

HANDLEIDING



EEN AVONTUURLIJK KAARTSPEL
DAT VERBINDT,
INSPIREERT EN RAAKT







GA JE MEE SCHATGRAVEN?

In Schatgravers ontdek je waardevolle eigenschappen (schatten) van jezelf en van je medespelers. Het ontdekken van deze schatten wordt afgewisseld met speelse maar diepgaande opdrachten (karweitjes). Je zult bij het spelen merken dat Schatgravers je op dynamische wijze laat verbinden met jezelf en de ander. Of je het nou speelt voor de gezelligheid of met een vooropgezet doel; de uniek versterkende combinatie van de karweitjes en schatkaartjes raakt alle deelnemers.







De schatten stimuleren je zelfvertrouwen, vergroten je zelfinzicht en laten je nu en in de rest van je leven schatten bij jezelf en anderen herkennen.

De karweitjes zijn onderverdeeld in thema's die het leven omhelzen. Ze geven zelf-inzicht, plezier, luchtigheid en laten je stilstaan bij de gewoon-bijzondere dingen van alledag.

	Liefs:	Liefs voor jezelf en anderen ervaren
	Schatten:	Jouw schatten en die van anderen opgraven
	Wensen & dromen:	Wensen en mooie dromen de wereld in sturen
	Hier & nu:	Stilstaan en bezinnen
	Fantasie:	De kracht van de verbeelding voelen
	Genieten:	Aandacht geven aan kleine bijzondere dingen

SPELREGELS

De schatkaartjes met 1 sleutel zijn geschikt voor kinderen tot 9 jaar. De schatkaartjes met 2 sleutels worden over het algemeen ook door oudere kinderen begrepen.

-  Iedere speler krijgt willekeurig 5 schatkaartjes en legt ze open voor zich neer. In volgorde van wat het meest tot wat het minst bij je past.
-  Samen bepaal je wie als eerste begint en wat de speelrichting is. Bijvoorbeeld de jongste speler, of degene met de minste letters in zijn voornaam, of degene die vanmorgen het vroegste wakker was of ...
-  De 1^e speler pakt een karweitje en voert dat uit. Daarna pakt de speler een schatkaartje. Hij bepaalt of het schatkaartje bij zichzelf of een andere speler hoort en legt uit waarom. Het kaartje mag ook terug onderop de stapel.
-  Als je een schatkaartje kiest of krijgt, doe je een ander kaartje dat minder bij je past weg. Zo hou je steeds 5 schatkaartjes en wordt het beeld steeds passender.

Suggesties spelduur:

- Tot alle karweitjes op zijn. (Je bepaalt zelf de hoogte van de stapel.)
- Bepaalde speeltijd afspreken.
- Tot je het beeld van jezelf vindt kloppen.

Als het spel klaar is veranker je de schatten, door te bespreken wat je van de schatten vindt, bijvoorbeeld:

- Is er een schat die je wel hebt, maar waar je nu geen kaartje van hebt?
- Welke schat zou je ook aan iemand anders willen geven?
- Welke schat van een ander vind je ook bij jezelf passen?

Op onze website worden nog andere spelsuggesties en verankeringstips gegeven.

MEER WETEN?



WWW.SCHATGRAVERS.COM

