

The background of the entire page is a dense, repeating pattern of stylized cartoon faces in various shades of blue. The faces have different expressions, some with glasses, some with mustaches, and some with unique hairstyles. The overall style is playful and modern.

# WAX

## 24/7

NAVERWERKING

Een boeiend spel dat jongeren van 10 tot 12 jaar inspireert om een luisterend oor te vinden en te zijn.

# COLOFON

Max 24/7



Is een uitgave van:

**De Aanstokerij vzw**

Naamsesteenweg 130  
3001 Leuven

T 016 22 25 17

info@aanstokerij.be  
www.aanstokerij.be  
www.facebook.com/aanstokerij



**Child Focus**  
**( 116 000 )**

In opdracht van:

**Child Focus**

Houba de Strooperlaan 292  
1020 Brussel

T 02 475 44 11

training@childfocus.org



**Vlaanderen**  
verbeelding werkt

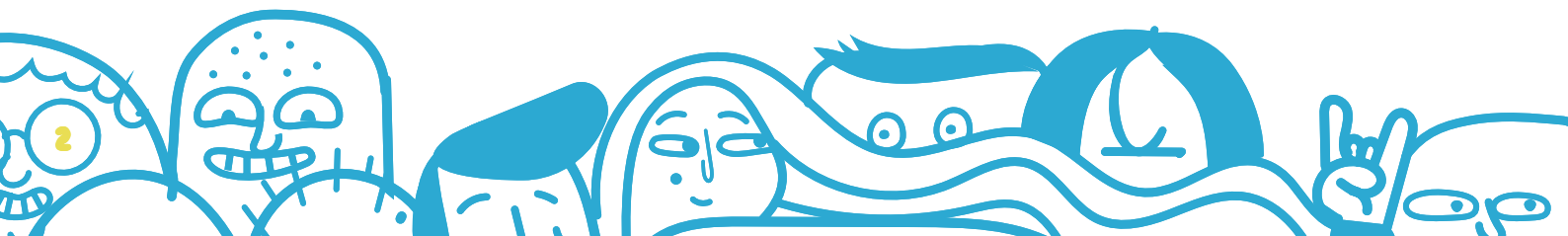
Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van De Aanstokerij vzw.

Alle rechten voorbehouden. Commercieel gebruik is niet toegelaten.  
© De Aanstokerij vzw, Leuven, 2022

v.u. Mieke Michels, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

In de spelhandleiding hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke en de non-binaire identiteit.

De informatie in dit spel is gebaseerd op feiten, wetten en data uit 2022.



# VOORWOORD

## Max 24/7

Je bent nooit alleen, er is altijd iemand voor jou!  
Praten over je problemen, dat is belangrijk.  
Daar is iedereen het mee eens ...  
... Maar hoe doe je dat?

Vaak vergeten we dat het voor kinderen een grote stap is om met iemand te gaan praten.

Via dit spel, Max 24/7, gaan we next level in de preventieaanpak rond “praten is belangrijk”. Dat betekent concreet dat we aan de slag gaan met kinderen en jongeren om hun eigen Max te vinden.

Je Max, dat is je vertrouwenspersoon. Child Focus wil kinderen helpen, zodat élk kind een Max heeft, een vertrouwenspersoon dus.

Max 24/7 draagt hieraan bij en stimuleert kinderen en jongeren om op zoek te gaan naar hun Max. De titel Max 24/7 verwijst naar het feit dat je Max altijd voor je klaarstaat. Daarnaast zijn er nog anderen die je kunnen helpen. Er is dus de klok rond altijd iets of iemand voor jou beschikbaar.

Via deze naverwerking kan je met jouw groep verdiepend verder werken aan deze boodschap. Child Focus benadrukt hiermee de kracht van de herhaling. Hoe vaker we kinderen en jongeren laten nadenken over “hoe belangrijk praten en hulp zoeken is” en hoe vaker we hen aan de slag laten gaan om een Max te zoeken, hoe lager de drempel wordt om effectief te praten over problemen als het nodig is.

### Max 24/7

Een boeiend spel dat jongeren van 10 tot 12 jaar inspireert om een luisterend oor te vinden en te zijn.

