



In je kracht

kaartspel

Boom

 Stichting
Lezen en
Schrijven

Inhoud

Inleiding	3
Vier spellen	4
1. Kennismakingsspel	5
2. Inspiratiespel	7
3. Kwaliteitspel	11
4. Keuzespel	14
Tips	16
Woordenlijst	19

Colofon

© 2023, Stichting Lezen en Schrijven, Den Haag, Utrecht | Boom, Amsterdam

Het In je kracht-kaartspel is een uitgave van Stichting Lezen en Schrijven en onderdeel van de *Toolkit Empowerment*. De Toolkit Empowerment is ontwikkeld binnen het programma *Taal voor het leven* (2012-2019). Dit programma werd gefinancierd door de Rijksoverheid.

Het In je Kracht-kaartspel is te bestellen via www.NT1.nl.
Kijk voor meer informatie op www.startpuntvrijwilligers.nl.

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden vervoelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

No part of this book may be reproduced in any way whatsoever without the written permission of the publisher.

ISBN 9789024459216
NUR 110

Inleiding

Om te kunnen meedoen in de maatschappij heb je basisvaardigheden nodig: taal, rekenen en digitale vaardigheden. Ook is het belangrijk dat je zelfvertrouwen en zelfinzicht hebt.

Om ook laaggeletterden de kans te geven om hieraan te werken heeft Stichting Lezen en Schrijven de Toolkit Empowerment ontwikkeld. Deze is ontstaan vanuit het pilotprogramma EVA (Educatie voor Vrouwen met Ambitie), een onderdeel van de aanpak Taal voor het leven.

Empowerment gaat om het ontdekken wat je wilt, wat je al kunt en wat je nog nodig hebt om je verder te ontwikkelen. Het aanbod op het gebied van empowerment bestaat uit drie cursussen, losse opdrachten en het In je kracht-kaartspel. Het werken met deze materialen helpt deelnemers:

- hun dromen en doelen te ontdekken
- hun toekomst in eigen handen te nemen
- zich bewust te worden van hun eigen talenten
- inzicht te krijgen in wat zij nog kunnen en willen leren
- intrinsieke motivatie te vinden om zich verder te ontwikkelen
- vol zelfvertrouwen vervolgstappen te zetten
- zich voor te bereiden om (opnieuw) aan het werk te gaan

Meer informatie vind je op www.lezenenschrijven.nl/wat-doen-wij/oplossing-voor-je-vraagstuk/je-kracht.

Vier spellen

Het In je kracht-kaartspel bestaat uit 60 kaarten. Op elke kaart staat aan de ene kant tekst en aan de andere kant een afbeelding. Met de kaarten kun je vier verschillende spellen spelen.

1. Kennismakingsspel

Voor dit spel gebruik je de afbeeldingen.

2. Inspiratiespel

Voor dit spel gebruik je de 20 kaarten met inspirerende vragen. Deze zijn wit met een roze kader.

3. Kwaliteitenspel

Voor dit spel gebruik je de 20 kaarten met kwaliteiten. Deze zijn wit met een goudkleurig kader.

4. Keuzespel

Voor dit spel gebruik je de 20 kaarten met keuzemogelijkheden. Deze zijn tweekleurig met een wit kader.

Deze handleiding bevat instructies voor ieder spel. Ze zijn geschreven voor het gebruik in een groep, maar de spellen kunnen ook ingezet worden bij individuele begeleiding.

Achter in de handleiding vind je algemene tips en een woordenlijst. Extra werkvormen en varianten vind je op www.basisvaardigheden.nl/voor-vrijwilligers.

1. Kennismakingsspel

In het kennismakingsspel kiezen de deelnemers een kaart met een afbeelding om zichzelf voor te stellen. Dit is een leuke manier om met elkaar kennis te maken, maar ook om een gesprek op gang te brengen. De afbeeldingen helpen de deelnemers om te associëren. Vaak durven zij dan gemakkelijker te praten en iets over zichzelf en hun wensen te vertellen.

De afbeeldingen sluiten aan bij diverse onderwerpen uit het dagelijks leven. Denk hierbij aan werk, geld, school, toekomst, gezin, gezondheid en vrije tijd. Het is ook mogelijk om kaarten te selecteren die te maken hebben met een bepaald onderwerp. Sommige afbeeldingen zijn meer abstract en roepen persoonlijke associaties op.

