

HANDLEIDING

HET OEVERMYSTERIE



INLEIDING

Het was een rustige avond in woonzorgcentrum De Oever. De bewoners lagen al bijna allemaal in bed, en in de gangen hing een kalme stilte. Tot die plots bruut werd doorbroken...

Een medewerker werd levenloos aangetroffen. Geen spoor van een ongeluk. Dit was duidelijk geen toeval, dit was moord!

Al snel viel de aandacht op vier opvallende aanwezigen die zich die avond in het gebouw bevonden. Elk van hen gedroeg zich... vreemd.

Jacques Brel dwaalde rusteloos door de gangen, alsof hij iets zocht

Elvis Presley hield zich opvallend op de achtergrond en ontwijkt elke vraag

Eddy Merckx werd gespot op plaatsen waar hij eigenlijk niet hoorde te zijn

Willy Sommers blijft opvallend stil... misschien té stil

Iedereen heeft een verhaal. Iedereen heeft een alibi.

Maar ergens klopt er iets niet.

De sfeer in De Oever slaat om. Wantrouwen groeit, blikken worden vermeden en geheimen lijken net onder de oppervlakte te borrelen.

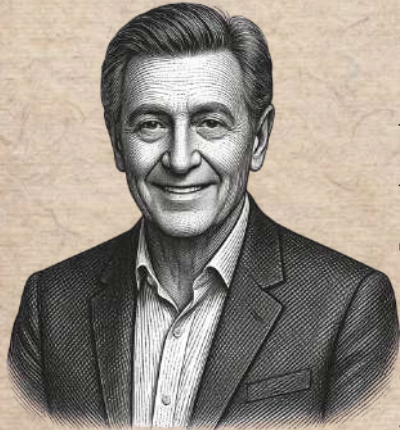
Jullie stappen in de rol van speurders. Ga op onderzoek, stel de juiste vragen en leg de puzzelstukken samen.

Want één van hen liegt...en één van hen is de dader.

Veel succes!



VERDACHTEN



**WILLY
SOMMERS**

Willy Sommers is een geliefde Vlaamse zanger, bekend om zijn vrolijke hits en zijn warme uitstraling.

Die avond trad hij op in woonzorgcentrum De Oever en bracht hij de bewoners in een goede stemming.

Volgens hem verliep alles normaal tijdens zijn bezoek.

Toch blijft hij na het optreden opvallend lang in het gebouw rondhangen. Wanneer er vragen worden gesteld over die avond, blijft hij rustig... misschien zelfs een beetje té rustig. Zijn vriendelijke glimlach maakt hem sympathiek, maar roept tegelijk ook vragen op. Was hij gewoon een artiest op bezoek... of weet hij meer dan hij zegt?



**EDDY
MERCKX**

Eddy Merckx, de legendarische Belgische wielrenner, staat bekend om zijn doorzettingsvermogen en discipline.

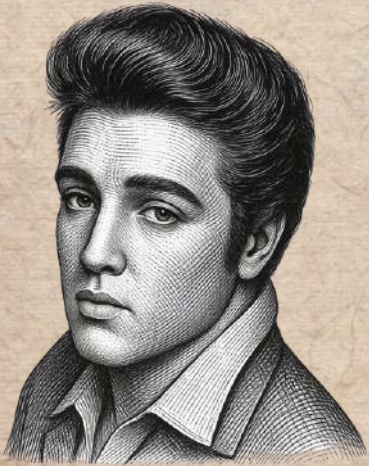
Die avond was hij in woonzorgcentrum De Oever op bezoek en werd hij enkele keren gezien in de gangen, onderweg van de ene ruimte naar de andere.

Hij zegt dat hij gewoon even frisse lucht aan het zoeken was en weinig aandacht had voor wat er binnen gebeurde.

Toch vinden sommige getuigen het vreemd hoe goed hij de weg kende in het gebouw.

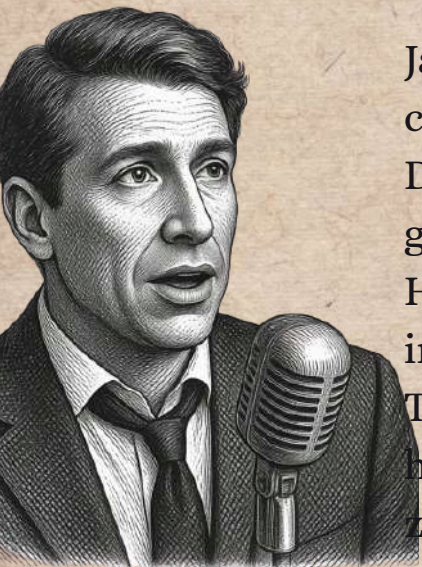
Altijd in beweging, altijd gefocust... maar was hij die avond echt alleen met zijn gedachten bezig?