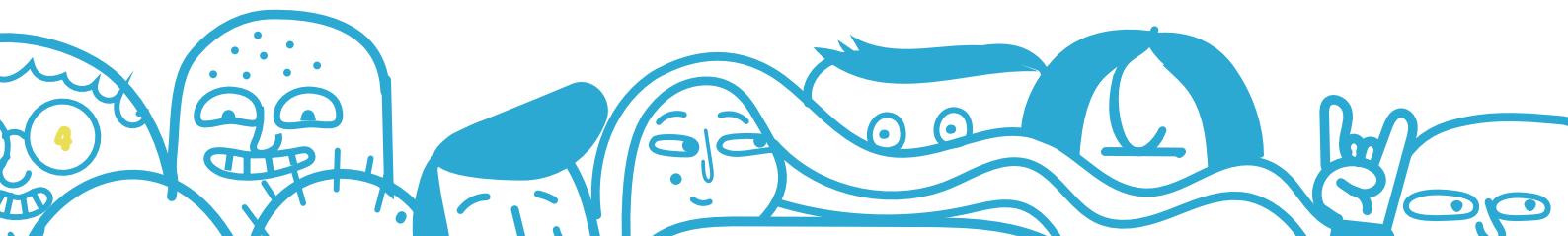
Op zoek naar meer info over “Max”? [www.iedereeneenmax.be](http://www.iedereeneenmax.be)

Veel speel-, praat- en zoekplezier!



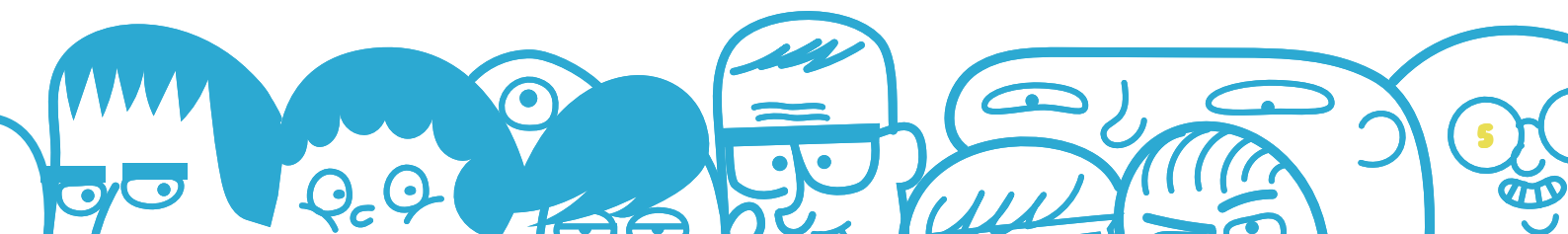
# INHOUDSOPGAVE

1.	SPELKENMERKEN	5
2.	VOORBEREIDING	6
2.1.	MATERIAAL	6
2.2.	KLAARZETTEN VAN HET KLASLOKAAL	6
3.	SPELVERLOOP	7
4.	SPELUITLEG	7
4.1.	KORTE INTRO	7
4.2.	DOORSCHUIFSYSTEEM	7
4.3.	ONLINE OEFENING (OPTIONEEL)	7
5.	OVERZICHT EILANDEN	8
5.1.	EILAND 1	8
5.2.	EILAND 2	8
5.3.	EILAND 3	8
5.4.	EILAND 4	8
5.5.	EILAND 5	8
5.6.	EILAND 6	8



# 1. SPELKENMERKEN

<b>Thema</b>	Het belang van praten (met een vertrouwenspersoon) als je met een moeilijke situatie te maken hebt + de kennismaking met het concept 'Max'.
<b>Doel</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Drempels verlagen voor kinderen om contact op te nemen met Child Focus.</li><li>2. Jongeren laten kennismaken met preventieve stappen die ze in moeilijke situaties kunnen zetten voor zichzelf of voor leeftijdsgenoten.</li><li>3. Het belang van een vertrouwenspersoon (Max) duidelijk maken.</li></ol>
<b>Spelomschrijving</b>	Tijdens deze naverwerkingssessie gaan de spelers in kleinere groepjes opnieuw aan de slag met enkele principes die tijdens het spel aan bod zijn gekomen. Zo maken ze een filmpje dat ze naar hun Max kunnen sturen, bezoeken ze de websites van enkele interessante organisaties waaronder Child Focus en gaan ze op zoek naar leuke voorstellen die ervoor kunnen zorgen dat iedereen in de klas zich goed voelt. De groepjes schuiven door tussen 6 tafels met hierop de opdrachten. Afsluiten doen ze samen aan de hand van een oefening via het forum van Cybersquad.
<b>Doelgroep</b>	5e en 6e leerjaar met de optie om een leerling via Bednet te laten aansluiten
<b>Aantal spelers</b>	Minimum 8 spelers en maximum 30 spelers
<b>Begeleiding</b>	De klasleerkracht gaat met deze naverwerking zelfstandig aan de slag.
<b>Accomodatie</b>	Een ruim (klas)lokaal met verplaatsbare stoelen en tafels
<b>Duur van het spel</b>	80 - 100 minuten



