

HANDLEIDING: SOCIAL SNAKE

Helpen jullie de *Social Snake* bij het trainen van de sociale vaardigheden? Door opdrachten uit te voeren, situaties op te lossen en vragen te beantwoorden groeit de slang en helpen jullie zo bij het versterken van alle sociale vaardigheden. Doorheen het spel zal je moeten samenwerken, eigen oplossingen bedenken, leren omgaan met emoties en nog zoveel meer...

Materiaal:

- Een draaischijf + houder
- Balletjes in een zak
- Kaarten per thema met daarop vragen/opdrachten/situaties
- Puntenbord (slang)
- Makey makey
- Specifiek materiaal voor de opdrachten

Haal het materiaal uit de doos en plaats het op de tafel. De draaischijf staat centraal op de tafel in de houder, want deze wordt doorheen het spel doorgegeven. Het puntenbord en de zak met balletjes mogen ook op de tafel of op de grond geplaatst worden. Het puntenbord start met het plankje met hierop de slang. De verschillende delen van slang moeten verbonden worden met de makey makey ([link](#)) en de laptop. Daarop volgen de gekleurde plankjes, deze moeten zo gelegd worden dat de plankjes met een verschillende kleur elkaar opvolgen. Tot slot moeten de themakaartjes per kleur op tafel worden gelegd.

Spelverloop:

Elk om de beurt draait iemand aan het rad met verschillende kleuren. Bij elk kleur hoort een bepaald thema rond een bepaalde sociale vaardigheid. Hieronder vind je de verschillende thema's en de bijhorende kleur:

Blauw = communicatie

Rood = emoties

Groen = problemen oplossen

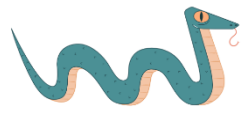
Appelblauwzeegroen = samenwerken

Geel = gedrag

In de zak met balletjes zijn dezelfde kleuren te vinden. Neem een balletje van het kleur dat je zojuist op het rad gedraaid hebt en kijk wat er in het balletje geschreven staat. Een vraag, opdracht of een situatie. Neem vervolgens een kaart van de juiste stapel en doe wat er gevraagd wordt.

Wanneer de vraag, opdracht of situatie goed werd uitgevoerd mag het balletje op het juiste plankje gelegd worden om zo de slang te doen groeien. Op die manier helpen jullie de *Social Snake* vervolledigen en kunnen alle sociale vaardigheden zich verder ontwikkelen.





Uitleg opdrachten:

Emotiekaarten: Bij deze opdracht trek je 1 van de emotiekaarten en beeld je een situatie uit met de emotie die op de kaart staat. Dit kan je alleen doen of met twee. De rest van de groep moet raden welke emotie uitgebeeld wordt.

Emotiedobbelsteen: De dobbelsteen wordt gerold en de persoon moet vertellen in welke situatie hij/zij die emotie al gevoeld heeft.

Reken challenge: De persoon kiest 1 van de 2 reken challenge en lost dit op. Het antwoord staat op de achterkant van het blad.

Doek omdraaien: Ga met iedereen op het doek staan en probeer het doek om te draaien, echter niemand mag van het doek stappen.

Het misverstand: Er wordt een voorwerp ingefluisterd en de persoon moet het voorwerp beschrijven, de groep moet raden om welk voorwerp het gaat. Bijvoorbeeld: potlood → je kan er mee tekenen en schrijven,....

Communicatiespel: Kies een partner en begeleid de geblinddoekte partner door de ruimte.

Blad op de rug: Iedereen kleeft een blaadje op zijn rug en schrijft complimenten bij de andere personen. Dit wordt gedaan met uitwisbare stift, achteraf kunnen de blaadjes opnieuw schoongemaakt worden.

2 leugens, 1 waarheid: vertel de groep 2 leugens en 1 waarheid, de rest van de groep moet raden wat van de drie de waarheid is.

Levende piramide: Maak met iedereen een levende piramide zoals op de foto.

Zonder te praten: Ga van klein naar groot staan, maar zonder te praten met elkaar.

Wanneer is het spel ten einde?

Het spel is ten einde wanneer de slang alle gekleurde ballen terug heeft. Elk gekleurde plankje bevat dus drie ballen met hetzelfde kleur. In totaal bestaat de slang uit vijf verschillende plankjes.

Uitbreiding:

Indien tijd over kan het spel uitgebreid worden aan de hand van vijf extra plankjes die aan de slag toegevoegd kunnen worden. Hierbij horen telkens 3 extra ballen waardoor het spel dubbel zo lang kan duren.

Na het spel wordt een reflectie gedaan met specifieke vragen over het verloop.

Link scratch-programma (makey makey): <https://scratch.mit.edu/projects/677555968>

