








Catch it up

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
50 tot 70 	vanaf 12 	JRK-groep  jeugdverenigingen 	buitenspel 	1,5 uur 	7 

JRK-arena



Materiaal

- bloedzakjes
- bloedscorebord (hoge paal met bord waarop zakjes kunnen worden bevestigd)
- overzichtsbord
- goudzakjes (zakjes met goudstukken)



Algemene speluitleg

In totaal zijn er 3 grote bloedspelen. De deelnemers worden in groepjes onderverdeeld en elke ploeg krijgt de naam van een bloedgroep. Als er te veel deelnemers zijn voor het aantal bloedgroepen kunnen fictieve bloedgroepen verzonnen worden. De verschillende bloedgroepen kunnen elkaar uitdagen. Elke groep heeft bij aanvang een eigen bloedvoorraad, een bord met elk 30 bloedzakjes op. Wie een spel wint, krijgt bloed van de ploeg tegen wie hij heeft gespeeld. Zo ontstaat er een groot 'bloedverloop'. De bloedgroep die het meeste bloed heeft op het einde van het spel, is gewonnen. Elk bloedspel duurt ongeveer 20 minuten.

De bloedgroepen krijgen bij aanvang elk 20 goudstukken. Deze mogen ze gebruiken om in te zetten op de spelen. De ploeg die het meeste geld inzet, mag eerst kiezen. Om alles overzichtelijker te maken, kunnen de spelen op een bord of flap aan een centraal punt worden opgehangen en kan hierop per ronde worden genoteerd welke bloedgroepen het tegen mekaar opnemen.

- Aantal begeleiders:
- Centrale post: 1 begeleider
 - Spelposten: 6 begeleiders

Spel 1: Bloedsmet

- aantal deelnemers: 4-20
- aantal begeleiding: 2
- leeftijd: vanaf 10 (een homogene leeftijdsgroep)
- doel: zoveel mogelijk gezonde bloedvlekjes verzamelen
- duur: 20 minuten
- spelsoort: bosspel



Materiaal

- paaltjes
- touw
- bloedvlekjes
- kleurpotloden en stiften
- fietsbanden
- kegels
- notitieboekje



Vorbereiding

Klop paaltjes in de grond vlak bij een boom. Maak twee fietsbanden aan elkaar vast, schuif deze tussen de boom en het paaltje. Bind de paaltjes boven de fietsbanden stevig vast aan de boom voor de stevigheid. De bomen moeten niet perfect in een cirkel staan. Zet op ongeveer 2 meter achter elke boom een kegel. Leg aan het begin van het spel bij deze kegel een aantal (niet te veel) bloedvlekjes. Markeer in het midden ook een kleine zone, hierin neemt 1 begeleider plaats (wie dit niet duidelijk vindt, kan een plannetje downloaden op de startkabelpagina van www.jeugdrodekruis.be).





Spelverloop

Op het spelterrein liggen twee sets stiften. Bv. een set felle en een set donkere kleuren. De ploegen mogen zelf hun set stiften kiezen. Binnen een ploeg zijn er verschillende kleuren. Bv. ploeg A heeft de kleuren zwart, bruin, paars, donkergroen, ... Ploeg B heeft de kleuren geel, oranje, roze, rood, ... Elke deelnemer kiest een stift en hangt deze rond zijn nek. In het spel is één ploeg in het nadeel, want er is één besmette kleur. Maar doordat de ploegen zelf hun kleuren hebben gekozen, wordt dit door het toeval bepaald.

