



# idee inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

## Raketspel. Schiet jij als een speer de lucht in?!

### +12-inspiratie

Zweden, Duitsland, Rusland, de VS, China en Frankrijk leven al decenia lang in een oorlog. Niemand wil water bij de wijn doen om vrede te sluiten. Elke natie beschikt over een grote voorraad munitie en dreigt ermee de wereld te verwoesten. Wie wint deze strijd en schiet zijn raket het hoogst?

Pag. 2

## 'Jij bent zo', een spel die drempels verlaagt

### +16- en leiding- inspiratie

Je kent het wel: één van je leden is superactief. Of net niet. Ieder lid heeft een andere aanpak nodig. En dat is niet altijd makkelijk voor de leiding. Nochtans staat KLJ open voor iedereen. Dit spel toont je dat rekening houden met specifieke noden een meerwaarde kan zijn voor jou en je werking.

Pag. 6

## Tover eens een leerrijk spel uit je hoed

### Creatief

Geen idee hoe je een leuke activiteit in elkaar steekt rond het jaarthema? Naast onze kant-en-klare jaarthemaspelen kan je ook een educatief spel uitlenen. Deze spelen helpen je om elkaar beter te leren kennen of geven tips over wat helpt om je goed in je vel te voelen.

Pag. 10

► **Plaats**

Bos

► **Soort activiteit**

Bosspel

► **Duur**

3 uur

► **Doel**

Verzamel zoveel mogelijk onderdelen van je raket per land. Daarna probeer je hem om ter hoogst de lucht in te schieten. Wie het hoogste schiet, wint!

► **Aantal begeleiders**

Ongeveer 6

► **Aantal deelnemers**

Ongeveer 10 per groep (er zijn 6 groepen)

► **Materiaal**

Elastiekjes • sjortouw • emmers • voorwerpen die je kan verstoppen • een plattegrond in stukken geknipt • verschillende petflessen van 1,5 liter • papier • ducttape • lijm • dun karton • scharen • kurken • naald • plakband • fietspomp • rietje



Zweden, Duitsland, Rusland, de VS, China en Frankrijk leven al decennia lang in een oorlog. Niemand wil water bij de wijn doen om vrede te sluiten. Elke natie beschikt over een grote voorraad munitie en dreigt ermee de wereld te verwoesten. Wie wint deze strijd en schiet zijn raket het hoogst?

# Raketspel. Schiet jij als een speer de lucht in?!

## Spelvoorbereiding

Het spel bestaat uit een doorschuif-systeem. Verspreid in het bos staan zes verschillende standjes. Alle groepen, die elk een land voorstellen, moeten bij ieder standje langsgaan. Daar moeten ze bewijzen dat zij de beste inwoners zijn van het land. Zorg ervoor dat ieder standje over het nodige materiaal beschikt dat voor die opdracht gebruikt moet worden. Elk standje krijgt ook een onderdeel van een petflessenraket. Maak een plattegrond van het bos en duid erop aan waar er verschillende voorwerpen verstopt liggen. Voorzie ook een open ruimte om aan het einde van het spel de raketten de lucht in te schieten.

## Spelverloop

### **Speluitleg**

Verdeel je leiding en je leden in zes groepen. Iedere groep stelt een bepaald land voor: Zweden, Duitsland, Rusland, de VS, China of Frankrijk. Schilder op de wangen van de deelnemers de vlag van het land waar ze in zitten. Als iedereen klaar is, geef je het fluitsignaal. De groepen gaan nu langs bij alle standjes.

### **Spelletjes**

Tijdens deze enorm bittere oorlog wordt er van je leden verwacht dat ze goede soldaten zijn, maar wat zijn zoal de eigenschappen van zo'n perfecte soldaat? Per standje worden je leden getest op een bepaalde →



Verdeel je leiding en je leden in zes groepen. Iedere groep stelt een bepaald land voor. Schilder op de wangen van de deelnemers de vlag van het land waar ze in zitten.

→ eigenschap. Zo moeten ze gewonde soldaten vervoeren of zichzelf camoufleren om niet opgemerkt te worden door de vijand. De spel-leiders houden per standje een rangschikking bij. Zo weet je welke groep het best presteerde. De groep met de meeste punten krijgt van dat standje ook het meeste onderdelen om een raket mee te bouwen.

