

Sinterklaas spel over geven om en aan een ander!

Vraag aan de jongeren in de app of ze allemaal 5 euro meenemen in klein geld of zijn/haar telefoon om een QR-code te kunnen scannen. Zeg er nadrukkelijk bij dat dit geld uit hun eigen portemonnee is!

Voor de oudere groepen zou je het bedrag op 10 euro kunnen zetten! (overleg natuurlijk even of dit voor iedereen haalbaar is).

Wat te doen:

- **Je maakt zoveel enveloppen als jongeren die je in je groep hebt. Dus als je 10 jongeren in je groep hebt dan maak te 10 enveloppen.**
- **In elke envelop doe je een briefje met de QR code van de 45min. en het goede doel erop. (zie bijlage)**
- **Stop in elke envelop een briefje en zet op elk briefje een ander bedrag neer of een paar dezelfde. Maar ga niet hoger dan 5 euro of 10 euro (hangt van je groep af) en plak deze goed dicht. Zorg dat ze er niet door heen kunnen lezen.**
- **Ga nu het sinterklaas spel met ze spelen en gebruik daarvoor niet kadootjes die ze krijgen, maar de enveloppen.**
- **Je kan in elke envelop iets kleins lekkers in doen en dit erbij in plakken. (maar hou het klein, want het gaat om het geven niet om het krijgen vandaag).**
- **Aan het eind van het spel ga je iedereen langs en laat je ze het bedrag wat op hun blaadjes staat aan jou betalen of ze scannen de QR-code zelf. Het bedrag dat contant aan jouw betaald wordt kan jij via de QR-code betalen namens de jongeren. Dus handel het betalen gelijk af en het lekkers mogen ze op eten.**
- **Alles gaat natuurlijk in overleg met de jongeren, dat ze geven omdat ze dat willen met hun hart!**
- **Praat daarna even met ze door wat ze ervan vonden.**

Optie 2 is: Als je bij het sinterklaas niet wil geven, dan kan je deze gewoon met kadootjes spelen die ze voor zichzelf houden.

Optie 3 is: dat je het sinterklaas spel speelt met kadootjes en dat je de jongeren aan het eind vraagt of ze ook iets aan het goede doel van deze week van de 45minuten samenkomst willen geven. Of ze geven contant geld aan de leiding en die maakt het gelijk over voor ze.

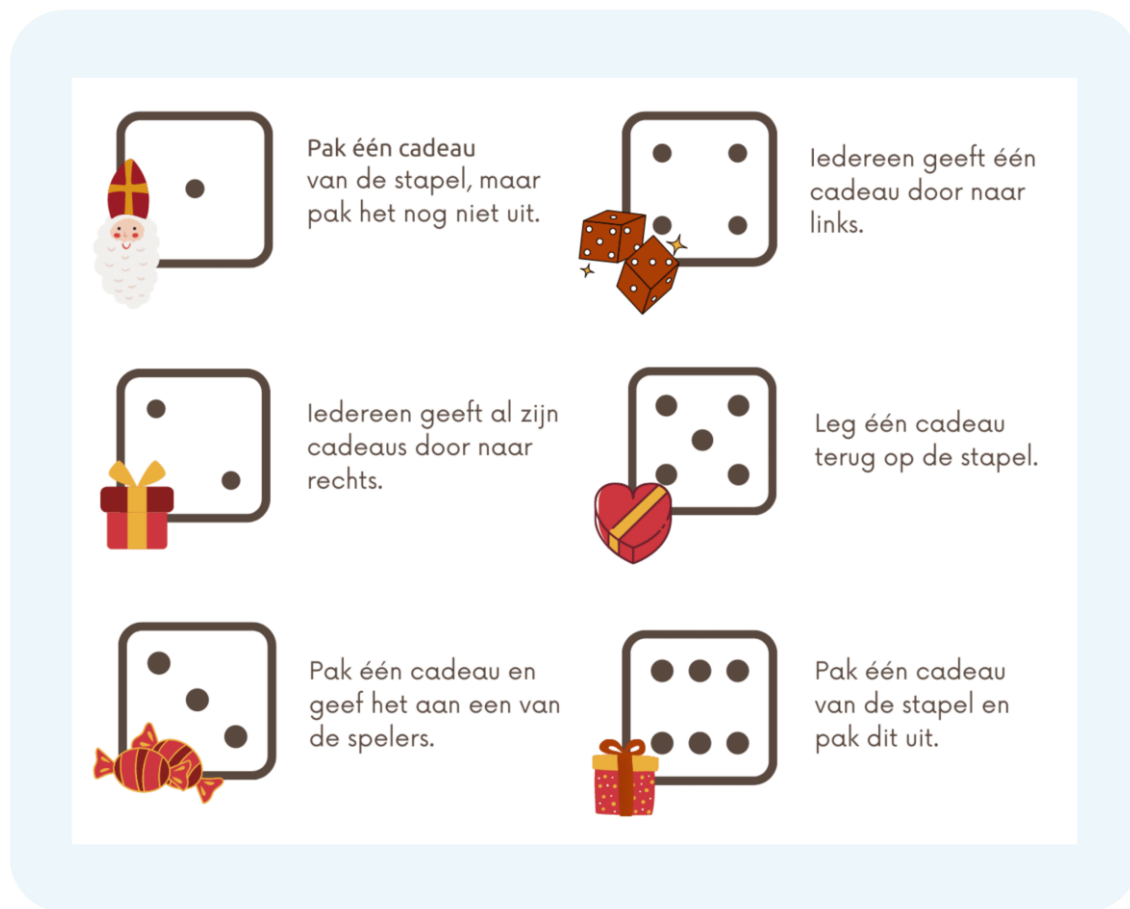
De info voor het goede doel en de QR-code zit erbij in deze les.

