



AWEL, HET SPEL!

Handleiding

1. WAT?

In dit spel maakt jouw (klas)groep kennis met de hulplijn voor kinderen en jongeren: Awel. Via personages krijgen ze te zien hoe een gesprek met Awel verloopt. Ze steken hun personage ook zelf een hart onder de riem en ontdekken zo hun eigen hulpvaardigheid.

2. HOE?

Spelverloop in een notendop:

De groep wordt verdeeld in kleinere groepjes. Elk groepje ontmoet een personage met een verhaal. Ze reflecteren over de situatie en bieden zelf steun onder de vorm van een kort zelfgeschreven berichtje.

Daarna 'verbinden ze hun personage door' met Awel door informatie over Awel te verwerven en een (fictief) gesprek te lezen of te beluisteren.

Optioneel:

De kinderen bezoeken het Awel forum en, zoals eerder met hun personage, reageren op een bericht van een levensechte leeftijdsgenoot.

**"SPELEND LEREN 'OPEN ZIJN',
DURVEN PRATEN EN OM HULP VRAGEN."**

Dit heb je nodig:

- ± 1,5 uur¹
- groep van min. 6, max. 32 spelers
- beamer
- computer of tablet per groepje
- 2 paar koptelefoons of oortjes en eventueel een splitter
- deze handleiding en de vernoemde kaartjes, uitgeknipt in aangegeven aantal

3. WAAROM?

Vertellen lucht op, zeker als iemand écht naar je luistert. Praat je liever niet met iemand die je kent, dan is Awel er voor jou, anoniem en gratis. Dit spel verlaagt drempels om contact op te nemen.² Het geeft antwoord op vragen als "Gaan ze het verder vertellen?", "Waarover mag dat gaan?" en "Wat is het telefoonnummer?"

¹ Als je voelt dat er meer tijd nodig is, adviseren we te spreiden over twee (les)momenten.

² Veel kinderen van deze leeftijd weten dat Awel bestaat. In de praktijk kloppen ze nog vooral aan bij ouders of een ander vertrouwenspersoon. Prima. Als de nood aan Awel er ooit is, weten ze dankzij dit spel wat en hoe.



Groepsverdeling

Maak groepjes van liefst 3 tot 4 spelers. Hoeveel groepjes heb je? Dit aantal bepaalt het aantal personages waarmee je zal spelen. Er bestaan acht personages, dus je kan max. acht groepjes maken:

1. Gust – studiekeuze + relatie tot mama (e-mail)
2. Mare – verliefd (chat)
3. Naima – relatie tot medeleerlingen (telefoon)
4. Lionel – moeite met Frans + relatie tot papa (chat)
5. Saar – puberteit (witverlies en zweten) (e-mail)
6. Vic – bang voor het middelbaar (chat)
7. Imran – ruzie met zussen (e-mail)
8. Lina – (cyber)pesten (telefoon)

Let hierop bij het kiezen van de personages:

- mix jongens-personages met meisjes-personages,
- kies voor situaties die passen bij de (klas)groep,
- zorg dat chat, e-mail en telefoon elk minstens één keer voorkomen.

Materiaal afdrukken

Iedere groep zal nodig hebben:

- **affiche van hun personage** x 1
- **personagekaart** x aantal groepsleden*
- **babbelkaart verhaal** x 1
- **leeftijdsgenotenkaart** x 1
- **opdrachtenkaart van chat/e-mail/telefoon** x 1**
- **het gesprek** x aantal groepsleden

**Opgelet: één iemand per groep krijgt de speciale personagekaart met extra tekst achteraan (in het materiaal is dit telkens het laatste van de vier kaartjes: speel je maar met drie, haal dan een van de gewone kaartjes weg, speel je met vijf, voeg dan een gewone kaart toe, etc.)*

***Zie boven of in het materiaal welk personage welk kanaal inzet en dus welke opdrachtkaart de groep krijgt.*

Het lokaal

Zorg dat groepjes niet te ver uit elkaar zitten zodat ook één groot groepsgesprek nog comfortabel kan. Leg de **affiches** van de gekozen personages op de groepstafels of hang ze op in hun buurt. Maak de ruimte gezellig voor dit spel waarbij soms gevoelige onderwerpen aan bod komen. Het kan fijn zijn om iets niet-schools op de tafels te zetten, zoals een theelichtje.

Het spel kan beginnen!

STAP 1: KENNISMAKING MET PERSONAGE (BLACK STORY)

Laat de kinderen willekeurig plaatsnemen. Schud de **Personagekaartjes** door elkaar en deel ze lukraak uit. Wie hetzelfde personage gekregen heeft, zit samen: de kinderen zoeken zelf hun groepsleden door rond te wandelen in het lokaal. Ze gaan zitten bij hun affiche.

