

Handleiding Sirkelslag YOUNG 2024: *Als nieuw!*

Tof dat jullie meedoen aan Sirkelslag YOUNG 2024! 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 bijzondere experience winnen!

In dit document lees je de uitleg van de vijf spellen van Sirkelslag. Lees dit document op tijd door en bekijk de video van tevoren, zodat je weet welke voorbereidingen nodig zijn.

Maak tijdens de bijeenkomst foto's en video's, en deel ze op social media met #sirkelslag. Houd daarbij wel de privacy volgens de AVG-regels in de gaten.

| Overzicht | Tijdsindeling |
|--------------------------|-------------------|
| Intro video | |
| Spel 1 - Raad het geluid | 10 minuten |
| Video | |
| Spel 2 - Kraak de code | 10 minuten |
| Video | |
| Spel 3 - Fotomoment | 10 minuten |
| Video | |
| Pauze | 10 minuten |
| Video | |
| Spel 4 - Quiz | 10 minuten |
| Video | |
| Spel 5 - Parcours | 15 minuten |
| Uitro video | |
| Totaal | 90 minuten |

Algemeen

Tijdens Sirkelslag maak je gebruik van de video van 90 minuten op YouTube. Daarin leggen de presentatoren in de video de spellen uit. Houd deze handleiding 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!

Bereid je als spelleiding en jury goed voor. Zo weet je wat er gaat gebeuren en hoe de spellen werken. Ook begeleid je de spellen als spelleiding door de deelnemers te wijzen op de spelregels en bijvoorbeeld hoe ze kunnen scoren. Moedig de deelnemers aan, maar help niet door de juiste antwoorden te geven. Zo blijven de spellen in balans en kan er eerlijk gejureerd worden. **Maak bij spel 3 (fotomoment) foto's en stuur die als video of fotocollage mee met de score.**

Het thema is dit jaar *Als nieuw!* en sluit aan bij het jaarthema van de Protestantse Kerk. Het thema gaat over leven in het licht van Gods Koninkrijk. Hoe kun je 'als nieuw' leven? Er is aandacht voor het nemen van verantwoordelijkheid voor de medemens en de schepping. Hoe doe je dat dan? En wat weet jij over de komst van Gods Koninkrijk? Hoe kun je wachten op de komst van het Koninkrijk van God?

Doelgroep

Tieners van 13 tot en met 16 jaar

Doel

- Na het spelen van Sirkelslag kennen de tieners het bijbelverhaal van Marta en Maria.
- De tieners ontdekken wat hun plek en rol is in de schepping en welke relatie zij hebben met de rest van de schepping. Ze ontdekken op welke manier ze zorgzaam en liefdevol met de wereld kunnen omgaan.
- De tieners ontdekken hoe je voor jezelf, je naaste en de wereld kunt zorgen en hoe je anderen voor jou kunt laten zorgen en wat zij belangrijk vinden in het omgaan met en het reageren op wanneer je iets voor een ander doet of een ander iets voor jou doet.

Teamgrootte

De ideale groepsgrootte is 4 tot 12 spelers.

Heb je te weinig deelnemers? Vraag of vrienden van de deelnemers mee willen doen, werk samen met een andere lokale kerk of school of vraag jongeren of volwassenen om mee te doen.

Heb je meer deelnemers, speel dan met meerdere teams.

Leiding

Regel per team minimaal twee leiders: 1 spelleider die de groep aanmoedigt en de spelregels kent en 1 jurylid die het spel beoordeelt en de score bijhoudt.

Tip: Nodig de predikant, de koster of een jongere uit om te helpen als spelleiding of jurylid. Zo betrek je de gemeente bij Sirkelslag.

Ruimte

Voor het spelen van de spellen heb je een ruime zaal of open ruimte nodig.

Vorbereidingstijd

90 minuten

Vorbereiding

Zet op de dag van het spelen ruim van tevoren alle spellen klaar en test de apparatuur. Zorg dat de video en de spellen vlot achter elkaar worden gedaan. Tijdens het spelen van elk spel loopt er een timer die aangeeft hoeveel tijd de teams nog hebben voor dit onderdeel.

