

Jeu de la Puce: Marke³

Doelgroep:

- Ouderen
- 2-8 spelers

Duur:

- 30 minuten-...

Spelmateriaal:

- Speeldoek
- 4x tafelklemmen
- 8x Springplanken (wipsysteem)
- 48 munten (8 kleuren, voor iedere speler 6 munten)
- Instructiefiches (springplank + speeldoek opplooiën)

Beschrijving van het spel

Jeu de la puce is een volksspel dat aangepast is naar de noden van een woonzorgcentrum. Het is een spel dat bekend is bij de oudere generaties en dus ook authentiek is aan de doelgroep.

Doel van het spel

Basis

Het doel van het spel is om de munten met de springplanken in de aangegeven plaatsen in het speeldoek te krijgen. De aangegeven plaatsen vormen een bank, park, plein, vijver en een woonzorgcentrum. Eventueel kan er ook gebruikt gemaakt worden van de kleuren.

Variatie 1

Het doel bij variatie 1 is om de munten met de springplanken in de aangegeven plaatsen op het speeldoek te krijgen. Wanneer de munten in de aangegeven plaatsen terechtkomen, verdient de speler een punt.

Variatie 2

Het doel bij variatie 2 is om de munten met de springplanken in de aangegeven plaatsen op het speeldoek te krijgen. In elk aangegeven vlak moet er een munt terechtkomen van elke speler. Dit geldt niet voor punten, maar is vooral gericht op cognitie.

Belangrijk

Als het gebruik van een springplank niet mogelijk is voor een speler, kan men de munten schuiven over het speeldoek. Daarnaast zijn er ook aangepaste platen om op de springplank te schuiven. Zo kan het handvat vergroot worden waardoor het hanteren van de springplank opnieuw mogelijk is. Er is een instructiefiche aan de hand van foto's terug te vinden, waarbij er uitleg gegeven wordt over het monteren van de springplanken.

Jeu de la Puce: Marke³

Vorbereiding van het spel

- 1) Trek het speeldoek over de tafel. Om het doek mooi strak te houden, zijn er vier tafelklemmen aanwezig in de opbergdoos.
- 2) Elke speler krijgt zes munten van één bepaalde kleur. Er zijn acht kleuren aanwezig.
- 3) Elke speler krijgt één springplank.
- 4) Speel het spel volgens de basis of de verschillende variaties.



Mens erger je niet: Marke³

Doelgroep:

- Ouderen
- 2-6 spelers

Duur:

- 45 minuten- ...

Spelmateriaal:

- Speeldoek
- 4x tafelklemmen
- 4x pionnen per speler (6 verschillende kleuren aanwezig)
- Dobbelsteen
- 3D-geprinte kerk
- Vragen volgens thema's
- Instructiefiche (speeldoek opplooien)

Beschrijving van het spel:

Deze versie van 'Mens erger je niet' is aangepast op basis van de vraag van een woonzorgcentrum. Het speeldoek is gebaseerd op het centrale thema Marke. Werkelijke straatnamen vanuit het centrum van de deelgemeente werden geïntegreerd in het speeldoek. In het midden staat de gekende 'Sint-Brixiuskerk' van Marke. Tijdens het parcours kunnen spelers terecht komen op 'Stop' vakken. Deze speciale vakken worden telkens gekoppeld aan verschillende vragen en opdrachten. Deze zijn ingedeeld in vier thema's, nl. sport, natuur, familie en muziek. Ook de bewegingsopdrachten (cfr. Bewegingsdoolhof) kunnen hierbij gebruikt worden.

Doel van het spel:

Bij 'Mens erger je niet' heeft elke speler vier pionnen. Het doel van het spel is om als eerste met de vier eigen pionnen het parcours te doorlopen en te eindigen aan de 'Sint-Brixiuskerk'. Deze kerk staat in een miniatuurversie in het midden van het speeldoek. Het spel stopt dan ook wanneer één speler als eerste de vier pionnen achter elkaar op zijn gekleurde vakjes naast de kerk heeft staan. 'Mens erger je niet' is een spel waarbij de fijne- en grove motoriek wordt gestimuleerd, maar ook de cognitie en executieve functies worden aangesproken.

