

Aantal spelers: 6 - 32 spelers
Leeftijd: 11 - 99 jaar
Duur van het spel: 60 - 120 minuten

Spelmateriaal

Materiaal uit het IJD-pakket:

- ◆ 4 x 54 blokjes (+ enkele reserveblokjes)
- ◆ 4 x 56 stickers
- ◆ 4 x 19 ontmoetingskaartjes (blauwe kaartjes)
- ◆ 4 x 20 geloofskaartjes (groene kaartjes)
- ◆ 4 x 20 persoonlijke groeikaartjes (rode kaartjes)
- ◆ 4 x 19 engagementskaartjes (gele kaartjes)
- ◆ 4 x 2 kruispuntkaartjes
- ◆ 4 x 1 spelbord
- ◆ Spelregels
- ◆ Jaarthemaboekje
- ◆ Oplossingenblad voor begeleiders

Materiaal voor de opdrachten dat de leiding voor elk team moet voorzien:

- ◆ Stylo's
- ◆ Smartphone of gsm
- ◆ Luciferdoosje of aansteker
- ◆ Rietje
- ◆ Stuk touw
- ◆ Meter
- ◆ Papier
- ◆ Kaars
- ◆ Krant
- ◆ Tafel
- ◆ Melo-Cake
- ◆ Chronometer
- ◆ Spel kaarten
- ◆ Lucifer
- ◆ Snoepje
- ◆ Drie ballonnen
- ◆ Vijf appels

Kort speloverzicht

Het spel bestaat uit 2 delen. In **deel 1** wordt er per team samengewerkt om aan de hand van een plusserstoren zoveel mogelijk kaartjes te verzamelen. In **deel 2** komen alle teams samen en nemen ze het tegen elkaar op om met hun verdiende kaartjes een pelgrimsweg te leggen en op die manier zoveel mogelijk punten te sprokkelen.

Inkleding

Iedere toren in het spel stelt een **plussersgroep** voor. Elke toren is opgebouwd uit blokjes van **vier** verschillende **pijlers**: ontmoeting, geloof, persoonlijke groei en engagement. Een goede plussersgroep bewaart een mooi evenwicht tussen deze vier pijlers. De jongeren halen een blokje van een pijler uit de toren, maar proberen steeds het evenwicht in de plussersgroep te bewaren.

Vorbereiding

- 1) De spelleider verdeelt de groep in maximum **4 teams**. Ieder team moet minimum uit 3 en maximum uit 8 spelers bestaan. In elk team zit er 1 teambegeleider. De teams worden A, B, C en/of D genoemd.
- 2) Ieder team krijgt 54 **blokjes** om een plusserstoren te bouwen. De spelers plakken op voorhand de stickers in het midden van de blokjes. Elke toren telt 13 blauwe, 13 gele, 14 groene en 14 rode blokjes. De toren bestaat uit rijen van telkens 3 blokjes van een verschillende kleur (zie foto 1).
- 3) Elk team krijgt een **stapel kaartjes** met rechts onderaan de letter van zijn team. Team A heeft de kaartjes waar de letter 'A' op staat, team 'B' heeft deze met de letter 'B' op enz. (zie foto 2).
 - a. Leg naast iedere toren, op het spelbord, de stapels met vraag- en opdrachtenkaartjes. De blauwe kaartjes komen op het blauwe vakje, de rode kaartjes op het rode vakje, enz. (zie foto 3). Schud de kaarten per kleur en leg ze met de vraag- en opdrachtenzijde onderaan.
 - b. De 2 kruispuntkaarten met het IKHIJWIJZIJ-logo leg je aan de kant. Die heb je later nog nodig.

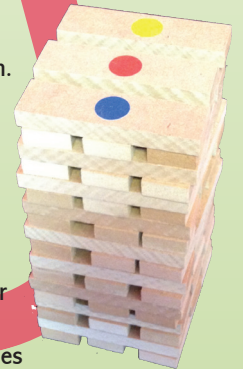


foto 1:
plusserstoren

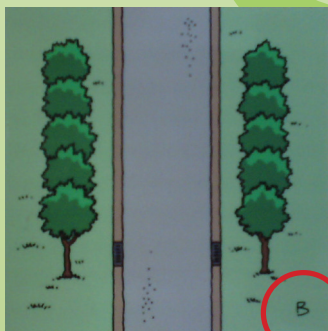


foto 2:
kaartje van team B



foto 3:
spelbord met stapels vraag-en opdrachtenkaartjes

- 4) De spelleider legt naast iedere toren het **materiaal** dat het team nodig heeft om bepaalde opdrachten uit te voeren (zie materiaallijst).

Spelverloop

Het spel bestaat uit 2 delen. In deel 1 werkt elk team (onafhankelijk van de andere teams) samen om zoveel mogelijk kaartjes te verzamelen. Deel 2 begint, wanneer de spelleider het eerste deel stopzet. Dan nemen de teams het tegen elkaar op.

DEEL 1:

Als iedere speler een team heeft, kan het spel beginnen. Per team werken de spelers samen om zoveel mogelijk kaarten te verzamelen. De jongste speler van elk team mag beginnen.

