



MAZZEL BOUWT

DE SPEELCLUBBERS ZETTEN HUN HELM OP EN BOUWEN EEN STAD. GROOT, GROTER, GROOTST!

Dit is een kant-en-klaar bouwspel voor de speelclub. Het is bedacht door de Speelclubcommissie, een gezellige bende met een passie voor de speelclub. Het spel kan gemakkelijk aangepast worden voor een grote of kleine groep. Foto's, vragen of opmerkingen mag je altijd doorsturen naar afdelingen@chiro.be. Veel plezier ermee!

Afdeling: speelclub
Aantal deelnemers: 9-36
Soort spel: bouwspel
Duur: 2 uur
Terrein: bos
Bijlagen bij dit spel:

- Speluitleg
- Grondstoffenkaartjes: 24 hout, 24 baksteen, 24 kassei
- Een spelbord met 140 vakjes. Gebruik maar de helft (70 vakjes) als je met minder dan 15 speelclubbers speelt.

Materiaal dat je zelf moet voorzien voor het grote spel:

- Potloden, stiften of verf per kleur
- 1 affiche en 1 alcoholstift om de punten bij te houden
- 1 vuilniszak
- Touw en scharen

DOEL VAN HET SPEL

De speelclubbers zijn een hele dag bouwvakker. Eerst door inlevingsspelen, daarna door een groot bosspel waarbij ze een zo groot mogelijke stad proberen te bouwen.

VOORBEREIDING

Het groot spel is redelijk ingewikkeld, dus is het handig om op voorhand met je medeleiding de speluitleg te overlopen. Teken de fases op een affiche, toon hen de gebouwen, de kaartjes en het spelbord, en bedenk wat je kunt voordoen. Leg er ook de nadruk op dat ze niet mogen valsspelen! Dat is niet leuk voor de andere ploegen, maar ook niet echt eerlijk gewonnen. Verdeel de rollen onder de leiding: wie deelt de grondstoffenkaartjes uit, wie staat bij het spelbord? Eventueel doet er leiding mee of lopen ze rond om speelclubbers aan te moedigen en probleempjes op te lossen.

SPELVERLOOP

Trek je overall aan, zet je helm op: vandaag gaan we metselen, stuken, meten, timmeren en bouwen!

We hebben voor jou een hele dag uitgewerkt om binnen dit thema te spelen met je speelclubbers. In deze handleiding krijg je naast de uitleg voor het grote bouwspel ook tips om de hele dag in te kleden en ideetjes voor inleidende bouwspelletjes. Ideaal voor een bouwdag op kamp, maar je kunt het ook inkorten voor een gezellige Chironamiddag.

UITNODIGING

De speelclubbers vinden de oproep hiernaast aan de deur van hun slaapkamer op bivak, in hun brievenbus of in hun maandblad.

Met enkele afbeeldingen van bouw materieel en bouwvallers kun je de oproep nog opvrolijken.



JE INLEVEN IN HET THEMA

Je speelclubbers komen verkleed als bouwvakkers aan op het spelterrein. De werfleiding (speelclubleiding) staat aan een tafel waar een groot plan (vb. tafelpapier kriskras gevuld met lijnen) op uitgerold ligt. Ze vertellen de speelclubbers dat er vandaag serieus gebouwd moet worden en dat ze goeie vakmensen zoeken.

Om te zorgen dat de speelclubbers zich goed kunnen inleven, doen we eerst een paar kleine spelletjes, eventueel voorgesteld als sollicitatieproeven.

Nog enkele opwarmertjes:

- Bouw iets met al wat je speelclubbers vinden. Dat kan individueel (de opdracht 'bouw je droomhuis') of in groep ('bouw samen een paleis'). Zo laten ze hun fantasie helemaal de vrije loop.
- Bouwvakkers eten veel boterhammen. Laat je speelclubbers drinken uit thermossen en geef hen een massa boterhammen in een brooddoos.

VEILIGHEIDSHELM

Knutsel met de speelclubbers een helm van stof, zil-verpapier en karton, die ze de hele namiddag kunnen dragen.

