

## Behalen alle superhelden hun diploma?

### -9-jaarthemaspel

Schrijf je nu in voor de superheldenschool. Je kan een superhelden-diploma verdienen, maar ook een superhelden-cape en nog veel meer! 'Superhelden in opleiding', een superactiviteit voor de allerkleinsten.

Pag. 2

## De super- helden racen om de wereld- macht

### +16-jaarthemaspel

Ga op zoek naar je superheldenfamilie en bouw een superhelden-raceauto. Samen kunnen jullie de wereld redden! Maar eerst moet er wel geraced worden. Waar zitten die snelheids-duivels?

Pag. 6

## I'm a super- hero with special talents

### -16-jaarthemaspel

Wij zijn allemaal superhelden! In deze leuke activiteit gaan we met de groep op zoek naar ieders talenten, maar leren we ook onze werkpunten kennen. Een boeiend spel om met kwaliteiten en talenten aan de slag te gaan.

Pag. 8



## -9-jaarthemaspel

---

### ► Plaats

Bos of speelterrein

### ► Doel

Eigen talenten ontdekken.  
(H)erkennen van talenten  
bij jezelf en bij anderen.  
Groeps sfeer bevorderen.

### ► Duur

2,5 uur

### ► Aantal begeleiders

Ongeveer 1 per 5 deelnemers

### ► Aantal deelnemers

Vanaf 2

### ► Materiaal

1 superheldendiploma per lid • 1 cape (oud laken)  
per lid • touw • verf •  
superkrachtdiploma's  
(beeldkracht, getalkracht,  
lichaamskracht, mensenkraft,  
muziekkraft,  
natuurkracht, taalkraft  
en zelfkracht) • superkrachttopdrachten  
en bijbehorend materiaal •  
stempel of stift per superheldenkracht •  
superheldencertificaten •  
materiaal voor een ceremonie  
(glazen voor cava en kinderchampagne,  
vlagjes, micro, podium...)





Schrijf je nu in voor de superheldenschool. Je kan een superheldendiploma verdienen, maar ook een superheldencape en nog veel meer! 'Superhelden in opleiding', een superactiviteit voor de allerkleinsten.



# Behalen alle superhelden hun diploma?

## Spelvoorbereiding

Zoek superkrachtopdrachten bijeen en verzamel het nodige materiaal om de opdrachten te kunnen uitvoeren. Maak superkrachtdiploma's en verstop ze in het bos. Elke leid(st)er is verkleed als een superheld met één of meerdere superkrachten.

## Spelverloop

Alle -9'ers zijn superhelden in opleiding. Ze moeten hun superkrachten trainen en tegelijkertijd de wereld redden. Deze namiddag moeten ze zich bewijzen als superheld om een echt superheldendiploma te kunnen krijgen.

### **Gepersonaliseerde cape**

Elke superheld begint zijn opleiding met het maken van een gepersona-

liseerde cape. Alle leden krijgen een witte cape (een oud stuk laken met touwtjes aan) en mogen deze beschilderen. De cape moet hun superkrachten symboliseren, dus wat ze goed kunnen. Moedig de kinderen aan om hierover na te denken. Daarna kunnen de capes drogen, terwijl de echte superheldenopleiding begint.

### **Superkrachtkaartjes**

In een afgebakend stuk bos liggen allerlei superkrachtkaartjes (beeldkracht, getalkracht, lichaamskracht, mensenkracht, muziekkracht, natuurkracht, taalkracht en zelfkracht) verstopt. De leden kunnen de superkrachten waar ze goed in zijn uitbouwen. Hoe doen ze dit? Ze gaan in het bos op zoek naar het superkrachtkaartje dat bij hun talent past. Dit is nog een blanco kaartje. Om te bewijzen dat ze deze super- →



→ kracht echt bezitten, moeten ze een opdracht uitvoeren. Elke leid(st)er is een superheld die één of meerdere superkrachten bezit. De leden gaan met hun superkrachtdiploma naar de bijhorende leiding. Als ze de opdracht goed hebben uitgevoerd, krijgen ze een stempel op hun diploma, die bevestigt dat ze geslaagd zijn. Elk lid kan zoveel diploma's verdienen als hij/zij wil van één of meerdere superkrachten.

### Superkrachtopdrachten

Hieronder vind je enkele voorbeelden van superkrachtopdrachten.

