



kamp inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

Groepsfeer op kamp

Op kamp gaan zorgt voor een zeer hechte groepsfeer. Met onze jaarthemamethodieken steunen jullie elkaar écht door dik en dun.

Pag. 2

Dopen en vettige spelen

Vettige spelen, die kunnen niet ontbreken op kamp. Zeker voor diegenen die dit jaar gedoopt worden, is dit een must!

Pag. 4

Dode momenten

Je kent het wel: je leden moeten even wachten of je medeleiding is nog wat materiaal gaan halen. Kleine spelletjes die weinig of geen materiaal nodig hebben, zijn dan de ideale oplossing.

Pag. 6

Tochten en droppings

Tochten en droppings horen bij KLJ. Maar hou je het ook bij een gewone wandeling?

Pag. 8

Creatief aan de slag met kamp- maaltijden

Wie kamp zegt, zegt ook lekker eten. Want zeg nu zelf: wat is er leuker dan samen met je vrienden goed eten op kamp? Die gerechten samen maken is al helemaal top! We sommen alvast vijf lekkere kampgerechtjes op die je met je leden kan maken. Smakelijk!

Pag. 10



Start de dag met een humeurmeter. Laat je leden aanduiden hoe ze zich voelen door een wasknijper te plaatsen op de humeurmeter.

Door dik en dun op kamp

Op kamp gaan zorgt voor een hechte groepsfeer. Die groepsfeer zorgt voor de nodige ruimte en veiligheid om naar elkaar te luisteren, met elkaar te praten en kleine en grote zorgen te delen. Met deze jaarthemamethodieken steunen jullie elkaar écht door dik en dun.

► Start de dag met een humeurmeter

Elk lid wordt wakker met een bepaald gevoel: blij om op kamp te zijn, verdrietig door heimwee of boos omdat anderen hen 's nachts hebben wakker gehouden. Sta hier bij het begin van de dag even bij stil. Laat je leden aanduiden hoe ze zich voelen door een wasknijper te plaatsen op de humeurmeter. Laat ze kort hun keuze toelichten en maak afspraken zodat er rekening gehouden wordt met ieders humeur. Je kan deze methodiek ook gebruiken als avondritueel, om even terug te blikken op de dag.

► Denk aan leidingsbinding

Ook een goede groepsfeer onder leiding is belangrijk op kamp. Voorzie daarom een rodedraadspel, zoals bijvoorbeeld 'De geheime aanbieder'. Je hebt alleen een papiertje met daarop de namen van de aanwezige leiding nodig. Geef bij het begin van het kamp iedereen zo'n papiertje. Vervolgens geef je iedereen de opdracht om de persoon die op zijn of haar kaartje staat te aanbidden. Dat kan bijvoorbeeld door een mooi gedichtje te schrijven of een zelfgemaakt cadeautje te maken. De persoon die aanbeden wordt, mag niet weten door wie dat gebeurt. Op het einde van het kamp mag iedereen raden wie zijn of haar geheime aanbieder was.

► Bezin voor het slapengaan

Ook voor het slapengaan is het fijn om even stil te staan. Dat kan op een interactieve manier. Druk valse geldbriefjes af en zet op elk briefje de naam van één lid. Laat leiding en



Bezin voor het slapengaan. Laat leiding en leden op valse geldbriefjes schrijven waarom iemand zoveel waard is.

leden op de briefjes schrijven waarom hij of zij zoveel waard is. Je kan dit ook verwerken in je kamphema. Zo kan je bijvoorbeeld bij het thema 'Piraten' de briefjes in een grote schatkist steken en ze op het einde van het kamp uitdelen. Controleer wel of er geen respectloze opmerkingen worden opgeschreven.

