



idee inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

Captain Planet red de planeet

+12-inspiratie

Strijden voor het milieu hoeft niet saai te zijn. Je kan het ook verwerken in een fijn bosspel. In dit spel zijn verschillende diersoorten echt wel met uitsterven bedreigd. Er blijft namelijk nog maar één soortgenoot over! Slaagt jullie groep erin ze terug te vermenvuldigen en als ware Captain Planets de wereld te redden?

Pag. 2

Battle of the switched sexes

+16-inspiratie

Mannen tegen vrouwen, de eeuwige strijd! Een spel dat dikwijls gespeeld wordt, maar wat als je die mannen vrouwen laat zijn en de vrouwen mannen? Doe the battle of the switched sexes en ontdek eindelijk wie nu eigenlijk écht het sterke geslacht is!

Pag. 6

Tover eens leuke vergadering uit je hoed

Creatief

Vergaderen, niet iedereen doet het even graag: de vergadering durft nogal eens uit te lopen, de concentratie en motivatie raakt zoek, ... Klinkt dat jou bekend in de oren? Tijd om jouw vergadering op te leuken!

Pag. 10

+12-inspiratie

► Plaats

Een bos

► Soort activiteit

Bosspel

► Duur

3 uur

► Aantal deelnemers

Vanaf 12

► Aantal begeleiders

Vanaf 3

► Materiaal

groepsverdelingsprentjes

- 4 soorten prentjes - bijna uitgestorven dieren
- 4 sjalotjes
- verkleedkledij bankier, prof en dokter
- rolletjes plakband
- briefjes vals geld
- potje nagellak
- timer
- een kegel
- een ballon
- een bal
- papier met het alfabet op
- een hoelahoep
- meerdere grote kartonnen
- alcoholstift
- stamcelbriefjes
- springtouw
- appels
- pot choco
- mes
- schaar
- touw
- a4-papier (20-tal)
- enkele balpennen





Strijden voor het milieu hoeft niet saai te zijn. Je kan het ook verwerken in een fijn bosspel. In dit spel zijn verschillende diersoorten echt wel met uitsterven bedreigd. Er blijft namelijk nog maar één soortgenoot over! Slaagt jullie groep erin ze terug te vermenigvuldigen en als ware Captain Planets de wereld te redden?

Captain Planet

Spelvoorbereiding

Zorg ervoor dat je alle materiaal ter beschikking hebt. Misschien moet je nog naar de winkel voor wat etenswaren. Kijk vooraf al eens welke (bijna) uitgestorven soorten er allemaal zijn en maak kaartjes met stamcellen en soortgenoten. Geef door aan de leiding dat ze zich moeten verkleden als bankier, prof of dokter.

Spelverloop

Groepsverdeling

Het spel wordt gespeeld in 4 ploegen. Voorzie evenveel kaartjes met dierennamen als er leden zijn. Zorg dat je hierin vier categorieën dieren hebt. Bijvoorbeeld vogels (mus, vink, parkiet, ...), vissen (goudvis, aal, zwaardvis, ...), reptielen (slang, hagedis, schildpad, ...) en zoogdie-

ren (olifant, leeuw, konijn, ...). Kleef op elk lid zijn/haar rug één kaartje. Ze moeten nu aan de hand van gebaren en geluiden proberen te raden bij wie ze in de groep horen. De groep die het eerste volledig is, krijgt al wat geld, dit kunnen ze in het spel verder gebruiken!

Doel

Elke ploeg heeft een laatst overgeblevene van zijn soort, bijvoorbeeld een dodo. Deze persoon (dodo) heeft een sjaaltje rond zijn hoofd (zoals Rambo). Hij wordt verdedigd door de rest van de ploeg. Bedoeling is om de soort terug uit te breiden. Dit kan door de universiteit te betalen om stamcellen te laten nemen van de dodo en deze in het ziekenhuis te laten vermenigvuldigen. De universiteit kan je betalen met het geld dat je bij de bank verdient. Tijdens het spel kunnen de andere ploegen het →

→ sjaaltje van het hoofd van de dodo afnemen. Deze ploeg moet dan het verdiende geld geven aan de ploeg die het sjaaltje heeft afgenomen. De ploeg die uiteindelijk zijn soort het meeste heeft kunnen uitbreiden, wint.