#### ► Beeldkracht

- Kleur een tekening.
- Teken een portret van de leid(st)er.
- Maak een kunstwerk met materiaal uit het bos.

#### ► Getalkracht

- Werkblaadjes rekenen.
- Raadsels oplossen.
- Sudoku's invullen.

#### ► Mensenkracht

- Samenwerkingsopdracht.
- Kom iets te weten over iemand anders van de groep.
- Maak het gezellig.
- Ga iemand helpen.

#### ► Muziekracht

- Herken enkele liedjes.
- Creëer een ritme met materialen uit het bos.

#### ► Natuurkracht

- Zoek vijf verschillende bladeren.
- Zoek drie kriebelbestjes.
- Zoek vijf verschillende tinten groen.
- Toon wat je ziet in de wolken.

#### ► Lichaamskracht

- Snelheid: leg een parcours af binnen een bepaalde tijd.
- Kracht: houd een minuut lang twee bekers gevuld met water vast met gestrekte armen.
- Behendigheid: gooi een bal tien keer in een hoepel.
- Doe een dansje.

#### ► Taalkracht

- Maak een gedichtje over KLJ.
- Werkblaadjes taal.
- Woordzoekers.

#### ► Zelfkracht

- Verzin het vervolg op een verhaal.
- Vertel een verhaal bij wat je ziet in de wolken.
- Vertel wat je goed kan.

### Noodsituaties

Om de zoveel tijd gaat er een luid alarm af: dit wil zeggen dat de wereld in gevaar is. Dan moeten alle superhelden in opleiding naar het basiskamp komen om samen de wereld te redden. Een superheld legt hen de noodsituatie uit en wat ze moeten doen. Om een noodsituatie op te lossen, moeten de superhelden hun superkrachten hebben ontwikkeld én moeten ze kunnen samenwerken. Dit kunnen ze bewijzen door het aantal gevraagde diploma's te tonen. Voor de noodsituatie 'brandend appartementsblok' heeft de groep, bijvoorbeeld, samen 6 diploma's getalkracht, 8 diploma's lichaamskracht, 2 diploma's mensenkracht en 2 diploma's beeldkracht nodig.

Enkele voorbeelden van noodsituaties: overstroming (10 mensenkracht, 8 lichaamskracht, 6 natuurkracht, 4 getalkracht), aardbeving (15 mensenkracht, 10 lichaamskracht,

12 natuurkracht, 4 muziekracht, 3 getalkracht) en oorlog (4 zelfkracht, 10 taalkracht, 15 mensenkracht, 2 beeldkracht, 4 lichaamskracht).

### Groepsopdracht

Daarnaast moeten ze ook een groepsopdracht volbrengen. De noodsituaties worden altijd moeilijker om op te lossen.

### De superslechterik

De laatste opdracht van het spel is het verslagen van de grote slechterik die de wereld wil vernietigen. Als deze opdracht geslaagd is, heeft de groep gewonnen en krijgt iedereen een superheldencertificaat.

### Speleinde

#### Officiële ceremonie

De wereld is gered uit de handen van de superslechterik. De leden worden nu verklaard tot echte superhelden op een ceremonie. Maak het zo officieel mogelijk: iedereen mag zijn cape aandoen en krijgt een glaasje bubbels. Nodig eventueel de ouders een beetje vroeger uit om de ceremonie bij te wonen. Voorzie voor elk lid een kort tekstje waarin je zijn/haar talenten in de verf zet. Daarna overhandig je hen natuurlijk het officiële superheldendiploma.

#### Leidingsevaluatie

De leden mogen de leiding ook een superheldendiploma geven. Ze beslissen samen welk diploma ze geven, en waarom ze precies kiezen voor die superheldenkracht. Een leuke manier om te eindigen!

#### ◆ Werkgroep Jaartheme

## +16-jaarthemaspel

### ► Plaats

Buiten

### ► Doel

Leden worden uitgedaagd om samen te werken en hun talenten te gebruiken.