► **Standje 1: vervoer gewonde soldaten**

Zoek in het bos verschillende grote takken en maak er een brancard van. Met touw kan je de balken aan elkaar sjoeren. Leg iemand op de brancard, hij speelt een gewonde soldaat. Tip: kies iemand licht. Nadien leg je zo snel mogelijk een parcours af waarbij je verschillende hindernissen moet trotseren. De groep zal onder een tafel moeten kruipen of zigzaggen tussen verschillende bomen. De groep die het snelste dit parcours aflegt, wint.

► **Standje 2: snel kampen bouwen**  
Een soldaat moet snel en efficiënt een kamp kunnen bouwen. Maak

daarom binnen de 10 minuten het mooiste kamp dat ooit bestaan heeft. Het kamp moet natuurlijk zo gezellig mogelijk gemaakt worden, want hoe overleef je anders deze barre tijden? Denk maar aan een dak vol bladeren of wat mos om zacht op te zitten.

► **Standje 3: raak schieten**

Zoek in het bos een tak in de vorm van een katapult waarmee je goed zal kunnen schieten. De begeleiders geven een elastiek waarmee de katapult schietklaar gemaakt kan worden. De leden schieten vervolgens kastanjes of kleine stukjes hout in de verschillende emmers die klaarstaan. Wie in de verste emmer kan schieten, krijgt het meeste punten. Maar let op: elke deelnemer mag maar drie maal proberen!

► **Standje 4: kaartlezen**

Oh nee! De kaart is helemaal in stukken gescheurd. Tijdens een oorlog is het van groot belang dat je over een goed oriëntatievermogen beschikt en snel de weg terugvindt naar je kamp. Probeer daarom de

puzzel zo snel mogelijk te maken. Vervolgens zie je op de kaart dat er verschillende kruisjes aangeduid staan. Hier zijn voorwerpen te vinden. Probeer de aartsmoelijke kaart te ontcijferen en zoek de voorwerpen. Heb je alle voorwerpen gevonden en heb je de snelste tijd? Dan win je deze ronde!

► **Standje 5: de grootste speurneus**

De leider stelt een vraag, bijvoorbeeld: wat staat er op het informatiebord? Hoeveel fonteinën staan er op de markt? Hoeveel wc-rollen liggen er in de toiletten? De groepen moeten zo snel mogelijk het antwoord zoeken. Per land mag er telkens één deelnemer op pad gaan. Laat dus niet steeds dezelfde persoon lopen. De antwoorden zijn echt verstopt in alle hoeken van het bos.

► **Standje 6: camoufleren**

Ben jij de meester van de camouflage? De begeleider van dit standje zet



Zoek in het bos grote takken en maak er een brancard van om de gewonde soldaat mee te vervoeren.

zich op een stoel aan de zijkant van het bos. Alle deelnemers moeten in een afgebakend gebied van links naar rechts – dus horizontaal in het oogpunt van de begeleider – lopen. Links bevindt zich de startlijn, uiterst rechts de finish. De begeleider zal iedere keer zijn ogen sluiten en tellen tot tien. Als de begeleider zijn ogen weer opent, mag hij niemand zien. Je zal je dus vliegensvlug achter een boom moeten verstoppen of je op de grond onder de bladeren moeten leggen. Ben je gezien? Dan ga je als groep terug naar de startlijn. Is er niemand gezien? Dan sluit de begeleider terug zijn ogen en telt hij opnieuw tot tien. De groep die het snelst de finish bereikt, wint het spel.

Speleinde

Per standje werd er een rangschikking gemaakt. De beste groep per standje krijgt het meeste voorwerpen om zijn raket te bouwen. Bouw dan samen met alle inwoners van je land aan de mooiste en de beste raket. Als je raket klaar is, probeer je hem in de lucht te schieten. Het land waarvan de raket het hoogste de lucht in schiet, heeft de oorlog gewonnen! Weet je niet hoe je een raket van petflessen maakt of hoe je ze lanceert? Volg dan volgende stappen.