Halverwege het programma, na spel 3, is er een pauze van 10 minuten.

Tip: Doe ook de werkvormen voor de bijeenkomst vóór Sirkelslag en de bijeenkomst na Sirkelslag. Lees samen het Bijbelverhaal van Marta en Maria (Lucas 10: 38-42). 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
- € stabiele internetverbinding
- € video Sirkelslag YOUNG 2024
- € handleiding Sirkelslag YOUNG 2024
- € bijlagen Sirkelslag YOUNG 2024
- € juryformulier Sirkelslag YOUNG 2024 (digitaal invulbare pdf)
- € test 'Ben jij Marta of Maria?'

Spel 1 – Raad het geluid

Benodigheden

- € Tekenpapier;
- € Pen, potlood en/of stift;
- € Koptelefoon.

Vooraf

Zorg ervoor dat je het bestand met de audio hebt gedownload op je mobiel of laptop. Koppel je mobiel of laptop aan de koptelefoon. Leg de koptelefoon, het tekenpapier en de pen (of potlood/stift) klaar.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om binnen de tijd zoveel mogelijk geluiden te raden door middel van een tekening.

Speluitleg:

- € De groep kiest iemand die goed kan luisteren en tekenen.
- € De gekozen persoon krijgt een koptelefoon op van de spelleiding. De spelleider laat alle geluiden één voor één horen via de koptelefoon.
- € Als de groep meerdere personen heeft gekozen die gaan luisteren en tekenen, kunnen ze om de beurt de koptelefoon opzetten.
- € Als degene met de koptelefoon weet wat het geluid is, tekent degene op papier wat het geluid is. Voorbeeld: Is het geluid blaffen, dan kan de deelnemer een hond tekenen. De groep probeert aan de hand van de tekening te raden wat het geluid is.
- € Kan de groep het goede antwoord niet raden? Of duurt het heel lang? Dan kan de groep een geluid eerst overslaan. Als er aan het einde van dit spel nog tijd over is, dan kunnen ze een nieuwe poging wagen voor de geluiden die ze hebben overgeslagen.
- € In totaal zijn er 20 geluiden te raden. Speel zo lang als er nog tijd is.

Belangrijk:

- € Er mag niets worden uitgebeeld en degene met de koptelefoon mag zelf ook geen geluiden maken. Wordt dat wel gedaan, dan wordt het geluid afgekeurd en kan de groep daar geen punten meer voor verdienen.

Puntentelling

Per goed geraden geluid, zonder uitbeelden en zelf geluid te maken, verdient de groep 5 punten. De maximale score is 100 punten.

Spel 2 – Kraak de code

Benodigheden

- € *Bijlage spel 2: Kraak de code*
- € Schaar;
- € Optioneel: splitpen (voor het codewiel).

Vooraf

Zorg ervoor dat je de bijlage hebt geprint. Leg de bijlage, een schaar en splitpen klaar.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om zo snel mogelijk de code te kraken.

Speluitleg:

- € De groep krijgt van de spelleider het werkblad met de geheime code en een codewiel (zie bijlage). Hiermee kunnen ze de code kraken.
- € Hebben ze hints nodig? Dan kunnen ze bij de jury een hint kopen voor 10 punten.
- € De groep probeert bij de jury de code te kraken door de gekraakte code te benoemen.
- € Raden ze het niet goed? Voor elke foute poging gaan er 5 punten van de score voor dit spel af.
- € Raad de groep het goed en is de code gekraakt? Noteer dan binnen welke tijd dat is gelukt. Met die tijd kun je de score berekenen.

Belangrijk:

- € In de code zit een hint verstoppt om makkelijk punten te scoren bij een van de andere spellen. Als de code is gekraakt, heeft de groep dus de mogelijkheid om die hint te achterhalen. Is de code niet gekraakt, dan krijgt de groep geen toegang tot de hint. Het juiste antwoord mag daarom niet worden gegeven na afloop van dit spel, wel na het spelen van Sirkelslag.
- € Met meer dan 6 deelnemers? Splits de groep dan op in kleinere groepen en laat ze in aparte ruimtes het spel spelen. Het groepje met de beste score, rekent de jury als teamscore.

