

# ACTIVITA



## 1 Inhoud:

- 213 stapstenen
  - Waarvan:
    - 10 start-stapstenen
    - 35 gekleurde stapstenen
    - 168 gewone stapstenen
- 35 gebouwen
- 15 activiteitenborden
- 30 krijtjes
- 7 activiteitenbundels
- 210 Dilemmaarten in 5 thema's
  - Waarvan: 42 kaarten per thema (onderverdeeld in 21 kaarten per moeilijkheidsgraad)
- 15 pionnen
- 7 dobbelstenen

zie details  
pagina 3 - 4



## 2

**Doelgroep:** Personen met een lichte tot matige psychische kwetsbaarheid.

**Leeftijd:** vanaf 15 jaar

**Aantal spelers:** 2 – 15 spelers

**Spelduur:** 15 – 30 min.

## 3 Doel van het spel:

Het doel van het spel is om op een luchtige manier een gesprek uit te lokken over zinvolle tijdsbesteding. Tijdens het spel krijg je de kans om persoonlijke inzichten te delen en samen te ontdekken wat voor jou echt belangrijk is.



## 4 Voorbereiding van het spel:

Elk kleur stelt een thema voor rond zinvolle tijdsbesteding. Bij elk thema horen 5 gebouwen.

De thema's en bijhorende locaties:

### • Productiviteit

- Fabriek
- School
- Supermarkt
- Bank
- Tankstation

### • Sociale contacten

- Tearoom
- Markt
- Dienstencentrum
- Inloophuis
- Café

### • Sport & bewegen

- Sportcentrum
- Zwembad
- Atletiekpiste
- Voetbalgoal
- Yogastudio

### • Hobby

- Bib
- Kunstacademie
- Muziekschool
- Natuur
- Voetbalstadion

### • Zelfzorg

- Huisarts
- Keuken
- Badkamer
- Slaapkamer
- Woonkamer

*Er zijn verschillende activiteiten per thema.  
Vb.: Hobby → schilderen, muziek luisteren,  
bakken,...*

Kies per thema minstens één gebouw.

Indien je het spel met een grotere groep speelt, kan je meerdere gebouwen van hetzelfde thema kiezen. Per dorp (spelbord) is er één zakje met benodigdheden voorzien. Bij een groter spelbord kun je meerdere zakjes gebruiken.

Gebruik de stapstenen en de gebouwen om een dorp te bouwen. Je kunt het voorbeeld gebruiken (zie p.5) of je eigen creatie maken. Leg bij elk gebouw ook een bijpassende, gekleurde tegel.

Vergeet niet om ook een start-stapsteen te leggen.

Verdeel de dilemmakaarten per thema over de gebouwen.

Elke speler neemt een activiteitenbord en kiest een pion.

## 5 Spelverloop:

De speler die het hoogste aantal ogen gooit met de dobbelsteen, mag beginnen.

Daarna verloopt het spel met de klok mee.

Elke speler gooit om de beurt één keer met de dobbelsteen en verplaatst zijn pion het aantal gegooide ogen vooruit. Komt de pion op de gekleurde stapsteen bij een gebouw, dan neemt de speler een dilemmakaart, leest deze voor en beantwoordt de vraag. Daarna kan hier verder over in gesprek worden gegaan.

Na het beantwoorden van het dilemma mag de speler een activiteit van het bijbehorende thema uit de activiteitenbundel kiezen of zelf één bedenken en deze op zijn activiteitenbord noteren.

## 6 Einde van het spel:

Het spel gaat door totdat een speler zijn activiteitenbord volledig heeft gevuld.

De spelers kunnen gezamenlijk beslissen of ze doorgaan totdat elke speler zijn activiteitenbord vol heeft, of dat ze een nieuwe ronde starten zodra er een winnaar is.

## Afbeeldingen spelonderdelen

### Voorgevel gebouwen:



### Accentkleur van het bijhorende thema op de gebouwen:



### Stapstenen:



### Start-stapsteen:



### Stapstenen in accentkleur van het bijhorende thema:



### Pionnen:



### Zakjes:



Elk zakje = 1 spelbord  
Verschillende zakjes kunnen gecombineerd worden om een groter spelbord te creëren.