De deelnemers worden gekoppeld aan een deelnemer van de andere ploeg door hen samen aan 1 paaltje te zetten, elk met een fietsband rond hun middel. Zorg ervoor dat de mensen die aan verschillende bomen staan en elkaars burens zijn van dezelfde ploeg zijn, zodat ze eventueel kunnen samenwerken als ze willen. Aan de kegels liggen bloedvlekjes. De deelnemers moeten proberen deze bloedvlekjes te pakken en zetten daarna met hun eigen stift een kleurbol op de bloedvlekjes. De deelnemers proberen de bloedvlekjes naar het midden te brengen waar een begeleider staat. Als de begeleider een bloedvlekje krijgt, zet hij een klinker of een medeklinker in de gekleurde bol. In het spel zit één kleur die besmet is met het HIV-virus. Wie niet besmet is, krijgt een medeklinker. Wie wel besmet is, krijgt een klinker. Enkel de begeleider weet welke kleur de besmette is en vertelt niet aan de deelnemers dat de klinkers of de medeklinkers codes zijn voor 'besmet' of 'niet besmet'. Hij zegt wel dat 1 kleur besmet is aan het begin van het spel.

Aanvankelijk kunnen de deelnemers enkel bloedvlekjes bemachtigen die aan de kegels aan de buitenkant van de bomen liggen en die dus nog onbeschreven zijn. Naarmate het spel vordert, zullen er ook in het midden in de cirkel rond de begeleider vlekjes komen te liggen. De spelers mogen ook deze vlekjes nemen en bekleuren. Het voordeel van deze vlekjes is dat ze gemakkelijker te bereiken zijn omdat ze dichterbij liggen, het nadeel is dat ze besmet kunnen zijn met het HIV-virus. De spelers kunnen niet weten welke besmet zijn en welke niet omdat zij de code niet kennen.

Als iemand een besmet bloedvlekje neemt, is die vanaf dat moment ook besmet. Voorbeeld: geel neemt een vlekje met een bruine bol op, die besmet is met het HIV-virus. Vanaf dat moment is geel eveneens besmet. De begeleider neemt een spiekbrieftje waarop hij de besmette kleuren schrijft. Vanaf dan markeert hij de bloedvlekjes waar geel een markering op zet ook met een klinker. De bloedvlekjes die geel reeds voordien had verzameld, zijn nog niet besmet en tellen wel mee voor de puntentelling.

Op het einde wordt geteld hoeveel bloedvlekjes elke ploeg heeft gemarkeerd. Hierbij tellen de besmette bloedvlekjes niet mee. Wie het meeste aantal gezonde bloedvlekjes heeft verzameld, is gewonnen.

Spel 2: Wie geeft bloed?

- aantal deelnemers: 4-20
- aantal begeleiding: 2
- leeftijd: vanaf 12 (een homogene leeftijdsgroep)
- doel: zoveel mogelijk slachtoffers helpen
- duur: 20 minuten
- spelsoort: bosspel



Materiaal

- verhalen slachtoffers
- formulieren (één kleur per ploeg)
- 'wie is het'-bordjes en -kaartjes
- balpennen
- touw



Vorbereiding

Voorzie een lange tafel (of meerdere tafels) waarop 'wie geeft bloed' spelbordjes staan. Iets verder worden kaartjes opgehangen met verhalen van mensen die een bloedtekort hebben.



Spelverloop

Aan een lange tafel staan 20 'wie geeft bloed'-spelbordjes. De deelnemers spelen in een eerste fase per twee het gezelschapsspel. Per spelbord zitten twee spelers van verschillende ploegen. De afgebeelde personen op het spelbord hebben geen naam, maar wel een code. Bv. XY25ZA Wie het spel wint, heeft dus een code verdiend. Deze code stemt overeen met een 'slachtoffer'.

In een tweede fase gaan de 'winnaars' op zoek naar hun slachtoffer. In een deel van het bos hangen kaartjes met de echte namen van de personen op. Hierbij staat ook een code vermeld. Op elk kaartje staat ook het verhaal van het slachtoffer en hoeveel eenheden bloed die nodig heeft.

De deelnemers krijgen aan het begin van het spel een formulier. Hierop kunnen ze de juiste naam van het slachtoffer schrijven en vermelden waarom het slachtoffer bloed nodig heeft. Met dit invulformulier gaan ze terug naar de spelbegeleider. Als het formulier correct is ingevuld, levert dit punten op. Ze krijgen een nieuw formulier voor een volgend spelletje. Slachtoffers die meer bloed nodig hebben, leveren meer punten op. Voor de puntenverdeling: tel per eenheid bloed 1 punt.

