

Aanpassingen bij het spel Secztalk (versie december 2025)

Verkrijgbaar via: [SeCZ Talk - Bordspel over seksualiteit - Aanbod Rutgers](#)



Aanleiding voor de aanpassingen

In Nederland is een landelijke expertisegroep RIS (relaties, intimiteit en seksualiteit) bij mensen met een visuele beperking actief, waarin ervaringsdeskundigen en zorg- en onderwijsprofessionals samenwerken binnen Kennis Over Zien, samenwerking tussen Bartiméus, Koninklijke Visio, Robert Coppes Stichting, Oogvereniging en MaculaVereniging. De missie van de expertisegroep is om het onderwerp RIS een plek te geven binnen het beleid, het onderwijs en de zorg van de organisaties voor mensen met een visuele beperking en materiaal aan te passen en te ontwikkelen, zodat RIS bespreekbaar en toegankelijk is voor iedereen.

De groep jongvolwassenen tot ouderen met een visuele beperking is een groep die onderbelicht blijkt te zijn in de vakliteratuur en in beschikbaarheid van informatie en materiaal. Om die reden is de projectgroep 18+ in het leven geroepen.

Bij de verkenning van bestaand materiaal stuitte we op Secztalk, wat ons geschikt lijkt om ook met (jong)volwassenen en veertigers te spelen. Om ervoor te zorgen dat alle mensen met een visuele beperking mee kunnen doen, hebben we aanpassingen gemaakt met als doel het spel toegankelijk te maken voor slechtziende en blinde mensen. De aanpassingen zijn gemaakt door leden van de expertisegroep RIS en getest door een revalidatiegroep voor jongvolwassenen met een visuele beperking.

Wat is Secztalk?

Secztalk is een bordspel om jongeren met een chronische aandoening of beperking op een laagdrempelige manier met elkaar te laten praten over seksualiteit, intimiteit en relaties. Het spel is oorspronkelijk bedoeld voor jongeren tussen 12 en 25 jaar. Een spelbegeleider leidt de discussie. Het spel duurt 1 tot 2 uur en bestaat uit 66 speelkaarten met 264 items in de vorm van een stelling, open vraag of rollenspel.

Welke aanpassingen zijn er gemaakt en waarom?

Het spelbord is vervangen door een extra dobbelsteen die toegankelijk is voor slechtziende en blinde spelers. Zelf dobbelen geeft regie, maakt het spel spannend en verhoogt de mate van gelijkwaardigheid en inclusiviteit. Het vergroot bovendien spelgemak en spelplezier. Het spelbord is in vieren gedeeld en daarmee worden vier onderwerpen aangeduid. Die onderwerpen hebben we verwerkt in een dobbelsteen.

Ook voor de reguliere dobbelsteen is een aangepaste versie gemaakt voor de drie categorieën vragen: weten (rood), doen (oranje), mening (roze). De dobbelsteen heeft duidelijke kleuren en een aanduiding in braille in de eerste letters van de categorieën. Deze dobbelsteen bepaalt met welke categorie vraag je aan de slag gaat.

Voor spelers met achromatopsie (totale kleurenblindheid) zijn er zwart-wit dobbelstenen met de eerste letter van het thema of de categorie erop. Het maakt niet uit in welke volgorde de dobbelstenen gegooid worden. De reactiekaarten waarmee een speler kan reageren op een vraag, JA | NEE | BLOOS zijn aangepast door de eerste letters van de drie verschillende reacties in braille bovenaan de kaart te plaatsen. De kaarten zijn voor slechtzienden bruikbaar zonder aanpassingen.

Wat hebben we onveranderd gelaten?

Het spel wordt geleid door een spelleider (een zorg- of onderwijsprofessional die bekend is voor de spelers, zie ook algemene tips). De aanname is dat de spelleider voldoende ziet om de vragen voor te lezen, dus die kaarten met vragen zijn niet aangepast. Mocht hier in de toekomst behoefte aan zijn, dan kunnen ook hierin aanpassingen worden gemaakt.

Er wordt gewerkt met fiches in het spel. Dat wordt gehandhaafd, met het advies elke speler te voorzien van een klein bakje om de fiches in te bewaren en een grotere bak waarin de fiches tijdens het spel verzameld kunnen worden. Zo hebben spelers overzicht over het eigen aantal fiches en het spel in zijn geheel blijft overzichtelijk. Bij een groep die veilig genoeg is, kun je ervoor kiezen de

fiches (en daarmee het wedstrijdelement) weg te laten. Dan ligt de focus op de inhoud van het gesprek en niet op het winnen van het spel. Het verloop en het doel van het spel zijn niet aangepast.

Algemene tips

Speel het spel met een groep mensen die elkaar vertrouwt en met een begeleider die vertrouwd is voor de groep. Voor mensen met een visuele beperking is veiligheid extra belangrijk, omdat de non-verbale communicatie moeilijk of afwezig is. Wees je ervan bewust dat slechtziende en blinde mensen subtiele non-verbale signalen missen. Ziende mensen krijgen die wel mee en reageren erop.

Als begeleider is het belangrijk dat je professioneel, waardevrij en open het gesprek aangaat. Wees je bewust van je eigen normen en waarden, professionele normen en waarden en die van de organisatie.

Materialenlijst

- Het spel Secztalk
- Twee dobbelstenen in kleur en met braille
- Twee dobbelstenen in zwart-wit
- Aangepaste reactiekaarten
- Een grote bak en kleine bakjes (één per speler)
- Lijst met verklaring van kleuren en afkortingen

Voor de dobbelstenen is een bestand beschikbaar om zelf 3D te printen. Neem contact op via onderstaand emailadres als je interesse hebt.

Namens de landelijke Expertisegroep RIS, projectgroep 18+,

Jill Mecking | Bram Vedder | Yeshe Zoutebier | Martine Kruijne | Sandra van der Meijden

Info@kennisoverzien.nl

—

Met dank aan de meedenkers en de testers!

Ruben Brandsma (dobbelstenen) | Desirée de Greef | Henriëtte Meijer | Kelly Willemsen | alle deelnemende jongeren van de revalidatiegroep 17+ van Koninklijke Visio Amsterdam

Legenda materiaal Secztalk

Onderwerpen (rechthoekige dobbelsteen met 'tietje')

L = lichaam = groen

R = relaties = geel

S = seks = paars

T = toekomst = blauw

Categorieën (vierkante dobbelsteen)

W = weten = roze

M = mening = rood

D = doen = oranje

Reactiekaarten

J = ja = groen

N = nee = rood

B = bloos = roze