



EEN INCLUSIEF SPEL VOOR
KINDEREN EN JONGEREN MET
AUTISMESPECTRUMSTOORNISSEN
EN/OF EEN LICHT TOT MATIGE
VERSTANDELIJKE BEPERKING

Spel uitlenen?

Howest The Penta
Sint-Martens-Latemlaan 1B, 8500
Kortrijk
of
surf naar de [online uitleendienst](#).



HET VERBINDINGS SPEL

Ontwikkeld door Joachim
Kenzi, Febe Verschueren
en Helena Willemen

Spelmateriaal

Je hebt nodig:

- De dobbelsteen
- De pionnen
- De kaartjes
- Spelbord
- White board +2 stiften
- De voelzakjes met materiaal
- Computer voor de Makey Makey te kunnen gebruiken
- Makey Makey
- Scratch programma gedownload op pc.
- Smartphone die de QR-codes kan scannen
- Pritt poster buddies

Doel van het spel

Samen de finish halen en elkaar beter leren kennen.

Vorbereiding

- De begeleider en jongere zitten tegenover elkaar.
- Het spelbord ligt op de tafel voor de spelers.
- De computer staat naast de begeleider en heeft zijn smartphone in de buurt.
- De kaartjes liggen met de tekst naar beneden en per thema op het spelbord.

Het spel spelen

Voor dat we starten met het spel, gaan we eerst op zoek naar foto's die bij de spelers passen. Deze bespreken we en kleven we op het bord.

De jongste speler begint met dobbelen. Na het gooien met de dobbelsteen gaat men naar het eerste vakje in dezelfde kleur als die op de gegooide dobbelsteen. Je gooit bijvoorbeeld groen dan ga je met je pion naar het eerste groene vakje. Wanneer er al iemand op het vakje staat, ga je verder naar het volgende vakje. De dobbelsteen heeft niet enkel verschillende kleuren maar je kan ook op het keuzevak* terecht komen waar je zelf een kleur mag kiezen of je mag nog eens gooien. Na het dobbelen neem je een kaart van hetzelfde kleur en voer je de opdracht uit. Het spelbord bevat verschillende kleuren: groen, (tekenopdracht) blauw (doe-opdracht), geel (zintuigen) en paars (vraagopdracht) per kleur is er nog een onderverdeling in verschillende thema's zoals dromen, talenten, dilemma's, natuur, school/werk, vervoer,...

De lijnen bij bijvoorbeeld dilemmavragen staan voor "een keuze maken".

Het spel kan worden uitgebreid met moeilijkere kaarten. We hebben ook jokerkaarten die ze kunnen inzetten om een opdracht niet uit te voeren. Wanneer men een opdracht heeft uitgevoerd, plaatst men het kaartje in het doosje. Vervolgens voert de speler de opdracht uit. Op het spelbord staan verschillende QR- codes verspreid. Wanneer een speler op een QR- code komt te staan, scant hij deze. Indien men de QR- code passeert maar niet op het vakje staat, mag je deze ook scannen. Wie eerst aan de finish is, wint!

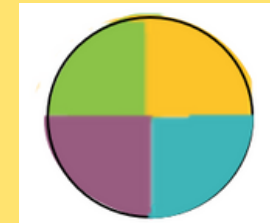


Scratch logo

[Link scratch:](https://scratch.mit.edu/projects/705479356/editor)

<https://scratch.mit.edu/projects/705479356/editor>

Wanneer je voorbij het symbool van scratch (kat) komt, gebruiken we de Makey Makey. De speler plaatst zijn pion op de aangegeven plaats.



Keuzevak en symbool om nog eens te gooien