**De raket maken**

Rol een stuk papier op tot een kegel. Dit wordt de neuskegel van de raket. Omwikkel vervolgens de neuskegel met ducttape. Hiermee maak je hem sterker en beter bestand tegen water. Maak de neuskegel vast aan

de onderkant van de fles. Doe dat zo recht mogelijk. Je kunt hem vastlijmen of ducttape gebruiken. Pak een stuk dun karton en knip drie of vier driehoeken uit. Dit worden de vinnen van de raket. Zorg ervoor dat de zijden van de driehoeken zo recht mogelijk zijn. Zo kan de raket blijven rechtstaan. Maak de vinnen vast aan het onderste deel van de raket. Voeg vervolgens ballast toe rond de hals van de fles om de raket zwaarder te maken. Kleef bijvoorbeeld enkele steentjes met ducttape rond de hals. Dat zorgt ervoor dat de raket kan zweven nadat hij gelanceerd is. Vul nadien de fles met 1 liter water. Neem tot slot een kurk, maak er een klein gaatje in zodat het ventieltje van een fietspomp erdoor past en stop hem in de fles.

**De raket lanceren**

Nu je raket klaar is, is het tijd voor de lancering. Steek het naaldventiel van een fietspomp in het gaatje in de kurk. Zet je raket recht, met de neus naar boven. Haal alle obstakels weg en waarschuw de mensen om je heen voordat je de raket lanceert. Houd de raket bij de flessenhals vast en pomp er lucht in. De raket zal wegvliegen als de kurk niet langer de stijgende druk in de fles kan weerstaan. Laat de fles los. Het water zal alle kanten op spuiten als de raket de lucht ingaat, dus wees erop voorbereid dat je nat wordt. Laat niemand in de buurt van de fles komen wanneer je begint te pompen, zelfs al lijkt het erop dat er niets gebeurt. Je kan jezelf namelijk verwonden.

➡ **Jolande Guelinckx**  
Redactieraad

► **DE KEURMEESTER**

**Sander Saboo**  
KLJ Oplinter



**Sander, wat vonden de leden van de activiteit?**

'Het was echt een superleuk spel voor jong en oud. Iedere leeftijd kon er zijn steentje aan bijdragen. Tijdens het kampen-bouwen konden de jongste kinderen bladeren zoeken voor de versiering en tijdens het brancardspel was het heel handig dat we een pluimgewicht in ons team hadden. We konden een hele namiddag vullen met deze activiteit. Echt een topspel!'

**Zal je het spel nog spelen?**

'Ja, natuurlijk. Je kan het op oneindig veel manieren inkleeden. Zo lijkt het toch dat we elke keer iets anders spelen.'

**Heb je nog tips?**

'Niet echt. Je moet het gewoon spelen.'

*Sander*

► **Plaats**

Lokaal en buiten

► **Soort activiteit**

Inleefspel

► **Duur**

Zolang je wilt

► **Doel**

Drempels blootleggen en bruggen bouwen

► **Aantal begeleiders**

Minimaal 1

► **Aantal deelnemers**

Minimaal 6

► **Materiaal**

Download de drempelkaartjes op [www.klj.be/klj-voor-iedereen](http://www.klj.be/klj-voor-iedereen)



Je kent het wel: één van je leden is superactief. Of net niet. Ieder lid heeft een andere aanpak nodig. En dat is niet altijd makkelijk voor de leiding. Nochtans staat KLJ open voor iedereen. Dit spel toont je dat rekening houden met specifieke noden een meerwaarde kan zijn voor jou en je werking.

## 'Jij bent zo', een spel die drempels verlaagt

### KLJ voor iedereen

KLJ ervaar je door te horen, te zien, te doen, te lezen, te spelen, te schrijven, te lopen, te praten, te kopen, samen te werken, te lachen, en ga zo maar door. Dit alles doe je vaak zonder stil te staan bij drempels die anderen hierbij ondervinden. Nochtans kunnen in je afdeling zowel leiding als leden drempels ervaren. Zo'n drempel is alles wat een doorsnee KLJ-activiteit niet meer vanzelfsprekend maakt. Dit kan zowel op psychisch, fysiek als sociaal vlak zijn. Denk maar aan iemand die heel verlegen is en niets in een grote groep durft zeggen. Of iemand die heel snel afgeleid is en daardoor de knutselactiviteiten altijd op stelten zet. Of iemand die een slechte oog-handcoördinatie heeft en daardoor heel onhandig overkomt. Met dit

spel willen we daar verandering in brengen en willen we je laten stilstaan bij verschillende drempels. We willen je bruggen laten bouwen om zo de drempels voor je leden of leiding te verlagen. Je voelt spanningen aan en probeert partijen in harmonie bij elkaar te brengen. Je denkt na over hoe je verschillende personen dichterbij mekaar brengt en zorgt ervoor dat iedereen zichzelf kan zijn én zich goed voelt. Zo word je een echte KLJ voor iedereen.

