



idee inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

Welk team maakt de creatiefste sneeuwman?

-12-inspiratie

Heel af en toe gebeurt het wel eens dat het sneeuwt in ons België. En wat is er leuker dan ravotten in de sneeuw én naar de KLJ gaan? Niets natuurlijk, combineren die handel dus! Hou deze activiteit goed bij voor wanneer het eens sneeuwt, hét perfecte moment om dit spel te spelen.

Pag. 2

Welke vluchteling burgert zich het snelst in?

-16-inspiratie

De vluchtelingenproblematiek is iets wat we bijna wekelijks krijgen voorgeschoteld in het nieuws. Als leiding vinden we het belangrijk om onze leden op een speelse manier hier meer voeling mee te laten krijgen. Dit spel is dan ook de ideale manier om dit onderwerp onder de aandacht te brengen.

Pag. 6

Tover eens wat 'glow in the dark' uit je hoed

Creatief

Hoe vaak gebeurt het niet dat een avondspel stopgezet wordt omdat het buiten te donker is? Geen nood! We hebben dé perfecte oplossing: glowsticks of breeklichtjes. Pimp je klassieke buitenspelen met wat 'glow in the dark' en speel zo lang als je zelf wilt.

Pag. 10

-12-inspiratie

► Plaats

Ergens waar veel sneeuw ligt, eventueel bij een heuvel.

► Soort activiteit

Sneeuwspel

► Duur

2 tot 3 uur

► Doel

De mooiste en origineelste sneeuwman maken.

► Aantal begeleiders

Minimaal 3

► Aantal deelnemers

Minimaal 6

► Materiaal

Materiaal om een sneeuwman mee te versieren. Denk hierbij ook out of the box: etenswaren (zoals pasta) • keukengerei • muts • sjaal • blikjes • oortjes • bril • 2 sleeën • glijmatten of autobanden • lege sprayflesjes • zelfgemaakte sneeuwjuwelen





Heel af en toe gebeurt het wel eens dat het sneeuwt in ons Belgenlandje. En wat is er leuker dan ravotten in de sneeuw én naar de KLJ gaan? Niets natuurlijk, combineren die handel dus! Hou deze activiteit goed bij voor wanneer het eens sneeuwt, hét perfecte moment om dit spel te spelen.

Welk team maakt de creatiefste sneeuwman?

Spelconcept

Verdeel de leden in twee of drie groepen, afhankelijk van het aantal aanwezigen. Vertel dat het de bedoeling is om een zo mooi en creatief mogelijke sneeuwman te maken. Laat eventueel enkele voorbeelden zien.

De leden mogen de sneeuwman al opbouwen, maar de versiering moeten ze verdienen. Daarvoor moeten ze opdrachten uitvoeren en spelletjes tegen elkaar spelen. De groep die de opdracht het best uitvoert of het spel wint, mag iets kiezen om de sneeuwman mee te versieren.

Je kunt natuurlijk een traditionele sneeuwpop uit drie bollen maken (met bezem, wortel en knoopjes), maar het is leuker om je creativiteit de vrije loop te laten. Versier de sneeuwman met oude kleren, keu-

kengerei of etenswaren. De leden mogen ook hun eigen spullen gebruiken, daar moeten ze geen opdrachten voor doen.

Spelverloop

De leden krijgen tijd om na te denken over een concept voor hun sneeuwman. Daarna starten ze met de bouw. Na een tijdje spelen we een spel. De winnende groep mag een accessoire kiezen voor hun sneeuwman. Dit doen we tot alle opdrachtjes gedaan zijn, of de tijd om is.

Race van de helling

Duid bovenaan en onderaan de helling een streep aan: de start- en finishlijn. Alle leden moeten om ter snelst naar beneden glijden. Hier- →



Race van de helling

- voor kan je een glijmat of autoband gebruiken, zolang er maar geen scherpe voorwerpen op de grond liggen. Je kan ook een slee gebruiken, maar een glijmat of autoband gaat meestal net iets sneller. Als er niet genoeg glijmatten zijn voor iedereen zullen de leden terug naar boven moeten lopen om de mat door te geven. Iedereen moet minstens één keer gegleden hebben.

