

Over de grens

Een spel over de wereld, alcohol, vriendschap,
gamen en nog veel andere dingen.



VAD

Colofon



Redactie

Fred Laudens, stafmedewerker VAD

Met dank aan

Annelies Vandevelde, CGG Brussel

Christoph Cambré, CGG VAGGA

Elke Boudry, Mediawijs

Hanna Peeters, VAD

Katrijn Vandamme, Vlaams Instituut Gezond Leven

Lize Maes, stagiaire Master Gender & Diversiteit UGent

Lore Mennes, stagiaire Master Gezondheidsvoorlichting UGent

Marjolein Van de Velde, CGG Waas & Dender

Nele Van Looy, CGG Vlaams-Brabant Oost

Sophie De Staercke, CGG Zuid-Oost-Vlaanderen

Lay-out

Mojoville [www.mojoville.be]

DRUK

www.epo.be

Verantwoordelijke uitgever

Hendrik Peuskens, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel

Wettelijk depotnummer D/2022/6030/8

© 2024



Vlaanderen
is zorg

VAD, Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs

Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel

T 02 423 03 33 | F 02 423 03 34 | vad@vad.be | www.vad.be

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, zonder voorafgaande toestemming van VAD. Hoewel aan deze uitgave de uiterste zorg is besteed, aanvaarden noch de auteurs, noch VAD, noch de uitgeverij aansprakelijkheid voor eventuele (druk)fouten en onvolkomenheden.

Spel



Over de grens



Inleiding



Deze handleiding beschrijft hoe je aan de slag gaat met 'Over de grens', een educatief pakket voor jonge asielzoekers en vluchtelingen over tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen. Bijkomende thema's die aan bod komen zijn onder andere familie, school, uitgaan, cultuur en de wereld.

'Over de grens' is een spelmethodiek waarbij verschillende teams tegen elkaar spelen. De teams krijgen om de beurt een opdracht. Voor elke juist uitgevoerde opdracht krijgt het team een punt. Het educatieve aspect van het spel zit verwerkt in de feedback die na elke opdracht wordt gegeven.

'Over de grens' is ontwikkeld op maat van jonge asielzoekers en vluchtelingen. Het taalgebruik is eenvoudig en er komen onderwerpen aan bod die vaak leven of van belang zijn bij deze groep.

Inhoud pakket

- ▶ handleiding
- ▶ 10 x 20 opdrachtkaartjes
- ▶ 10 antwoordbundels (1 per thema)
- ▶ fotobundel
- ▶ introductie & nabespreking

Zelf te voorzien

- ▶ dobbelsteen
- ▶ zandloper 1 minuut of stopwatch
- ▶ vijftal grotere bladen en eventueel post-its voor introductie

Doelstellingen

- ▶ Jongeren kennen de effecten en risico's van tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen.
- ▶ Jongeren weten dat ze vragen mogen stellen over tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen.
- ▶ Jongeren weten waar ze terecht kunnen met vragen naar informatie of hulp met betrekking tot tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen.
- ▶ Jongeren kennen de afspraken en regels rond tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen in de school, leefgroep of opvangvoorziening.

Doelgroep

'Over de grens' is in de eerste plaats bedoeld voor asielzoekers en vluchtelingen tussen 12 en 20 jaar. De methodiek is dus bruikbaar in **OKAN-klassen**. Daarnaast kan je 'Over de grens' ook gebruiken bij niet-begeleide minderjarige vreemdelingen (NBMV) in de context van een **opvangcentrum, lokaal opvanginitiatief (LOI)** of **jeugdhulpvoorziening**.

Aantal deelnemers en teams

Je kan dit spel spelen met minimaal drie en maximaal vijftien deelnemers. De deelnemers worden opgedeeld in drie of vier teams.

Keuze thema's

Het pakket bevat tien thema's. De vijf specifieke thema's zijn tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen & internet. Het educatieve aspect van het pakket heeft vooral op deze thema's betrekking. Daarnaast zijn er nog vijf algemene thema's: familie & vriendschap, school & beroep, hobby's & uitgaan, cultuur & gewoontes en wereld.

Uit deze 10 thema's kies je er vijf om mee aan de slag te gaan. Daarbij kies je uit de thema's tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen & internet drie thema's die deel uitmaken van de leefwereld van de jongeren met wie je het spel speelt. Je maakt vooraf deze keuze als begeleider.