Een beurt ziet er als volgt uit: de speler die aan de beurt is, neemt een blokje uit de toren (nooit van de bovenste rij) en legt het weg (dit blokje zal niet meer gebruikt worden gedurende het spel).

- 1) **Als de toren niet omvalt**, mag de jongere het bovenste kaartje nemen van de stapel die dezelfde kleur heeft als het blokje dat hij uit de toren nam. De jongere leest de vraag of opdracht eerst in stilte, waarna hijzelf of alle spelers van zijn team de opdracht uitvoeren of de vraag bespreken. Iedere vraag/stelling bespreek het team minstens 1 minuut.
 - a. Is de **opdracht correct uitgevoerd of de vraag besproken**, dan wint het team het kaartje van deze beurt. De volgende speler is dan aan de beurt.
 - b. Is de **opdracht niet correct of niet binnen de tijd uitgevoerd**, dan verliest het team het kaartje van deze beurt. Het kaartje wordt onderaan de stapel met kaartjes van de overeenkomstige kleur gelegd. De volgende speler mag zijn kans wagen en een blokje uit de toren nemen.
- 2) **Als de toren omvalt**, verliest het team een kaartje: het laatste kaartje dat het team verdiend heeft, moet terug onderaan de stapel met kaartjes van de overeenkomstige kleur gelegd worden. De spelers bouwen de toren opnieuw op met de resterende blokjes. De blokjes die al uit het spel waren, blijven aan de kant. De volgende speler is dan aan de beurt.

DEEL 2:

Als de spelleider ervoor kiest om aan deel 2 te beginnen (bijvoorbeeld na een uur spelen), verzamelen alle teams zich in het midden van het lokaal om zoveel mogelijk kaartjes aan de pelgrimsweg aan te leggen.

- 1) In het midden van het lokaal of de speelruimte legt de begeleider de **2 kruispuntkaarten** naast elkaar (zie foto 4).
- 2) Alle teams komen met hun verzamelde kaarten samen rond het dubbele kruispunt. De kaarten van elk team worden niet geschud en worden op één stapel **met de vraag- en opdrachten zijde naar beneden** gelegd.
- 3) Op de kant van de kaarten die nu naar boven ligt, staat een stuk van een puzzel. De teams mogen **om beurt de bovenste kaart** van hun pak kaarten nemen en proberen aanleggen aan het dubbele kruispunt om zo de ideale plussersomgeving uit te bouwen. Team A begint, dan B, C en D. Het hele team mag meehelpen om te bepalen waar dit puzzelstukje het best tot zijn recht komt, want afhankelijk van de plaats waar je je kaartje legt, kan je meer punten verdienen of een ander team tegenwerken.
- 4) Je zal merken dat je niet elk puzzelstukje kan aanleggen. Je kan met jouw team ook zelf beslissen om een puzzelstuk niet aan te leggen, omdat het de weg blokkeert. De puzzelstukjes die je niet wil / kan aanleggen, leg je aan de kant. Je mag deze stukjes niet meer gebruiken in het spel.
- 5) Terwijl de teams spelen, schrijft de spelleider de **punten** op die elk team behaalt:
 - a. Voor elk puzzelstukje dat een team aanlegt, krijgt het **één punt**.
 - b. Er zijn puzzelstukjes met een locatie (of een deel van een locatie), zoals een park, frituur, voetbalplein, festival... Als het team een (deel van een) locatie aanlegt, dan krijgt het een **extra punt**.
 - c. Als het team een puzzelstukje aanlegt aan een kaartje dat het zelf gelegd heeft, dan krijgt het nog een **extra punt**.



foto 4: 2 kruispuntkaarten

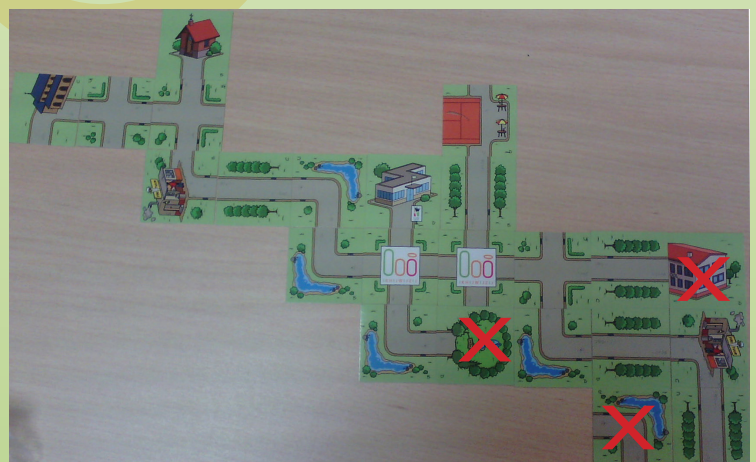


foto 5: fout aangelegde kaartjes

Per beurt kan je dus maximum 3 punten verdienen. Let op: de wegen mogen niet onderbroken worden en een stuk natuur mag niet aan een ander stuk natuur gelegd worden (zie foto 5).

- 6) Het spel eindigt wanneer alle teams al hun puzzelstukken (behalve deze die ze opzij legden) op het speelveld hebben gelegd. Het team met de meeste punten, wint het spel.