Puntentelling

Elke hint kost 10 punten. En per fout geraden code, gaan er 5 punten van de score van dit spel af. Bij het goed raden van de code, krijgt de groep punten voor de tijd waarbinnen ze de code hebben gekraakt. Hoe sneller, hoe meer punten. De minimale score is 0 en de maximale score is 100 punten.

Spel 3 – Fotomoment

Benodigdheden

- € *Bijlage spel 3 - Fotomoment*;
- € Een camera voor de spelleiding om echte foto's te maken;
- € Verkleedkleden;
- € Optioneel: een gordijn of doek dat opengaat of 'valt' wanneer de foto gemaakt kan worden.

Vooraf

Print bijlage spel 3 – Fotomoment (of hou deze digitaal bij de hand). Leg vooraf de verkleedkleden en accessoires en een camera klaar.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: Het doel van het spel is om verschillende situaties uit te beelden en elke situatie met een camera vast te leggen in één beeld.

Speluitleg:

- € Maak *tableau vivants*, een soort foto's. Een *tableau vivant* betekent 'levend schilderij'. De *tableaux vivants* (levende schilderijen) zijn foto's van situaties die Bisola en Sjoukje meemaken en die passen bij het thema *Als nieuw!*
- € Er zijn 10 foto's te maken. In *Bijlage spel 3 - Fotomoment* staan 10 beschrijvingen met eisen voor elke foto. Hoe meer eisen op de foto staan, hoe meer punten.
- € De beschrijving is een soort situatieschets. Wees creatief: bedenk er een fotomoment bij en beeld dat uit.
- € De spelleider geeft aan de groep steeds één beschrijving uit de bijlage.
- € De groep maakt zo snel mogelijk een *tableau vivant* die voldoet aan de eisen in die beschrijving. Help de groep door ze aan te moedigen en de eisen te herhalen om zoveel mogelijk punten te halen.
- € Wanneer de *tableau vivant* klaar is, kun je de foto maken. De spelleiding roept dan: *KLIK*, waarop de groep in koor antwoord met: *FLITS*. De jury beoordeelt de *tableau vivant*.
- € De spelleider vertelt of geeft vervolgens aan de groep de volgende beschrijving uit de bijlage. Ga zo door tot de tijd om is.

Belangrijk:

- € Let goed op de onderdelen waar punten voor gegeven worden:
 - Het aantal personen
 - Het gebruik van verkleedkleden en accessoires
 - Het goed uitbeelden van de situatie
- € De volgorde waarin de beschrijvingen (foto's) worden uitgebeeld, maakt niet uit.

Puntentelling

Voor elke *tableau vivant* (foto) kan de groep 10 punten verdienen als aan alle eisen bij de beschrijving wordt voldaan. De maximale score is 100 punten.

Spel 4 - Quiz

Benodigheden

- € Stoepkrijt (buiten) of schilderstape (buiten);
- € 4x A4 papier met 4 verschillende letters:
 - antwoord A
 - antwoord B
 - antwoord C
 - antwoord D

Vooraf

Zorg ervoor dat je vooraf vier grote vakken op de vloer met tape of stoepkrijt hebt gemaakt.

Schrijf met stoepkrijt of plak met een A4-papier en tape in elk vak een letter: A, B, C of D. Deze letters staan voor de antwoorden van de quiz. Duurzame tip: gebruik de achterkant van het A4 papier ook bij spel 5.

Spel

Duur: 10 minuten

Doel: De deelnemers worden getest op hun kennis over het thema Als nieuw! Hoe meer vragen ze goed beantwoorden, hoe meer punten ze verdienen.