Doelen van het spel

1. De deelnemers leren zichzelf en anderen beter kennen.
2. De begeleider krijgt inzicht in wat de deelnemers willen, kunnen en belangrijk vinden.
3. Er wordt een positieve en veilige sfeer in de groep gecreëerd.

Duur van het spel

Ga uit van 3 à 4 minuten per deelnemer. Langer is ook mogelijk.

Instructie

Stap 1

Bekijk de afbeeldingen van tevoren en bedenk wat ze kunnen oproepen bij de deelnemers.

Stap 2

Leg de 60 kaarten (of een selectie) op tafel met de afbeeldingen naar boven. Dat hoeft niet strak geordend. Het is handig als iedereen om de tafel kan lopen.

Stap 3

Vraag de deelnemers om rond de tafel te komen staan. Vertel dat jullie gaan kennismaken met elkaar. Dat doen jullie met een spel. Geef dan een opdracht, bijvoorbeeld:

- Kies een kaart die bij jou past.
- Kies een kaart die jij leuk vindt.
- Kies een kaart die iets over jou zegt.
- Kies een kaart die laat zien wat jouw wens is.
- Kies een kaart die laat zien waar jij van droomt.
- Kies een kaart die laat zien wat jij leuk vindt om te doen.
- Kies een kaart die laat zien wat jij in de toekomst wilt bereiken.

Je kunt ook andere opdrachten bedenken die passen bij de groep en bij het doel waaraan je met de groep werkt.

Stap 4

Laat iedere deelnemer een kaart kiezen. Kies zelf ook een kaart. Bij individuele begeleiding kiezen jij en de deelnemer om de beurt een kaart.

Stap 5

Doe het eerst voor. Laat de kaart zien aan de deelnemers en vertel waarom je deze kaart hebt gekozen. De deelnemers krijgen dan ook een indruk hoe lang hun antwoord ongeveer kan zijn.

Stap 6

Vraag de deelnemers om hun kaart te laten zien en laat hen vertellen waarom ze die kaart hebben gekozen. Laat alle deelnemers aan de beurt komen.

Stap 7

Zijn alle deelnemers aan de beurt geweest? Vraag dan wat zij van de opdracht vonden. Vraag bijvoorbeeld:

- Vond je het leuk om op deze manier kennis te maken?
- Waarom vond je het (niet) leuk?
- Wat vond je (niet) leuk?
- Vertel je met een foto andere dingen over jezelf dan zonder een foto?

2. Inspiratiespel

Je kunt het inspiratiespel gebruiken om te ontdekken welke interesses of drijfveren deelnemers hebben. Wat vinden zij leuk? Wat zouden zij graag willen doen? De vragen op de kaarten vormen een hulpmiddel om een gesprek te beginnen. Door met elkaar te praten over wat zij leuk vinden ontdekken deelnemers dingen van zichzelf die zij nog niet wisten. Misschien worden zij ook op nieuwe ideeën gebracht door anderen.

Het inspiratiespel is leuk om te doen. Het motiveert én inspireert. Als begeleider leer je deelnemers beter kennen. Ook krijg je belangrijke informatie over hoe je hen verder kunt helpen. Houd het wel luchtig. Het spel is bedoeld als een eerste oriëntatie.

Doelen van het spel

1. De deelnemers praten en oefenen met het geven van een mening.
2. De deelnemers denken na over hun interesses, wensen en dromen.
3. De deelnemers motiveren en inspireren elkaar.
4. De begeleider leert de deelnemers beter kennen en krijgt (meer) inzicht in hun ontwikkelingsbehoeften.

Duur van het spel

Ga uit van 3 à 4 minuten per deelnemer. Langer is ook mogelijk.

Instructie

Stap 1

Gebruik de 20 kaarten met een roze kader. Lees de vragen van tevoren en bedenk wat ze kunnen oproepen bij de deelnemers.

Stap 2

Leg de kaarten op een stapel met de tekst naar beneden (eventueel in een mandje of bakje dat je kunt laten rondgaan). Je kunt ze ook op tafel leggen, met de tekst goed leesbaar naar boven.

Stap 3

Vertel de deelnemers dat jullie een spel gaan spelen. In dat spel praten jullie met elkaar over inspiratie. Vraag of iemand weet wat inspiratie is. Leg vervolgens kort uit wat inspiratie betekent:

- goede ideeën krijgen en nadenken over wat jij leuk vindt om te doen
- enthousiast worden om meer dingen te doen die jij leuk vindt, maar ook om nieuwe dingen te doen, en je op die manier te ontwikkelen

Stap 4

Wijs op de kaarten en vertel dat er vragen op staan. Leg het doel van het spel uit: 'Deze vragen helpen je om na te denken over wat jij leuk vindt om te doen. Je hoort ook van anderen wat zij leuk vinden om te doen. Zo denk je na over wat je leuk vindt, maar ook over wat je nog zou willen doen.'

