

BOYS R US

Ontdekkingsreis in de jongenswereld

Spelregels



Doel van het spel

In dit spel krijg je de kans om meer over jezelf en anderen te ontdekken. Doe je iets omdat anderen het willen of omdat je het zelf wilt? Weet jij hoe je met meisjes om moet gaan en begrijp je hoe zij over seksualiteit en vriendjes denken? Dit is jouw kans om spelenderwijs meer over jezelf en je leeftijdsgenoten te weten te komen. Ook leer je met dit spel met actieve opdrachten meer over jezelf en je gedrag én waarin je jezelf kunt verbeteren.

Spelmateriaal

- 1 rond spelbord
- 60 opdrachtkaarten voor VO
- 60 opdrachtkaarten voor BO
- 26 illustratiekaarten (5 soorten)
- 10 meningskaarten
- 80 symboolkaarten van karton (4 soorten symbolen)
- 5 pionnen
- 1 spelregelboekje voor de spelers
- 1 handleiding voor de spelbegeleider
- 1 antwoordboekje



Speloverzicht

De spelers starten met het kiezen van een kleur pion. Daarna zetten ze deze in de buitenste ring van het spelbord, waarop de tekst Start is opgenomen. Gedurende het spel verplaatsen de spelers elke ronde hun pion één ring verder naar het midden. Elke beurt mogen de spelers zelf bepalen wat voor een soort opdracht ze doen, door hun pion in het bijbehorende vak van het spelbord te zetten. De spelers trekken in hun beurt de bovenste kaart van de stapel met de kleur van de ring waar ze in staan en voeren de door hen gekozen opdracht uit. Doel is om zo veel mogelijk symboolkaarten te verzamelen, maar zorg er wel voor dat je van elk symbool minstens één kaartje hebt. Het spel is afgelopen op het moment dat de pionnen van alle spelers in het centrum van het spelbord staan.

Toelichting spelmaterialen

Spelbord

Het spelbord is opgebouwd uit vier ringen en elke ring bestaat uit twee fasen. Je speelt van buiten naar binnen, waarbij je jouw omgeving verkent en uiteindelijk bij jezelf terecht komt. De volgende vier ringen vormen het spelbord en jouw omgeving:

- Omgeving
- Meisjes
- Vrienden
- Ik

BO (Basis Onderwijs) spel

BO spel: indicatieve leeftijd is jongens van 10 – 12 jaar. Speel je het BO spel. Gebruik dan alleen de opdrachtkaarten met op de achterzijde BO spel. De opdrachtkaarten met VO kunnen terug in de doos.

VO (Voortgezet Onderwijs) spel

VO spel: indicatieve leeftijd is jongens van 13 jaar en ouder.

Speel je het VO spel, gebruik dan alleen de opdrachtkaarten met op de achterzijde VO spel.

De opdrachtkaarten met BO kunnen terug in de doos.

Voorbereiding

Spelleider

De spelleider is normaal gesproken de begeleider van een groep, bijvoorbeeld een leerkracht of jongerenwerker. Als een speler het spel meerdere malen heeft gespeeld, kan de begeleider er voor kiezen deze speler als spelleider aan te wijzen en zelf het spel te observeren. Dit kan een goede oefening zijn. De spelleider zorgt er voor dat iedereen de spelregels en de bedoeling van het spel begrijpt en dat iedereen aan bod komt. Belangrijk is ook dat de spelers een motivatie geven van hun mening of hun gedrag bij het uitvoeren van een opdracht.

Spelopzet

- Het spelbord wordt op tafel gelegd
- De opdrachtkaarten worden gesorteerd in de 4 kleuren van de ringen en vormen 4 gedekte stapels
- Elke speler kiest een pion
- Elke speler plaatst zijn pion op de buitenste ring van het spelbord (de startring)
- De 4 verschillende symboolkaarten worden in stapels gesorteerd en naast het spelbord gelegd
- Elke speler ontvangt een (groene) eens en een (rode) oneens kaart

De oudste jongen is startspeler.

Spelverloop

De startspeler begint het spel door de onderstaande vier spelfasen te doorlopen.