Speluitleg:

- € Bisola en Sjoukje presenteren een quiz van in totaal 10 vragen.
- € Als de vraag is gesteld, krijgt de groep 10 seconden de tijd om een antwoord te kiezen. Iedereen gaat in het vak staan waarvan diegene denkt dat dat het goede antwoord is. Het antwoord is A, B, C of D.
- € De jury houdt de score bij. Het vak waar de meeste deelnemers in staan, telt als het antwoord van de groep.
- € Als er na de 10 seconden in verschillende vakken een gelijk aantal deelnemers staat, wordt het antwoord afgekeurd en krijgt de groep geen punten voor die vraag.
- € Ook mogen de tieners niet met elkaar praten tijdens dit spel. Wordt dit wel gedaan? Dan krijgen ze per keer 2 minpunten.
- € Elk goed antwoord levert 10 punten op.

Belangrijk:

- € Je kunt voor dit spel de video volgen waarin de quizvragen worden gesteld.
- € Let op dat er na 10 seconden niet hetzelfde aantal deelnemers in verschillende vakken staat, want dan wordt de vraag afgekeurd.

Puntentelling

Het vak waar de meeste deelnemers in staan, telt als het antwoord van de groep. Elk goed antwoord levert 10 punten op. De goede antwoorden staan in het juryformulier. Als er wordt gepraat, gaan er per keer 2 punten van de score af. De minimale score is 0 punten en de maximale score is 100 punten.

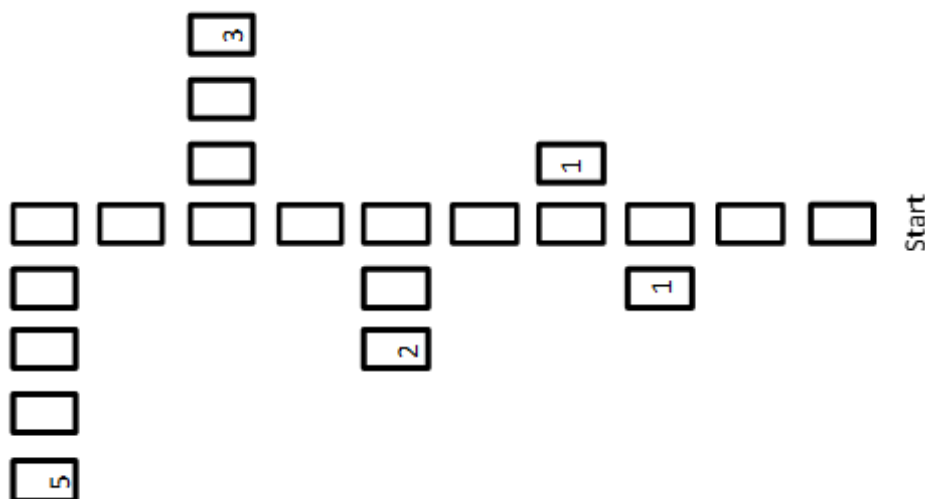
Spel 5 - Parcours

Benodigheden

- € Stoepkrijt (buiten) of 21 vellen A4 papier (binnen);
- € Dobbelsteen;
- € Optioneel: bijlage 5 - Parcours

Vooraf

Leg de dobbelsteen klaar en maak het parcours:



Buiten: Teken vooraf het parcours door de vakken op de grond te tekenen met stoepkrijt. Schrijf in de aangegeven vakken het juiste puntenaantal (1, 3 of 5) en eventueel pijlen om de richtingen aan te geven. Zie het voorbeeld in *bijlage spel 5 - Parcours*.

Binnen: Leg vooraf het parcours klaar door de A4-papieren op de grond te plakken met tape. Gebruik hiervoor eventueel *bijlage spel 5 - Parcours*.

Tip: Leg je het A4 papier op de grond? Lamineer de A4-papieren vellen van tevoren, zodat ze heel blijven als de tieners eroverheen lopen. Gebruik de gelamineerde vellen een volgende bijeenkomst met bijvoorbeeld een quiz als scorebordje met een uitwissbare stift.

Spel

Duur: 15 minuten

Doel: Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te pakken in het parcours, door (met een beetje geluk en de juiste tactiek) veel stappen te verzamelen met de dobbelsteen.