## Activiteitenbord met krijtbordverf:

THEMA	KEUZE
HOBBY	
ZELFZORG	
PRODUCTIVITEIT	
SOCIALE CONTACTEN	
SPORT EN BEWEGEN	

## Krijtjes:



## Slijper:



## Activiteitenbundel:



## Dilemmakaarten:



→ Zonder arcering: hogere moeilijkheidsgraad

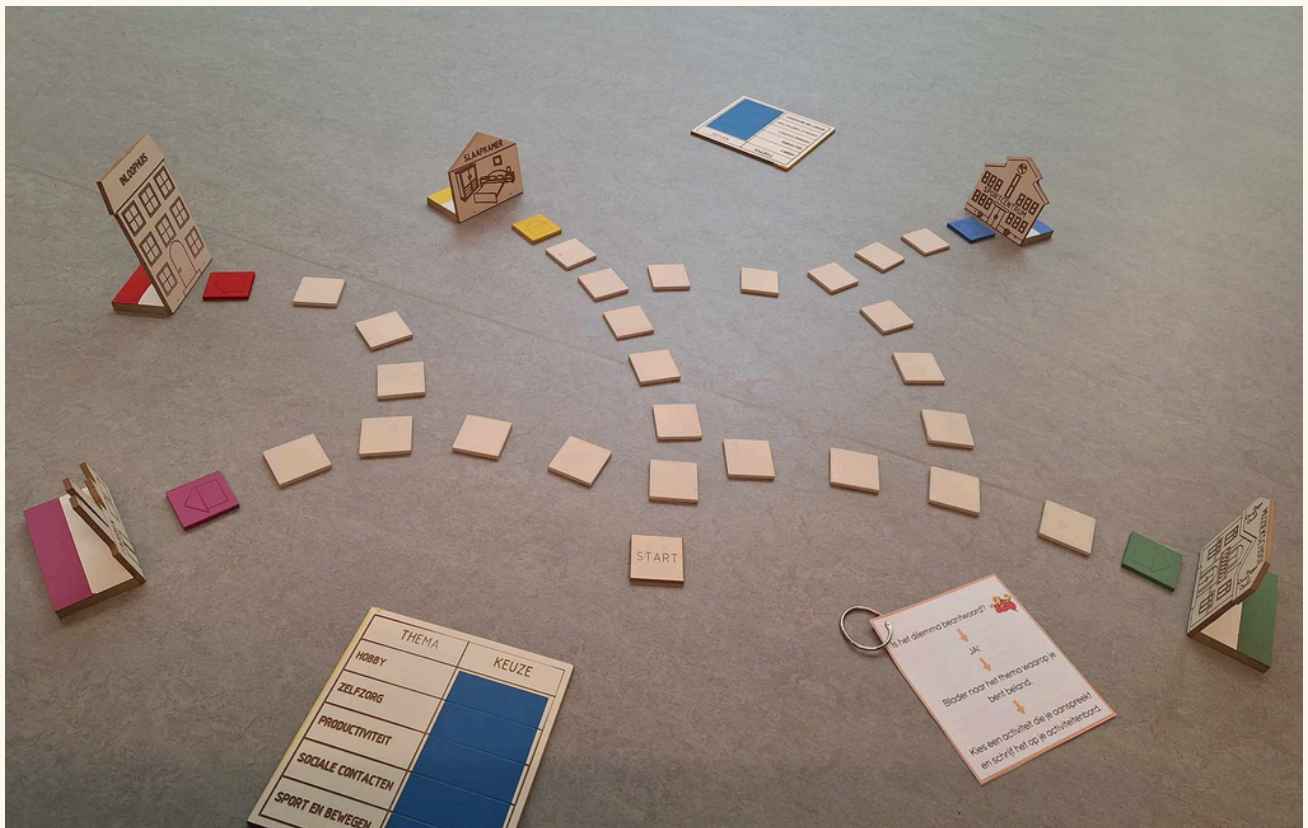
→ Met arcering: lagere moeilijkheidsgraad

## Dobbelsteen:





## Afbeelding spelopzet:



## Gemaakt door:



Studenten: Brent Baert, Lisa Braekeveld, Femke Declerck, Lore Declerck & Fran Soete (groep 11)

Academiejaar: 2024 - 2025