Stap 5

Laat de deelnemers om de beurt een kaart van de stapel pakken. Als de kaarten met de tekst naar boven op tafel liggen, laat je elke deelnemer een kaart kiezen met een vraag die hij of zij wil beantwoorden. Pak zelf ook een kaart. Als het leesniveau te laag is, kun je de vragen voorlezen. Iedere deelnemer kiest dan een vraag die hij of zij wil beantwoorden. Geef uitleg als dat nodig is.

Stap 6

Doe het eerst voor. Lees de vraag op jouw kaart voor, denk even na en beantwoord de vraag.

Stap 7

Laat een deelnemer de vraag op zijn of haar kaart voorlezen. De deelnemer denkt vervolgens na en geeft een antwoord op de vraag. Help de deelnemer als dat nodig is. Leg moeilijke woorden uit. Je kunt hierbij de woordenlijst gebruiken. Ga in op de reactie van de deelnemer en vraag door als het nodig is. Laat alle deelnemers aan de beurt komen. De deelnemers kunnen elkaar ook vragen stellen om elkaar te inspireren.

Stap 8

Afhankelijk van de grootte van de groep kun je een tweede ronde doen. Ook bij individuele begeleiding kun je de deelnemer meerdere vragen laten beantwoorden.

Stap 9

Zijn alle deelnemers een of twee keer aan de beurt geweest? Vraag dan wat zij van de opdracht vonden. Vraag bijvoorbeeld:

- Vond je het leuk om het spel te spelen?
- Waarom vond je het (niet) leuk?
- Wat vond je (niet) leuk?
- Lukte het goed om met elkaar te praten?
- Heb je nieuwe dingen over jezelf ontdekt?
- Heb je leuke ideeën van anderen gehoord?

3. Kwaliteitenspel

Empowerment is gericht op mensen die zichzelf willen ontwikkelen. Zij willen gaan werken (vrijwillig of betaald), een eigen bedrijf beginnen of een opleiding gaan doen en hebben daarbij ondersteuning nodig. In dit proces is het belangrijk om hen te laten ontdekken welke kwaliteiten zij hebben en hen daarover te laten nadenken. Hiervoor kun je het kwaliteitenspel gebruiken.

Een kwaliteit is een eigenschap. Het zegt iets over wie of wat iemand is (het karakter) of waar hij of zij goed in is. Een kernkwaliteit is de meest kenmerkende kwaliteit van een persoon: een specifieke, opvallende kwaliteit die iemand uniek maakt. Voor de persoon zelf is die eigenschap vaak heel natuurlijk en vanzelfsprekend. Nadenken over hun kwaliteiten helpt de deelnemers bij hun ontwikkelingsproces.

Het leren kennen en benoemen van je unieke kwaliteiten geeft zelfinzicht, zelfvertrouwen en kracht. Dat zijn belangrijke voorwaarden om jezelf te ontwikkelen en stappen te durven zetten. Als je beter weet wie je bent, maak je keuzes die bij jou passen en die jou voldoening geven.

Met het kwaliteitenspel kun je op een heldere, laagdrempelige en gelijkwaardige manier in gesprek gaan over kwaliteiten. Zorg ervoor dat je daarbij een open, nieuwsgierige en onderzoekende houding hebt. Luister goed en vraag door. Zo creëer je een sfeer waarin mensen gemakkelijker over zichzelf nadenken en erover willen praten.

Doelen van het spel

1. De deelnemers weten wat kwaliteiten zijn.
2. De deelnemers herkennen en ontdekken hun eigen kwaliteiten.
3. De deelnemers praten met elkaar en met de begeleider over kwaliteiten.
4. De deelnemers krijgen meer zelfvertrouwen.

Duur van het spel

Het spel duurt ongeveer 25 minuten. Korter of langer is mogelijk, afhankelijk van het aantal deelnemers en de tijd die je neemt voor het gesprek over hun kwaliteiten.

Instructie

Stap 1

Gebruik de 20 kaarten met een goudkleurig kader. Lees de kwaliteiten van tevoren en bedenk wat ze kunnen oproepen bij de deelnemers. Er is geen verband tussen de twee kwaliteiten op een kaart.