Vorbereiding van het spel:

- 1) Trek het speeldoek over de tafel. Om het doek mooi strak te houden, zijn er vier tafelklemmen aanwezig in de opbergdoos.
- 2) Plaats de 3D-geprinte kerk in het midden van het speeldoek.
- 3) Neem de doos met vragen bij de hand.
- 4) Elke speler krijgt vier pionnen van één bepaald kleur. Er zijn zes kleuren aanwezig.
- 5) Plaats de vier pionnen in de ronde vakken van hetzelfde kleur.
- 6) Elke speler gooit 1x met de dobbelsteen. Diegene met de hoogste worp, mag beginnen.

Uitvoering basisspel:

- 1) De speler die mag beginnen, gooit met de dobbelsteen. Daarna is de speler links van hem of haar aan zet.
- 2) Wie een '6' gooit, mag één van de vier pionnen op het overeenkomstig gekleurde startvakje zetten. Vervolgens mag dezelfde speler nog eens dobbelen. De uitkomst van de dobbelsteen, bepaald hoeveel vakken de speler mag vooruitgaan. Elke speler speelt op zijn beurt op dezelfde wijze.
- 3) Wanneer er geen '6' gegooid wordt en er geen pion van de speler op het speeldoek staat, moet hij/zij een beurt overslaan. De volgende speler mag dobbelen.
- 4) Als een speler opnieuw een '6' gooit, mag hij een nieuwe pion op zijn startvakje zetten. Wanneer een speler een '6' gooit en al zijn/haar pionnen staan op het parcours, mag de speler kiezen welke pion hij vooruit plaatst.
- 5) Als een pion terechtkomt op een vak waar al een andere pion van een speler staat, moet de pion die al op dit vakje stond terug naar zijn/haar ronde vakjes van die kleur. Om deze pion terug op het parcours te krijgen, moet er opnieuw een '6' gedubbeld worden.
- 6) Als een speler op een 'stop' vakje terecht komt, moet hij/zij een kaart nemen van de stapel die op het spelbord ligt. Op deze kaarten staan vragen over verschillende thema's die de speler moet beantwoorden of uitvoeren. Hier kunnen ook de bewegingsopdrachten (cfr. Bewegingsdoolhof) gebruikt worden. De speler mag zelf kiezen welk thema hij kiest.
- 7) Als een speler het volledige parcours heeft afgelegd en terug bij zijn/haar gekleurde startvakje komt, mag de speler de dobbelsteen gooien. Als er een '1' gegooid wordt, mag de speler naar het eerste vakje in het midden. Gooit de speler daarna een '2', dan mag de speler zijn/haar pion verplaatsen naar het tweede vakje. Hetzelfde principe geldt voor vakje drie en vier, tot de kerk bereikt is.
LET OP: de speler moet eerst '1' gooien. Als de speler een '2' of meer gooit moet hij/zij blijven staan op het gekleurd vakje. Deze pion kan nog steeds van het speeldoek 'afgeslagen' worden door de pionnen van de medespelers. Pas als de pion zich mag verplaatsen naar de gekleurde vakjes bij de kerk, staat deze veilig.
- 8) Als alle pionnen van één speler het midden bereiken, is deze speler gewonnen.

Uitvoering variatie 1:

Het spel wordt zoals het basisspel gespeeld, maar met één pion op het parcours. Bij deze variatie mogen alle spelers meteen hun pion plaatsen op de vierkante startvakjes van hun kleur.

Uitvoering variatie 2:

Bij deze variatie wordt het spel met twee pionnen gespeeld. Ook hier zijn dezelfde regels van het basisspel en variatie 1 van kracht. Echter moet er geen '6' gegooid worden om te starten met de eerste pion. Om de tweede pion op het parcours te laten starten, moet er wel een '6' gedubbeld worden.