► Praat tijdens een tocht

Verder in dit inspiratiemagazine lees je leuke methodieken voor tochten en droppings, maar wist je dat je tijdens zo'n tocht elkaar ook beter kan leren kennen? De wandelcarroussel is daar de perfecte manier voor. Stel op voorhand een lijstje samen van vragen waarmee je elkaar op een andere manier leert kennen. Laat je leden per twee wandelen, geef ze één van je vragen en laat ze erover praten. Na vijf minuten geef je een signaal. De rechtse persoon van elk duo schuift een plaats naar voren. Zo vormt hij of zij een nieuw duo. De rechtse persoon van het voorste duo sluit achteraan aan. Na elk signaal geef je ook een nieuwe vraag. Vragen kunnen bijvoorbeeld zijn: wat is je droomjob? Had je tien miljoen, wat zou jij dan doen? Of: wat is je meest memorabele moment op kamp? Hou tot slot een korte nabespreking. Wat verbaasde je? Wat onthoud je zeker?

► Kleurenoorlog

Er hangt een heel grote flap papier op de muur. Elke deelnemer krijgt een bepaalde kleur verf. Iedereen heeft nu een of twee minuten de tijd om met zijn of haar handen een deel van het papier of het hele papier in te kleuren. Hoe groter de oppervlakte die een deelnemer inwrijft met verf,



hoe beter hij of zij zich geamuseerd heeft tijdens het kamp. Als iedereen het allemaal erg goed vond, kan er een kleurenoorlog ontstaan. Als de deelnemers het niet zo goed vonden, kan het een zeer beperkt schilderwerk worden. Bespreek nadien waarom iemand veel of weinig kleurde.

► Bloemetje

Voorzie voor elk lid een bloem uit papier. Schrijf in het midden 'Kamp ... 2019'. Laat vervolgens alle deelnemers op de verschillende blaadjes een aantal woorden opschrijven die direct in hen opkomen. Plooi de bloem dicht en leg hem in water. De bloem zal langzaam weer opengaan. Zo kan iedereen zien wat de anderen van het kamp vonden.

► Evalueer je kamp

Wat vonden je leden van het kamp? Tijd dus voor een kampevaluatie! Zo hoor je wat je goed deed én wat je de volgende keer anders zou kunnen doen.

◆ Leen Van Eetvelde

Pedagogisch medewerker

i Op zoek naar meer leuke methodieken, kennismakingsspelletjes of bezinningen? Kijk dan eens op www.klj.be/jaarthema > 2018 - '19 Door dik en dun > Aan de slag met het jaarthema.



De zotte kapper. Verander het kapsel van je buurman in een zeer wild, kleurrijk exemplaar.

Vettige spelen, die kunnen toch niet ontbreken op kamp? Zeker voor diegenen die dit jaar gedoopt worden, is dit een must. En ook voor alle andere leden is eens goed vuil worden superplezant. Maar welke vettige spelen kan je zoal doen?

Hoe vettiger, hoe prettiger!

► Schuiven met bruine zeep

Wie aan vettige spelen denkt, denkt meteen aan een zeil met bruine zeep op. Alle terreinspelen die zich op de beperkte oppervlakte van het zeil kunnen afspeelen, kan je uitproberen. Zo kan je kiezen voor iets rustigere spelletjes zoals zakdoekleggen, ridder en jonkvrouw of naald en draad. Maar je kan ook kiezen voor ruigere spelen zoals gescheurde broek, platte Jeanne, varkensbak of levend stronten. Bij levend stronten moet je, net zoals bij het gewone kaartspel, kaarten doorgeven. Als je vier dezelfde kaarten hebt, dan moet je snel in het midden van de cirkel gaan liggen. De rest moet vervolgens zo snel mogelijk op jou komen liggen. Diegene die vanboven op de vleeshoop ligt, verliest.

► Alle kleuren van de regenboog

Met enkele bussen verf kan je je goed uitleven! Zo kan je bijvoorbeeld een wedstrijdje organiseren waarin je leden een zo mooi mogelijke regen-

boog van zichzelf moeten maken.