WERKHANDSCHOENEN

Verdeel de groep in twee ploegen. Elke ploeg probeert zijn Action Man via estafette het snelst aangekleed te krijgen.

Op het startsein trekt de eerste speelclubber van elke ploeg een paar werkhandschoenen aan. Hij of zij neemt zo een kledingstuk, loopt naar een Action Man een paar meter verder en probeert daar die pop aan te kleden. Pas als de handschoenen doorgegeven en aangetrokken zijn, mag de volgende vertrekken. De ploeg die als snelste de Action Man volledig aangekleed heeft, wint.

WERFLEIDER

De speelclubbers gaan per twee staan. Ze spreken af wie gaat bouwen en wie gaat roepen. De roepers gaan aan de ene kant van het terrein staan, waar achter een karton of muurtje een constructie van Legoblokken staat. De bouwers gaan een paar meter verder staan bij een bak vol Legoblokken. Na het startsignaal roepen de roepers naar de bouwers welke blokken ze waar en hoe op elkaar moeten zetten. Ze moeten daarbij achter hun lijnen blijven. Het team dat als eerste de originele constructie nagebouwd heeft, wint.

INGENIEUR

Verzamel een hoop groot en klein materiaal in het lokaal. Het leukste is bouwmaterialen zoals buizen, vijzen, een hamer, enz., maar spelmateriaal of kosteloos materiaal kan zeker ook.

De leid(st)er neemt een stuk materiaal en zet dat op de grond. Om beurten mag een speelclubber een nieuw stuk materiaal nemen en dat op de constructie zetten. Als de toren valt, is het spel ten einde. Benieuwd hoe hoog jullie geraken! Let er wel op dat er geen zware materialen op de speelclubbers kunnen vallen.

ELEKTRICIEN

Twee of drie speelclubbers worden geblinddoekt en staan aan de ene kant van een afgebakend terrein van ongeveer 20 bij 10 meter. Bind twee touwen rond hun middel. De speelclubbers die aan de rand van het terrein staan, houden de uiteinden vast. Zij mogen niet in het terrein stappen en ze mogen ook niet spreken. Ze leiden hun speler door zachtjes aan het touw te trekken.

Op het terrein staan elektriciteitspalen (kegels). Als een geblinddoekte speler tegen een elektriciteitspaal botst, moet hij of zij terug naar af. Bereikt iedereen de andere kant zonder dat het touw in de war raakt?

ARCHITECT

Met tijdschriften, scharen en lijm mogen de speelclubbers een collage maken van hun ideale huis. Om hen op weg te helpen, kun je de contouren van een huis al op een blad tekenen. Geef ze nadien allemaal de kans om over hun fantasie te vertellen.

VEILIGHEID

Verdeel de speelclubbers in ploegen van ongeveer vier spelers. Met rietjes, brochettestokjes, kopspelden en touwtjes bouwt elke ploeg in tien minuten een huis. Nadien laat een leid(st)er het huis van op een stoel op de grond vallen. Het huis dat er na die val het beste uitziet, wint de wedstrijd.

HET GROTE SPEL: MAZZEL BOUWT EEN STAD

Verdeel je speelclubbers eerst in ploegjes van drie tot zes spelers. Je speelt het beste met minimum drie en maximum zes ploegen. Elke ploeg heeft een kleur. Geef de spelers een lik verf in hun kleur op hun kaak of op hun net geknutselde helm, zodat je makkelijk ziet wie in welke ploeg zit. Elke ploeg mag een naam verzinnen.

Er zijn twee posten in het bos. De Gamma is een magazijn waar de speelclubbers bouwmaterialen kunnen halen. Op de tweede post, de werf, kunnen ze met de bouwmaterialen gebouwen, parken of straten aanleggen op een grote plattegrond. Beide posten zijn afgebakend met een touw of lint, daarbinnen mogen de spelers elkaar niet aanvallen.

De ploegen moeten proberen een zo groot mogelijke stad uit te bouwen in hun kleur. Wie op het einde de meeste punten heeft kunnen verzamelen met zijn stad, wint het spel.

