



Omcirkel jouw personage.

Team:

(vul hier jouw teamnaam in)

Teamgegevens:

Startsituatie voor jouw team (want niet iedereen krijgt de zelfde kansen in het leven, dus hier ook niet):



Klavers:



Hulpkaarten:



Situatiekaarten:

Spelregels

Een speelbeurt

1. Gooi de dobbelsteen en zet je pion het aantal vakjes vooruit.
2. Voer de actie uit die op het vak staat waar je landt.
3. Het volgende team is aan de beurt.

Vakjes op het spelbord

	Donderwolk	Geef 1 klaver af.
	Klaver	Ontvang 3 klavers.
	Pijlen	Neem het aantal situatiekaarten dat op je vakje staat.
	Hart	Neem 1 hulpkaart.
	+2	Ga 2 vakjes vooruit.
	-5	Ga 5 vakjes terug.
	Dobbelstenen	Gooi nog een keer.
	Stop	Sla de volgende beurt over.
	(Leeg vak)	Je moet niets doen.

Tijdens het spel

- Bespreek als team hoe je elke situatiekaart wil aanpakken. Gebruik daarvoor de hulpkaarten: max. 3 per situatie (1 per categorie).
- Noteer je keuzes en redenen zodat je ze later kan toelichten.
- Heb je niet de juiste hulpkaart?
Je mag er tijdens je beurt één kopen voor 1 klaver.
- Denk goed na: sommige situaties oplossen lukt misschien niet. Dat is oké, maar het kost je team wel klavers op het einde van het spel.



Hulpkaarten (3 soorten)

- **Afleiding zoeken**
Om frustratie te uiten en tot rust te komen.
Bv. sport, muziek, hobby's ...
- **Informeel netwerk**
Praten en verhaal delen.
Bv. familie, vrienden, leerkrachten ...
- **Professionele hulp**
Stap naar een hulporganisatie.

Belangrijk: schrijf op welke organisatie je koos en waarom.

De waarde (klavers) van een hulpkaart bepaalt je resultaat op het einde van het spel: hoe beter de hulp past, hoe meer klavers je verdient.

Einde van het spel

Fase 1: finish bereiken

- Elk team speelt tot het de finish bereikt.
- Bonusklavers voor volgorde:
 - > 1ste team: +6 klavers
 - > 2e team: +5 klavers
 - > 3e team: +4 klavers
 - > Enzovoort

Fase 2: levensverhaal delen

Elk team vertelt hun verhaal:

- Welke situaties zijn jullie tegengekomen?
- Hoe hebben jullie deze opgelost?
- Bij professionele hulp: welke organisatie en waarom?

Fase 3: eindtelling

Klavers tellen:

- Positieve situaties: + klavers
- Negatieve situaties met oplossing: - klavers van de situatiekaart + klavers van de hulpkaart(en)
- Negatieve situaties zonder oplossing: - klavers
- Ongebruikte hulpkaarten: 0 klavers