Je bepaalt zelf hoeveel kleuren verf je aan je leden geeft. Zo kan je er bijvoorbeeld voor zorgen dat ze kleuren moeten mengen om hun regenboog compleet te maken. De groep die uiteindelijk in de mooiste regenboog veranderd is, die wint.

► De zotte kapper

Goed nieuws voor iedereen die zijn haren eens wil kleuren, want met vettige spelen kan dat zomaar! Word een zotte kapper en verander het kapsel van je buurman in een zeer wild, kleurrijk exemplaar. Nadien wissel je om en tovert hij of zij jouw haar om tot een kunstwerk.

► Het properste lijf

Met verf kan je ook actieve spelen maken. Zo kan je bijvoorbeeld tikkertje spelen waarbij je je hand eerst in de verf doopt. Geen discussies meer mogelijk, je ziet meteen wie getikt is! Is tikkertje wat te gewoon-tjes voor jullie? Maak het dan wat

extremer, vettiger en prettiger door op het zeil met bruine zeep tikkertje door de benen te spelen. Je kan ook een spons gebruiken, die in de verf stoppen en er vervolgens balspelen zoals rugby mee spelen. Of dompel eens een opgerolde krant in de verf en laat twee spelers elkaar geblinddoekt raken. Degene die het properste blijft, is dan de winnaar.

► Geef gezelschapsspelen eens een likje verf

Je kan gezelschapsspelen een likje verf geven. Wat dacht je van Twister met verf? Of Zeeslag? Dat kan je doen door verfbalonnen in plaats van waterballonnen te gebruiken. Zo kan je geblinddoekt zeeslag spelen waarbij je op boten schiet met verfbalonnen. Dit speel je best op het zeil. Net zoals bij de gewone Zeeslag kies je met jouw ploeg welke boot waar komt te liggen. Ook hier mogen de boten elkaar niet raken.

► Commandotocht in de beek

Tot slot kan je je uitleven in een beek. Niets is beter dan een goede ouderwetse commandotocht. Je kan je leden een parcours laten afleggen met onderweg bepaalde oefeningen die ze zo snel mogelijk moeten uitvoeren. Je leden moeten dan bijvoorbeeld bij het begin een waterspuit of flesje vullen met beekwater om dan op het einde het water in een emmer te gieten die naast de beek staat. Je kan ze ook laten pompen, koprollen, springen...

👤 **Anke Van Oeckel**
Redactieraad

📄 www.klj.be > Spelen > Dopen en vettige spelen

Je kent het wel: je leden moeten even wachten of je medeleiding is nog wat materiaal gaan halen. Dat is natuurlijk niet erg. Toch lok je zo soms onbedoeld kattenkwaad of pestgedrag uit. Kleine spelletjes die weinig of geen materiaal nodig hebben, zijn dan de beste oplossing!

Spelletjes voor tussendoor



Evolutiespel. In dit spel doorloop je de evolutie. Iedereen begint als ei. Daarna moet je upgraden tot kip, dinosaurus, mens, god en ten slotte eenhoorn. Je moet wel zo snel mogelijk eenhoorn worden. Upgraden doe je door blad-steen-schaar te spelen tegen je eigen soort.

► Piet Pol

Je zit in een kring. De spelleider is Piet, de persoon links van hem is Pol. Diegene daarnaast is nummer één, degene daarnaast nummer twee, enzovoort. Iedereen begint samen met klappen. Je klapt eerst in je handen en dan op je knieën. Dit herhaal je. Piet begint. Als hij in zijn handen klapt, zegt hij zijn eigen naam. Als hij op zijn knieën klapt, zegt Piet vervolgens het nummer van iemand uit de kring, of hij kan ook 'Pol' zeggen. Bij de volgende klap in de handen zegt de persoon wiens nummer zonet gezegd werd, zijn eigen nummer en erna opnieuw dat van iemand anders. Zo gaan we verder. Als iemand in de fout gaat, moet die persoon rechts van Piet gaan zitten. Doordat sommige mensen van plaats veranderen, veranderen ook hun nummers. Het doel voor iedereen is om Piet te worden.

