

1. Elke speler kiest een pion (gommetje / ring / of iets dergelijks) uit zijn eigen pennenzak. Eventueel geef je de spelers die opdracht mee naar huis.
2. De speler start bij het blauwe vakje in het midden van het bord (foto invoegen) De bedoeling is dat iedereen uitkomt bij "praten met elkaar" (bovenaan) of "sweet" (onderaan) om zo tot tips voor conflict- en zelfbeheersing te komen. Iedere speler kan tot andere tips komen, voor zichzelf. Dit vergt wat voorbereiding voor de begeleider, die de speler best door en door kent hiervoor! De bijgevoegde situaties zijn gebaseerd op leerling ***, waarmee ik werk sinds september 2017. Ze zijn het gevolg van observaties en gesprekken met alle betrokken partijen. Wanneer de speler voor de tweede maal op een vakje komt – andere kant uitgaan!
3. De speler beantwoordt de vraag/ stelling die bij de START-kaart hoort en geeft hierbij argumenten waarom hij dit antwoord geeft.

"Ik vind het uiterlijk van een vriend/in heel belangrijk."

4. JA – ik vind dit belangrijk : de speler gaat een stap naar rechts (voorkomen) – ga naar punt 5
NEE – ik vind dit niet belangrijk : de speler gaat een stap naar links (gouden bloem) – ga naar punt 18

Werkwijze – we gaan verder met het 'voorkomen' = NON-verbaal gedrag en emoties

5. De speler neemt een TOETERTOEG-Mickey-kaart (reeks 1).
 - 5a. Hij beantwoordt de vraag / stelling die bij dit vak hoort en geeft hierbij argumenten waarom hij dit antwoord geeft. Bijvraag: hoe zie je dit, welke zijn dit, ... (vraag meer info).

Als de speler dit niet kan benoemen, neem dan zeker stelling 6-9 eruit (emoties herkennen – dit komt terug in de andere opdrachten).

Indien de speler ook hier niet op kan antwoorden, worden er voorbeelden getoond (filmpje + foto's rond gevoelens) en wordt er samen tot een oplossing gekomen. De speler kiest nog steeds zelf welk antwoord hij geeft!

- 5b. JA – dat zie je duidelijk : de speler gaat een stap naar beneden (reeks 4) – ga naar punt 6
NEEN – dat zie je niet duidelijk : de speler gaat een stap naar links-onder (boze-man-met-hond) – ga naar punt 23

Werkwijze - we gaan verder met reeks 4 = hulpvaardig zijn

6. De speler neemt een Woody-SITUATIE-kaart (reeks 4)
 - 6a. De speler beantwoordt de vraag/stelling en geeft hierbij argumenten waarom hij dit antwoord geeft.

"8 situaties rond hulpvaardig zijn / elkaar helpen"

- 6b. JA ik bied hulp – de speler gaat een stap naar rechts (eerste-hulp) – ga naar punt 7
NEEN – ik bied geen hulp – de speler gaat een stap naar links (boze-man-met-hond) – ga naar punt 23

't "Doet er (wel) toe" spel

Werkwijze– we gaan verder met "eerste-hulp" = hulpvaardig zijn

7. De speler neemt de situatiekaart "eerste-hulp".
 - 7a. De speler leest de situatie hardop.
 - 7b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.
 - 7c. **Positieve aanpak – de speler gaat een stap omhoog (ladder)** – ga naar punt 9
Negatieve aanpak – de speler gaat een stap omhoog-links (gezonde stress) – ga naar punt 8

Werkwijze – we gaan verder met "gezonde stress"

8. De speler neemt de situatiekaart "gezonde stress".
 - 8a. De speler leest de situatie hardop.
 - 8b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.
 - 8c. **Positieve aanpak rustig blijven** – de speler gaat een stap omhoog (praten) – ga naar punt 13
Negatieve aanpak (freaken / onrust / gejaagheid / ...) – de speler gaat een stap naar links (groentjes) – ga naar punt 11

We gaan verder met "ladder" = schrik hebben

9. De speler neemt de situatiekaart "ladder".
 - 9a. De speler leest de situatie hardop.
 - 9b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.
 - 9c. **Positieve aanpak (helpen)** – de speler gaat een stap links omhoog (gezonde stress)- ga naar punt 8
Negatieve aanpak (uitlachen) – de speler gaat een stap naar omhoog (plumeau) – ga naar punt 10

Werkwijze - we gaan verder met "plumeau" = geweld(loos)

10. De speler neemt de situatiekaart "plumeau".
 - 10a. De speler leest de situatie hardop.
 - 10b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.
 - 10c. **Geen geweld gebruikt / gesprek aangegaan** – de speler gaat een stap omhoog (praten over problemen)
Geen gesprek aangaan / geweld gebruikt – de speler gaat een stap naar links beneden (voorkomen reeks 1) (punt 2)

