

Actie Johanna.be --- Mooibos-Lievens: voorstel
--

Doelen methodiek/spel :

- Het moet leuk zijn
- Het moet nuttig zijn voor jeugdbewegingen, dwz dat jeugdbewegingen die de activiteit doen er in hun later functioneren de vruchten van plukken.
- Het moet de leden sensibiliseren over zich op de openbare weg begeven.
- Met de resultaten van het spel kunnen we een staalkaart maken van een traject; dwz dat we kunnen aanduiden of dat traject veilig is.

Omgeving

Het valt te verkiezen dat het spel/methodiek gespeeld wordt in een omgeving waar leden al min of meer vertrouwd mee zijn en dus op een weg die regelmatig afgelegd wordt. 3 mogelijkheden:

- ofwel is het een omgeving die de leden vaak gebruiken, bvb. van en naar school, naar het lokaal en terug, etc...
- ofwel is het een omgeving die de groep vaak gebruikt, vb. van en naar het treinstation, het zwembad, een park,...
- een combinatie van de twee

Doel van het spel is een score te behalen op 100. Ze moeten proberen de meest ideale weg af te leggen (= 100 op 100, allemaal veld en bos) en zoveel mogelijk risico te vermijden (drukke wegen, geen zebrapaden, geen trottoirs of bermen). Op het einde van de tocht wordt met een aantal geobjectiveerde parameters de totaalscore van de tocht verlaagd.

Stap 1: weg uitkiezen en uitstippelen volgens verwachte verkeersveiligheid: zo veilig mogelijk (dus zo weinig mogelijk auto's, zoveel mogelijk trottoirs of bermen, zo weinig mogelijk oversteken,...).

Stap 2: afstappen van de weg

Er zijn vier aspecten aan het spel:

Aspect 1: Continue opdrachten: groep moet tijdens de tocht minimum 4 opdrachten volbrengen om de 4 delen van de basisset veiligheid voor op tochten te verdienen: fluo-materiaal, ehbo-gerief, noodbrief, gsm.

4 opdrachten zijn:

- ehbo-proef: twee man krijgt bij begin van wandeling een korte handleiding ehbo. Na een vooraf bepaalde tijd (vb. een halfuur) moeten die twee een ehbo-proef afleggen (vb. iemand correct verplaatsen... Lukt dit niet, dan gaat de handleiding naar een volgende duo, dat na een halfuur alweer zal geconfronteerd worden met een opdracht. Lukt dat weeral niet, dan ...

- Raadsel rond remafstand oplossen uitzetten op de weg

- Pictionary van verkeersborden. Groep moet een vooropgesteld aantal borden raden, anders...

- quiz op basis van de fluomap

Het spel is pas afgelopen als alle opdrachten geslaagd zijn.

Aspect 2: Elementen die de score van het parcours verminderen. De groep moet een zo hoog mogelijke score behalen. Die score hangt af van de veiligheid van het afgelegde parcours, dat dus al voor een groot deel bepaald wordt door de uitstippeling vooraf op kaart. (ALLES STANDAARDISEREN/statistiek)

- het aantal ontbrekende zebrapaden (opdracht)

- het aantal wagens dat onderweg wordt tegengekomen (standaardiseren, z-score)

- de snelheid van het gemotoriseerde verkeer onderweg

- het aantal meter dat moet afgelegd worden zonder trottoir of zonder begaanbare berm. (opdracht)

Aspect 3: Opdrachten waarmee onveilige situaties overwonnen kunnen worden. Telkens er een hindernis opduikt, moet de groep eerst een opdrachtje afleggen. Dit gebeurt in twee gevallen: één: indien er geen trottoir of berm is, moet met een opdracht er één verdiend worden, twee: indien er geen zebrapad is, moet er met een opdracht één verdiend worden. De groep mag pas door als de opdracht geslaagd afgelegd is.

- estafettes in file indienne

speelgoedautootjes overbrengen

onder, boven doorgeven

bij bos, soort hindernisstoeltje

duikboot

touwtje springen

ganzenpas

olifantenpas

iets op hunne kop overbrengen

aantal benen en voeten gebruiken

doek omkeren zonder dat iemand van het doek stapt

Aspect 4: zeer belangrijk. Denkproces onderweg om de meest veilige weg te vinden: leiding en leden beoordelen en bespreken de te volgen weg.