► Schoenenpetanque

Iedereen staat op een rij en mag zijn schoenen half uitdoen. Eén persoon is het kleine balletje. Die mag zijn schoen als eerste gooien. De rest moet daarna zijn of haar schoenen zo dicht mogelijk bij het balletje krijgen. Dat mag alleen door schoenen weg te trappen met je voeten.

► Levend dammen

Twee groepen staan elk aan een zijde van een veld. Elke groep mag nu om de beurt een sprong maken, maar met de twee voeten tegen elkaar. Je mag zelf kiezen hoever je springt, zolang het maar voorwaarts is. De bedoeling is om het andere team uit te schakelen door hun voeten te tikken. Opgelet: je handen



Schoenenpetanque. Eén persoon is het kleine balletje. Die mag zijn schoen als eerste gooien. De rest moet daarna zijn of haar schoenen zo dicht mogelijk bij het balletje krijgen. Dat mag alleen door schoenen weg te trappen met je voeten.

mogen hierbij de grond niet raken! Als je tot aan de lijn van de tegenstander geraakt, krijg je een upgrade. Je mag dan twee keer per beurt in alle richtingen springen.

► Evolutiespel

In dit spel doorloop je de evolutie. Iedereen begint als ei. Daarna moet je upgraden tot kip, dinosaurus, mens, god en ten slotte eenhoorn. Je moet wel zo snel mogelijk eenhoorn worden. Upgraden doe je door blad-steen-schaar te spelen tegen je eigen soort. Een ei kan bijvoorbeeld geen blad-steen-schaar doen met een kip. De verliezer blijft in hetzelfde stadium, de winnaar mag eentje hoger. Even een voorbeeld: twee eieren komen elkaar tegen. Ze doen

blad-steen-schaar. Het verliezende ei blijft een ei. Het winnende ei wordt een kip. Dit spel is extra leuk als iedereen goed opgaat in zijn eigen personage!

► Gras gras gras

Je staat met je groep op een grasveld en tikt allemaal drie keer de grond. Ondertussen roep je 'gras gas gras'. Dan tik je driemaal op je eigen buik en roep je 'buik buik buik'. Dan doe je terug 'gras gras gras'. Vervolgens tik je drie maal op je kont en roep je 'kont kont kont'. Dit herhaal je één keer, maar in plaats van op je eigen buik en kont te tikken, tik je op die van de persoon rechts en links van je. Als je dit hebt gedaan, roept eender wie een ander voorwerp, bijvoorbeeld

tuintafel. Iedereen loopt naar dat voorwerp en begint terug van voor af aan. Nu roep je niet 'gras gras gras', maar 'tuintafel tuintafel tuintafel'. Het buik- en kontgedeelte blijft hetzelfde. Zo ga je door tot iedereen buiten adem is.

◆ Greet Kauffmann
VKB Vlaams-Brabant

i KLJ heeft een spelendatabank waar je meer dan 3000 spelen kan vinden (www.klj.be > Spelen > Spelendatabank). Ook kan je aan je pedagogisch medewerker het boekje '50 spelletjes voor tussendoor' vragen. En met de app 'Spel-fiches' heb je meteen meer dan 200 spelletjes in je broekzak!

Een tweedaagse op kamp, een verkenningstocht in de buurt van je weekendplaats of een tocht in de buurt van je lokaal. Tochten en droppings horen nu eenmaal bij KLJ. Maar hou je het bij een gewone wandeling? Of maak je er iets leuks en interactiefs van? We geven je alvast wat inspiratie.

Tochttechnieken voor dummies



Tochtvormen

Tochten zijn er in alle vormen en maten. Kies een vorm of combineer er een paar.

► Cirkeltocht

Het start- en eindpunt van de tocht is dezelfde plaats. Je wandelt dus in een cirkel. Indien je met verschillende groepjes werkt, kunnen dezelfde groepjes ofwel na elkaar vertrekken, ofwel gelijktijdig maar in tegengestelde richting.