De postjes

Verspreid drie postjes in het bos: een bank, een universiteit en een ziekenhuis. Zet bij elke post enkele leiders verkleed als bankier, professor of dokter om de opdrachten te begeleiden. De leden mogen zelf kiezen hoe ze het spel gaan aanpakken. Ze moeten wel telkens minstens per twee rondlopen in het bos.

► De bank

Als je een opdrachtje bij de bank tot een goed einde brengt, krijg je geld. Voorzie twee dozen: één met allerlei opdrachtjes en één met verschillende soorten briefjes geld in. Bij het slagen van een opdracht gegrabbeld uit doos 1, mogen ze een briefje uit doos 2 grabbelen.

Mogelijke opdrachtjes zijn:

- Binnen de minuut iemand zijn nagels lakken
- 5 minuten een tak voor je houden met gestrekte armen
- 20 meter koprollen
- Maak zelf een draagberrie en draag iemand over 20 meter
- 1 minuut handenstand doen tegen een boom
- Je schoen wegschoppen en zo een kegel omverwerpen
- 5 levende beestjes verzamelen
- 2 minuten op 1 been staan met je ogen toe
- Een ballon 5 minuten in de lucht houden

- 10 keer rond een kegel draaien en een parcours rond bomen dribbelen met een bal
- Een bal 10 keer in de lucht houden
- Het KLJ-lied helemaal zingen
- Het alfabet achterstevoren zeggen
- 1 minuten over uitgestorven dieren praten zonder 'euh' te zeggen
- 3 minuten hoelahoepen
- Armworstelen tegen iemand van de tegenpartij
- Hanengevecht tegen iemand van de tegenpartij (op 1 been en met gekruiste armen de andere proberen uit evenwicht te brengen)

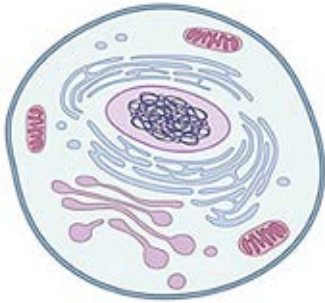
- Krokodillengevecht tegen iemand van de tegenpartij (in pomphouding tegenover elkaar staan, op 1 hand steunen en de andere persoon proberen onderuit te trekken)
- ...

► De universiteit

Met het verdiende geld loop je naar de universiteit om stamcellen te laten nemen. Dit kan je enkel doen als je laatst overgebleven van zijn soort (de persoon met het sjaaltje rond zijn hoofd) erbij is. De stamcellen zijn kaartjes met bijvoorbeeld



@ Shutterstock



bovenstaande tekening op. Zet de prijs van een stamcelafname in het groot op een bord bij de universiteit. Net zoals de economie kan die prijs veranderen, vraag elk half uur een andere prijs.

► **Het dierenziekenhuis**

met de stamcellen ga je naar het dierenziekenhuis waar je ze in ruil voor een opdracht kan laten uitgroeien tot een volwaardig dier.

Voorbeelden voor opdrachtes hier zijn:

- Verkleed je als een boom
- 5 minuten boomezitten (zoals muurzitten maar tegen een boom)
- 100 keer pompen
- 100 keer touwtjespringen
- Eet een appel met choco, die ophangt aan een touwtje, op zonder je handen te gebruiken
- Verkleed je als een boom
- Maak een zin van tien woorden die allemaal met dezelfde letter beginnen
- Knoop grassprietjes aan elkaar en vorm een ketting van 2 meter
- Maak een papieren vlieger die 5 meter ver vliegt
- Zoek een stoel waar je niet op kan zitten (paddenstoel)

- Maak een liedje over KLJ met de woorden “uitgestorven”, “koe-koek” en “koudegolf”
- Vertel een mop aan de dokter in het dierenziekenhuis. Moet die lachen? Dan is de opdracht geslaagd.
- Praat gedurende 5 minuten tegen een boom
- ...

