



## De Bouwers van Barçelijn

Dit is een kant-en-klaar spel voor de ribbels. Het is bedacht door de ribbelcommissie, een gezellige bende met een passie voor de ribbels. Het spel kan gemakkelijk aangepast worden voor een grote of kleine groep. Foto's, vragen of opmerkingen mogen jullie altijd doorsturen naar [ribbels@chiro.be](mailto:ribbels@chiro.be). Veel plezier ermee!

### Materiaal dat je zelf moet voorzien:

Bal  
Stoelen (1 per ribbel)  
Kaartspel  
Wasknijpers (1 per ribbel)  
Optioneel: drie hoofddeksels

**Afdeling:** ribbels (6-8 jaar)

**Aantal deelnemers:** 3-33

**Soort spel:** themaspel  
Middeleeuwen

**Duur:** 2-3 uur

**Terrein:** plein

**Bijlagen bij dit spel:**

3x9 pionnen

45 stadstegels



*Barçelijn is een middeleeuwse stad waar de boeren, ridders en struikrovers strijden om meer plaats om te leven. De ridders bouwen steeds meer kastelen bij aan hun grote stad, terwijl de boeren de velden liever gebruiken om hun koeien en schapen te laten grazen en boerderijen te bouwen. De struikrovers willen dan weer zoveel mogelijk open ruimte met struiken om zich achter te verstoppen zodat ze de middeleeuwse burgers ongestoord kunnen overvallen.*

## Doel van het spel

De bouwers van Barçelijn is een levensechte (ribbel)variant op het gezelschapsspel Carcassonne (999 games). De actie speelt zich echter niet af in Carcassonne, maar in het Middeleeuwse Barçelijn. Daar strijden drie groepen – de ridders, boeren en struikrovers – om de heerschappij van hun beminde stad.

Elke groep krijgt aan het begin van het spel 8 pionnen, respectievelijk boeren, ridders of struikrovers. De ploeg die als eerste zijn pionnen kwijt raakt is gewonnen. Hoe raak je je pionnen kwijt? Door ze toe te vertrouwen aan de steeds uitdijende stad Barçelijn!

Aan het begin van het spel bestaat Barçelijn slechts uit één stukje land, nl. één stadstegel(=kaartjes in bijlage). Via opdrachten verdient elke groep meer stadstegels. Zodra een groep een tegel bemachtigt, mag de tegel afgelegd worden op het speelveld (= een afgebakend gebied op een tafel). Zo wordt Barçelijn steeds groter. Let op: Nieuwe stadstegels moeten steeds aansluiten aan een tegel die er al ligt! Met de stadstegels kan je een netwerk van wegen maken. Het is de bedoeling dat elk kaartje dat je op het speelveld legt, klopt met de tekeningetjes erop. Zo kan je een weg bijvoorbeeld niet plaatsen aan een open veld, maar wel aan een andere weg.

Pionnen kan je kwijtraken wanneer je een weg afsluit. Dat wil zeggen dat een weg een beginpunt (bijvoorbeeld een kasteel, een boerderij,...) en een eindpunt (bijvoorbeeld een vijver, een doodlopende steegje,...) heeft. Op dat moment mag je één of méér van je pionnen op het speelveld plaatsen, langs de weg die je net afsloot (voor zover dat mogelijk is: pionnen kunnen niet eender waar in de stad geplaatst worden. Ridders vinden hun plekje in de kastelen, boeren nemen hun intrek in de boerderijen en de struikrovers voelen zich pas veilig als ze een mooie struik bezetten.

## Vorbereiding

Baken het speelveld af op tafel. Schud de stadstegels en leg ze omgekeerd op een stapel.

## Einde van het spel

Het spel in ten einde zodra één van de drie ploegen zijn acht pionnen op het speelveld heeft staan.

## Tips

Nog op zoek naar extra opdrachten? Een heleboel alledaagse spelletjes krijgen een nieuwe dimensie. Wat dacht je van een vlaggenroof waarbij drie groepen om de vlag strijden? Of heb je al gehoord van Drie-ke Bertha, het zusje van Dikke Bertha in een driehoekig veld? Ook trefbal en voetbal kan je mits een kleine aanpassing van het speelveld in drie groepen spelen. Een uitdaging voor jouw ribbels?