Spel 3: Bloedvoetbal

- aantal deelnemers: 10-40
- aantal begeleiding: 2
- leeftijd: vanaf 14 jaar
- doel: de winnende ploeg is de ploeg die de meeste doelpunten heeft gemaakt.
- duur: 20-60 minuten
- spelsoort: pleinspel



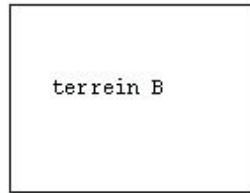
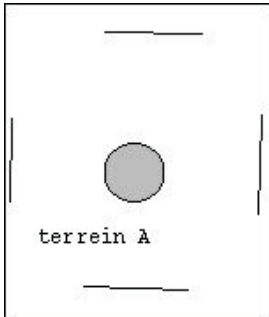
Materiaal

- bloedgroepkaartjes
- bloedschema
- wereldbal (te ontlenen bij C.I.S.) of gewone bal
- afbakening terrein
- afbakening goal



Vorbereiding

Baken twee terreinen af. Voorzie evenveel goals als ploegen op het eerste terrein. Op het tweede terrein leg je een aantal bloedkaartjes als startvoorraad.



Spelverloop

Dit spel wordt liefst met vier groepen gespeeld. Voor de voetbal wordt een grote bal gebruikt.

Elke ploeg heeft een eigen bloedgroep. Elke deelnemer krijgt aan het begin van het spel een nummer.

Terrein B ligt een stukje verder dan terrein A. Op terrein A wordt bloedvoetbal gespeeld: elke ploeg duwt tegen de bal en probeert die in de goal (op het uiteinde van het terrein) van een andere ploeg te duwen. Als er een doelpunt wordt gemaakt, telt dit voor alle ploegen, behalve voor de ploeg die 'eigenaar' is van de goal.

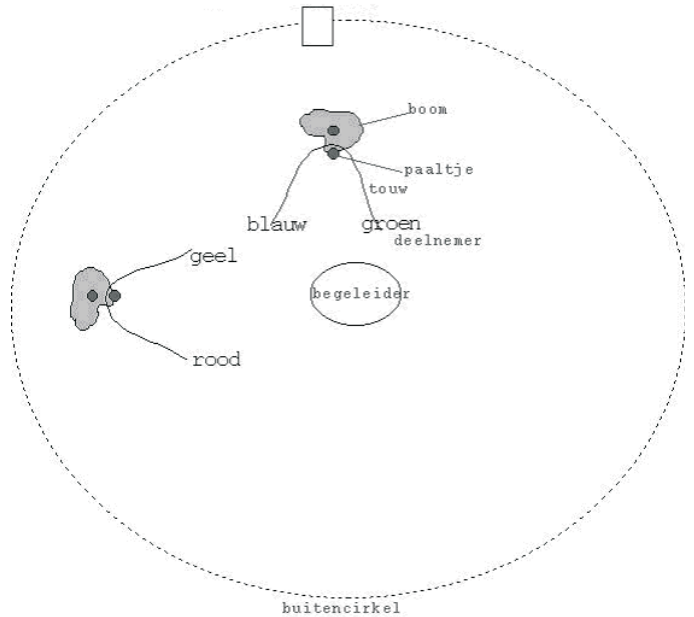
De punten worden gegeven onder de vorm van kaartjes waarop de bloedgroep van de ploeg staat. Deze worden in terrein B gelegd door de begeleider (zie verder). De punten staan in verhouding tot het aantal keer dat de bloedgroep voorkomt. Bv. Als O+ drie keer meer voorkomt dan A+ en twee keer meer dan AB+ en deze drie ploegen hebben samen gescoord, dan krijgt O+ zes, A+ twee kaartjes en AB+ drie kaartjes. Deze aantallen worden vooraf bepaald en zijn best niet hoger dan drie.