Stap 2

Vertel de deelnemers dat jullie een spel gaan spelen. In dat spel praten jullie met elkaar over kwaliteiten. Vraag of iemand weet wat een kwaliteit is. Leg het vervolgens kort uit: 'Een kwaliteit is een eigenschap. Het zegt iets over wie of wat jij bent, over jouw karakter of waar jij goed in bent. Het is een positieve eigenschap, iets goeds. Je bent bijvoorbeeld betrouwbaar, vriendelijk of sociaal.'

Stap 3

Vertel de deelnemers dat zij gaan onderzoeken welke kwaliteiten zij hebben. Zeg bijvoorbeeld: 'Het is belangrijk om te weten welke kwaliteiten jij hebt. Je kunt dan beter kiezen wat bij jou past. Als je weet wie je bent en wat je goed kunt, dan krijg je meer zelfvertrouwen. Je voelt je dan sterker. In dit spel ga je bekijken welke kwaliteiten jij hebt. Op elke kaart staan twee kwaliteiten met uitleg.'

Stap 4

Leg de kaarten op tafel, met de tekst goed leesbaar naar boven. Het is handig als iedereen om de tafel kan lopen.

Stap 5

Geef de deelnemers de tijd om de kwaliteiten rustig voor zichzelf te lezen. Vertel dat zij de betekenis van moeilijke woorden aan jou mogen vragen.

Stap 6

Doe het eerst voor. Pak een kaart met een kwaliteit die bij jou past. Noem de kwaliteit en vertel waarom deze kwaliteit bij jou past.

Stap 7

Laat de deelnemers om de beurt een kaart pakken met een kwaliteit die bij hem of haar past. Laat de deelnemer vertellen waarom deze kwaliteit bij hem of haar past. Je kunt hem of haar eventueel op weg helpen met vragen als:

- Waarom past deze kaart bij jou?
- Ben je blij met deze kwaliteit?
- Waarom wel of niet?

Ga in op de reactie van de deelnemer en vraag door als het nodig is.

Stap 8

Speel meerdere rondes. Iedereen heeft tenslotte meerdere kwaliteiten. Laat de deelnemers de kwaliteiten opschrijven, zodat zij ze later nog eens kunnen bekijken. Als je vijf of meer rondes speelt, kun je de deelnemers een top 5 laten maken. Bij een grote groep kun je gebruikmaken van het werkblad Mijn sterke punten uit de Losse opdrachten empowerment. Bij individuele begeleiding kun je de deelnemer vragen om alle kaarten te pakken waarop minstens één kwaliteit staat die hij of zij heeft.

Stap 9

Vraag de deelnemers om een top 5 te maken van de kwaliteiten die zij hebben opgeschreven. Wat zijn de vijf grootste kwaliteiten die hij of zij heeft? Stimuleer de deelnemers om te bedenken welke kwaliteiten hem of haar echt uniek maken. Vraag daarom: 'Waar ben jij goed in, waar andere mensen misschien minder goed in zijn?' Laat iedere deelnemer zijn of haar top 5 opschrijven. Help als dat nodig is.

Stap 10

Vraag iedere deelnemer waarom hij of zij voor deze top 5 heeft gekozen. Stel hierbij open vragen, bijvoorbeeld:

- Wat bedoel jij met deze kwaliteit?
- Wat betekent deze kwaliteit voor jou?
- Wanneer kon jij deze kwaliteit goed gebruiken?
- Wat deed je toen?
- Waarom heeft die kwaliteit jou toen goed geholpen?

Ga in op de reactie van de deelnemer en vraag door als het nodig is. De deelnemers kunnen ook op elkaar reageren.

Stap 11

Vertel de deelnemers dat zij hun top 5 goed moeten bewaren. Je kunt hem of haar dan later nog eens herinneren aan deze kwaliteiten, een compliment geven en hem of haar motiveren om er verder mee aan de slag te gaan.

4. Keuzespel

Iedereen maakt keuzes in het leven. Je kunt keuzes maken 'met je hoofd', waarbij je verstand leidend is. Je kunt keuzes ook maken op een meer intuïtieve wijze, vanuit je gevoel. In het keuzespel maken de deelnemers keuzes, zij staan stil bij de keuzes die zij maken en zij praten erover. De keuzemogelijkheden zijn zo geformuleerd dat je er zowel op een luchtige manier als diepgaand over kunt praten.