Speluitleg:

- € Het parcours bestaat uit lege vakken en vakken die punten waard zijn. Hoe verder je in het parcours komt, hoe meer punten je kunt pakken.
- € Er is altijd maximaal 1 persoon op het parcours. Als je eenmaal op het parcours loopt, kun je alleen **vooruit** en naar **links** en **rechts**. Dus **niet** meer achteruit.
- € Klaar om te starten? Maak een rij voor het parcours.
- € De voorste persoon dobbelt met de dobbelsteen. Het aantal dat wordt geworpen, staat voor het aantal stappen in het parcours.
- € Vervolgens kiest die persoon:
 - Ik loop zelf met het aantal stappen en probeer een of meerdere punten te scoren voor het team. Als er stappen overblijven, mogen ze niet meer doorgegeven worden aan de volgende speler.

- Ik doneer mijn stappen aan de volgende speler. En sluit vervolgens achteraan in de rij. Dan kan een volgende speler (meer) punten halen voor het team.

Belangrijk:

- € Elk vak met een punt/punten in het parcours kan per keer dat iemand het parcours op gaat, maar één keer worden gepakt.
- € Met meer dan 6 deelnemers? Splits de groep dan op in kleinere groepen en laat ze in aparte ruimtes het spel spelen. Het groepje met de beste score, rekent de jury als teamscore.
- € Gebruik het notitievak op het juryformulier als kladblaadje.

Voorbeeld:

- De eerste speler dobbelt 5.
- De speler kiest ervoor om de stappen te doneren aan de volgende speler. En sluit vervolgens achteraan in de rij.
- De tweede speler dobbelt 3. Samen met de 5 gedoneerde stappen, heeft deze speler nu 8 stappen.
- De tweede speler kiest ervoor om de stappen te doneren aan de volgende speler. En sluit vervolgens achteraan in de rij.
- De derde speler dobbelt 1. Samen met de 8 gedoneerde stappen, heeft deze speler nu 9 stappen. De speler kiest om het parcours op te gaan voor punten. Elk vak, kost 1 punt. Deze speler heeft verschillende opties:
 - Vooruit – vooruit – vooruit – links (1 punt) - rechts – vooruit – rechts (1 punt)
In totaal 7 stappen gezet en 2 punten voor het team gescoord. Met de overgebleven 2 stappen kun je geen punten meer halen. En ze kunnen niet worden doorgegeven. Deze speler sluit achteraan in de rij. De volgende speler start weer met 0 stappen en de jury onthoudt de 2 punten.
 - Vooruit – vooruit – vooruit – vooruit – vooruit – vooruit – links – links (2 punten)
In totaal 8 stappen gezet en 2 punten voor het team gescoord. Met de overgebleven stap kun je geen punten meer halen. En het kan niet worden doorgegeven. Deze speler sluit achteraan in de rij. De volgende speler start weer met 0 stappen en de jury onthoudt de 2 punten.
- De vierde speler dobbelt 6. Er zijn geen gedoneerde stappen. Deze speler kiest ervoor om zelf het parcours op te gaan voor 1 punt (meer kun je niet halen met 6 stappen).
- Etcetera
- Een speler mag dus bijvoorbeeld **niet** bij het vak met 2 punten het volgende doen:
... rechts (2 punten) – links – rechts (2 punten) – links – rechts (2 punten)
Eenmaal de punten op dit vak gepakt, verliest het vak de waarde.

Puntentelling

Hoe meer punten in het parcours zijn behaald, hoe hoger de score is. In de tabel in het juryformulier lees je de score af voor dit spel.

Totaalscore Sirkelslag YOUNG 2024: *Als nieuw!*

- Print vooraf de test 'Ben jij Marta of Maria?'.

- Deel na het spelen van Sirkelslag de test uit en bespreek de uitkomsten eventueel samen (zie werkvorm 2 – bijeenkomst na het spelen van Sirkelslag).
- Vul de scores in op het juryformulier. Geef de totaalscore van Sirkelslag en de video of fotocollage van *spel 3 – fotomoment* uiterlijk maandag 25 november 2024 aan ons door via: www.sirkelslag.nl/score. Op donderdag 28 november 2024 worden de winnaars bekendgemaakt.