Bewegingsdoolhof: Marke³

Doelgroep:

- Ouderen
- 2-8 spelers

Duur:

- 30 minuten-...

Spelmateriaal:

- Speeldoek
- 4x tafelklemmen
- 8 pionnen met figuur
- Dobbelsteen
- Bewegingsopdrachten (+ evt. vragen 'Mens erger je niet')
- Start-bestemming kaarten
- Rode rand om bestemming aan te duiden
- Barrières (Cfr. Variatie 1)
- Velcro
- Instructiefiche (speeldoek opplooiën)

Beschrijving van het spel:

Bij het spel 'Bewegingsdoolhof' staat het thema 'Marke' centraal. De straten van het doolhof zijn gebaseerd op het stratenplan van Marke. De figuren die op de pionnen worden geplaatst zijn: een auto, een fiets, vliegtuig, trein, brommer en een vrachtwagen.

Tijdens het parcours kunnen de spelers terechtkomen op rode stippen. Deze rode stippen worden telkens gelinkt aan bewegingsopdrachten die aangepast zijn aan de doelgroep. Indien gewenst kunnen de vragen van het spel 'mens erger je niet' ook toegepast worden (Cfr. variatie 2).

Doel van het spel:

Het doel van dit spel is om het parcours zo snel mogelijk af te leggen en de bestemming te bereiken. De start en eindbestemming staan steeds beschreven op de bijhorende kaarten. Tijdens het spel komen ook fysieke opdrachten aan bod. Om het 'Bewegingsdoolhof' te spelen, zijn vooral cognitieve functies nodig. Dankzij de bewegingsopdrachten wordt ook de motoriek van de spelers gestimuleerd.

Vorbereiding van het spel:

- 1) Trek het speeldoek over de tafel. Om het doek mooi strak te houden, zijn er vier tafelklemmen aanwezig in de opbergdoos.
- 2) Elke speler krijgt één pion. Op iedere pion wordt een figuur geplaatst. Deze mag de speler zelf kiezen. Er wordt telkens één figuur op de pion geplaatst en eenzelfde figuur bij de speler voor zich op tafel gelegd. Dit dient als geheugensteuntje voor zowel begeleider als speler, om te onthouden welke speler met welke pion speelt.
- 3) Als het spel gespeeld wordt zoals beschreven bij variatie 1 (zie verder), moeten de straten afgezet worden met barrières (velcro).

Bewegingsdoolhof: Marke³

Uitvoering basisspel:

- 1) Een willekeurige speler trekt een kaart om de route te bepalen. Hier staat de start en de bestemming op van het spel.
- 2) De bestemming wordt aangeduid door de rode rand.
- 3) Alle spelers beginnen bij het startvakje.
- 4) De speler met de hoogste worp met de dobbelsteen mag beginnen. Deze speler mag opnieuw gooien met de dobbelsteen. De gegooide worp, geeft aan hoeveel vakjes de pion verplaatst mag worden. Iedere speler kiest zijn eigen weg.
- 5) Op het speeldoel staan rode stippen. Als een speler op één van deze stippen terecht komt, moet hij/zij een kaart nemen. Hierop staat een opdracht dat individueel of door de gehele groep uitgevoerd kan worden.
- 6) Wie als eerst de bestemming die werd aangeduid met de rode rand bereikt, wint het spel.

Uitvoering variatie 1:

Alvorens het spel begint worden door de spelers bepaalde straten afgezet met barrières (velcro). Hierdoor is het niet mogelijk om deze weg door te gaan. Alvorens er begonnen wordt met spelen, wordt er gekozen hoeveel en waar de barrières geplaatst worden.

LET OP: Plaats de barrières op het speeldoek voordat de start-bestemmingskaart wordt getrokken.

Uitvoering variatie 2:

Bij deze variatie van het spel kan ook gebruik gemaakt worden van de vragen uit het spel 'Mens erger je niet'. Deze vragen worden, net zoals de bewegingsopdrachten, gelinkt aan de rode stippen op het speeldoek. De speler die de vraag moet beantwoorden, mag zelf het thema kiezen.



