

## Bijlage bij programma 'Meer dan genoeg'



### GELUKSSPEL - Beschrijving en spelregels

#### Introductie 3.2

**Tieners ontdekken spelenderwijs dat het leven soms een grote jacht naar levensvervulling is. Op allerlei manieren proberen we als het ware 'punten' binnen te halen die ons geluk vergroten.**

#### LET OP:

1. Benadruk het spelkarakter van deze vorm, één en ander moet vooral niet te serieus worden genomen.
2. Het spel vereist van iedereen de discipline om eerlijk te spelen!

#### **Nodig / voorbereiding**

- Voor iedereen een kopie van onderstaand formulier, liefst op stevig papier of zelfs karton; plus een pen.
- Als het kan voor iedereen een dobbelsteen, of anders één dobbelsteen per vier deelnemers (anders duurt het te lang).
- Voldoende ruimte om met A4'tjes (vakken) op de grond een groot 'spelbord' te maken, à la Ganzenbord. Maak minstens zoveel vakken als je deelnemers hebt, plus zoveel mogelijk erbij. De vakken hoeven niet genummerd te worden. Maak er een cirkel van (het laatste vak sluit dus weer aan bij het eerste).
- Zet op de A4'tjes (de vakken dus) onderstaande 'opdrachten'. Een aantal vakken kun je ook leeg houden.

**Aankondiging** – *Iedereen heeft behoefte aan (dorst naar) erkenning, waardering en het gevoel erbij te horen. Maar hoe kom je daaraan? Met geld, prestaties, zoveel mogelijk likes op Facebook, leuke vrijetijdsbesteding en natuurlijk met relaties kun je heel wat bereiken. Maar dat gaat allemaal niet zomaar... Hoe haal je je gelukspunten binnen?*

#### **Werkwijze**

- Vertel nog niet wat precies de bedoeling van het spel is. Laat iedereen voor zichzelf de eerste kolom invullen: wat is voor jou het belangrijkste (= 5) t/m wat is voor jou het minst belangrijk (= 1).
- Dan vertel je de bedoeling van het spel. Het getal dat je aan een 'ding' (geld, prestaties enz.) hebt gegeven, vertegenwoordigt de waarde die je daaraan hecht, zeg maar 'gelukspunten'. Het gaat er nu om dat je met die dingen zoveel mogelijk gelukspunten bijverzamelt. Wie aan het einde de meeste gelukspunten heeft, is dé gelukkige van het spel.
- Aan de ene kant is de startpositie voor iedereen hetzelfde. Iedereen krijgt namelijk 3 geldeenheden, 1 prestatie, 5 likes, 4 uren vrije tijd en 2 relaties. Laat ze die invullen in de kolom 'Je krijgt er'. Dat betekent aan de andere kant dat er gelijk al verschillen zijn. Heb je bij het begin aan geld de waarde 2 toebedacht, dan levert je dat  $3 \times 2 = 6$  punten op. Maar waren ze jou een 5 waard, dan beschik je over  $3 \times 5 = 15$  punten. Maar of je die houdt, moet nog blijken tijdens het spel. Aan het einde wordt namelijk pas de eindwaarde bepaald!
- Laat iedereen een willekeurige plaats innemen op het speelveld. Wat daar staat, is op dit moment nog niet van toepassing. Er mag (nu) maar één persoon op een vakje staan. De richting waarin iedereen zich straks beweegt, is met de klok mee.
- We doen ronde 1: iedereen gooit met de dobbelsteen en gaat het aantal vakken vooruit dat de dobbelsteen aangeeft. Er mogen nu meerdere mensen op één vak



Samen geloven  
in de kerk van nu

komen te staan. Iedereen voert uit wat er op zijn vak staat en zet in de kolom 'ronde 1' wat hij na afloop van deze ronde bezit: hoeveel geld, hoeveel prestaties, enz.

- Bij sommige vakken moet er geruild worden met (of gekocht worden bij) een ander. Daarbij is van belang dat beide partners de waarde aanhouden die ze zelf in de grijze kolom hebben aangegeven. Bijvoorbeeld: A moet met zijn geld bij B een relatie kopen. De waarde die A aan geld geeft, is 1; voor B is een relatie 4 waard. Dat betekent dat A 4 geldeenheden aan B moet geven om één relatie van hem te krijgen. In kolom 'Ronde 1' veranderen ze beide wat ze overhouden: A heeft 1 relatie meer, 2 geld minder; B heeft 2 geld meer en 1 relatie minder.

- Als er geruild/gekocht moet worden, mag degene die deze opdracht krijgt, tot op zekere hoogte zelf kiezen bij wie hij dat wil doen. Hij kan dus kijken wie het goedkoopst is. De ander (dus degene bij wie gekocht wordt) mag niet weigeren.

- Als een opdracht niet uitgevoerd kan worden (door gebrek aan ruilmiddelen) hoeft de speler niks te doen. Als een opdracht wél uitgevoerd kan worden, *moet* hij ook uitgevoerd worden.

- Bij sommige opdrachten moet alleen iets meegedeeld worden aan een andere deelnemer, bv. 'Ik pik een vriend van je in' (zie onder). Die andere deelnemer *moet* dat dan registreren op zijn formulier.

- Als iedereen gedaan heeft wat hij/zij bij ronde 1 moest doen en ingevuld heeft wat er veranderd is, ga je verder met ronde 2. Enz. tot ronde 10 (of eerder, als het te lang duurt).

- Ten slotte rekent ieder zijn eindscore uit. Dat is het aantal eenheden dat in de kolom van ronde 10 staat x de waarde die hij aan het begin van het spel aan de verschillende dingen heeft toegekend.

- Mogelijke opdrachten voor op de vakken (vul zelf zo nodig aan, of wijzig):

- Leuk, je krijgt er 1 vriend bij!

- Je haalt een onvoldoende, 1 prestatie minder.

- Koop met je likes 1 vriend bij één van de vier mensen (2 links, 2 rechts) naast je.

- Je hoeft je kamer niet op te ruimen – 1 (uur) vrije tijd erbij!

- Geef 1 like weg aan wie je maar wilt.

- Je krijgt verkering: 1 relatie erbij.

- Koop met je prestaties 1 (uur) vrije tijd bij één van de twee mensen (1 links, 1 rechts) naast je.

- Fout hoor, je pikt 1 vriend in bij de persoon die vijf vakken achter je staat.

- Hard gewerkt, lever 1 prestatie in en schrijf 3 geld(eenheden) bij.

- Koop met je geld 1 prestatie bij één van de vier mensen (2 links, 2 rechts) naast je.

- Voor 1 (uur) vrije tijd krijg je 5 likes; geef die aan 5 mensen in het spel (ter keuze).

- Je geeft al je geld weg aan een goed doel (niet iemand binnen dit spel).

- Ga vijf vakken verder staan en doe wat daar staat.

- Domme actie: oké 2 geld erbij, maar 1 vriend minder.

- Koop met je prestaties 1 (uur) vrije tijd bij één van de twee mensen (links of rechts) naast je.

- Groot feest gehouden: je bent al je geld kwijt, maar krijgt er wel 2 nieuwe vrienden bij.

- Geslaagd voor je examen: 3 prestaties erbij!

- Koop de vriendschap van je rechterbuurman of – vrouw. Hij/zij mag bepalen waarmee hij betaald wil worden.

- Je verkering gaat uit! Dat is 1 relatie minder.

- Je besteedt je vrije tijd om geld te verdienen: 3 geld erbij, 2 vrije tijd eraf.

- Portemonnee kwijt: 2 geld minder.

**Afronding** – Laat iedereen zijn/haar eindscore uitrekenen. Hij/zij is dé gelukkige! *Soms lijkt het erop dat het in het echte leven ook zo gaat. Op allerlei manieren proberen we ons geluk te vinden. Maar daar kun je erg moe van worden.*



Samen geloven  
in de kerk van nu

## Spelformulier

	Geef de waarde aan*	Je krijgt er	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7	Ronde 8	Ronde 9	Ronde 10	Eindwaarde
<b>Geld</b>													
<b>Prestaties</b>													
<b>Likes</b>													
<b>Vrije tijd</b>													
<b>Relaties</b>													
* Geef in deze kolom een rangorde aan van 1 t/m 5 5 = meest belangrijk 4 = belangrijk 3 = gemiddeld belangrijk 2 = niet zo belangrijk 1 = minst belangrijk													



Samen geloven  
in de kerk van nu