

Thema Duurzame Ontwikkelingsdoelstellingen, SDG, actief burgerschap,

Doel Spelers ontdekken de visie van de Duurzame Ontwikkelingsdoelstellingen

Leeftijd 3^{de} graad secundair onderwijs, leidingsploegen (16+) in het jeugdwerk en jonge ondernemers.

Aantal deelnemers 8-25 deelnemers

Aantal speltrain(st)ers 1 speltrain(st)er/15 deelnemers (jeugdwerk)
1 speltrain(st)er/25 deelnemers (andere settings)

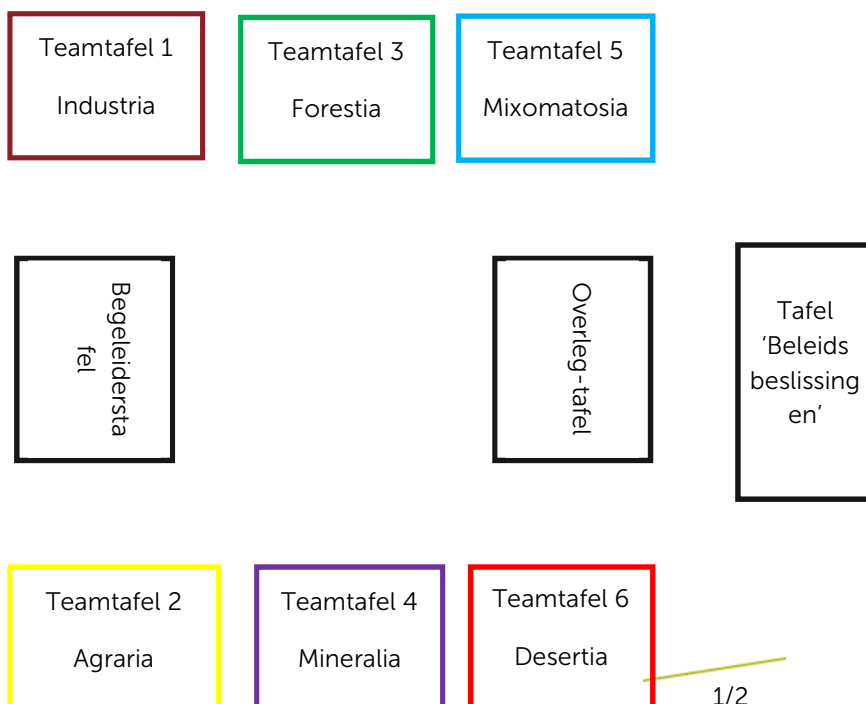
Ideale speelduur 100-150 minuten

Klaarzettijd De speltrain(st)er zal 30 minuten voor de aanvang van het spel aanwezig zijn zodoende dat hij/zij voldoende tijd heeft om het speelmateriaal klaar te zetten. Die tijd wordt niet meegerekend in de duur van het spel.

Materiaal te voorzien / door de aanvrager

Accommodatie Groot lokaal met minstens 4 teamtafels, 1 materiaaltafel en 1 overlegtafel. Een stoel voor elke speler.

Lokaalschikking



Verloop van de spelbegeleiding De speltrain(st)er stelt zichzelf en De Aanstokerij kort voor. Dan volgt de speluitleg, waarna de deelnemers het spel beginnen te spelen. De speltrain(st)er kondigt het einde van het spel aan. Een korte afsluitende reflectie geeft de deelnemers de kans om over het thema na te praten. Vragen die tijdens het spel niet werden beantwoord, komen zo nog aan bod

Rol van de speltrain(st)er van de Aanstokerij De speltrain(st)er legt het spel uit, neemt tijdens het spel de spelleiding op zich en fungeert tijdens de nabespreking als de gespreksleid(st)er. De speltrain(st)er is geen expert in het thema van het spel, maar wel een expert in spel en in het begeleiden van informatieve spelen in het bijzonder.

Rol van de leerkracht/begeleider We verwachten niet dat de leerkracht/begeleider van de organisatie een specifieke rol of taak op zich neemt tijdens de spelbegeleiding. Het staat de leerkracht/begeleider uiteraard vrij om mee te spelen als hij/zij dat wil.