

# Handleiding Sirkelslag YOUNG 2023: *Ga mee!*

Beste spelleiding,

Tof dat jullie meedoen met Sirkelslag YOUNG 2023! Strijd met jullie team(s) tegen honderden andere teams en wie weet wint jullie team de Sirkelslag beker. En dit jaar kun je met je team een groepsuitje winnen in koninklijke sferen!

In dit document lees je de uitleg van de zes spellen van Sirkelslag Young 2023. Lees dit document op tijd door en bekijk de video van tevoren, zodat jullie weten welke voorbereidingen nodig zijn.

Tip: Maak tijdens de bijeenkomst foto's en video's, en deel ze op Facebook of Instagram met #sirkelslag. Houd daarbij wel de privacy volgens de AVG-regels in de gaten!

Overzicht	Tijdsindeling
Intro filmpje	
Extra spel - stappen tellen	gedurende het hele spel
Filmpje	
Spel 1 - Op handen en voeten	10 min.
Filmpje	
Spel 2 - Pad van kwetsbaarheid	10 min.
Filmpje	
Spel 3 - Oog voor de ander	10 min.
Filmpje	
Pauze	10 min.
Filmpje	
Spel 4 - Eetproef	5 min.
Filmpje	
Spel 5 - Giftcard	15 min.
Uitro filmpje	
<b>Totaal (incl. filmpjes en pauze)</b>	<b>90 min.</b>

## Algemeen

Tijdens Sirkelslag YOUNG maak je gebruik van de video van 90 minuten op YouTube waarin de presentatoren Remy en Sjoukje de spellen uitleggen. Houd deze handleiding tijdens de uitzending bij de hand. Op het juryformulier kun je de score bijhouden. Daar vind je de criteria om punten te scoren. Houd je aan de criteria en vul het zo eerlijk mogelijk in, daar wordt op gelet!

Het is dus belangrijk om je als spelleiding en jury goed voor te bereiden. Zo weet je wat er gaat gebeuren en hoe het spel in zijn werk gaat. Ook begeleid je de spellen als spelleiding door de tieners te wijzen op de spelregels en bijvoorbeeld hoe ze kunnen scoren. Moedig hen aan, maar help niet door de juiste antwoorden te geven of door het geven van duidelijke hints. Zo blijven de spellen in balans en kan er eerlijk gejureerd worden.

## Doelgroep

Tieners van 13 tot en met 16 jaar.

## Doel

- Na het spelen van Sirkelslag hebben tieners ervaren hoe het is om samen stappen te zetten en merken ze hoe het is om deel uit te maken van Gods wereldwijde beweging van geloof, hoop en liefde.
- Na het spelen van Sirkelslag kennen de tieners het verhaal van Ester en hebben ze met elkaar nagedacht over hoe zij zelf van betekenis kunnen zijn voor hun omgeving.

## Teamgrootte

Een team bestaat uit 4 tot 8 tieners. Heb je 3 tieners? Ga na of vrienden van de tieners mee willen doen, zoek samenwerking met een andere lokale kerk of een middelbare school, of vraag volwassenen uit je eigen gemeente.

Heb je meer dan 8 tieners, meld je dan met 2 teams aan en maak 2 gelijkwaardige teams, bijvoorbeeld 2 teams van 5 tieners. Regel per team twee leiders: één spelleider en één jury.

## Leiding

Het is in ieder geval nodig om minimaal 1 spelleider per team te hebben en daarnaast 1 persoon die jureert en de scores bijhoudt. Heb je meerdere teams, zorg dan voor meer spelleiding.

Tip: Nodig de predikant, de koster of een twintiger uit om te helpen als spelleiding. Op deze manier betrek je de gemeente bij Sirkelslag.

## Ruimte

Voor het spelen van de spellen heb je een zaal of ruimte van minimaal 5 meter bij 6 meter nodig.

## Vorbereidingstijd

120 minuten

## Vorbereiding

Zet op de dag van het spelen ruim van tevoren alle spellen klaar en test de apparatuur. Zorg dat de film en de spellen vlot achter elkaar worden gedaan. Tijdens het spelen van elk spel loopt er een timer die aangeeft hoeveel tijd het team nog heeft voor dit onderdeel. Halverwege het programma, na spel 3, is er een korte pauze van 10 minuten.

Tip: Lees vooraf aan Sirkelslag samen met de tieners het Bijbelverhaal van Ester. Die voorkennis kan helpen bij het begrijpen van de verhaallijn in de video en bij de spellen.

