

INLEIDINGSZINNEN

Op jullie volgende locatie, **locatieA**, krijgen jullie een vraag voor de fashionista van de groep. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

Op jullie volgende locatie, **locatieB**, hebben jullie een man of vrouw van weinig woorden nodig. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

Op jullie volgende locatie, **locatieC**, hebben jullie een kindervriend nodig. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

Op jullie volgende locatie, **locatieD**, hebben jullie iemand nodig die zich als een vis in het water voelt. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

Op jullie volgende locatie, **locatieE**, hebben jullie iemand nodig die steeds bereid is het goede te doen. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

Op jullie volgende locatie, **locatieF**, hebben jullie een raadselachtig iemand nodig. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

Op jullie volgende locatie, **locatieG**, hebben jullie iemand nodig met een arendsoog. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

Op jullie volgende locatie, **locatieH**, krijgen jullie een opdracht voor de beste camera van jullie groep. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door.

Op jullie volgende locatie, **locatieI**, krijgen jullie een vraag voor degene met de grootste mond en de luidste stem. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

Op jullie volgende locatie, **locatieJ**, krijgen jullie een opdracht voor de rechtvaardigste rechter van jullie groep. Wanneer je daar bent, stuur dan de naam van de locatie door, en de persoon die er de opdracht zal uitvoeren.

LOCATIE: WINKELSTRAAT **LOCATIEA**

locatieA [naam speler]

Welkom in de **locatieA**. Dit is de drukste winkelstraat van onze stad. Shoppers halen hun hart op in vestigingen van grote winkelketens en mooie boetieks. Je kan natuurlijk ook gewoon rustig rondkuieren en naar de etalages kijken.

(eventueel meer info over **locatieA**)

Een winkelstraat zoals deze staat erom bekend dat vele mensen naar hier komen om ongestoord te shoppen. Toch heeft niet iedereen het altijd even gemakkelijk om in de maatschappij mee te draaien. Dit jaar zetten we in op 'jeugdwerk voor allen', een affiche die ook in de jaarthemamap te vinden is. Hierop staan de zeven B's voor een toegankelijk jeugdwerk. Hoeveel kunnen jullie er ons geven? Stuur er minstens drie van de zeven door. Succes!

antwoord:

1. BRUIKBAARHEID
2. BESCHIKBAARHEID
3. BETAALBAARHEID
4. BEREIKBAARHEID
5. BEKENDHEID
6. BEGRIJPBAARHEID
7. BETROUWBAARHEID

Dat zijn er inderdaad genoeg. De volledige reeks van de zeven B's is de volgende: bruikbaarheid, beschikbaarheid, betaalbaarheid, bereikbaarheid, bekendheid, begrijpbaarheid en betrouwbaarheid. Hiervoor krijgen jullie een puzzelstuk. Heb je al eens gedacht aan welke B's jullie werking voldoet? Hoe kunnen we ons inzetten om zo veel mogelijk B's te behalen? Vraag eens rond aan je teamgenoten terwijl je naar de volgende locatie gaat, wie weet brengen zij je op ideeën. Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: STILLE PLEK LOCATIEB

locatieB [naam speler]

Sssht, stil zijn. Jullie zijn aangekomen in een rustig plekje in onze stad.

(eventueel meer info over locatieB)

Zorg voor deze opdracht dat de speler die jullie uitkozen als een man of vrouw van weinig woorden, deze gsm vast heeft. Enkel hij/zij mag lezen wat er in de volgende berichten gestuurd wordt. Het is de bedoeling dat de persoon van weinig woorden drie liedjes uitbeeldt en jullie die raden. De titels krijg je via het volgend bericht doorgestuurd. Wanneer hij/zij de gsm vast heeft, stuur dan "start".

