

PLAY





INHOUD

INLEIDING	4
Aan de slag	6
Wat als preventie niet voldoende is?	8
Ondersteuning nodig?	9
Fiche onderwijs	10
Fiche bijzondere jeugdzorg	11
THEMA 1 – Mijn gameprofiel vs. de groep	12
Deel 1 – Voorbereiding + opdracht vragenlijsten	13
Deel 2 – Inhoud	15
THEMA 2 – Verantwoord gamen	21
Gamewijs - Het spel	21
Real life game-tips	23
THEMA 3 – Vrije tijd	27
Raad je hobby	27
Nabespreking	28
THEMA 4 – Wat maakt gamen zo aantrekkelijk?	29
What's your ranking?	30
Afronding: De quiz	37

COLOFON

Auteur

Nina De Paepe, stafmedewerker VAD
Kaatje Popelier, stafmedewerker VAD
Karen Vanmarcke, stafmedewerker VAD

Met dank aan

CGG Eclips - Rudy Goossens
CGG VAGGA - Jan De Smedt
CGG Waas en Dender - Marjolein Van de Velde & Tineke De Breucker
CAD Limburg - Dimitri Das
Drugpunt SMAK - Joachim De Paepe
Drugpunt Waas - Karen Defossé
PISAD Zottegem - Marijke Van Oudenhove

Alle scholen die schriftelijk feedback hebben gegeven en de scholen die het educatief pakket hebben uitgetest in hun klas.

Lay-out

Wim Vandersleyen

Druk

Epo

Online game

Het online bordspel 'Gamewijs' werd ontwikkeld door Bits of Love. De afbeeldingen die uit het spel komen (spelbord, tegels, avatars) werden ook door hen vormgegeven.

Andere afbeeldingen

Hobby-iconen: iStock (www.istockphoto.com)
Bewegings-iconen: Icons made by Freepik from www.flaticon.com
Rebussen: nl.myrebus.com
Afbeeldingen: www.pixabay.com, iStockphoto

Verantwoordelijke uitgever

Paul Van Deun
Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
Wettelijk depotnummer D/2017/6030/22
2017



VAD, Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs vzw
Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
T 02 423 03 33 | F 02 423 03 34 | vad@vad.be | www.vad.be

Het gebruik van (delen van) deze publicatie is toegestaan mits behoud van visie en doelstellingen van de publicatie, mits duidelijke bronvermelding en mits er geen financiële winst mee beoogd wordt.

INLEIDING

Kinderen en jongeren komen vaak al vroeg in contact met games. Ze ontdekken dan een ruim aanbod: ze spelen spelletjes op de tablet, op de gameconsole, de smartphone of al surfend op het internet. Gamen is een leuke en leerrijke vrijetijdsbesteding. Alleen of samen met vrienden gaan ze de speluitdaging aan, hebben ze plezier en leren ze tegelijkertijd heel wat bij: ze leren met de computer werken, versterken hun creativiteit, leren probleemoplossend denken, ... Steeds vaker worden games ook in de schoolcontext gebruikt om leerinhouden aan te brengen of vaardigheden te vergroten. Ze zijn alomtegenwoordig en niet meer weg te denken uit onze samenleving.

Tegelijkertijd leven er bij ouders en opvoeders heel wat bezorgdheden over gamegedrag. Gamen kan een grote bron van discussie zijn. Soms neemt het zoveel tijd in beslag dat het ten koste gaat van andere activiteiten. School, gezin, vrienden en/of hobby's komen onder druk te staan of worden verwaarloosd. De jongere is prikkelbaar en slechtgezind als hij/zij niet kan gamen. Soms vluchten jongeren bij problemen of conflicten weg in het spel. De kans bestaat dat de jongere zich meer en meer afzondert, zich isoleert of geen zorg meer draagt voor zichzelf.

Gamen op zich is helemaal niet slecht, maar enkel en alleen maar gamen is zorgwekkend. Zonder andere vrijetijdsbestedingen doen jongeren zichzelf tekort. Het risico bestaat dat hun leven zich te eenzijdig afspeelt. Ze doen dan geen andere ervaringen op, waardoor ze geen andere hobby's en talenten ontdekken en ontwikkelen. Met dit pakket dagen we jongeren uit om hierbij stil te staan.

DOELSTELLING

PLAY vertrekt uit een positieve insteek om jongeren inzicht te geven in hun eigen gamegedrag en dat van hun leeftijdsgenoten. PLAY wil jongeren helpen om op een verantwoorde manier te gamen. Play wil hen tegelijkertijd aan het denken zetten over hun vrijetijdsinvulling en over mogelijke alternatieve activiteiten en hobby's.

DOELGROEP

Dit educatief pakket is ontwikkeld voor jongeren van 12 tot 14 jaar en kan gebruikt worden in een groep van 8 tot 25 jongeren. Voor heel wat jongeren is gamen een deel van hun leefwereld. Uit de VAD-leerlingenbevraging¹ blijkt dat de grootste groep mogelijk risicovolle gamers zich in de 1e graad B-stroom bevinden.

Dit pakket is dan ook in het bijzonder geschikt voor de eerste graad secundair onderwijs B-stroom. Daarnaast is dit pakket ook bruikbaar in de eerste graad secundair onderwijs A-stroom en de jeugdhulpverlening.

INHOUD

Dit pakket is opgebouwd rond vier thema's:

THEMA 1 – Mijn gameprofiel vs. de groep

THEMA 2 – Verantwoord gamen

THEMA 3 – Vrije tijd

THEMA 4 – De aantrekkingskracht van games

De jongeren gaan in elk thema aan de slag met activerende werkvormen zoals een interview, kaartspel, digitaal bordspel, opdrachten, ...

¹ De VAD-leerlingenbevraging onderzoekt jaarlijks op Vlaams niveau het middelengebruik (tabak, alcohol, illegale drugs, psychoactieve medicatie, gokken en gamen) bij Vlaamse leerlingen.

WAT ALS NIET ALLE JONGEREN IN DE GROEP GAMEN?

Waar nodig wordt aangegeven op welke manier je jongeren die niet gamen kan bevragen over wat zij doen in hun vrije tijd. Het kan gaan over sociale media en internetgebruik, maar bijvoorbeeld ook over andere zaken die ze in hun vrije tijd doen. Hierdoor blijft het pakket boeiend voor iedereen. Bekijk op voorhand wel of dit pakket geschikt is voor de jongeren uit jouw groep. Dit doe je aan de hand van onderstaande informatie:

IS DIT PAKKET GESCHIKT VOOR MIJN JONGEREN?

Vooraleer je van start gaat met dit pakket raden we aan om zelf een inschatting te maken of het geschikt is voor de jongeren uit jouw groep. Enkele aandachtspunten waarmee je rekening kan houden:

- Zijn de jongeren tussen 12 en 14 jaar?
- Gamen de meeste jongeren uit de groep?
- Is gamen een belangrijk onderdeel van hun leefwereld?

Is het antwoord op deze vragen positief, dan kan je zéker met dit pakket aan de slag! Uiteraard pas je het pakket nog aan op maat van de jongeren in jouw groep en op basis van hun interesses. Kies voor werkwijzen die bij hen aanslaan.

Uit onderzoek (VAD-leerlingenbevraging 2015-2016 en Apestaartjaren 2016) blijkt dat:

- Ruim 3 op 4 jongeren (12-18 jaar) de voorbije week heeft gegamed.
- Meer jongens dan meisjes gamen en velen onder hen dat ook duidelijk langer doen dan meisjes.
- Jongeren uit de eerste graad secundair onderwijs vaker gamen dan jongeren uit de derde graad.
- Leerlingen uit de B-stroom de voorbije week vaker 7 uur of meer spenderen aan games dan leerlingen uit de A-stroom.
- De grootste groep mogelijks risicovolle gamers in de 1e graad B-stroom zit.


Wil je werken rond het thema 'Veilig online' en bijhorende contactrisico's, dan kan je de workshop 'Jongeren Online' van Hogeschool Odisee raadplegen.²




² http://www.hig.be/sites/default/files/publicaties/jongeren_online_lespakket_1.pdf





AAN DE SLAG

HOE GEBRUIK JE PLAY?

Idealiter doorloop je PLAY volledig. Is dat voor jou niet haalbaar? Deze picto  duidt aan welke inhoud(en) optioneel zijn, en hoe je de inhoud(en) kan beperken of bundelen tot maximum 50 minuten. Om de basisinhouden te doorlopen plan je minstens 3 x 50 minuten in. Heb je voldoende tijd? Sta dan zeker uitgebreider stil bij PLAY door ook de optionele inhoud(en) te doorlopen.


Met een  wordt doorheen dit pakket aangegeven hoe en waar je de inhoud kan inkorten of uitbreiden op basis van jouw beschikbare tijd.

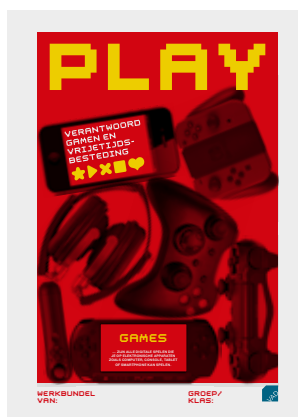
Je kan de thema's vrij inplannen binnen jouw beschikbare tijds kader. Je kan dit doen tijdens een projectdag of spreiden over één of meerdere weken.

BASISTHEMA'S	INHOUD
Thema 1: MIJN GAMEPROFIEL VS. DE GROEP 50 min + 30 min  P. 12-20	Deel 1 – op voorhand: Brief voor ouders/opvoeders + opdracht jongeren + verwerken info vragenlijst in PowerPoint. Deel 2 – Inhoud: <ul style="list-style-type: none">• Op een rij (10 min) • Gameprofiel van de groep (35 min)• Game-experts (20 min) • Welk type gamer ben ik? (15 min)
Thema 2: VERANTWOORD GAMEN 50 min + 2 x 15 min P. 21-26	Inhoud <ul style="list-style-type: none">• Gamewijs (50 min)• Real life game tips (15 min) - (Combineer 'Real life game tips' met thema 3 'vrije tijd' +/- 50 minuten te bekomen)• Nabespreking Real life game tips (15 min – op moment naar keuze)
Thema 3: VRIJE TIJD 30 min P. 27-28	Inhoud <ul style="list-style-type: none">• Raad je hobby (15 min)• Nabespreking (15 min)
Optioneel thema 	
Thema 4: DE AANTREKKINGS- KRACHT VAN GAMES 50 min P. 29-37	Inhoud <ul style="list-style-type: none">• What's your ranking? (40 min)• De quiz (10 min)

WERKBUNDEL

Naast deze handleiding werd ook een werkbundel voor de jongeren ontwikkeld. Je vindt een voorbeeldexemplaar achteraan in deze map.

Voorzie er één per jongere. Je kan de werkbundels zelf kopiëren of het nodige aantal bestellen op www.vad.be/materialen. Wanneer de jongeren hun werkbundel erbij mogen nemen, is dit aangeduid in deze handleiding met een .



VOORBEREIDING

Elk thema vraagt enige voorbereiding om enerzijds de opzet door te nemen en anderzijds knip- en kopieerwerk uit te voeren. Per thema lees je welke voorbereidingen nodig zijn.

Je hoeft geen game-expert te zijn om met dit pakket aan de slag te gaan. De thema's vertrekken vaak vanuit de informatie en ervaringen van de jongeren. Daar waar nodig wordt 'info voor de begeleider' voorzien om jou te ondersteunen.

Wil je meer weten over gamen?

Download gratis de infofiche Drugs ABC Gamers op www.vad.be: klik door naar materialen en zoek op 'Drugs ABC gamen'. Deze infofiche bevat een bondige samenvatting van de basisinformatie. Ook op www.druglijn.be vind je heel wat informatie over gamen.

TIPS BIJ HET GEBRUIK VAN DIT MATERIAAL

- Vertrek steeds vanuit een positieve benadering op gamen. Kijk eventueel voordien eens naar het videofragment 'if books came after games' op YouTube.
- Wat gezegd wordt, blijft in de groep.
- Zowel de begeleider als de jongeren hebben respect voor jongeren die niet gamen, geen games hebben of geen smartphone of computer hebben én voor jongeren die net heel veel gamen.
- Iedereen luistert naar elkaar en respecteert elkaar.
- De ene mening is niet beter of slechter dan de andere.
- Iedereen praat voor zichzelf en niet in naam van iemand anders.
- Lachen mag, uitlachen niet.
- Voorzie eventueel een brievenbus waar jongeren naar wens een vraag of boodschap kunnen achterlaten. Deze vragen kan je dan anoniem aankaarten tijdens dit pakket.

OUDERS/OPVOEDERS BETREKKEN

Onderzoek toont aan dat er een groter preventief effect is wanneer niet alleen jongeren, maar ook hun ouders/opvoeders betrokken worden. Ouders/opvoeders zijn dus belangrijke partners als je dit pakket gebruikt. In PLAY betrekken we hen op verschillende momenten. Ouders betrekken is niet altijd eenvoudig. Probeer zoveel mogelijk aan te sluiten bij de manier waarop de school of de voorziening met ouders samenwerkt.

HOE KUNNEN OUDERS BETROKKEN WORDEN IN PLAY?

- Minstens een week voor je van start gaat met het pakket, kan je aan de jongeren een brief mee naar huis geven. Hiermee breng je hun ouders/opvoeders op de hoogte dat er rond het thema gamen gewerkt wordt. Door de brief tracht je tegelijkertijd hun betrokkenheid op het thema te verhogen, stimuleer je de communicatie met hun zoon en/of dochter en tracht je bovendien om hen bewust te maken van hun voorbeeldfunctie. Je kan de betrokkenheid van ouders nog vergroten door een infoavond 'Als kleine kinderen groot worden en gamen' te organiseren. Wens je dit te doen, dan kan je een uitnodiging voor deze infoavond koppelen aan de brief. (zie bijlage 1)



'Als kleine kinderen groot worden en gamen' is een eenmalige infosessie voor ouders van kinderen tussen de 10 en 15 jaar. In groep bespreken ze opvoedingsvragen over gamen aan de hand van filmpjes en oefeningen. Deze infoavond duurt 2 uur en kan worden gegeven door het CGG-preventiewerk tabak, alcohol en drugs bij jou in de buurt. Contactgegevens uit jouw regio vind je op www.vad.be, doorklikken naar de doorverwijsgids.

- Daarnaast nemen de jongeren tijdens een soort van huiswerkopdracht een interview af bij hun ouders. Daarbij vragen ze om een inschatting te maken van hun gamegedrag en de afspraken thuis.

WAT ALS PREVENTIE NIET VOLDOENDE IS?

Naast een preventief aanbod heb je best ook oog voor signalen van risicovol of problematisch gamen. Onderstaande signalen kunnen wijzen op een beginnend of zelfs gevorderd probleem. Let wel, deze signalen geven slechts een indicatie en zijn geen diagnose. Ze kunnen wijzen op problematisch gamen, maar het kunnen ook tekens zijn van andere moeilijkheden.

- Niet uitgeslapen zijn of klagen over vermoeidheid.
- Huiswerk of taken worden snel of niet gemaakt om te kunnen gamen.
- Verminderde schoolresultaten.
- Extra prikkelbaar en slechtgehumeurd zijn, bijvoorbeeld als de computer of spelconsole niet beschikbaar zijn.
- Bijna alle (vrije) tijd wordt ingenomen door het gamen: het spelen van games, praten over games, denken aan games, ...
- Steeds vaker willen gamen.
- Verlies van interesse in andere hobby's.
- Weinig of geen behoefte aan sociale activiteiten.
- Conflicten.
- ...

Wanneer je signalen opvangt van problematisch gamen en wanneer het functioneren van de jongere in het gedrang komt, is het belangrijk om de jongere goed op te volgen.

HEEFT JOUW SCHOOL OF VOORZIENING AL EEN ALCOHOL- EN DRUGBELEID?

In dat geval zal er al een begeleidingstraject uitgebouwd zijn dat jongeren kunnen volgen wanneer er sprake is van verminderd functioneren door middelengebruik of problematisch gamegedrag. In zo'n traject wordt vastgelegd wie de jongere opvolgt, wie met hem of haar praat om de bezorgdheid af te toetsen en het probleem bespreekbaar te maken, wat een interne begeleiding inhoudt en wanneer en naar wie doorverwezen kan worden, indien nodig.

Ook als er nog geen beleid is, is het belangrijk om afspraken te maken over hoe de jongere opgevolgd zal worden.

Hebben jullie nog geen beleid, dan kan je dit ontwikkelen aan de hand van de 'Gids voor een Drugbeleid op School' of de publicatie 'Een drugbeleid in de bijzondere jeugdzorg'.

ONDERSTEUNING NOODIG?

PROFESSIONALS

Voor advies, consult, vorming, coaching en ondersteuning bij het uitwerken van een alcohol- en drugbeleid, waarin ook aandacht is voor gamen, kan je terecht bij het CGG-preventiewerk tabak, alcohol en drugs in jouw regio. Hun contactgegevens vind je op www.vad.be, doorklikken naar de doorverwijsgids.

JE KAN BIJ HEN TERECHT MET VRAGEN ALS:

- Ik ben geïnteresseerd in een vorming over gamen: hoeveel gamen jongeren en welke games spelen ze, wanneer gamen ze te veel, wat zijn risicofactoren en hoe kunnen we daar best mee omgaan, ...? (vorming)
- Ik denk dat een jongere meer gamet dan goed voor hem is, wat kan ik doen en hoe kan ik dit met hem bespreken? (advies en consult)
- We zouden graag ondersteuning willen bij het uitwerken van ons (game)beleid. (coaching)

Voor meer informatie of met vragen over gamen, kan je ook steeds terecht bij De DrugLijn (www.druglijn.be). Wie De DrugLijn mee wil bekendmaken bij jongeren, kan gratis materiaal gebruiken, te bestellen via www.vad.be, doorklikken naar 'Materialen' en zoeken op 'druglijn'.

JONGEREN

Jongeren die vragen hebben of extra informatie zoeken over gamen, kunnen ook terecht bij De DrugLijn (www.druglijn.be). De jongere kan zijn vraag anoniem via mail, chat of Skype stellen, of kan bellen (078 15 10 20). De DrugLijn kan de jongere ook informeren over waar hij in zijn buurt terecht kan voor hulp. Bellen kan van maandag tot vrijdag tussen 10u en 20u.



