

HET Mechels speurwieuwen SPEL

ZOEK JE RECHTEN
in het Mechelse
welzijnslandschap

AANTAL
SPELERS



2-10

GEbruiks- AANWIJZING

KEN JIJ AL JE RECHTEN?

Er is in Mechelen een breed aanbod van voorzieningen, diensten en activiteiten om het welzijn van de burger te verhogen. Het Mechelse speurwieuwen spel wijst je de weg in het aanbod van dienst- en hulpverlening én sociale voordelen. De sociale gids Mechelen vormt hierbij de rode draad. Je vindt de sociale gids op: www.sociaalhuismechelen.be.

HOE SPEEL JE DIT SPEL?

De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Wie hierbij het hoogste aantal ogen gooit, mag de eerste worp doen, waarna hij zijn pion evenveel vakken vooruit zet als hij ogen gegooit heeft.

Dobbel vooruit en zorg dat je als eerste aankomt. Verzamel hierbij zo veel mogelijk 'wist je dat' - kaarten.

Er zijn verschillende kaarten:

vragenkaarten, 'wist je dat' - kaarten, 'pech of geluk' kaarten en vraagtekenkaarten.

- ▶ Je dobbelt en je komt op een vak met een cijfer met een bepaalde kleur. Deze kleur staat voor één van de 10 rechten: info en advies, inkomen en financieel advies, juridisch advies, energie, wonen, mobiliteit, medische hulp, onderwijs, werk, ontmoeting en ontplooiing. Elk recht heeft vragen die je moet oplossen. Als je bijvoorbeeld op een rood vak komt, neem je een **vragenkaart** van de stapel 'energie'.

- ▶ Als je de vraag juist beantwoordt, krijg je een **'wist je dat'-kaart**. Hoe meer 'wist je dat' - kaarten je verzamelt, hoe meer je te weten komt.

- ▶ Je dobbelt en je komt op een vakje met een cartoon. Neem een **'pech of geluk'-kaart** van de juiste stapel. De gekleurde rand (bvb. rood) rond de cartoon duidt op het verbonden recht (energie). Heb je pech, dan moet je achteruit met je pion, heb je geluk, dan mag je een plaats vooruit. Er zitten ook enkele 'blijf ter plaatse' - kaarten tussen.

- ▶ Je dobbelt en komt op een vak met een vraagteken. Dan neem je een kaart van de stapel **'vraagteken'- kaarten** en formuleer je zelf een vraag rond de dienstverlening waarvan jij denkt dat je bij die organisatie terecht kan.

Kom je op een vak waar al de pion van een medespeler staat, dan moet je terug naar je vorige plaats. Was dit een vak waarvoor je een kaart moest nemen, neem dan opnieuw een kaart.

Om het spel te winnen, moet je bij de laatste worp het juiste aantal gooien om nummer 87 te bereiken. Gooi je te veel, dan tel je terug vanaf nummer 87.

Op het einde verzamel je al je 'wist je dat' - kaarten en hang je deze bij het juiste recht op het rechtenbord.

INHOUD

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| ▶ 10 pionnen | ▶ 2 dobbelstenen |
| ▶ spelbord | ▶ rechtenbord |
| ▶ vragenkaarten | ▶ wist je dat-kaarten |
| ▶ vraagtekenkaarten | ▶ pech of geluk-kaarten |

www.sociaalhuismechelen.be