### ► Duur

3 uur

### ► Aantal begeleiders

1 per 5 deelnemers

### ► Aantal deelnemers

9 tot 24

### ► Materiaal

Materiaal voor de zeepkisten: allerlei dingen op wielen (gocart, winkelkar, kruiwagen, skateboard...), gereedschap (hamer, schroevendraaier, boor, vijzenpistool, zaag, werkbak, vijzen, nagels, rondellen), verf en knutselgerief (verfborstels, stiften, scharen, plakband, lijm, pennen, crêpepapier – alles minstens in drievoud), karton, planken, oude lakens, T-shirts • kegels • sjortouw • bliken • toeters en bellen • autobanden • afbakelint • 3 gele helmen • junglenet • chronometer (eventueel op gsm) • kledij en gadgets om een outfit te maken



Ga op zoek naar je superheldenfamilie en bouw een superhelden-raceauto. Samen kunnen jullie de wereld redden! Maar eerst moet er geraced worden. Waar zitten die snelheidsduivels?

# De superhelden racen om de wereldmacht



## ► Race

Leg het parcours zo snel mogelijk af met je superhelden-raceauto.

De superheldenfamilie die de beste punten scoort op alle uitdagingen krijgt de macht om over de wereld te heersen.

## Spelvoorbereiding

Voorzie voldoende materiaal om de zeepkisten mee te maken en verkleedkledij om de leden om te toveren in echte superhelden.

Zoek een terrein dat groot genoeg is om een leuk parcours op uit te stippelen. Zorg zeker dat je geen voorbijgangers dwarsboomt!

## Spelverloop

### Groepsindeling

Elk lid krijgt een stuk van een superheldenlogo en gaat op zoek naar diegenen die de andere stukken van het logo hebben. Als iedereen elkaar gevonden heeft, weten ze wie er tot hun superheldenfamilie behoort, en welke superheld hun inspiratiebron is. Je kan volgende superheldenfamilies gebruiken: Mega Mindy, Spiderman, Batman, Superman... Maak eventueel voor elke superheld

een identiteitskaart waarop zijn eigenschappen vermeld staan.

### Speluitleg

De leden worden aan het begin van de activiteit verdeeld in groepjes van drie tot vier personen. Elk groepje is een superheldenfamilie. De verschillende families krijgen vier opdrachten. Ze moeten deze uitdagingen zo goed mogelijk vervullen.

### Opdrachten

#### ► Race-outfit

Maak een zo origineel mogelijke superheldenoutfit.

#### ► Zeepkist

Bouw een zeepkist. Deze moet berijdbaar zijn, er leuk uitzien in het thema van je superheldenfamilie én geluid maken.

#### ► Parcours

Bouw een deel van het parcours en plaats verschillende hindernissen.

## Speleinde

Elke superheldenfamilie krijgt punten op de verschillende onderdelen. De puntenverdeling ziet er als volgt uit.

#### ► Race-outfit: .../10

Wordt beoordeeld op originaliteit, gelijkheid, afwerking...

#### ► Zeepkist: .../10

Wordt beoordeeld op originaliteit, stevigheid en behendigheid.

#### ► Parcours: .../10

Wordt beoordeeld op originaliteit en moeilijkheidsgraad.

#### ► Race: afgelegde tijd

De eerste aan de finish krijgt 10 punten, de tweede 7 punten en de laatste 4 punten. De groepen die niet finishen, krijgen 0 punten.

#### 👉 Werkgroep Jaarthema

## -16-jaarthemaspel

### ► Plaats

Binnen of buiten

### ► Doel

Stilstaan bij de persoon naar wie je opkijkt. (H)erkennen van talenten bij jezelf en bij anderen. (H)erkennen van je zwaktes en werkpunten. De goed sfeer in de groep bevorderen. Een eigen identiteit ontwikkelen.

### ► Duur

1,5 uur

### ► Aantal begeleiders

1 per 5 deelnemers

### ► Aantal deelnemers

2 tot 15

### ► Materiaal

1 grote superheld op een groot karton of laken • zoveel blanco superhelden (op papier) als er deelnemers zijn • pen- nen • kleurpotloden • stiften • tijdschriften met veel foto's • schaar • lijn • 'Kwaliteitenspel' of eigen talentenkaartjes





Wij zijn allemaal superhelden! In deze leuke activiteit gaan we met de groep op zoek naar ieders talenten, maar leren we ook onze werkpunten kennen. Een boeiend en leuk spel om met kwaliteiten en talenten aan de slag te gaan.

# I'm a superhero with special talents



## Spelverloop

Er schuilt een superheld in elk van ons. We gaan op zoek naar wat ons tot superhelden en tot een supergroep maakt.