Is de opdracht mislukt? Jammer, je bent je stamcel kwijt, je zal opnieuw een moeten gaan verzamelen!

Is de opdracht gelukt? Yes, op het scorebord krijgt jouw groep een afbeelding van je bijna uitgestorven dier. Je bent goed op weg om de uitsterving tegen te gaan!

Speleinde

De groep die op het einde van het spel zijn diersoort het meest heeft kunnen uitbreiden, is de grote winnaar en mag zichzelf Captain Planet noemen!

► **DE KEURMEESTER**

Nette Van Oeckel
KLJ Oostmalle



Wat vonden de leden van het spel?

In het begin verliep het spel moeilijk, sommige leden begrepen het spel nog niet goed terwijl anderen al volop aan het spelen waren. Toen iedereen het door had, hebben de leden zich goed geamuseerd.

Wat zou je aanpassen aan het spel?

Niets, ik zou er wel voor zorgen dat je als leiding vooraf alles even overloopt zodat je het duidelijk kan uitleggen. Het is op zich niet zo ingewikkeld eens je het door hebt.

Zou je het spel nog eens spelen?

Jazeker! Het duurde misschien even vooraleer iedereen mee was en het spel goed begreep. Maar eens we goed op gang waren, hebben we ons supergoed geamuseerd.

nette

► Plaats

In het lokaal

► Soort activiteit

Opdrachtenspel met zang, dans en gek doen

► Duur

2,5 uur

► Aantal deelnemers

Vanaf 10

► Aantal begeleiders

3 tot 6

► Materiaal

Tafels • stoel per deelnemer • liedje 'Freefall' van Jackyll & Hyde • liedje 'Macarena' van Los Del Rio • liedje 'Barbie girl' van Aqua • liedje 'Ik wil je' van de Kreuners • 10 pingpongballetjes • 6 lege tissue-dozen • pruim per vrouw • banaan per man • twee blikjes frisdrank • 2 vellen papier • 2 balpennen • 6 bakken met lege glazen flesjes • 12 boeken • drinkbekers • ballon per deelnemer • schminkmateriaal • een doos met verkleedkleden allerlei • 2 leuke KLJ-gadgets



@ Shutterstock

The battle of the sexes, mannen tegen vrouwen, de eeuwige strijd! Een spel dat dikwijls gespeeld wordt, maar wat als je die mannen vrouwen laat zijn en de vrouwen mannen? Je krijgt een heel nieuwe dynamiek en het wordt lachen gegarandeerd. Doe the battle of the switched sexes en ontdek eindelijk wie nu eigenlijk écht het sterke geslacht is!

Battle of the switched sexes

Spelvoorbereiding

Uitnodiging

Stuur op voorhand een uitnodiging of zet duidelijk op je activiteitenbrief dat alle leden verkleed moeten komen naar de activiteit. De mannen komen verkleed als vrouw en de vrouwen als man, de sfeer zit dan sowieso al goed nog voor het spel van start is gegaan!

Lokaal

Plaats tafels en stoelen in een U-vorm. Voorzie voor elk lid een stoel. Zorg daarnaast ook voor een tafel en stoelen voor de jury en een microfoon voor de presentator.

Ook de muziekinstallatie staat klaar om er een feestje van te maken!

Taakverdeling

Voorzie één of twee personen om als presentator de hele avond aan elkaar te praten, daarnaast zorg je ook voor een jury met evenveel mannen als vrouwen om de onpartijdigheid te garanderen en de punten uit te delen!

Spelverloop

Wanneer nu over mannen en vrouwen gesproken wordt, gaat het over het personage waarin ze verkleed zijn, om alle verwarring uit de wereld te helpen! Alle opdrachten worden gespeeld mannen tegen vrouwen. Zijn jullie met een grote groep? Trek briefjes om te beslissen wie welke opdracht zal doen. Is het een kleinere groep? Dan kan ieder- →

→ een meedoen! Na elke opdracht beslist de jury welk geslacht de opdracht gewonnen heeft, de punten worden bijgehouden op een groot scorebord.

► **De catwalk**

Iedereen is verkled naar de activiteit gekomen, maar wie heeft dit nu eigenlijk het best gedaan? Laat de leden hun outfit showen tijdens een echte catwalk, zet een muziekje op en laat ze maar gaan!