WERKEN AAN VAK- OVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

PLAY IS EDUCATIEF MATERIAAL DAT KAN BIJDAGEN TOT DE REALISATIE VAN DE VOETen:

STAM

- ET 5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.
- ET 12 De leerlingen zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken.
- ET 14 De leerlingen gaan alert om met media.
- ET 15 De leerlingen participeren doordacht via de media aan de publieke ruimte.
- ET 21 De leerlingen verwerven inzicht in de eigen sterke en zwakke punten.
- ET 27 De leerlingen dragen zorg voor de toekomst van zichzelf en de ander.

CONTEXT 1 LICHAAMELIJKE GEZONDHEID EN VEILIGHEID

- C1, ET 8 De leerlingen schatten de risico's en gevolgen in bij het gebruik van genotsmiddelen en medicijnen en reageren assertief in aanbodsituaties.

CONTEXT 2 MENTALE GEZONDHEID

- C2, ET 6 De leerlingen stellen zich weerbaar op.

CONTEXT 3 SOCIORELATIONELE ONTWIKKELING

Opmerking: deze VOETen zijn te verfijnen of te verbreden afhankelijk van de competenties die de school wil benadrukken vanuit haar pedagogische visie.

DRUGBELEID OP SCHOOL EN LEERLIJNEN

Effectieve drugpreventie vereist een beleidsmatige aanpak, gekaderd binnen het pedagogisch project van de school, met aandacht voor regelgeving, begeleiding, educatie en structurele maatregelen. Net zoals alcohol en drugs kan ook gedrag met een risico op verslaving, zoals gamen of gokken, een thema zijn in het drugbeleid. Met een Drugbeleid op School¹ realiseer je dit. Deze beleidsmatige aanpak maakt deel uit van een gezondheidsbeleid op school.

Werken met PLAY in de klas maakt deel uit van de pijler educatie. Doelstelling van deze pijler is om alle jongeren op een effectieve manier te sensibiliseren, informeren en vaardigheden bij te brengen in het omgaan met middelengebruik, gamen en gokken. De leerlijnen tabak, alcohol, gamen, cannabis en andere illegale drugs² bieden een goede houvast. Elke leerlijn geeft, op basis van onderzoek, per leeftijdsgroep aan welke inhouden en vaardigheden je best onder de aandacht brengt. Bovendien krijg je in de leerlijn een overzicht van alle bestaande educatieve materialen van VAD.

De leerlijnen bieden een houvast, maar maatwerk blijft uiteraard essentieel. Om zicht te krijgen op de leefwereld van je leerlingen en je preventief aanbod op hun maat uit te werken, kan je deelnemen aan de VAD – leerlingenbevraging. Hiermee krijg je een beeld van het middelengebruik, het gamen en gokken van jouw leerlingen en krijg je input om je Drugbeleid op School te ontwikkelen of evalueren.

¹ De Gids voor een Drugbeleid op School kan je downloaden via www.vad.be, klik door naar materialen.

² De leerlijn kan je downloaden via www.vad.be, klik door naar materialen.

JONGEREN EN HUN VRIJE TIJD

De vrijetijdsbesteding van jongeren is een belangrijk aandachtspunt in voorzieningen bijzondere jeugdzorg. Zeker in residentiële voorzieningen betekent de plaatsing van jongeren vaak een breuk met hun vertrouwde vrijetijdsbesteding, waardoor niet alleen de activiteiten op zich wegvallen, maar ook de sociale contacten die ermee samenhangen.

Sommige organisaties voorzien zelf in vrijetijdsactiviteiten voor de jongeren die ze opvangen, andere proberen jongeren te motiveren voor en te ondersteunen in hun participatie aan externe vrijetijdsactiviteiten. Jongeren zelf zijn vaak vragende partij voor letterlijke ‘vrije’ tijd, tijd waarin niets ‘moet’, tijd die kan besteed worden aan sociale media, gamen, tv-kijken, rondhangen, ...

De manier waarop jongeren hun vrije tijd kunnen invullen, biedt hen heel wat mogelijkheden op vlak van het ontwikkelen van sociale vaardigheden, weerbaarheid, het uitbouwen van een vriendengroep, het leren ontdekken wat ze graag doen en waar ze goed in zijn. Meer dan genoeg redenen om als voorziening oog te hebben voor een evenwichtige vrijetijdsbesteding.

Met het educatieve pakket PLAY kan je jongeren aan het denken zetten over hun vrijetijdsbesteding. PLAY wil jongeren helpen om op een verantwoorde manier te gamen door hen inzicht te geven in hun eigen gamegedrag en dat van anderen, en hen te laten nadenken over alternatieve activiteiten en hobby's. Op die manier kan voorkomen worden dat (veel) gamen té veel gamen wordt.

GAMEN ALS THEMA IN EEN DRUGBELEID

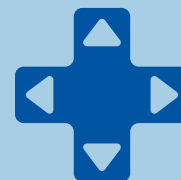
Hou er echter rekening mee dat eenmalige preventieve activiteiten weinig impact hebben op het gedrag van jongeren. Continuïteit en herhaling zijn aangewezen. Dit kan je doen door de aandacht voor het thema gamen in te bouwen in het alcohol- en drugbeleid van de voorziening. Net zoals alcohol en drugs kan ook gedrag met een risico op verslaving zoals gamen of gokken een thema zijn in het drugbeleid.

Een drugbeleid in een voorziening bijzondere jeugdzorg is een samenhangend geheel van afspraken over hoe de voorziening omgaat met alcohol, illegale drugs, psychoactieve medicatie, gamen en gokken. Een beleid vertrekt vanuit een welbepaalde visie op de thematiek die kadert in de algemene pedagogische visie van de voorziening. Er is aandacht voor regelgeving, begeleiding, educatie en structurele maatregelen.

Werken met PLAY is een manier om vorm te geven aan de pijler educatie voor wat betreft het thema gamen. Doelstelling van deze pijler is om de jongeren op een effectieve manier te sensibiliseren, te informeren en vaardigheden bij te brengen in het omgaan met alcohol, illegale drugs, psychoactieve medicatie, gamen en gokken. Je kan een drugbeleid uitwerken aan de hand van de publicatie ‘Een drugbeleid in de bijzondere jeugdzorg’ (2016). Je kan deze publicatie gratis downloaden of bestellen via www.vad.be/materialen.

THEMA 1

MIJN GAMEPROFIEL VS. DE GROEP



In **DEEL 1** van dit thema tref je eerst enkele voorbereidingen voor je in deel 2 effectief van start gaat samen met de jongeren. De jongeren krijgen een brief mee voor hun ouders/opvoeders, vullen een vragenlijst in over hun eigen gamegedrag en nemen dezelfde vragenlijst af bij hun ouders/opvoeders. De ingevulde vragenlijsten worden verzameld en de resultaten worden gebundeld in een PowerPoint met als titel 'Het gameprofiel van de groep'.

DEEL 2 van dit thema start met enkele oefeningen om de jongeren warm te maken voor het thema, waarna de resultaten van de vragenlijsten door middel van de PowerPoint 'Het gameprofiel van de groep' besproken worden. Tot slot buigen de jongeren zich als echte game-experten over enkele stellingen en doorlopen ze de flowchart om te ontdekken welk type gamer ze zijn.

DOELEN

- Jongeren en hun ouders/opvoeders worden gestimuleerd om het gesprek aan te gaan over gamen.
- Jongeren en hun ouders/opvoeders weten wat thuis de afspraken zijn over gamen.
- Jongeren krijgen zicht op hoe hun ouders/opvoeders naar hun gamegedrag kijken en wat zij van hun gamegedrag weten.
- Jongeren zijn zich bewust van hun eigen gamegedrag en dat van hun leeftijdsgenoten.
- Jongeren begrijpen wat leeftijdsgenoten leuk/minder leuk vinden aan gamen.
- Jongeren krijgen zicht op welk type gamer ze zijn.

DUUR EN OPBOUW

OPBOUW	TIJD	INHOUD
DEEL 1		
Vorbereiding + opdracht vragenlijsten	nvt	<ul style="list-style-type: none">• De brief voor ouders wordt meegegeven.• De opdracht wordt toegelicht en uitgevoerd.• De vragenlijsten worden verzameld en antwoorden worden gebundeld in de PowerPoint¹.
DEEL 2		
2.1 Op een rij	10 min +	De jongeren worden warm gemaakt om rond thema gamen te werken.
2.2 Gameprofiel van de groep	35 min	Het gameprofiel van de groep wordt besproken en jongeren vergelijken hun eigen antwoorden met deze van hun ouders/opvoeders en met elkaar.
2.3 Game-experts	20 min +	Jongeren geven hun mening over enkele game-stellingen.
2.4 Welk type gamer ben ik?	15 min	Jongeren komen te weten wat voor type gamer ze zijn door het invullen van een flowchart.

MATERIAAL

- Brief voor ouders/opvoeders (Bijlage 1)
- Werkbundel
- PowerPoint 'Gameprofiel van de groep' (incl. verwerkte vragenlijsten)
- Rode en groene kaartjes (zelf te voorzien)

1. PowerPoint 'gameprofiel van de groep' te downloaden op www.vad.be/materialen-play

DEEL 1 – VOORBEREIDING + OPDRACHT VRAGENLIJSTEN

1.1 BRIEF VOOR OUDERS/OPVOEDERS

Minstens een week voor je van start gaat met deel 2 van dit thema, geef je de brief voor ouders/opvoeders (Bijlage 1) mee aan de jongeren. Met deze brief breng je de ouders/opvoeders op de hoogte dat er rond het thema gamen gewerkt wordt. Tegelijkertijd maak je hen bewust van hun voorbeeldfunctie, verhoog je hun betrokkenheid en stimuleer je de communicatie over het thema.

Als je wil, kunnen jullie voor ouders/opvoeders ook de infoavond 'Als kleine kinderen groot worden en gamen' organiseren en hen met deze brief uitnodigen (meer info in deze handleiding, p. 7). Leg kort uit aan de jongeren wat er in de brief staat.

TIP: Je kan de brief ook meegeven tijdens een ouderavond/oudercontact/individueel gesprek met de ouder.

1.2 TOELICHTING OPDRACHT VRAGENLIJSTEN



Deel de werkbundels uit (op hetzelfde moment als de brief voor ouders) en licht toe wat er van de jongeren wordt verwacht als opdracht (10 min):

- Ze vullen de vragenlijst 'Mijn gamegedrag' (werkbundel, p. 3) in over hun eigen gamegedrag: Er zijn geen foute of juiste antwoorden.
- Ze nemen de vragenlijst 'Mijn ouders en mijn gamegedrag' (werkbundel, p. 4) mondeling af bij hun ouders/opvoeders: wat weten hun ouders/opvoeders over hun gamegedrag? Hoeveel gamen ze, welke games spelen ze, ... De jongeren nemen zelf de rol van 'journalist/interviewer' op zich.

Overloop kort de vragenlijsten met de jongeren. Geef mee dat het de bedoeling is dat jullie later in groep de resultaten zullen bespreken. Individuele antwoorden zullen niet getoond worden aan de rest van de groep.

Bepaal een deadline voor het indienen van de vragenlijst

voor de jongeren. Zorg dat je nog voldoende tijd hebt om de resultaten in de PowerPoint te verwerken voor je van start gaat met deel 2 van dit thema. De jongeren noteren deze datum in hun werkbundel (p. 1). De ingevulde vragenlijst van hun ouders houden ze zelf bij. Ze nemen deze, samen met de vragenlijst 'Mijn gamegedrag' er terug bij tijdens '2.2 Gameprofiel van de groep'.

1.3. VERWERKING OPDRACHT VRAGENLIJSTEN DOOR BEGELEIDER

Verwerk de vragenlijst 'Mijn gamegedrag' van de jongeren voor aanvang van het tweede deel in de PowerPoint 'Gameprofiel van de groep'. Je kan hierin de gegevens uit jouw groep eenvoudig integreren. Per vraag tel je het aantal jongeren die éénzelfde antwoord hebben gegeven. Door deze resultaten in te voeren bekom je een grafiek (staafdiagram of cirkeldiagram). Meer informatie over het invoeren van deze resultaten lees je in de notities onder de dia's.

De resultaten worden besproken tijdens '2.2. Gameprofiel van de groep' met behulp van de PowerPoint 'Gameprofiel van de groep'.

Opgelet! Het is niet de bedoeling dat je conclusies gaat trekken of een oordeel velt op basis van de individuele vragenlijsten van de jongeren, bijvoorbeeld over wie er te veel gamet. De bedoeling is vooral om de jongeren aan het denken te zetten en het gesprek aan te gaan. Ze krijgen de kans hun eigen gamegedrag te positioneren ten opzichte van het profiel van de groep.

OPDRACHT:
DENK NA OVER JOUW GAMEGEDRAG. VUL DE VRAGENLIJST IN.
ER ZIJN GEEN JUISTE OF FOUTE ANTWOORDEN.

	3. WAAROM GAME JET (OF WAAROM GAME JE NIET)?	6. HIER BEN IK GOED IN (DIT IS MIJN TALENT):
1. OP EEN SCHOOLDAG GAME IK ... <input type="checkbox"/> niet <input type="checkbox"/> minder dan 60 minuten <input type="checkbox"/> tussen 60 minuten en twee uur <input type="checkbox"/> tussen twee uur en drie uur <input type="checkbox"/> meer dan drie uur		7. IK HEB THUIS AFSPRAKEN OVER HOELANG IK MAG GAMEN: <input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee
2. OP EEN VRIJE DAG (BLIJF IN HET WEEKEND) GAME IK ... <input type="checkbox"/> niet <input type="checkbox"/> minder dan 60 minuten <input type="checkbox"/> tussen 60 minuten en twee uur <input type="checkbox"/> tussen twee uur en drie uur <input type="checkbox"/> meer dan drie uur	4. DEZE GAMES SPEEL IK HET LIEFST: 1. 2. 3.	8. IK HEB THUIS AFSPRAKEN OVER HOEWEEF IK MAG GAMEN: <input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee
	5. NAAST GAMEN DOE IK (bv. voetbal, dans, jeugtbeweging, muziek, tekenen, ...)	9. IK HEB THUIS AFSPRAKEN OVER WELKE GAMES IK MAG SPELEN: <input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee

GAMEGEDRAG VLAAMSE JONGEREN

Bron: Apestaartjaren 2016

MET BEHULP VAN DEZE VLAAMSE CIJFERS KAN JE DE RESULTATEN UIT JOUW GROEP KADEREN:

Games spelen op een schooldag:

- 67,5% van de jongeren tussen 12 en 18 jaar heeft de afgelopen week op een schooldag spelletjes gespeeld.
- 23,3% speelde minder dan een uur.
- Jongeren in de eerste graad spelen significant vaker dan de jongeren in de derde graad. 75% van alle jongeren in de eerste graad geeft aan op schooldagen spelletjes te spelen, terwijl 61% van alle jongeren in de derde graad dat doet.
- Opmerkelijk meer jongens geven aan spelletjes te spelen (82% op een schooldag) dan meisjes (53% op een schooldag).

Games spelen op een vrije dag:

- 4 op de 5 jongeren tussen 12 en 18 jaar speelde spelletjes op een vrije dag.
- De helft van de jongeren speelt gemiddeld meer dan 2 uur spelletjes.
- Jongeren in de eerste graad spelen significant vaker dan de jongeren in de derde graad. 92% in de eerste graad tegenover 72% in de derde graad.
- Opmerkelijk meer jongens geven aan spelletjes te spelen (92% op een vrije dag) dan meisjes (69% op een vrije dag).

Top 5 van games:

- Call of duty
- FIFA
- Grand theft auto
- Minecraft
- Candy crush

**De top 5 verschilt
duidelijk tussen
jongens en meisjes.**

Jongens:

- Call of duty
- FIFA
- Grand theft auto
- Minecraft
- Clash of Clans

**Jongens vermelden
vaker grotere
(console)games**

Meisjes:

- Candy crush
- Subway surfers
- Minecraft
- The sims
- Grand theft auto

**Meisjes spelen
het liefst kleinere
spelletjes.**

DEEL 2 – INHOUD

2.1 OP EEN RIJ + – 10 minuten

VOORBEREIDING:

Voorzie een ruimte met voldoende plaats om te bewegen.

WERKWIJZE:

Laat alle jongeren op één lijn staan. Overloop onderstaande stellingen één voor één. Elke keer dat de jongeren 'ja' kunnen antwoorden, zetten ze één stap naar voor.

TIP: Maak plaats in de ruimte die je ter beschikking hebt of doe deze oefening buiten. Is het niet haalbaar om voldoende ruimte te voorzien? Je kan hen ook gewoon laten rechtstaan wanneer ze 'ja' kunnen antwoorden.

TIP: Hou goed in het oog hoeveel jongeren uit jouw groep niet of zeer weinig gamen. Op deze manier kan je hen tijdens het verdere verloop van dit pakket bevragen over wat zij doen in hun vrije tijd (bv. sociale media/ internetgebruik/hobby's/vrijtijdsactiviteiten...) en voelen ze zich alsnog betrokken.

STELLINGEN:

1. Ik gebruik internet.
2. Ik chat met mijn vrienden.
3. Ik kijk naar youtube-filmpjes.
4. Ik heb een profiel op sociale media (Facebook, Snapchat, Instagram, YouTube, ...).
5. Ik game.
6. Ik zou het jammer vinden moesten er geen games bestaan.
7. Ik speel games op sociale media zoals Facebook.
8. Ik game online samen met anderen.
9. Ik praat tijdens het online gamen met andere gamers (bv. via chat of skype).

NABESPREKING:

Vat samen wat je hebt opgemerkt: wat doen de meesten, wat komt minder voor? Leg de link naar het thema gamen.