### **Samenleving vol superhelden**

Stel de volgende vragen aan je leden:

- Wie zijn jouw superhelden? Welke mensen hebben jouw wereld verbeterd? Naar wie kijk jij op?
- Wanneer is iemand voor jou een superheld?
- Welke superhelden hebben we in onze samenleving, dichtbij en veraf (media, sport, politiek, cultuur, gemeente, parochie, familie, school...)?
- Kijk je naar deze superhelden op? Waarom?
- Ben je dingen anders gaan doen sinds je die superhelden hebt

ontmoet of er over hoorde?

- Spiegel jij jezelf aan hen? Neem je dingen van hen over? Heb je dingen van hen geleerd?
- Hebben ze jou geïnspireerd om zelf iets te doen?

### **Ook jij bent een superheld**

Aan de hand van het *Kwaliteitenspel* bekijken we wie in onze groep welke talenten of superheldenkrachten bezit. Je kan eventueel zelf kaarten toevoegen of los van het *Kwaliteitenspel* een aantal talenten oplijsten. Elk lid krijgt tien 'superheldenkaarten'. Deze deelt hij uit aan andere leden waarvan hij/zij vindt dat ze bij die persoon horen. Van de superheldenkrachten die je kreeg, hou je er telkens enkele bij. Geef diegene waarvan je denkt dat ze toch beter bij iemand anders passen door. Dit doen we een paar keer tot iedereen enkele kaarten heeft. →





→ **Creëer je eigen superheld**

Ga aan de slag rond twee peilers: identiteit en outfit.

► **Identiteit**

Elk lid krijgt een 'blanco' superheld. Hij/zij geeft deze superheld een eigen identiteit. Onderstaande vragen kunnen je helpen bij het ontwikkelen van die identiteit:

- Welke bovenmenselijke krachten heb jij? Hiervoor kan je de superheldenkrachten gebruiken.
- In wat ben jij een expert?
- Over welke 'geavanceerde apparatuur' zou jij beschikken?
- Is er een speciale motivatie voor je daden? Bijvoorbeeld: gerechtigheid zoeken, verantwoordelijkheid opnemen...

► **Outfit**

Geef je superheld een kenmerkende outfit. Deze kan bestaan uit een masker, een eigen symbool en motief, een wapen en een cape. Zorg ervoor dat elk deel dat je toevoegt aan de outfit ook iets wil zeggen over jou als superheld.

**Masker** Vooral superhelden die onder een geheime identiteit werken, dragen vaak een masker. De maskers variëren van het zogenaamde dominomasker (een klein maskertje rond de ogen) tot maskers die het hele gezicht bedekken (zoals het masker van Spiderman). Het meest voorkomende type masker bedekt de gehele bovenkant van het gezicht, maar laat de onderkant zichtbaar (zoals bij Batman).

**Symbol** Vaak een letter of icoon, dikwijls op de borst. Een goed voorbeeld hiervan is de 'S' van Superman.

**Motief** Een onderliggend motief dat de naam, outfit en persoonlijke kenmerken onderstreept. Batman is bijvoorbeeld gebaseerd op een vleermuis. Al zijn wapens en voertuigen hebben dan ook het woord 'bat' in de naam.

**Wapen** Een vast wapen dat kenmerkend is voor die superheld.

**Cape** Al dan niet een cape voorzien.

**We zijn een supergroep**

Vervolgens wordt er een grote groep superheld gemaakt met alle superkrachten die de groep bezit. Deze wordt opgehangen in het lokaal.

**Speleinde**

Organiseer een groepsgesprek met je leden waarin de volgende vragen aan bod komen:

- Hoe was het om dit spel te spelen? Wat vond je makkelijk? Wat was moeilijk?
- Zien wij als groep alle talenten van iedereen?
- Hoe gaan wij daarmee om?
- Hoe kleurt dit onze groep?

👉 **Werkgroep Jaartheme**

**i** **Het 'Kwaliteitenspel' kan je uitlenen via je vrijgestelde.**

De 'idee inspiratie' werd samengesteld door de werkgroep Jaartheme: Leen Van Eetvelde, Jason Roosen, Goele Didden, Laura Lenaerts, Ellen Debeer, Nelle Van Der Meiren, Annelies Heyrman, Laurent Loots en Ineke Van Moer