



Het originele Babbelspel

Oefen spelenderwijs je sociale vaardigheden.



Ontwikkeld en
uitgegeven door
baert

Artikelcode: HC1086

Het originele babbelspel is een uitgave van
Baert NV – Essenestraat 16 – 1740 Ternat
www.baert.com

Copyright© Baert NV

Alle rechten voorbehouden

Eerste uitgave nieuwe editie januari 2014

Ontwerp: www.magelaan.be



Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.



Inhoud van de doos

- > Spelbord aan weerszijden bedrukt
- > 1 dobbelsteen
- > 8 pionnen
- > 8 X 6 beloningsringen
- > 6 X 30 opdrachtkaarten
- > 15 pestkopkaarten
- > 1 handleiding



Doel van het spel

Van het originele babbelspel dat voor het eerst verscheen in 2001, werden meer dan 10.000 exemplaren verkocht. De leefwereld van kinderen veranderde sinds die tijd drastisch. Na het nieuwe EQ-babbelspel (spel voor 7-12 jarigen rond emoties) en Junior babbelspel (spel voor 4-8 jarigen met aangepaste spelvorm) drong een volledige heruitgave van het originele babbelspel zich op.

De basis van het spel blijft ongewijzigd:

Het originele Babbelspel nodigt op een speelse manier uit een aantal sociale vaardigheden te oefenen aan de hand van alledaagse opdrachten. De inhoud en vormgeving werden volledig herzien en gemoderniseerd. Het is een positief spel. Negatief gestelde vragen werden vervangen of geschrapt waardoor de nadruk ligt op het positieve. Thema's die door de zes rubrieken heen in deze her-nieuwde uitgave aan bod komen zijn:

- **Overkoepelende thema's:** beleefdheid, assertiviteit, goede manieren, inlevingsvermogen, sociale vaardigheden, taalontwikkeling, algemene kennis, weerbaarheid, trainen van vaardigheden, sociale redzaamheid, respect voor anderen.
- **Nieuwe thema's:** sociale media, cyberpesten, computergames, omgaan met (kinderen met) een beperking, andere godsdiensten, samengestelde gezinnen.
- **Prikkelarm spelbord:** het spelbord is aan weerszijden bedrukt, met aan de achterkant een 'prikkelarm' spelbord. Zo kunnen kinderen met ASS, verstandelijke beperking of concentratiestoornis zich volledig toeleggen op de inhoud van het spel.

Het spel is bedoeld voor kinderen van 7 tot 15 jaar en kan het best worden gespeeld onder begeleiding in kleine groepjes, met de hele klas of één op één. De duur van het spel kan je dankzij het vernieuwde spelbord zelf bepalen. Er zijn geen winnaars of verliezers.

6 rubrieken

Er zijn zes verschillende opdrachtkaarten. Iedere kaart staat voor een speciale sociale vaardigheid. Per rubriek zijn er 30 opdrachtkaarten.

Spontaan praten aan de hand van een foto



Doelstelling = leren verwoorden wat je ziet, in een groep leren praten, gevoelens leren benoemen.

De speler krijgt een foto te zien van mensen met bepaalde ge-

laatsuitdrukkingen, gevoelens, bepaalde gebeurtenissen of een bepaalde situatie. De speler vertelt gedurende 1 minuut wat hij/zij op de foto ziet en mag daarbij honderduit fantaseren.

Richtvragen bij elke foto of prent:

- Welk gevoel roept de foto of prent bij je op?
- Heb je dat gevoel ook al eens gehad? Hoe kwam dat?
- Waaraan doet deze foto je denken?

TIP: Een moeilijkheidsgraad hoger: om het inlevingsvermogen en de fantasie te toetsen of te trainen zou je bij de foto's ook de volgende vraag kunnen stellen: "wat zou er vervolgens kunnen gebeuren?".

Praten over jezelf - persoonlijke vragen



Doelstelling = over jezelf durven praten in een groep of therapie, elkaar leren kennen.

De speler krijgt vragen waarbij hij iets over zichzelf vertelt.

Non- verbale communicatie: doe-opdrachten



Doelstelling = oefenen van non-verbale communicatie zoals oogcontact, lichamelijk contact durven maken, gevoelens a.d.h.v. mimiek uitdrukken.

De speler moet, vaak samen met andere spelers, iets doen, uitbeelden of zonder woorden iets overbrengen.

Rollenspel



Doelstelling = zich weten te gedragen en herkennen in sociale situaties, omgang met anderen.

De speler krijgt nu te maken met een aantal concrete (pro-

bleem)situaties, waarin oplossingen gezocht moeten worden. Hierbij is assertiviteit gewenst en moet de speler zich weerbaar opstellen. Het rollenspel wordt met de begeleider of één van de medespelers gespeeld.

Inzicht krijgen in vaardigheden



Doelstelling = algemene kennis verbreden, zelfredzaamheid, je wereldbeeld verbreden.

De speler krijgt een aantal weet-vragen voorgelegd, die gaan over alledaagse thema's

als koken, huishouden, mobiliteit enz. Op die manier worden een aantal sociale vaardigheden behandeld die zelfstandigheid stimuleren.