2.2 HET GAMEPROFIEL VAN DE GROEP – 35 minuten

VOORBEREIDING:

Lees deel 1 – voorbereiding en opdracht vragenlijsten

WERKWIJZE:

Projecteer de PowerPoint 'Gameprofiel van de groep' tijdens deze bespreking. Zo kunnen de jongeren hun eigen resultaten vergelijken met het gameprofiel van de groep en kunnen ze kijken wat hun ouders/opvoeders weten over hun gamegedrag. De jongeren nemen de ingevulde vragenlijst 'Mijn ouders en gamen' erbij. Geef hen de ingevulde vragenlijst 'Mijn gamegedrag' terug. Laat hen beide vragenlijsten voor zich neerleggen.

Overloop de vragenlijst met behulp van de PowerPoint 'Het gameprofiel van de groep' en stel bij elke dia enkele bijvragen. Deze helpen om het gesprek op gang te brengen.

+ Je kan per dia kiezen welke bijvragen je stelt. Beperk het aantal jongeren dat je per dia aan het woord laat (bv. 3 à 4 jongeren).

TIP: Jongeren die niet gamen kunnen op de persoonlijke bijvragen antwoorden met het oog op hun eigen vrije-tijdsbesteding (bv. internet-, sociale media- of smartphonegebruik of andere zaken die ze in hun vrije tijd doen).

HOOFDVRAGEN OP DIA	MOGELIJKE BIJVRAGEN
DIA 2 & DIA 3 – Hoelang speel je games op een schooldag? / Hoelang speel je games op een vrije dag?	<ul style="list-style-type: none"> • Welk antwoord werd het vaakst gegeven? • Vind je dat er veel gegamed wordt of net weinig? • Is er een groot verschil tussen school- en vrije dagen? Hoe komt dit? • Wie vindt het soms moeilijk om te stoppen met gamen? Hoe komt dit?
DIA 4 – Weten je ouders hoeveel je gamet?	<ul style="list-style-type: none"> • Denken ze dat jullie meer of minder gamen dan hoe het echt is? • Wat hebben jullie ouders hierover gezegd? • Hoe komt het dat ze wel/niet op de hoogte zijn? • Zeggen jullie ouders soms dat je minder zou moeten gamen? Wat vind je daarvan?
DIA 5 – Waarom game je (niet)?	<ul style="list-style-type: none"> • Wat zijn de meest voorkomende redenen om te gamen? • Wat zijn de meest voorkomende redenen om niet te gamen?
DIA 6 – Weten je ouders waarom je gamet?	<ul style="list-style-type: none"> • Gamen je ouders soms zelf? • Waarom gamen zij?
DIA 7 – Liefelingsgames: top 3	<ul style="list-style-type: none"> • Waarover gaan deze games? • Wat vinden jullie er leuk aan? • Wat maakt dat je die games (lang) kan spelen?
DIA 8 – PEGI: Weet je vanaf welke leeftijd je jouw liefelingsgame mag spelen?	<ul style="list-style-type: none"> • Hoe weet je dit? <p>INFO VOOR BEGELEIDER: De PEGI-symbooltjes (Pan European Game Indicator) op de verpakking van games geven je meer informatie over een game. Zo kom je te weten voor welke leeftijd een game geschikt is en welke inhoud er in een game aan bod komt. Meer info op www.pegi.info/be/</p>
DIA 9 – Weten je ouders wat je liefelingsgames zijn?	<ul style="list-style-type: none"> • Hoe komt het dat ze wel/niet op de hoogte zijn? • Heb je al eens samen met je ouders een game gespeeld? • Welke games spelen je ouders?
DIA 10 – Wat doe je naast gamen? Wat zijn je talenten?	<ul style="list-style-type: none"> • Wat doe je nog naast gamen? • Wat vind je daar zo leuk aan? • Waar ben je goed in? Wat is jouw talent?
DIA 11 – Weten je ouders wat je nog allemaal doet naast gamen? / Wat vinden je ouders één van je talenten?	<ul style="list-style-type: none"> • Hoe komt dit? • Had je dat talent ook voor jezelf opgeschreven?
DIA 12 – Zijn er afspraken thuis over ...	<ul style="list-style-type: none"> • Wat valt op wanneer we kijken naar hoeveel jongeren thuis afspraken hebben over gamen? • Wat zijn de afspraken? • Wat vind je van de afspraken? • Voor jongeren die thuis geen afspraken hebben: • Hoe bepaal je hoelang/wanneer je gamet? • Wat vind je ervan dat er geen afspraken zijn? • Voel je je soms onrustig als je niet mag/kan gamen?
DIA 13 – Hebben jouw ouders hetzelfde ingevuld op de drie vragen over afspraken?	<ul style="list-style-type: none"> • Wat is volgens je ouders thuis de afspraak over hoelang/wanneer/welke games je mag spelen? • Hoe komt het dat dit wel/niet overeenkomt?

AFRONDING:

- Stel tot slot enkele vragen over het verloop van de opdracht:
- Wat vonden jullie van de opdracht?
- Wie had er een goed gevoel na het interview met zijn/haar ouders/opvoeder(s)?
- Wat vonden jullie ouders/opvoeder(s) van de opdracht?
- Hebben jullie door de afname van de vragenlijst thuis gepraat over gamen?
- Vertel dat ze kunnen proberen om hun ouders/opvoeder(s) te betrekken bij het gamen.
Ze kunnen bijvoorbeeld eens vragen om mee te spelen of hen uitleggen wat ze zo leuk vinden aan gamen.

2.3 GAME-EXPERTS – 20 minuten

VOORBEREIDING:

- Voorzie een rode en groene kaart voor elke jongere.
- Lees de achtergrondinformatie per stelling.

WERKWIJZE:

Geef elke jongere een rood en een groen kaartje. Lees de stellingen één voor één voor. Wie akkoord is, steekt zijn groen kaartje omhoog. Wie niet akkoord is, steekt zijn rood kaartje omhoog. Nadat ze hun keuze hebben gemaakt, vraag je aan enkele jongeren waarom ze er zo over denken. Bij iedere stelling vind je achtergrondinformatie die je kan gebruiken tijdens het gesprek.

 **Kom je tijd te kort? Kies minstens 2 stellingen.**

TIP: Geef de jongeren eerst even de tijd om zelf na te denken en hun mening te vormen voor ze een kaartje omhoog steken. Zo verminder je volggedrag.

TIP: Stel jezelf op als game-leek en benader de jongeren als game-experts. In deze oefening is het extra van belang om je eigen (eventuele) vooroordelen over gamen aan de kant te schuiven. Probeer om het vanuit hun beleving te bekijken. Indien nodig kan je zelf nog bijsturen met behulp van de info voor begeleider.

Stelling 1: Gamen is leuker dan sporten.

- Akkoord: Waarom dan juist? Wat is er zo leuk aan games?
- Niet akkoord: Waarom niet? Wat is er zo leuk aan sporten?

INFO VOOR BEGELEIDER:

Mensen verschillen in wat ze leuk vinden en wat ze graag doen. Zo zal ook niet iedereen elke game even leuk of spannend vinden. Elke hobby of activiteit in je vrije tijd heeft zijn meerwaarde. Games zijn zo ontwikkeld dat ze jou prikkelen om te blijven spelen. Zo worden ze heel de tijd een beetje moeilijker, zodat het spannend blijft. Je krijgt ook elke keer een beloning als je een doel bereikt. Het is vooral belangrijk om een gezond evenwicht in te bouwen tussen gamen en andere vrijetijdsbestedingen.

Meer info: infofiche voor de begeleider 'Wat is er zo leuk aan gamen?' (p. 19)

Stelling 2: Van gamen kan je niets leren.

- Akkoord: Waarom vind je dat je niets kan leren van gamen?
- Niet akkoord: Wat kan je leren van games? Is er een andere manier waarop je dit nog kan leren?

INFO VOOR BEGELEIDER:

Games zijn leerrijk. Ook al zijn games in de eerste plaats ontwikkeld voor ontspanning en plezier, door te gamen verbeter je de oog-handcoördinatie, je oriëntatievermogen, leer je strategieën uitdenken, hoofd- en bijzaken onderscheiden, snel beslissingen nemen, samenwerken, multitasken, Engels spreken, ... Er bestaan ook serious games, deze games worden bijvoorbeeld in het onderwijs gebruikt, maar ook chirurgen in opleiding leren er de kneepjes van het vak mee, of mensen die herstellen van een ongeval leren er hun spieren weer mee trainen.

Meer info: infofiche voor de begeleider 'Wat kan je van games leren?' (p. 20)

Stelling 3: In games kan je echte vrienden maken

- Akkoord: Waarom vind je dat je in games echte vrienden kan maken?
- Niet akkoord: Waarom vind je dat je in games geen echte vrienden kan maken?

INFO VOOR BEGELEIDER:

Soms lijkt gamen asociaal omdat gamers op hun eentje met hun smartphone of console bezig zijn. Gamers hoeft geen asociale bezigheid te zijn. Veel jongeren gamen samen met vrienden. Of spelen in de game samen met of tegen online vrienden. Dus ook tijdens het gamen staan gamers vaak in contact met anderen. Jongeren kunnen heel waardevolle contacten opbouwen door te gamen. Gamevrienden kunnen echte vrienden zijn of worden. Online vriendschappen kan je zonder veel moeite onderhouden. Je kan bijvoorbeeld vrienden hebben in Amerika en in het midden van de nacht het laatste nieuwtje vertellen via Skype of chat. Maar je hoort elkaars stem niet en kan elkaar niet vastpakken. In het echte leven kan dat wel. Een gezonde balans tussen beiden is dus de boodschap. Laat je online vrienden een aanvulling zijn op je vrienden in het echte leven¹. Gamers kan voor je gezinsleden (bijvoorbeeld je ouders) asociaal overkomen wanneer ze niet precies weten wat je doet of als ze niet worden betrokken. Duidelijke afspraken over waar en wanneer je mag gamen, erover praten of samen eens een game spelen kunnen daarbij helpen.

Stelling 4: Ik heb geen andere activiteiten in mijn vrije tijd (bv. hobby's) nodig om mij uit te leven. Laat mij maar altijd gamen.

- Akkoord: Waarom vind je dat je geen andere activiteiten in je vrije tijd nodig hebt?
- Niet akkoord: Waarom vind je dat je wel andere activiteiten in je vrije tijd nodig hebt?

INFO VOOR BEGELEIDER:

Gamen kan zo leuk zijn dat je alleen nog maar wil gamen, maar zonder andere vrijetijdsbestedingen doen jongeren zichzelf tekort. Hun leven speelt zich te eenzijdig af en ze doen geen andere ervaringen op. Op die manier krijgen ze niet de mogelijkheid om andere talenten te ontdekken en te ontwikkelen. Daarom is het belangrijk om een gezond evenwicht in te bouwen tussen gamen en andere vrijetijdsbestedingen.

NABESPREKING:

Vat afsluitend samen wat je gehoord hebt en vertel wat je zelf hebt opgestoken.

2.4 WELK TYPE GAMER BEN IK? – 15 minuten

WERKWIJZE:

De jongeren doorlopen individueel de flowchart uit hun werkbundel (p. 5). Geef hen hiervoor 5 minuten de tijd. Op deze manier ontdekken ze wat voor type gamer ze zijn.

TIP: Laat jongeren de weg die ze bewandelen in de flowchart met een kleurtje/fluostift aanduiden.

NABESPREKING

Wanneer elke jongere weet welk gametype hij/zij is, stel je volgende vragen:

- Herken je jezelf in het gametype waar je op terecht bent gekomen?
- Heb je iets over jezelf geleerd?
- Wat klopt wel/wat klopt niet?
- Wat zou je nog aanvullen?

TIP: Het proces is belangrijker dan het eindresultaat. Met deze oefening staan jongeren stil bij de manier waarop ze gamen. Kunnen ze zich niet helemaal vinden in het type gamer waar ze terecht komen, dan is dat geen probleem. Laat ze uitleggen wat er volgens hen niet helemaal klopt.

¹ Bron Childfocus - <http://www.childfocus.be/nl/preventie/veilig-internetten/jongeren/mijn-online-vrienden>

WAT IS ER ZO LEUK AAN GAMEN?

ER ZIJN EEN AANTAL GAME-EIGEN ELEMENTEN, DIE ERVOOR ZORGEN DAT GAMEN ZO AANTREKKELIJK IS:

- Games zorgen voor entertainment en ontspanning. Bijvoorbeeld: Samen met vrienden enkele games op PlayStation of Xbox spelen als tussendoortje.
- Ranking: je kan altijd beter worden en meer punten verdienen (waardoor je nóg meer kan bereiken) Bijvoorbeeld: Gamers kunnen op basis van hun ranking worden gevraagd om zich bij bepaalde teams aan te sluiten. Dat is vaak voor gamers een doel op zich.
- Overwinningen: dat zijn ingebouwde beloningen (en jongeren zijn zeer gevoelig voor beloning). Door doorzetting kan men in een game een zekere status of respect opbouwen. Succesvol gedrag wordt in een game vaker en sneller beloond dan in het werkelijke leven. Alles wat een speler leert, wordt beloond en de beloningen worden groter naarmate de moeilijkheidsgraad toeneemt (bijvoorbeeld nieuw level, punten, ...).
- Identificatie met avatar (het personage waar je een spel mee speelt). Spelers kunnen vaak hun eigen personage (avatar) creëren en een andere identiteit aannemen.
- In sommige games kan je verschillende rollen aannemen. Op die manier kunnen ze experimenteren met verschillende persoonlijkheidskenmerken en vaardigheden. Bijvoorbeeld: In World of Warcraft kan je kiezen welke rol je personage aanneemt: jager, tovenaar, monnik, helper, ... Al deze rollen hebben hun eigen specifieke functie binnen de game. De gamer kan kiezen voor de rol die hem het meest aantrekt.
- De muziek volgt het verhaal en scheidt een sfeer.
- De game-sfeer is zo beklarend, dat je hem meeneemt na het spel. (Ter vergelijking: ook in sport is dat zo. Bijvoorbeeld: Je gemoed zal er heel anders aan toe zijn naargelang je favoriete ploeg wint of verliest).
- Je begeeft je in een fantasiewereld waarin alles mogelijk is.
- Games kunnen de behoeften aan competitie en haalbare uitdagingen bevredigen. Bijvoorbeeld: Het uitspelen van een offline game op de hoogste moeilijkheidsgraad. Of online stijgen in ranking door het verslaan van hoger geplaatste spelers/teams.
- Je kan er emoties, zoals boosheid, frustraties en angst in kwijt. In de teamspeak, bijvoorbeeld: via Skype wordt er al eens geroepen op medespelers omdat er iets fout loopt, iets vlug moet gebeuren, ... Net zoals dit kan gebeuren tijdens een sportwedstrijd.
- Eindeloosheid: je kan blijven doorgaan en jezelf blijven verbeteren. In een game kan je helemaal wegzakken: je bent alle gevoel van tijd even kwijt.

TIP: Thema 4 'De aantrekkingskracht van games' gaat specifiek over de eigenschappen van games. Als je hier verdiepend rond wilt werken raden we aan om dit thema te doorlopen.

WAT KAN JE VAN GAMES LEREN?

GAMES HEBBEN EEN EIGEN EDUCATIEVE WAARDE ZOALS:

- Je kan leren snel beslissingen te nemen en keuzes te maken. (Bijvoorbeeld: Voorafgaand aan een missie - bij een First Person Shooter game - kiezen uit een arsenaal wapens, die allen een andere sterkte/zwakte hebben.)
- Games kunnen ruimtelijk inzicht, oriëntatievermogen en reactiesnelheid verhogen. Ze verbeteren de oog-handcoördinatie door het constant combineren van bewegen en kijken. (Bijvoorbeeld: Snel kunnen reageren - bukken, liggen, schieten, weglopen - bij het zien van een tegenstander bij de online versie van Call Of Duty).
- Door te gamen kan je probleemoplossende vaardigheden leren. Je moet vaak stapsgewijs te werk gaan om problemen op te lossen en strategieën leren uitdenken. (Bijvoorbeeld: Een missie is meer dan zich van punt A naar B begeven. Bijvoorbeeld bij Prince of Persia moet je aftasten welke paden beloopbaar zijn. Indien niet, moet men op zoek naar (vaak verborgen) omwegen. Bij League of Legends kan je streams op YouTube bekijken om de eigen strategie aan te passen aan die van het andere team.)
- Door te gamen kan je leren om je te concentreren en door te zetten. (Bijvoorbeeld: De eindbaas in Mario Bros verslaan lukt vaak niet van de eerste keer.)
- In een game kan je leren omgaan met complexe informatiestromen. In veel games moet je op elk moment verschillende zaken in het oog houden. Bijvoorbeeld de gezondheid van je personage, de gevaren, munitie verzamelen, kaart aflezen, ... (Bijvoorbeeld bij World of Tanks: kijken op de radar/map waar zowel vijandige tanks zich bevinden als teamgenoten. Om aan te vallen moet je over voldoende munitie beschikken. Als je te weinig hebt, moet je ernaar op zoek in de game. Daarnaast moet je erop letten dat je eigen tank voldoende verborgen is voor vijandige tanks.)
- In games met meerdere spelers kan je leren samenwerken en afspraken maken en andere sociale relaties aangaan. (Bijvoorbeeld in Fifa, Call of Duty, World of Tanks, League of Legends, ... voorafgaand aan de game samen met teamgenoten een tactiek/strategie bespreken om het andere team te verslaan. Tijdens de game kan deze tactiek/strategie worden aangepast.)
- Veel jongeren leren Engels – zowel spreken als lezen – door games te spelen.

THEMA 2: VERANTWOORD GAMEN

Met een digitaal spelbord ontdekken de jongeren verschillende gametips die ze kunnen gebruiken om verantwoord te gamen. Ze worden opgedeeld in 4 groepen en proberen om zoveel mogelijk gelukspunten te verzamelen voor hun avatar. Het spel is afgelopen eens de zes game-tips verzameld zijn. Vervolgens proberen ze een week volgens drie game-tips te leven.



DOELEN:

- De jongeren kennen de tips om verantwoord te gamen
- De jongeren proberen tips om verantwoord te gamen in de praktijk om te zetten.