Tabak



Alcohol



Illegale drugs



Gokken



Gamen &
internet



Familie &
vriendschap



School &
beroep



Hobby's &
uitgaan



Cultuur &
gewoontes

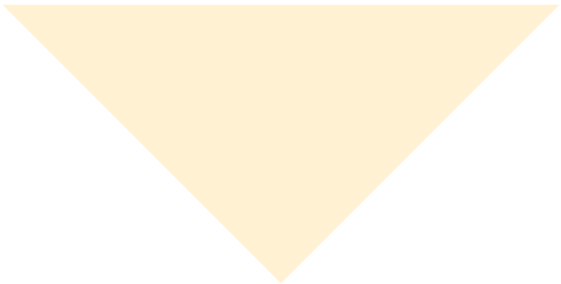


Wereld

Wat in de leefwereld van jongeren omgaat, hangt voor een deel af van hun leeftijd. Bij jongeren tussen twaalf en veertien jaar is er zelden sprake van illegaal druggebruik of gokken. Je kiest dan best tabak, alcohol en gamen. Bij jongeren vanaf vijftien jaar kunnen illegale drugs en gokken meer voorkomen. Je kan dan uit de vijf specifieke thema's de drie kiezen die het meest relevant zijn.

Ga er echter niet vanuit dat illegale drugs en gokken altijd deel uitmaken van de leefwereld van plus 15-jarigen. Als je twijfelt, bespreek je dit best met een collega of begeleider die de jongeren ook kent. Of je kan ook een introductieles plannen voor je het spel speelt. Gebruik deze les om in te schatten met welke thema's jongeren bezig zijn. Als de groep waarmee je het spel speelt een heel breed leeftijdsbereik heeft (bv. van veertien tot en met negentien jaar), kies dan thema's in functie van de jongste leeftijdsgroep.

Je vult de drie gekozen specifieke thema's aan met twee algemene thema's. Laat de jongeren zelf kiezen welke twee van de vijf algemene thema's ze het leukst vinden. Beschrijf eventueel op basis van de antwoorbundels per thema kort welk soort vragen horen bij welk thema.



Organisatie en tijd

Je start met een introductie (zie bundel introductie & nabespreking). Je kan de introductie geven vlak voor je het spel speelt of je kan kiezen voor een op zichzelf staande introductie op een eerder moment. Kies je ervoor een aparte les te wijden aan de introductie, dan gebruik je de introductie 'Praatwolken'. Voorzie hiervoor ongeveer 35 minuten. Geef je de introductie onmiddellijk gevolgd door het spel, dan kan je kiezen uit 'Praatwolken' of 'Woordenwolken'. Voor 'Woordenwolken' trek je ongeveer 15 minuten uit.

Om het spel zelf te spelen voorzie je 60 of 75 minuten, afhankelijk van de tijd waarover de groep jongeren beschikt. Het spel wordt onmiddellijk gevolgd door een nabespreking van 10 minuten. Je hebt dus minimaal een negentigtal minuten nodig als je de introductie onmiddellijk laat volgen door het spel met de nabespreking.

Je speelt het spel met honderd vragen (5 thema's en 20 vragen per thema). Op een speelduur van 60 of zelfs 75 minuten is het onwaarschijnlijk dat alle 100 vragen aan bod gekomen zijn. Je kan kiezen om het spel af te sluiten na de afgesproken speelduur. Het team met de meeste punten is dan de winnaar. Je kan er echter ook voor kiezen om na de afgesproken speelduur het spel on hold te zetten. Er is dan nog geen winnaar. Hou de kaartjes bij per team. Je kan het spel op een ander moment verder spelen tot alle opdrachten aan bod gekomen zijn. Je doet de nabespreking dan na de tweede spelronde.

Indien alle thema's relevant zijn voor de leefwereld van de groep jongeren, dan kan je het spel tweemaal spelen om alle thema's aan bod te laten komen. Je speelt het spel dan de eerste keer met 5 thema's. Op een ander moment speel je het spel dan nog eens met de resterende 5 thema's.

Introductie

De introductie leidt de vijf thema's van het spel in, zodat iedereen de inhoud van de thema's die aan bod komen begrijpt. Je maakt hiervoor gebruik van 'Woordenwolken' of 'Praatwolken'.

Voor 'Woordenwolken' trek je 15 minuten uit. Als je deze introductie kiest, laat je het spel hier best onmiddellijk bij aansluiten. 'Woordenwolken' gebruik je wanneer het niveau Nederlands van de jongeren eerder laag is. Je kan als begeleider namelijk zelf woorden suggereren en jongeren hoeven de woorden ook niet op te schrijven.

Voor 'Praatwolken' moet je rekenen op 35 minuten. Je gebruikt dit bij jongeren met een al wat hoger niveau Nederlands. Je kan het spel spelen onmiddellijk na 'Praatwolken', maar je kan dit ook als een introductie zien waarbij je het spel op een later tijdstip speelt.