Opstelling van de spelborden: Marke³

Benodigheden van de opbergdoos:

- 3x speeldoeken
- 8x tafelklemmen
- 8x springplanken (wipsysteem)
- 48 munten
- 24 pionnen
- 16 figuren voor op de pionnen te plaatsen (doolhof)
- Dobbelsteen
- 3D-geprinte kerk
- Velcro
- De quizkaarten
- Barrières voor doolhof
- Start-bestemming kaarten (doolhof)
- Rode rand om bestemming aan te duiden (doolhof)
- Instructiefiches (opplooiën van speeldoek + monteren van springplank)
- Handleiding per spel



Opstelling van de spelborden: Marke³

Instructiefiche springplanken:

1

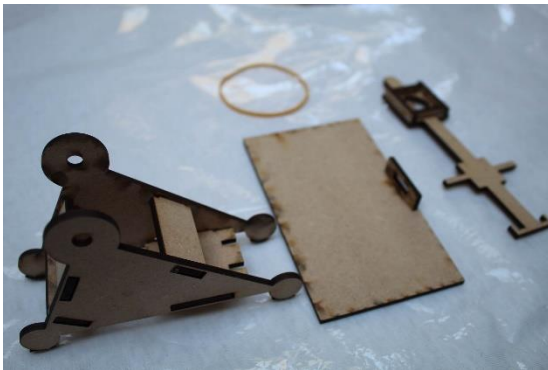


2



Elastiek rond de springplank:

1



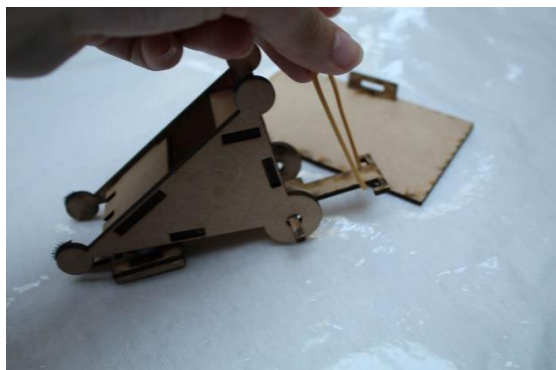
2



3



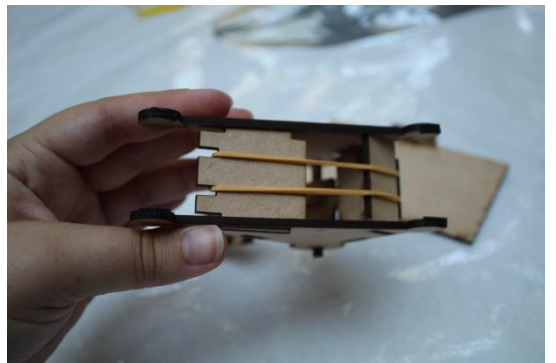
4



5



6



Opstelling van de spelborden: Marke³

Aangepaste plaat monteren op de springplank:

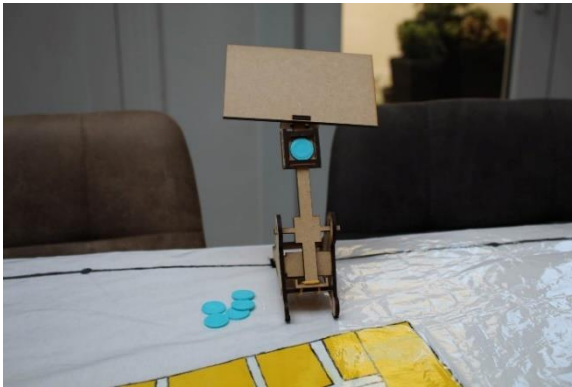
1



2



3



Opstelling van de spelborden: Marke³

Instructiefiche speeldoeken opplooiën:

