

**SPELMETHODIEK MET
EEN GROEP JONGEREN**

- DE HANDLEIDING -

**NAVIGATE
YOU<TH>**

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

Navigate You(th)! in het kort

Wat?

Navigate You(th) is een project van PIN vzw en Tumult vzw, met financiële ondersteuning van JINT. Jongeren leiden andere kinderen en jongeren toe naar het vrijetijdsaanbod, met als doel hun algemene integratie te bevorderen. De jongerentoeleiders zijn zowel ervaringsdeskundigen als enthousiaste vrijwilligers.

Waarom?

Een zinvolle, fijne vrije tijd bevordert de integratie maar zeker ook het welzijn van jonge nieuwkomers. Contact met andere jongeren is belangrijk om te wennen aan een nieuw land, nieuwe taal, nieuwe gewoonten en het verwerken van trauma's. Het is echter heel moeilijk om in het sterk uitgebouwde en zeer gevarieerde aanbod en verenigingsleven in Vlaanderen je weg te vinden. De vrijetijdsbesteding in de herkomstlanden is vaak compleet anders ingevuld.

Bijkomend is er voor school, werk, taalverwerving, welzijn en gezondheid begeleiding voorzien vanuit Fedasil, OKAN of OCMW. Voor vrije tijd blijft er meestal slechts beperkte ruimte over voor bijkomende ondersteuning. Wanneer deze er wel is, is het vaak niet eenvoudig om snel op zoek te gaan naar de interesses en de juiste vereniging. Begeleiders van jonge vluchtelingen hebben soms te weinig zicht op de vele mogelijkheden binnen de vrije tijd. Daardoor wordt er vaak te weinig effectief ingespeeld op wat de kinderen en jongeren zelf willen, maar wordt er enkel doorverwezen naar wat bij begeleiding gekend is.

Ons doel?

We stellen een team van jongerentoeleiders (lees: ervaringsdeskundigen en enthousiaste vrijwilligers) samen die als brugfiguren en rolmodellen jonge nieuwkomers toeleiden naar het bestaande vrijetijdsaanbod.

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

Spelverloop

OVERZICHT

Aantal:	5 - 15 spelers
Doelgroep:	12- tot 18-jarigen
Duur:	Ongeveer 2,5 uur tot 3 uur

MATERIAAL

- Kaartjes groepsverdeler. Te downloaden via de website
- Digitaal spelbord + beamer
- Groene, oranje en rode kaartjes voor de evaluatie. Knip deze uit gekleurde bladen.
(niet nodig als je een actieve evaluatie doet)
- Blinddoeken
(niet nodig als jongeren hun sjaal of trui gebruiken)
- Kegels als je geen gebruik van stoelen wilt maken
- Logo's van de verenigingen uit de omgeving. Deze moet je zelf verzamelen.
- Fotoset 30 foto's van hobby's voor het spel 'Uitbeelden en raden' en 'Vertellen en raden'. Deze foto's zijn te downloaden via de website
- Strookjes met de namen op van alle leerlingen

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

VOORBEREIDING

Afspreken met de leerkracht/begeleider

- We hebben een lokaal nodig waar we kunnen beamen. Is er dus een beamer of smartboard aanwezig?
- We hebben stoelen nodig voor iedereen (tenzij je kegels gebruikt – bijvoorbeeld als je niet in een klaslokaal speelt).
- Mogen we de voornamen hebben van alle deelnemers? (Dan kun je die ene opdracht al voorbereiden)

Vlak voor je het spel start

- Stel het digitaal spelbord op
- Hou deze handleiding dicht bij je
- Leg al het materiaal klaar
- Download en knip de groepsverdeler en de foto's uit.
- Lees de opdrachten, bekijk of ze allemaal uitvoerbaar zijn. Voor sommige opdrachten tref je beter ook al wat voorbereidingen. Dit staat vetgedrukt aangegeven in de kolom materiaal.

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

VERLOOP SPEL (de beschikbare tijd min een halfuur voor een nabespreking en evaluatie)

Inleiding

Stel jezelf voor: je naam, hobby's, ...
Vertel dat je vandaag met hen zal stil staan bij vrije tijd en wat je allemaal kunt doen tijdens je vrije tijd.

Groepsverdeler

Heb je maximaal 10 deelnemers? Vorm dan 2 groepen. Per 5 extra deelnemers vorm je een extra groep.
Deel random kaartjes uit aan de deelnemers. Ze mogen aan de andere deelnemers niet tonen wat erop staat. Op het moment dat jij een signaal geeft beginnen alle deelnemers de vrije tijdsactiviteit die op hun kaartje staat uit te beelden. Deelnemers zoeken daarna andere deelnemers die dezelfde activiteit aan het doen zijn en vormen zo hun groepje.

Materiaal

/

Kaartjes
groepsverdeler.

Per groep kies je een figuurtje. De andere figuurtjes heb je dan niet nodig.

Zorg voor evenveel kaartjes als aantal deelnemers.

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

Het spel zelf

Het digitaal spelbord bestaat uit vakjes. Onder de vakjes staat een foto verstoppt. Op de foto staat een activiteit die je in de vrije tijd kunt doen. De jongeren moeten raden wat er op de foto staat.

Om de beurt mag een groepje een vakje aanklikken waardoor een stuk van de foto zichtbaar wordt. Ze mogen altijd raden. Hebben ze het juist, dan verdienen ze een punt.

Daarna starten we een nieuwe foto op.

Telkens wanneer ze een vakje omdraaien en ze raden niet of raden fout, dan krijgen ze een vraag of spelen we een spel. De vragen moeten sowieso gesteld worden. Het aantal spelletjes die je kunt spelen hangt af van de tijd die je hebt.

Digitaal spelbord

Materiaal voor de opdrachten en vragen (zie bijlage)

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

De volgorde is:

- We stellen eerst de eerste vraag
- Daarna spelen we een aantal spelletjes
- Halfweg de beschikbare tijd, stel je de 2^{de} vraag
- Daarna speel je nog allerlei spelletjes
- Je eindigt het spel met de laatste vraag.

Einde van het spel.

Het spel eindigt wanneer de tijd om is. Hou ongeveer een halfuur over om af te ronden met een nabespreking en een evaluatie.

Wanneer je stopt met het spel, tel je welke groep het meeste punten heeft. De groep met de meeste punten, wint uiteraard.

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

ALS HET SPEL GESPEELD IS – NABESPREKING (15 minuten)

Wat: Ga met de hele groep samen zitten. Zorg dat iedereen gemakkelijk naar elkaar kan luisteren.

Doel: We hopen een zicht te krijgen op welke jongeren verder op zoek willen gaan naar een vrijetijdsinvulling. We geven uitleg over het project = we willen hen helpen zoeken naar een leuke vrijetijdsinvulling.

Hoe:

1. Start nog eens met het overlopen van de dromen van de jongeren (laatste vraag): wat zouden ze doen als ze mochten dromen (alles kan dus, zonder beperkingen). Stel extra vragen: denken ze of hun droom haalbaar is? Of kennen ze gelijkaardige versies van wat ze willen?
2. Vraag wie dat er graag meer dingen wil doen in hun vrije tijd. Vraag of ze weten hoe ze aan de slag moeten om iets te vinden. Wat vinden ze moeilijk, wat niet?
3. Vertel nog eens over het project Navigate You(th). Vertel dat we hen kunnen helpen om echt te zoeken naar hun wensen. We kunnen met ieder van hen individueel samen zitten, samen naar een organisatie gaan, iets uit proberen en dat evalueren, enzovoort. Zeg dat we hen zullen helpen bij mogelijke drempels: kostprijs, eten, overnachting, verre verplaatsing, ...

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

EVALUATIE VAN HET SPEL (15 minuten)

Wat: Stel tot slot enkele vragen. Laat enkele deelnemers een beetje meer uitleg geven op hun antwoord.