### Doel van het spel

Je speelt dit spel met je leidingploeg. Ook +16-leden kunnen deelnemen. Één iemand begeleidt het spel. De anderen kruipen in de rol van KLJ-lid of -leider. Je speelt enkele kleine spelletjes die je anders ook vaak speelt. Alleen is er één groot verschil: →



→ sommige deelnemers krijgen een drempel toegewezen. Gedurende het spel kruipen de leden in hun rol en proberen ze de drempel zo goed mogelijk te vertolken. De deelnemers die de leidingrol op zich nemen, proberen het spelletje te begeleiden én zo goed mogelijk rekening te houden met de nieuwe drempels. Na elk spel doe je een nabespreking.

### Spelvoorbereiding

#### Drempelkaartjes

Surf naar de KLJ-website en download de drempelkaartjes. Er zijn in totaal 35 kaartjes. 15 daarvan zijn drempelkaartjes en 10 zijn 'wees jezelf'-kaartjes. De 10 laatste kaartjes zijn blanco. Hier kan je eventueel zelf nog drempels op schrijven. Druk de kaartjes af op stevig papier en knip ze uit. Bekijk de kaartjes en kies welke ervan je wil gebruiken. Denk daarbij aan de grootte van je groep, de drempels die je herkent bij bepaalde leden en of je alle drempels al dan niet aan bod wil laten komen. Bouw met andere woorden bruggen waar het voor jou interessant lijkt of waar je afdeling nood aan heeft.

#### Bedenk opdrachten

Maak een lijstje van kleine spelletjes die je vaak speelt. Denk daarbij aan party games, kringspelen en pleinspelen. Je kan de deelnemers bij het begin van het spel ook zelf een lijstje laten opstellen. Zo weet je meteen waar ze zin in hebben.

#### Denk aan de timing

Kies op voorhand hoeveel spelletjes je wil spelen en maak een planning. Hou er rekening mee dat je na elk

spel een nabespreking moet doen. Zorg ervoor dat iedereen aan het woord kan komen en dat je voldoende drempels bespreekt.

### Spelverloop

#### Groepsindeling

Deel de groep in twee: de leiders en de leden. Hou er rekening mee dat je verhoudingsgewijs meer leden nodig hebt per spel dan leiding. Duid dus evenveel leiding aan als er tijdens een gewone activiteit het spel zouden begeleiden. De leden doen tijdens de spelletjes wat er op hun kaartje staat. De leiders proberen het spel dan weer in goede banen te leiden.



Kies in groep welk spelletje je wil spelen. Vervolgens trekt iedereen die in de ledengroep zit een kaartje.



Voorbeeld van een drempelkaartje.

#### Spelletjes

Kies in groep welk spelletje je wil spelen. Vervolgens trekt iedereen die in de ledengroep zit een kaartje. Al wie een 'wees jezelf'-kaartje trekt, speelt het spel zoals hij het altijd zou spelen. Al wie een drempelkaartje trekt, moet dan weer in de rol kruipen die op het kaartje beschreven

staat en moet zich daar gedurende het ganse spel naar gedragen. Geef de leden de tijd om zich in te leven in de rol. De deelnemers die in de leidinggroep zitten, zetten het spelletje ondertussen klaar. Van zodra iedereen klaar is, starten de leiders het spel en proberen zij alles in goede banen te leiden.

#### Nabespreking

Nadat elk spelletje is afgelopen, verzamel je iedereen voor een nabespreking. Dit gebeurt in drie fases.

##### ► Fase 1: ontladen

Ga met z'n allen in een kring zitten en bespreek hoe de deelnemers het spel ervaren. Vraag aan de deelnemers die in de ledengroep zitten wat ze dachten, wat ze zagen, wat ze voelden, hoe ze hun problemen – als ze een drempelkaartje hadden – probeerden te tonen en welke drempels zij ervaren met het materiaal, de inkleding, de spelregels en met de groep. Vraag vervolgens aan de deelnemers die in de leidinggroep zitten wat zij dachten en voelden. Maar ook welke problemen zij zagen en welke gevolgen dat had voor de groep. Zorg ervoor dat iedereen zijn ervaringen kan delen.