Sneeuwfort

Laat elke groep een sneeuwfort bouwen. Het fort moet zo stevig mogelijk zijn: de teamleden moeten zich erin kunnen verstoppen, want daarna wordt het fort gebruikt voor een sneeuwballengevecht. De leiding beslist welk fort ze het beste vinden.

Sneeuwsculpturen

Laat de leden een dier maken uit sneeuw. Het dier moet voor de leiding herkenbaar zijn. De groep met het mooiste dier wint.

Sneeuwballengevecht

Geef de leden 5 minuten de tijd om met hun groep zo veel mogelijk sneeuwballen te maken. Ze moeten ook een sjaaltje in of vlakbij hun fort verstoppen. Daarna begint het sneeuwballengevecht. De bedoeling is om het sjaaltje van de andere ploeg(en) te stelen en naar je eigen kamp te brengen. Als je wordt geraakt door een sneeuwbal, ben je uitgeschakeld en moet je even aan de kant gaan zitten. De ploeg die als laatste overblijft, wint.

Sneeuwgrafitti

Meng kleurstof met water en doe dit in een sprayflesje. Hiermee kunnen de leden tekenen in de sneeuw. De

groep met de mooiste of origineelste tekening wint de opdracht.

Sneeuwballen gooien

Maak in de sneeuw meerdere cirkels van verschillende diameters (eventueel met de sneeuwgrafitti). De bedoeling is om zoveel mogelijk sneeuwballen in de cirkels te gooien. Geef elke cirkel een score. De kleine cirkels krijgen een hoge score en de grote cirkels een lage score. De groep die op het einde de meeste punten heeft gescoord, wint de opdracht.

Sneeuwbalestafette

Laat de leden van elke groep in een rij staan, met enkele meters tussen elk lid. De eerste in de rij maakt een



Sneeuwballengevecht

sneeuwbal en gooit die naar de volgende. Als de sneeuwbal het einde van de rij bereikt, heeft de groep 1 punt verdient. De groep die na een vooraf bepaald aantal minuten het meeste punten heeft, wint de opdracht.

Sneeuwjuwelen zoeken

Doe wat druppels eetbare kleurstof in ballonnen en vul ze vervolgens met water. Knoop ze dicht en leg ze zo'n 4 tot 6 uur in de diepvriezer. Als ze bevroren zijn, verwijder je de ballonnen. Maak voor elke groep een tiental ballonnen in dezelfde kleur en verspreid ze over het terrein. De groepen gaan achter een lijn staan en mogen telkens per twee vertrekken: één iemand op de slee en één iemand die de slee trekt. Enkel de persoon op de slee mag het sneeuwjuweel meenemen. Daarna keren ze terug naar de groep en mag het volgende duo vertrekken. Wie het eerst al zijn sneeuwjuwelen heeft gevonden, wint.

Tik, tak, boem!

Speel 'tik, tak, boem!'. Gebruik een sneeuwbal in plaats van een gewone bal. Plezier gegarandeerd!

Speleinde

De groepen krijgen nog enkele minuten de tijd om hun sneeuwman af te werken en te versieren. Daarna beslist de leiding welke sneeuwman ze het mooist vinden. Deze groep wint het spel!

➡ **Stien Dreesen**
Redactieraad

Foto's © Shutterstock



Fotograferen in de sneeuw

Leuke foto's zijn herinneringen voor het leven. Niet alleen leden vinden het fijn om er achteraf naar terug te kijken, ook ouders zien graag wat hun kleine sloebbers uitspoken in KLJ. Fotograferen als het sneeuwt of gesneeuwd heeft, is niet evident! Vandaar drie handige tips.

1 Bescherm je fotoestel tegen de sneeuw

Fotograferen als het sneeuwt? Het kan! Zorg dat er niet te veel sneeuw ophoopt op je camera. Je kan er bijvoorbeeld een plastic zak boven houden of je handschoenen over de camera houden als je niet fotografeert. Hetzelfde geldt voor je smartphone.