DUUR EN OPBOUW

OPBOUW	TIJD	INHOUD
Gamewijs: het spel	50 min	<ul style="list-style-type: none">• De jongeren verzamelen spelenderwijs tips over hoe ze verantwoord kunnen gamen.
Real life game-tips	2 x 15 min Mogelijke combinatie thema 3 (samen 30 min)	<ul style="list-style-type: none">• De jongeren denken na over de game-tips. Welke vinden ze het meest bruikbaar? Ze kiezen drie tips die ze een week lang zullen volgen. (15 minuten)• Na een week kom je hierop terug en bespreek je hun ervaringen samen. (15 minuten)

MATERIAAL:

- PC met internetverbinding en projector.
- Digitaal spelbord op www.vad.be/gamewijs
- Personages (bijlage 2)
- Raadsels met game-tips (bijlage 3)
- Werkbundel.
- Benodigdheden voor opdrachten: pen, papier, een tiental rietjes, post-it's, spelkaarten, prent die te maken heeft met gamen (bijlage 4), twee (Chinese) eetstokjes, een prop papier.
- 6 grote flappen papier waarop je de 6 gametips uitschrijft en ophangt in het lokaal.



INHOUD

1. GAMEWIJS: HET SPEL – 50 minuten

VOORBEREIDING:

- Deel het lokaal zo in dat de jongeren in 4 teams kunnen zitten, telkens aan een tafel.
- Knip de personages uit (bijlage 2).
- Kopieer de raadsels om de game-tips te ontcijferen 4 keer (1 x voor elk team). (bijlage 3)
- Lees de opdrachten verderop in deze handleiding (p. 25) en selecteer de leukste voor jouw groep.
- Test het spelbord op voorhand uit om te zien of het werkt op de computer die je ter beschikking hebt. Dit doe je via www.vad.be/gamewijs

HELP! HET SPELBORD WERKT NIET!

Werkt het spelbord niet (of niet zoals het moet) probeer dan onderstaande zaken.

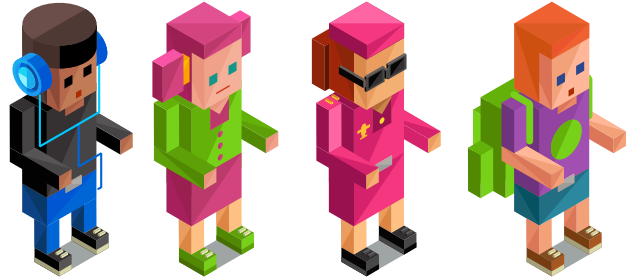
- Werkt je internetverbinding?
- Is je browser up-to-date?
- Internet Explorer 11 of hoger
- Firefox: recentste versie
- Safari: recentste versie
- Chrome: recentste versie
- Probeer indien nodig het spel te openen in een andere browser.

WERKWIJZE:

Verdeel de groep in vier teams.

Geef elk team willekeurig een personage (Emma, Bouba, Esra of Jens).

Leg de bijhorende avatar op hun tafel zodat het voor het team duidelijk is voor welk personage ze strijden.



Vertel dat ze de opdracht krijgen om hun personage zo gelukkig mogelijk te maken. Ze verdienen gelukspunten door zoveel mogelijk locaties (vakjes van het spelbord) te veroveren. Eens een locatie veroverd is, kleurt het vakje op het spelbord goud.



Bepaal welk team mag starten en verander indien nodig de volgorde van de personages op het computerscherm.

In het spelbord zit een digitale dobbelsteen. Elk team gooit om de beurt met deze digitale dobbelsteen. Vervolgens kan het team zich 1, 2 of 3 stappen vooruit, achteruit of opzij verplaatsen. De locaties die het team kan veroveren lichten automatisch op en krijgen een cijfer toegekend. Het team hoeft zich niet even ver als het aantal gegooiden ogen te bewegen, maar kan ook minder stappen zetten. Dit kiezen ze zelf. Je klikt op het cijfer van het vakje dat de jongeren kozen. De avatar verplaatst zich automatisch naar het gekozen vakje.

Het spelbord geeft aan op wat voor soort vakje het team terecht is gekomen. Een vraag-, opdracht- of gametip-vakje. Er zijn ook lege vakjes. Komt een team op een leeg vakje, dan slaan zij een beurt over.



Om een locatie te veroveren, moet het team dat aan beurt is, ofwel:

- een **game-vraag** beantwoorden. De vraag wordt samen met de antwoordmogelijkheden getoond op het spelbord. Selecteer het antwoord van het team. Bij een juist antwoord krijgt het team automatisch 1 gelukspunt.
- een **opdracht** uitvoeren. Kies een opdracht uit de opdrachtenlijst op p. 25. Slaagt het team? Selecteer dan 'gelukt' op het spelbord. Het spelbord geeft het team 1 gelukspunt.
- een **game-tip** ontcijferen. Verdeel aan alle teams het raadsel met het overeenkomstige tip-nummer dat op het spelbord getoond wordt. De raadsels en bijhorende oplossing vind je verderop in deze handleiding (p. 24). Alle teams strijden tegen elkaar om de tip om het snelst te vinden. Selecteer op het spelbord het personage van het team dat de tip als eerste vond. Het spelbord geeft dit team 2 gelukspunten.
- Het spelbord toont de tip. Laat de jongeren hem overschrijven in hun werkbundel (p. 7). Vraag wie de tip al eens gebruikt heeft? Hoe is dit gelukt?



Zijn alle zes gametips verzameld? Dan is het spel afgelopen! Het team met het hoogste aantal gelukspunten wint!

TIPS:

- Naar het einde toe van het spel kan het zijn dat alle vakjes voor, achter of opzij van een pion al ingenomen zijn. In dat geval mag het team opnieuw gooien tot ze op een vrij vakje terecht komen. In dat geval waak je er best over dat het team zich ook richting het vrije vakje voortbeweegt op het spelbord.
- Komt een team op een opdracht-vakje, dan kan je eventueel een digitale stopwatch projecteren terwijl het team de opdracht uitvoert. Zo kan de volledige groep mee aftellen.
- Duurt het spel te lang? Stop het spel wanneer je wil door op de powerknop links boven het spelbord te duwen. De winnaar is het team met de meeste gelukspunten.

2. REAL LIFE GAME-TIPS – 2x15 minuten

VOORBEREIDING:

Schrijf de 6 gametips op grote flappen papier en hang ze uit in het lokaal.

WERKWIJZE:

Bekijk samen de game-tips die jullie tijdens het spel 'Gamewijs' ontdekten en die nu in het lokaal ophangen.

VRAAG:

Kan je zelf nog extra tips bedenken?

Bijvoorbeeld:

- Verlucht je kamer wanneer je aan het gamen bent.
- Speel je lievelingsgame eens samen met je ouders.
- Maak afspraken met je ouders over games waar je voor moet betalen.
- Kijk naar het PEGI-systeem om te weten of een game geschikt is voor jou.
- Leg je ouders uit hoe je game werkt en hoelang het duurt om één level uit te spelen.
Dan kunnen ze hier rekening mee houden wanneer ze je bijvoorbeeld roepen om te komen eten.



Laat de jongeren zelf een extra tip bedenken. Laat hen die noteren in hun werkbundel.

Laat iedere jongere drie game-tips uitkiezen en in hun werkbundel fluoresceren die hij/zij voor een week zal volgen. Hij/zij kan de game-tips op een A4 schrijven en uithangen in zijn/haar kamer, bureau, ... Na een week vraag je om de game-tips terug bij de hand te nemen en bespreken jullie of het gelukt is om de tips te volgen.

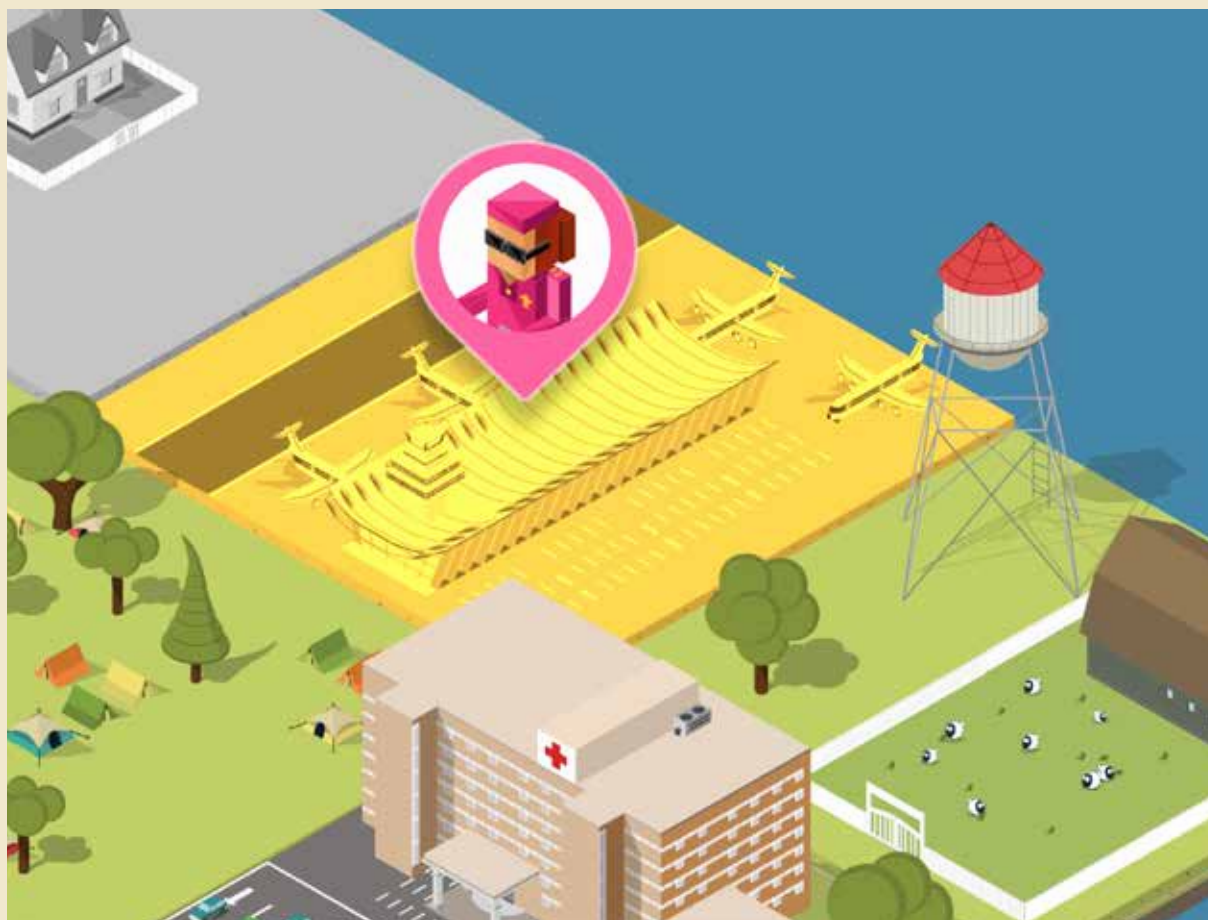
NABESPREKING (NA 1 WEEK) – 15 minuten

- Heb je de tips kunnen volgen?
- Hoe heb je dit aangepakt?
- Wat maakt het makkelijk of moeilijk? Wat waren de moeilijkste momenten? Wat hielp je om de tips te volgen?
- Welke tips geef je aan de anderen in jouw groep?

TIP: Bewaak dat de jongeren elkaar niet bekritisieren op hun vrijetijdsbesteding.

SPELBORD GAMEWIJS:

GAMETIPS, OPDRACHTEN & GAMEVRAGEN



GAMETIPS GAMEWIJS

RAADSELS EN OPLOSSINGEN

TIP 1: OPDRACHT RAADSEL: Ontcijfer deze zin.

GAME-TIP: Speel geen games net voor je gaat slapen.

TIP 2: OPDRACHT RAADSEL: Zet de woorden in de juiste volgorde.

GAME-TIP: Maak eerst je huiswerk voor je gamet.

TIP 3: OPDRACHT RAADSEL: Zet per woord de letters in de juiste volgorde en ontcijfer de zin.

GAME-TIP: Maak tijd voor andere hobby's, vrienden en familie.

TIP 4: OPDRACHT RAADSEL: Als je alle cijfers die op de toetsen van je telefoon zitten met elkaar vermenigvuldigt, wat voor een uitkomst krijg je dan?

OPLOSSING: 0 want je vermenigvuldigt alle cijfers met 0.

GAME-TIP: Pauzeer tijdens het gamen. Game maximum 60 minuten aan één stuk.

TIP 5: OPDRACHT RAADSEL: Zoek de 3 verschillen. Het snelste team wint en krijgt de tip.

OPLOSSING: De verschillen zijn geen kat in rechtse boom, schommel weg, één bol weg uit boom links

GAME-TIP: Zet zo weinig mogelijk info op je gameprofiel.

TIP 6: OPDRACHT RAADSEL: Los deze rebus op.

GAME-TIP: Spreek met je ouders af hoelang je wil gamen en wanneer.

OPDRACHTENLIJST GAMEWIJS

1. ZITTEND STAAN

Benodigdheden: geen

Opdracht: Laat alle teamleden (per 2) rug tegen rug rechtkomen vanuit zithouding (zonder inhaken van de armen). Lukt dit iedereen, dan slagen ze in de opdracht. Het team krijgt hiervoor één minuut.

2. VIND VOOR ELKE LETTER EEN HOBBY

Benodigdheden: pen en papier

Opdracht: De ploeg die aan beurt is krijgt een blad met letters. Ze moeten voor elke letter een hobby opschrijven, dit binnen de minuut. Dit voor de letters S-P-E-L-N. Het team krijgt hiervoor twee minuten. Is dit gelukt, dan slagen ze in de opdracht.

3. UITHOUDINGSSPEL

Benodigdheden: een vrije muur

Opdracht: Alle teamleden starten tegelijk. Van alle teamleden moet minstens één iemand van het team één minuut in zithouding tegen de muur blijven zitten. Als dit één iemand lukt dan slagen ze in de opdracht.

4. STOFZUIGER

Benodigdheden: rietjes, post-it

Opdracht: Geef, door te zuigen aan het rietje, de post-it zeven keer door met heel het team zonder te laten vallen. Lukt dit zeven keer, dan slagen ze in de opdracht. Het team krijgt hiervoor twee minuten. Minecraft, Candy Crush... Het team krijgt hiervoor twee minuten. Lukt dit, dan slagen ze in de opdracht.

5. WAT BEN IK?

Benodigdheden: geen

Opdracht: Eén teamlid gaat even in de gang staan. In de groep wordt afgesproken wat hij/zij is (een game of hobby). Wanneer hij/zij terug binnen komt moet hij/zij door middel van ja-neen vragen die hij aan zijn teamleden stelt raden wat hij/zij is.

(Tip: je kan games nemen die de jongeren tijdens de vorige thema's zelf hebben aangehaald.)

Voorbeelden: Minecraft, Candy Crush...

Het team krijgt hiervoor twee minuten.

Lukt dit, dan slagen ze in de opdracht.

6. BOUW EEN KAARTENHUIS

Benodigdheden: spel kaarten

Opdracht: Het team dat aan beurt is, bouwt een kaartenhuis van drie verdiepingen. Het team krijgt hiervoor één minuut. Lukt dit, dan slagen ze in de opdracht.

7. TEKEN DE FIGUUR NA

Benodigdheden: Prent die te maken heeft met gamen (bijlage 4), pen, papier

Opdracht: Teken de prent zo goed mogelijk na, maar dan gespiegeld. Het team krijgt hiervoor één minuut. De begeleider beslist of het team geslaagd is. Lukt dit, dan slagen ze in de opdracht.

8. MINUUT VOL HOBBY'S

Benodigdheden: geen

Opdracht: Afwisselend noemt elke persoon van het team een hobby op. Het team wint als ze 20 hobby's kunnen opsommen. Het team krijgt hiervoor één minuut. Lukt dit, dan slagen ze in de opdracht.

9. ONTSPANNEN DOE JE ZO

Benodigdheden: pen en papier

Opdracht: Schrijf binnen de minuut vijf verschillende manieren om te ontspannen op. Lukt dit, dan slagen ze in de opdracht.

10. CHINEES TRANSPORT

Benodigdheden: twee (Chinese) stokjes, een prop papier

Opdracht: Het team moet met twee Chinese stokjes een papiertje doorgeven in een kring zonder dat het valt. Ze krijgen hiervoor maar twee stokjes dus moeten zich in vele bochten wringen. Het team slaagt in de opdracht als ze het papiertje zeven keer doorgeven binnen de minuut.

VRAGEN GAMEWIJS

1. Gamen kan de 'oog-hand-coördinatie' verbeteren.

Daardoor kan je bijvoorbeeld beter tekenen. Wat heeft hier niets mee te maken?

- A. schrijven
- B. gooien van een bal
- C. praten

2. Wat is een positief gevolg van gamen?

- A. je leert sneller denken
- B. je leert sneller reageren
- C. je oog-handcoördinatie verbetert
- D. alle antwoorden zijn juist

3. Waar kan je terecht met vragen over gamen?

- A. CLB
- B. JAC (jongeren advies centrum)
- C. ouders
- D. leerkracht, leerlingen-begeleiding ...
- E. alle antwoorden zijn juist

4. Welk soort games word je het snelst verslaafd?

- A. online games die je met veel mensen samen speelt en die geen einde hebben
- B. offline games die je alleen speelt en die een einde hebben.
- C. offline games die je met vrienden samen speelt en die geen einde hebben.