## Benodigheden

Bij elk spel staat aangegeven welke materialen je nodig hebt. Je hebt in ieder geval nodig:

- een laptop met de mogelijkheid om geluid af te spelen
- optioneel: een beamer en boxen zodat iedereen de video goed kan zien en horen
- internetverbinding;
- Sirkelslag YOUNG 2023 video
- handleiding Sirkelslag YOUNG 2023
- bijlagen Sirkelslag YOUNG 2023
- juryformulier Sirkelslag YOUNG 2023 (digitaal invulbare pdf)

# Extra spel - Stappen tellen

## Benodigheden

- een opgeladen mobiele telefoon met beschermhoes

**Tip:** Installeer onderstaande app ruim voordat Sirkelslag begint, zodat je weet hoe de app Pedometer Stappenteller werkt.

## Vooraf

- Zoek in de Play Store of in de Apple-store de app 'Pedometer Stappenteller' en download de app op je mobiele telefoon.
- Na het openen vul je geen persoonlijke gegevens in zoals geslacht, gewicht of lengte. Dit kun je overslaan.
- Klik in het openingsscherm (beneden in het midden) op de afbeelding van de vlam (training).
- Kies bij doelfstand: geen (specifiek doel).
- Druk op start op het moment dat de opdracht door de presentatoren wordt gegeven. Vervolgens wordt er afgeteld 3-2-1 en vanaf dat moment gaat de tijd lopen en worden de stappen geteld. Gedurende heel Sirkelslag (90 minuten) blijft de app de stappen tellen. Ook op het moment dat je telefoon naar het vergrendelscherm gaat, loopt de stappenteller door.



## Spel

Duur: 90 minuten

Doel: Het doel van het spel is dat een team zoveel mogelijk stappen zet tijdens het spelen van Sirkelslag.

Speluitleg:

- Geef een van de tieners je mobiele telefoon op het moment dat de presentatoren het aangeven. Benoem dat ze voorzichtig zijn met je telefoon en verder nergens aan hoeven te komen op de telefoon.
- Gedurende de 90 minuten probeert ieder team zo veel mogelijk stappen te zetten.
- Tijdens de spellen gaat dit als vanzelf, maar ook daarbuiten zetten tieners zich daarvoor in. Ze mogen de telefoon aan elkaar doorgeven.
- Op het moment dat de speeltijd voorbij is en de presentatoren het aangeven, neem je gelijk de mobiele telefoon in en noteer je het aantal gemaakte stappen op het juryformulier.

## Puntentelling

Hoe meer stappen het team in 90 minuten zet, hoe meer punten ze verdienen.

# Spel 1 - Op handen en voeten

## Benodigdheden

- een stoel
- een dobbelsteen
- filmcamera/extra mobiele telefoon om het spel te filmen en de video mee te sturen met de score

## Vooraf

Maak een parcours met een lengte van circa 5 meter breed en 5 meter lang. Zet in het midden van het parcours een stoel. Het team gaat een rondje om de stoel lopen, dus er moet voldoende bewegingsruimte zijn. Film het spel en stuur de video mee met de score.

## Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om op een beperkt aantal handen en voeten naar de overkant en terug te gaan. De dobbelsteen bepaalt hoe vaak ze dit op handen en voeten moeten doen.

Speluitleg:

- Ieder team gaat het parcours heen en weer afleggen met in het midden van het parcours een rondje om de stoel.
- Het gegooide aantal ogen bepaalt hoe vaak je dit als team moet doen. Stel het team gooit zes ogen, dan moeten ze dus zes keer het parcours afleggen.
- Maar let op, de omvang van het team bepaalt hoe ze naar de overkant moeten gaan. Een voorbeeld van hoe dit kan: *Stel je team bestaat uit 4 tieners, dan lopen er 2 tieners op handen. Hun voeten worden (als een kruiwagen) vastgehouden door de andere 2 tieners.*
- - Bestaat het team uit 4 tieners: ga op 2 handen en 2 voeten naar de overkant en terug.  
- Bestaat het team uit 5 tieners: ga op 2 handen en 3 voeten naar de overkant en terug.  
- Bestaat het team uit 6 tieners: ga op 3 handen en 3 voeten naar de overkant en terug.  
- Bestaat het team uit 7 tieners: ga op 3 handen en 4 voeten naar de overkant en terug.  
- Bestaat het team uit 8 tieners: ga op 3 handen en 4 voeten naar de overkant en terug.
- Stel dat het team een fout maakt (hand of voet te veel), dan ontvangt het geen punten en moet het opnieuw met de dobbelsteen gooien.

Belangrijk:

- Film het spel en stuur de video mee met de score.
- Stel, het team heeft het parcours goed afgelegd en er is speeltijd over, dan mag het nogmaals gooien met de dobbelsteen en opnieuw het parcours op handen en voeten afleggen. Ze kunnen zo meer punten verdienen.
- Op het moment dat de timer stopt en het parcours nog niet is afgerond, krijg je geen punten.