Heb je een kleine ribbelgroep? Speel dit spel van met twee groepen in plaats van met drie. De spelletjes kunnen wel pas rond 8 leden gespeeld worden.

Als je spel te lang duurt kan je het aantal pionnen die ze moeten kwijtspelen verminderen.

## Over de slotgracht

Baken een rechthoekig terrein af, het voorste stuk (1/3) is de slotgracht. In het vierkant dat overblijft staan twee van de drie ploegen. De derde ploeg staat aan de overkant van de slotgracht. Zij proberen om de beurt een bal (kanonskogel) over de slotgracht te werpen. Als dat lukt, mogen ze rond het veld beginnen lopen. Wanneer de bal gevangen is en terug aan de overkant van de slotgracht is, moeten ze stoppen met lopen en blijven staan waar ze staan. Wanneer de volgende bal geworpen wordt mogen ze verder lopen. Speel dit drie keer, zodat elke ploeg een keer aan slag is. De ploeg met de meeste rondjes rond het veld wint.

## De ridder in de toren

Er staan zoveel stoelen in het veld als er ribbels zijn. In het midden van het veld staat de leiding. Wanneer die "ten aanval" roept, komen de ridders (alle ribbels) uit hun torens (van hun stoelen af). Ze tikken de leiding, en gaan daarna zo snel mogelijk weer op hun stoel staan. Ondertussen is er een stoel weggehaald. Wie geen stoel vindt, valt af. De ploeg waarvan aan het einde de meeste spelers overblijven is gewonnen.

## Kringrace

Alle ribbels staan in een kring, om beurten iemand van elke ploeg (zodat er steeds twee anderen tussen jou en je ploegmaat staan). Er worden drie voorwerpen doorgegeven, voor elke ploeg één. De voorwerpen vertrekken op gelijke afstand van elkaar op een ander punt in de kring. Als het startsein gegeven wordt geven de ploegen hun voorwerp zo snel mogelijk door aan de volgende van hun ploeg. Zo proberen ze het voorwerp van de andere ploegen in te halen. Een ploeg wiens voorwerp wordt ingehaald valt af. Je speelt door tot één ploeg gewonnen is. Tip: Je kan dit ook met hoofddeksels spelen. De helm (ridders), de bandana (struikrovers) of de strohoed (boeren) wordt dan niet doorgegeven maar op elkaars hoofd gezet.

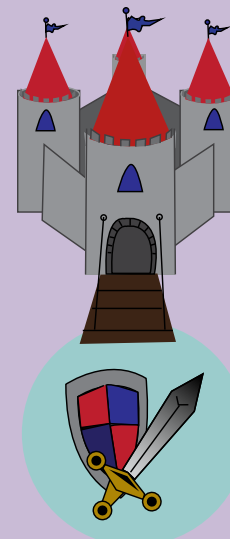
## Spelverloop

### Groepsindeling

Verdeel je ribbels in drie groepen aan de hand van een spelletje: als je één keer fluit moet iedereen op z'n buik gaan liggen, twee keer fluiten is per twee staan, drie keer fluiten per drie, vier keer per vier, ... Ga zo een tijdje door tot je het aantal keer fluit dat je nodig hebt om drie ploegen te vormen. Zorg ervoor dat de groepen visueel herkenbaar zijn. Dat kan door een kleurtje verf op de neus, een kaartje, een gekleurde bandana, ... Voor ribbels is het handig als ze in een oogopslag kunnen identificeren wie er in hun ploeg zit.

### Spelverloop

Hieronder werkten we 10 opdrachten uit waarbij de ridders, struikrovers en boeren stadstegels kunnen verdienen om te bouwen aan Barçelijn. Je kan de winnaar van het spel steeds één tegel geven, maar bij sommige spelletjes is het ook een optie om de winnaar te belonen met twee tegels. Zo kan je ook de ploeg die als tweede eindigde een tegel te geven. Op die manier verliezen de andere ploegen de moed niet, en schiet je spel sneller op. Je plaatst je speelveld best op een centrale plek, waarnaar je na elke opdracht terugkeert om te bouwen. Het is niet de bedoeling om de tegels op te sparen tot het einde van het spel, bemachtigde kaarten worden meteen afgelegd.