5. Waar kan je last van krijgen wanneer je te veel gamet?

- A. je hebt overal jeuk
- B. je hebt pijnlijke ogen

6. Hoeveel gamers zijn verslaafd aan gamen?

- A. bijna alle gamers
- B. een kleine groep gamers

7. Bij De DrugLijn kan je terecht met vragen over:

- A. Alcohol, drugs en medicatie
- B. Gamen en gokken
- C. Alcohol, drugs, medicatie, gamen en gokken

8. Wat is een reden om te gamen

- A. gamen omdat het plezierig is
- B. gamen om de tijd te doden
- C. gamen om nieuwe dingen te leren
- A. alle antwoorden zijn juist

9. Wat is geen doel van gamen?

- A. je krijgt meer zelfvertrouwen
- B. je leert problemen oplossen
- C. je verwaarloost andere hobby's

10. Waarvan krijg je last wanneer je te veel gamet?

- A. rugpijn
- B. keelpijn

11. Wat is een positief gevolg van gamen?

- A. je eet gezonder
- B. je wordt creatiever
- C. je hebt meer tijd voor andere hobby's
- D. alle antwoorden zijn juist

12. Waar kan je last van krijgen wanneer je te veel gamet?

- A. je hebt uitslag
- B. je hebt hoofdpijn
- C. je kijkt scheel

13. Door gamen leer je snel beslissingen nemen en keuzes maken.

- A. waar
- B. niet waar

14. Door gamen leer je:

- A. uit de problemen te blijven
- B. hoe je problemen kan oplossen.
- C. problemen te veroorzaken

15. In games met meerdere spelers leer je samenwerken en afspraken maken.

- A. waar
- B. niet waar



16. Wat betekent dit symbool?

- A. in dit spel is er geweld.
- B. in dit spel is er grove taal



17. Wat betekent dit symbool?

- A. dit spel is voor zowel jongens als meisjes.
- B. dit spel bevat seks.
- C. in dit spel kan je chatten.



18. Wat betekent dit symbool?

- A. in dit spel worden scheldwoorden en/of beledigende taal gebruikt.
- B. in dit spel is er discriminatie.
- C. dit spel kan online gespeeld worden.



19. Wat betekent dit symbool?

- A. Het spel gaat door in het ziekenhuis.
- B. Het spel toont of gaat over drugs-/ en/of alcohol.



20. Wat betekent dit symbool?

- A. dit spel kan je met meerdere spelers tegelijk spelen.
- B. dit spel kan je online spelen
- C. dit spel kan op een LAN-party worden gespeeld.

THEMA 3: VRIJE TIJD

Tijdens een uitbeeld-spel maken de jongeren kennis met voor hen onbekende activiteiten. Twee teams strijden tegen elkaar om de meeste activiteiten te raden. Per juist geraden activiteit krijgen ze een kaartje. Daarna is het andere team aan de beurt. Op het einde volgt een groepsgesprek over vrijetijdsinvulling, activiteiten, hobby's, talenten en gamen als hobby.

DOELEN

- Jongeren leren het algemene vrijetijdsaanbod kennen
- Jongeren krijgen inzicht/ideeën in wat ze graag doen
- Jongeren krijgen inzicht in hun huidige vrijetijdsinvulling

DUUR EN OPBOUW

OPBOUW	TIJD	INHOUD
Raad je hobby	15 min	<ul style="list-style-type: none">• Spelenderwijs leren de jongeren in twee teams nieuwe vrijetijdsactiviteiten kennen.
Nabespreking	15 min	<ul style="list-style-type: none">• De jongeren denken na over hun huidige activiteiten en activiteiten die ze graag zouden doen. Ze denken na over waarom ze iets leuk vinden.

MATERIAAL

- Hobbykaartjes (Bijlage 5)
- Werkbundel

INHOUD

1. RAAD JE HOBBY – 15 minuten

VOORBEREIDING:

Bekijk de activiteit- en hobbykaarten. Knip ze uit en selecteer 16 kaarten met activiteiten waarvan je denkt dat ze minder gekend zijn door de jongeren.

SPELVERLOOP:

Verdeel de groep in twee teams.

Elk team probeert om zoveel mogelijk punten te verzamelen.

Een geraden hobbykaart is één punt.

Het team met het meeste punten wint.

- Om de beurt beeldt één persoon van elk team één activiteit uit. Dit gebeurt zonder te praten. Het uitbeeldende team is het team dat als eerste mag raden, ze krijgen hiervoor één minuut. Het andere team blijft stil. Raadt het uitbeeldende team juist, dan krijgt het team een punt. Raadt het uitbeeldende team fout, dan mag het andere team één keer raden over welke activiteit het volgens hen gaat. Raadt dat team juist, dan krijgen zij het punt.
- Dan is het andere team aan de beurt om uit te beelden.

Hang de hobbykaarten achteraf uit in het lokaal.

2. NABESPREKING – 15 minuten

Ga een gesprek aan met de volledige groep. Vertel dat jullie net heel wat activiteiten hebben leren kennen en dat dit andere manieren kunnen zijn om zich te amuseren/ontspannen naast gamen. Ga het gesprek verder aan over vrijetijdsinvullingen.

TIP: Hou er rekening mee dat er veel jongeren zijn die heel wat hobby's en bijgevolg een (te) drukke agenda hebben. Ook gewoon rustig thuis zijn kan leuk en ontspannend zijn. Zet dit zeker in de verf!

VRAAG:

- Kende je alle activiteiten die je kan doen in je vrije tijd?
- Welke activiteiten waren nieuw voor jou? Wat zou je graag doen of eens proberen?
- Wat doe je in je vrije tijd? Vragen deze activiteiten veel van je tijd?
Is er ook nog tijd om thuis of met vrienden te niksen?
- Wat doe je graag? Wat doe je het liefst?
- Zijn er activiteiten die je 'verplicht' moet doen? Zijn er dingen die je niet fijn vindt?
- Waar ben je goed in? Wat is jouw talent? Wat vinden je ouders één van je talenten?
Is het zo dat je van je talent je hobby maakt?
- Hoe kan je andere activiteiten die je in je vrije tijd kan doen leren kennen?
(Denk aan week van de sport, sportdag, via vrienden, ...)
- Zijn er soms dingen die je tegenhouden om een bepaalde activiteit te doen?
(Denk aan materiaal, een uitrusting, tijd, vervoer, geld, ...)
- Gamen is ook iets wat je kan doen in je vrije tijd. Wat zijn jouw redenen om te gamen?
- Wat voel je als je gamet? Kan je het gevoel dat je van gamen krijgt ook op een andere manier krijgen? Hoe?
- Wat kan je leren van dingen die je doet in je vrije tijd, dat je niet uit games kan leren?



**Neem de werkbundel erbij.
Laat de jongeren de vragen in de werkbundel invullen en bespreek.**

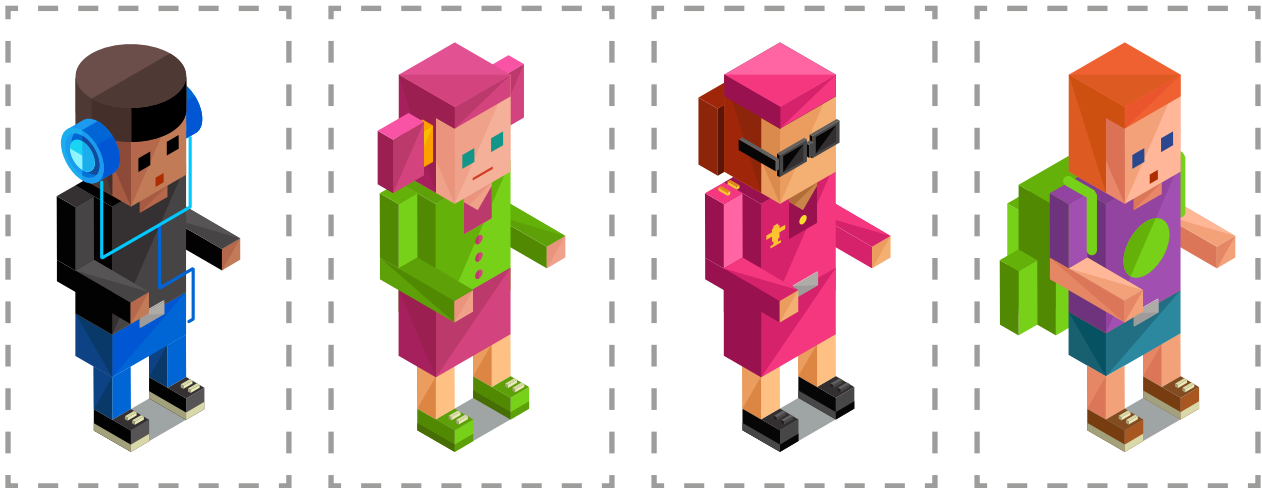
Tijd over?

- Laat de jongeren hobby's die ze niet kennen op YouTube opzoeken.
- Laat de jongeren een top 5 maken van de meest populaire activiteiten of hobby's van de groep.
- Laat jongeren met een speciale hobby hierover vertellen en als dat mogelijk is, probeer het samen uit.

THEMA 4 ⊕

WAT MAAKT GAMEN ZO AANTREKkelijk?

Door een aantal uitdagingen komen de jongeren te weten wat gamen zo aantrekkelijk maakt en hoe games juist werken. Dit doen ze aan de hand van het spel 'What's your ranking?'. Vier rivaliserende teams duelleren om de gegeerde eerste plaats op de ranking-list. Dit spel heeft echter een twist, misschien wordt de underdog wel de winnaar? Afsluitend volgt een korte bespreking.



DOELEN:

- Jongeren krijgen zicht op de werking van games.
- Jongeren weten wat gamen zo aantrekkelijk maakt.

DUUR EN OPBOUW:

OPBOUW	TIJD	INHOUD
1. What's your ranking?	40 min	Jongeren leren spelenderwijs wat games zo aantrekkelijk maakt.
2. Quiz + nabespreking	10 min	Aan de hand van een snelle quiz wordt de opgedane kennis getest.

MATERIAAL:

- Werkbundel
- Spelbord ranking-list (Bijlage 6)
- Personages voor indeling groepen (Bijlage 2)
- Pionnen (Bijlage 2)
- De spelregels (Bijlage 7)
- De uitdagingen (Bijlage 8-10)
- 1 Dobbelsteen
- 6 Magnetten
- Blad papier (1 per jongere)
- Balpennen
- 4 Groene en 4 rode kaartjes (zelf te voorzien)

INHOUD

1. WHAT'S YOUR RANKING? – 40 minuten

VOORBEREIDING:

- Voorzie 4 rode en 4 groene kaartjes (1 voor elk team).
- Hang de ranking-list (Bijlage 6) en spelregels (Bijlage 7) zichtbaar op.
- Knip de personages voor de indeling van de groepen uit (Bijlage 2).
- Knip de pionnen uit (Bijlage 2).
- Zorg dat de uitdagingen gekopieerd en uitgeknipt zijn (Bijlage 8-10).
- Schik het lokaal zodat er voldoende bewegingsruimte is, maar voorzie voor elk team een tafel en enkele stoelen. Elk team kan zich bijvoorbeeld in een hoek van de ruimte plaatsen.

WERKWIJZE:

Verdeel de jongeren in vier teams van gelijke grootte. Dit kan je doen aan de hand van de personages uit thema 2: elke jongere trekt een kaart (Bijlage 2). Afhankelijk van het personage op hun kaart horen ze bij het team van Emma, Bouba, Jens of Esra.

Om te bepalen waar de teams starten op de ranking-list gooit één iemand van elk team met de dobbelsteen. Het team met het hoogst aantal ogen start op plaats 1, degene met het laagst aantal op plaats 4 enz. Als twee teams het zelfde aantal ogen gooien, gooien ze nogmaals.

Neem de uitdagingen (Handleiding p. 31-36) erbij:

- Als alle vier de teams moeten meedoen, is de uitdaging aangeduid met:



- Als twee teams moeten duelleren, is dit aangeduid met:



De plaats waar het team na de uitdaging belandt, is afhankelijk van hoe goed het team presteert.

Op basis van twee stappen verander je de ranking-list.

- Het team dat wint gaat één plaats vooruit en wisselt met het team dat één plaats hoger stond.
- Het team dat verliest gaat één plaats achteruit. Ze wisselen met het team dat onder hen stond.



Na elke uitdaging geef je de teams meer info over de specifieke eigenschappen van games die een link hebben met de uitgevoerde opdracht (lees 'Info voor jongeren').

TIPS:

- Zorg dat elk team voldoende aan de beurt komt. Als een uitdaging gespeeld moet worden door twee teams, wordt altijd een voorstel gedaan van welke teams tegen elkaar moeten strijden. Als dit net de teams zijn die juist aan beurt zijn geweest in een duel, kies je zelf een ander team.
- Soms zullen de jongeren die veel gamen al veel weten over de eigenschappen van games. Laat hen hier zeker over vertellen en vraag of ze dit al hebben ervaren tijdens het gamen.

START VAN HET SPEL:

Vertel aan de jongeren dat jullie een uitdagingenspel gaan doen. Elke uitdaging heeft op zijn eigen manier iets te maken met de werking van games. Vertel dat het belangrijk is dat iedereen steeds goed oplet en meedenkt, ook als hun team niet aan de beurt is. Op het einde is er een quiz in het spel die de volledige ranking door elkaar kan gooien. Vertel wat de spelregels zijn.

DE UITDAGINGEN

REPEAT IT



Inhoud: In games wordt de moeilijkheidsgraad geleidelijk aan opgebouwd, zodat de gamer steeds een gepaste uitdaging ervaart en zijn competentiegevoel wordt aangescherpt. Bovendien vergroot men bepaalde vaardigheden door te gamen, zoals oog-handcoördinatie.

DE OPDRACHT:

Dit spel speel je zoals 'ik ga op reis en ik neem mee', maar in plaats van voorwerpen op te sommen gebruiken we hier een bewegingspatroon. Het team dat op het einde overschiet met de meeste jongeren is gewonnen.

UITDAGINGSVERLOOP: (max. 5 min)

- Rangschik de jongeren door elkaar in een cirkel. Zorg dat de teams afwisselend aan de beurt komen. Dit wil zeggen dat de eerste jongere bijvoorbeeld van team Esra is de tweede van team Elien, enz.
- Geef elke jongere één of meerdere bewegingskaartjes (Bijlage 8).
- Een jongere van het team dat op de derde plaats op de ranking-list staat, mag beginnen.
- De uitdaging verloopt zoals 'ik ga op reis en ik neem mee': de eerste jongere doet zijn beweging voor, waarna de volgende jongere (in klokwijzerszin) de beweging van de vorige jongere(n) herhaalt en zijn eigen beweging er aan toevoegt, enzovoort.
- Als een jongere mist valt deze uit en zet een stap achteruit. Het team dat op het einde overschiet met de meeste jongeren is gewonnen. Het team waarvan de jongere het eerst in de fout ging, is verloren.

INFO VOOR JONGEREN

Vraag: Wat heb je gemerkt bij deze opdracht?

ACHTERGRONDINFO

Jongeren kunnen op deze vraag verschillende antwoorden geven. Probeer de antwoorden wat te sturen: het spel wordt steeds moeilijker omdat ze steeds meer moeten onthouden.

Maak met de jongeren de vertaalslag naar gamen en geef volgende informatie mee:

Doordat er steeds een beweging bij komt, wordt het steeds moeilijker om de bewegingen in de juiste volgorde te herhalen. Ook in games wordt de moeilijkheidsgraad geleidelijk aan opgebouwd. Tijdens het gamen word je beter in het spel en krijg je steeds moeilijkere opdrachten. Zo is de game steeds op maat van wat de gamer kan.

Daarnaast moesten jullie in deze uitdaging gelijktijdig gebruik maken van jullie ogen (kijken naar de handeling) en handen (handeling nadoen). Ook in games maak je gebruik van je handen (besturen van een game) en je ogen (oplettend op de handelingen van anderen/vijanden). Een game speelt zo in op je oog-handcoördinatie, dit wil zeggen dat je in staat bent om zowel je ogen als je handen tegelijk te gebruiken. Je kan ook andere dingen leren via een game zoals andere talen, oplossingsgericht denken en werken, meerdere dingen tegelijk doen, doorzettingsvermogen, concentratie en ruimtelijk inzicht. Ook leer je door te gamen het verschil te zien tussen belangrijke en minder belangrijke dingen.

WIE BEN IK?



Inhoud: Games spelen zich af in een fantasie- of sciencefictionwereld waar andere dingen dan in het echte leven mogelijk zijn. In sommige games kunnen spelers hun eigen avatar maken of kiezen. Ze groeien mee met hun personage en kunnen dingen uitproberen die in het echte leven niet mogelijk zijn.

DE OPDRACHT:

Per team tekenen de jongeren een verrassingsavatar. Dit hoeft geen kunstwerk te zijn. Op het einde van de opdracht bespreken ze de superkrachten van hun avatar. Het team dat het creatiefst uit de hoek komt, wint. Er is bij deze uitdaging geen verliezer.

UITDAGINGSVERLOOP: (max. 5 min)

- Geef alle jongeren een blad papier en een potlood/balpen. Gebruik bij je uitleg het voorbeeld (Bijlage 10), zodat alle jongeren meteen zien wat de bedoeling is.
- Laat elke jongere beginnen met in het onderste vakje de voeten/benen van hun ideale avatar te tekenen. Ze krijgen hier elk 20 seconden voor.
- Daarna plooien ze hun eigen blad zo dat je de benen niet meer ziet. Zorg dat je het begin van de benen wel nog net ziet zodat het lijf op de benen getekend kan worden.
- Laat de jongeren in klokwijzerzin hun omgeplooid blad binnen hun team doorgeven.
- Ze tekenen nu het lichaam van hun ideale avatar verder op het blad papier dat voor hun ligt. Ze plooien ook dit deel zodat het niet meer zichtbaar is, en geven de tekening opnieuw in klokwijzerzin door.
- Als laatste tekenen ze het hoofd van hun ideale avatar.
- Klaar? Open alle papieren en bekijk het resultaat.
- Elk team kiest de mooiste avatar eruit, die ze in de strijd gooien tegen de andere teams. Hierbij geven ze elk lichaamsdeel één karakter of eigenschap (bijvoorbeeld knieën van staal, een zwaard als handen en giftanden).
- Jij bepaalt aan de hand van volgende criteria wie de winnaar is:
 - * De avatar prikkelt de verbeelding.
 - * De beschrijving van de avatar toont het inlevingsvermogen van het team.
 - * De superkrachten van de avatar werden duidelijk omschreven.
 - * De avatar en bijhorende beschrijving getuigt van creativiteit.
 - * Geef mee dat er bij deze opdracht geen verliezer is. De ranking verschuift hier dus maar één keer.

INFO VOOR DE JONGEREN

Vraag: Wat is volgens jullie de link met gamen?

