

### ❖ **Leerplandoel**

De leerlingen onderscheiden positieve en negatieve effecten van mogelijke verslavende middelen en handelingen op zichzelf en hun directe omgeving met aandacht voor:

- het ontstaan van verslavingen en factoren die verslaving bepalen;
- gradaties van verslaving.

### ❖ **Verloop spel**

Iedere speler heeft een bepaalde verslaving. Dit bepalen ze door vooraf een kaartje te trekken van verslaving.

- cafeïne verslaafd
  - alcoholverslaafd
  - gameverslaafd
  - sociale media verslaafd
  - drugsverslaafd
- ❖ Iedereen begint met 100% verslaafd. Gedurende het spel kan je proberen af te kicken.
- Weetkaartjes
    - Hierbij krijgen de leerlingen informatie over wat verslaving is, hoe deze tot stand kan komen.
    - Aan de hand van het **kruiswoordraadsel** kan er nagegaan worden of de theorie rond verslaving begrepen is.
  - Gevolgkaartjes
    - Hierbij maken de leerlingen kennis met de positieve en negatieve gevolgen van een genotsmiddel
    - *Belangrijk*: bij de positieve gevolgen staat er benadrukt dat, indien iemand verslaafd is, er geen positieve gevolgen zijn.
    - De gevolgkaartjes gaan over de verschillende verslavingen. Wanneer er een gevolgkaartje van een verslaving wordt voorgelezen, kan de desbetreffende leerling meer of minder verslaafd worden naar gelang het positieve of negatieve gevolg.

➤ Wist-je- dat kaartjes

- De leerlingen krijgen allerlei vragen in verband met verslaving en moeten deze proberen juist op te lossen.
- Aan de hand van een **PowerPoint** kunnen de leerlingen de oplossingen ingeven en kijken of deze juist zijn.
- Naargelang hoe goed ze de vragen beantwoorden worden ze minder verslaafd. Indien een fout antwoord gegeven wordt, worden ze niet méér verslaafd.

➤ Doe kaartjes

- De leerlingen beelden “verslavingen” uit of spelen galgje met woorden die te maken hebben met verslaving.
- Bij galgje krijgen de leerlingen een woordje uitleg omtrent wat dit woord te maken heeft met verslaving.
- Bij uitbeelden: zowel de speler die uitbeeldt als de leerlingen die het woord raden, worden minder verslaafd.
- Bij galgje: de leerling die het woord raadt wordt minder verslaafd.

❖ **Doel van het spel**

Tijdens het spel hebben de leerlingen de kans om af te kicken, minder verslaafd te worden door opdrachten goed uit te voeren of vragen goed te beantwoorden. Het is de bedoeling om op het einde van het spel zo weinig mogelijk verslaafd te zijn.

❖ **Start van het spel**

Elke leerling krijgt een blokje om zijn aantal procent van verslaving op te noteren. Elke leerling begint met 100% verslaafd.

De kaartjes worden per stapel op tafel gelegd met de tekst naar beneden.

De leerling die het dichtste verjaart bij **1 december** mag **beginnen**.

*Op deze dag vieren we de dag van de hulpverlening. Als je verslaafd bent zijn er heel wat hulporganisaties die je er vanaf kunnen helpen.*

De leerlingen gooien om beurt met de dobbelsteen, Het aantal ogen dat gegooid wordt, bepaalt welk kaartje er voorgelezen wordt.

1: weetkaartje

2 & 3: gevolgkaartje

4 & 5: wist je dat kaartje

6: doe kaartje

❖ **Materiaal:**

- 5 blokjes om % verslaving op te noteren (max.5 leerlingen per groepje)
- kaartjes om het spel te spelen
  - 1 spelregelkaartje per groep
  - 5 verslavingskaartjes
  - 11 weetkaartjes
  - 38 gevolgkaartjes
  - 27 doe kaartjes
  - 25 wist-je-dat kaartjes
- dobbelsteen (1 dobbelsteen per groepje)
- krijt
- natte doekjes
- kruiswoordraadsel (voor weetkaartjes)
- pen en papier (voor doekaartje galgje)
- PowerPoint (voor Wist-je-dat kaartjes)