

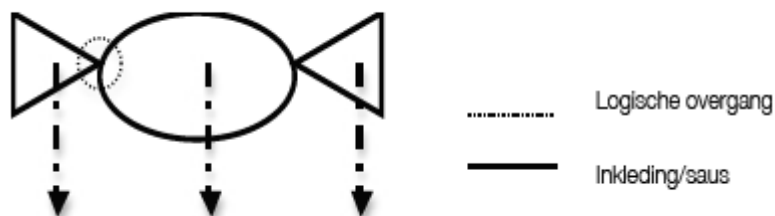
EEN JONGE HELDEN SPEL



Ga je voor de eerste keer mee met Jonge Helden? Of is het al even geleden dat je cursus volgde of een speelweek/kamp begeleidde? Dan weet je misschien niet helemaal zeker wat we juist verwachten van een spel bij Jonge Helden. Lees onderstaande tips rustig door en gebruik ze om kritisch naar je eigen spelvoorbereidingen te kijken om van jouw cool idee een echt Jonge Helden spel te maken. Moet je alle tips tegelijk gebruiken? Nee hoor, dat is wel heel veel! Maar hoe meer hoe liever, en hoe vaker je een Jonge Helden spel maakt, hoe makkelijker dat wordt!

Inkleding

Een Jonge Helden spel is ingekleed in de rode draad van de week. Elk spel van de week draait rond een stukje van het verhaal, de kinderen komen meer en meer te weten over de personages en hun onderlinge relaties doorheen de verschillende spelen. Een spel begint met een inzuig waarin de kinderen door de inkleding van de ruimte en inleving van de begeleiding meegesleurd worden in het verhaal. Dan spelen ze het midden van het spel waarbij ze alle spelacties uitvoeren. Een spel eindigt met een uitzuig waarbij het verhaal van het spel mooi wordt afgerond. Deze opbouw noemen we de toffee (tof he?).



Creatief en muzisch

We zijn creatief muzisch jeugdwerk en proberen dus in alle activiteiten kinderen hun creativiteit te stimuleren. Een spel moet niet helemaal tot in de puntjes bepalen wat kinderen moeten doen, we laten zo veel mogelijk ruimte voor hen om hun creativiteit de vrije loop te laten. En als we een opdracht geven is dat er liefst één die hen aanzet om hun creativiteit te gebruiken. Bv: troost de prinses met een zelfgeschreven gedicht ipv loop 20 rondjes.

LOL

Alle spelacties die kinderen doen moeten LOL zijn, dat staat voor Leuk - Origineel - Logisch.

- **Leuk:** Een spelactie moet tof zijn om te doen en niet als een straf aanvoelen. 100 grassprietjes verzamelen of 10 keer pompen? Niet echt leuk! Met natte sponzen de draak zijn vuur uitgooien? Wel de max! De bedoeling is spelplezier! Dus een opdrachtje geven mag, maar het moet iets zijn dat kinderen leuk vinden om te doen.
- **Origineel:** Ook in de opdrachtjes proberen we creativiteit van kinderen te stimuleren, dus eerder een opdracht waarbij ze zelf iets creëren (liedje, kleiwerkje, dansje...) dan een vast opdrachtje dat ze al 100 keer gedaan hebben.
- **Logisch:** Een spelactie moet logisch zijn binnen het verhaal van je spel. Armworstelen met de bankdirecteur om geld te krijgen is niet zo logisch, maar de houthakker helpen met hout hakken en daarvoor betaald worden wel. Natuurlijk mag jullie verhaal knotsgek zijn en kunnen er in de fantasiewereld dingen die in onze wereld niet logisch zijn, maar ze moeten wel logisch zijn binnen het verhaal.

Drive

Breng drive in je spel, dat kan je op verschillende manieren doen:

- **Spanning:** een boeman, tijdsdruk, een alarm, een beetje enge sfeer maken het spel snel spannender.
- **Mogelijkheden:** In elk spel moet elk kind iets kunnen doen dat hij/zij leuk vindt. Sommige kinderen zijn graag actief bezig met rennen, klimmen, opdrachten uitvoeren of besluipen de bewaker en stelen zijn sleutels (doeners). Andere kinderen vinden het leuk om eerst na te denken over een strategie, een kaart ineen te puzzelen of raadsels op te lossen (denkers). Nog anderen fantaseren graag over hoe je een draak kan temmen of een ruimteschip kan bouwen (dromers).
- **Competitie:** Er mag gerust een winnaar en een verliezer zijn. Tegen elkaar spelen verhoogt de drive en zorgt voor alertheid en actie. Niet alle doelgroepen vinden dit even leuk, op autikampen gebruiken we bv. minder competitie.