



Jaarthema-activiteit 2016-2017

Hier groeien helden: groepsspel

Inleiding

Er zijn enkele superhelden komen opdagen in je dorp. Deze superhelden dagen jouw afdeling uit om van jullie KLJ een Super-KLJ te maken. Elke superheld heeft een uitdaging voor jullie, als de uitdaging binnen de twee uur volbracht is, verdient jullie afdeling deze superkracht. Dus werk allemaal samen om zoveel mogelijk superkrachten te verdienen.

Doelgroep

Alle leeftijden

Locatie

In en rond het lokaal

Doel van het spel

Leuke opdrachten samen met de hele afdeling, jong en oud, volbrengen!

Duur

2 uren

Aantal begeleiders

Minimum 6

Aantal deelnemers

Minstens 20

Materiaallijst

Bekers
Water
Zelfgemaakte raketten
Petflessen
Fietspomp
Fietsband
Grote katapult
Tennisballen
Verf
Doek
Glijmat/zeil
Bruine zeep

Spelverloop

Speluitleg

De uitdagingen worden in het groot opgehangen op verschillende papieren. Na de voorstelling van de superhelden doet iemand van de leiding de verdere speluitleg.

'Goh, dat zijn toch wel moeilijke uitdagingen precies. We gaan allemaal goed moeten samenwerken als we deze allemaal willen laten slagen. Maar ik ben er zeker van dat jullie dat kunnen! We hebben nu dus twee uur de tijd om al die uitdagingen uit te voeren. We hebben voor iedereen een kaartje gemaakt met je naam op. Dadelijk mag je eerst eens nadenken over welke uitdaging misschien wel iets voor jou is en daar mag je je naam bij plakken. Als je tijdens de twee uur wilt wisselen en eens wilt gaan helpen bij een andere uitdaging, kan je je naam hier komen wisselen. Bij elke uitdaging staat ook een locatie zodat je weet waar je naartoe moet.'

Tip: moedig de oudste leden aan om de coördinatie op zich te nemen, zowel algemeen om in de gaten te houden dat aan elke uitdaging gewerkt wordt, als voor elke uitdaging afzonderlijk dat iedereen samenwerkt om de uitdaging te volbrengen.

Verloop van het spel

Uitdaging 1: Kunstkracht

'Hallo, ik ben Kunstman. Ik zie de hele wereld als een kunstwerk. Overal waar je kijkt, zie je schoonheid. Ik maak heel graag allerlei soorten kunstwerken. Nu moeten jullie bewijzen dat jullie dit ook kunnen. Als jullie binnen de twee uur het logo van het jaarthema kunnen namaken door bekertjes te vullen met water gekleurd met een beetje verf, dan krijgen jullie van mij de kunstkracht voor jullie KLJ.'



Uitdaging 2: Wetenschapskracht

'Hallo, ik ben Wetenschapman. Ik hou van wetenschap, zonder wetenschap zou de wereld er niet zijn en zouden we niets weten. Door mijn wetenschappelijke kracht kan ik de wereld redden van slechteriken en wereldrampen. Voor jullie heb ik een leuk wetenschappelijk proefje in de aanbieding. Als jullie binnen de twee uur x-aantal raketten kunnen afschieten, dan krijgen jullie van mij de wetenschapskracht voor jullie KLJ.' Lege petflessen worden gedeeltelijk met water gevuld. Vervolgens wordt er door een fietspomp zo'n druk gecreëerd in de fles dat wanneer deze wordt losgelaten, het water met druk uit de fles wordt geduwd en de raket opstijgt.



Uitdaging 3: Groepskracht

'Hallo, ik ben Groepsman en ik beschik over Groepskracht. Ik kan goed in groep samenwerken en ik hou van alle mensen. Ik heb veel mensenkennis en kan zo ieder zijn talenten benoemen. Daarom heb ik voor jullie de volgende uitdaging: als jullie binnen twee uur voor iedereen een superheldennaam kunnen bedenken en iedereen verkleed is als superheld, dan krijgen jullie van mij de enige echte Groepskracht.'

Uitdaging 4: Precisiekracht

'Hallo, ik ben Preciesman en ik ben heel precies. Ze noemen mij ook wel eens Pietje Precies. Ik merk elke kleine fout meteen op en alles moet altijd mooi op zijn plaats liggen. Ik kan ook heel goed mikken, zo kan ik slechteriken meteen uitschakelen. Als jullie binnen de twee uur met een grote katapult alle doelen kunnen raken, krijgen jullie van mij de Precisiekracht.'

Met twee grote staven of bomen en daartussen een rekbare band (fietsband) maak je een katapult. Als projectielen kunnen tennisballen worden gebruikt. De tennisballen worden eerst in verf gerold en daarna afgeschoten naar een grote doek waarin cirkels zijn gemaakt van verschillende groottes. Als op het einde alle cirkels geraakt zijn, is de uitdaging geslaagd.

Uitdaging 5: Krachtkracht

'Hallo, ik ben Krachtman. Zoals jullie zien, ben ik heel sterk, maar ik kan nog meer. Ik kan ook goed dingen ontwerpen om iedereen zijn krachten te bundelen. Ik kan zo alle krachten van de wereld controleren. Met de uitdaging die ik voor jullie heb, moeten jullie met z'n allen de zwaartekracht trotseren. Er moeten namelijk altijd x-aantal mensen worden gedragen. Het eerste kwartier krijgen jullie tijd om iets te ontwerpen om het jullie makkelijker te maken.'

Uitdaging 6: Glijkracht

'Hallo, ik ben Glijman. Ik glijd supersnel van de ene plaats naar de andere. Met mijn glijkracht kan ik slechteriken helemaal in de war brengen en heel snel van de ene naar de andere kant van de wereld glijden om iemand in nood te helpen. Laat mij zien dat jullie ook goed kunnen glijden en jullie krijgen van mij de glijkracht. Maak een schuifmat met bruine zeep van minstens 25 meter. En dit is niet het enige, iedereen moet hier ook over glijden. Als jullie dit lukt binnen de twee uur krijgen jullie van mij de glijkracht.'

Speleinde

Als alle opdrachten binnen de twee uur volbracht zijn, wordt de afdeling een Super-KLJ met KLJ-superkrachten.