ACHTERGRONDINFO:

Spelers kunnen in een game hun eigen avatar ontwikkelen of kiezen. Binnen een game kunnen spelers ook hun fantasie de vrije loop laten gaan.

Maak met de jongeren de vertaalslag naar gamen en geef volgende informatie mee:

Net zoals we net hebben gedaan kan je in games vaak je eigen avatar creëren. De mogelijkheden verschillen van game tot game. Zo kan je bijvoorbeeld een avonturier of een tovenaars, een dief of een strijder zijn. Als je gamet, dompel je je onder in een andere wereld. Je kiest zelf je identiteit, wie je wil zijn en groeit mee met je avatar. De gamewereld biedt zo vele mogelijkheden. Het is een veilige omgeving waar je experimenteert met verschillende persoonlijkheden en succeservaringen kan opdoen.

Games spelen zich dan ook af in een fantasiewereld waar veel kan. Het is een heel andere wereld dan die waarin we dagelijks leven. Games bieden zo nieuwe manieren om verhalen te vertellen. Ze brengen dit in een unieke sfeer: het verhaal, de beelden, de geluiden en het spel prikkelen je verbeelding. Doordat games zich afspelen in een fantasiewereld vinden sommige gamers het leuk om op deze manier even te ontvluchten aan de dagelijkse realiteit.

DECODEREN



Inhoud: Spelers kunnen samen met vrienden gamen. Dit kan zowel met fysiek aanwezige vrienden als online met spelers van over de hele wereld. Via een voice-over en chat (met headphone) kan men vriendschappen ontwikkelen met personen die men nooit in het echt zag. Online games kennen vaak geen einde. Ze gaan steeds verder zelfs als de speler niet speelt. De speler kan dan ook eindeloos blijven gamen, als hij of zij steeds internet beschikbaar heeft. In een game kan de speler vaak dingen verzamelen zoals schatten of informatie.

DE OPDRACHT:

Aan de hand van codes ontcijferen de jongeren enkele stellingen die verwoorden waarom games zo aantrekkelijk zijn. Het team dat als eerste alle codes kraakt, wint. Het team dat het minst ver geraakte verliest.

UITDAGINGSVERLOOP: (max. 8 min)

- Geef elk team bijlage 9 met de vier te decoderen zinnen.
- De teams proberen de codes om ter snelst te kraken.
- Het team dat de codes als eerste kraakt, wint. Het team dat als laatste klaar is verliest.
- **Belangrijk** is dat deze opdracht in stilte wordt uitgevoerd, zodat de strijdende teams geen antwoorden kunnen 'oppikken' van de anderen.

INFO VOOR JONGEREN

Vraag: Wat zijn de zinnen die jullie hebben kunnen ontcijferen?

Overloop de oplossingen en geef volgende informatie mee:

ANTWOORD 1: Ik hou van samen gamen met anderen.

Het is leuk om samen te gamen. Dit kan door met vrienden thuis af te spreken en een game te spelen op de Playstation/Xbox/..., maar je kan ook online afspreken om samen te gamen. Via online games kan je in contact komen met mensen uit de hele wereld, lid worden van een 'online community' en vrienden maken.

ANTWOORD 2: Ik hoef mijn huis niet te verlaten om te praten met mijn vrienden.

Tijdens een game praat je met elkaar via headsets of chat. Hierdoor zijn er minder misverstanden in het spel. Sommige spelers vinden het makkelijker om via chat te praten dan te praten met anderen in het echte leven. Andere spelers kunnen zo ook aangeven dat je goed bezig bent, wat je kan aanmoedigen om nog beter te worden. Gamen is zo een makkelijke manier om met anderen te praten.

ANTWOORD 3: Veel games kan je eindeloos spelen.

Online games kennen vaak geen einde. Je kan dus steeds blijven gamen, en dat met mensen van over de hele wereld. Er bestaan ook heel wat verschillende soorten games waar je uit kan kiezen. Er is voor iedereen wel iets op de markt dat hij of zij leuk vindt.

ANTWOORD 4: Ik vond vorige week een zeldzaam mineraal.

Veel spelers vinden het leuk om in games oneindig veel dingen te verzamelen (bv. schatten/muntjes/...). Soms zijn er objecten die je maar één keer kan vinden, echte collectors items. Sommige gamers laten zich zelfs verleiden tot het kopen van uitzonderlijke objecten. Tegenwoordig worden er zelfs 'packages' aangeboden die je kan kopen zonder dat je weet wat er in zit.

DE STERKSTE WINT – Team 1 & 4 op ranking-list



Inhoud: Tijdens het gamen ervaren spelers spanning. Ze ervaren dit als aangenaam en krijgen een kick als ze merken dat het goed gaat. Games zijn vaak gebaseerd op competitie. Ook door deze competitie kan je spanning ervaren.

DE OPDRACHT:

Door te armworstelen wordt er een fysieke spanning opgeroepen bij de worstelaars en een competitieve spanning bij de anderen. Het team van de jongere die het duel wint, wint de uitdaging.

UITDAGINGSVERLOOP: (max. 3 min)

- Elk van de strijdende teams (team 1 en 4 op de ranking-list) kiest één iemand die moet armworstelen.
- Laat de andere jongeren uit de strijdende teams en de niet-strijdende teams verzamelen rond de armworstelende jongeren.
- Het team van de jongere die het duel wint, wint de uitdaging. Het andere team verliest.

INFO VOOR JONGEREN

Vraag aan de jongeren die hebben gearmworsteld: Wat voel je? Zien jullie een link met gamen? Merkten jullie de spanning in jullie arm en in de ruimte?

Maak met de jongeren de vertaalslag naar gamen en geef hen volgende informatie mee:

Door te armworstelen verhoog je de spanning in je lichaam (de ademhaling gaat sneller, je spieren zijn gespannen en je bent geconcentreerd). Ook games roepen een zekere spanning op. Al is deze spanning niet helemaal te vergelijken met de fysieke spanning die je net voelde. Je bent helder, alert en geconcentreerd. Je krijgt een kick van de snelle acties die je uitvoert en voelt je gelukkig als het goed gaat. Maar het kan zijn dat je je ook ongelukkig voelt als het niet goed gaat. Ook door te gamen kan je hart en ademhaling sneller gaan en je spieren kunnen zich aanspannen.

Games zijn vaak opgebouwd op basis van competitie. Het is leuk om te winnen. Als we winnen, voelen we dat we goed zijn in wat we doen.

WAT HOOR JE?



Inhoud: Gamen is een manier om te ontspannen en plezier te beleven.

DE OPDRACHT:

De teams luisteren naar vreemde geluiden en proberen om beurt te raden welk geluid het is.

Mogelijke voorbeelden van geluiden die je online kan opzoeken en laten horen:

- Muisklik (<https://www.youtube.com/watch?v=UwKwH8VH418>)
- Opstarten van verschillende gameconsoles (<https://www.youtube.com/watch?v=BsJqliSuBnA>)
- Uithalen en insteken CD in console (https://www.youtube.com/watch?v=XZlvEb_g7y4)

UITDAGINGSVERLOOP: (max. 5 minuten)

- Laat de jongeren met hun hoofd op de tafel liggen met hun ogen gesloten.
Er heerst complete stilte. De jongeren mogen zich volledig ontspannen.
- Na 30 seconden laat je één van bovenstaande geluiden horen,
je kan zelf ook een geluid gerelateerd aan gamen voorzien.
- Het laatst geplaatste team op de ranking-list mag als eerste raden wat het geluid was,
vervolgens het volgende team op de ranking, ... tot het geluid geraden wordt.
- Het team dat het geluid raadt, wint.

INFO VOOR DE JONGEREN

Geef de jongeren volgende informatie mee: Bij het liggen op de tafel waren jullie volledig ontspannen.

Ook gamen is voor veel mensen een manier om te ontspannen en plezier te beleven.

DE DIRIGENT — Team 2 & 4 op ranking-list



Inhoud: In games hebben de spelers de controle over een virtuele omgeving. Hun handelingen bepalen het verdere verloop van het spel of het verhaal.

DE OPDRACHT:

De strijdende teams moeten zo snel mogelijk raden wie de dirigent is.

UITDAGINGSVERLOOP: (max. 5 min)

- Laat de niet-strijdende teams plaatsnemen in een kring.
- De strijdende teams duiden in tussentijd elk één vrijwilliger aan die straks plaats zal nemen in de kring. Deze twee jongeren moeten even op de gang staan. De andere jongeren van de strijdende teams sluiten bij de kring aan.
- Duid in de kring één dirigent aan. De dirigent beeldt een instrument uit en de anderen doen hem onopvallend na. Hierbij zegt niemand een woord. De overgang tussen de instrumenten moet onopvallend gebeuren zodat de jongeren die moeten raden niet snel opmerken wie de dirigent is.
- Laat de jongeren in de kring al beginnen en roep dan de twee vrijwilligers uit de strijdende teams er bij.
- De twee vrijwilligers proberen zo snel mogelijk de dirigent te vinden. Het team dat als eerste de dirigent vindt, wint.
- **Opgelet!** Beide teams hebben maar één kans om te raden wie de dirigent is. Raden ze verkeerd, dan wint het andere team.

INFO VOOR DE JONGEREN

Vraag aan de dirigent hoe hij zich voelde: Wat voelde je tijdens het dirigeren? Een bepaalde macht? Kon je de andere goed sturen?

Maak met de jongeren de vertaalslag naar gamen en geef hen volgende informatie mee:

De dirigent heeft de controle over het veranderen van instrument. Games zijn zo ontwikkeld dat je als gamer controle hebt over de game. Je stapt in het verhaal, je hebt controle over de personages en het verloop van het verhaal. Je bent de regisseur van je eigen fantasiewereld. Net zoals de dirigent de regisseur was van zijn eigen orkest.

2. AFRONDING: DE QUIZ – 10 minuten

VOOR DE QUIZ:

Overloop je kort de tussenstand op de ranking-list.

Vraag aan de jongeren: Gingen jullie op in het spel? Waren er voldoende uitdagingen?

Geef de jongeren volgende informatie mee: Binnen dit spel ervaarde je verschillende uitdagingen. Het doel was om als team het hoogst op de ranking te eindigen. Ook wanneer je gamet sta je steeds weer voor een nieuwe uitdaging: je wil steeds een hoger niveau halen of je doel bereiken. Een gamer kan door zijn rangschikking een zekere status of respect opbouwen en krijgt zo waardering van andere gamers.

De ploeg die won of verloor ging steeds een plaats vooruit of achteruit op de ranking-list. Tijdens games wordt er ook gewerkt met beloningen (bijvoorbeeld als je een tegenstander verslagen hebt of als je een schat ontdekt). Je krijgt in een game vaker een beloning dan in het echte leven.

Tijdens het gamen kan je in een flow terecht komen. Dit wil zeggen dat je zo opgaat in de game dat je het gevoel van tijd en ruimte verliest. Je hebt nog enkel aandacht voor het spel, al de rest lijkt te verdwijnen. Om zo'n flow te kunnen ervaren, moet er een goed evenwicht zijn tussen hoe moeilijk de game is, en wat je in het spel al kan. Het moet altijd een beetje moeilijk blijven voelen, zonder te moeilijk te worden.

START VAN DE QUIZ:

- Kondig aan dat nu het moment is aangebroken waarop alles kan veranderen. Heeft iedereen wel goed opgelet? Leg uit dat jullie een korte juist/fout quiz zullen doen over alle informatie die tijdens het uitdagingenspel aan bod kwam.
- Noteer ieder team op het bord: Team Bouba, Esra, Jens en Emma.
- Geef elk team een groene en een rode kaart.
- Lees de vraag voor, na 5 seconden bedenktijd steken alle teams tegelijkertijd hun antwoord in de lucht. Groene kaart = juist / rode kaart = fout.
- Als het team juist antwoordt, krijgt het een 1 punt. Turf de juiste antwoorden op bord.

JUIST/FOUT QUIZ:

1. Een avatar is een personage waarmee een gamer zich identificeert. (JUIST)
2. In een game blijft de moeilijkheidsgraad steeds hetzelfde. (FOUT)
3. Als ik in de FLOW ben, vergeet ik alles en iedereen rondom mij. (JUIST)
4. Een game past zich aan aan het niveau van de speler. (JUIST)
5. Je kan de volgende dingen leren in games: oog-handcoördinatie en multitasking. (JUIST)
6. Online games kan je overal en altijd spelen op het internet. (JUIST)
7. Met gamen kan je vrienden maken over de hele wereld. (JUIST)
8. Door de spanning in games kan je ademhaling verlagen en je spieren ontspannen. (FOUT)
9. Games bieden een andere manier om een verhaal te vertellen dan bijvoorbeeld een boek. (JUIST)
10. In sommige games kan je dingen verzamelen. (JUIST)

NA DE QUIZ:

Aan het einde van de quiz tel je voor elk team het aantal punten dat ze hebben verzameld. Het team met de 2de hoogst aantal punten schuift één plaats omhoog. Het team met de meeste punten verschuift twee plaatsen naar boven op de ranking-list.

- Deze verschuiving bepaalt de eindstand op de ranking-list. Als het winnende team van de quiz al bovenaan staat, blijft dit zo.
- Zet de winnaar ook even in de bloemetjes om dit thema af te sluiten
- Vertel de jongeren dat ze in de werkbundel een woordzoeker terugvinden. Wanneer ze deze oplossen komen ze nog meer te weten over de werking van games.



PLAY



VERANTWOORD
GAMEN EN
VRIJETIJD-
BESTEDING



GAMES

... ZIJN ALLE DIGITALE SPELEN DIE
JE OP ELEKTRONISCHE APPARATEN
ZOALS COMPUTER, CONSOLE, TABLET
OF SMARTPHONE KAN SPELEN.

BRIEF VOOR OUDERS**PAS DEZE BRIEF AAN WAAR NODIG EN KOPIEER 1X/JONGERE****JE KAN EEN WORD-VERSIE DOWNLOADEN OP WWW.VAD.BE/MATERIALEN**

Beste ouder,

Gamen is leuk. Je leert er heel wat van bij. Drie op de vier jongeren gamet elke week. Al is het ook belangrijk een gezond evenwicht te bewaren tussen gamen en andere hobby's.

Daarom werken we rond 'verantwoord gamen':

- We stellen een game-profiel op: hoe vaak, hoe lang gamet onze groep? Wat wordt er gespeeld?
- Je kind zal bij jou een interview afnemen met vragen over zijn/haar gamen en de afspraken die er thuis zijn.
- Je kind denkt na over welk type gamer hij of zij is.
- We gaan op zoek naar andere dingen die leuk zijn om te doen.
- We ontdekken tips over hoe je op een goede (verantwoorde) manier kan gamen.
- We leren waarom games zo aantrekkelijk zijn.

Benieuwd wat jouw kind zo leuk vindt aan gamen? Vraag het hem/haar of speel gewoon eens mee!



Op / / organiseren we de infoavond 'Als kleine kinderen groot worden en gamen' voor ouders van kinderen tussen 10 en 15 jaar. In groep bespreken we opvoedingsvragen over gamen met filmpjes en oefeningen. We verwelkomen je graag op:

Locatie:

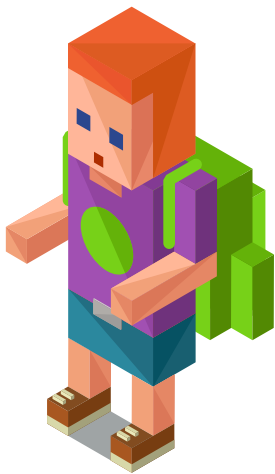
Datum:

Uur:

Begeleider:

Inschrijven kan via:

PERSONAGES – Deze personages kan je kopiëren en uitknippen. Ze dienen om de groep in 4 te verdelen voor het spel ‘Gamewijs’ en voor ‘What’s your ranking’. Bij dat laatste heb je ook van elk figuurtje 1 nodig voor het scorebord.



JENS



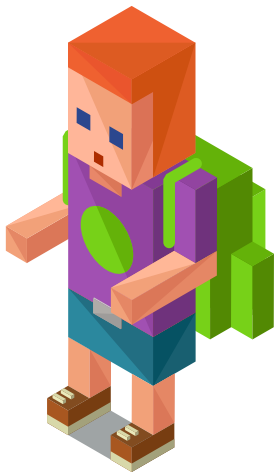
EMMA



BOUBA



ESRA



JENS



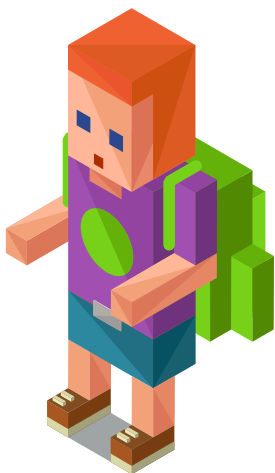
EMMA



BOUBA



ESRA



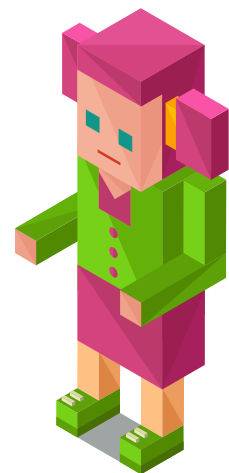
JENS



EMMA



BOUBA



ESRA

GAME-TIPS – DE RAADSELS — Print de tips op de volgende pagina's vier keer af. Deel telkens de bijhorende opdracht om de tip te ontcijferen uit, wanneer dit aangegeven wordt op het digitaal spelbord.

Oplossingen:

1. Speel geen games net voor je gaat slapen.
2. Maak eerst je huiswerk voor je gamet.
3. Maak ook tijd voor andere hobby's, vrienden en familie.
4. Pauzeer tijdens het gamen. Game maximum 60 minuten aan één stuk.
5. Zet zo weinig mogelijk info op je gameprofiel.
6. Spreek met je ouders af hoe lang je wil gamen en wanneer.

A		H		O		U	
B		I		P		V	
C		J		Q		W	
D		K		R		X	
E		L		S		Y	
F		M		T		Z	
G		N					

☆ ⇒ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ

Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ Ƴ

☆ Ƴ Ƴ ⇒ Ƴ Ƴ

HUISWERK MAAK GAMET

.....

VOOR EERST JE JE.

.....

