



HET Mechels speurneuzen SPEL+

HET Mechels speurneuzen SPEL+

HET Mechels speurneuzen SPEL+

HET Mechels speurneuzen SPEL+

ZOEK JE RECHTEN
in het Mechelse
welzijnslandschap

AANTAL
SPELERS

6 SPELERS
OF TEAMS
MAX. 4 SPELERS PER TEAM

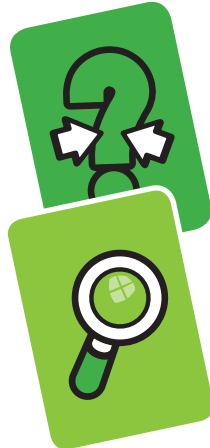
HET Mechels speurneuzen SPEL

- INHOUD**
- 1 speelmat
 - 1 dobbelsteen
 - 6 pionnen
 - 12 vragenkaarten
 - 11 onderzoekkaarten
 - 12 fiches vragenkaarten met bijkomende informatie
 - 11 fiches onderzoekkaarten met bijkomende informatie
 - 1 foldermap met ondersteunend beeldmateriaal

- KAN OOK HANDIG ZIJN**
- blad papier en potlood voor elk team (of elke speler) én voor de spelleider
 - laptop om eventueel bijkomende info op te zoeken

ZO SPEEL JE

- ▶ Begin met een kennismakingsrondje.
- ▶ Maak duidelijk dat je speelt tot alle vraagkaarten en onderzoekskaarten op zijn.
- ▶ Je speelt het spel met 6 spelers of teams (max. 4 spelers per team).
- ▶ De begeleider houdt op een apart blad de scores bij.
- ▶ Elk team kiest een pion en zet deze op het startvak.
- ▶ Bepaal wie mag beginnen (de oudste, de jongste, de persoon met de grootste schoenmaat, die het dichtst bij woont, ...). Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. De spelers (of teams) **dobbelen** nu om de beurt. Wie aan de beurt is, zet zijn pion op het eerstvolgende vak waarvan het teken overeenkomt met dat van de net gerolde dobbelsteen.
- ▶ Op de vakken met +1, +2, -1 of -2 moet je de pion 1 of 2 plaatsen **vooruit of achteruit** verzetten. Op een vak met vraagteken nemen de spelers een **vraagkaart** en lezen **deze voor**.
- ▶ Op een vak met vergrootglas nemen de spelers een **onderzoekskaart** en lezen deze voor.
- ▶ Het team overlegt en geeft dan een antwoord. Als dit aanleunt bij hetgeen onder "Antwoord en toelichting" staat, **dan krijgt het team een punt**. **Bespreek** nadien vraag en antwoord **in groep**. Gebruik daarbij zeker de bijvragen. Zo betrek je de deelnemers vanuit hun eigen leefwereld.



FICHES
Bij iedere vraag hoort een fiche met foto's of logo's als ondersteuning voor de spelers, en met antwoord en extra informatie voor de begeleider. Laat eerst het team antwoorden, toon dan de fiche.

FOLDERMAP
In een foldermap zit ondersteunend materiaal zoals folders 'Welzijn in Mechelen, waar moet ik zijn',... informatieve bijlagen en een pictogrammenlijst.

EINDE VAN HET SPEL
Het spel eindigt als alle vraagkaarten en onderzoekskaarten besproken zijn. Het team met de meeste punten wint het spel. Voorzie eventueel een leuke, kleine attentie voor de winnende groep.

BODEM SPELDOOS (BLANCO)