2 Wat met overbelichting en de witbalans?

Het is soms allemaal een beetje complex. Bekijk eens grondig de instellingen van je camera, grote kans dat je een 'sneeuwlandschap'-setting hebt. Zo moet je zelf niet meer nadenken over de juiste instellingen.

3 Zorg voor een opgeladen batterij

Wanneer het koud is, zal je batterij sneller leeg zijn. Zorg dus voor een opgeladen batterij of eventueel een reserve-batterij die je lekker warm houdt in je jaszak. Zo mis je zeker geen enkel leuk KLJ-moment!

-16-inspiratie

► Plaats

Begijnhof in Lier (of ergens in een stad)

► Soort activiteit

Stadsspel

► Duur

Ongeveer 3 uur

► Aantal begeleiders

9 tot 12 (Rollen combineren is mogelijk. Voor sommige rollen is het wel aangeraden om meerdere begeleiders te voorzien.)

► Aantal deelnemers

Maximaal 30

► Materiaal

Vals geld • valse paspoorten • echte paspoorten • 'valse' vaste werkcontracten • 'echte' vaste werkcontracten • valse diploma's • echte diploma's • materiaal voor de opdrachtes





De vluchtelingenproblematiek is iets wat we bijna wekelijks krijgen voorgeschoteld in het nieuws. Als leiding vinden we het belangrijk om onze leden op een speelse manier hier meer voeling mee te laten krijgen. Dit spel is dan ook de ideale manier om dit onderwerp onder de aandacht te brengen.

Welke vluchteling burgert zich het snelst in?

Spelvoorbereiding

Dit spel is pas écht leuk als het goed is ingekleed. Verdeel dus op voorhand goed de taken onder de leiding en laat iedereen verkleed komen in zijn rol. Zo zien de leden duidelijk welk 'postje' je bemant. Daarnaast moet je op voorhand eens nadenken over de locatie, postjes vastleggen, info verzamelen over de stad waarin je het spel speelt en enkele vragen erover noteren.

Spelverloop

Doel

In Lier komt een boot via de Nete aangevaren. Hierin zitten allemaal Syrische vluchtelingen (per drie of vier leden vormen ze één persoon).

Ze zijn gevlucht voor de oorlog in hun land en willen een nieuw leven opbouwen. Hiervoor moeten ze in de bib informatie gaan verzamelen, een ID-kaart verkrijgen door te slagen voor een inburgeringstest, een interimjob goed uitvoeren, een diploma behalen, een vaste job scoren en uiteindelijk een huis huren. Door opdrachten uit te voeren op verschillende postjes kunnen ze per groepje de nodige documenten verkrijgen. Als ze vals willen spelen, kunnen ze bij Louchovitch Money-cov terecht, maar pas op voor de politie! Als startbedrag krijgt iedere 'persoon' 150 euro.

Taakomschrijvingen

► **Centrale post**

Zet één iemand van de leiding in de centrale post, deze persoon is het →

→ aanspreekpunt. Hij of zij zorgt voor een goed spelverloop, beantwoordt vragen die er zijn van leden, en kan ondertussen ook het vieruurtje en ander materiaal bijhouden. Het is belangrijk dat deze persoon goed weet hoe het spel in elkaar zit.

► **Bibliotheek**

Op dit postje zit de bibliothecaris. Hier is heel wat informatie over de stad waarin je het spel speelt te vinden. Leden mogen hier snuisteren en dingen lezen, maar ze mogen de documenten niet meenemen! De info die ze hier kunnen vinden, hebben ze nodig voor het volgende postje.

► **Een ID-kaart verkrijgen**

Op dit postje moeten de leden tien vragen beantwoorden over de stad waarin ze het spel spelen. Enkel wanneer ze minstens 7 op 10 halen, zijn ze geslaagd en krijgen ze een

ID-kaart. Vragen kunnen zijn: hoe heet de schepen van Jeugd? Hoeveel schepen staan er op het schapenkoppenplein? Enzovoort. Opgelet, de persoon die hier zit is omkoopbaar. Voor 250 euro krijg je direct na het slagen van je test je ID-kaart, voor 150 euro na 5 minuten, voor 75 euro na 10 minuten wachten. Betaal je niet? Dan moet je een kwartier wachten op je ID-kaart.