KAMP BOUWEN

Elke ploeg verzamelt kaartjes in de Gamma en bouwt daarmee een grote stad op de werf. Probeer die stad zo groot mogelijk te maken, maar je kunt ook punten verdienen door er iets moois van te maken. Aan de start van het spel krijgen de ploegen vijf minuten de tijd om een plaats voor hun kamp te kiezen. Na het fluitsignaal mogen ze van daaruit vertrekken. Eén of twee speelclubbers blijven in het kamp om te bouwen. Ze krijgen daarvoor een bolletje touw en een schaar en mogen alles gebruiken dat ze vinden. Die spelers houden alle bouwmaterialen van hun team bij. De andere spelers slaan aan het verzamelen en bouwen. Degenen die aan het kamp bouwen, kunnen wisselen met andere spelers, maar er moet wel altijd minstens één persoon in het kamp zitten.

VERZAMELEN

Voor ze kunnen bouwen, moeten de speelclubbers eerst bouwmaterialen verzamelen. Er zijn drie soorten: hout, baksteen en kasseien. In de Gamma staat Roger, een leid(st)er bij wie ze grondstoffenkaartjes kunnen krijgen als ze een opdracht goed vervuld hebben (zie bijlage). Roger deelt de kaartjes willekeurig uit.

De speelclubbers kunnen extra kaartjes verzamelen bij de spelers van de andere ploegen. Als ze een verzamelaar van een andere ploeg kunnen tikken, tonen ze elk hun kaartje. Wie wint, krijgt het kaartje van de andere.

Hout wint van baksteen.
Baksteen wint van kassei.
Kassei wint van hout.

Als ze allebei hetzelfde kaartje hebben, gebeurt er niets. (Dat staat ook vermeld op de kaartjes.)

De speelclubbers brengen de kaartjes die ze gewonnen hebben naar hun kamp, waar alle kaartjes verzameld worden. Ze mogen telkens maar één kaartje op zak hebben.

BOUWEN

Wanneer een ploeg genoeg bouwmaterialen verzameld heeft, kunnen ze gebouwen, parken of straten gaan bouwen op de werf.

Op de werf ligt een grote plattegrond. Als je met minder dan 15 speelclubbers speelt, gebruik dan maar de helft van het spelbord.

Alle gebouwen, straten en parken hebben een prijs. Wanneer ze die kunnen betalen, mogen de speelclubbers bouwen op de plattegrond. Het eerste bouwwerk plaatsen ze waar ze willen. Vanaf dan moet alles wat ze toevoegen met minstens één blokje grenzen aan wat ze al hebben.

Wanneer er iets gebouwd wordt, kleur je het vakje in de kleur van de ploeg. Eens gekleurd kan de ploeg dat niet meer aanpassen. Straten worden getekend door de vakjes schuin te arceren, bij gebouwen en parken worden de vakjes helemaal ingekleurd.

PUNTEN

De ploegen kunnen op verschillende manieren punten verdienen.

Alle gebouwen, straten en parken leveren punten op.

De plattegrond is opgedeeld in acht wijken. Hoe groter de wijk, hoe hoger de punten. Op het einde van het spel krijgt de ploeg met de meeste blokjes in een wijk die extra punten. Bij gelijkstand worden de punten verdeeld.

Op het einde van het spel krijgt elke ploeg ook punten voor hun langste straat. Heeft een ploeg bijvoorbeeld een aaneengesloten weg kunnen bouwen van zeven blokjes, dan krijgen ze zeven punten. Zijstraten tellen niet mee. De weg moet volledig in één kleur zijn.

Om de puntentelling gemakkelijker te maken, kan de werfleiding de punten van de ploegen op een flap bijhouden. Op het einde van het spel komen daar de punten van de wijken en grootste straten bij.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de bouwmaterialen van één ploeg op zijn of wanneer één ploeg niets meer kan bouwen omdat ze ingesloten zitten, is het spel voorbij. Wie de meeste punten heeft, wint het spel.

Na het spel ga je met de hele ploeg op bezoek bij de kampen van de ploegen. De speelclubbers leggen uit wat ze gebouwd hebben en hoe hun kamp werkt. De ploeg met het mooiste kamp mag ook beloond worden!