Hoe:

- Actief: Gebruik het methodiekje tussen haakjes.
- Rustig: Maak gebruik maken van groene, oranje of rode bordjes waarbij ze telkens na de vraag het een kleurtje in de lucht steken. Groen betekent akkoord, rood is niet akkoord en oranje betekent een beetje akkoord of twijfel.

Vragen:

- Vond je dit spel boeiend/interessant of niet?
(akkoord is op de stoel gaan staan, twijfel is zitten op je stoel, niet akkoord is naast je stoel staan)
- Vond je het moeilijk? (akkoord is je zo groot mogelijk maken, niet akkoord is je zo klein mogelijk maken, bij twijfel of iets

Materiaal

Indien minder actief: groene, rode en oranje bordjes. Voor iedere deelnemer alle kleurtjes

Indien actief: /

NAVIGATE YOU (TH)



tussenin, maak je jou een beetje groot of klein)

- Zijn er nog veel dingen die je niet begrijpt? (akkoord is helemaal links in het lokaal staan, niet akkoord is helemaal rechts in het lokaal staan. Bij twijfel ga je er ergens tussenin staan)
- Wil je nu meer dingen gaan doen in je vrije tijd? (akkoord is met de armen van boven naar beneden gaan (zoals ja knikken maar dan met de armen). Niet akkoord is met de armen van links naar rechts zwaaien. Bij twijfel draai je met je armen in het rond.)

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

Bijlage 1: overzicht van de vragen

Wat: Deze vragen stel je sowieso. Stel ze in deze volgorde. De hoofdvraag stel je aan de hele groep. De korte vragen kan je in de kleine groepjes gebruiken om door te vragen.

Vragen:

- In Vlaanderen betekent het woord “vrije tijd” alle tijd die je hebt als je niet werkt, naar school gaat of huiswerk maakt. Bestaat er in jouw moedertaal een woord voor vrije tijd?
 - Wat betekent voor jou vrije tijd?
 - Vind je vrije tijd belangrijk en waarom?
 - Heb jij vrije tijd nodig?

Samenvatting voor begeleider naar de ganse groep: In sommige landen bestaat er een woord voor vrije tijd. In andere landen bestaat dat niet. Maar vrije tijd is dus alle tijd die je hebt als je niet werkt, naar school moet, huiswerk maakt. Het is tijd waarin je leuke dingen kunt doen. In je vrije tijd doe je alles wat *mag*, maar doe je niet wat *moet*.

Vrije tijd is ook nuttig, want je hebt tijd voor jezelf, je kan tot rust komen, vrienden ontmoeten en nieuwe vrienden maken, iets doen waar je jou in uitleeft, ...

NAVIGATE YOU (TH)



- Wat doe jij in jouw vrije tijd?
 - Doe jij in België andere dingen in jouw vrije tijd dan in de andere landen waar je woonde?
 - Is er een verschil tussen wat jij nu doet in jouw vrije tijd als wat jij vroeger deed in jouw vrije tijd?
 - Wie is er in een sportclub aangesloten?

Samenvatting voor begeleider naar de ganse groep: Wij horen vaak dat jongeren vertellen dat ze vroeger heel vaak hun vrije tijd buiten doorbrengen. Buiten op straat voetballen, met vrienden rond hangen, ... Maar nu ze in België zijn ze vaak thuis, chatten, ... En kom je niet vaak buiten. Maar in België kun je heel veel doen om ook je vrije tijd buiten te spenderen. Je kan niet alleen gaan sporten, maar er zijn ook plekken waar je naartoe kunt om samen met je vrienden te spelen en activiteiten doen, gewoon wat te hangen, ...

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

- Stel je voor...je hebt heel erg veel geld. Al het geld die je jou maar kunt bedenken. Je hebt ook alle macht (= je kan doen wat je wilt). Wat zou jij dan doen? *(geef eventueel een voorbeeldje)*
 - (Veel jongeren zeggen dat ze huizen en auto's gaan kopen). Als je alles gekocht hebt wat je wilt, je hebt je auto's gekocht, je groot huis gekocht, wat dan? Je zit dan in je huis met je auto voor je deur. Wat zou je dan doen om je bezig te houden?
 - (Als de jongeren vertellen dat ze hun geld zouden weggeven om mensen te helpen). Wat zou je nog doen? Je geeft je geld weg en dan, wat doe je dan om jou bezig te houden? Zou je die mensen ook écht helpen door iets te doen?