Eén iemand per groep weet meer, nl. de speler die ook op de achterkant van zijn personagekaart tekst heeft. Vraag aan die spelers om even hun hand op te steken (zo weet je dat de verdeling goed zit). De anderen in de groep mogen nu ja/nee-vragen stellen om het verhaal te ontdekken (systeem black story). Vraag of ze black stories kennen en oefen indien nodig met een voorbeeld.

Groepen die het verhaal ontdekt hebben, praten erover na met de **Babbelkaart verhaal**.

STAP 2: LEEFTIJDGENOTEN HELPEN ELKAAR

De groepjes krijgen nu elk de **Leeftijdsgenotenkaart** waarop ze een ondersteunend berichtje aan hun personage kunnen schrijven. Overleg indien nodig kort wat zo een 'hart onder de riem' kenmerkt.

Bespreek de tekstjes kort met de hele groep. Je kan hen laten parafraseren of letterlijk laten voorlezen. Laat iedereen eerst kort hun situatie schetsen, zodat de hele klas mee is. Iedere ondersteunende reactie die vertrekt vanuit goede bedoelingen is fijn. Lang, kort, met tips of vooral erkennend? Concludeer dat alles oké is, zolang het natuurlijk niet om een ongepaste reactie gaat.

STAP 3: AWEL, WASDA?

Sla de brug met Awel via de vraag:

“Jullie hebben nu geholpen. Wat als jullie er niet waren geweest om te helpen?” Kinderen kunnen andere personen aanhalen om mee te praten en ook andere coping strategieën buiten praten kunnen goede antwoorden zijn! (sporten, ontspannen, alleen zijn, ...)

Als Awel niet opkomt, vraag: **“Wat als je het aan niemand kan of durft te vertellen?”** Er zijn soms dingen die je ouders of vrienden of kennissen niet mogen weten maar toch zit je ermee. Wat dan?”

Ga nog niet te diep in op Awel (dat komt straks), maar zeg:

“Jullie gaan je personage nu doorverbinden met Awel. Sommige personages willen chatten, andere personages willen mailen en nog anderen willen bellen. Jullie gaan dat mogelijk maken door informatie over Awel vrij te spelen.”

Toon de **video** met het bellend meisje en de chattende jongen.

STAP 4: AWEL, HOEDA?

Deel de **Opdrachtenkaart** uit. Die is niet dezelfde voor elke groep: het ene personage zal immers bellen met Awel en het andere zal mailen of chatten. Misschien moet je sommige groepjes **een handje helpen**. Groepen die er niet uit geraken kan je de oplossing geven of laten surfen naar awel.be.



Sleutel opdrachtenkaarten:

TELEFOON (groep Lina)

- “Als je naar Awel belt dan komt dat op de telefoonfactuur.”

FOUT. (Het nummer kan wel worden opgeslagen in de geschiedenis van het adresboek. Als je echt wil dat niemand kan weten dat je belde, kan je het nummer ook daar wissen.)

- **102**

- “Vanaf een half uur is het gesprek niet meer gratis.”

FOUT. Een gesprek met Awel is altijd gratis.

CHAT (groep Mare, Lionel en Tuur)

- “Bij het begin van het gesprek, zal de persoon aan de andere kant jou altijd eerst vragen hoe oud je bent en wat jouw geslacht is.”

FOUT. Je hoeft niet te vertellen wie je bent en de beantwoorder zal dat alleen maar vragen als die jou daardoor beter kan helpen. Je bent nooit verplicht het te zeggen.

- “De beantwoorder zal mijn verhaal niet doorvertellen aan mensen buiten Awel.”

JUIST. Awel deelt jouw gegevens niet met mensen buiten Awel. De beantwoorders hebben beroepsgeheim.

Bij vragen wat er gebeurt als je bv. in gevaar bent: als jij in dringende nood bent, kan de beantwoorder jou vragen of je zelf een ambulance of politie wil bellen. Als je dat niet ziet zitten, gebeurt dat niet.

In héél uitzonderlijke gevallen, kan Awel na het gesprek zelf beslissen de hulpdiensten te contacteren. Dat gebeurt bijna nooit en alleen als jij in nood bent.

Als ze doorvragen over quotes in bv. de pers: Awel vindt het belangrijk om de wereld te informeren over wat kinderen en jongeren vandaag bezig houdt. Soms gebruiken ze stukjes van gesprekken om onderzoek te doen. Uit die stukjes zijn altijd alle persoonsgegevens (naam, leeftijd, geslacht, ...) gewist, zodat niemand kan weten over wie het gaat.

- Wanneer is de Awel chat open?

Open: maandag tot en met zaterdag, van 18 tot 22 uur. Gesloten: zon- en feestdagen.

E-MAIL (groep Gust, Saar, Naima en Emir)

- “Het kan zijn dat Awel jou terug contacteert om te vragen hoe het met je gaat.”