► **Shake shake shake**

Wie kan er het beste dansen? Laat de mannen dansen op een echte harde schijf zoals 'Freefall' van Jackyll & Hyde en laat de vrouwen het beste van zichzelf geven op de 'Macarena'.

► **Is mijn gat niet te dik in deze rok?**

Maak per geslacht de langste kledingketting met kledij die ze zelf aan hebben. Ze krijgen hiervoor 3 minuten.

► **Twerken doe je zo!**

Bind een lege tissue doos met enkele pingpongballetjes aan het achterwerk van je leden, laat ze zo snel mogelijk alle balletjes uit de doos schudden door stevig te shaken. Deze opdracht wordt nog leuker als je een plezant muziekje opzet.

► **X-factor**

Wie kan er nu eigenlijk het best zingen? De mannen of de vrouwen? Zet voor de vrouwen 'Barbie Girl' van Aqua op en voor de mannen 'Ik wil je' van De Kreuners. Wie zingt het mooist en wie kan de jury overtuigen met hun charmes?



► **Puffen & blazen**

Geef alle leden een ballon en dan is het heel simpel! Laat ze in estafettevorm hun ballon zo snel mogelijk opblazen tot hij springt.



► **'k Heb precies een hongerke!**

Geef de meisjes elk een banaan en de jongens een pruim. Deze moeten ze tegen elkaar zo snel mogelijk opeten. Maar, dit doen ze niet zomaar, han-



den mogen hierbij niet gebruikt worden, dat wordt sowieso lachen!

► **Door de knietjes**

Bind een touw rond de taille van de leden, achteraan hang je een stukje touw met een balpen aan het uiteinde. Het is de bedoeling om de balpen zo snel mogelijk in een flesje te krijgen dat op grond staat tussen hun benen. Ze mogen niets met hun handen aanraken.

► **Make-over**

Binnen elk team zit er wel iemand die iets minder goed verkled is dan de rest. Geef elk team verkleedmateriaal en schmink en laat ze die ene persoon een zo goed mogelijke make-over geven.

Speleinde

Het geslacht met de meeste punten is het sterkste geslacht van de avond!

Maar er is meer! We gaan ook nog op zoek naar de beste man tussen de mannen en de beste vrouw tussen de vrouwen, zij krijgen elk een KLJ-gadget. De jury beslist tijdens de eerste opdracht, the catwalk, welke 6 personen van elk team het best verkleed zijn. Zij doen een afvalspelletje tot er van ieder team nog twee overblijven. Geef elke vrouw enkele boeken, zij moeten heen en weer wandelen met de boeken op hun hoofd. De laatste twee met nog boeken op hun hoofd gaan naar het eindspel. Ondertussen geef je de mannen elk een bak met lege glazenflesjes die ze zo lang mogelijk voor hen uit moeten houden met gestrekte armen. De laatste twee volhouders gaan naar het eindspel.

Het eindspel

De twee overgebleven mannen laten om ter luidst een boer (geef ze hiervoor een blikje met een frisdrank met bubbels) en de twee overgebleven vrouwen schrijven een liefdesbrief naar de twee overgebleven mannen. De jury beslist uiteindelijk welke persoon de beste liefdesbrief geschreven heeft en wie de luidste boer gelaten heeft. Deze twee zijn de winnaars van de battle of the switched sexes!

◆ Simon Cappelle
KLJ Beselare Geluveld

► DE KEURMEESTER Simon Cappelle KLJ Beselare Geluveld



Wat vonden de leden van de activiteit?

De leden vonden de activiteit héél leuk, iedereen vond de opdrachtjes plezant en gepast in het thema. Het was vooral grappig omdat de activiteit de leden eens uit hun comfortzone haalde. Ook het feit dat de hele avond in thema was, zorgde mee voor de sfeer. We deden de activiteit op de eerste avond van ons weekend, iedereen moest bij vertrek al verkleed zijn waardoor de sfeer al top was op de bus onderweg naar daar!

Wat vond je zelf van de activiteit?