Samenvatting voor begeleider naar de ganse groep: *(Breng de groep bij elkaar in een grote cirkel. Laat enkele jongeren met een mooie droom vertellen aan de ganse groep wat zij zouden doen.)* Wist je dat heel veel van jouw dromen ook een beetje werkelijkheid kunnen worden? Er zijn plaatsen waar je kan gaan om te feesten, of om een feest te organiseren. Of er zijn plaatsen waar je samen met je vrienden leuke activiteiten kunt doen, spelletjes spelen, enzovoort...

Wij willen heel graag samen met jullie op zoek gaan hoe wij jullie dromen werkelijkheid kunnen laten worden. Wie wil graag dat we jullie hiermee helpen?

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

Bijlage 2: overzicht van de opdrachten

Hieronder wordt een overzicht van mogelijke opdrachten gegeven. Elke opdracht wordt gelinkt aan een context binnen de vrije tijd. Speel het aantal spelen die mogelijk zijn binnen je beschikbare tijd.

1) Treintje

Materiaal

Opdracht

Alle deelnemers vormen een treintje door hun handen op de schouders van de persoon voor hem te leggen. Iedereen is geblinddoekt, behalve de laatste persoon in de rij. Hij is de stuurman. De stuurman geeft tikjes op de schouder van de persoon voor hem. Links als de voorste persoon naar links moet, rechts als de voorste persoon naar rechts moet. Op beide schouders als de persoon rechtdoor moet. De personen geven de tikjes door tot de voorste persoon in de rij. De bedoeling is dat ze nergens tegen botsen.

Een blinddoek voor iedereen (of trui met kap achterwaarts aandoen, of sjaal gebruiken)

NAVIGATE YOUTH



Kleine groep: 1 trein en ze mogen nergens tegen botsen in het lokaal.

Grote groep: meerdere treinen (per groepje 1 trein) en ze mogen niet tegen elkaar botsen.

Botsing = De eerste persoon in de rij moet een vraag beantwoorden. Of beide eerste personen als er meerdere treinen zijn. *(Als je veel tijd hebt voor de ganse activiteit, kun je de vragen soms uitbreiden naar de ganse groep).* Na het beantwoorden van de vraag gaat de eerste persoon achteraan in de rij staan en deelt hij de tikjes uit.

Vragen:

- Gebruik jij soms de bus en waarom?
- Heb jij al eens de trein genomen en waarom?
- Weet je hoe je de busuren moet opzoeken?
- Weet je hoe je de weg moet zoeken met de bus?
- Hoe ga jij naar school?
- Heb jij een fiets en fiets je soms?
- Kun jij fietsen?

NAVIGATE YOU (TH)



- Hoe verplaats jij jou het vaakste?
- *Je kunt de vragen herhalen als je nog langer wilt spelen.*

Uitleg:

- Vervoer: Om naar een activiteit te gaan, zal je jouw moeten verplaatsen en de bus, trein of fiets moeten nemen.
- Communicatie: vele mensen zullen je vertellen wat je kan doen. Luister daar zeker naar. Sta open voor wat de mensen je vertellen. Blijf zoeken naar wat je graag doet.

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

2) Logo's sorteren

Opdracht

Bekijk alle logo's van organisaties en verenigingen. Welke ken je? Je mag alle logo's van die met sport te maken hebben bij elkaar leggen. Alle logo's die met creativiteit/kunst te maken hebben bij elkaar en tot slot alle organisaties waar je van alles kunt doen bij elkaar.

De bedoeling is niet dat ze helemaal juist zijn, maar dat ze zien dat er vele soorten verenigingen zijn en het aanbod groot is.

Vragen als je rond gaat bij de groepjes

Ken je een van deze organisaties? Of lijkt alles nieuw? Ging je al eens langs bij een?