We gaan verder met "groentjes" = controle willen hebben over elke situatie

11. De speler neemt de situatiekaart "groentjes".
 - 11a. De speler leest de situatie hardop.
 - 11b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.
 - 11c. **Gesprek aangaan** – de speler gaat een stap omhoog (praten over problemen) – ga naar punt 12
Geen gesprek aangaan / lachen / ... – de speler gaat een stap naar links (... over problemen) – ga naar punt 12

't "Doet er (wel) toe" spel

Werkwijze– we gaan verder met "over problemen"

12. De speler vult het onderwerp aan "spreken / praten over problemen" **Hét wondermiddel!**

12a. Hij geeft argumenten waarom hij dit wel of niet doet.

12b. Hij spreekt over zijn problemen om ze op te lossen – speler gaat rechts omhoog (praten) ga naar punt 13

Hij spreekt niet over zijn problemen om ze op te lossen – speler gaat een stap omhoog (boze-man-in-zetel) ga naar punt 13

Werkwijze – "boze-man-in-zetel" én "praten" = praten over problemen

13. De speler verwoordt wat het verschil is tussen de twee "zetels / stoelen"-foto's.

14. Rollenspel / tekst schrijven / situatie uittekenen : Hoe zou het gesprek verlopen?

15. Hij denkt na over zijn eigen ervaringen (kaartjes in enveloppe sweet)

Heb jij je ooit al zo gevoeld bij het praten over problemen? Met wie, waar, wanneer, hoe, waarom, wat...

16. De spelers bespreken de vakjes waar zij zelf op zijn terechtgekomen (analoog aan punt 12 : Hoe zou het gesprek verlopen?)

17. De spelers formuleren tips naar impulsbeheersing toe (die uit de situaties naar voren komen). **Spiderman neemt je mee naar "SWEET" (EINDE)**

Werkwijze – **Gouden-Toetertoe-kaart** = **Reeks 2** = Reacties op gevoelens en emoties

18. De speler neemt een Gouden-Toetertoe-kaart (reeks 2)

18a. De speler beantwoordt de stelling / vraag en geeft argumenten

18b. **De speler doet dit op een positieve manier – stap naar links beneden (samenwerken) Punt 22**

De speler doet dit op een negatieve manier – stap naar links. (mokken) punt 19

We gaan verder met "mokken" = het bijleggen van ruzie

19. De speler neemt de situatiekaart "Mokken".

19a. De speler leest de situatie hardop.

19b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.

19c. **NEE – ik blijf niet mokken – stap rechts omhoog (...over problemen) (STAP 10)**

JA – ik blijf mokken – stap omhoog (stethoscoop) – ga naar punt 20

We gaan verder met "stethoscoop" = voorvalrapporten

20. De speler neemt de situatiekaart "stethoscoop"

18a. De speler leest de situatie hardop.

18b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.

18c. **De speler doet dit op een negatieve manier – stap naar rechts (...over problemen) ga naar punt 12/13**

De speler doet dit op een positieve manier – stap naar boven (hartje) ga naar punt 21

We gaan verder met "hartje" = relativeren

21. De speler neemt de situatiekaart "hartje".

21a. De speler leest de situatie hardop.

21b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.

21c. **JA – ik kan relativeren en vergeven (vlieg naar 'Sweet' – EINDE)**

NEE – ik kan niet relativeren en vergeven (stap naar rechts "zetel") (STAP 11)

't "Doet er (wel) toe" spel

We gaan verder met "samenwerken" = reageren op situaties in de klas

22. De speler neemt de situatiekaart "samenwerken".

22a. De speler leest de situatie hardop.

22b. De speler zegt hoe hij de situatie zou aanpakken.

22c. Spiderman neemt je mee naar 'Sweet' – EINDE

Werkwijze: "boze-man-met-hond" = verdraagzaamheid

23. De speler neemt de situatiekaart "boze-man-met-hond"

23a. De speler leest hem hardop voor:

23b. De speler zegt zijn mening over ieder onderdeel

23c. JA – ik ben onverdraagzaam: ga terug naar start

NEE – ik ben verdraagzaam: ga naar punt 18 (reeks 2)

Werkwijze – EINDE – "Sweet"

24. Spiderman neemt je mee naar "Sweet"

- We overlopen de vakjes nog eens (welke tips heb je opgeschreven) indien dit nog niet gebeurde bij 'praten over problemen'
- We maken voor onszelf een "top-drie" van bruikbare tips
- We vullen het "contractje" in en kleven dit in onze agenda / op onze bank / ...
- We lichten de juf in over de afspraken.

