

Bosco Base Memory speluitleg

Doel van het Spel

Het doel is om zoveel mogelijk duo's van kaarten te vinden en te verzamelen. De duo's die er gemaakt moeten worden zijn de oranje sterren met de blauwe sterren. Het zijn telkens onderwerpen die bij elkaar horen.

Vorbereiding

1. **Schud de Kaarten:** Schud de kaarten goed om ervoor te zorgen dat ze in willekeurige volgorde liggen.
2. **Leg de Kaarten neer:** Leg alle kaarten met de afbeelding naar beneden op een vlak oppervlak in een raster.

Spelregels

3. **Start het Spel:** Kies welke speler mag beginnen. Dit kan door loting of door de jongste speler te laten starten.
4. **Eerste Beurt:** De eerste speler draait twee kaarten naar keuze om zodat iedereen de tekst kan zien.
 - **Match gevonden:** Als de twee omgedraaide kaarten de juiste match zijn, heeft de speler een duo gevonden. Hij/zij neemt de kaarten weg en mag nog een keer.
 - **Geen match:** Als de kaarten niet overeenkomen, draait de speler de kaarten weer om met de tekst naar beneden en is de volgende speler aan de beurt.
5. **Volgende Spelers:** De volgende speler doet hetzelfde, en het spel gaat zo verder in de richting van de klok.

Eind van het Spel

- Het spel eindigt wanneer alle duo's gevonden zijn en er geen kaarten meer over zijn.
- **Winnaar:** De speler met de meeste duo's aan het einde van het spel wint.

Oplossingen

- *Bosco Base / jeugdwerkorganisatie, begeleidt jongeren in hun traject van animator tot instructor*
- *Cursussen / animator, hoofdanimator, instructor en specialisatie*
- *De naam van de inspirator / Giovanni Bosco*
- *Avondwoordje / de dag afronden met een gedachte, een gedicht, een liedje*
- *Don Boscospeelpleinen / Don Bosco Halle, De Mirkens, Don Bosco Oud-Heverlee, Groene Zone, Heidevreugde, Kinderland, Raccoon, Don Bosco Beerse, Imago*
- *Sjoefoemi / tweejaarlijks weekend voor alle Don Boscoanimatoren*
- *Quote van Don Bosco / 'Een glimlach opent harten'.*
- *Youth4Youth / 16 Europese animatoren tijdens de zomer aan de slag op Vlaamse Don Boscospeelpleinen*
- *Animator in het buitenland / Als animator mee op kamp met een Europese Don Boscowerking*
- *Hashtags / #ikbendonboscoanimator #boscobuddies #donboscommunity*
- *Wat deed Giovanni Don Bosco? Hij was een Italiaanse priester in de 19^{de} eeuw*
- *De Maaft / Duidelijke speluitleg, Een spelleider, Materiaal, Animatie, Aangepast aan het kind, Fair Play, Terrein, Eind- en beginsignaal*
- *Hasta La Pista / wandeltocht Cammino di Don Bosco, een luswandeling rond Turijn in Italië*
- *Dag van de Animator / feestdag om jongeren te bedanken voor hun engagement*
- *Elke Don Bosco-organisatie is een... / thuis-, leef-, leer- en zinplaats voor jongeren*
- *Koerier en Koerier Flash / magazine en nieuwsbrief van Bosco Base*
- *Thuisbasis / Naamsesteenweg 37, 3001 Heverlee*
- *Sinds 2023 Bosco Base / sinds 1959 Kaderschool Don Bosco, sinds 1996 Jeugddienst Don Bosco*
- *Plaats eerste oratorio van Don Bosco / Turijn in Italië*
- *Internationale vorming en uitwisseling / Don Bosco Youth-Net*

Spelimpulsen met memory:

Running Values (Estafette) 5-10min:

Teamverdeling:

Bij dit spel is het belangrijk dat de spelers onderverdeeld wordt in meerdere teams. Zij moeten per team op een rij gaan staan, achter een kegel.

Speelveld:

Per team moet er een kegel staan, met ongeveer op 20 meter afstand, recht ertegenover.

Het doel:

Als eerste het memoryspel opgelost hebben. Dit betekent alle duo's bij de beginkegel verzameld hebben.

Beurtrol:

De spelers van elk team lopen om de beurt. De volgende speler mag pas vertrekken als de vorige hun hand heeft aangetikt.

