

Het **Stories4Wings**-project is gemaakt om het volwassenenonderwijs in de gevangenis te verbeteren door verhalen te gebruiken.

Hoe gebruik je de kaarten?

1. Lees een verhaal.
2. Trek een kaart.
3. Reageer, speel iets uit of praat erover.

Door middel van deze activiteiten zal je:



Beslissen



Veranderen



Een rol nemen



Gevolgen onderzoeken



Analyseren



Leren



Uitspelen

4. Deel je ervaringen met de groep en luister naar hen.

Er zijn geen goede of foute antwoorden.
Doe mee, reflecteer en creëer samen.

Geniet ervan!

2024-1-ES01-KA220-ADU-000255317



Co-funded by
the European Union





Wat zou jij doen als jij de
hoofdpersoon was, of
één van de belangrijkste
personages?



BESLISSEN



Waarom ben je het
eens met de acties van
een of meerdere
personages in het
verhaal?



BESLISSEN



Stel twee mogelijke
acties voor en leg uit wat
je bij elke actie wint en
verliest.



BESLISSSEN



Wat vind jij het
belangrijkste element
van dit verhaal?
Waarom?



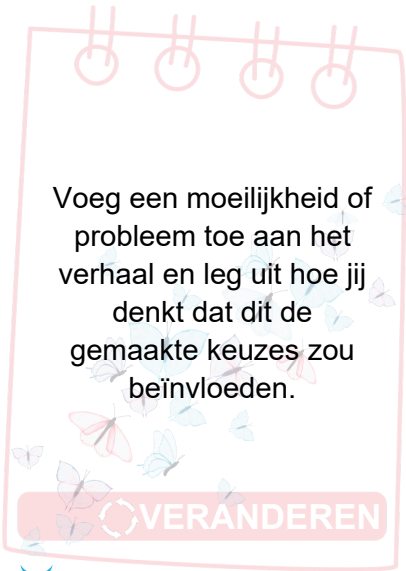
BESLISSEN



Verander één onderdeel
van het verhaal en
bedenk hoe dat alles
zou beïnvloeden.



VERANDEREN

A pink spiral-bound notebook is shown from a top-down perspective. The notebook has four silver-colored rings at the top. The cover is a light pink color and is decorated with several small, colorful butterflies in shades of blue, purple, and pink. The text is written in a clean, black, sans-serif font. At the bottom of the notebook, there is a pink rectangular button with a white circular arrow icon and the word 'VERANDERN' in white capital letters.

Voeg een moeilijkheid of
probleem toe aan het
verhaal en leg uit hoe jij
denkt dat dit de
gemaakte keuzes zou
beïnvloeden.



VERANDERN



Wat zou jij vóór dit
verhaal veranderen om
het probleem te
voorkomen?



VERANDEREN



Bedenk een ander einde
voor dit verhaal en leg
uit welke keuzes dat
mogelijk maken.



VERANDEREN

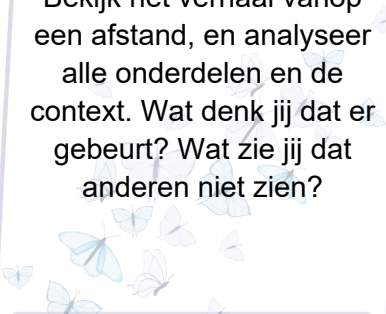


Neem de rol op van
één van de
nevenpersonages en
vertel het verhaal
vanuit dat perspectief.
Hoe verandert het
dan?

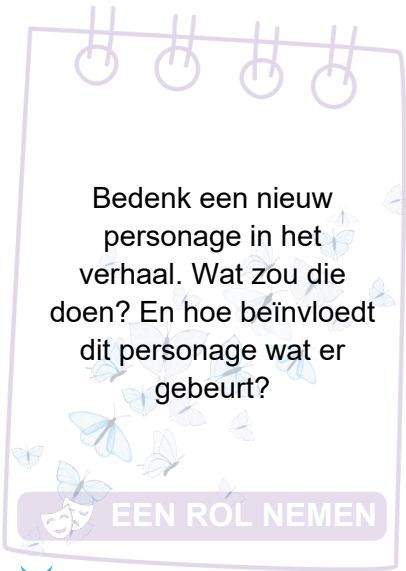
EEN ROL NEMEN



Bekijk het verhaal vanop
een afstand, en analyseer
alle onderdelen en de
context. Wat denk jij dat er
gebeurt? Wat zie jij dat
anderen niet zien?



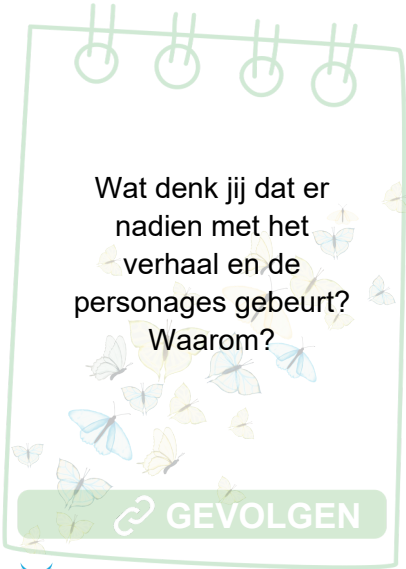
EEN ROL NEMEN



Bedenk een nieuw
personage in het
verhaal. Wat zou die
doen? En hoe beïnvloedt
dit personage wat er
gebeurt?



EEN ROL NEMEN



Wat denk jij dat er
nadien met het
verhaal en de
personages gebeurt?
Waarom?



