

# SAMEN OP WEG NAAR DE TOP

De weg naar de top van de berg is er één vol uitdagingen, teamwork en doorzettingsvermogen. Onderweg komen jullie obstakels tegen, maar voor elk probleem bestaat een oplossing. Samen maken jullie er een onvergetelijke tocht van!

## DOELGROEP

volwassenen met psychiatrische problematiek



## SPELDOUR

minimum 45 minuten

## SPELGROOTTE

4 tot 8 personen inclusief de begeleiding



## SPEELMATERIAAL

- Bergvormig spelbord
- Insnijding
- Variatie aan pionnen aan hakenklem
- Stenen
- Dobbelsteen
- Obstakelkaarten en krachtbronkaarten met casussen
- Vraagkaarten en reflectiekaarten per categorie
- Jokerkaarten
- Spelregels



## VOORBEREIDING

1. Plaats het spelbord in de insnijding.
2. Bevestig de gewenste stenen op het bord.
3. Kies de obstakels en krachtbronnen die op dit moment gewenst zijn en bevestig deze met de aanhangende velcro aan het spelbord.
4. Leg de vraagkaarten, reflectiekaarten, krachtbronkaarten en obstakelkaarten ter beschikking om te nemen.
5. Elke speler krijgt een jokerkaart en mag een pion uitkiezen. De gekozen pion moet passen bij hoe de speler zich op dat moment voelt. Daarna licht de speler zijn of haar keuze toe aan de groep, zodat iedereen begrijpt waarom juist die pion is gekozen. Deze korte toelichting wordt samen besproken.





## SPELVERLOOP

Gooi met de dobbelsteen en ga het aantal ogen vooruit. Trek een kaart aan de hand van het kleur die op het vakje staat. Op deze kaart staat een vraag, beantwoord en overleg het binnen de groep. Indien de speler de vraag niet wilt beantwoorden kan ten alle tijde de jokerkaart ingezet worden. De grijze stenen kunnen ingezet worden als rustpauzes, hier zijn geen vragen aan verbonden.

Na het beantwoorden van de vraag of het inzetten van de jokerkaart is de volgende speler aan bod.

Wanneer de speler een obstakel of krachtbron tegenkomt moet de speler hier verplicht aan stoppen en een obstakelkaart trekken. Deze casus wordt met de gehele groep opgelost. De volgende spelers moeten niet meer stoppen aan deze obstakel en mogen hier gewoon over.

## EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler de top van de berg bereikt mag de persoon verder dobbelen voor een achterblijvende speler. De persoon kiest zelf aan welke achterblijvende speler hij de gesmeten ogen geeft. Het spel is gedaan wanneer iedereen de top heeft bereikt.

## INFORMATIE VOOR DE BEGELEIDER

Voorafgaand aan het spel wordt aan alle spelers duidelijk gemaakt dat zij zich vrij mogen voelen om bepaalde vragen niet in de groep te beantwoorden. Indien een speler hier behoefte aan heeft, is er altijd de mogelijkheid om hierover op een later moment individueel in gesprek te gaan met een ondersteuner.

Het is belangrijk dat deze mogelijkheid vóór de start van het spel kenbaar wordt gemaakt, zodat iedereen zich veilig en gerespecteerd voelt tijdens het spelen.

