

De kaarten van Dwalen door Sint Anna zijn op allerlei manieren in te zetten. Kortom: je hoeft er nooit 'klaar' mee te zijn! Hier volgen wat suggesties.

Speurtocht met oude foto's

Vind de juiste kijkpunten aan de hand van de oude foto's. Sommige plekken zijn erg veranderd, andere plekken nauwelijks. Welk groepje vindt het snelst alle locaties?

Nodig per groep

- De oude foto's van de locaties
- Een afdruk van de alternatieve plattegrond*

Werkwijze

- 1 Maak groepjes.
- 2 Loop de route langs alle locaties.
- 3 Bepaal bij elke locatie welke oude foto erbij hoort.
- 4 Maak een foto van de locatie met de bijbehorende oude foto in beeld.
- 5 Bepaal aan het eind welk groepje het snelst alle locaties gefotografeerd heeft.



Speurtocht naar locaties

Wie heeft als eerste van alle locaties het kijkpunt en de kijkrichting op de plattegrond ingetekend?

Nodig per groep

- De oude én nieuwe foto's
- Een afdruk van de plattegrond met route*

Werkwijze

- 1 Maak groepjes.
- 2 Spreek af waar jullie beginnen. Verspreid de startpunten van de groepjes zoveel mogelijk over de route.
- 3 Loop de route.
- 4 Ontdekken jullie onderweg een locatie? Bepaal dan het kijkpunt en de kijkrichting van de foto.
- 5 Geef met een pijl kijkpunt en kijkrichting aan op de plattegrond.
- 6 Geef ook duidelijk aan om welke foto's het gaat (noteer bijvoorbeeld de kleur).

Kennismakingsspel met groepjesvorming

Een alternatieve ijsbreker, waarmee je eventueel ook groepjes van 2 of 3 personen kunt vormen.

Nodig

- Informatiekaarten en oude foto's
- Voor groepjes van drie: ook de nieuwe foto's

Werkwijze

- 1 Bepaal de totale groepsgrootte en het aantal personen per groepje (twee of drie).
- 2 Maak een stapel met het juiste aantal kaartsetjes.

- 3 Laat iedere deelnemer een kaart trekken en geef aan dat hij deze pas NA het spel aan de anderen mag laten zien.
- 4 Degenen met informatiekaarten lezen een voor een hun tekst voor.
- 5 Wie de bijbehorende foto denkt te hebben, gaat bij die persoon staan. Tussendoor wisselen mag.
- 6 Zijn alle teksten voorgelezen en staan er meer deelnemers bij dezelfde informatiekaart? Dan moeten zij er door vragen te stellen achter zien te komen welke foto de juiste is. Daarbij zijn twee dingen verboden: de kaartjes laten zien én de kleur op de kaart noemen.

Is de totale groep groter dan 40 (bij groepjes van twee) of 60 (bij groepjes van drie), verdeel deze dan in meerdere doelgroepen.

Een interactieve wandeling

Elke deelnemer is gids van een of meer locatie(s) aan de route.

Nodig

- Informatiekaarten
- Oude en nieuwe foto's
- De meegeleverde plattegrond of de route als gps* in een trackprogramma

Werkwijze

- 1 Maak setjes per locatie en verdeel deze over de groep.
- 2 Loop de route langs de locaties. De kleuren op de plattegrond geven aan welke kaartjes bij elke locatie horen.
- 3 Bepaal bij elke locatie wie de gids is.
- 4 De gids leest de informatie voor en laat zien hoe de locatie er vroeger uitzag.

Spelvariant met spelleider

De spelleider verdeelt alleen de oude foto's. Door gebruik van de alternatieve plattegrond* is niet zichtbaar welke kaartjes bij welk kijkpunt horen. Pas als iemand aangeeft bij het kijkpunt van zijn foto te staan, krijgt hij de bijbehorende tekst en nieuwe foto.

Of ...

- De foto's als kletskaarten voor (demente) ouderen
- Een memoryspel met de fotokaarten
- Vanuit je luie stoel de oude en nieuwe foto's vergelijken (zoek de verschillen!)
- Een pauzewandeling met collega's, die je elke dag langs een paar andere plekken voert
- ... en uiteraard zijn er voor alle leeftijden diverse kaartspelen te bedenken (kwartetten of ezelen met setjes van drie?).

* Deze onderdelen zijn te downloaden via www.dwalendoorbrabant.com