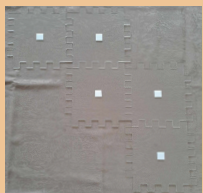


Spelmateriaal

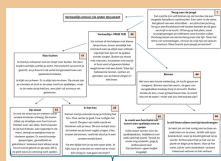
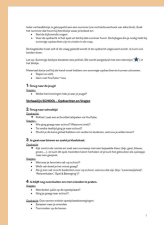
Puzzelstukken



Draaischijf



Bijpassende foto's



Verhaalschema



Voorbeeld
doosje met
opdrachten

Document met de vragen,
sensorische prikkels en
opdrachten

Extra's



Wanneer dit icoontje (links) naast een verhaalfragment staat, betekent dit dat de begeleider tijdens het voorlezen sensorische prikkels kan aanbieden aan de spelers.



Bij een splitsing in de verhaallijn mag de deelnemer die aan de beurt is aan de schijf draaien om te bepalen welke richting het verhaal uitgaat.



Wanneer er op het schema van de verhaallijn een accolade staat in plaats van een splitsing, hoeven de deelnemers niet aan de draaischijf te draaien. Het verhaal volgt dan automatisch één vaste richting.



Terug naar toen

Een verbindend verhalen spel voor
ouderen om samen te herinneren,
te delen en te genieten.



Doel van het spel

In dit spel creëren de deelnemers samen een verhaal. Ze ontdekken, herinneren, fantaseren en delen ervaringen. Door middel van een draaischijf, verhaalfragmenten, vragen, prikkels en opdrachten bouwen ze stukje bij beetje hun verhaal uit.

Benodigdheden

- Draaischijf
- Verhaalschema (met de verhaalfragmenten)
- Document met de vragen, sensorische prikkels en opdrachten
- Materiaal voor de opdrachten
- Puzzelstukken + bijpassende foto's
- Apparaat om muziek of geluiden af te spelen (wordt door de begeleider zelf voorzien)
- Aanbevolen: 2 begeleiders om het spel vlot te laten verlopen
- 4 tot 10 (à 15) deelnemers



Vorbereiding

- Plaats de groep rondom een tafel
- Plaats het eerste puzzelstuk in het midden van de tafel. Doorheen de verhaallijn worden de puzzelstukken bekleed met foto's en stap voor stap op elkaar aangesloten, zoals bij een echte puzzel. Zo ontstaat er op het einde een volledig overzicht van de verhaallijn.
- Bepaal wie er als eerste draait (bijvoorbeeld de oudste, degene met de kleurrijkste kledij, ...).

Spelverloop

1. De spelbegeleider leest het begin van het verhaal voor. Na elk verhaalfragment worden vragen gesteld aan de deelnemers om een groepsgesprek te creëren.
2. De foto die bij het fragment hoort, wordt op het bijhorende puzzelstuk geplakt.
3. Na een afgewerkt verhaalfragment draait de eerste speler aan de draaischijf om zo te beslissen welke weg het verhaal uitgaat.
4. De begeleider kondigt aan dat er een nieuw verhaalfragment volgt, zodat de deelnemers weten dat ze best aandachtig luisteren. Daarna leest de begeleider het fragment voor, waaraan ook vragen, prikkels en/of opdrachten gekoppeld zijn.

Spelverloop (vervolg)

5. De bijpassende foto wordt op het volgende puzzelstuk geplakt.
6. De draaischijf wordt met de wijzers van de klok doorgegeven, zodat elke deelnemer minstens één keer aan de beurt komt om te draaien.
7. Hierna wordt dit proces herhaald totdat het einde van het verhaal wordt bereikt.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer:

- De puzzel vervolledigd is
- De voorziene tijd verstreken is
- De groep voelt: dit is een mooi moment om af te sluiten

Eventueel: Bespreek samen het verhaal dat is ontstaan. Wat was grappig, wat was ontroerend, wat verraste?

Tips voor de begeleider(s)

- Geef ruimte: niet iedereen hoeft te spreken.
- Stimuleer zonder te forceren.
- Kies opdrachten op maat van de groep.
- Gebruik foto's als houvast voor mensen met geheugenproblemen.
- Herhaal gerust elementen van het verhaal indien nodig.