KAMA OKO ITDJ ROVO

NADREE YOBBHS,

NEIRVDEN NE EMAFIIL.

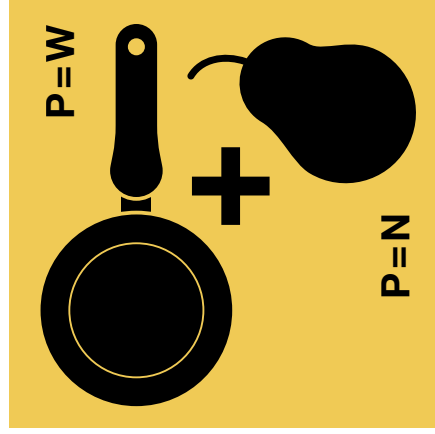
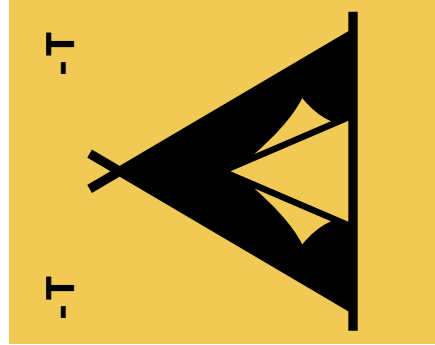
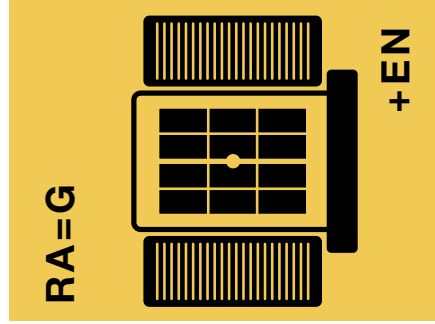
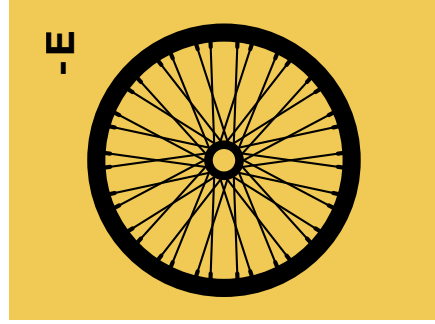
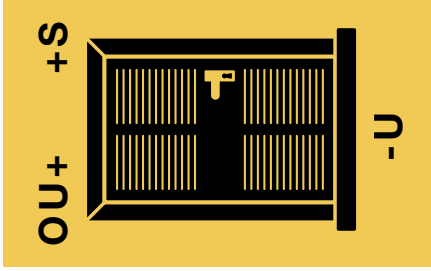
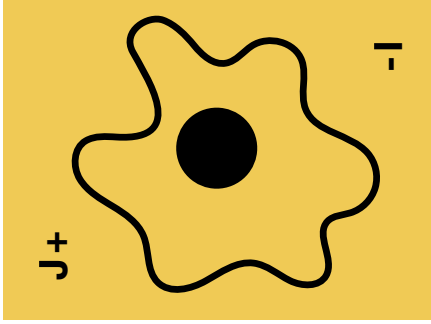
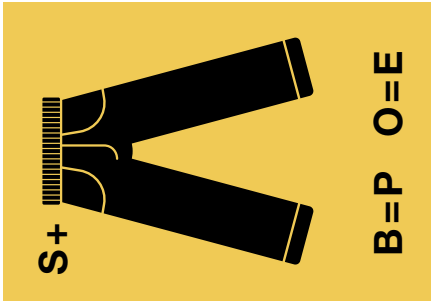
Als je alle cijfers die op de toetsen van je telefoon zitten met elkaar vermenigvuldigt, wat voor een uitkomst krijg je dan?

.....

1	2	3
4	5	6
7	8	9
	0	

ZOEK DE 3 VERSCHILLEN







HOBBYKAARTJES — Druk de hobbykaartjes af en knip de 16 gekozen hobbykaartjes uit.



<p>VOETBAL</p> <p>VOETBAL</p>	<p>VOLLEYBAL</p> <p>VOLLEYBAL</p>	<p>TURNEN</p> <p>TURNEN</p>	<p>ATLETIEK</p> <p>ATLETIEK</p>
<p>WATERSPORT</p> <p>WATERSPORT</p>	<p>ROEIEN</p> <p>ROEIEN</p>	<p>TENNIS</p> <p>TENNIS</p>	<p>BADMINTON</p> <p>BADMINTON</p>
<p>VISSEN</p> <p>VISSEN</p>	<p>HOCKEY</p> <p>HOCKEY</p>	<p>DARTEN</p> <p>DARTEN</p>	<p>BORDSPELLEN</p> <p>BORDSPELLEN</p>
<p>TAFELTENNIS</p> <p>TAFELTENNIS</p>	<p>JUDO</p> <p>JUDO</p>	<p>BILJARTEN</p> <p>BILJARTEN</p>	<p>HONKBAL</p> <p>HONKBAL</p>
<p>UITGAAN</p> <p>UITGAAN</p>	<p>SHOPPEN</p> <p>SHOPPEN</p>	<p>IETS VERZAMELEN</p> <p>IETS VERZAMELEN</p>	<p>IETS BEZOEKEN</p> <p>IETS BEZOEKEN</p>

HOBBYKAARTJES — Druk de hobbykaartjes af en knip de 16 gekozen hobbykaartjes uit.



<p>BASKETBAL</p>  <p>BASKETBAL</p>	<p>BOWLING</p>  <p>BOWLING</p>	<p>RUGBY</p>  <p>RUGBY</p>	<p>PAARDRIJDEN</p>  <p>PAARDRIJDEN</p>
<p>GAMEN</p>  <p>GAMEN</p>	<p>SURFEN</p>  <p>SURFEN</p>	<p>NAAIEN-BREIEN</p>  <p>NAAIEN-BREIEN</p>	<p>MOTORCROSS</p>  <p>MOTORCROSS</p>
<p>SCHAATSEN</p>  <p>SCHAATSEN</p>	<p>GOLF</p>  <p>GOLF</p>	<p>SKATEN</p>  <p>SKATEN</p>	<p>JOGGEN</p>  <p>JOGGEN</p>
<p>FITNESS</p>  <p>FITNESS</p>	<p>YOGA</p>  <p>YOGA</p>	<p>MUZIEK SPELEN</p>  <p>MUZIEK SPELEN</p>	<p>MUZIEK LUISTEREN</p>  <p>MUZIEK LUISTEREN</p>
<p>KNUTSELEN</p>  <p>KNUTSELEN</p>	<p>BIOSCOOP</p>  <p>BIOSCOOP</p>	<p>NAAR VRIENDEN</p>  <p>NAAR VRIENDEN</p>	<p>KOKEN-BAKKEN</p>  <p>KOKEN-BAKKEN</p>

HOBBYKAARTJES — Druk de hobbykaartjes af en knip de 16 gekozen hobbykaartjes uit.



<p>FILMPJES OPNEMEN</p>  <p>FILMPJES OPNEMEN</p>	<p>ZINGEN</p>  <p>ZINGEN</p>	<p>DANSEN</p>  <p>DANSEN</p>	<p>TV KIJKEN</p>  <p>TV KIJKEN</p>
<p>CHATTEN</p>  <p>CHATTEN</p>	<p>TONEEL</p>  <p>TONEEL</p>	<p>FILM</p>  <p>FILM</p>	<p>FOTOGRAFIE</p>  <p>FOTOGRAFIE</p>
<p>SCHRIJVEN</p>  <p>SCHRIJVEN</p>	<p>LEZEN</p>  <p>LEZEN</p>	<p>JEUGBEWEGING</p>  <p>JEUGBEWEGING</p>	<p>WANDELEN</p>  <p>WANDELEN</p>
<p>FIETSEN</p>  <p>FIETSEN</p>	<p>VERZORGEN (HUIS)DIEREN</p>  <p>VERZORGEN (HUIS)DIEREN</p>	<p>TEKENEN</p>  <p>TEKENEN</p>	<p>SCHILDEREN</p>  <p>SCHILDEREN</p>
<p>SPELEN</p>  <p>SPELEN</p>	<p>BABYSITTEN</p>  <p>BABYSITTEN</p>		



RANKING LIST — Print deze ranking-list af en hang hem aan het bord.

SPELREGELS — Print deze spelregels af en hang de spelregels aan het bord.

WHAT'S YOUR RANKING? SPELREGELS NA ELKE UITDAGING



SPELREGELS — Print deze spelregels af en hang de spelregels aan het bord.

WHAT'S YOUR RANKING? SPELREGELS NA DE QUIZ




























UITDAGING 1 - REPEAT IT – Knip de bewegingen uit en geef elke jongere 1 of meerdere bewegingen



				
KLAP IN JE HANDEN	STEEK JE HAND IN DE LUCHT	STEEK JE DUIM NAAR BENEDEN	STEEK JE VUIST IN DE LUCHT	STEEK ÉÉN VINGER IN DE LUCHT
				
BRENG JE WIJS-VINGER EN DUIM NAAR ELKAAR	STEEK TWEE VINGERS IN DE LUCHT	STEEK JE DUIM IN DE LUCHT	STEEK JE VUIST IN DE LUCHT	STEEK TWEE VINGERS IN DE LUCHT
				
STEEK TWEE VINGERS IN DE LUCHT	KLAP IN JE HANDEN	STEEK ÉÉN VINGER IN DE LUCHT	STEEK JE DUIM IN DE LUCHT	VORM EEN GEWEER MET JE VINGERS
				
BRENG JE WIJS-VINGER EN DUIM NAAR ELKAAR	STEEK JE DUIM NAAR BENEDEN	STEEK JE VUIST IN DE LUCHT	STEEK JE HAND IN DE LUCHT	VORM EEN GEWEER MET JE VINGERS
				
VORM EEN GEWEER MET JE VINGERS	KLAP IN JE HANDEN	STEEK JE HAND IN DE LUCHT	STEEK JE DUIM IN DE LUCHT	STEEK JE VUIST IN DE LUCHT









UITDAGING DECODEREN – Print deze uitdaging vier keer af en deel ze uit aan alle teams.

A 	H 	O 	U 
B 	I 	P 	V 
C 	J 	Q 	W 
D 	K 	R 	X 
E 	L 	S 	Y 
F 	M 	T 	Z 
G 	N 		

1    \Rightarrow          $=$  

2               

\Rightarrow  $=$         $=$    

    \Rightarrow $=$    

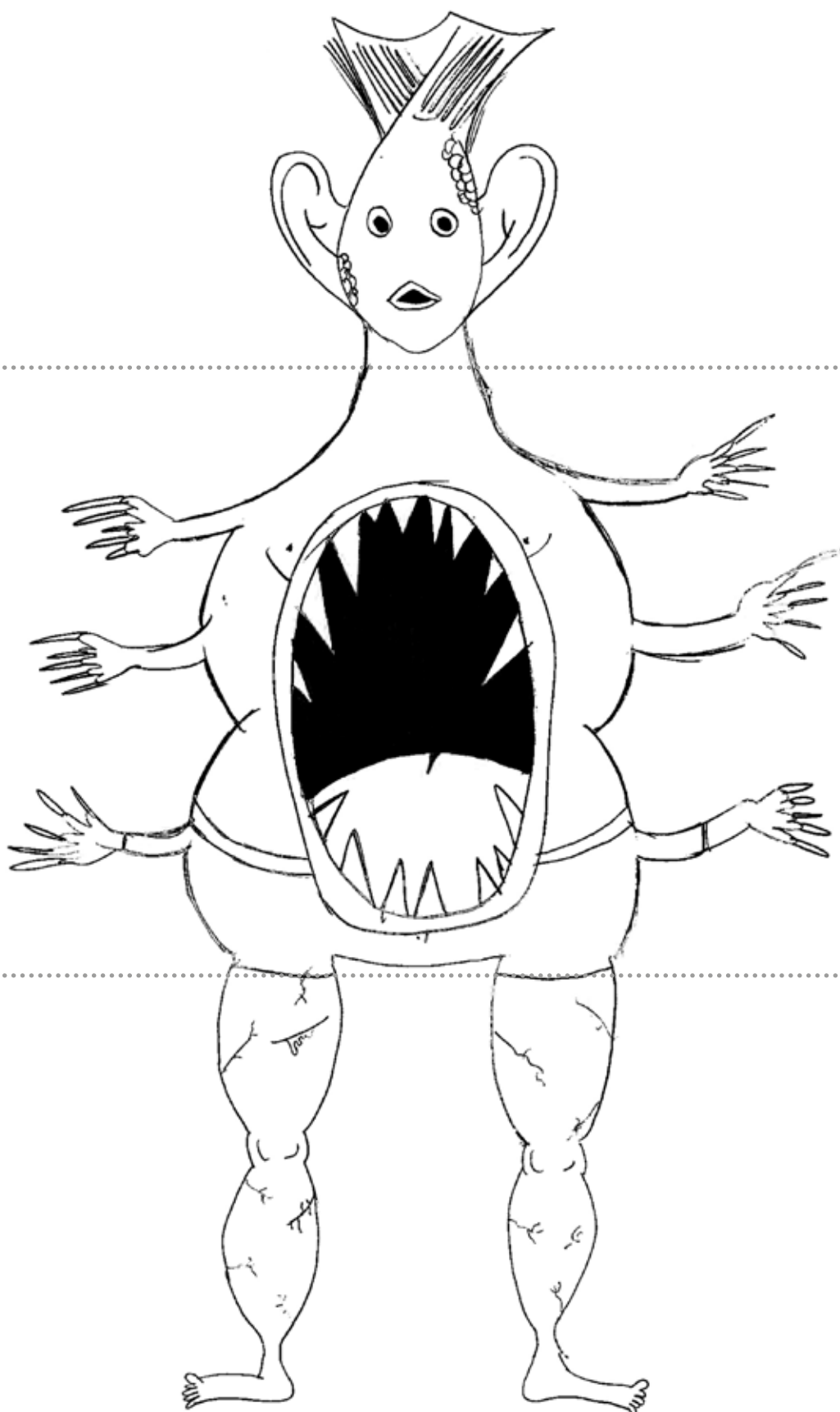
3          

4  \Rightarrow    \Rightarrow   $=$      

         $=$  

UITDAGING WIE BEN IK? – Leg de uitdaging uit aan de hand van dit voorbeeld.



PLAY



VERANTWOORD
GAMEN EN
VRIJETIJD-
BESTEDING



GAMES

... ZIJN ALLE DIGITALE SPELEN DIE
JE OP ELEKTRONISCHE APPARATEN
ZOALS COMPUTER, CONSOLE, TABLET
OF SMARTPHONE KAN SPELEN.

WERKBUNDEL
VAN:

GROEP/
KLAS:

OPDRACHT

1 DENK NA OVER JOUW GAMEGEDRAG. VUL OP PAGINA 3 DE VRAGENLIJST 'MIJN GAMEGEDRAG' IN. ER ZIJN GEEN JUISTE OF FOUTE ANTWOORDEN.

2 NEEM DE VRAGENLIJST 'MIJN OUDERS EN MIJN GAMEGEDRAG' AF BIJ JE OUDER(S) OF OPVOEDER(S). (PAGINA 4)

WAT WETEN ZIJ OVER JOUW GAMEGEDRAG?



3 GEEF DE VRAGENLIJST 'MIJN GAMEGEDRAG' TERUG AF OP:

/ /

MIJN GAMEGEDRAG

OPDRACHT:
DENK NA OVER JOUW GAMEGEDRAG. VUL DE VRAGENLIJST IN.
ER ZIJN GEEN JUISTE OF FOUTE ANTWOORDEN.



**3. WAAROM GAME JE?
(OF WAAROM GAME JE NIET?)**

**6. HIER BEN IK GOED IN!
DIT IS MIJN TALENT:**

**1. OP EEN SCHOOLDAG
GAME IK ...**

- niet
- minder dan 60 minuten
- tussen 60 minuten en twee uur
- tussen twee uur en drie uur
- meer dan drie uur



**2. OP EEN VRIJE DAG
(BV. IN HET WEEKEND)
GAME IK ...**

- niet
- minder dan 60 minuten
- tussen 60 minuten en twee uur
- tussen twee uur en drie uur
- meer dan drie uur



**7. IK HEB THUIS AFSPRAKEN
OVER HOELANG IK MAG
GAMEN:**

- Ja
- Nee



**4. DEZE GAMES SPEEL IK HET
LIEFST:**

- 1.
- 2.
- 3.

**8. IK HEB THUIS AFSPRAKEN
OVER WANNEER IK MAG
GAMEN:**

- Ja
- Nee



5. NAAST GAMEN DOE IK ...

(bv. voetbal, dans, jeugdbeweging,
muziek, tekenen, ...)

**9. IK HEB THUIS AFSPRAKEN
OVER WELKE GAMES IK
MAG SPELEN:**

- Ja
- Nee

MIJN OUDERS EN MIJN GAMEGEDRAG

OPDRACHT:

NEEM DE VRAGENLIJST AF BIJ JE OUDER(S).
WAT WETEN ZIJ OVER JOUW GAMEGEDRAG?

1. MAMA/PAPA/OPVOEDER, GAME JIJ?

- Ja
- Nee



2. HOELANG SPEEL IK VOLGENS JOU GAMES OP EEN SCHOOLDAG?

- Ik speel geen games op schooldagen
- Ik game minder dan 60 minuten
- Ik game tussen 60 minuten en 2 uur
- Ik game tussen 2 uur en 3 uur
- Ik game meer dan 3 uur

3. HOELANG SPEEL IK VOLGENS JOU GAMES OP EEN VRIJE DAG (BV. IN HET WEEKEND)?

- Ik speel geen games op vrije dagen
- Ik game minder dan 60 minuten
- Ik game tussen 60 minuten en 2 uur
- Ik game tussen 2 uur en 3 uur
- Ik game meer dan 3 uur



4. WAAROM GAME IK VOLGENS JOU? (OF WAAROM GAME IK NIET VOLGENS JOU?)

5. WAT ZIJN VOLGENS JOU MIJN DRIE LIEVELINGSGAMES?

- 1.
- 2.
- 3.

