

Pelgrims van Hoop - handleiding

Doel van het spel

Het doel van het spel is om de zes sleutels te verzamelen en zo de Heilige Deur te openen.

Materiaal

- Eén fiche per postje met de opdracht (bijlage 1)
- Aanduiding om de postjes kenbaar te maken (bijlage 2)
- Blinddoeken
- Balpennen en papier
- Kwartetspel (bijlage 3)
- Puzzels (bijlage 4)
- Kleurplaten (bijlage 5)
- Kleurpotloden en stiften
- Sleutels om uit te delen bij ieder postje (bijlage 6)

Opstelling

Verspreid de zeven posten over het terrein, bij voorkeur in de nabijheid van een kerk- of kapeldeur. De posten kunnen herkenbaar gemaakt worden met bijlage 2. De laatste post (zeven) moet zich bij de kerk of kapel bevinden.

Uitvoering

Dit spel kan op twee manieren worden gespeeld:

- Kleine groep: Maak samen een tocht langs de verschillende posten en probeer als groep de zes sleutels te bemachtigen.
- Grote groep: Plaats bij ieder postje een begeleider. Verdeel de groep in duo's en laat de duo's elkaar uitdagen. Soms kan je ook enkele duo's elkaar laten uitdagen (zoals bij tikkertje). Per duo proberen ze zo bij de verschillende posten om zo snel mogelijk zes sleutels te bemachtigen. Indien mogelijk kan er een tikker toegevoegd worden die de sleutels afneemt.



Pelgrims van Hoop - handleiding

Opbouw postjes

Elk postje heeft een eigen fiche die past bij de opdrachten. De postjes kunnen herkenbaar gemaakt worden met bijlage 2. Elk postje heeft een jaartal dat verwijst naar de opdracht. Probeer de juiste omkadering te geven bij het jaar en de verbinding te maken met de opdracht en de nabespreking.

Bij een grote groep kan je een competitie toevoegen waarbij de jongeren elkaar uitdagen. De begeleider oordeelt wie wint en de sleutel verdient. Voorzie telkens voldoende materiaal voor de groep (kleurplaten, puzzels, sleutels om uit te delen...). Het kwartet spel kan uiteraard hergebruikt worden.

Einde spel

De groep die als eerste de zes sleutels heeft bemachtigd, gaat naar de laatste post. Deze bevindt zich bij voorkeur aan het portaal van een kerk of kapel. De groep geeft de sleutels af aan de begeleider en mag vervolgens de deur van het gebouw openen en zo echt een 'Jubeljaar' inzetten. Voor de winnende groep(en) kan eventueel een kleine attentie worden voorzien.

Na het spel

Het spel kan worden afgesloten met een kort gebedsmoment (bijlage 7).

