

Kawa- landschapsspel

Het Kawa-landschapsspel is een gezelschapsspel dat draait rond ACT. Het spel is bedoeld voor personen die kampen met psychiatrische klachten. Het spel kan gespeeld worden met minimum 2 en maximum 6 personen. De richttijd van het spel is 1 uur maar kan op voorhand anders beslist worden door de deelnemers.

Onderdelen van het spel:

6 houten einddoelborden
6x 22 gekleurde hexagons



Spelkaarten (situatieschetsen,
obstakelvragen, einddoelkaarten,
obstakelpicto's)



1 groene mat



12 obstakels (waterval, 2x
brug, boot, stopbord, wegwijzer,
bloemenperkje, 2x rotsblok,
bos, 2x berg)



1 flyer



Doel van spel

Het hoofddoel van dit spel is het uitlokken van gesprekken tussen de deelnemers. Er is geen wedstrijd aan gekoppeld en er is dus bijgevolg geen competitiegevoel bij de deelnemers. De gesprekken zullen gekoppeld zijn aan het ACT hexagon. Dit model draait rond 6 processen: acceptatie, defusie, waarden, hier & nu, jezelf als context en toegewijde actie. Dit hexagon speelt een centrale rol in het spel en is de rode draad doorheen de gesprekken.

Daarnaast is het ook de bedoeling om de weg naar het juiste einddoel te vormen met de houten spelstukken en obstakels te overwinnen door vragen te beantwoorden.

Er is geen specifiek punt wanneer het spel gedaan is omdat er geen competitie is. Het spel is dus pas gedaan wanneer de deelnemers samen beslissen om te stoppen.

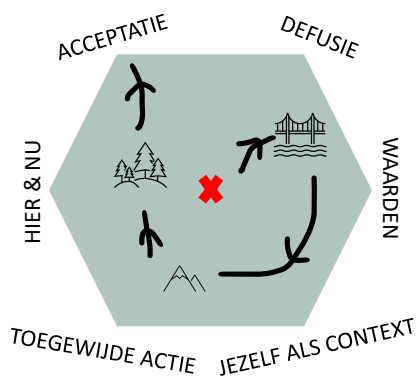
Voorbereiding

Het spelveld is een belangrijk onderdeel van het spel. De plaats van de obstakels speelt geen rol en ook de hoeveelheid van obstakels op het spelveld staat niet vast. De deelnemers zijn hier vrij in om te kiezen.

1. De groene mat word op tafel gelegd.
2. Het aantal gekozen obstakels worden op het spelveld geplaatst.
3. De vragen van de gekozen obstakels worden naast het spelveld neergelegd en opgedeeld per obstakel.
4. De situatieschetsen, het zakje met obstakelpicto's en het rad worden naast het spelveld neergelegd.
5. Een einddoel bestaat uit een houten blok en een houten plakkaat. Diegene die bij elkaar passen hebben hetzelfde nummer op de achter-/onderkant.
6. De houten einddoelen worden aan elke hoek van het spelveld geplaatst.
7. De houten hexagons worden per kleur verdeeld onder de deelnemers.

Spelverloop

1. Elke deelnemer kiest een kleur van houten hexagons.
2. Elke deelnemer neemt 1 of meerdere einddoelkaarten (op voorhand afgesproken hoeveel).
3. Elke deelnemer draait aan het rad. Het cijfer dat wordt aangegeven is het aantal obstakelpicto's de deelnemer moet nemen. Een obstakelpicto geeft aan welke obstakels gepasseerd moeten worden voordat het einddoel gehaald mag worden.
4. De deelnemers beginnen steeds vanuit het rode kruis.
5. Om de beurt draait een deelnemer aan het rad. Het cijfer dat wordt aangegeven, staat voor het aantal hexagons de deelnemer mag plaatsen op het spelveld om de weg te vormen naar het einddoel. Wanneer het balletje een vraagteken aanduidt, moet die deelnemer een situatieschets nemen.
6. Wanneer de deelnemer bij een obstakel komt, neemt hij/zij een kaartje dat bij dit obstakel hoort en beantwoordt de vraag of voert de opdracht uit.
7. Wanneer je met je gemaakte weg van hexagons bij het einddoel bent beland, neem je een volgende einddoelkaart.
8. Wanneer de hexagons van een deelnemer op zijn, worden de hexagons van die deelnemer die het dichtst bij het begin punt liggen gebruikt.
9. Wanneer een deelnemer zijn/haar einddoel haalt, mag hij/zij 2 hexagons van een andere deelnemer zijn/haar pad wegdoen van het spelbord en deze teruggeven aan de desbetreffende deelnemer.



Voorbeeld; de deelnemer heeft de kaart **ACCEPTATIE** voor zich liggen en moet bijgevolg een weg maken naar dit einddoel. Hij/zij draait een 3 op het rad en moet hierdoor blindelings 3 obstakelpicto's nemen. De deelnemer neemt de picto's en dit zijn de obstakels die gepasseerd moeten worden vooraleer het einddoel gehaald mag worden.



Veel speelplezier!!!

Gemaakt door **Jensine Hamme, Lene Verhellen, Cato Dewaele, Amélie Mahieu en Sayfdine Mohammed**

Jaartal: **2023**