► Achttocht

Elk groepje vertrekt vanuit het centrum van de 'acht'. Zij maken een cirkel langs de ene kant en komen terug naar het startpunt. Dan maken

ze een cirkel langs de andere kant en eindigen zo op het punt waar ze vertrokken zijn.

► Paralleltocht

Alle groepen hebben hetzelfde start- en eindpunt, maar een verschillende route. Op bepaalde plaatsen kruisen hun tochten elkaar. Hier kan je ze opdrachtjes laten uitvoeren.

► Inhaaltocht

Verdeel je groep in twee. De eerste groep vertrekt vijftien minuten voor de tweede. Deze laat aanwijzingen achter bij elk kruispunt waar ze inslaan. De tweede groep probeert hen zo snel mogelijk in te halen.

► Schakeltocht

Bind je groep aan elkaar, bijvoorbeeld met touw, aan de handen of benen. Onderweg krijgen je leden vragen en opdrachten. Iedere keer dat ze het juist hebben, mogen ze één verbinding doorknippen.



Tochttechnieken

Natuurlijk komt er meer bij een tocht kijken dan alleen hoe je hem organiseert. Denk ook na over een leuke manier waarop je leden de weg moeten vinden.

► Kennis wijst de weg

Hang onderweg quizvragen op waarbij antwoord A, B of C telkens een andere richting aanwijst. Je kan deze eventueel met krijt op je pad schrijven. Of werk met codes zoals raadsels of rebussen bij elk kruispunt.

► Vertrouw op je smaak

Kies voedsel dat op elkaar lijkt, bijvoorbeeld kauwgom in verschillende smaken, suiker en zout, of zout-, pickles- en mosterdchips. Je leden moeten proeven om zo te weten te komen welke weg ze moeten nemen. Als je geen route hebt vastgelegd, kan je al het eten mengen in een zakje en bepaalt het lot welke weg jullie volgen.

► Op pad met een visgraat

Een visgraat is een rechte lijn die je route voorstelt. Iedere weg of zijweg die je niet inslaat, wordt hierop getekend. Ga je bij een T-splitsing linksaf, dan zal er op de visgraat dus een streepje aan de rechterkant staan. Ga je bij een kruispunt rechtdoor, dan heeft de visgraat een streepje rechts en links. Op die manier kan je telkens zien welke weg je wel of niet moet nemen.

► Tel de knopen

Geef je groep een touw mee met daarin enkele knopen. Spreek ook af wat het aantal knopen betekent. Zo is één knoop linksaf, twee knopen

rechtsaf en drie knopen rechtdoor. Je kan dit systeem ook toepassen met kralen aan een touwtje.

► Volg de reflecties

Organiseer je 's avonds of 's nachts een tocht of dropping? Dan is een reflectietocht misschien iets voor jou. Hang fluoehesjes of reflecterende banden op belangrijke punten langs de weg. Je leden moeten met hun zaklamp het reflecterend materiaal opsporen om zo de juiste weg te vinden.

Technologie

De technologie staat niet stil en ook jullie leden zijn hier volledig in mee. Probeer het daarom eens te integreren in je tocht.

► QR-codes

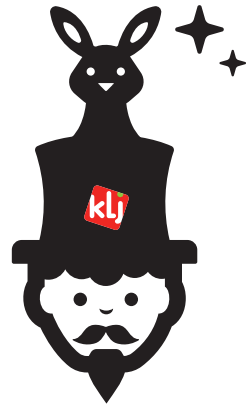
Ga op tocht en hang bij elk kruispunt een QR-code op die je leden moeten scannen. Achter deze QR-code kan je natuurlijk ook verschillende opdrachten steken.

► Snapchat

Stuur je groep via Snapchat een aanwijzing, opdracht of foto door. Leuk hierbij is dat je de foto of opdracht maar een aantal seconden kan zien, wat het natuurlijk extra spannend maakt.

