



Vlaamse Stichting
VERKEERSKUNDE

Zichtbaarheidsspel 'memo-scrable'

Doelstelling

Met het zichtbaarheidsspel 'memo-scrable' wil de Vlaamse Stichting Verkeerskunde (VSV) kinderen en jongeren het belang laten inzien van het dragen van reflecterende materialen in donkere dagen. Daarnaast wordt het verschil duidelijk gemaakt tussen reflecteren en fluoresceren.

Voor wie is dit spel?

Het spel kan gespeeld worden tijdens een les verkeers- en mobiliteitseducatie voor kinderen en jongeren van 6 tot 18 jaar, leerkrachten, verkeersouders, politiezones, enzovoort.

Spelduur

Wanneer je het volledige spel speelt, heb je ongeveer 40 minuten nodig. Je kan ook een ingekorte versie van het spel spelen, dan duurt het een 25-tal minuten. Het niveau van de spelers kan de spelduur wijzigen.

Ruimte

Om het spel te spelen, heb je een volledig verduisterde ruimte van ongeveer 10 op 20 meter nodig.

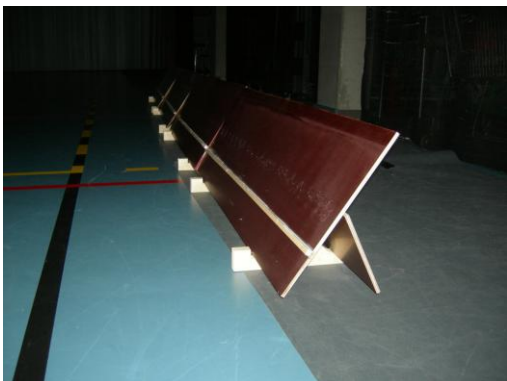
Materiaal

- 44 letters (hoogte 20 cm) waarvan 22 reflecterende en 22 fluorescerende letters, gekleefd op een houten plaatje van 20 cm op 25 cm. Van elke letter is er een reflecterende en een fluorescerende versie. Het zijn de letters en het uitroepteken van de zin "LAAT JE ZIEN IN HET DONKER!".
- De letterbordjes kunnen gezet worden op grote 'scrable-letterborden'. Je hebt 2 x 4 borden van 125 cm op 40 cm nodig met schuine achtersteun die je kan vergrendelen met telkens twee houten voetsteuntjes.
- Vier Zweedse banken of stoeprandstroken om een zone van 4 op 4 meter af te bakenen.
- Enkele hoofdlampen om op het spel te schijnen.
- Enkele sterke zaklampen of lichtbundels om op de zinnen te schijnen.
- Een fluo-reflecterend hesje.

* Indien u zelf een dergelijk spel wilt maken, ter info: de letters van het VSV-spel zijn duurzame zelfklevers die gemaakt zijn door de firma SB Printing in Loenhout. De letters zijn gekleefd op een houten watervast plaatje van 20 op 25 cm, dikte 4 mm. De totale kostprijs van het spel bedraagt 500 euro.

Opstelling

Het spel is gebaseerd op de gezelschapsspellen 'memory' en 'scrable'. In een volledig verduisterde ruimte staan alle deelnemers in een vierkant van ongeveer 4 op 4 meter. De afbakening van het vierkant kan gebeuren met vier Zweedse banken of met stoeprandstroken. In het vierkant liggen 44 letterplaatjes willekeurig omgekeerd op de grond. Enkele deelnemers hebben een hoofdlamp op om het memory-spel te verlichten. Aan de kant staan 2 x 2 grote 'scrable-letterborden' opgesteld.



Spelverloop

Om beurten mogen de deelnemers twee letters omdraaien. Wanneer het twee dezelfde letters zijn, maar een fluorescerende en een reflecterende versie, geven ze die aan de spelleider. Wanneer dat niet het geval is, moeten ze de letterplaten terugleggen met de letter naar de grond. Als alle 'letterduo's' gevonden zijn, worden de reflecterende en de fluorescerende letters op een aparte stapel gelegd.



Daarna verdeelt de spelleider de groep in twee. De ene groep krijgt de fluorescerende letters, de andere de reflecterende. De twee groepen proberen een zin te vormen met alle letters: "LAAT JE ZIEN IN HET DONKER!". Ze zetten elk de zin op de grote 'scrabble-letterborden'.



Educatief luik

Wanneer de twee zinnen gevormd zijn en naast elkaar opgesteld staan, gaan alle deelnemers zo ver mogelijk van de gevormde zin weg staan. Ze staan dicht bij de spelleider die met grote, sterk schijnende zaklampen (of andere lichtbundels) naar de twee zinnen schijnt. De deelnemers zien dat er een groot verschil is tussen de reflecterende zin en de fluorescerende zin. Het zichtbare verschil kan je nog versterken en linken aan een reële situatie. Plaats een persoon met een fluo-reflecterend hesje

tussen de twee zinnen. Het zijn de grijze reflecterende strepen op het hesje die weerkaatsen in het donker door de lichtbundels die erop schijnen. Het nut van de fluorescerende kleur van het hesje is enkel om de zichtbaarheid overdag te verhogen, als het nog klaar is.



Eenvoudige varianten om het spel te spelen

- Om het spel eenvoudiger en korter te maken, kun je op de achterkant van de houten letterplaatjes een witte streep aanbrengen. Op het gedeelte “LAAT JE ZIEN!” staat de witte streep horizontaal, op het gedeelte “IN HET DONKER” staat de witte streep verticaal. Bij gebrek aan tijd of als het niveau van de deelnemers wat lager is, kan je enkel de plaatjes met de horizontale strepen nemen. Dat maakt het spel eenvoudiger en korter.



- Als de deelnemers tijdens het memory-spel de letters niet vlot kunnen vinden, kun je ze de letters per twee laten omdraaien. Wanneer het geen twee dezelfde letters zijn, laten ze de letters zichtbaar liggen. De volgende heeft dan meer kans om eenzelfde letter te vinden.
- Als de deelnemers tijdens het scrabble-spel er niet in slagen om de woorden vlot te vinden, zeg dan de eerste letter, vervolgens het eerste woord, en zo verder.

We wensen je zichtbaar succes!