Start

Ok, enkel jij mag dus lezen wat het lied is dat je moet uitbeelden. Het eerste lied dat je zonder enig geluid te maken (en dus ook niet neuriën) uitbeeldt, is *'k Heb de zon zien zakken in de zee*. Wanneer je klaar bent en ze hebben het nummer kunnen raden, stuur je "geraden 1" en dan krijg je het volgend nummer.

Geraden 1

Je raakt op dreef. Beeld nu het lied *The Eye of the Tiger* uit, zonder lawaai alweer. Nee, neuriën mag nog altijd niet. Wanneer je klaar bent en ze hebben het nummer kunnen raden, stuur je "geraden 2" en dan krijg je het volgend nummer.

Geraden 2

Wauw, jullie zijn goed bezig. Het laatste nummer is *Je hebt me duizend maal bel-ogen*. Ook nu mag je weer geen geluid maken. Wanneer je klaar bent en ze hebben het nummer kunnen raden, stuur je "geraden 3" om jullie eindpuzzelstukje te ontvangen.

Geraden 3

Met uitbeelden kan veel duidelijk worden, maar soms gaat het ook helemaal niet zo gemakkelijk. Nu iedereen mondkmaskers draagt, kan wie doof of slechthorend is van de wereld nog minder begrijpen. Misschien kwam je binnen jullie plusserswerking al eens in contact met een slechthorende (groot)ouder, begeleider of jongere? Of kwam dit nog nooit voor? Hoe bereikbaar zijn jullie voor hen en wat zou je kunnen doen om jullie werking nog toegankelijker te maken? In elk geval stof tot nadenken tijdens het wandelen naar de volgende locatie. Oh, en dit had je nog tegoed: een puzzelstukje voor op het eind.
Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: KINDVRIENDELIJKE PLEK LOCATIE C

locatieC [naam speler]

Welkom bij *locatieC*. (eventueel meer info over *locatieC*)

Niet ieder kind dat hier komt, heeft in het leven evenveel mogelijkheden als andere kinderen. Soms zijn de kansen wel erg oneerlijk verdeeld. De registratie van kansarmoede door Kind en Gezin wordt bepaald door signalen op zes domeinen: het maandinkomen van het gezin, de opleiding & arbeidssituatie van de ouder(s), het stimulatie-niveau van het kind, de huisvesting en de gezondheid. Wanneer een gezin zwak scoort op drie of meer criteria, spreken we over een kansarm gezin. Hoeveel Vlaamse kinderen worden bij deze registratie als kinderen in kansarmoede beschouwd? Druk het uit als in ... op 10. En gebruik ook enkel gehele getallen, want een half kind, dat bestaat niet.

x op tien

Dat is wat te veel. Gelukkig is het toch wat minder dan dat.

1 op tien

Dat klopt. Eén op tien kinderen is een kind in kansarmoede. Dat is in Vlaanderen. Maar wist je dat in Brussel dit getal zelfs oploopt tot vier op tien? Hoeveel jongeren zitten er in jullie werking? Wat weet je over hun situatie thuis, krijgen zij steeds evenveel kansen? Of ben je zeker dat er geen kansarme jongeren in je werking zitten? Hoe is dat dan mogelijk, als het cijfer zo hoog ligt op zoveel plaatsen? Misschien kan je tijdens dit ongezien werkjaar de kansen voor meer jongeren opentrekken?

In elk geval hebben jullie je kans gekregen en genomen. Hierbij krijg je het puzzelstuk van deze plek.

Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: RELIGIEUZE PLEK LOCATIE D

locatieD [naam speler]

Welkom in *locatieD*. (eventueel meer info over *locatieD*)

In een ruimte als deze hangen er vaak schilderijen die niet alleen mooi zijn, maar ook een achtergrondverhaal hebben. Net zoals op dit schilderij. Welk bijbelverhaal wordt op dit schilderij van Rubens uitgebeeld?



(gemakkelijker in What'sapp te plakken door bijlage 4 – deze afbeelding als gewone afbeelding)

De Wonderbare visvangst

Neen, dat klopt niet. Probeer maar nog eens.