👉 **Bjorn Holderbeke**
VKB Vlaams-Brabant

📄 www.klj.be > Spelen > Tochten en droppings



Tover eens een zot kampgerecht uit je hoed

Smullen, smullen, smullen! Wie kamp zegt, zegt ook lekker eten. Want zeg nu zelf: wat is er leuker dan samen met je vrienden goed eten op kamp? Die gerechten samen maken is al helemaal top! We sommen alvast vijf kampgerechtjes op die je met je leden kan maken.



1. Ei-egels

Een eitje dat eruit ziet als een egel? Dat is snel gemaakt! Je hebt alleen eieren, blaadjes spinazie, mayonaise, kappertjes en amandelstiftjes nodig. Prik in elk ei een gaatje en kook ze hard. Laat de eieren schrikken en koel ze volledig af. Spoel spinazieblaadjes af, dep ze droog en leg ze op een bord. Pel de eieren en snij ze doormidden. Leg de halve eieren met de bolle kant op de spinazieblaadjes. Plak met een beetje mayonaise twee kleine kappertjes op de eieren, zij stellen de ogen voor. Plaats tenslotte de amandelstiftjes als stekels in de eieren.



2.



Ananasfrietjes

Heerlijk! Je hebt honger en ziet frietjes met ketchup liggen. Je neemt een frietje, sopt het in de ketchup en... oeps! De frietjes smaken naar ananas en de ketchup naar framboos. Zou het kunnen dat een leider of kookouder je gefopt heeft? Zo'n ananasfrietjes maak je in enkele korte stappen. Schil eerst de ananas en verwijder de harde kern. Snij daarna het vruchtvlies in staafjes zodat ze op frieten lijken. Spoel de frambozen en droog ze. Pureer ze hierna samen met één eetlepel citroensap en twee eetlepels poedersuiker. Smullen maar!

3.

Fruitwagentje

Een fruitwagentje is een creatief tussendoortje. Het concept is simpel en je hebt alleen druiven, bananen, kiwi's, eventueel nog wat extra fruit en tandenstokers nodig. Hoe ga je te werk? Spoel eerst de druiven. Haal daarna de topjes van de kiwi en snijd ze in vier schijven. Leg de banaan horizontaal met de top naar boven gericht. Steek doorheen zowel de voor- als achterkant van de banaan een tandenstoker. Op die tandenstokers plaatsen we aan elke kant een druif. Schuif hierna de kiwi-schijfjes tegen de druiven. Et voilà! We hebben een overheerlijk fruitwagentje.



4.



Mummieworstjes

Verwarm een oven op 200 °C. Rol plakjes bladerdeeg uit en snij ze doormidden in de lengte. Snij alle halve plakken in drie repen. Omwikkel daarna enkele worstjes met de repen bladerdeeg. Laat een kant vrij voor het hoofdje. Leg de mummieworstjes vervolgens op een bakplaat. Besmeer het bladerdeeg met een geklutste eierdooier en strooi er daarna wat zeezout over. Bak de worstjes ongeveer tien minuten in het midden van de oven, laat ze een beetje afkoelen en plak met mayonaise twee peperkorrels op elk hoofd. En kijk eens aan! We hebben mummieworstjes tot leven gebracht!

5.

Zomerslaatje

In dit slaatje mixen we salami met kaas, eieren en groenten. Het recept: pel eerst de tomaten en snij ze in blokjes. Schil aardappelen, kook ze, laat ze afkoelen en snij ze in blokjes. Doe vervolgens hetzelfde met eieren. Stoom wortelen, maïskolfjes en bloemkool of maak ze beetgaar. Meng nu de salamiblokjes, kaasblokjes, tomaten, wortelen, maïskolfjes, bloemkool, eierblokjes en aardappelblokjes. Verdun tenslotte wat yoghurt met groentebouillon, citroensap, peper en zout en giet het daarna bij de salade. En hupla! We hebben een lekkere salade.



♦ Joachim Rombouts
Redactieraad

Je vindt meer inspiraties op www.klj.be