

Love buzz

Spelregels



Doelgroep

Lovebuzz ondersteunt leraren in het bespreekbaar maken van gevoelige thema's als seksuele weerbaarheid en seksuele diversiteit in de brugklas, 12 – 14 jaar.

Groepsgrootte

Minimaal 12 en maximaal 30 leerlingen.

Speelduur

Twee lessen van elk 50 minuten, inclusief speluitleg en nabespreking.

Doel van het spel

Het doel van dit spel is thema's op het vlak van liefde, relaties en beginnende seksualiteit bespreekbaar te maken. Lovebuzz speelt zich af rondom zes personages: Gio, Indra, Jasper, Kim, Selim en Sanne. Leerlingen zien filmfragmenten met verschillende situaties uit het leven van de personages en beantwoorden in teamverband vragen die hierover worden gesteld. Het team dat de meeste vragen goed beantwoordt en de meeste pluspunten verdient, wint het spel.

Spelmateriaal

- Online spelomgeving
- Zes verschillende stemconsoles: elk team krijgt een console waarop hun Lovebuzz personage staat
- Spelregels
- Handleiding
- Prijzenpakketjes
- Voorbeeld Lovebuzz flyer

Aanvullend nodig:

Beamer, computer, en groot scherm of digibord en vaste internetaansluiting. (kijk op www.lovebuzz.nl voor de technische vereisten).

Uitleg spelmaterialen

Online spelomgeving

Met de inloggegevens die bij de bestelling van Lovebuzz per e-mail zijn verstrekt, kan de online spelomgeving geactiveerd worden.

In de online spelomgeving kunt u:

- instructiemateriaal bekijken ('tips voor docenten' en handleiding);
- klassen registreren die meedoen;
- het online spel zelf proefdraaien in 'proefles';
- de online game spelen met de klas.



Stemconsoles

De stemconsoles tonen de zes personages die centraal staan in het spel: Gio, Indra, Jasper, Kim, Selim en Sanne. Door de stemconsoles weten de leerlingen bij welk team ze zijn ingedeeld. De stemconsoles bevatten een draaischijf waarmee de leerlingen uit elk team de gekozen antwoorden kenbaar kunnen maken.

Handleiding

In de handleiding staat de uitgebreide uitleg van het Lovebuzz spel. Hierin leest u de gehele speldoorloop en tips en tools om zelf met Lovebuzz aan de slag te kunnen gaan. Mocht u zich na het lezen van de handleiding toch onvoldoende toegerust voelen de les zelf te verzorgen en de gesprekken in goede banen te leiden, dan kunt u voor de tweede les een hiervoor getrainde spelleider inhuren. Kijk voor meer informatie voor het inhuren van een externe spelleider op www.lovebuzz.nl.

Lovebuzz Flyer

Na afloop van de tweede les krijgen alle leerlingen een Lovebuzz flyer. Hierop staat een strip met de Lovebuzz personages en een link naar meer informatie kunnen vinden over relaties en seksualiteit (sense.info). De flyer is te downloaden in de online spel omgeving (www.lovebuzzgame.nl).

Speldelen

De Lovebuzz game bestaat uit twee speldelen, opgebouwd uit verschillende episodes, van elk 50 minuten.

Part I - The Day Before

In The Day Before maken de leerlingen kennis met de Lovebuzz personages: Gio, Indra, Jasper, Kim, Selim en Sanne. Zij bereiden zich voor op het komende schoolfeest.

Dit deel kent de volgende episodes:

- Nice to Meet You (introductiefilm van elk personage met twee vragen)
- Enter the Party (wat trekken de personages aan naar het feest?)
- Incoming Messages (een korte animatie waarin Kim een sexy foto stuurt naar haar vriendje).

Part II - The Party

In The Party zien de leerlingen de personages op het schoolfeest.

Dit deel kent de volgende episodes:

- Wanna Dance (drie scènes waarin de leerlingen tips geven aan de Lovebuzz-personages)
- Turning Points (vier filmscènes waarin de personages een doen, durven of waarheid opdracht krijgen)
- Truth or Dare (waarin de leerlingen zelf een truth or dare opdracht krijgen)
- Incoming Messages (het vervolg van de animatie waarin een Kim een sexy foto naar haar vriendje stuurt)
- End of the Party (een korte film waarin de personages terug kijken op het schoolfeest)

Eerst wordt Part I en daarna wordt Part II in zijn geheel gespeeld. Het is wenselijk, maar niet noodzakelijk, enige tijd (enkele dagen) tussen de twee speldelen in te hebben.