► **Een interimjob uitvoeren**

De leiding die deze post bemant, moet eerst controleren of het groepje een ID-kaart heeft. Enkel hiermee mogen ze bij het interimkantoor opdrachtjes uitvoeren. Wanneer de groep de opdracht correct uitvoert, verdienen ze 250 euro. Het interimkantoor heeft jobs voor de volgende profielen:

- *Poetsvrouw*
Maak de trappen aan de kerk proper.



Wie kan zich het snelst inburgeren?



Opgelet voor de politie!



In Lier is een grote groep Syrische vluchtelingen aangespoeld.

- *Loodgieter*
Tel alle waterpompen in een bepaalde straat.
- *Vuilnismen*
Zoek zwerfvuil. (Dat kan je nadien terug gaan verstoppen.)
- *Technische dienst van de stad*
Vul een beker met onkruid.
- *Assistent-kledingverkoper*
Zoek vijf kledingstukken van een bepaald(e) maat/merk/soort kledingstuk/kleur.
- *Vrachtwagenchauffeur*
Fotografeer tien verschillende verkeersborden en zeg wat ze betekenen.
- *Foorkramer*
Zoek de 'flosch' die de leiding op een plein verstopt heeft.

► Een diploma behalen

Op dit postje zitten twee professoren die diploma's uitreiken. Een diploma krijg je door 500 euro inschrijvingsgeld te betalen en een spel te winnen tegen de professoren. Speel best altijd drie spelletjes. De spelletjes op dit postje zijn:

- OXO;
- woordenketting over eten;
- ik ga op reis en ik neem mee;
- om ter snelst een puzzel maken;
- om ter snelst een woordzoeker invullen.

► Een vaste job krijgen

Op dit postje wordt eerst gecontroleerd of de groep wel een diploma heeft. Pas wanneer dit het geval is, mag de groep een opdrachtje uitvoeren. Is deze job goed en correct uitgevoerd, dan verdient de groep een loonbrief van vast werk. De opdrachtjes zijn:

- *Dokter*
Leg een verband volgens de regels van de kunst (op een enkel, pols of hoofd).
- *Acteur*
Speel een scène na uit de serie *FC De Kampioenen*.
- *Leerkracht Pools*
Tel correct tot tien in het Pools.
- *Driesterrenchef*
Zeg de werkwijze van een gerecht correct na.
- *Secretaresse*
Elke persoon van de groep moet twee telefoonnummers uit het hoofd leren.

► Immobiliënkantoor

Hier kan je een huis huren. Dit doe je door te tonen dat je een vast werkcontract hebt óf door 1000 euro te betalen. Als ze één van beide hebben,

krijgen ze het adres van een huis. Ze moeten hier naartoe gaan en tellen hoeveel ramen de voorgevel heeft. Wie als eerste aan de immobiliënt-agent zegt hoeveel ramen de gevel heeft, is de grote winnaar!

Rode draad

Er is ook een rode draad in het spel. Louchovitch Moneycov loopt rond in het dorp en legt actief contact met de vluchtelingen. Hij probeert hen voor veel geld valse documenten te verkopen: ID-kaart = 200 euro, diploma = 350 euro en vast contract = 600 euro. Zonder dat de leden het weten, werkt hij samen met de politie. Via een sms brengt hij hen op de hoogte van de verkochte documenten. De politie loopt rond in de stad en bestaat uit één of meerdere personen. Wanneer de groep gezien wordt door de politie moet die één van zijn valse documenten afgeven. De politie kiest zelf welk document dat is.

Speleinde

De groep die als eerste een huis kan huren, is gewonnen! Ze moeten het huis gaan zoeken en tellen hoeveel ramen de voorgevel heeft. Als ze dit zeggen aan de immobiliëntman, zijn ze gewonnen.

