



EEN BEWOGEN STAD

Soort activiteit	Stadsspel
Thema('s)	Jaarthema "Ongezien", stadsverkenning van ongeziene plekken
Doel	Achtergronddoel: samenwerken, gespreksonderwerpen aanbrengen Opdrachtdoel: puzzelstukken voor locatie en laatste opdracht verzamelen
Aantal deelnemers	4 tot 20 personen
Leeftijd	begeleiders (maar ook mogelijk voor +16 jaar mits aanpassingen)
Locatie	buiten (stadscontext)
Duur	min. 90 minuten, max. 150 minuten
Intensiteit	Rustig (maar ook als competitie mogelijk)
Materiaal	Basis (materiaal voor één groep): stadsplan, digitale puzzelstukken om te verzamelen (zie voorbeeld bijlage 1), minstens één gsm met What'sapp en internetverbinding, per twee teams één spelleider op afstand met computer met What'sapp en internetverbinding en de benodigde bestanden (zie bijlage 2, de gespreksfiches en bijlage 3, Wie zit waar) Extra: lettertype <i>Photographs</i> – per groep een geprinte zoekplaat "Bart de Mus" (kan ook digitaal)


DOEL / SAMENVATTING ACTIVITEIT

In deze werkvorm gaat het over het nadenken over het jaarthema en ongeziene zaken in de (plussers)groep als gespreksonderwerp onderweg tussen de locaties. Ze ontdekken zo niet alleen (ongeziene) plekken in de stad, maar krijgen ook impulsen waarover het jaarthema gaat. De mogelijkheid bestaat erin om het spel kwalitatief op te vatten (en ze zo meer te laten praten nadenken) of het als een activerend, competitief spel te spelen (waarbij ze zo snel mogelijk alles moeten uitvoeren). Uiteraard heeft het eerste de voorkeur.

Deel 1 (30 tot 60 min.): voorbereiding door begeleiders
Deel 2 (90 tot 150 min.): stadsspel

VERLOOP

DEEL 1: VOORBEREIDING (DOOR BEGELEIDERS)

 **MIN. 30 MINUTEN**

- Print of haal een **stadsplan** van de stad waar je speelt. Zoek hierop **tien locaties** waar er opdrachten kunnen plaatsvinden. Deze opdrachten zijn geen grote doe-opdrachten, waardoor de locaties sneller gevonden kunnen

worden. Eventuele samenhang met de locatie en de opdracht is een meerwaarde. Hieronder een oplistijng van de *sfeer* van deze eventuele locaties.

- een winkelstraat – locatieA (vraag rond zeven B's)
- een plek waar stilte heerst – locatieB (liedjes uitbeelden)
- een plek die met kinderen te maken heeft – locatieC (armoedegrens bij kinderen)
- een kerk of religieus gebouw – locatieD (bijbelverhalen in het jaarthema)
- een plek die een *medische* link heeft – locatieE (werken van barmhartigheid)
- een plek waar men in contact komt met een andere taal – locatieF (rebus)
- een plek die verwondering oproept – locatieG (zoekplaat Bart de Mus)
- een charmante, herkenbare en/of fotogenieke plek – locatieH (groepsfoto)
- een plek die met cultuur te maken heeft – locatieI (vraag rond de paus)
- een historische plek – locatieJ (dilemma)

Teken bij elke locatie op de kaart een herkenbaar symbool. Onze suggestie hiervoor is het 'ongezien oogje' uit het jaarthemalogo. Zorg er eventueel ook voor dat deze kaart met locaties ook digitaal beschikbaar is (door er een foto van te nemen of de symbolen er met de computer op te zetten)

- Noteer de namen van jullie locaties op de rode plekken in de **gespreksfiches** voor spelers. Deze gespreksfiches kunnen nog aangevuld worden met extra (toeristische) informatie over de locaties op de voorziene open ruimtes.
- Zorg voor **tien** digitale 'puzzelstukken' die ze na elke opdracht op elke locatie kunnen verzamelen. Dit kunnen tien woorden die een zin vormen zijn, maar ook digitale stukjes foto waarmee ze nadien een locatie ontdekken. (zie voorbeeld 1)
- Verdeel de deelnemers in **teams** van minimaal twee mensen. Noteer van (minstens een van hen) het telefoonnummer en zorg voor een **What'sapp-chat** waarin jullie kunnen communiceren. Laat hen eventueel een groepsnaam verzinnen en laat hen de naam van de chatgroep aanpassen.
- Een chatgroep aanmaken met alle spelers is ook een optie, om de onderlinge contacten tijdens het spel te bewaren.
- Print de **bijlage "Wie is waar"** (bijlage 3) Plaats de groepsnamen en de locatienamen in het document voor spelers. Hiermee wordt bijgehouden waar elke groep op elk moment in het spel zit.

DEEL 2: STADSSPEL

 90 MINUTEN

- De teams vertrekken met een stadsplan en een gsm met What'sapp en internet naar één van de locaties op de kaart. Eventueel kregen ze het stadsplan met de locaties ook al digitaal in de What'sapp-groep doorgestuurd. Ze sturen meteen de naam van de eerste locatie waar ze naartoe gaan door naar de spelleider die in het lokaal achter zijn/haar computer met What'sapp blijft.
- De spelleider zoekt in de **gespreksfiches** (bijlage 2) de inleidingszin voor die locatie en kopieert en plakt deze in de chat met het team dat naar die locatie gaat. De spelleider noteert op het opvolgblad "Wie zit waar" de volgorde waarin de teams de locaties bezoeken.
- Het team stuurt naar de spelleider wanneer ze de locatie bereikt hebben en wie de afgevaardigde van deze activiteit is. Verder wordt de gespreksfiche gevolgd: De gespreksleiders stuurt verder door wat de opdracht is en wacht tot hij/zij feedback of antwoord gekregen heeft om het volgende gesprekselement door te sturen. Zo wordt de gespreksfiche afgewerkt tot het team het puzzelstuk verdient heeft. Deze krijgen ze in de chatgroep doorgestuurd.
- De spelleider vraagt waar ze naartoe gaan, de groep antwoordt en de vorige twee stappen worden herhaald: de spelleider zoekt de inleidingszin voor de locatie, zoekt de bijhorende gespreksfiche en doorloopt deze.
- Uiteindelijk verzamelt elk team alle puzzelstukken en voeren ze de laatste opdracht uit. Hierna keren ze terug naar de startlocatie, al dan niet om het snelst of binnen de tijd wanneer er competitiviteit in het spel gestoken werd.
(Tip: Zorg dat deze genummerd zijn en dat op het document "Wie zit waar" telkens genoteerd staat op welke locatie ze welk puzzelstuk verdienen)