OF

Klopt, het verhaal van de Wonderbare visvangst staat in het evangelie van Johannes Joh 21. 1-24 en het evangelie van Lucas, Lukas 5: 1-11

In het evangelie van Lucas staat ook het verhaal van de blinde bedelaar Bartimeüs. Hij is ons is de centrale bijbelfiguur voor ons jaarthema Ongezien. Hij zat aan de kant van de weg in Jericho. In welke twee Bijbelverhalen in het evangelie van Lucas staat de stad Jericho nog centraal? Alle drie de verhalen kunnen ons in feite iets vertellen over 'Ongezien'.

Zacheüs en de Barmhartige Samaritaan

Wauw, echte bijbelkenners zijn jullie! Dat antwoord is correct. Het verhaal van Zacheüs, de tollenaar die in de boom klom omdat hij kleiner was dan iedereen en anders niets kon zien en het verhaal van de Barmhartige Samaritaan en de vraag "Wie is de naaste geworden?" leren ons net als het verhaal van Bartimeüs om buiten de bestaande denkkaders onze speelruimte te maken. Hiervoor ontvangen jullie een puzzelstuk.

Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: MEDISCHE PLEK LOCATIEE

LocatieE [naam speler]

Jullie zijn aangekomen bij **LocatieE**. (eventueel meer info over locatieE)

Hier wordt er een van de werken van barmhartigheid uitgevoerd, zou je kunnen zeggen, namelijk de zieken verzorgen. Kennen jullie ook nog de zes andere werken van barmhartigheid?

De hongerigen voeden

De dorstigen laven

De naakten kleden

De gevangenen bezoeken

De doden begraven

De vreemdelingen herbergen

Goed gedaan! Wij wisten wel dat IJD'ers weten wat goed is 😊 Misschien dat je deze werken van barmhartigheid niet letterlijk nog elke dag tegenkomt, maar dat is net de sterkte van het evangelie, het is te vertalen naar ons dagelijks leven. Spreek met je groepsgenoten, terwijl je naar de volgende locatie gaat, over hoe deze werken in jullie leven nog relevant kunnen zijn. Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: PLEK MET LINK NAAR EEN ANDERE TAAL LOCATIEF

locatieF [naam speler]

Hoor je het? Of misschien net niet ... Hier is niet alleen het Nederlands aanwezig, maar ook een andere taal. We hebben een De karmelieten spraken vroeger een andere taal, maar wie van jullie heeft een talenknobbel? Laat hem of haar de volgende vraag beantwoorden. Wij hebben een vreemde tekst voor jullie. Kan jij hem ontcijferen?



[bijlage 5 - rebus doorsturen]

Niemand ongezien laten

Super! Dat klopt. Dit jaar laten we niemand ongezien. Wat een geluk dat jullie dat konden lezen. Maar niet iedereen is even goed met letters of in een andere taal. Misschien kwam je binnen jullie plusserswerking al eens in contact met een anderstalige (groot)ouder, begeleider of jongere? Of kwam dit nog nooit voor? Hoe bereikbaar zijn jullie voor hen en wat zou je kunnen doen om jullie werking nog toegankelijker te maken? In elk geval stof tot nadenken tijdens het wandelen naar de volgende locatie. Oh, en dit had je nog tegoed: een puzzelstukje voor op het eind. Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: PLEK MET VERWONDERING LOCATIEG

locatieG [naam speler]

Welkom in *locatieG*. (eventueel [meer info over locatieG](#))

Op deze wonderbaarlijke plek moet je toch wel het verrassingseffect ervaren. Vandaar dat je de poster van Bart de Mus meegekregen hebt. Buig je samen over de poster, of bekijk hem online (met inzoommogelijkheid op https://www.kerknet.be/sites/default/files/ZoekplaatBartDeMus_kerknet.pdf) en vindt Bart! Wanneer je hem gevonden hebt, stuur dan *Gevonden!* naar ons.