De begeleider kan naar eigen goeddunken het spel stil leggen door een nummer te roepen. Elke deelnemer kreeg vooraf een nummer. Er is in elke ploeg een nummer 1, een nummer 2, ... Als de begeleider bv. 3 roept, laten alle nummers 3 zich vallen. Zij hebben een acuut tekort aan bloed. Het spel ligt nu volledig stil en de rest van de ploeg moet speler 3 naar terrein B dragen. Daar gaan de deelnemers op zoek naar een kaartje met een bloedgroep die hun groep mag krijgen. Hiervoor wordt het gewone bloedschema gebruikt. De spelbegeleider vermeldt ook hoeveel bloed het slachtoffer tekort heeft. Bv. Nummer 3 heeft 2 eenheden te kort, dan betekent dit dat zijn ploegmaten 2 kaartjes moeten verzamelen.

Deze kaartjes worden weggenomen van terrein B en aan de spelbegeleider afgegeven. De ploeg die geen gepast bloedgroepkaartje vindt (of niet genoeg kaartjes), verliest zijn deelnemer die een tekort aan bloed had.

Bijlagen

- bijlage 1: plannetje



- bijlage 2: bloedgroepkaartjes

- bijlage 3: bloedvlek

- bijlage 4: informatieformulier

- bijlage 5: nieuwsflashes: wie geeft bloed?