Spel

Concept

- ▶ Verschillende teams spelen tegen elkaar. De teams werpen om de beurt een dobbelsteen die bepaalt welk opdrachtkaartje ze krijgen of mogen kiezen. Als een opdracht goed uitgevoerd is, mogen ze het opdrachtkaartje houden. Het team dat na een vooraf afgesproken speelduur de meeste opdrachtkaartjes heeft, wint het spel. Voorzie eventueel een klein gadget of een andere vorm van beloning voor het winnende team.
- ▶ Op de rugzijde van de opdrachtkaartjes vind je terug over welk thema het gaat en wat het nummer van de vraag is. Hiermee kan je als begeleider de vragen snel terugvinden in de antwoordbundels. Zo kan je nagaan wat het juiste antwoord is en hier duiding bij geven.
- ▶ Geef duiding bij zowel een juist als een fout antwoord. Voor de algemene thema's is de duiding vaak enkel wat achtergrondinformatie die niet per se essentieel is. Maar voor de specifieke thema's is de volledige duiding van belang om de doelstellingen van het spel te realiseren.
- ▶ Er zijn vier soorten opdrachtkaartjes:

- **Kennisvragen:** staan op het opdrachtkaartje aangeduid met '**KENNIS**'. Het team dat aan de beurt is, mag **de vraag en de antwoordmogelijkheden hardop voorlezen** en kiest uit één van de antwoordmogelijkheden. In de antwoordbundel staan kennisvragen aangeduid in het **groen**. Het juiste antwoord staat in het vet.



- **Fotovragen:** staan op het opdrachtkaartje aangeduid met '**FOTO**'. Het team dat aan de beurt is, mag **de vraag hardop voorlezen**. De begeleider toont de bijhorende foto of foto's. Het team dat aan de beurt is, kiest uit één van de antwoordmogelijkheden. In de antwoordbundel staan fotovragen aangeduid in het **rood**. Het juiste antwoord staat in het vet.



- **Tekenopdrachten:** staan op het opdrachtkaartje aangeduid met **'TEKENEN'**. Het team dat aan de beurt is, **leest de opdracht niet voor**. Het team vaardigt één teamlid af om wat er gevraagd wordt op het bord te tekenen. De stopwatch of zandloper start zodra die persoon begint met tekenen. De andere teams krijgen 1 minuut om te raden wat er getekend wordt. Als een team binnen de minuut raadt wat er getekend wordt dan is de opdracht goed uitgevoerd. Het team dat juist raadde mag bovendien één opdrachtkaartje nemen van een ander team naar keuze. In de antwoordbundel staan tekenopdrachten aangeduid in het **paars**.



TEKENEN


Teken een e-sigaret.


Je mag niet spreken of schrijven.

De opdracht is geslaagd als de anderen binnen 1 minuut raden wat er getekend wordt.

- **Uitbeeldopdrachten:** staan op het opdrachtkaartje aangeduid met **'UITBEELDEN'**. Het team dat aan de beurt is, **leest de opdracht niet voor**. Het team vaardigt één teamlid af om wat gevraagd wordt uit te beelden. De stopwatch of zandloper start van zodra die persoon begint met uitbeelden. De andere teams krijgen 1 minuut om te raden wat uitgebeeld wordt. Als een team binnen de minuut raadt wat er uitgebeeld wordt dan is de opdracht goed uitgevoerd. Het team dat juist raadde, mag dan bovendien één opdrachtkaartje nemen van een ander team naar keuze. In de antwoordbundel staan tekenopdrachten aangeduid in het **blauw**.



UITBEELDEN


Doe iemand na die een pint tapt.


De opdracht is geslaagd als de anderen binnen 1 minuut raden wat er uitgebeeld wordt.

Voorbereiding

- ▶ Verdeel de jongeren in drie of vier teams van min of meer gelijke grootte. Als er 12 of meer jongeren meedoen, opteer je best voor vier teams. Als er maar 3 jongeren meedoen dan heb je 3 teams van 1 persoon. Stel de teams evenwichtig samen, rekening houdend met assertiviteit, taalniveau en verhouding jongens/meisjes.
- ▶ Zet tafels en stoelen volgens het aantal teams rond een centrale tafel vooraan van waaruit je het spel begeleidt.
- ▶ Voorzie plaats op een bord of hang een groot blad papier op waar jongeren een tekening kunnen schetsen die zichtbaar is voor alle teams.
- ▶ Laat de jongeren twee thema's kiezen uit de vijf algemene thema's. Je hebt zelf vooraf al beslist welke drie thema's je kiest uit tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen & internet.
- ▶ Neem de opdrachtkaarten voor de vijf thema's waarmee je het spel speelt. Schud de opdrachtkaarten per thema en leg in stapeltjes met de rugzijde (met de naam van het thema) bovenaan.
- ▶ Vouw vijf A4-bladen in twee zodat je deze naast elkaar kan rechtzetten op de centrale tafel. Nummer de bladen van 1 tot en met 5 zodat de cijfers duidelijk leesbaar zijn voor de teams. Leg bij elk nummer telkens een stapeltje horend bij één thema.
- ▶ Leg de benodigheden op de centrale tafel: de vijf antwoordbundels die bij de vijf thema's horen, de fotobundel en de stopwatch of zandloper.

