








Het kilometerspel

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
8 tot 30 	vanaf 12 	JRK-groep  jeugdverenigingen 	pleinspel 	90 min 	2 tot 8 

Spel over de hindernissen van het vervoer van de oogst van het dorp naar de stad bij boeren in Congo (campagne broederlijk delen 2005)

Doel

De oogst moet vervoerd worden van het dorp naar de stad. Hiervoor leggen groepjes als pédaleurs op een spelbord een afstand van 150 km af. Om de eindbestemming te bereiken, is samenwerking tussen de verschillende groepjes noodzakelijk.

Terinfo:

Pédaleurs zijn mensen die water, de oogst of andere zaken per fiets transporteren. De vracht weegt meestal meer dan 100 kilo. Er wordt dan ook meer geduwd of getrokken aan de fiets dan dat ermee gereden wordt – een fysiek zeer zware job.



Materiaal

- spelbord: zie bijlage 1
- kaartjes: kilometerkaarten, pechkaarten, voordeelkaarten.
- Print of kopieer er voldoende van: zie bijlage 2

Materiaal voor de opdrachten

- Kilometerkaarten:
geven aan hoeveel kilometer je per beurt vooruit mag gaan op het spelbord.
- Pechkaarten:
 - Militairen houden je tegen voor controle en vragen belastinggeld.
 - De as van je fiets breekt wanneer je in een diepe put in de weg belandt.
 - Je krijgt een lekke band.
 - Het touw waarmee de zakken maïs aan je fiets hangen, gaat kapot.
 - De tocht duurt langer dan voorzien en je hebt geen watervoorraad meer.
 - De ketting van je fiets valt er telkens af.

- Voordeelkaarten:

- Papier van vrije doorgang bij controles
- Extra fiets
- Plakgerief voor je fietsbanden
- Extra touw
- Extra voorraad
- Extra ketting

Het spelbord

Op het spelbord (tekening downloadbaar op www.jeugdrodekruis.be) is de weg onderverdeeld in vakjes van telkens 5 km. Het reliëf van de weg is ook getekend. Zo zie je duidelijk een steile heuvel, een diepe kloof en een rivier. Die moeten allemaal overwonnen worden. Belangrijk om te weten: op de steile kam van de heuvel en bij de afdaling en klim van de kloof kan een groep maar 5 of 10 km per keer vooruitgaan. Als ze echter wachten op een ander groepje en een groepsopdracht uitvoeren, mag elk groepje 1 (of 2) keer een grotere kilometerkaart afleggen. Aan de rivier (einde spelbord) moeten de groepjes 4 voordeelkaarten geven om met hun goederen de rivier over te kunnen. Voor die 4 voordeelkaarten krijgen ze 4 balken waarmee ze de rivier veilig kunnen oversteken. Samenwerken is dus de boodschap!



Vorbereiding

Verdeel de deelnemers in groepjes van enkele personen. Elk groepje krijgt drie kilometerkaartjes en één voordeelkaart. De voordeelkaart kan in de loop van het spel altijd omgewisseld worden met een voordeel- of kilometerkaart van een andere groep.





Spelverloop

Wanneer het spel begint, legt elk groepje een voordeelkaart af. Na een kleine opdracht mag je je fiets dan verplaatsen op het spelbord, evenveel kilometer als er op de kaart staat. De gebruikte kilometerkaart wordt op een hoopje aan de startplaats gelegd.

Iedere keer als een groepje een kaart aflegt, geef je een nieuw kaartje uit een kaartenhoop (pechkaarten, kilometerkaarten én voordeelkaarten).

Als de groep een kilometerkaart of voordeelkaart krijgt, mogen ze opnieuw één van hun kilometerkaarten afleggen en een opdracht uitvoeren.

Als de groep echter een pechkaart krijgt, moeten ze eerst de passende voordeelkaart voor kunnen leggen voor ze opnieuw kilometers mogen afleggen. Die voordeelkaart is te bemachtigen door hun eigen voordeelkaart of een kilometerkaart om te ruilen voor de voordeelkaart die ze nodig hebben. Dat kan door te ruilen met een andere groep of door een groepsopdracht uit te voeren met 1 of 2 andere groepjes. Na een geslaagde groepsopdracht krijgen ze de gewenste kaart in ruil voor een andere van hun kaarten.

Opdrachten

Hieronder vind je een aantal kleine opdrachten en groepsopdrachten. Je vindt er ongetwijfeld zelf nog meer:

- Je vertrekt naar de markt en moet je waren meenemen. Laad al je spullen op de fiets.
- Je reed onderweg in een doorn. Plak je fietsband.
- Je wordt achtervolgd door een horde apen. Pel 20 pindanootjes om ze af te schudden.
- Je eerste bestelling van de dag. Meet 120 gr. maïskorrels en 80 cl water af.
- Je kleine broer is jarig. Maak een mooi stukje speelgoed met afvalmateriaal.
- Jeugd Rode Kruis heeft een uithangbordje nodig. Plooi het logo met ijzerdraad.
- Je hebt een lang stuk touw nodig om je bagage op je fiets te binden. Zoek restjes en bind ze aan elkaar tot je 4 meter hebt.
- Nationale feestdag: zorg dat je er mooi uitziet en maak 4 vlechtjes in het haar van elk groepslid.
- ...
- Als laatste opdracht moet je de rivier oversteken met je fiets. Heb je een rivier, des te beter. Heb je die niet, maak dan een denkbeeldige rivier met her en der wat rotsen in.

Tips

- Sander

is een informatief spel over armoede en sociale uitsluiting voor de jongste groepen, - 14 jaar. Spelenderwijs ervaren kinderen dat iedereen kan en mag meespelen. Mogen meespelen maakt voor een kind het verschil tussen erbij horen of uitgesloten worden. Kiezen om alle kinderen, zonder onderscheid, te laten meespelen en daar moeite voor te doen...ja, dan hebben we het over solidariteit.

- Sierra Oscar Lima

is een spel over solidariteit voor 14+.

Jongeren vinden het moeilijk om te verwoorden wat solidariteit betekent. "Je moet het meemaken" zeggen wij daarop. Daarom dit spel. Spelenderwijs kom je voor een keuze te staan: hou je nog rekening met een ander? Het is een uitstekend spel om met de oudste groepen of de kern te spelen.

Beide spelen (in één doos) kan je ontlenuen op het secretariaat of bij jouw provinciaal team.

Bijlagen

- bijlage 1: het kilometerspelbord
- bijlage 2: kilometerkaartjes

Bron: Broederlijk Delen