

SPEEL KANSKE TIJDENS EEN LESBLOK

In principe kunnen de deelnemers in een lesblok van 100 minuten al relatief ver geraken op het kansepad. Hou zeker een kwartier over voor de nabespreking, desnoods in een volgende les.

Als je merkt dat de tijd te snel gaat, kun je de groep gokjes laten wagen zonder dat ze kansjetons moeten inleveren. Elke ploeg mag om beurten een gokje wagen.

Het is mogelijk dat in 100 minuten tijd nog geen enkele groep 2030 bereikt heeft, maar dat is niet erg. Je kunt in dat geval bespreken welke dromen elke familie al heeft bereikt, wat ze allemaal hebben meegemaakt, welke hindernissen en kansen ze tegenkwamen, enz.

SPEEL KANSKE TIJDENS EEN LESUUR

Om het spel in één lesuur te spelen, kun je het nog vlotter en sneller laten verlopen door alle groepen na een kwartier een kansjeton meer te geven per opdracht. Zo zullen zij zich sneller kunnen verplaatsen over het kansepad. Vergeet opnieuw niet om minstens een kwartier tijd te maken voor de nabespreking, desnoods in een volgende les.

Een andere optie is om met de hele klas het verhaal van twee gezinnen te spelen. Je kiest er best de familie Verwimp uit

omdat zij in 2015 financieel vrij sterk staan, voor de keuze van de andere familie kun je bekijken welke thema's uit de lijst met 'extra info bij de verhalen' in deze handleiding interessant zijn voor jouw klas. Zo heb je grotere groepen, is het makkelijker te volgen en verloopt het spel sneller. Geef de persoonsfiche dan aan een groepje leerlingen, die samen nadenken over de dromen van het personage. Je kunt in dat geval meer tussentijdse groepsgesprekjes houden, telkens wanneer er iets positiefs of negatiefs gebeurt.