Memory:

Aangekomen aan de overkant mag elke speler 2 kaarten omdraaien. Als dit een passend vraag en antwoord zijn mag de speler het duo meenemen.

Een fout duo:

Wanneer een speler een fout duo meeneemt, moet het team één loopbeurt gebruiken om deze kaarten terug te gaan leggen bij de rest van het memory-spel. De speler mag dan geen andere kaarten mee terug nemen. Hierdoor lopen ze een stevige achterstand op.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als één team de memory volledig heeft opgelost. Dit team is de winnaar.

OF

Het spel eindigt als elk team buiten één de memory volledig heeft opgelost. Aan de hand van de volgorde waarin de teams de memory beëindigt hebben is ook hun plaatsing. De eerste wint, en het team dat nog niet klaar was komt laatste.

Flying Values (Stratego) 45-90min:

Teamverdeling:

Bij dit spel is het belangrijk dat de spelers onderverdeeld wordt in meerdere teams. Zij moeten per team een kamp hebben, een afgebakende plaats waar ze kunnen verzamelen, en de speelkaarten kunnen liggen.

Speelveld:

Het speelveld is best een groot stuk afgebakend veld of bos. Er moet genoeg ruimte zijn om te lopen, te ontwijken, en idealiter te verstoppen. Verspreid over de uiteindes van het speelveld is er per team een kamp. Dit kan aangeduid worden met een hoepel, een lint op de grond, met takken gebouwd,...

Het doel:

Het doel van het spel is om op het einde als team de meeste duo's kaarten juist gekoppeld te hebben.

Spelers tegenhouden:

Iedere speler heeft steeds een nummer op zak. Wanneer deze iemand anders tikt, wint de persoon met het hoogste nummer. Om het eerlijk te houden kan het laagste nummer tegen niemand winnen buiten het hoogste nummer, en kan het hoogste nummer tegen niemand verliezen buiten het laagste nummer.

Wanneer je verloren bent geef je je nummer aan de andere speler, en moet je terug naar je kamp om een nieuw te halen. Als je een speelkaart bij hebt, moet je deze ook afgeven.

Kaarten stelen:

Je mag één kaart mee uit een vijandig kamp nemen wanneer je hier in kan binnendringen.

Je mag dus ook steeds maar één kaart bijhebben.

Een duo kaarten dat juist is en bij elkaar past, mag niet meer gestolen worden. Het is best dat er in een kamp iemand zit die de juiste antwoorden heeft, zodat dit zeker is.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als alle duo's gevormd zijn, of wanneer de tijdslimiet is bereikt.

Buying Values (Stratego + Smokkelspel):

Basis:

Alles van de Stratego versie is ook bij dit spel van toepassing.

Veranderingen:

In plaats van dat alle speelvragen in de kampen verspreid liggen, liggen de vragen nu in een standje in het midden van het speelveld, of bij een rondwandelende animator.

De verkoper:

De verkoper heeft een standje of loopt rond met de kaarten met een vraag op. In een afgebakende zone rond de verkoper kunnen de spelers elkaar niet tikken.

De opdrachtgever:

De opdrachtgever heeft een standje of loopt rond met het "geld". Dit kan je verdienen door opdrachten uit te voeren. Opdrachten kunnen in de vorm zijn van individuele, of groepsopdrachten, of bijvoorbeeld ook duels tussen verschillende teams. Hoe moeilijker de opdracht is, of hoe veel langer die duurt, hoe veel meer "geld" de spelers verdienen.

Het "geld":

Het "geld" kan ingekleed worden als zijnde "appreciatie", of "respect", of iets anders.

Het geld kan uitgebeeld worden door kroonkurken, papiertjes met een aantal op, steentjes,...

Spelers tegenhouden:

In plaats van alleen het nummer en mogelijke speelkaarten af te moeten geven bij het verliezen, geef je nu ook het geld af dat je bij hebt.

Extra aanvulling:

Om het spel complexer te maken kan het ook een regel zijn dat:

Wanneer een duo vraag en antwoord correct bij elkaar worden gelegd kan het team dit inruilen voor een punt, en een hoeveelheid "geld". Het "geld" kan in het spel verder gebruikt worden.

Hierbij verandert het speldoel van de meeste duo's hebben, naar de meeste punten hebben.