1. Opdrachtsoort kiezen

De speler verzet zijn pion één ring dicht naar het midden en kiest daarbij een vak (soort opdracht). Het vak dat hij kiest bepaalt wat voor een opdracht hij wil uitvoeren. Pas nadat hij een keuze heeft gemaakt pakt hij de opdrachtkaart (spelfase 2).

2. Opdrachtkaart nemen

De speler neemt de bovenste opdrachtkaart van de gedekte stapel in de kleur van de ring waarin hij zich bevindt en leest de gekozen opdracht voor. Het vak waarin zijn pion staat bepaalt de soort opdracht. Het is mogelijk dat je een opdracht niet wilt uitvoeren. Het is toegestaan

één keer in het hele spel een opdracht te weigeren. In dat geval mag je een nieuwe opdrachtkaart nemen en uitvoeren. Weiger je vaker een opdracht, dan is je beurt voorbij.

3. Opdracht uitvoeren en motivatie

De speler voert de opdracht uit. Hij probeert dit zo goed mogelijk te doen én legt uit waarom hij voor een bepaalde oplossing of een antwoord heeft gekozen (motivatie). Voor een volledige uitleg van de opdrachtsoorten, zie opdrachten.

4. Symboolkaart toekennen

Nadat de speler de opdracht heeft uitgevoerd, mogen de andere spelers aangeven wat ze er van vonden door een meningskaartje te selecteren en deze gedekt neer te leggen. Als je het eens bent met wat de speler zegt of je vindt dat de speler goed duidelijk maakt wat hij wil dan kies je het eens kaartje. Pas nadat iedereen een kaart heeft gekozen worden deze tegelijk omgedraaid. Als de meerderheid van de spelers het eens is met de speler die zijn opdracht heeft uitgevoerd, dan ontvangt hij een symboolkaart van deze categorie opdrachten. Het is alleen mogelijk een symboolkaart te pakken als deze er nog zijn.

Bij een kennisvraag verdient de speler een symboolkaart als hij het antwoord goed heeft, ongeacht of de andere spelers het met hem eens zijn. Wel is het mogelijk dat de andere spelers meedoen met de opdracht door eens/oneens te kiezen. Ook bij het uitvoeren van andere soorten opdrachten mogen de andere spelers uiteraard helpen of tips geven.

Nu mag de volgende speler, links van de speler die zijn opdracht heeft uitgevoerd, met fase 1 starten en doorloopt hij de vier spelfasen. Daarna volgt de speler links van hem en vervolgens komen de spelers in volgorde van de klok aan de beurt. Het spel wordt gespeeld totdat alle spelers in het midden van het spelbord zijn aangekomen.

Opdrachten

Kennisvraag: wat weet jij?

De actieve speler leest de vraag op en beantwoordt deze. De andere spelers mogen ook meedoen. Ze geven aan of ze het eens zijn met het antwoord van de actieve speler door het kaartje “eens” of “oneens” neer te leggen. Daarna kan het antwoord in het antwoordenboekje worden opgezocht om te zien wat het juiste antwoord is. Echter alleen de actieve speler krijgt een symboolkaart als hij het juiste antwoord heeft gegeven.



Meningsvraag: wat vind jij?

De actieve speler moet een antwoord geven op een vraag, wat hij zelf vindt of zou doen. De andere spelers mogen daarna aangeven of ze het er mee eens zijn of niet. Soms wordt een meningsvraag in de vorm van een stelling gebracht. Dan moet de speler aangeven of hij het er mee eens is of niet.



Rollenspel: wat doe je?

De actieve speler kiest meestal één, maar soms meerdere spelers, om een rollenspel mee te spelen. Dit hangt af van de opdracht. De andere spelers mogen daarna aangeven of ze zijn uitvoering goed vonden met hun eens/oneens kaartjes. Soms zijn er rollen waarin een jongen zich moet voordoen als een meisje.



Meisjesrol: wat zou je doen als... ?