Bijlage 1: bloedgroepkaartjes



A +



A +



O +



O +



O +



O +

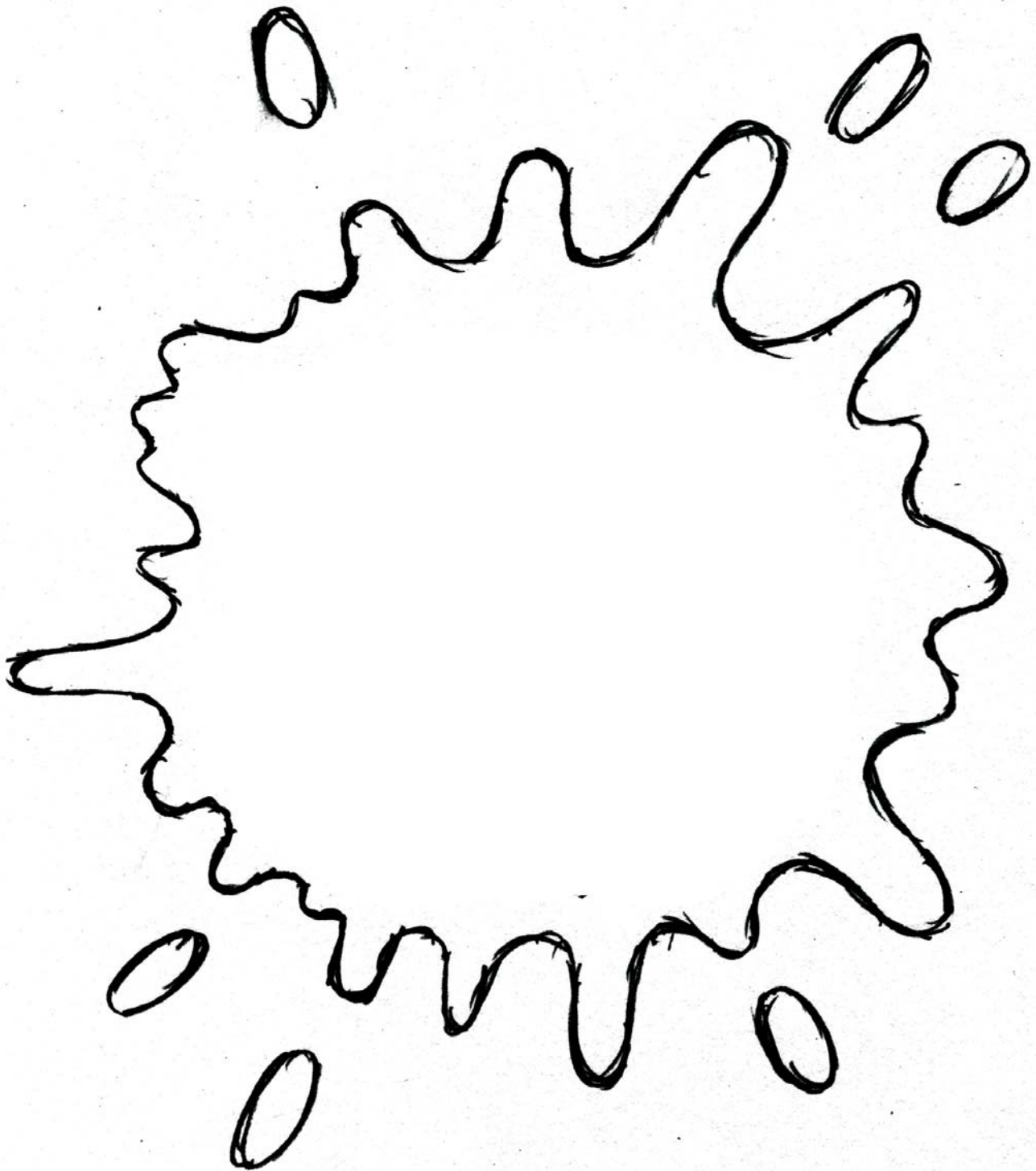


O +



O +

Bijlage 2: bloedvlek



Bijlage 3: informatieformulier slachtoffers

INFORMATIEFORMULIER SLACHTOFFERS

Naam ploeg:

++++
Compartiment in te vullen door de begeleider.

Code van het gezochte slachtoffer:

++++

Naam van het slachtoffer:

Aantal eenheden bloed:

Kernachtige omschrijving van het gebeurde:

INFORMATIEFORMULIER SLACHTOFFERS

Naam ploeg:

++++
Compartiment in te vullen door de begeleider.

Code van het gezochte slachtoffer:

++++

Naam van het slachtoffer:

Aantal eenheden bloed:

Kernachtige omschrijving van het gebeurde:

INFORMATIEFORMULIER SLACHTOFFERS

Naam ploeg:

++++
Compartiment in te vullen door de begeleider.

Code van het gezochte slachtoffer:

++++

Naam van het slachtoffer:

Aantal eenheden bloed:

Kernachtige omschrijving van het gebeurde:

Bijlage 4: nieuwsflashes

VS 55 PL

In Diest werd de 42-jarige Van Achteren E. gisterenavond plots door de hitte bevangen in haar douchecabine. Zij viel achterover en belandde met haar achterhoofd op de koude doucheknop. Zij verloor veel bloed en heeft een hele eenheid bloed nodig om opnieuw op de been te kunnen.

IZ 63 GF

Een man van middelbare leeftijd werd op zaterdagmiddag laatstleden door de roekeloosheid van een tractorbestuurder van de baan geduwd. Mörken R. bezeerde zijn rechterbeen op de stenen in de gracht langs de weg. Hij verloor veel bloed. 2 eenheden bloed moeten hem worden toegediend.

RH 95 KS

Een groepje van 3 tieners raakte gisteren na schooltijd in de knoop met hun fietssturen. Zij vielen op de grote baan en een voorbijrijdende wagen reed op hen in. Vergagelen J., Vroncken S. en Blauws S. zijn door de eerstehulpdiensten weggevoerd. Zij verkeren in kritieke toestand en hebben respectievelijk 2 eenheden, 1 eenheid en 1 eenheid bloed nodig.

XY 25 AZ

Verringhen K. ging vorige week op de vuist met zijn buurman. Hij betichtte zijn buurman ervan zijn appels gestolen te hebben. Verringhen heeft bij de verzorging 2 eenheden bloed nodig.

WS 41 RT

In Turnhout viel Bergen F. de dakwerker tijdens de werken aan een kasteeldak van 5 meter naar beneden. Hij brak twee ribben maar haalde ook zijn arm open en verloor hierbij 3 eenheden bloed.