VERDACHTEN



**ELVIS
PRESLEY**

Elvis Presley, de wereldberoemde “King of Rock ’n Roll”, was die avond te gast in woonzorgcentrum De Oever. Hij bracht er sfeer en muziek, en wist met zijn aanwezigheid heel wat bewoners te charmeren. Volgens hem bleef hij vooral in de buurt van de zaal waar het optreden plaatsvond en had hij weinig contact met de rest van het gebouw. Hij zegt dat hij niets verdachts heeft gezien of gehoord. Toch valt op dat hij zich opvallend stilhoudt wanneer er meer vragen worden gesteld over wat er achter de schermen gebeurde. Een ster die gewend is in de spotlight te staan... maar die nu liever in de schaduw blijft?



**JACQUES
BREL**

Jacques Brel, de intense en gepassioneerde Belgische chansonnier, was die avond aanwezig in woonzorgcentrum De Oever. Hij leek onrustig en doolde vaker alleen door de gangen, alsof hij ergens door werd aangespoord. Hij zegt dat hij zich terugtrok om even tot rust te komen en inspiratie op te doen, weg van de drukte. Toch zijn er bewoners die hem op vreemde momenten hebben gezien, op plaatsen waar hij eigenlijk niet moest zijn. Altijd vol emotie en diep gevoel in zijn muziek... maar wat speelde er zich echt af achter die gesloten deuren?

SPELBESCHRIJVING

Doel van het spel

Om dit spel te winnen, moet je het antwoord op volgende vragen vinden

Wie is de moordenaar?

Waar is de moord gebeurd?

Met welk wapen is er vermoord?

Doelgroep

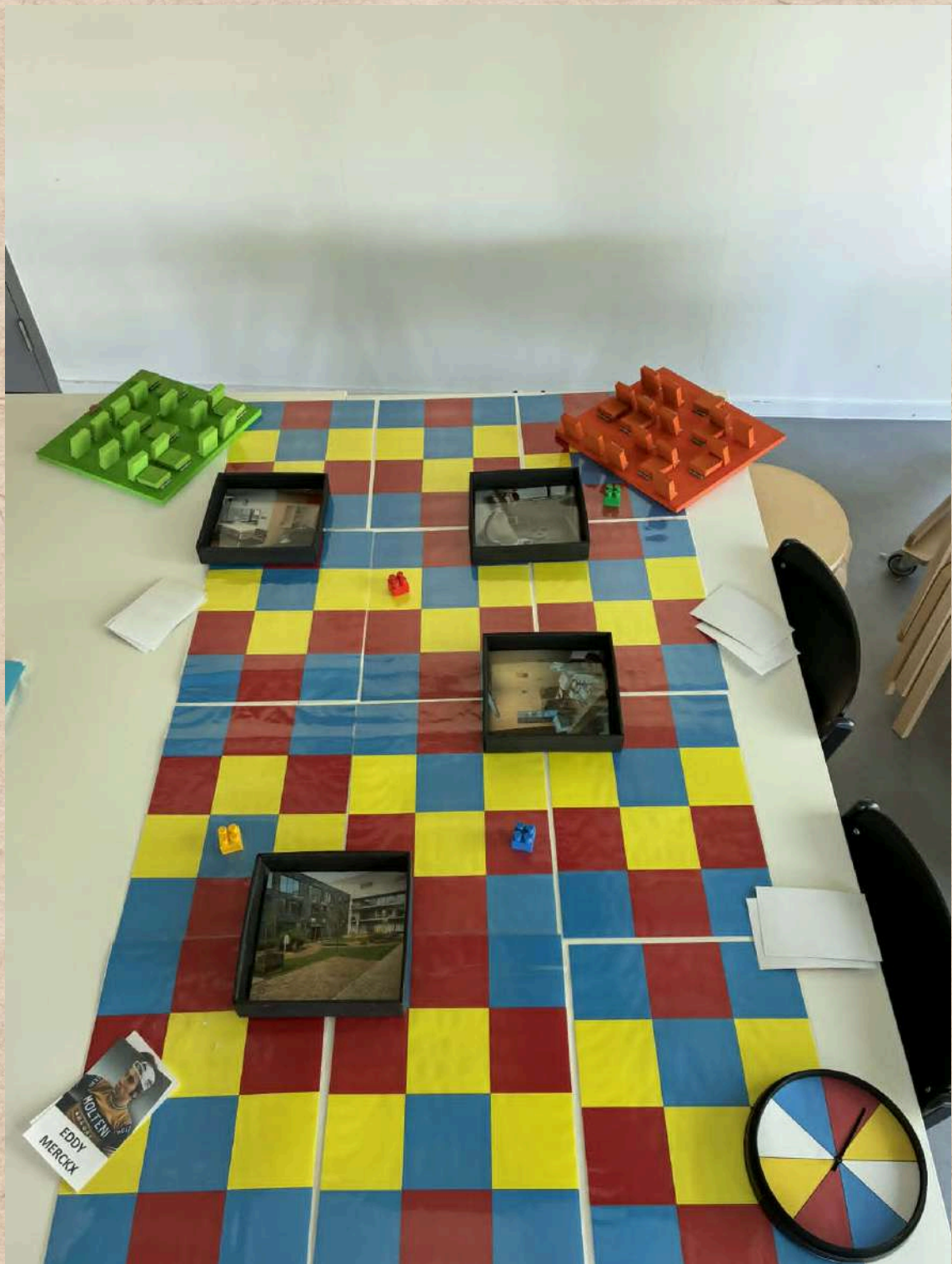
De doelgroep bestaat uit bewoners met een ernstige visuele beperking die vaak minder deelnemen aan groepsactiviteiten. Het gaat om een diverse groep met verschillende cognitieve niveaus. Er is nood aan inclusief spel materiaal dat voor iedereen toegankelijk en uitdagend blijft.