Hoe werkt het Sinterklaas dobbelspel over geven aan een ander?

Het dobbelspel speel je in twee rondes. De eerste ronde eindigt wanneer alle cadeaus zijn verdeeld en de stapel op is. En ja, dit kan best even duren. Net op het moment dat je helemaal happy bent met jouw buit, kan de situatie met één gooi weer veranderen. Een tip voor je eigen gemoedstoestand; hecht je in de eerste ronde niet al te veel aan je cadeaus. Voordat je het weet wordt in ronde twee jouw favoriete cadeau afgepakt.

Nadat de eerste ronde is afgelopen begint ronde twee. In de tweede ronde van het dobbelspel wordt de wekker op 30 minuten gezet. (tijd kan je zelf instellen hoelang je het spel speelt). De nummers op de dobbelsteen hebben nu een andere betekenis en het is jouw taak om de beste cadeaus binnen te halen. Gaat de wekker af? Dan is het spel afgelopen en weet jij met welke cadeaus je dit jaar naar huis gaat!

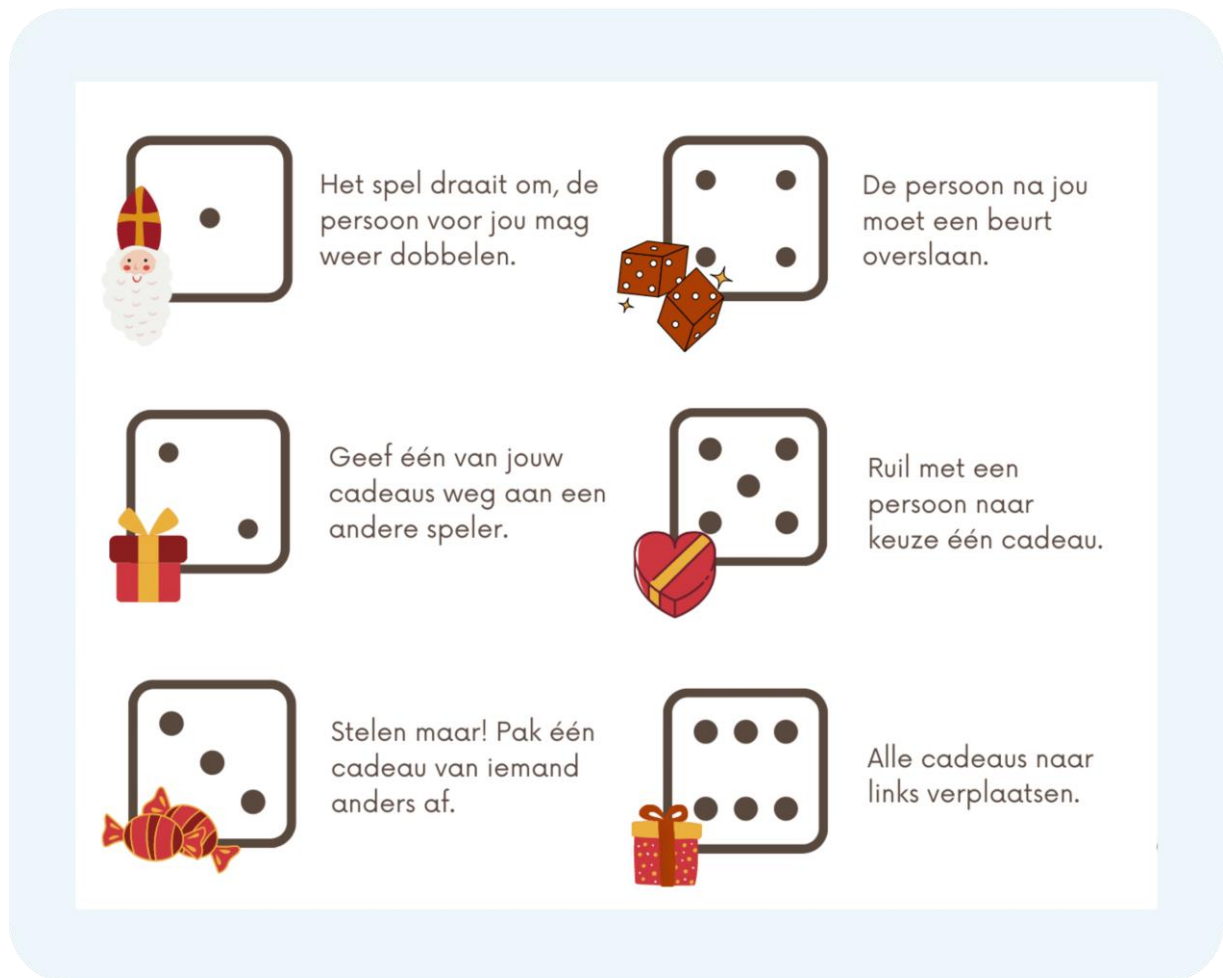
Spelregels Sinterklaas dobbelspel: ronde 1