## 2. VOORBEREIDING

### 2.1. MATERIAAL

Het downloadbare materiaal kan je vinden op de website .... Het materiaal is zo opgemaakt dat het allemaal recto kan worden gedrukt. Bij sommige materialen is er nog beperkt knipwerk nodig om ermee aan de slag te gaan. Hieronder het overzicht van al het materiaal:

- het logo van Child Focus en van het spel 'MAX 24/7' (A4, gewoon printen)
- 6 uitlegfiches (A4, gewoon printen)
- 12 situatiekaarten (A6, printen en uitknippen)
- 6 organisatiekaarten (A6, printen en uitknippen)
- een invulblad met doolhof per speler (A4, gewoon printen - aparte PDF)
- Victor zijn situatie (A4, gewoon printen)
- 14 oplossingskaarten en 5 vragen (A6, printen en uitknippen)
- 1 Merci-poster (A4 of A3, gewoon printen)
- deze handleiding (A4- gewoon printen)

Hiernaast voorzie je zelf nog het volgende materiaal:

- 1 balpen per speler
- enkele laptops/tablets of smartphones. Eventueel laat je de spelers hun eigen apparaat gebruiken tijdens deze sessie.
- een enveloppe
- kladpapier

### 2.2. KLAARZETTEN VAN HET KLASLOKAAL

Maak met de tafels 6 eilanden en voorzie 5 stoelen rond elk eiland.

Leg per eiland het volgende materiaal klaar:

#### Eiland 1

- uitlegfiche 1
- 5 laptops/ tablets/ smartphones (afhankelijk van de groepsgrootte)

#### Eiland 2

- uitlegfiche 2
- 12 situatiekaarten
- 6 organisatiekaarten
- 5 laptops/ tablets/ smartphones (afhankelijk van de groepsgrootte)

#### Eiland 3

- uitlegfiche 3
- alle invulbladen met doolhof

#### Eiland 4

- uitlegfiche 4
- enveloppe
- kladpapier

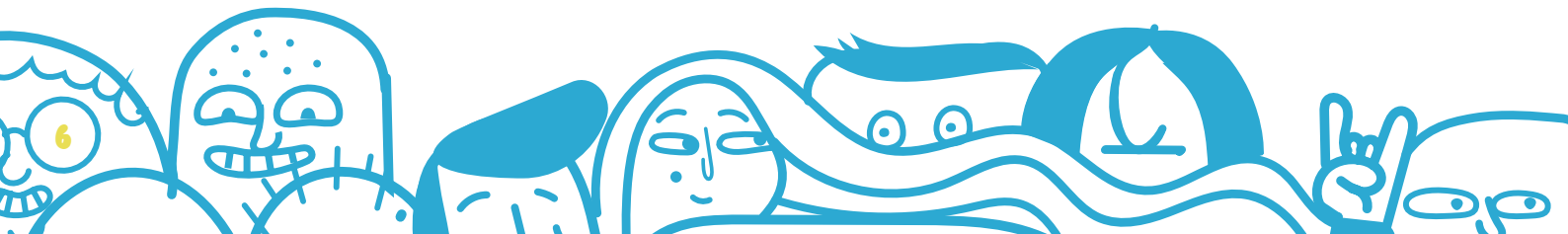
#### Eiland 5

- uitlegfiche 5
- Victor zijn situatie
- 14 oplossingskaarten

#### Eiland 6

- uitlegfiche 6
- Merci -poster
- 5 vragen

Leg het logo van Child Focus en Max 24/7 klaar voor de intro van deze sessie.



### 3. SPELVERLOOP

De naverwerkingssessie bestaat uit volgende delen:

1. Korte intro (3 minuten)
2. Doorschuifstelsel over de eilanden (60 minuten)
3. Optioneel: gezamenlijke online oefening (15 minuten)

### 4. SPELUITLEG

#### 4.1. KORTE INTRO

Laat de spelers het logo van Child Focus en het logo van het spel 'MAX 24/7' zien. Vraag of ze het nog herkennen en pols naar wat ze zich nog herinneren over deze organisatie. Verwijs naar het spel 'MAX 24/7' via het logo en vraag wat ze hiervan nog hebben onthouden.

Geef aan dat de spelers vandaag wat dieper in zullen gaan op de verschillende aspecten uit het spel 'MAX 24/7'.

#### 4.2. DOORSCHUIFSYSTEEM

Verdeel de spelers in 6 even grote groepjes en laat elke groep plaatsnemen aan een eiland. Laat elke speler zelf een balpen meenemen en eventueel ook hun eigen laptop/tablet of smartphone.