## Opdrachten

### Jonkvrouw in nood

Baken drie terreinen af waar een boom in staat. Van elke ploeg staat er iemand tegen de boom staan in het terrein van de andere ploeg, dit is de jonkvrouw. Probeer zo snel mogelijk je eigen jonkvrouw vrij te krijgen door haar aan te tikken zonder getikt te worden door de tegenpartij. Wie het eerst zijn jonkvrouw vrij krijgt is gewonnen.

### Eén boer, twee ridders, drie struikrovers,...

De ridders dagen de boeren uit om tot tien te tellen, want ze vinden ze maar dom. Voor de struikrovers is dit een fluitje van een cent, want zij tellen elke dag hun gouden munten. Of niet? De drie ploegen staan naast elkaar op een rijtje (estafetteopstelling). Enkele meters verder ligt voor elke groep een aantal kaarten omgekeerd op de grond met nummertjes erop van 1 tot 10. Bij het startsignaal loopt de eerste ribbel van elke ploeg naar de kaarten. Die mag één van de kaarten omdraaien. Heeft hij meteen geluk en staat nummertje één op de kaart die hij omdraaide, dan mag hij die kaart meenemen. Is dat niet het geval, dan loopt hij terug, zodat de tweede ribbel zijn kans kan wagen. Het is zo de bedoeling dat de kaarten in de juiste volgorde worden opgehaald: eerst één, dan twee, dan drie, ... Wie een verkeerde kaart omdraait, legt die weer netjes bij de rest. Welke ploeg haalt als eerste alle kaarten binnen?

### Levend dammen

Alle inwoners van Barçelijn hebben één zwakke plek: hun tenen. Als ze daar geraakt worden, zijn ze uitgeschakeld. Ridders, boeren en struikrovers proberen elkaar zo snel mogelijk uit te schakelen. De ploegen staan in een driehoek tegenover elkaar. Om beurten mag elke ploeg op het signaal van de leiding een sprong maken (met de benen samen). Wanneer iemand na zijn sprong met zijn handen de tenen van een tegenstander kan tikken, valt die tegenstander af. Ze mogen alles proberen om de voeten te tikken, maar hun eigen voeten moeten blijven staan waar ze zijn neergekomen.

## Steekspel

De drie ploegen verdelen zich in duo's. De ribbel die vooraan staat is het paard dat zijn ruiter moet beschermen. De ribbel achteraan is de ruiter die de andere ruiters kan verslaan door een wasknijper op hun kleren te steken. Elke ruiter start met één wasknijper in de hand. De ploeg die op het einde van het spel het minste wasknijpers heeft (in de hand of op de kleren) is gewonnen. Spreek op voorhand af dat je ribbels de wasknijpers niet mogen weggoien.

### De draak en de schat

Iemand van de ribbelleiding staat geblinddoekt en met een krantenknuppel op een stoel. Onder die stoel liggen een heleboel stadstegels die de ribbels willen bemachtigen. Dat doen ze door te sluipen. Wie geraakt wordt door de krantenknuppel mag niet meer meespelen.

### De boom in!

De ridders, boeren en struikrovers ontmoeten elkaar voor een duel in het bos. De enige manier om te vluchten? De bomen! Iedereen gaat per twee staan en geeft handen, zodat de armen een cirkel vormen. Iemand is de tikker, iemand anders (van een andere ploeg) wordt achternagezeten. Ontsnappen kan door onder de armen van een duo door te duiken en in de plaats van één van de twee ribbels in te nemen. Wie uit de cirkel geduwd wordt, wordt nu achternagezeten. Als je getikt wordt keren de rollen om. De ploeg waarvan bij het eindsignaal niemand de tikker of achternagezeten is, is gewonnen.

### Boeridderover

Iedereen start als lid van zijn eigen ploeg: boer, ridder of struikrover. Elke ploeg heeft een eigen gebaar. De struikrovers stelen (pakkende hand), de ridder steekt (hand vooruit steken), de boer plant (hand naar de grond). Alle spelers lopen rond op een afgebakend terrein. Als ze elkaar tegenkomen tellen ze tot drie, op drie maken ze hun gebaar. De ridder wint van de struikrover, de struikrover van de boer, de boer van de ridder. Wie verliest neemt het gebaar van de tegenstander over. Welke ploeg is op het einde het grootst?