Type vragen en puntentelling

Alle vragen die de leerlingen krijgen zijn voorgeprogrammeerd in de online spelomgeving. Er zijn drie type vragen waarmee verschillende soorten punten worden verdiend.

Multiple choice vragen

De multiple choice vragen worden aan alle zes de teams tegelijk gesteld.

Heart Matters vragen

In part II, The Party, krijgen alle teams één Heart Matter vraag. Dit is een open vraag.

Truth or Dare vraag

In part II, The Party, krijgen alle leerlingen in het spelonderdeel Truth or Dare een vraag of opdracht die ze met hun eigen team moeten uitvoeren.

Goed gedrag

Aan het einde van de game kunt u pluspunten toekennen aan groepjes. In de handleiding leest u meer over de puntentelling en werkwijze.

Vorbereiding

U kunt van tevoren oefenen met het spelen van Lovebuzz via de [proefles]. Vervolgens bereid u de les in de klas voor.

Spelverloop

Na een korte introductie op Lovebuzz en het spelonderdeel dat gespeeld wordt, verloopt het spel door verschillende episodes. De episodes kennen een vaste opbouw en binnen de episode kan met de knop [verder] naar een volgende fase worden verder gegaan.

1. Introductie op de episode
In de online game komt een introductiescherm met titel van de episode in beeld. De docent of externe spelleider licht kort toe in welke situatie de personages zich bevinden, welk type vragen de leerlingen kunnen verwachten en hoe er gestemd gaat worden.
2. Bekijken van een filmfragment
In de meest episodes krijgen alle teams een filmfragment te zien van een concrete situatie waarin een van de personages zich bevindt.
3. A. Vraag beantwoorden (multiple choice)
In de online game verschijnt nu een scherm met een vraag met antwoordopties voor alle teams.
B. Vraag beantwoorden (Heart Matters en/ of Truth or Dare):
in deel II: 'the Party'
In de online game verschijnt nu een scherm met een open vraag, zonder antwoordopties, voor een specifiek team.
4. Hoe is er gestemd? (multiple choice)
In dit scherm voert u de antwoorden in van de teams.
5. Terugkoppeling van het goede antwoord (multiple choice)
Vervolgens volgt er altijd een terugkoppeling van het goede antwoord.
6. Tussenstand
Aan het einde van een episode volgt altijd een tussenstand. Deze laat zien hoeveel punten de leerlingen hebben verdiend met de multiple choice vragen tot nu toe.
7. Pluspunten invoeren
Aan het einde van part II The Party kunt u pluspunten per team geven voor goed gedrag.

8. Score overzicht

De online game telt automatisch alle punten die zijn behaald. Op het scherm worden alle punten per team gepresenteerd.

9. Lovebuzz champ

In het laatste scherm wordt het winnende team, de Lovebuzz champ, in het zonnetje gezet. Dit is het moment om het spel af te ronden en de leerlingen van het winnende team hun prijsjes uit te reiken.

Daarnaast krijgen alle leerlingen een Lovebuzz flyer mee.

Tips?

Het is belangrijk dat u vooraf en tijdens het spel zorgt voor een veilige sfeer. Voor alle jongeren is seksualiteit een spannend thema. Grappen en gegiechel horen erbij, maar let op dat het wel werkbaar is en veilig voor iedereen. Dit kunt u bevorderen door duidelijk te zijn over wat er precies gaat gebeuren en hoe er gewerkt gaat worden. Ook is het goed om van te voren met elkaar afspraken te maken. In de online omgeving kunt u inspiratie opdoen in de film 'tips voor docenten' en via www.lesgevenindiefde.nl.

Colofon

Financier:	Nationale Postcode Loterij
Inhoudelijke ontwikkeling:	Rutgers
Advies:	Soa Aids Nederland
Spelontwerp en grafisch ontwerp:	Heldergroen
Producent:	Fortuna Speelkaarten

Meer weten over het bespreekbaar maken van liefde, relaties en seksualiteit? Kijk dan op de volgende websites:

- www.seksuelevorming.nl
- www.sense.info
- www.langlevediefde.nl
- www.lesgevenindiefde.nl
- www.lovebuzz.nl



SOAIDS
Nederland