➡ Lore Ceulemans
KLJ Lier Zuid

► DE KEURMEESTER

Lore Ceulemans
KLJ Lier Zuid



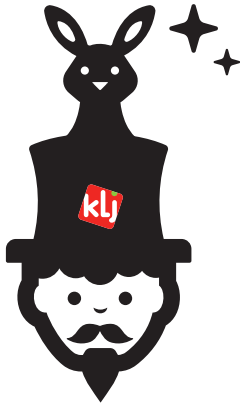
Lore, wat vonden de leden van het spel?

'Het begijnhof van Lier is auto-vrij en een duidelijk afgebakend terrein. Daardoor konden we de leden zonder begeleiding op pad sturen. Dit vonden ze super! Er waren opdrachtjes die zowel de kleinsten als de grootsten konden uitvoeren. Voor elk wat wils dus! Er was ook de mogelijkheid om "vals" te spelen door met Louchovitch Moneycov in zee te gaan, wat het extra spannend maakte.'

Hebben jullie nog veel bijsturingen gedaan?

'We hebben geen bijsturingen gedaan omdat alles vlot verliep. Wel was er de mogelijkheid om iemand van de leiding aan te spreken als iets niet duidelijk was, wat geruststellend was voor de meesten.'

Lore



Tover eens wat 'glow in the dark' uit je hoed

Hoe vaak gebeurt het niet dat een avondspel stopgezet wordt omdat het buiten te donker is? Geen nood! We hebben dé perfecte oplossing: glowsticks of breeklichtjes. Pimp je klassieke buitenspelen met wat 'glow in the dark' en speel zo lang als je zelf wilt.



1.

Gooien met glowsticks

Ook kleine kinderen vinden glowsticks fantastisch. Dit spelletje is ideaal om je jongere kids ook in het donker te laten spelen! Het traditionele ringgooien, maar dan met glowsticks. Hiervoor moet je enkel een paal of een glowstick aan vastmaken (of beschilderen met lichtgevende verf). Maak ringen door glowsticks aan elkaar te bevestigen. Laat het gooien maar beginnen!



2.



Chasing glowsticks

Ben je nog op zoek naar een geweldig actief avond- of nachtspel? Dan is 'chasing glowsticks' zeker iets voor jou. Dit spel is het allerleukst in het bos. Voor dit spel worden de spelers in groepen verdeeld en krijgt elke groep één kleur glowsticks. De teams kunnen zelf beslissen of ze alle glowsticks aan één persoon geven, of iedereen eentje. Het doel van het spel is zoveel mogelijk glowsticks verzamelen. Je probeert dus de glowsticks van de andere groepen te veroveren. Belangrijk: de glowsticks moeten zichtbaar gedragen worden en niet verstopt onder kleren.

3.

Glowscare

Stuur jij je oudste leden ook graag op schriktocht om hen de nacht van hun leven te bezorgen? Ook hierbij kunnen glowsticks perfect gebruikt worden. In plaats van de traditionele kaarsjes langs de weg kan je ook bokalen nemen waar je glowsticks in stopt (of de lichtgevende vloeistof in giet) om het pad te verlichten. Neem alleen oranje of paarse glowsticks voor een extra spooky effect!



4.



'Glow in the dark'-honkbal

Het enige wat je hiervoor moet aankopen, is een hele hoop glowsticks. Om de bal en knuppel zichtbaar te maken, knip je de glowsticks open en druppel je de lichtgevende vloeistof op de bal en de knuppel. Dit moet wel heel voorzichtig gebeuren: met kranten op de tafel en best met latex handschoenen aan. Om de honken zichtbaar te maken, kan je zaklampen onder kegels zetten, of de kegels ook beschilderen met lichtgevende verf. De overige glowsticks deel je dan uit aan de spelers. Zet nog lichtgevende brillen op en 'let the fun begin'!

5.

Glowing bowling

Door glowsticks te breken en in waterflessen (mèt water) te stoppen of kegels te beschilderen met lichtgevende verf, kan je ook in het donker bowlen. Als je lichtgevende verf hebt gekocht, kan je ook de bal beschilderen en een baan tekenen op de grond.



◆ Frauke Stox
Redactieraad

Je vindt meer inspiraties op www.klj.be