GEVOLGEN



Bedenk twee mogelijke
gevolgen die uit dit
verhaal kunnen
voortkomen, en hoe het
ene gevolg tot het
volgende leidt.



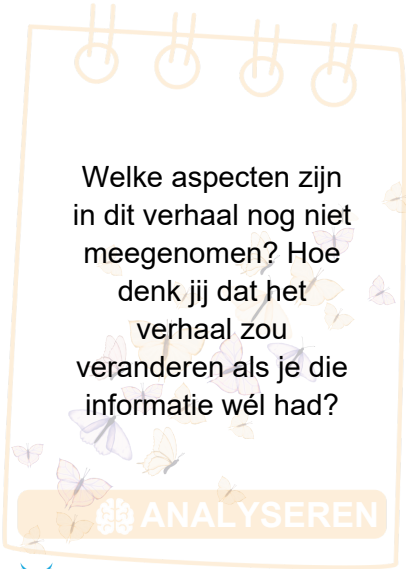
GEVOLGEN



Wat denk jij dat er
mis zou kunnen
gaan? Waarom?



GEVOLGEN



Welke aspecten zijn
in dit verhaal nog niet
meegenomen? Hoe
denk jij dat het
verhaal zou
veranderen als je die
informatie wél had?



ANALYSEREN



Wie is waarvoor
verantwoordelijk?
Hoe zijn die
verantwoordelijkheden
verdeeld?



ANALYSEREN



Waar denk jij dat er
een grens moet
worden getrokken, en
waarom? Wat gebeurt
er als die grens wordt
overschreden?



ANALYSEREN



Heeft dit verhaal een
link met iets dat jou is
overkomen of nu
gebeurt? Op welke
manier?



LEREN



Welke waarde of
vaardigheid denk jij dat
in dit verhaal wordt
geleerd?



LEREN



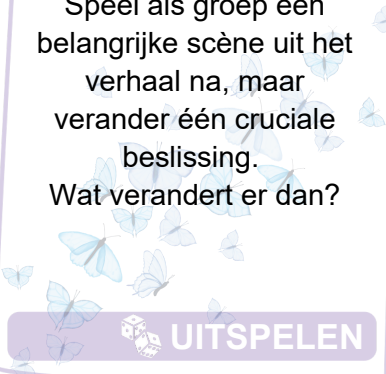
Hoe zou jij kunnen
toepassen wat je uit dit
verhaal hebt geleerd in
je eigen leven?



LEREN



Speel als groep een
belangrijke scène uit het
verhaal na, maar
verander één cruciale
beslissing.
Wat verandert er dan?



UITSPELEN



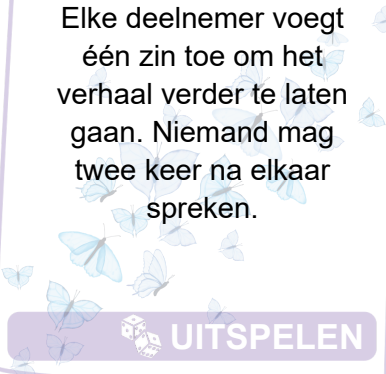
De groep maakt een
'momentopname' van
een belangrijk moment in
het verhaal. Daarna legt
elke persoon uit wat hij
of zij denkt dat het
personage voelt.



UITSPELEN



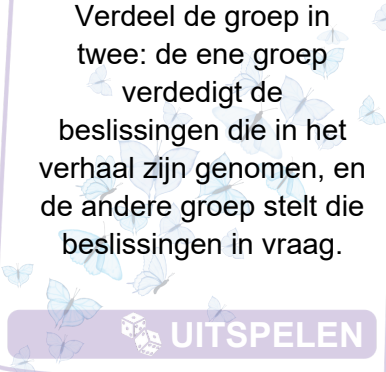
Elke deelnemer voegt
één zin toe om het
verhaal verder te laten
gaan. Niemand mag
twee keer na elkaar
spreken.



UITSPELEN



Verdeel de groep in
twee: de ene groep
verdedigt de
beslissingen die in het
verhaal zijn genomen, en
de andere groep stelt die
beslissingen in vraag.



UITSPELEN



In groepen: duid drie
dingen in het verhaal
aan:

- iets dat moet worden gestopt
- iets dat moet worden heroverwogen
- iets waarop actie moet worden ondernomen.



UITSPELEN



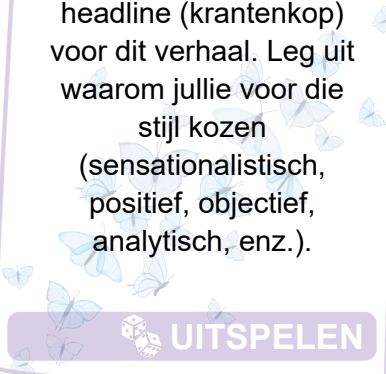
Schrijf een brief alsof jij
iemand bent die een
personage wil helpen
door advies te geven.



UITSPELEN



In groepen: maak een
headline (krantenkop)
voor dit verhaal. Leg uit
waarom jullie voor die
stijl kozen
(sensationalistisch,
positief, objectief,
analytisch, enz.).



UITSPELEN



Werk in groep: bedenk
een voorwerp dat dit
verhaal of één van de
personages
vertegenwoordigt.
Leg uit waarom.



UITSPELEN



Vat het verhaal samen in
enkele stripvakjes en
teken die.



UITSPELEN



Ontwerp een cover voor
een boek of film die op
dit verhaal is
gebaseerd.



UITSPELEN