WD 34 ZP

Bij een dorpsfeest te Zele viel een 8-jarige jongen uit de mast bij het ringsteken. Hij viel op een toeschouwer. Pelentman R. en Karrevracht L. hadden elk een eenheid bloed nodig.

ER 57 IK

Bij een slaande ruzie ging een bejaard koppel over de schreef en zij gingen elkaar te lijf met hun wandelstok. Mevrouw Vankamelen L. was er het meest ernstig aan toe. Zij verloor 3 eenheden bloed. Haar echtgenoot Lijfens T. verloor 1 eenheid bloed.



QS 98 PM

Tijdens het voorbije weekend stortte het zweefvliegtuigje van graaf Michelin Z. in de bossen neer ter hoogte van de Witte Kinderbos. De graaf kon tijdig uit het wrak worden bevrijd en bracht het er met enkele lichte verwondingen en de schrik van af. Toch had hij bij de verzorging 1 eenheid bloed nodig.

PA 00 IK

Van Praetbergen D. liep in het shoppingcenter van Wijnegem in een verstrooid ogenblik door de glazen schuifdeuren van een winkel. Hij verloor door zijn verwondingen 2 eenheden bloed.

DE 70 HG

Etterson J.P., kok van eethuis De Evert sneed tijdens het bereiden van een bestelling zijn pols over. Hij werd in allerijl overgebracht naar het dichtstbijzijnde ziekenhuis. Hij kreeg reeds enkele eenheden bloed toegediend. Hij heeft er nog 3 extra nodig.

HT 95 AS

Donderdag laatstleden werd de 31-jarige Bassart K. gevonden aan de kant van de weg met een schouderwond. De dokters stelden vast dat het om een schotwonde gaat. De man in kwestie kan zich niets herinneren van het gebeurde. Hem worden 2 eenheden bloed toegediend.

FF 66 PP

Vosseman H. van Harelbeke werd gisteren trotse moeder van een vijfling. Zij verloor bij deze zware en uitputtende bevalling echter veel bloed en had 3 eenheden bloed nodig.

IF 64 AC

Gustens G. uit Nieuwzele werd gisterenmiddag door zijn huisdokter naar Spoedgevallen doorgestuurd om er zijn bloedneus te laten stelpen en er 1 eenheid nieuw bloed toegediend te krijgen.

OS 65 BV

In Tielt werd een jongeman door zijn overburen uit zijn appartement bevrijd. Gekiere B. had er zichzelf ingesloten en trachtte met behulp van een balpen het deurslot open te krijgen. Bij deze poging schoot zijn hand met het potlood uit en hij verwondde zijn wang en tanden. De hulpdiensten doen een oproep voor 2 eenheden bloed.

ZE 22 PL

Woensdag laatstleden school de 79-jarige Ferytalie K. tijdens een hevig onweer onder een boom. De bliksem sloeg in in de boom en de vrouw kwam geklemd te zitten onder een zware tak. Zij slaagde er zelf in de hulpdiensten te verwittigen met haar gsm. Haar werd 1 eenheid bloed toegediend.

GG 54 PM

De 6-jarige Van Heggewege viel tijdens een kinderspeling in het Provinciaal Domein van Lendelede van de schommel. Zij brak een been en had een grote inwendige bloeding. Tijdens de verzorging kreeg zij 2 eenheden bloed toegediend.

VB 23 ZY

Het bekende bedrijf Phalips hield dinsdag laatstleden personeelsfeest te Knokke. De rokers werden verzocht buiten op het balkon te roken, dit om de nieuwe rookwet te respecteren. Op een gegeven ogenblik moet het balkon overbevolkt geweest zijn, want het brak af en stortte naar beneden. 2 van de 5 daar aanwezige rokers konden zich nog vastklampen en kwamen er met de schrik van af. De andere 3 vielen naar beneden, maar hun val werd gebroken door struiken. Twee van hen hadden 1 eenheid bloed nodig. Eén persoon was er ernstiger aan toe en kreeg 2 eenheden bloed toegediend.