Uiten van je eigen mening



Doelstelling = verbale vertaling van je gevoelens en gedachten, opkomen voor jezelf en je weerbaar maken.

De speler beantwoordt kritische vragen over de medespelers,

over zichzelf of over een actueel thema.



Spelregels

Voor aanvang van het spel gooit iedere speler met de dobbelsteen.

De speler die de meeste ogen gooit, mag het spel beginnen. De spelers plaatsen hun pion in het groene startvak. Net als bij een ganzenbordspel gooien de spelers om de beurt met de dobbelsteen en zetten het aantal stappen vooruit dat de dobbelsteen aangeeft.

Wanneer een speler op een vakje staat, neemt hij een opdracht van die kleur, leest de opdracht hardop voor en antwoordt op de vraag. Na afloop wordt de kaart onderaan het bijpassende stapeltje terug gelegd.

Het is de rol van de begeleider om bijkomende vragen te stellen en de andere spelers bij de vraag te betrekken, zodat er een conversatie ontstaat over een bepaald onderwerp.

Indien de speler de vraag goed heeft beantwoord krijgt hij/zij een beloningsring van die kleur en plaatst die op de pion. De beurt gaat naar de volgende speler. Indien de speler de vraag niet voldoende heeft beantwoord, ontvangt hij geen beloningsring en gaat de beurt naar de volgende speler. Deze beoordeling gebeurt door de begeleider, door de groep van spelers of door allen samen.

Indien de speler op een gekleurd vakje komt waarvan hij de beloningsring al heeft, gaat de beurt naar de volgende speler zonder dat er een opdracht gedaan wordt.



De duur van het spel kan dankzij het vernieuwde spelbord zelf bepaald worden. Speel je het spel gedurende een langere tijd? Dan blijf je spelen tot één speler alle beloningsringen behaald heeft en op het vak **EINDE** is beland. De speler hoeft niet het exacte aantal ogen te gooien om **EINDE** te bereiken.

Speel je het spel tijdens een korte sessie? Spreek dan op voorhand af hoeveel keer de pion de ronde moet maken, vooraleer deze naar het vak **EINDE** mag. De speler met de meeste ringen is dan de winnaar.

Moeilijkheidsgraad



is gemakkelijk.



is moeilijker.



Er zijn twee vakjes ‘buiten categorie’.

- Indien een speler op een grijze steen komt, moet hij een beloningsring teruggeven. Wanneer een speler op een grijs vakje komt en nog geen ringen heeft, gaat de beurt naar de volgende speler.
- De PESTKOP is een grote keikop met een heel vervelende gewoonte: pesten. Elke speler die op deze steen belandt trekt een PESTKOP-kaartje waarop een specifieke pest-situatie wordt beschreven. Het is aan de speler om te beslissen hoe hij hierop reageert. Bespreek nadien of dit een goede of minder goede manier is om je te verweren tegen pesten. Zo leren spelers van elkaar (of van de begeleider) wat de correcte manier is om met pesten om te gaan. Er zijn geen beloningsringen te verdienen op dit vakje.

De pestkopkaartjes oefenen het probleemgerelateerd inzetten van pro-sociale vaardigheden. Een veilige gespreksomgeving is nodig om slachtoffer, pestkoppen en omstanders tot authentieke communicatie (afspraken en oplossingen) te laten komen. In acute situaties is het aangaan van het debat veel moeilijker. Daarom worden de pestkopvragen best pas ingezet wanneer er veilig met elkaar kan worden gesproken. Meer info? www.kieskleurtegenpesten.be of www.pestweb.nl

SNELGIDS



- **Spontaan praten aan de hand van een foto:** de speler vertelt gedurende 1 minuut wat hij/zij op de foto ziet en mag daarbij honderduit fantaseren.



- **Praten over jezelf - persoonlijke vragen:** de speler krijgt vragen waarbij hij/zij iets over zichzelf vertelt.



- **Non-verbale communicatie: doe-opdrachten:** de speler beeldt, vaak samen met andere spelers, iets uit of brengt een boodschap over.



- **Pas op:** kom je op dit vakje dan heb je pech gehad, want dan moet je één beloningsring teruggeven. Heb je nog geen beloningsring, dan gaat de beurt naar de volgende speler.



- **Rollenspel:** de speler krijgt te maken met een aantal concrete (probleem)situaties, waarvoor oplossingen gezocht moeten worden. Hierbij is assertiviteit gewenst en moet de speler zich weerbaar opstellen.



- **Inzicht krijgen in vaardigheden:** de speler krijgt een aantal weetvragen voorgelegd die gaan over alledaagse thema's als koken, huishouden, mobiliteit enz.



- **Uiten van je eigen mening:** de speler beantwoordt kritische vragen over de medespelers, over zichzelf of over een actueel thema.



- **De pestkop:** elke speler die op deze steen belandt trekt een PESTKOP-kaartje waarop een specifieke pest-situatie wordt beschreven. Het is aan de speler om te beslissen hoe hij hierop reageert. Bespreek nadien of dit een goede of minder goede manier is om je te verweren tegen pesten.