Nadat alle voorbereidingen zijn getroffen kan het Sinterklaas spel beginnen! De jongste speler mag beginnen met dobbelen, daarna speel je met de klok mee. Het aantal ogen op de dobbelsteen geeft aan wat je moet doen. Ronde één eindigt als alle pakjes onder de spelers verdeeld zijn en de stapel dus leeg is.

- 1: Pak één cadeau van de stapel. Maar let op, pak het nog niet uit!
- 2: Iedereen geeft al zijn cadeaus door naar rechts.
- 3: Pak één cadeau van de stapel en geef het aan een van de spelers.
- 4: Iedereen geeft één cadeau door naar links.
- 5: Leg één cadeau terug op de stapel.
- 6: Pak één cadeau van de stapel en pak dit uit.

Spelregels Sinterklaas dobbelspel: ronde 2



Zijn alle cadeaus verdeeld onder de spelers en is de stapel leeg? Dan begint ronde twee van het dobbelspel. Voordat deze ronde begint, mag iedereen alle cadeaus die hij of zij bezit openen. Dus... scheuren maar! Tip, houd een rondje waarin iedereen laat zien welke cadeaus hij of zij heeft, zodat iedereen weet om welke cadeaus er gestreden gaat worden. Als alle cadeaus geopend zijn, wordt de wekker op 30 á 45 minuten gezet. Zodra de wekker afgaat is het Sinterklaas dobbelspel afgelopen. De cadeaus die op dat moment in je bezit zijn, zijn nu officieel van jou!

Ronde twee gaat verder bij de speler waar ronde één is beëindigd.

- 1: Het spel draait om, de persoon voor jou mag weer dobbelen.
- 2: Geef één van jouw cadeaus weg aan een andere speler naar keuze.
- 3: Stelen maar! Pak één cadeau van iemand anders af.
- 4: De persoon na jou moet een beurt overslaan.
- 5: Van ruilen komt huilen. Ruil met een andere persoon naar keuze één cadeau.
- 6: Alle cadeaus naar links verplaatsen.

Eenmalig goed doel 45 minuten samenkomst: **SAAMA**

Info over het goede doel:

Wij zijn Wendy en Mendy, 2 schoonzussen die in de voorjaarsvakantie naar Gambia hopen te gaan.

Wij willen daar de organisatie SAAMA (Supporting Academic and Medical Acces) ondersteunen. Al 15 jaar ondersteunt een vrouw uit Engeland (genaamd Dell) hulpeloze baby's met babyvoeding, kleding, luiers en medische verzorging. De moeders van deze baby's zijn vaak overleden door complicaties bij de geboorte. Vanuit heel Gambia komen ze naar Dell toe voor hulp. Dell doet dit werk met veel liefde. Ze kan de verzorgers met de baby's niet wegsturen. Momenteel ondersteunt ze 45 baby's. Wij hebben gevraagd of de 45 minuten samenkomst ons eenmalig zou willen steunen als collecte doel.

Dus deze week tot donderdag 4 december kan u/jij ons steunen met een gift voor deze organisatie. Dit kan via de QR-codecode van de 45minuten samenkomst. Deze hangt in alle kerken en is zondag 30 november bij de 45 minuten samenkomst weer te zien. Een mooi cadeau voor een ander zo in de sinterklaas tijd. En wij hopen jullie gift persoonlijk te mogen gaan bezorgen in februari. Ze is helemaal afhankelijk van giften, dus elke euro is van harte aanbevolen. Namens ons en SAAMA heel erg bedankt!

QR-code 45minuten samenkomst:



<https://betaalverzoek.rabobank.nl/betaalverzoek/?id=Lu1ZoBmKQcmrECdMjajBdQ>

Tips om het Sinterklaas dobbelspel nog uitdagender te maken

Ben jij een fanatieke speler en houd jij wel van een beetje strijd? Dan hebben wij nog een tips voor jou om het Sinterklaas geef dobbelspel nog uitdagender te maken!

Tip 1. Aanpassing op ronde 1

Ronde één eindigt niet als alle cadeaus van de stapel op zijn, maar pas wanneer alle Sinterklaas cadeaus uitgepakt zijn. Hierdoor duurt het dobbelspel niet alleen langer, maar wordt er onderling ook meer geruild met de cadeaus.

Met bovenstaande uitleg en tips zorg jij ervoor dat het Sinterklaas dobbelspel voor een onvergetelijke GEEF avond gaat zorgen.

Heel veel plezier met spelen!

Ik geef aan SAAMA:Euro



Bedankt namens SAAMA!

Ik geef aan SAAMA:Euro



Bedankt namens SAAMA!