Uitleg

Er zijn heel veel organisaties. Er is zeker iets dat leuk is voor jou. Je moet alleen soms wat zoeken. En blijven zoeken als het eerst tegen valt. Er zijn zeker nog andere plaatsen waar je het wel leuk zult vinden.

Logo's van verenigingen en organisaties uit de buurt.

Die moet je zelf nog zoeken. Vaak vind je een uitgebreid overzicht van alle verenigingen op de website van de gemeente.

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

3) Verover je plekje

Opdracht

Kleine groep: Er is een stoel voor iedereen. Iedereen zit, behalve 1 iemand. De andere personen moeten verhinderen dat die persoon terug kan gaan zitten door telkens vlug de lege stoel in te vullen. Als de persoon die recht stond toch kan gaan zitten moet hij een antwoord geven op de vraag.

Grote groep: Er is een stoel (of meerdere) tekort. Iedereen zit, behalve een (of enkele) iemand. Iedereen verplaatst constant van plaats, terwijl diegene die recht stond probeert om ondertussen een stoel in te nemen. Op het moment dat er een nieuwe persoon geen stoel meer heeft, moet diegene die recht staat antwoord geven op de vraag.

*Stoelen voor iedereen.
Je kan de stoelen ook vervangen door kegels.*

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

Vraag

Welke info moet je allemaal geven als je ergens wilt inschrijven? (naam, voornaam, geboortedatum, je adres, e-mail, telefoonnummer, gegevens van je ouders, soms ook ziektekas, soms ook medische gegevens, ...)

Uitleg:

- Voor je ontdekt wat je graag doet in je vrije tijd, moet je vaak veel dingen uitproberen. Zoals in dit spel, daar gaan we de stoelen uitproberen.
- Soms moet je er bij de inschrijving van een vereniging ook heel snel zijn. De plaatsen zijn soms beperkt.

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

4) Hahaha spel

Opdracht

Ga met je groepje (in grote groep of kleine groep, afhankelijk van het aantal deelnemers) in een cirkel staan. Iemand zegt om te starten “ha”. De persoon naast hem zegt “ha ha”, de derde persoon zegt “ha ha ha”, de vierde zegt 4 keer “ha”, enzovoort. Enkel de personen die “ha” zeggen, mogen geluid maken, de anderen zijn stil en mogen dus ook niet lachen.

De bedoeling is dat ze om een rondje gedaan te hebben zonder dat iemand per ongeluk in de lach schiet.

Uitleg

Een goeie vrije tijdsinvulling is vooral leuk. Als je jou niet amuseert, dan is het geen goeie vrijetijdsbesteding. Maar soms is het in het begin wat moeilijk en moet je het leren kennen. Geef het dus zeker een kans.

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

5) Zoek je vrienden

Opdracht

Iedereen loopt rond in het lokaal. Op jou signaal staat iedereen stil en houden ze hun handen voor hun ogen of sluiten hun ogen. Je pikt er iemand uit en verwijdert die uit het lokaal. Daarna mogen de anderen weer kijken en moeten ze snel raden wie er weg is.

Vraag aan de hele groep

Vind jij het lastig vinden om alleen naar een nieuwe plek te gaan waar je niemand kent?

Uitleg

In de vrije tijd maak je veel nieuwe vrienden. Je kunt je ook bij een vereniging, club, ... aansluiten om nieuwe vrienden te maken. Vaak is het leuker om met vrienden ergens voor het eerst naartoe te gaan.

Een blinddoek voor iedereen (of trui met kap achterwaarts aandoen, of sjaal gebruiken)

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

6) Uitbeelden en raden

Opdracht

Dit spel wordt per groepje gespeeld. Elk om de beurt neemt iemand een kaartje uit de enveloppe. Als je een kaartje getrokken hebt, beelden ze de tekening op het kaartje uit.

Diegene die het geraden heeft mag het kaartje houden. Diegene die aan het eind de meeste kaartje heeft, is gewonnen.