TIPS

Tips voor begeleider

- ▶ Lees altijd zelf wat de opdracht inhoudt voor een team zijn opdrachtkaartje krijgt of komt halen. Je moet tijdens het spel heel wat zaken in het oog houden en dingen doen. Dit gaat veel makkelijker als je de opdracht op voorhand kent. Je weet dan welk soort opdrachtkaart het is en of je dus de fotobundel nodig hebt. Als het gaat over een teken- of uitbeeldopdracht, dan kan je onmiddellijk aan het team meegeven dat ze de opdracht niet hardop mogen lezen.
- ▶ Je kan tijdens het spel aan de centrale tafel blijven zitten of een actievere rol opnemen en tussen de teamtafels rondlopen. Als je blijft zitten moet het team dat aan de beurt is iemand naar de centrale tafel sturen om de dobbelsteen te werpen en het opdrachtkaartje te ontvangen. Dat vraagt wat meer tijd, maar is zeker haalbaar. Als je tussen de tafels beweegt, blijven de teams zitten. Ze kunnen de dobbelsteen werpen in een doosje aan hun tafel dat ze nadien doorgeven aan het volgende team. Jij brengt dan als begeleider het opdrachtkaartje naar het team.
- ▶ Soms is het niveau Nederlands van jongeren niet voldoende om zelfstandig een opdracht te lezen of te begrijpen. Laat jongeren altijd eerst de opdracht zelf lezen, voor je eventueel bijspringt en de opdracht voorleest of toelicht. De teken- en uitbeeldopdrachten worden niet hardop gelezen. Als een jongere de opdracht niet begrijpt, neem je deze best even mee uit het klaslokaal om de opdracht toe te lichten. Dat gaat makkelijker dan beginnen te fluisteren voor de groep.

Aan de slag



(dit communiceer je naar de jongeren):

Leid het spel in:

- ▶ Geef aan met welke specifieke thema's het spel gespeeld wordt. Laat de jongeren zelf kiezen uit de algemene thema's.
- ▶ Er zijn vier soorten opdrachten:
 - **KENNIS:** lees hardop voor, met meerkeuze.
 - **FOTO:** lees hardop voor, kies een foto of duid iets aan op een foto.
 - **TEKENEN:** lees NIET voor. Opdracht is juist als ander team correct raadt binnen 1 minuut.
 - **UITBEELDEN:** lees NIET voor. Opdracht is juist als ander team correct raadt binnen 1 minuut.
- ▶ Geef aan hoelang er gespeeld wordt.
- ▶ Voorzie eventueel een klein gadget of een andere vorm van beloning voor het winnende team.

Leg de spelregels uit:

- ▶ Het team links van de begeleider begint.
- ▶ Er wordt met de klok mee gespeeld.
- ▶ Het team dat aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen.
- ▶ Het aantal ogen van de dobbelsteen (1-5) bepaalt van welk stapeltje/thema (1-5) het team een opdrachtkaartje mag nemen.
- ▶ Het team dat 6 ogen gooit heeft een joker en mag kiezen van welk stapeltje ze een opdrachtkaartje afnemen.
- ▶ Een team dat op een thema valt waarvan alle opdrachtkaartjes uitgeput zijn, mag een opdrachtkaartje afnemen van een ander thema naar keuze.
- ▶ De begeleider beslist of de opdracht juist is uitgevoerd.
- ▶ Als de opdracht juist is, houdt het team de opdrachtkaart bij. Als de opdracht fout is, geeft het team de opdrachtkaart terug aan de begeleider.
- ▶ Het team dat bij een teken- of uitbeeldopdracht het juiste antwoord geeft binnen de minuut mag een kaartje nemen bij een ander team naar keuze.
- ▶ Het team dat de meeste opdrachtkaartjes heeft na de afgesproken speelduur is de winnaar.

Nabespreking

De nabespreking dient in de eerste plaats om de jongeren wegwijs te maken in de mogelijkheden om extra informatie of hulp te vragen over tabak, alcohol, illegale drugs, gokken en gamen & internet. Je voorziet hiervoor 10 minuten.

