

+16-inspiratie: 'Rode-draad-checklist'

Doel: Zo snel mogelijk de opdrachten volbrengen door samen te werken. 80 punten behaald? De leiding trakteert je met een gezellig etentje/feestje in het lokaal.

Locatie: Buitenplein, in het lokaal

Duur: 3 maanden

Aantal deelnemers: 3-100 leden

Aantal begeleiders: 1 per 10 leden

Materiaallijst:

- De checklist + evaluatiecriteria in groot formaat
- De checklist digitaal en afgedrukt op A4-formaat

Spelvoorbereiding

- De checklist opstellen
- De checklist in groot formaat ophangen in het groepslokaal, digitaal beschikbaar stellen en afdrukken op A4-formaat zodat alle leden er ten alle tijden aankunnen
- De speluitleg doen en de checklist voorstellen aan de leden

Spelverloop

Het spel duurt drie maanden. In deze periode worden de leden uitgedaagd. Het is de bedoeling dat ze zoveel mogelijk opdrachten tot een goed einde brengen en hiervan het bewijs afgeven/doorsturen naar de leiding. Op elke activiteit wordt de checklist overlopen en de puntentussenstand meegedeeld om de leden extra te motiveren. Wanneer de leden 80 punten hebben verzameld, organiseert de leiding een lokaal-etentje/-feestje als beloning.

Opdracht 1: Maak een selfie met een dier dat een KLJ- sjaaltje draagt.

Hoe groter het dier, hoe meer punten.

Opdracht 2: Maak een onherkenbare groepsfoto, waar iedereen onherkenbaar "verkleed" is met natuurlijke producten (modder, bladeren, takken,...)

Hoe onherkenbaarder, hoe meer punten.

Opdracht 3: Elk blad van een WC-rol nummeren en deze terug opwinden.

Per rol, 1 punt.

Opdracht 4: Ga samen naar een ochtendmis.

Per aanwezig lid, 1 punt.

Opdracht 5: Het KLJ- lied vanbuiten kennen.

Per drie personen, 1 punt.

Opdracht 6: Help een persoon die je niet kent.

Hoe zotter, hoe meer punten.

Opdracht 7: Bemachtig een handtekening van iemand uit KLJ- nationaal.

Per handtekening, 1 punt.

Opdracht 8: Steek zo veel mogelijk M&M's in iemand zijn mond.

Hoe meer M&M's, hoe meer punten.

Opdracht 9: Steek zelf een dansje ineen en voer het op voor de leiding.
Per 3 personen die het kunnen, 2 punten.

Opdracht 10: Bouw een toren van minstens 1 meter met chocopotten.
Per meter, 2 punten.

Opdracht 11: Laat iemand van de leiding 'ladder' zeggen op jouw commando.
Gelukt? 3 punten.

Opdracht 12: Speel een romantische scène uit een zelfgekozen film na.
Hoe zotter, hoe meer punten.

Opdracht 13: Laat een hond een krant halen aan de brievenbus.
Hoe schattiger, hoe meer punten.

Opdracht 14: Maak een kunstwerk van verschillende soorten chips. Laat een onbekend persoon zeggen dat het mooi is en hang het uit in het KLJ- lokaal.
Hoe zotter, hoe meer punten.

Opdracht 15: Raad zo snel mogelijk je geheim vriendje. Het bestuur werkt vanuit een bestaand personage (bv. de burgemeester). Ze schrijven boodschappen naar de leden (bv. via 'message wall'). De leden moeten zo snel mogelijk raden wie het is.
Hoe sneller, hoe meer punten.

Opdracht 16: Bundel al je behaalde opdrachten in een challenge-boek (digitaal of op papier).
Hoe zotter, hoe meer punten.

Speleinde:

Samen bekijken van het challenge-boek op het welverdiende lokaal-etentje/-feestje!