##### ► Fase 2: bruggen bouwen

Na de eerste fase heb je waarschijnlijk heel wat input verzameld. Je weet onder andere welke drempels er zijn en op welke manier ze een invloed hebben op het spel en op de groep. Maar hoe pak je die drempels nu aan? Of hoe verlaag je de drempels? Denk hierover na en doe in groep een brainstorm. Op de KLJ-website en in de KLJ-spelendatabank vind je alvast enkele methodieken

voor een leuke brainstorm. Probeer een focus te bepalen. Op welke acties kan en wil je concreet inzetten?

##### ► Fase 3: ondersteuning

Overloop nog eens met z'n allen welke conclusies en welke acties je zonet verzameld hebt. Kunnen jullie er nu al mee aan de slag? Prima! Noteer dan alles zodat je zeker niets vergeet en ga er tijdens een volgende vergadering mee aan de slag. Heb je toch nog meer achtergrondinfo of ondersteuning nodig? Neem dan eens een kijkje op de KLJ-website. Daar staan al heel wat tips en tricks over het omgaan met drempels. Of misschien wil je wel een Vorming op Maat? In dat geval komen onze VKB'ers bij jouw afdeling op bezoek en leren ze je al doende veel bij. Maar je kan ook je afdelingsondersteuner of pedagogisch medewerker aanspreken.

### Varianten

Na elke nabespreking kan je een nieuw spel spelen. Hoe je het nieuwe spel aanpakt, kies je volledig zelf. Zo kan iedereen zijn drempelkaart behouden of laat je iedereen telkens een nieuwe kaart trekken. Misschien kan je hetzelfde spelletje nogmaals spelen, maar dan met andere drempelkaartjes. Laat de deelnemers die in de ledengroep zitten ook eens leiding spelen en omgekeerd.

➡ Axel Boven, Raymond Krampiltz, Liesa Sterckx, Elke Timmerman, Ruth Van Eetvelde, Nette Van Oeckel en De Aanstokerij vzw  
Werkgroep Diversiteitsspel

### ► DE KEURMEESTER

Ruth Van Eetvelde

Werkgroep Diversiteitsspel



#### Ruth, waarom moeten we dit spel spelen?

'Iedereen is uniek, en dat is wondermooi! Maar dat wil niet zeggen dat iedereen even goed kan omgaan met bepaalde situaties. Tijdens het spel krijg je zicht op hoe iemand zich kan voelen binnen een groep, spel of omgeving.'

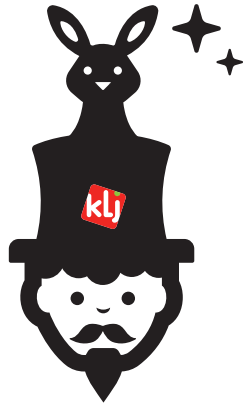
#### Welke meerwaarde heeft het spel?

'Als je genoeg tijd neemt voor de nabespreking kan je op heel wat elementen komen waar je als leiding op kunt letten. Ook structurele aanpassingen binnen je afdeling kunnen hierbij naar boven komen. Het spel is niet alleen leuk, maar geeft je ook nieuwe inzichten en ideeën.'

#### Heb je nog tips?

'Overdrijf niet als je je inleeft in een rol. Probeer zo realistisch mogelijk te werk te gaan. Zo trek je de drempels niet in het belachelijke.'

Ruth



## Tover eens een leerrijk spel uit je hoed

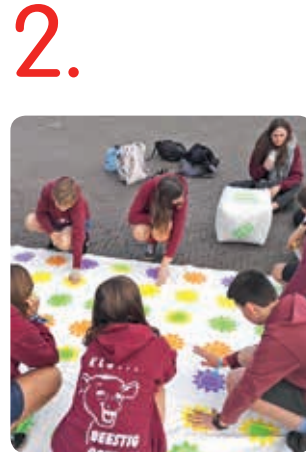
Geen idee hoe je een leuke activiteit in elkaar steekt rond het jaarthema? Naast onze kant-en-klare jaarthemaspelen kan je ook een educatief spel uitlenen. Deze spelen helpen je om elkaar beter te leren kennen of geven tips over wat helpt om je goed in je vel te voelen. Zeker het ontdekken waard!