Fotoset van 30 foto's van hobby's

Knip ze uit op voorhand!

Zorg dat je voor iedere groep een set hebt van 30 foto's.

7) Vertellen en raden

Opdracht

Dit spel speel je opnieuw met dezelfde kaartjes als de vorige opdracht. Nu mogen ze niet uitbeelden, maar moeten ze praten over wat op hun kaartje staat..

Fotoset van 30 foto's van hobby's

Knip ze uit op voorhand!

Zorg dat je voor iedere groep een set hebt van 30 foto's.

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

8) Overeenkomsten zoeken – deel 1

Opdracht

Iedereen in de groep staat recht in een cirkel. Iemand doet een stap naar het midden en vertelt iets wat hij doet na de schooluren. Als de anderen hetzelfde doen, dan mogen ze ook een stap naar het midden zetten. Zo zien we of er veel gelijkenissen zijn.

Daarna is de volgende persoon aan de beurt. Zo gaan we de cirkel rond.

9) Overeenkomsten zoeken – deel 2

Opdracht

Iedereen in de groep staat recht in een cirkel. 1 doet een stap naar het midden en vertelt 1 iets wat hij doet na de schooluren. Het lijkt op de vorige opdracht, maar nu is de bedoeling dat ze iets vertellen waarvan ze denken dat ze helemaal alleen zijn. Iets speciaal en uniek dus.

NAVIGATE YOU (TH)



10) Wie zoekt, die vindt

Blinddoeken

Opdracht

Iedereen is geblinddoekt behalve 1 iemand. Alle geblinddoekte mensen staan verspreid in het lokaal. Ze gaan op zoek naar de persoon die niet geblinddoekt is. Als ze hem vinden, mogen ze hem tikken. De niet geblinddoekte persoon maakt af en toe een geluidje, zodat de anderen hem kunnen vinden. Hij mag bewegen door het lokaal om ze te misleiden.

Als je de juiste persoon aantikt, dan krijg je een teken dat je jouw blinddoek mag uitdoen.

Als je als geblinddoekte wordt aangetikt door iemand en deze is dus fout, dan mag je zeggen "het is ik niet".

Vraag

Wie heeft al iets bij een organisatie of vereniging gedaan waarbij het niet leuk was en je niet meer terug bent gekeerd?

NAVIGATE YOUTH

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

Uitleg: De goeie vrijetijdsbesteding dat moet je zoeken. Je vind het niet altijd onmiddellijk. Geef zeker niet op!

11) Naamjes trekken en rond elkaar draaien

Opdracht

Iedereen trekt een briefje uit een potje. Op het briefje staat een naam van een andere deelnemer. Als ze hun eigen naam trekken, moeten ze nieuw briefje nemen. Op jouw signaal moet iedereen een rondje draaien rond de persoon wiens naam op zijn briefje staat.

Uitleg

In de vrije tijd leer je veel nieuwe mensen kennen.

Briefjes met de naam van alle deelnemers

Maak deze briefjes op voorhand!

NAVIGATE YOU (TH)

CREATIEF

SPORTIEF

VAN ALLES WAT

LEREN

12) Doe je eigen ding - spel

Opdracht

Alle groepen spelen tegen elkaar. Ze hebben elk een andere opdracht. De ene groep heeft als doel om alle stoelen in het lokaal in een cirkel te plaatsen. De 2^{de} groep wil de stoelen in een bepaalde hoek te plaatsen. De 3^{de} groep moet met iedere hand een stoel aanraken.

Na 3 minuten chaos stopt de opdracht.

Diegene die de meeste stoelen in de juiste positie heeft, wint.

Stoelen, een fluitje of iets anders waarmee je duidelijk boven het chaosgeluid uit kan om hen tot stilte te krijgen. Dat kan bijvoorbeeld ook door een liedje op te zetten. Als het liedje eindigt, eindigt ook het spel.

Intro

In de vrije tijd wil je doen waar je zin in hebt. Dan doe je je eigen ding. Soms krijg je ook de kans je eigen dingen te ontwikkelen en te doen.