



LEVENSWEG DER GEVOELEN

Het doel van dit spel is dat je alle emoties ervaart voor je naar de hemel gaat. Het is een bordspel met opdrachten die verspreid over het terrein uitgevoerd moeten worden (binnen een straal van 10 m van het bord lijkt ons ideaal). Het spel wordt gespeeld met max. zes pionnen.

DE VERSIE VOOR

-12

Materiaal:

- Marshmallows
- Een bal
- Een emmer
- Een knuppel van krantenpapier
- Een doek
- Een touw
- Een kaartspel

Verdeel de leden in zes ploegjes, elk ploegje heeft een pion op het speelbord. De leden moeten dobbelkaarten vinden voor ze kunnen dobbelen. Die kaarten (gewone speelkaarten of iets anders) liggen verspreid over het terrein. Een ploegje kan nooit twee keer na elkaar dobbelen.

Op het speelbord zijn er verschillende vakjes waar ze op kunnen terechtkomen.

- Een gevoelsvakje: op dat vakje moet je de opdracht uitvoeren die bij dat gevoel hoort. Als die opdracht lukt, heb je die emotie meegemaakt en krijg je een gevoelskaartje. Elke gevoelskaart is een punt waard.
- Ga twee plaatsen terug.
- Het vagevuur: je zit een beurt vast in het vagevuur. Je mag dus pas weer meespelen wanneer alle andere groepjes gegooid hebben.
- Gooi nog eens.
- De put: je zit in de put, en alleen een medespeler kan je eruit krijgen! Je staat vast op dat vakje tot er een andere pion langsgekomen is.
- Leeg vakje: dat vakje mag je zelf invullen.

De gevoelens die ze moeten meemaken, zijn: blij, bang, boos, verdrietig, gelukkig en verliefd.

- Blij: Speel Schoemibumi: stop om beurten een snoepje in elkaars mond en zeg: "ik ben blij!"
- Boos: Daag een andere ploeg uit om hanengevecht te spelen.
- Bang: De bangerik wordt geblinddoekt en krijgt zes wasknijpers op zijn of haar kleren gespeld. Binnen de minuut moeten de andere spelers die afnemen, zonder geraakt te worden door de knuppel (bijvoorbeeld gemaakt van krantenpapier) die de bangerik vastheeft.
- Verdrietig: Minstens één iemand van je team moet zonder hulpmiddelen een echte traan laten.
- Gelukkig: HAHA-spel. De spelers zetten zich in een kring. De eerste zegt HA, de tweede HAHA, de derde HAAAA ... Het doel is zover mogelijk te geraken.
- Verliefd: Jullie hebben een blind date. Verdeel de ploeg in tweeën. Span een doek tussen twee bomen en zet de groepjes elk aan een kant. Ze moeten de bal overgooien en proberen te vangen in een emmer, zonder te praten! Lukt dat vijf keer, dan is de opdracht geslaagd.





DE VERSIE VOOR +12

Materiaal:

- Marshmallows
- Een bal
- Een emmer
- Een knuppel van krantenpapier
- Een doek
- Een touw
- Grote pampers (of iets anders dat daar dienst voor kan doen)
- Een loodzware boekentas (vul hem bijvoorbeeld met zand)

Deze versie is hetzelfde als de -12-versie, maar nu kunnen er bonuspunten verzameld worden, waardoor snelheid niet het enige is wat telt om te winnen. Je kunt bonuspunten verzamelen door bepaalde levensfasen te doorlopen.

Levensfasen: Je komt in een bepaalde levensfase als je op dat vakje op het bord komt. Een levensfase duurt telkens twee beurten, en ondertussen kan je niet in een andere levensfase terecht komen. Als je ploeg een levensfase doorlopen heeft, krijg je drie bonuspunten.

- **Baby:** in deze levensfase draagt iedereen van je groepje een pamber.
- **Chiroleiding:** in deze levensfase kan je je niet verplaatsen tenzij je fluit.
- **Student:** in deze levensfase moet je de hele tijd een loodzware boekentas dragen.

EXTRA

Er is nog een extra speciaal vakje, het **kansvakje**. Als ze daarop terechtkomen, moeten ze hun emotionele grens verleggen door een vraag te beantwoorden. Een van hen trekt een vraag uit een stapeltje kaartjes, de volledige groep beantwoordt ze. Per kansvraag die ze beantwoorden, krijgen ze twee bonuspunten.

- Vertel een geheim.
- Wanneer heb je voor het laatst gehuild?
- Wanneer zei je voor het laatst "ik hou van jou", en tegen wie?
- Wanneer was je voor het laatst echt gelukkig?
- Naar wie kijk je op?
- Wat is je grootste angst?
- Wanneer deed je het laatst een goede daad voor iemand die je niet kent?