In het VO spel is de opdracht je als een meisje voor te doen. De actieve speler is nu een meisje en moet aangeven hoe hij op situaties en signalen zou reageren als hij een meisje was. Daarna moet hij zijn gedrag of reactie toelichten, zodat duidelijk wordt hoe hij denkt dat een meisje zou reageren. Ook nu kunnen de andere spelers beoordelen met hun eens/oneens kaart of ze vinden dat hij zich goed heeft ingeleefd.



Plaatjes: welk plaatje kies je?

In het BO spel is dit een opdracht met een plaatje. De actieve speler voert de opdracht met de plaatjes uit, zoals aangegeven op de opdrachtkaart. Hierbij kan hij bijvoorbeeld een keuze maken uit de plaatjes of een volgorde van de kaartjes aangeven. De andere spelers kunnen aangeven of zij het eens zijn met zijn keuze of de volgorde die hij aangeeft.



Einde van het spel

Als alle spelers de binnenste en laatste ring hebben bereikt, dan is het spel afgelopen.

Elke speler bekijkt hoeveel verschillende symboolkaarten hij heeft. De speler die de meeste symboolkaarten heeft én minimaal één symboolkaart van elke soort heeft verzameld, wint het spel. Bij een gelijke stand is de speler die de meeste symboolkaarten heeft de winnaar. Geeft dit geen uitsluitsel dan zijn er meerdere winnaars.

Aanwijzingen voor de begeleider

Het is belangrijk dat de begeleider vooraf zorgt voor een veilige sfeer door de vertrouwelijke aard van het spel te benadrukken. Ook dient de begeleider aan te geven dat het belangrijk is om een goede motivatie van de antwoorden te geven. Hierdoor kan een opbouwende discussie ontstaan. Na afloop van het spel kan de begeleider aandacht

besteden aan wat de spelers hebben geleerd tijdens het spelen van het spel. Tevens is het mogelijk onderwerpen te behandelen waar vragen over zijn. Tenslotte kan de begeleider aandacht besteden aan de individuele scores per opdrachtsoort. In de handleiding wordt hier verder op ingegaan en kan de begeleider nadere aanwijzingen vinden over verschillende toepassingsmogelijkheden van het spel.

Spelvarianten

Het is mogelijk om het spel te versnellen door per ring één opdracht per speler te doen. Hierdoor wordt het aantal rondes gehalveerd van 8 naar 4 en de spelduur gehalveerd. Dit biedt wél weer de mogelijkheid meer tijd aan motivatie en feedback te geven. Ook is het mogelijk om het spel als een soort warming up te gebruiken voor een gesprek over seksualiteit. Uiteraard is het ook mogelijk het spel zonder het scoren van symboolkaarten te spelen.

Toepassing

Het spel Boys 'R Us is ontwikkeld voor de voorlichting van jongens in de leeftijdscategorie van 10-12 jaar en 13-15 jaar. Het spel kan ook in teamverband worden gespeeld, waardoor het aantal deelnemers tot 10 kan toenemen. Vanwege de soort vragen is het raadzaam de groep niet groter te maken. Het spel kan met 4-10 spelers worden gespeeld.

Colofon

Opdrachtgever: Stichting Kinderpostzegels Nederland
Inhoudelijke ontwikkeling: Rutgers Nisso Groep
Spelontwerp & grafisch ontwerp: The Game Master BV

Wil je nog meer weten over relaties en seksualiteit?

Kijk dan eens op de volgende websites:

- www.seksualiteit.nl
- www.onderzoekjegrens.nl
- www.youxme.nl
- www.zoenenenzo.nl
- www.noodpil.nl
- www.weetal.nl

Rutgers Nisso Groep is het landelijk kenniscentrum seksualiteit: **www.rutgersnissogroep.nl**

De Rutgers Nisso Groep doet wetenschappelijk onderzoek, ontwikkelt o.a. voorlichtingsmaterialen en trainingen om seksualiteit bespreekbaar te maken en heeft een uitgebreid informatiecentrum. Youth Incentives is het internationale programma van de Rutgers Nisso Groep.

Meer weten? Kijk op:

- www.rutgersnissogroep.nl
- www.seksuelelevorming.nl
- www.youthincentives.org