FOUT. Awel bewaart geen contactgegevens van jou en zal jou niet contacteren of opvolgen. Je mag er natuurlijk zelf voor kiezen om nog een keertje contact op te nemen.

- “Een gesprek met Awel lost zeker jouw probleem op.”

FOUT. Dat is niet zeker. Elk gesprek is anders, net zoals jij en jouw vraag uniek zijn. Wel zeker is dat Awel naar je zal luisteren, met je zal meevoelen en met je zal meedenken.

- Los de emoji-rebus op

“brievenbus@awel.be”

Wanneer iedereen klaar is, herhaal dan klassikaal wat ze geleerd hebben.

Nu kan je zeggen: “**Jullie weten nu alles over Awel en kunnen jullie personage met Awel in contact brengen.**” Iedereen in elke groep krijgt het **Gesprek** dat hoort bij hun personage. Groepjes met de telefoon mogen luisteren naar het audiofragment. Je kan

hen toestaan elk te luisteren via de eigen smartphone met oortjes, of via de klaslaptop/-tablet per twee met één paar oortjes (of als je een splitter hebt, kan je meerdere koptelefoons op een toestel aansluiten zodat iedereen tegelijk kan luisteren.) Geef hen ook de uitgeschreven versie van het gesprek ter ondersteuning.



STAP 5: HET GESPREK

Iedereen leest of beluistert in stilte. Groepjes die klaar zijn kunnen het gesprek al onderling bespreken.

STAP 6: AWEL, DA'S DA!

Praat met de hele groep na over de gesprekken. Deze vragen kunnen helpen:

- Waarover ging het gesprek?
- Verliep het gesprek vlot of minder vlot? Waarom?
- Werd er echt geluisterd door Awel? En kon de jongere goed vertellen? Waaraan merkt je dit?
- Wat is jullie opgevallen?
- Zou de jongere zich beter voelen na dit gesprek?
- Zouden jullie contact opnemen? Langs welke weg? (kinderen mogen dit ook voor zich houden)

Wat uit dit groepsgesprek kan komen:

Awel is de hulplijn voor kinderen en jongeren. Je kan er terecht als je wil praten. Je kan gratis bellen naar 102, chatten via www.awel.be of mailen naar brievenbus@awel.be. Je mag alles vertellen en vragen wat je wil. Het is 'anoniem': de persoon aan de andere kant hoeft niet te weten wie jij bent en jij weet niet wie er aan de andere kant zit! Awel zal jouw verhaal ook niet doorvertellen aan iemand buiten Awel. Handig als je met iets zit maar liever niet praat met iemand uit jouw omgeving. Je kan ook een berichtje delen met leeftijdsgenoten op www.awel.be/forum. Awel.be heeft ook veel info over allerlei thema's waarover je weleens een vraag kan hebben.

Awel luistert, en voelt en denkt met je mee. Er kan een oplossing komen, maar dat is niet altijd nodig, soms wil je gewoon je hart luchten. Vertellen lucht

niet alleen op, het geeft je ook vertrouwen: in iemand anders omdat die luistert én in jezelf want je ontdekt dat jouw vraag of probleem helemaal ok is! Het helpt ook om iets uit te leggen aan iemand anders, want zo zet je jouw gedachten op een rij.

STAP 7 (OPTIONEEL): EEN BEZOEK AAN HET FORUM

Als er tijd over is (of als huiswerk of in een volgende les) bezoeken de groepjes het Awel forum. Bespreek eerst samen wat een forum is. Hier kunnen ze een bericht schrijven aan een leeftijdsgenoot (zoals aan hun personage). Waarom is hun hulp even waardevol als die van bijvoorbeeld Awel?

- Ze zijn leeftijdsgenoten, kennen elkaars leefwereld.
- Je voelt je minder alleen. Zelfs uit onderzoek is gebleken dat begrip van een leeftijdsgenoot enorm helpt.

Op www.awel.be/forum zoeken ze een berichtje dat hen op de ene of andere manier raakt en schrijven ze een reactie. Ondersteun indien nodig bij het zoeken (je kan bv. filteren op thema).

STAP 8: AFSLUITER

Via www.awel.be/over-awel/promomateriaal kan je de Awel affiche en stickers bestellen. Als afsluiter kunnen jullie deze affiche samen een plekje geven in de klas, zodat iedereen Awel dichtbij heeft als het eens nodig is. Geef tot slot ieder kind of iedere jongere de Awel sticker.

BEDANKT dat je Awel wil voorstellen aan jouw (klas)groep. Bedankt voor je tijd en je bekommernis om het welzijn van kinderen en jongeren.

Awel, merci.

Dit spel kwam tot stand met de steun van:



Vlaanderen
verbeelding werkt

awel
LUISTERT NAAR KINDEREN EN JONGEREN