Bij het keuzespel gaat het niet om goede of foute keuzes. Iedere keuze kan in principe goed uitpakken. De keuze die een deelnemer maakt vormt voor hem of haar de aanleiding om na te denken over zichzelf en waarom hij of zij deze keuze maakt. Welke gevolgen hebben de keuzes die hij of zij maakt? Voor wie hebben zijn of haar keuzes gevolgen: alleen voor de deelnemer zelf of ook voor de mensen in zijn of haar omgeving?

Het keuzespel is in te zetten aan het begin van een cursus of training, maar je kunt het ook halverwege een cursus of training spelen met een groep deelnemers die elkaar al wat beter kennen. Ook is het mogelijk om kaarten te selecteren die te maken hebben met een bepaald onderwerp. Denk bijvoorbeeld aan gezin, werk, financiën of vakantie. In een groep deelnemers die Nederlands als tweede taal hebben (NT2) kan het spel worden gespeeld om te oefenen met spreekvaardigheid.

Doelen van het spel

1. De deelnemers leren te verwoorden waarom zij een bepaalde keuze maken.
2. De deelnemers staan stil bij hun eigen drijfveren.
3. De deelnemers leren zichzelf beter kennen.
4. De deelnemers leren elkaar op een andere (verrassende) manier kennen.
5. De begeleider leert de deelnemers kennen.

Duur van het spel

De duur van het spel kan variëren van 10 tot 60 minuten. In een grotere groep (meer dan twaalf deelnemers) kan het spel worden gespeeld in subgroepjes.

Instructie

Stap 1

Gebruik de 20 tweekleurige kaarten met een wit kader. Lees de keuzemogelijkheden van tevoren en bedenk wat ze kunnen oproepen bij de deelnemers.

Stap 2

Leg de kaarten op een stapel met de tekst naar beneden, zodat de keuzemogelijkheden niet te zien zijn. Je kunt ze ook met de tekst naar boven op tafel leggen en alle deelnemers een kaart laten kiezen waarover je met elkaar in gesprek gaat. Bij individuele begeleiding pak je om de beurt een kaart.

Stap 3

Laat de deelnemers om de beurt een kaart van de stapel pakken. Pak zelf ook een kaart.

Stap 4

Doe het eerst voor. Lees de keuzemogelijkheden op jouw kaart voor, denk even na en maak een keuze. Vertel ook waarom je deze keuze maakt.

Stap 5

Laat een deelnemer de keuzemogelijkheden op zijn of haar kaart voorlezen. De deelnemer denkt vervolgens na en maakt een keuze. Laat de deelnemer ook vertellen waarom hij of zij deze keuze maakt. Help de deelnemer als dat nodig is. Leg moeilijke woorden uit. Je kunt hierbij de woordenlijst gebruiken. Ga in op de reactie van de deelnemer en vraag door als het nodig is. Je kunt ook aan andere deelnemers vragen welke keuze zij zouden maken. Laat alle deelnemers aan de beurt komen. Je kunt zo veel rondes spelen als je wilt.

Stap 6

Zijn alle deelnemers een of meerdere keren aan de beurt geweest? Vraag dan wat zij van deze opdracht vonden. Vraag bijvoorbeeld:

- Vond je het leuk om het spel te spelen?
- Waarom vond je het (niet) leuk?
- Wat vond je (niet) leuk?
- Kijk je nu anders naar jezelf?
- Wat heb je geleerd?



Tips

Deze algemene tips gelden voor ieder spel.

- **Bereid het spel goed voor**

Bekijk van tevoren de afbeeldingen of lees de tekst op de kaarten. Bedenk daarbij ook wat de afbeeldingen, vragen, kwaliteiten of keuzemogelijkheden kunnen oproepen bij de deelnemers. Bedenk dus welke antwoorden de deelnemers zouden kunnen geven.

- **Speel het spel met een gericht doel**

Stel, je behandelt in een cursus het thema financiën. Je kunt dan een spel inzetten om een gesprek over dit onderwerp op een andere manier te beginnen. De opdracht 'Kies een kaart die laat zien wat jij leuk vindt om te doen' uit het kennismakingsspel kun je bijvoorbeeld gebruiken in een cursus solliciteren. Daarmee laat je de deelnemers op een speelse manier nadenken over hun interesse voor een beroep, opleiding of activiteit. De antwoorden van de deelnemers geven inzicht in hun wensen en drijfveren.