Op elk eiland ligt een uitlegfiche waarop duidelijk staat beschreven wat de spelers aan deze tafel moeten doen. In de bijlage van deze handleiding vind je een kort overzicht van elk eiland.

Geef de groepjes 10 minuten aan hun eiland en laat hen dan met de klok doorschuiven naar het volgende eiland. Herhaal dit tot elke groep aan elk eiland heeft gezeten.

Verzamel de spelers na het laatste eiland en bespreek kort wat ze op de verschillende eilanden hebben moeten doen. Vraag door naar de antwoorden die ze hebben gegeven.

#### 4.3. ONLINE OEFENING (OPTIONEEL)

Als je deze oefening wilt doen, heb je een computer en een beamer nodig. Surf naar de website [www.cybersquad.be](http://www.cybersquad.be) en klik in de balk rechtsboven door naar 'forum'. Zorg ervoor dat de spelers dit kunnen volgen op het scherm.

Op het forum kunnen jongeren terecht met hun vragen, twijfels of problemen rond online situaties waarin ze terechtkomen. Andere jongeren kunnen ook een reactie formuleren op een vraag om zo hulp of medeleven te bieden.

Selecteer samen op het forum een vraag die gaat over een thema dat je met de spelers wilt bespreken. Leg deze vraag voor aan de groep en ga hierover in gesprek. Ga samen met de spelers op zoek naar een goede tip die je kan meegeven en post deze ook effectief op het forum.

Op deze manier weten de spelers dat ze hier zelf ook terechtkunnen en wordt de drempel verlaagd om dit effectief ook zelf te doen.



## 5. OVERZICHT EILANDEN

### 5.1. EILAND 1

Aan deze tafels gaan de spelers dieper in op het hebben van een eigen Max. Ze surfen naar de website [www.iedereenmax.be](http://www.iedereenmax.be) en maken hier een filmpje dat ze kunnen doorsturen naar de persoon die ze graag als Max willen vragen.

Tip: Neem zelf eerst een kijkje op [www.iedereenmax.be](http://www.iedereenmax.be) om te weten hoe het filmpje werkt.

### 5.2. EILAND 2

Op dit eiland komen de spelers nog eens terug op de verschillende organisaties waar ze met vragen terecht kunnen. Ze krijgen verschillende situaties en mogen deze plaatsen onder de organisatie waarvan ze denken dat die het best kan helpen. Ze mogen hiervoor ook eens op de site van de organisaties gaan kijken.

Je kan ook zelf vraagjes opschrijven die relevant zijn voor jouw groep. Neem zelf ook al een kijkje op de verschillende websites.

### 5.3. EILAND 3

Dit eiland gaat verder in op Child Focus als organisatie. De spelers ontdekken via het doolhof nog eens het nummer '116 000' en gaan daarna op de site van Child Focus snuffelen.

Tip: Voorzie best schrijfpotloden en een gom om het doolhof in klad te kunnen maken. Eventueel ook stiften of kleurpotloden om verder af te werken.

### 5.4. EILAND 4

Een goede sfeer op school en in de klas zal jongeren helpen om zich beter in hun vel te voelen en om problemen te voorkomen. Aan dit eiland gaan de spelers op zoek naar acties die kunnen bijdragen aan een goede klassfeer. Neem de ideeën die hieruit voorkomen achteraf zeker eens door en zet ze eventueel om in concrete acties.

### 5.5. EILAND 5

Op dit eiland wordt de situatie van Victor nog eens besproken. Victor was het personage dat tijdens het spel 'MAX24/7' geen hulp vond en wel wegliep. De spelers krijgen verschillende 'oplossingen' te zien en bepalen welke oplossing hen goed lijkt en welke juist niet. Er zitten ook enkele vragen bij waar de spelers een antwoord op moeten formuleren als ze deze voor zich krijgen.

Tip: Zorg dat de spelers bij het verlaten van deze tafel de kaartjes opnieuw goed schudden.

### 5.6. EILAND 6

Het spel wil de spelers aanmoedigen om elkaar te helpen wanneer dat dit nodig is. Om dit aan te tonen zullen de spelers bij dit eiland terugdenken aan momenten waarop hun klasgenoten of anderen hen al geholpen hebben. We beschouwen dit als een algemene 'merci' voor alle hulp!

Tip: Print het danku-logo op A4 en kleef het op een groter wit blad. Zo creëer je veel ruimte en kunnen de kinderen er iets mooi van maken dat je in het lokaal kan ophangen.

