

Plucky's bord | Spelinstructies

Materiaal

- Spelbord
- 4 à 6 pionnen (je kan ze kopen of je kan ook creatief zijn in de keuze van je pionnen)
- Kaartjes met (on)geluksopdrachten en dobbelsteenopdrachten



- Dobbelsteen (in principe heb je maar 1 dobbelsteen nodig om mee te gooien, maar een reserve dobbelsteen is altijd handig)

Maximum aantal deelnemers, leeftijd en activiteitenduur

Je kan, wanneer je 6 pionnen hebt, met 6 personen of 6 groepen spelen. Elke persoon of elk groepje krijgt één pion. Je kan het spel spelen bij voorkeur vanaf 6 jaar. De spelduur is afhankelijk van het aantal spelers.

Speluitleg

Zet alle pionnen achter de startlijn. Leg de kaartjes op hun plaats op het bord. Elke speler of spelersgroep gooit om de beurt met de dobbelsteen. Wie het hoogst aantal ogen gooit mag beginnen. Diegene die mag beginnen, verplaatst zijn pion het aantal vakjes gelijk aan het aantal ogen op de dobbelsteen. Zo doet iedere volgende speler dit en dit wordt herhaald totdat er iemand over de eindstreep geraakt. Diegene die het eerst over de eindstreep komt wint het spel.

Maar ... voor men aankomt zijn er allerlei opdrachten te overwinnen. Elke vakje heeft een bepaalde kleur. Kom je op een vakje als speler, dan neem je een kaart van de stapel in dezelfde kleur als het vakje. Je voert de opdracht die op het kaartje staat uit, alvorens je terug met de dobbelsteen kan gooien.

De spelbegeleider heeft de vrije keuze om elke opdracht door alle spelers en dus de ganse groep te laten uitvoeren (al dan niet samen of in competitieverband) of elke opdracht enkel te laten uitvoeren door de speler (of spelersgroep) die de kaart getrokken heeft.

Materiaal te voorzien voor de opdrachten

- Pen en papier
- Knutselgerief voor een spaarvarkentje (WC-rolletjes, (gekleurd) papier, schaar, plakband ...)
- (Rosse) Centjes
- Touw en parels
- Ingrediënten voor vieruurtje (satéprikkers en fruit voor fruitsatés, petit beurre en choco voor petite beurretaart, ingrediënten voor pannenkoeken ...)
- (Fris)Drank voor vieruurtje (sinaasappelsap, appelsap, spuitwater, grenadine, cola ...)
- Hoepel
- Rietjes
- Ballonnen
- Knikkers
- Bal
- Boek kaarten
- Schmink en blinddoeken
- Tandborstels en tandpasta
- Beschuiten



Opdrachten

(On)geluksopdracht materialistisch

1. Knutsel een spaarvarkentje.
2. Teken 1 euro.
3. Teken 5 euro.
4. Maak een zo hoog mogelijke toren van centjes.
5. Maak een klavertje vier van papier.
6. Knutsel een gelukspopje.
7. Verzin een mooie spreuk voor de (wens)boom van Plucky.
8. Plooi een wensbootje.
9. Maak een lekker vieruurtje.
10. Maak een lekker drankje.

(On)geluksopdracht individueel

1. Doe de hoepelwave. Op het startsignaal probeer je de hoepel zo snel mogelijk vijf keer de kring te laten rondgaan. Elke persoon in de kring moet zich dus door de hoepel wringen om de beurt.
2. Doe de rietjesrace. Je krijgt een emmer water die voor de helft gevuld is en een hele stapel rietjes. Neem plaats op vijf meter van de emmer en probeer zo snel mogelijk de emmer water leeg te drinken door de rietjes in elkaar te schuiven en zo een (of meerdere) lang rietje te maken.
3. Doe de luchtballon en probeer de ballon zo lang mogelijk in de lucht te houden.
4. Estafettewedstrijd. Het team zet zich achter een lijn klaar. Van op het startsignaal loopt de eerste speler van het team richting een stoel of bank, draait er rond en loopt terug richting de tweede speler (die aan de lijn staat te wachten). De tweede en de eerste speler geven elkaar nu een hand en lopen samen terug richting de bank/stoel, enzovoort ... Het team moet zo snel mogelijk met alle spelers een slinger maken en zo over de eindstreep lopen.
5. Doe de auto/het WC-hokje. Probeer met zoveel mogelijk mensen in een WC-hokje of een auto te kruipen.
6. Doe de knikkerrace. Probeer zo snel mogelijk de knikker als volgt de kring rond te geven: de knikker eerst links in de mouw van je trui steken en hem er rechts onderaan uit je broekspijp terug uit laten komen. Dat moet iedere speler gedaan hebben.
7. Doe de stoelenrace. Ga achter een lijn staan met acht stoelen ter beschikking. Probeer zo snel mogelijk het speelplein te overbruggen door op enkele stoelen te staan zonder de grond te raken. Maak een rij van stoelen en geef telkens de achterste stoel over de hoofden door naar voren.

8. Speel tienbal. Probeer zo snel mogelijk tien keer de bal door te gooien naar de mensen van je groep zonder dat de bal de grond raakt.
9. Schoenenpetanque. Op een bepaalde afstand ligt een voorwerp (een bal, een rugzak ...) De spelers proberen nu met hun schoen het voorwerp aan te raken.
10. Kaartenhuisje. Probeer een zo hoog mogelijk kaartenhuisje te maken van minstens 4 verdiepingen.

(On)geluksopdracht sociaal:

1. Doe iemand uit de groep na totdat ze raden wie.
2. Schmink de ander met een blinddoek.
3. Neem de persoon links van je op je rug en galoppeer als een paard een rondje om de groep.
4. Ga heel grappig lachen totdat iedereen meelacht.
5. Ga naar buiten en zwaai naar een random persoon. Pas goed nadat de ander terug zwaait.
6. Schrijf een gedicht over de leiding.
7. Poets de tanden voor iemand anders.
8. Voor de komende 5 minuten moet je doen wat de persoon die rechts van je zit zegt.
9. Eet een beschuitje en fluit daarna ook.
10. Vertel een mop.

Dobbelsteenopdracht

1. Ga drie plaatsen terug.
2. Je mag nog een keer gooien.
3. Je moet de volgende ronde 1 beurt overslaan.
4. Ga vijf plaatsen vooruit.
5. Wissel op het bord van plek met de speler rechts van je.
6. Wissel op het bord van plek met de speler links van je.
7. Ga terug naar start.
8. Zet iemand anders vier plaatsen terug.
9. Zet iemand anders vier plaatsen vooruit.
10. Ga naar plaats 13.