- **Creëer een veilige sfeer**

In een veilige sfeer durven deelnemers gemakkelijker te praten. Leg duidelijk uit wat het doel van de opdracht is. Doe de opdracht ook altijd zelf eerst een keer voor. Hiermee help je deelnemers die het lastig vinden om uit zichzelf iets te vertellen en je laat zien wat de opdracht inhoudt. Geef ook complimenten.

- **Vraag door als het antwoord niet meteen duidelijk is**

Bij het doorvragen stel je open vragen (Wat...? Wanneer...? Hoe...?). Daarmee nodig je de deelnemer uit om meer te vertellen. Vraag bijvoorbeeld ook: 'Vertel daar eens iets meer over?' of: 'Oh ja? Leg eens uit?' Daarmee nodig je de deelnemer uit om zijn of haar verhaal te doen. Jij als begeleider hoort wat hem of haar bezighoudt en wat belangrijk is voor hem of haar. Door open vragen te stellen toon je respect voor de inbreng van de deelnemer. Ook voorkom je daarmee dat je zelf invult wat de ander bedoelt. Gebruik de informatie die je krijgt ook om de deelnemer verder te helpen. Verwijs hem of haar eventueel naar een vervolgcursus.

- **Geef de deelnemers de tijd**

Voor veel deelnemers is het misschien wel de eerste keer dat zij op deze manier bij zichzelf stilstaan. Misschien hebben zij nog niet eerder nagedacht over wat zij kunnen, willen of leuk vinden. Het is dus mogelijk dat deelnemers het lastig vinden om antwoord te geven op een vraag of om een keuze te maken. Misschien hebben zij meer tijd en/of begeleiding nodig. Vraag door, moedig hen aan en geef complimenten. Probeer echter niet te sturen. De deelnemer mag best een tijdje stil zijn om na te denken. Het is ook belangrijk dat het antwoord uit hem of haar zélf komt. Het kan nuttig zijn om meer dan één bijeenkomst aan het betreffende onderwerp te besteden.

Wil je meer weten over empowerment?

In de Toolkit Empowerment vind je de drie cursussen empowerment: In je kracht, Jouw leven & werk en Voor jezelf? Ook zijn er losse opdrachten uit deze cursussen beschikbaar. Bij een grote groep kun je voor het kwaliteitspel bijvoorbeeld gebruikmaken van het werkblad Mijn sterke punten. De deelnemers kunnen daarop hun kwaliteiten aankruisen en hun top 5 maken. De contactpersoon bij jouw organisatie kan deze materialen bestellen via de bestelportal van Stichting Lezen en Schrijven.

Wil je meer weten over gesprekstechnieken?

Jouw eigen houding en omgang met de deelnemers is erg belangrijk. Hierbij gaat het om de manier waarop jij als begeleider met de deelnemers in gesprek gaat, hen stimuleert en motiveert. In de Toolkit Empowerment en in de Vrijwilligerstraining empowerment vind je meer informatie over gespreksvaardigheden en houding bij het werken met deelnemers, zowel in een groep als individueel.

Meer informatie vind je op www.lezenenschrijven.nl/wat-doen-wij/oplossing-voor-je-vraagstuk/je-kracht.

Woordenlijst

Woord	Uitleg
bewonderen	Tegen iemand opkijken omdat die persoon iets heel goed kan of heel goed heeft gedaan. <i>Ik bewonder haar omdat ze goed kan zingen.</i>
het doel	Iets wat je wilt bereiken. <i>Mijn doel is om dit jaar mijn diploma te halen.</i>
het eiland	Een stuk land met water eromheen. <i>Je kunt alleen met de boot naar dat eiland.</i>
energie krijgen	Kracht krijgen, je fit voelen. <i>Ik krijg energie van sporten.</i>
favoriet	Waar je het meest van houdt. <i>Mijn favoriete kleur is paars.</i>
in loondienst	Je werkt voor een werkgever. Die betaalt loon aan jou. <i>Elisa werkt als kok in loondienst bij een restaurant.</i>
onbewoond	Er wonen geen mensen. <i>Dat kleine eiland is onbewoond.</i>
de stress	Spanning, het gevoel dat je veel moet doen. <i>Als het altijd druk is op je werk, dan kun je stress krijgen.</i>
de wens	Iets wat je heel graag wilt. <i>Het is mijn grootste wens om een eigen cateringbedrijf te hebben.</i>

1. Kennismakingsspel



2. Inspiratiespel



3. Kwaliteitspel



4. Keuzespel