## Puntentelling

Hoe sneller ze het parcours foutloos afleggen, hoe vaker ze kunnen gooien met de dobbelsteen en hoe meer punten ze verdienen.

## Spel 2 - Pad van kwetsbaarheid

### Benodigdheden

- schilderstape (of stoepkrijt als je het spel buiten speelt)
- bijlage spel 2. De kruisjes staan voor het pad van kwetsbaarheid. Het dikgedrukte kruisje (x) is het beginpunt. Het kruisje met hoofdletter (X) is het eindpunt van het pad. Alle lege vakken zijn maskers. Die vakken moet je ontwijken.

### Vooraf

Maak met schilderstape een raster bestaande uit 30 vakken, totaal 5 meter breed en 6 meter lang.

					^ 6 m v
					^ 6 m v
					^ 6 m v
					^ 6 m v
					^ 6 m v
< 1 m >	< 1 m >	< 1 m >	< 1 m >	< 1 m >	< 1 m >

### Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om de juiste route te vinden, maskers te vermijden en het pad van kwetsbaarheid te vinden.

Speluitleg:

- Jullie doel is om het pad van kwetsbaarheid te vinden. Het pad bestaat uit 9 stappen die je allemaal moet zetten. Je mag naar voren, naar achteren, diagonaal en terug. Alle vakken lijken hetzelfde maar zijn het niet.
- Als je een stap zet in een vak en de spelleider roept dat je op een 'masker' staat, dan mag je niet verder. Ga uit het vak en sluit achteraan in de rij spelers. Een volgende speler mag het dan proberen.
- Sta je op een vak zonder masker, dan sta je op een vak van 'kwetsbaarheid' en mag je het pad vervolgen en een volgend vak kiezen.
- Ieder pad dat compleet door jullie wordt gevonden, levert punten op. Als team is het slim om goed op te letten als je teamgenoten aan zet zijn. Je mag tips geven aan elkaar. En probeer ook tijdens dit spel weer veel stappen te zetten!

### Puntentelling

Voor elk goed gevonden én compleet afgelegd pad ontvangt het team punten. Het kan maximaal 10 paden afleggen.

# Spel 3 - Oog voor de ander

## Benodigdheden

- 4 identieke stoelen met rugleuning
- een schaar
- bijlage spel 3

## Vooraf

Print bijlage spel 3 en knip de 4 kaartjes uit. Let op: kies de goede bijlage, afhankelijk van de omvang van het team.

## Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om 4 opdrachten te voltooien die tegenstrijdig lijken. Door oog te hebben voor elkaar en samen te werken kan dit slagen.

Speluitleg:

- Verdeel het team in 4 subteams. Maak bijvoorbeeld 4 tweetallen. Het is niet erg als de aantallen ongelijk zijn van de subteams. Het levert ze geen voordeel op.
- Laat ieder subteam een kaartje met daarop hun opdracht zien. Vanaf dit moment mag er niet meer gesproken worden.
- Benoem dat ze punten verdienen als de opdracht van alle subteams tegelijkertijd is behaald.
- Na het startsein gaat ieder subteam aan de slag met de opdracht.
- Waarschijnlijk ontstaat er chaos, want ieder subteam heeft een andere opdracht. Bijvoorbeeld: Zet de 4 stoelen op een rij of zet de 4 stoelen ondersteboven, enz.
- Stop na 5 minuten en bied de teams aan dat ze een hint kunnen krijgen. Dit kost wel punten. Het team moet dit non-verbaal overleggen en besluiten.
- Geef opnieuw het startsein.
- Bied na 7 minuten spelen opnieuw een hint aan. Ook nu kost de hint punten en geven de teams hun besluit non-verbaal door.
- Geef opnieuw het startsein.
- Bied na 8 minuten spelen de laatste hint aan. Ook nu kost de hint punten en geven de teams hun besluit non-verbaal door.
- De 4 subteams kunnen allemaal hun opdracht volbrengen door samen te werken. Ze zetten dan 4 stoelen ondersteboven, op een rij, in een hoek en met de rugleuning dezelfde kant op.

**Hint 1:** Hoe kun je zonder te praten toch iets duidelijk maken aan elkaar?

**Hint 2:** Wat als jullie je opdracht delen en meer samenwerken?

**Hint 3:** Combineer opdrachten.

## Puntentelling

Het team krijgt samen 50 punten als alle subteams hun opdracht goed en gelijktijdig hebben volbracht zonder dat ze hints hebben gekregen. Het krijgen van hints kost punten.