Inhoud

- Speelbord (9 A3 bladen)
- 4 Pionnen
- Speelkaarten (4 verdachtenkaarten, 4 wapenkaarten, 4 kamerkaarten)
- 4 Aftekenborden
- Draaiwijzer
- 4 Verplaatsbare ruimtes

SPELOPZET

Foto



VOORBEREIDING

1. Leg het spelbord open.
2. Elke speler kiest een pion, zet deze pion willekeurig op het spelbord (je pion moet minstens 3 vakken verwijderd zijn van een huis om te starten)
3. Geef elke speler een aftekenbord.

3. Sorteert de kaarten in drie stapeltjes:

- Verdachten
- Kamers
- Wapens



Schud de kaarten, pak zonder dat iemand het ziet de bovenste kaart van elke stapel, leg deze kaart op een andere tafel.

4. Schud alle overige kaarten door elkaar in één stapel, deel ze uit met de klok mee. (maakt niet uit als iemand minder kaarten heeft)
5. Bekijk stiekem je kaarten: omdat jij deze kaarten hebt, kunnen deze niet op de andere tafel liggen. Deze kaarten zijn dus NIET betrokken
6. Neem je aftekenbord, schrap de verdachten, wapens of kamers die op jouw kaarten staan.

HET SPEL

De Oudste speler mag altijd beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent verplaats je je pion naar aanleiding van het kleur die je hebt gedraaid aan de draaischijf. Probeer in een kamer te komen, want zo kan je onderzoek doen.

Draaischijf

Wanneer je aan de beurt bent, draai je aan de draaischijf. De kleur die je krijgt bepaalt naar welk vakje je mag verplaatsen. Je kiest het dichtstbijzijnde vakje met die kleur. Je mag daarbij in alle richtingen bewegen. Het witte vakje betekent dat je nogmaals mag draaien.

Kamer binnengaan

Je mag een kamer binnengaan via de deur. Je stopt zodra je de kamer binnengaat om een vermoeden te doen (zie volgende pagina)

HET SPEL

Vermoeden uitspreken

Zodra je een kamer binnegaat, mag je een vermoeden uitspreken. Door dit te doen schakel je kaarten uit, en kom je erachter welke kaarten niet aanwezig. (de moordenaar, wapen en ruimte)

Een vermoeden uitspreken bestaat uit 3 elementen

- De kamer waarin je staat
- Een persoon naar keuze
- Een wapen naar keuze

(je neemt dus wapens en personen die nog niet geschrappt zijn)

Je zegt je vermoeden luidop, de spelers moeten je om de beurt proberen te bewijzen dat je vermoeden niet waar is. De speler links van je begint. Deze persoon bekijkt zijn/haar kaarten om te zien of hij/zij één van de drie door jou genoemde kaarten heeft.

- Als deze speler één kaart heeft, moet hij/zij de kaart aan jou laten zien.
- Als de speler meer dan één van de genoemde kaarten heeft, kiest hij er één, en laat deze ook zien.
- Als de speler geen kaarten heeft, gaat de beurt naar de volgende speler.

HET SPEL

beschuldiging uitspreken

Als je denkt dat je weet welke drie kaarten op de andere tafel liggen, mag je als je aan de beurt bent een beschuldiging uitspreken waarin je drie antwoorden geeft.

- Wie?
- Met wat?
- Waar?

LETOP: Je mag dit maar één keer doen!

Als je drie antwoorden niet kloppen, wordt je bestraft op valse beschuldiging:

- Je mag niet meer verplaatsen
- Geen vermoedens meer uitspreken
- Geen beschuldigingen meer uitspreken

Je mag alleen nog je kaarten tonen bij andere vermoedens.

Winnaar

Als jouw beschuldiging helemaal klopt, heb je de zaak opgelost en win je het spel!

MAKERS

MARITH PATTYN

FLORE VERRIEST

JORITH MAREEL

EMMELY DECAESTECKER

RUBEN HUYGHE



howest
ERGOTHERAPIE