6. WAT DOE IK NAAST GAMEN?

(bv. voetbal, dans, jeugdbeweging,
muziek, tekenen, ...)

7. WAAR BEN IK GOED IN? WAT IS MIJN TALENT?

8. HEBBEN WE THUIS AFSPRAKEN OVER HOELANG IK MAG GAMEN?

- Ja
- Nee

9. HEBBEN WE THUIS AFSPRAKEN OVER WANNEER IK MAG GAMEN?

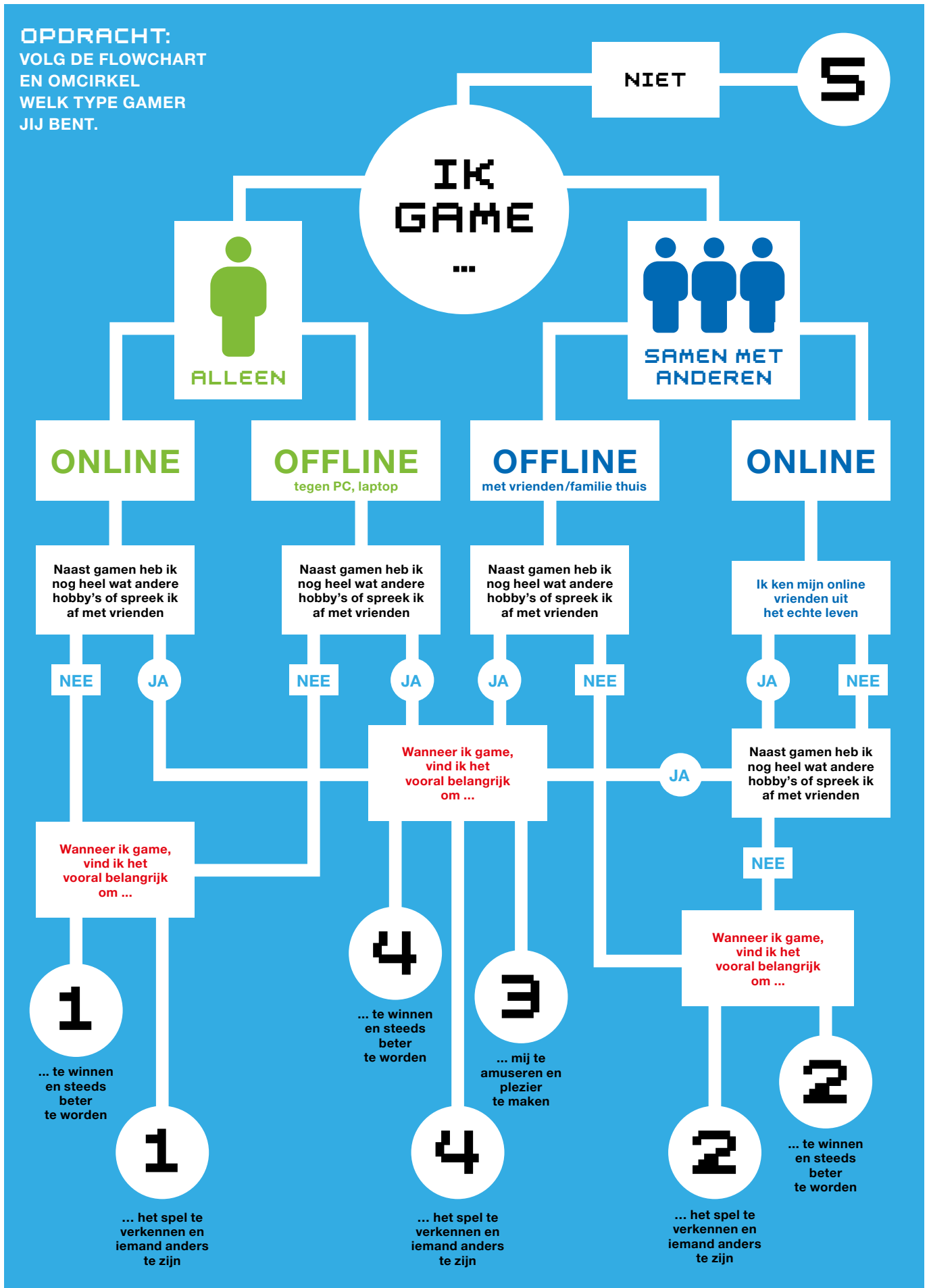
- Ja
- Nee

10. HEBBEN WE THUIS AFSPRAKEN OVER WELKE GAMES IK MAG SPELEN?

- Ja
- Nee

WELK TYPE GAMER BEN IK?

OPDRACHT:
VOLG DE FLOWCHART
EN OMCIRKEL
WELK TYPE GAMER
JIJ BENT.



WELK TYPE GAMER BEN IK?

1

Jij vindt gamen leuk en blijft jezelf verbeteren. Je hebt graag zelf controle over het spel. Door te gamen kan je even iemand anders zijn. Je kan ook dingen uitproberen die in het echte leven niet mogelijk zijn. Misschien een leuk idee om eens te onderzoeken welke andere hobby's jij nog leuk vindt, naast gamen?

2

Gamen doe je het liefst samen met of tegen anderen. Voor jou neemt gamen een belangrijk deel in van je vrije tijd. Je wil steeds beter worden en andere gamers verslaan. Gamen komt voor jou op de eerste plaats. Misschien een leuk idee om eens te onderzoeken welke andere hobby's jij nog leuk vindt, naast gamen?

3

Jij bent een gamer die gamet voor het plezier. Je wil je vooral amuseren. Winnen staat op de tweede plaats. Naast gamen doe je ook graag nog andere dingen: sporten, afspreken met vrienden, op stap gaan met de familie.

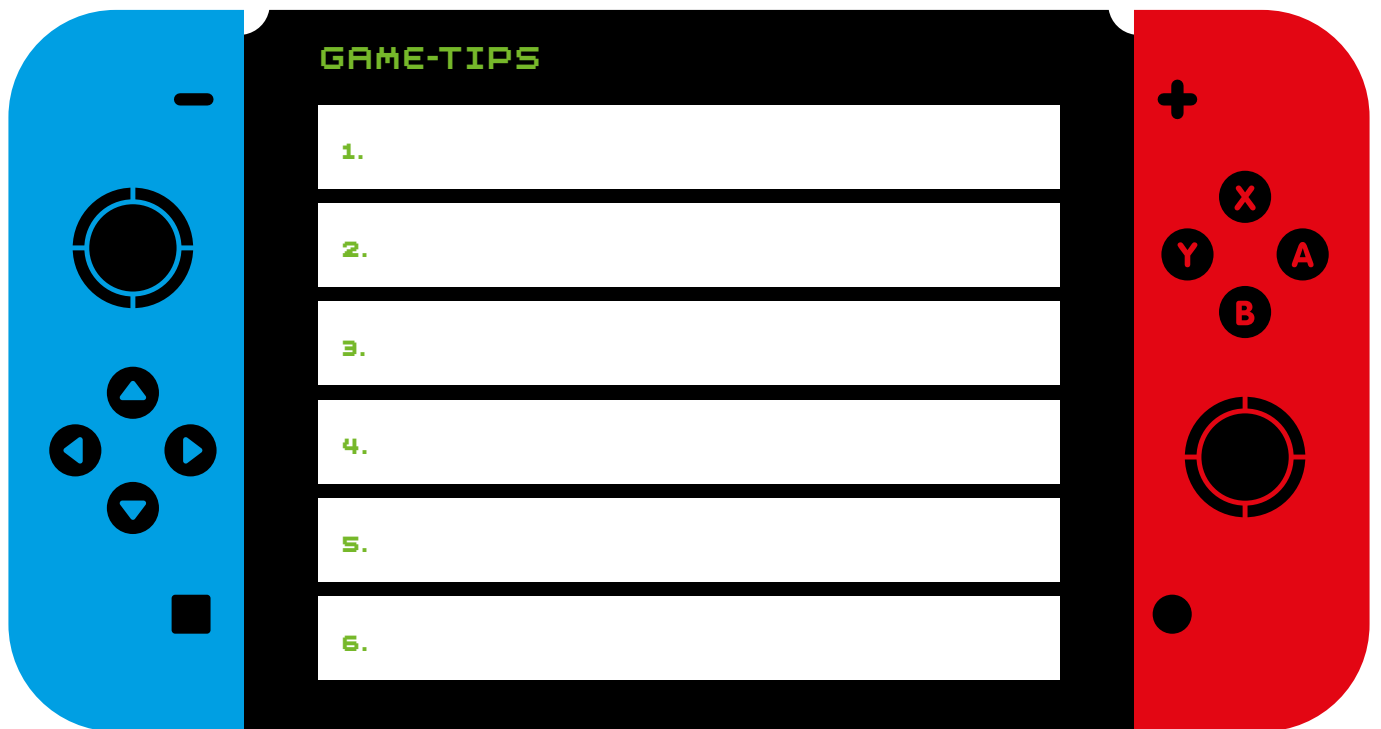
4

Als gamer vind je het belangrijk om te winnen en steeds beter te worden. Je bent dan heel even in een andere wereld, weg van het echte leven. Naast gamen vind je het belangrijk om te sporten, af te spreken met vrienden of op stap te gaan met de familie.

5

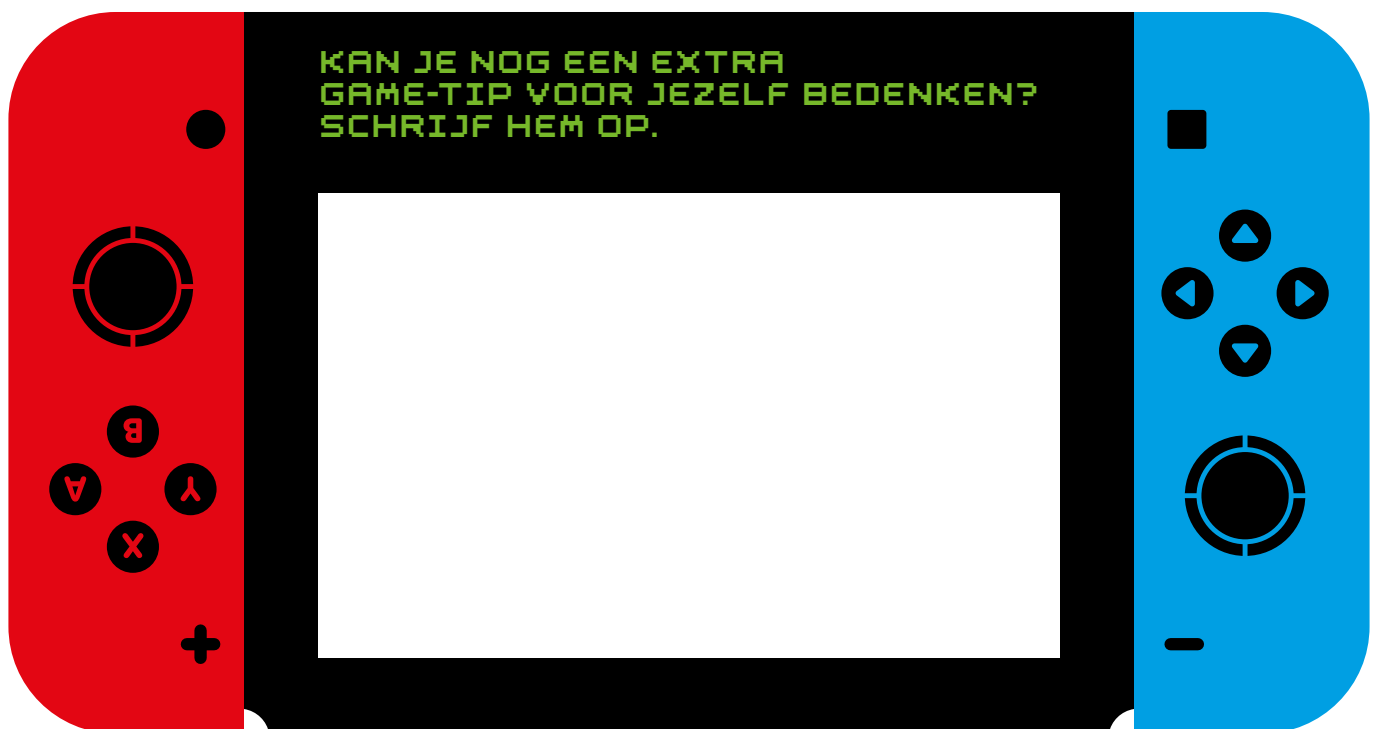
Jij doet liever andere dingen dan te gamen. Als je wel eens gamet, doe je dat samen met een vriend(in) of met familie.

GAME-WIJS



OPDRACHT:

DUID DRIE GAME-TIPS AAN DIE JE EEN WEEK LANG ZULT VOLGEN.



RAAD JE HOBBY



**WAT ZOU JE NOG FIJN VINDEN OM TE DOEN?
MAAK ER EEN TEKENING VAN.**

**SCHRIJF 3 DINGEN OP DIE JE
NU DOET IN JE VRIJE TIJD OF
OOIT GEDAAN HEBT.**

1.

2.

3.

**WAAROM DOE JE DEZE HOBBY?
DUID AAN.**

- Om te ontspannen
- Om energie kwijt te kunnen
- Om rustig te worden
- Voor het plezier
- Om bij te leren (talen, sociale vaardigheden, ...)
- Voor de kick
- Om het gevoel te hebben goed te zijn in iets, beter te worden
- Om beter te worden dan de ander
- Om respect te krijgen
- Voor de waardering van anderen
- Om niet na te denken
- Om te zijn en te doen waar en wat je wil
- Om problemen te vergeten

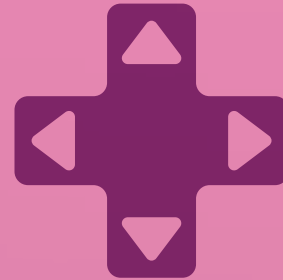


WOORDZOEKER

OPDRACHT :

ZOEK DE EIGENSCHAPPEN
VAN GAMES IN DE WOORDZOEKER.
(ZIE VOLGENDE PAGINA)

SOMMIGE WOORDEN LEES JE
VAN ACHTER NAAR VOOR,
DIAGONAAL OF VAN ONDER NAAR BOVEN.



D	A	A	R	G	S	D	I	E	H	K	J	I	L	I	E	O	M
E	V	O	F	F	P	Y	I	F	B	E	I	S	A	T	N	A	F
I	A	N	E	G	N	I	G	A	D	T	I	U	V	Q	F	V	P
N	A	X	A	H	E	I	T	A	N	I	D	R	Ö	O	C	R	X
D	R	N	O	I	T	C	I	F	E	C	N	E	I	C	S	B	N
E	D	O	H	I	E	N	X	K	L	U	H	U	G	C	F	V	E
L	I	N	W	A	N	E	E	C	G	N	G	F	A	T	H	E	N
O	G	E	X	G	E	I	H	L	M	N	E	H	I	H	T	K	N
O	H	L	C	K	M	T	T	B	E	J	I	M	O	C	Q	F	A
S	E	E	X	T	A	I	F	W	Q	M	Q	N	O	Z	D	M	P
N	D	P	D	P	S	T	Y	E	I	V	A	N	N	Q	T	E	S
B	E	S	D	I	G	E	J	X	Q	R	T	Z	C	A	R	Y	T
S	N	W	O	L	F	P	K	D	B	R	A	W	R	Y	P	G	N
S	L	T	R	S	L	M	S	H	O	E	E	T	D	E	R	S	O
W	J	K	J	E	K	O	G	L	W	P	D	L	A	S	V	G	G
I	Q	T	P	Q	O	C	E	G	J	I	K	U	Y	V	A	I	A
H	O	M	Y	P	A	H	C	S	D	N	E	I	R	V	A	I	K
W	G	N	I	N	O	L	E	B	L	F	G	E	N	I	L	N	O

WOORDZOEKER

Hier lees je over de eigenschappen van games.

De woorden in HOOFDLETTERS moet je zoeken in de woordzoeker.

In games wordt de MOEILIJKHEIDSGRAAD beetje bij beetje opgebouwd.

Met ONLINE gamen kan je makkelijk in contact komen met mensen van over de hele wereld.

Sommige spelers sluiten, tijdens het gamen, VRIENDSCHAP met mensen die ze nog nooit gezien hebben.

Veel jongeren spreken af met vrienden om SAMEN te gamen.

Je kan zowel online SPELEN met vrienden van over de hele wereld, als offline met vrienden samen in één ruimte.

Online games hebben vaak geen einde. Als je een internetverbinding hebt kan je EINDELOOS blijven doorgaan.

Veel spelers vinden het VERZAMELEN van dingen in een spel leuk, zoals bijvoorbeeld schatten of informatie.

In sommige games maak je je eigen personage, een AVATAR. Dit verschilt van game tot game. Soms ben je een avonturier of een tovenaer.

Games spelen zich af in een FANTASIE of SCIENCEFICTION wereld. Daar zijn andere dingen dan in het echte leven mogelijk.

In games verbeter je je ooghand-COÖRDINATIE. Je gebruikt je ogen (kijken naar het scherm) en je handen (besturen van een game) op hetzelfde moment.

Games werken met een BELONINGssysteem. De beloningen zijn steeds anders. Bijvoorbeeld: punten, ranking, een hoger level, een nieuw wapen, toegang tot een ander deel van de wereld, ...

Games zijn vaak opgebouwd op basis van COMPETITIE. Het is leuk om te winnen, je voelt je goed in wat je doet.

Games bestaan uit verschillende UITDAGINGEN (doelen, ranking, missies, ...).

Door de uitdagingen in een game ervaar je FLOW.

Om flow te ervaren moet er een evenwicht zijn tussen de uitdaging en je VAARDIGHEDEN. De uitdagingen mogen niet te makkelijk zijn.

In games hebben spelers de CONTROLE over de omgeving. Je stapt in het verhaal en stuurt de personages en het verloop van het spel. Jouw keuzes bepalen hoe het spel loopt.

Gamen is een manier om te ONTSPANNEN en plezier te beleven.

Bij het spelen van games ervaren spelers SPANNING. Ze zijn enthousiast over de snelle acties die ze uitvoeren of als de missie voltooid is.

START