Gevonden!

Heb je Bart De Mus gevonden? Super! Hij wilde immers graag gezien worden. Net als iedereen, toch? Heb je tijdens je zoektocht ook oog gehad voor de andere tafereel op de zoekplaat? Of ontsnapten sommige mensen aan je aandacht? Heb jij dat gevoel ook wel eens dat de meest kwetsbare mensen in onze samenleving dikwijls ongezien blijven? Of voelde jij je soms zelf al uitgesloten?

IJD wil komend werkjaar stilstaan bij de manier waarop Jezus mensen kracht gaf. De omvormende kracht van Gods liefde zal centraal staan. Dit begint door onszelf de vraag te durven stellen hoe wij omgaan met kwetsbaarheid. Doen we genoeg moeite om écht rondom ons te kijken? Komend werkjaar willen we samen ontdekken wat solidariteit en elkaar aanmoedigen kan betekenen. Natuurlijk is het ook belangrijk dat we onszelf zien. En dat we onszelf graag zien! Ook daar zullen we bij stilstaan. Pas wanneer we onze eigen noden, angsten en diepste verlangens kunnen herkennen en erkennen, pas dan kunnen we helder omzien naar de ander. IJD Jongerenpastoraal Vlaanderen doet in het nieuwe werkjaar een warme oproep naar haar leden, begeleiders en vrijwilligers om elkaar daarbij te helpen en te zeggen: "Houd moed, sta op, Hij roept u!"

Voila, nu ben je helemaal mee met het jaarthema. Ook dit had je nog tegoed: een puzzelstukje voor op het eind. Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: FOTOGENIEKE PLEK LOCATIEH

locatieH [naam speler]

Schijnt de zon of klettert de regen op de kasseien? Hier is een ideale plek om een Instagramwaardige foto te nemen. Neem met je groep een foto onder de doorgang waarop je duidelijk maakt dat je afstand houdt van elkaar. Zo gaat het goed, zo gaat het beter, op anderhalve meter. Zorg dat je tevreden bent van de foto en stuur hem naar ons door! Kijk je er wel voor dat enkel de mensen die op sociale media willen komen op deze foto te zien zijn?

[sturen foto door]

Alriiiiight, fotomodellen gespot! Heb je erop gelet hoe lang het duurt tegen dat iedereen tevreden was met de foto? En hoeveel heb je er moeten nemen? Niet iedereen is even enthousiast om op beeld te plakken ... Hoe zou dat komen? En weet je het van al jouw plussers of ze graag op de foto willen? Houden jullie daar rekening mee in jullie groep?

In elk geval krijgen jullie in ruil voor deze prachtige foto een puzzelstuk van de locatie waar jullie op het eind een foto moeten nemen met de hele groep, in het jaarthema. Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: CULTURELE PLEK LOCATIEI

locatieI [naam speler]

Welkom op deze culturele hotspot in onze stad. Cultuurhuizen, jeugdwerkingen, ze werken allemaal met een thema ... Weet jij nog welk thema we vorig jaar hadden met IJD?

De Achtste Dag

Whoop whoop, ik wist wel dat jullie dit nog weten. Wisten jullie trouwens dat het jaarthema van vorig jaar en het jaarthema van dit jaar eigenlijk een tweeluik vormen? Paus Franciscus riep ons in Laudato Si' namelijk op om twee kreten te horen. Kunnen jullie mij zeggen welke?

