

MEERDERE GROEPEN/PERSONEN – TEGEN ELKAAR

Het spel verloopt zoals wanneer het gespeeld wordt door 1 groep.

De groepen hebben echter elk hun eigen dobbelsteen. Wanneer het spel in meerdere groepen of door meerdere personen tegelijk gespeeld wordt, is het tijdselement wel een belangrijke factor.

Als spelleider kan je kiezen om telkens als een groepje een kaart kan omdraaien, de kaart kort te bespreken (doe dit enkel als er voor elke groep een spelbegeleider aanwezig is) of om de kaarten achteraf te bespreken (zie voorbeeldvragen onder '1 groep – samen').

Als de kaarten achteraf worden besproken, kan tijdens het spel de kolom '?' gebruikt worden om de spelers alsnog aan te zetten om na te denken over waarom brand op een bepaalde plaats zou ontstaan, waarom een bepaald voorwerp een brand kan veroorzaken, waarom veiligheidsuitrusting ervoor kan zorgen dat een vlotte evacuatie kan plaatsvinden...

De groep die als eerste kan zeggen waar en waardoor de brand ontstaan is en wat de vlotte evacuatie verzekerd heeft, wint.

NA HET SPEL

Als het juiste antwoord geraden is, kan je, afhankelijk van de tijd, de verschillende kaarten nog bespreken.

Daarnaast staan op het plan ook extra zaken waarover kan gepraat worden:

- Blusmiddel hangt niet op (ligt in zetel)
- Asbak op tafel in de refter
- Gasflessen in het materiaalokot
- Matras en slaapzak in lokaal (bestemming lokaal?)
- Open haard
- BBQ
- Materiaal op evacuatietraject (vuilniszakken voor de deur)
- Frituurtoestel in keuken
- Stekkerdoos in Klaverlokaal
- Tapijten
- Plafondversiering
- ...

Hoe wordt hier in de jeugdvereniging(en) mee omgegaan?

Zijn er suggesties om hier in de toekomst meer aandacht voor te hebben?

Zijn er vragen rond goed beheer van de lokalen op vlak van brandveiligheid?

Tot slot wordt ook een set pictogrammen aan het spel toegevoegd.

Deze kunnen – afhankelijk van de tijd en de groep – in de nabespreking gebruikt worden om bijkomende aandacht te vestigen op plaatsing van blustoestellen, signalisatie van uitgangen en nooduitgangen...

Feedback over het spel en spelverloop mag per mail overgemaakt worden aan preventie@bwzc.be

CLUBHUIS FUEG



INSTRUCTIEFICHE VOOR BEGELEIDING CLUBHUIS FUEGO-SPEL

DOEL VAN HET SPEL

Zo snel mogelijk ontdekken:

- Waar de brand ontstaan is;
- Wat de brand veroorzaakt heeft;
- Welke uitrusting ervoor gezorgd heeft dat iedereen veilig buiten geraakt is.

SPELMATERIAAL

- 1 Dobbelsteen
- 4 Brandweerpionnen
- 1 Spelbord
- 12 Speelkaarten

SPELVOORBEREIDING

- Leg het spelbord op een stabiele ondergrond
- Sorteer de speelkaarten per soort (locaties, oorzaak, uitrusting).
- Leg van elke soort speelkaart 3 kaarten verspreid op het bord.
- Steek de andere drie kaarten in een enveloppe (indien aanwezig)

en leg ze op de starttegels.

VERDELEN IN GROEPEN

Afhankelijk van de grootte van de groep en het aantal lesgevers, kan je het spel in één groep in overleg of in meerdere groepen tegen elkaar spelen.

SPELUITLEG

Er is brand uitgebroken in het jeugdlokaal. Iedereen is gelukkig zonder kleerscheuren buiten geraakt, maar als leiding wil je nu toch wel graag weten wat er gebeurd is.

Je gaat op zoek naar waar en waardoor de brand ontstaan is en bekijkt wat ervoor zorgde dat iedereen veilig kon evacueren.

Om de beurt wordt gedobbeld. De brandweerpion(nen) bewegen door het lokaal. Ieder vakje is een stap vooruit. Je mag vooruit en achteruit bewegen, naar links en naar rechts. Je mag niet schuin over het veld bewegen.

Wanneer je exact op een vakje met een kaart komt, mag je de kaart omdraaien.

De informatie op die kaart geeft je uitleg over wat zou kunnen gebeurd zijn, maar niet gebeurde in dit geval. Je kan dit afvinken op je antwoordbladje.

Als je overal geweest bent, zal je 3 vakjes niet afgevinkt hebben. Dat is het antwoord op de vragen waar en waardoor de brand ontstaan is en wat de vlote evacuatie verzekerd heeft.

Het technisch lokaal en het leidingskot zijn enkel bereikbaar met een deur van buitenaf. (Als spelleider kan je dit ook gerust aanhalen in de bespreking 'Na het spel'(zie hieronder): technische ruimte moet steeds gemakkelijk bereikbaar zijn, gemakkelijk vindbaar, niet toegankelijk voor leden... / in het leidingskot staat vaak materiaal dat niet voor de leden van de jeugdvereniging toegankelijk mag zijn, is vaak ook iets meer aangekleed...)

Om in deze ruimtes te geraken, moet je op het vakje gaan staan dat overeenkomt met het gekleurde vakje in de ruimtes:

- Blauw om naar de technische ruimte te gaan
- Rood om naar het leidingskot te gaan

SPELVERLOOP

EÉN GROEP – SAMEN

1. De pion start op de starttegels.
2. Er wordt gedobbeld.
3. De pion gaat zoveel stappen vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen.
4. Wanneer de pion op een kaart komt, wordt deze omgedraaid. Op de kaart staat een locatie, een brandoorzaak of een branduitrusting.
5. De kaart wordt besproken.

(Voorbeeldvragen)

- Hoe realistisch is het dat er in jullie lokaal op deze locatie brand uitbreekt?
- Wat kan ervoor zorgen dat de locatie zich minder tot brand leent?
- Hebben jullie dit materiaal in jullie lokaal? Waar bewaren jullie het? Waarvoor gebruiken jullie het? Wanneer (enkel eigen gebruik, ook gebruik door verhuur...)?
- Is deze branduitrusting aanwezig in jullie lokaal? Wordt het onderhouden? Is het op de juiste plaats aanwezig?

6. Op het antwoordblad wordt aangevinkt dat de kaart is omgedraaid.

Eventueel kan de kolom '?' ingevuld worden om de deelnemers ook individueel te laten meedenken (Waarom zou hier brand ontstaan? Waarom kan iets een brand veroorzaken? Waarom veiligheidsuitrusting?).

Dit proces herhaalt zich tot alle kaarten omgedraaid zijn en er drie vakjes op het antwoordblad overblijven. De drie vakjes die overblijven zijn het antwoord op de vragen waar en waardoor de brand ontstaan is en wat de vlote evacuatie verzekerd heeft. Om het spel wat te variëren, kan je tijdens het spel de extra aandachtspunten (zie rubriek 'Na het spel') bespreken wanneer je in de ruimte bent.