

Inhoud van de doos

Spelbord met 50 vakjes in 6 verschillende kleuren,
een start- en een finishvak.

Dobbelstenen

Pionnen

Opdrachtkaarten (6 X 80)

Beloningsblokjes

Doel van het spel

Het babbelspel nodigt op een speelse manier uit om een aantal sociale en interpersoonlijke vaardigheden concreet te oefenen.

De vaardigheden zijn opgesplitst in 6 rubrieken, die op het spelbord aangeduid zijn met 6 verschillende kleuren. Per rubriek zijn er verder 80 opdrachtkaarten in overeenkomstige kleuren.

Het spel wordt best gespeeld onder begeleiding.
Het spel is bedoeld voor 2 tot 6 spelers vanaf 7 jaar.



De 6 rubrieken zijn:

praten over een onderwerp (lichtblauw)

niveau 1 en niveau 2.

De speler krijgt een foto te zien van mensen met bepaalde gelaatsuitdrukkingen, bepaalde gebeurtenissen of ingewikkelde constructies. De speler moet gedurende 1 minuut vertellen wat hij op de foto ziet en mag daarbij honderduit fantaseren.

Leerdoel: leren/durven praten over een (neutraal) onderwerp in groep.

praten over jezelf (rood)

niveau 1 en niveau 2.

De speler krijgt nu vragen waarbij hij iets over zichzelf dient te vertellen. Het gaat om vrij neutrale items zoals vertellen over je hobby's, familie, favoriete zanger, eten enz.

Leerdoel: over jezelf (durven) praten in groep.

non-verbale opdrachten (donkerblauw)

niveau 1 en niveau 2.

De speler moet, vaak samen met andere spelers, iets uitbeelden of zonder woorden iets overbrengen.

Leerdoel: oogcontact maken, fysiek contact durven leggen, jezelf durven tonen enz.

Rollenspel (roze)

niveau 1 en niveau 2. Let goed op de kaartjes. De meeste zijn geschikt voor niveau 1 en 2.

Enkelen zijn uitsluitend bestemd voor niveau 2.

De speler krijgt nu te maken met een aantal concrete (probleem)situaties, waarin oplossingen gezocht moeten worden, assertiviteit gewenst is, zich weerbaar dient op te stellen....

Leerdoel: leren assertief te zijn in sociale situaties, voor zichzelf leren opkomen enz.



Inzicht krijgen in vaardigheden (lichtgroen)

Enkel niveau 2. Indien spelers van niveau 1 op een lichtgroen vakje komen, mogen ze zelf een kaartje uit een andere rubriek kiezen.

De spelers krijgen nu een aantal weet-vragen voorgelegd, die handelen over thema's als koken, huishouden, mobiliteit, budgettering enz. Op die manier worden een aantal sociale vaardigheden behandeld die nodig zijn om (zo) zelfstandig (mogelijk) te worden.

Het is waarschijnlijk de moeilijkste rubriek omdat zeker de jongste spelers het antwoord nogal eens schuldig moeten blijven. Toch zullen de spelers veel van elkaar opsteken.

Leerdoel: spelenderwijze inzicht krijgen in een aantal sociale vaardigheden/moeilijkheden.

Viten van meningen over jezelf, over anderen en over diverse onderwerpen (donkergroen)

Let goed op de kaartjes. De meeste zijn geschikt voor niveau 1 en 2. Enkele zijn uitsluitend bestemd voor niveau 1, andere enkel voor niveau 2.

De speler moet antwoorden op vragen als "Wie in deze groep speelt graag de baas?" of "Noem een slechte eigenschap van jezelf".

Leerdoel: leren om een eigen mening ergens over te vormen en deze in groep durven meedelen. Tegelijkertijd leren de spelers om kritieken te uiten of aan te nemen op een aanvaardbare manier.

Let op!!!

Alle kaartjes zijn voorzien van een niveau-aanduiding. Dit niveau heeft betrekking op de leeftijd van de spelers.

Niveau 1 staat voor: 7 tot 12 jarigen.

Niveau 2 staat voor: + 12-jarigen.



Spelregels

Bij aanvang van het spel zetten alle spelers hun pion op het vakje "start" en gooien ze om beurten met de dobbelsteen.

Wie het hoogste aantal ogen heeft gegooid, mag het spel beginnen, waarna in wijzerzin wordt verder gespeeld.

De spelers gooien nu met de dobbelstenen en verplaatsen hun pionnen. Nadat een speler zijn pion verplaatst heeft, neemt hij een opdrachtkaart van dezelfde kleur als het vakje waarin hij is terechtgekomen. Hij leest de opdracht en voert ze uit. Als de andere spelers oordelen dat de opdracht goed werd uitgevoerd, ontvangt de speler een beloningsblokje.

Indien de opdracht niet goed werd uitgevoerd, ontvangt men geen beloningsblokje.

Het spel is uit als alle spelers het vakje "finish" hebben bereikt of als de afgesproken speluur verstreken is.

Diegene die als laatste de finish bereikt, ontvangt 1 beloningsblokje, de voorlaatste 2 blokjes enz.

Wie het eerst de finish haalt, ontvangt uiteraard de meeste blokjes.

Diegene die op het einde van het spel de meeste beloningsblokjes heeft behaald is de winnaar van het spel.

Om te kunnen winnen, moeten de spelers niet alleen zo snel mogelijk de finish halen, maar is het even belangrijk om de opdrachten **goed** uit te voeren.

Er zijn tot slot nog een aantal "speciale" vakjes:

vakjes 6, 19, 30 en 40: 3 plaatsen teruggaan.

vakjes 9, 25, 36 en 46: 1 extra opdracht doen of één blokje* afstaan.

vakje 22: wachten tot een andere speler in dit vakje terechtkomt of 2 blokjes* afstaan.

vakje 44: teruggaan naar "start" of 5 blokjes* inleveren.

** door blokjes in te leveren kan men een bepaalde "straf" ontlopen. Heeft een speler niet voldoende blokjes om de "straf" te ontlopen, dan moet hij automatisch deze "straf" ondergaan.*



Het babbelspel werd gerealiseerd door
MPI Ter Engelen Maaseik naar een idee van Jos Sleven.
Met dank aan de provincie Limburg

Werkten mee:
Grafisch ontwerpster, Rita Westhoven
MPI Ter Engelen, Maaseik

Het Babbelspel wordt uitgegeven door Baert NV:
Essenestraat 16
1740 Ternat
Tel. 02/ 583 56 56
Fax 02/ 581 02 82