De schreeuw van de aarde en de arme

Super! Jullie hebben de schreeuw alvast goed gehoord. Dit levert jullie een nieuw puzzelstuk op. Mag ik weten naar welke locatie jullie nu vertrekken?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

LOCATIE: HISTORISCHE PLEK LOCATIEJ

locatieJ [naam speler]

Welkom in de 21ste eeuw op deze historische plek. (eventueel meer info over locatieJ)

Sinds de renaissance werd de mens centraal gesteld. Het menselijk kunnen werd voluit ontdekt en er waren geen grenzen meer. Maar grote ontdekkingen nemen ook grote verantwoordelijkheid met zich mee. Aan jullie, 21ste eeuwse mensen met elk jullie eigen idee, om uit volgend dilemma te raken. Je kiest zelf of je uiteindelijk elk je eigen antwoord stuurt, of jullie met de groep een antwoord formuleren. Hou je schrap, hier komt een kanjer van een dilemma.

Jullie zijn samen in de volgende situatie belandt: de derde wereldoorlog is uitgebroken en overal is de aarde vernield met atoombommen. Jullie zijn nog enkele overlevenden, alle contact met de buitenwereld is verbroken en je weet dus niet of er elders nog mensen zijn. De enige manier om aan de dodelijke radioactieve stralen te ontkomen is door drie maanden in een schuilkelder kruipen. In het gebouw waar jullie zich bevinden is een schuilkelder, maar daar kunnen slechts 6 mensen in. Aan jullie om te beslissen wie in de schuilkelder mag en wie niet.

Dit zijn de personen die voor jullie staan en de schuilkelder binnen willen:

1. *een kernfysicus*, 43 jaar, maagpatiënt en hoofd van een belangrijke afdeling van een kerncentrale
1. *zijn vrouw*, 26 jaar, kerngezond en drie maanden zwanger
2. *een derdejaarsstudent dokter*, fundamentalistisch islamiet en fanatiek verspreider van zijn leer
3. *een beroemd popzanger*, 27 jaar, bekend om zijn nogal ruige levensstijl en heroïneverslaving. Als ex-commando heeft hij ervaring met survival-situaties
4. *een arts*, 53 jaar, van wie bekend is dat hij seropositief is
5. *een briljante vrouwelijke statistica*, 25 jaar, die af en toe last heeft van epileptische aanvallen
6. *een sociaal werkster*, 66 jaar, die haar hele leven in West-Afrika heeft gewerkt
7. *een bekend beroepsvoetballer*, 26 jaar, onverwoestbaar vrolijk, maar met een niet al te scherp verstand
8. *een leerling aan de koksschool*, 20 jaar, die in staat moet zijn eetbare en gevarieerde maaltijden te maken van de voedselvoorraden in de schuilkelder
9. *een Marokkaan van de tweede generatie*, 18 jaar, met een strafblad wegens geweldpleging. Hij is buitengewoon handig met allerlei soorten apparatuur.
10. *een priester*, 38 jaar, met een alcohol-probleem. Hij is een begaafd luisteraar, en heeft zeer veel ervaring in het werken met probleemjongeren
11. *een celbiologe*, 31 jaar, die als deel uitmaakt van een gemeenteraad voor CD&V

Dus, welke personen mogen van jullie in de schuilkamer?

[antwoord]

Juist of fout, eigenlijk bestaat dat hier niet. Het belangrijkste is dat jullie nagedacht hebben en steeds een open blik hielden bij het kiezen. Het leven is niet altijd een schuilkamer - wauw, dat klinkt als een zin uit een slechte hit van Laura Lynn - maar misschien voelt het wel soms zo aan wanneer je een keuze moet maken. Welke moeilijke keuzes kwam jij onlangs tegen? Kan je je inbeelden welke keuzes jongeren tegenwoordig moeten maken?

In ruil voor je inlevingsvermogen en kritische blik krijg je van ons een puzzelstuk.

Naar waar gaan jullie nu?

[sturen volgende locatie door]

De spelleider stuurt de passende [inleidingszin](#) door.

Slot

[Na het laatste puzzelstuk door te sturen]

Voilà, nu hebben jullie alle puzzelstukken ontvangen. Lukt het jullie om de laatste opdracht en locatie te ontcijferen? Vervolledig deze en kom terug naar onze startplek. We verwachten jullie! Tot zo.