### 1. Ontdek wie je bent met het Kwaliteitenspel

Wie ben ik? Het Kwaliteitenspel is een kleurrijk persoonlijkheidsspel dat je helpt om een antwoord te vinden op die vraag. Ga op ontdekkingsstocht met de +16, +20 of leiding en ontdek wat je sterke en minder sterke kanten zijn, hoe anderen die kanten zien en welke kwaliteiten je nog verder wil ontwikkelen. De handleiding van het spel bevat 20 spelvormen die je kan spelen. Het Kwaliteitenspel kan je uitlenen bij KLJ. Vraag ernaar bij je pedagogisch medewerker of kijk op de KLJ-website.

[www.klj.be/spelen](http://www.klj.be/spelen)



### 2. Een 'vind ik leuk'-box voor nieuwe vriendschappen

Twee campagnes, 'NokNok' en 'Vind ik leuk zonder peuk', zijn samengebracht in één box vol puur infotainment. In de box zit materiaal voor 18 spelen. Je kan zelf kiezen met welke materialen je aan de slag gaat en hoeveel tijd je hiervoor voorziet. Bij elk spelletje wordt de link gemaakt met één van de knaltips van NokNok.be. Ga verschillende uitdagingen aan en maak nieuwe vrienden. Deze box kan je uittesten met je +12- en +14-leden. De boxen kan je gratis ontlenen bij een LOGO in jouw buurt.

[www.vlaamse-logos.be](http://www.vlaamse-logos.be)

### 3. Team Geluk voor een stralende leidingploeg

Dit speciaal ontwikkelde spel bevat 56 kaarten vol inspirerende inzichten en eenvoudige activiteiten waar elk team gelukkiger van wordt. Het is uitermate geschikt om te spelen met je leidingploeg. Team Geluk vertrekt vanuit het idee dat er in een groep heel wat talenten aanwezig zijn en dat we die moeten herkennen, erkennen en ze op een actieve manier moeten inzetten voor de goede werking van het team. Zo wordt één plus één drie. Dit spel kan je uitlenen bij KLJ. Vraag ernaar bij je pedagogisch medewerker of kijk op de KLJ-website.

[www.klj.be/spelen](http://www.klj.be/spelen)



### 4. Respect voor anderen met Het Originele Babbelspel

Het Originele Babbelspel is een spel voor alle leden van de -9 tot en met de +14. Kinderen en jongeren leren met het spel belangrijke vaardigheden zoals assertiviteit, inlevingsvermogen, beleefdheid en respect voor anderen. Verschillende thema's komen aan bod: cyberpesten, sociale media, samengestelde gezinnen, omgaan met een beperking... Deze en nog meer gezelschapsspelen zoals De Gelukzak, Broodje Special, Contactdoos, 3D Denken en Durven Doen vind je in de materialenkoffer die je bij een LOGO in jouw buurt kan ontlenen.

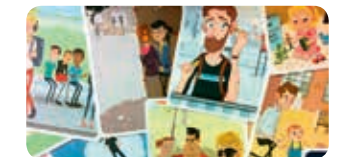
[www.vlaamse-logos.be](http://www.vlaamse-logos.be)

Door dik en dun

### 5. Taboes doorbreken met So what?! The Gayme

'Ik ben een jongen en draag graag make-up' en 'Ik ben jaloers als mijn lief naar andere meisjes kijkt.' Aan de hand van veertig illustraties gaan tieners van de +12 en de +14 in gesprek met elkaar. Al spelenderwijs maken ze kennis met gevoelige thema's in de maatschappij. Het spel maakt onderwerpen als seksualiteit, holebi's en transgenders bespreekbaar en doorbreekt zo het taboe errond. So What?! The Gayme kan je uitlenen bij KLJ. Vraag ernaar bij je pedagogisch medewerker of kijk op de KLJ-website.

[www.klj.be/spelen](http://www.klj.be/spelen)



Leen Van Eetvelde  
Pedagogisch medewerker

**Je vindt meer inspiraties op [www.klj.be](http://www.klj.be)**