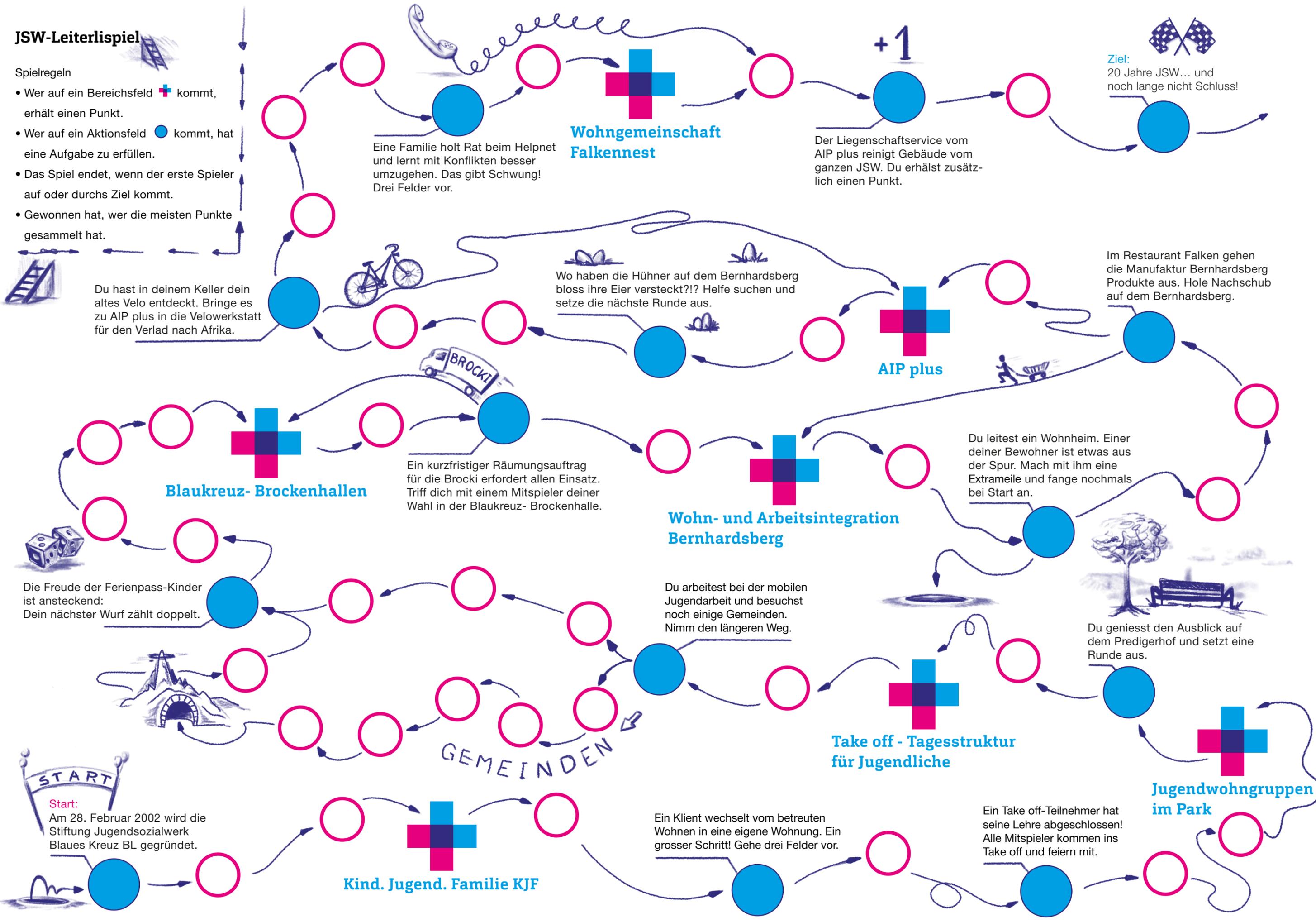


JSW-Leiterispiel

Spielregeln

- Wer auf ein Bereichsfeld  kommt, erhält einen Punkt.
- Wer auf ein Aktionsfeld  kommt, hat eine Aufgabe zu erfüllen.
- Das Spiel endet, wenn der erste Spieler auf oder durchs Ziel kommt.
- Gewonnen hat, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Du hast in deinem Keller dein altes Velo entdeckt. Bringe es zu AIP plus in die Velowerkstatt für den Verlad nach Afrika.



Wohngemeinschaft Falkennest

Eine Familie holt Rat beim Helpnet und lernt mit Konflikten besser umzugehen. Das gibt Schwung! Drei Felder vor.

Der Liegenschaftservice vom AIP plus reinigt Gebäude vom ganzen JSW. Du erhältst zusätzlich einen Punkt.

Ziel: 20 Jahre JSW... und noch lange nicht Schluss!

Wo haben die Hühner auf dem Bernhardsberg bloss ihre Eier versteckt?!? Hilfe suchen und setze die nächste Runde aus.

Im Restaurant Falken gehen die Manufaktur Bernhardsberg Produkte aus. Hole Nachschub auf dem Bernhardsberg.

Blaukreuz- Brockenhallen

Ein kurzfristiger Räumungsauftrag für die Brocki erfordert allen Einsatz. Triff dich mit einem Mitspieler deiner Wahl in der Blaukreuz- Brockenhalle.

Wohn- und Arbeitsintegration Bernhardsberg

Du leitest ein Wohnheim. Einer deiner Bewohner ist etwas aus der Spur. Mach mit ihm eine Extrameile und fange nochmals bei Start an.

Die Freude der Ferienpass-Kinder ist ansteckend: Dein nächster Wurf zählt doppelt.

Du arbeitest bei der mobilen Jugendarbeit und besuchst noch einige Gemeinden. Nimm den längeren Weg.

Du genießt den Ausblick auf dem Predigerhof und setzt eine Runde aus.

Take off - Tagesstruktur für Jugendliche

Jugendwohngruppen im Park

Ein Klient wechselt vom betreuten Wohnen in eine eigene Wohnung. Ein grosser Schritt! Gehe drei Felder vor.

Ein Take off-Teilnehmer hat seine Lehre abgeschlossen! Alle Mitspieler kommen ins Take off und feiern mit.

Kind. Jugend. Familie KJF

Start:
Am 28. Februar 2002 wird die Stiftung Jugendsozialwerk Blaues Kreuz BL gegründet.