Ik vond het heel leuk om deze activiteit in elkaar te steken en te presenteren. Het was top om te zien hoe iedereen zich amuseerde en alles gaf om te winnen. Iedereen was al van bij het begin opgepept om elkaar te zien toekomen, vooral de meisjes waren geïnteresseerd hoe de jongens verkleed waren. Bij de spelletjes zelf zag ik ook dat er veel leden elkaar echt leerden ken-

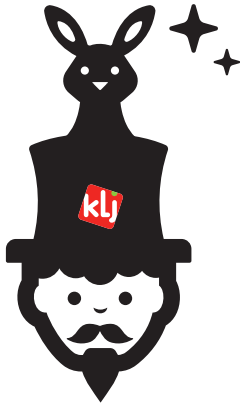
nen, eens op een andere manier dan bij een gewone activiteit.

Waarom zouden andere +16'ers dit spel zeker moeten spelen?

Het is een activiteit die leden dichter bij elkaar brengt. Het versterkt de KLJ-band. Zo gaan de oudere leden ook eens iets doen met de jongere leden en je ziet achteraf dat de band sterk blijft. Het is een gemakkelijk spel: gemakkelijk te voorbereiden, gemakkelijk te presenteren en je kan de opdrachtjes zelf nog uitbreiden. Het spel zelf kan je op het moment zelf ook inkorten als je ziet dat het begint uit te lopen.

Doe het zeker en vast eens met jouw afdeling en je zal versteld staan van hoe de leden elkaar op een andere manier leren kennen en hoe de band groter wordt tussen de leden!

Simon



Tover eens leuke, efficiënte, motiverende vergadering uit je hoed

Vergaderen, niet iedereen doet het even graag: de vergadering durft nogal eens uit te lopen, de concentratie en motivatie raakt zoek, ... Klinkt dat jou bekend in de oren? Tijd om jouw vergadering op te leuken!

1.

FEESTVERGADERING

Begin de vergadering met een goed humeur! Stuur op voorhand enkele leuke uitnodigingen naar de bestuursleden voor een "feestvergadering". Vraag hen om zich te verkleden en de juiste attributen mee te nemen (feesthoedje, toeter, slingers, ...). Kleed zelf het vergaderlokaal in en ready to go!



2.



IK HEB EEN TOE-TOE-TOETER

Geef bij aanvang van de vergadering iedereen een feesthoedje en toeter (of laat hen het zelf meebrengen). Telkens wanneer de persoon aan het woord wilt komen, blaast hij/zij op zijn toeter. Zo zorg je ervoor dat er niet door elkaar wordt gepraat en het zorgt natuurlijk ook voor wat extra fun!



3.

OMGEKEERDE STOELENDANS

Al gehoord van de omgekeerde stoelendans? Begin met één stoel, wanneer iemand er op is kunnen gaan zitten, blijft deze persoon zitten. Vervolgens voeg je nog een stoel bij totdat iedereen een plekje heeft. Naast het feit dat je je vergadering heel erg leuk gestart bent, zorg je er ook voor dat iedereen eens ergens anders komt te zitten!



4.



SCHLAGERALARM

Het gebeurt wel eens dat je tijdens de vergadering in een dipje zit: je kan je niet meer concentreren, je zou eigenlijk gewoon liever naar huis gaan... Maar dat is allemaal verleden tijd eens je het schlageralarm hebt: de toeter die je in vijf seconden kan laten swingen op de hits van Frans Bauer en Laura Lynn! De enige voorbereiding: een toeter (of andere manier om het alarm te laten afgaan) en een radio met echte schlagerhits klaarzetten. Heb je even voor mij, lalalalala!

5.

SECRET MESSAGE

Heb jij ook wel eens het gevoel dat niet iedereen in jouw bestuur het verslag doorneemt? Wij hebben een trucje om dat te ontdekken. Stop midden in je verslag een geheime boodschap (bijvoorbeeld: 'Neem volgende vergadering een feesthoedje mee'). Heel snel wordt op een leuke manier duidelijk wie het verslag gelezen heeft en wie niet!



◆ Laura Lenaerts
Redactieraad



Je vindt meer inspiraties op www.klj.be