# Spel 4 - De eetproef

## Benodigheden

- 8 schaaltes met deksel (of schoteltje)
- 8 keer eten: mayonaise, citroensap, olijven, avocado, kokosbrood, hagelslag, mandarijn, spekje
- 8 glazen water
- 8 theelepeltjes
- een prullenbak
- een post-it en een pen
- 8 theedoeken

**Tip:** Er is voor iedere tiener een product om te proeven. Heb je minder tieners, dan hoef je minder schaaltes klaar te maken.

## Vooraf

Ga vooraf na of er tieners zijn met een allergie. Ga na welk schaalte je deze tiener(s) geeft. Doe een theelepel mayonaise in een schaalte. Doe het deksel erop en leg er een post-it bij waar je nr. 1 op schrijft. Maak zo nog 7 schaaltes met steeds een lepeltje eten, het deksel en een post-it met het volgende nummer.

## Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is dat tieners geconfronteerd worden met een persoonlijk dilemma: gaan voor eigenbelang of voor het groepsbelang. De eetproef afleggen is spannend maar levert groepsvoordeel op.

Speluitleg:

- Iedereen wordt geblinddoekt.
- Je staat voor een uitdagende eetproef. Je krijgt een onbekend hapje dat je moet doorslikken. Je moet minimaal een hapje doorslikken. Maar je bepaalt zelf of je meedoet. De tieners besluiten dit voor de start van de proef.
- Doet jullie hele team mee, dan levert dat het maximale aantal punten van 50 op. Besluit iemand niet mee te doen met de eetproef, dan kost dit 10 punten.
- Het team maakt een rij. De voorste in de rij krijgt een hapje van schaalte nr. 1. Vervolgens krijgt de tweede in de rij een hapje van schaalte nr. 2. Ga zo door tot iedereen die wil proeven 1 hapje heeft gehad.
- Nadat ze een lepeltje hebben gegeten mag de theedoek af.
- Bied tieners een glas water aan na het deelnemen aan de eetproef.

**Belangrijk:**

Een tiener mag weigeren om deel te nemen aan de eetproef, al kost dit het team punten. Bewaak dat de sfeer onderling respectvol blijft. Moedig de tieners aan om stappen te blijven zetten.

## Puntentelling

Doet het hele team mee aan de eetproef, dan ontvangt het 50 punten. Besluit een tiener niet mee te doen, dan kost dit 10 punten.

# Spel 5 - Giftcard

## Benodigdheden

- karton, wit en gekleurd papier
- enveloppen
- stiften en pennen
- stickers
- scharen
- lijm
- bijlage spel 5

## Spel

Duur: deel 1 uitbeelden: 5 minuten

deel 2 tegoedbon maken: 10 minuten

Doel: Tieners beelden uit hoe zij van betekenis kunnen zijn en maken een tegoedbon voor iemand in hun omgeving.

### Speluitleg:

- Dit spel bestaat uit 2 delen waarmee je punten kunt verdienen en waarmee je de wereld mooier maakt door voor iemand van betekenis te zijn.
- Deel 1
  - Iedereen gaat om de beurt uitbeelden hoe jij van betekenis kunt zijn voor iemand in jouw omgeving. Probeer praktisch te denken: je doet boodschappen voor iemand, wast iemands auto, enz.
  - Je mag niet op dezelfde wijze als je voorganger iets uitbeelden.
  - Er zijn als team max. 10 punten te verdienen met deze opdracht. Wordt een activiteit niet geraden, dan kost dit 2 punten.
  - Laat alleen als jurylid een tiener die geen enkele taak kan bedenken ter inspiratie een van de klusjes zien op bijlage spel 5.
  - Met elkaar moeten ze deze opdracht in 5 minuten doen.
- Deel 2
  - Maak een giftcard waarop staat wat jij voor iemand in jouw omgeving gaat doen na Sirkelslag.
  - De jury bekijkt de giftcard en geeft jullie als team punten. Er wordt gekeken naar: *duidelijkheid* (wat is de klus, voor wie is de giftcard en wie doet de klus), *netheid* (ziet het geheel er verzorgd uit), *creativiteit* en *samenwerken*.
  - Daag tieners uit om de giftcard echt uit te reiken en vraag op een later moment nog eens na wat dit heeft opgeleverd.

## Puntentelling

De tieners verdienen maximaal 50 punten met het uitbeelden en raden van een activiteit en het maken van een giftcard. Vul de score in op het juryformulier.

## Totaalscore Sirkelslag YOUNG 2023: Ga mee!

Vul de scores in op het juryformulier. Geef de totaalscore van Sirkelslag en de video van spel 1 uiterlijk dinsdag 31 oktober aan ons door via: [www.sirkelslag.nl/score](http://www.sirkelslag.nl/score). Op dinsdag 14 november worden de winnaars bekendgemaakt.