

Weet jij hoe je uitdagend spel kunt aanbieden waardoor scouts zich ontwikkelen? Vraag jij je weleens af hoe je jouw programma uitdagender kan maken? En van welke kwaliteit jouw spel is? Allemaal vragen waarover je door middel van dit spel met je team in gesprek kan gaan. Dus laat je uitdagen en Power Up Your Game!

Wat je nodig hebt:

- Spelbord
- Themakaartjes in verschillende kleuren
- Smiley-kaartjes
- Krijtjes
- Scorekaart
- Kleurendobbelsteen

Je kunt dit spel met zoveel mensen spelen als je wilt.

Het spel bestaat uit twee delen:

Deel 1

Neem het spelbord en leg het in het midden van de tafel met de schoolbordzijde naar beneden. Sorteert de themakaartjes op kleur en leg elk stapeltje gedekt op het spelbord in het bijbehorende vakje. Elke kleur staat voor een thema gerelateerd aan de bijdrage die het levert aan kwaliteit van je spel.

Spelvariant 1

Neem om de beurt een themakaartje, lees het voor en maak een keuze op welke smiley jij het themakaartje van toepassing vindt. Vind je dat jullie de tekst op het themakaartje goed uitvoeren, dan leg je het themakaartje op de groene smiley. Vind je van niet, dan leg je het themakaartje op rood en als je twijfelt, leg je het themakaartje op oranje. Als je een themakaartje hebt neergelegd, mag de rest van het team een reactie op jouw keuze geven: zijn zij het ermee eens? Laat iedereen zijn of haar mening toelichten en probeer met elkaar overeenstemming te bereiken over de plek van het themakaartje.

Op het scorekaart houd je bij welke kleur smiley een themakaartje krijgt. Op deze manier kun je het spel net zo lang spelen als je wilt, bijvoorbeeld totdat je alle themakaartjes gehad hebt of zo lang er tijd is.

Vanaf hier ga je verder met het spel op de andere zijde van het spelbord. Zie Deel 2 voor de uitleg.

Spelvariant 2

Iedere speler krijgt een setje van drie smiley's, van elke kleur één. Neem om de beurt een themakaartje en lees de tekst op van het themakaartje. Voordat je het themakaartje op een smiley op het spelbord legt, leg je het themakaartje in het midden en legt elke speler, inclusief jijzelf, er een smiley bij. Een groene smiley geeft aan dat je vindt dat het themakaartje wel van toepassing is op jullie. Een rode smiley betekent dat je het niet van toepassing vindt en een oranje smiley betekent een beetje van beide.

Als elke speler een smiley bij het themakaartje heeft gelegd, ga je samen de score bekijken en een keuze maken op welke smiley op het spelbord het themakaartje komt te liggen.

Op het scorekaart houd je bij welke kleur smiley een themakaartje krijgt.

Op deze manier kun je het spel net zo lang spelen als je wilt, bijvoorbeeld totdat je alle themakaartjes gehad hebt of zo lang er tijd is. Vanaf hier ga je verder met het spel op de andere zijde van het spelbord. Zie Deel 2 voor de uitleg.

Spelvariant 3

Nu bepaal je welk themakaartje gepakt wordt met behulp van het gooien met de kleurendobbelsteen. De kleur van de dobbelsteen bepaalt van welke kleur je een themakaartje pakt.

Vervolgens ga je verder met het spel op de andere zijde van het spelbord. Zie Deel 2 voor de uitleg.

Deel 2

Haal de themakaartjes van het spelbord, maar zorg ervoor dat de drie stapeltjes (themakaartjes die een groene, oranje of rode smiley hebben gekregen) in tact blijven. Draai het spelbord om, zodat de schoolbordzijde zichtbaar wordt. De themakaartjes die een groene smiley hebben gekregen, zijn je complimenten. Deze hoeven niet meer mee te doen in het tweede deel van het spel, want deze themakaartjes zijn bij jouw team al helemaal in orde. Deze themakaartjes kun je dus aan de kant leggen.

Pak een krijtje. Het tweede deel van het spel bestaat uit het maken van een tijdsplanning voor de themakaartjes die een oranje en rode smiley hebben gekregen. Ook deze themakaartjes leveren een bijdrage aan de kwaliteit van het programma.

Pak de themakaartjes die een oranje smiley hebben gekregen. Met het krijtje maak je een tijdsbalk op het schoolbord van maximaal zes maanden. Pak de themakaartjes die een gele smiley hebben gekregen en leg de themakaartjes waaraan je als team graag wilt werken op een plek op de tijdsbalk die realistisch is als het gaat om haalbaarheid.

Maak als je klaar bent een foto van je tijdsbalk met themakaartjes. Je kunt op je scorekaart bij elk kaartje het aantal maanden schrijven dat je nodig hebt om het themakaartje te realiseren.

Pak nu het stapeltje met themakaartjes die een oranje smiley hebben gekregen. Maak een nieuwe tijdsbalk van maximaal twaalf maanden. Leg de themakaartjes die een rode smiley hebben gekregen en waaraan je als team wilt werken op een plek op de tijdsbalk die realistisch is als het gaat om haalbaarheid.

Maak als je klaar bent een foto van het geheel. Je kunt op je scorekaart bij elk themakaartje het aantal maanden schrijven dat je nodig hebt om het themakaartje te realiseren.

Je hebt nu één of meerdere foto's met een tijdsplanning en je hebt een ingevulde scorekaart. Op de scorekaart kun je zien hoeveel groene, rode en oranje smiley's je hebt, op welk themakaartje die van toepassing zijn en in welk tijdsbestek je het themakaartje wilt realiseren. Van de scorekaart kun je een foto maken of je scant hem in, zodat je er een digitaal bestand van hebt.

Het is van belang dat je na het spelen van het spel zelf aan de slag gaat met het realiseren van je tijdsplanning.

Je kunt het spel na één of twee jaar nog een keer spelen en je scorekaart van de eerste keer vergelijken met die van de tweede keer dat je het spel speelt en je conclusie trekken uit de verschillen.

Kwalitatief goed Scoutingspel daagt meiden en jongens uit zich persoonlijk te ontwikkelen. Dát is waar we ons binnen Scouting voor inzetten. Het spel Power up your game! is vanuit het project Spelkwaliteit ontwikkeld om met leidingteams in gesprek te gaan over spelkwaliteit.