



# idee inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

## Hunger Games. Wie overleeft?

### +12-inspiratie

Hoe groot is het overlevingsinstinct van je KLJ-leden? Bereid ze voor op een slag op leven en dood, want het is tijd voor de 'Hunger Games'. In dit spel worden je leden omgedoopt tot 'tributen' en worden ze nietsvermoedend in een bos gedropt. Wie overleeft?

Pag. 2

## De Kluis, een escaperoom voor dieven en misdadigers

### +16-inspiratie

De politie is een dievenbende op het spoor. Hun specialiteit? Bankkluisen kraken. Op dit moment zijn ze hun grootste roof ooit aan het uitvoeren. Politie-sirenes weerklinken al in de verte. Lukt het de bende om op tijd te vluchten met de buit?

Pag. 6

## Tover eens een masker uit je hoed

### Creatief

Een verkleedfeestje bij KLJ is altijd een goed idee. Maar een kostuum zonder prachtig bijhorend masker is echt not done. Gelukkig kan je zo'n masker zelf maken in een handomdraai. Of je kan een professioneel exemplaar in elkaar steken. We leggen je uit hoe je dit doet.

Pag. 10

## +12-inspiratie

### ► Plaats

Plein en bos

### ► Soort activiteit

Plein- en bosspel

### ► Duur

3 uur

### ► Doel

Overleef een spel van leven of dood

### ► Aantal begeleiders

1 per groepje

### ► Aantal deelnemers

Minimaal 8

### ► Materiaal

Bokaal met namen • fluitje • dartsbord met foto's van de leiding • pijltjes • plankjes • kegels • bekertjes • water • emmers • timer • enveloppen met voedsel- en medicijnkaartjes in • waterpistooltjes • klakkebuizen • propjes papier • verbussen • blinddoeken • speelkaarten





Hoe groot is het overlevingsinstinct van je leden? Bereid ze voor op een slag op leven en dood, want het is tijd voor de 'Hunger Games'. In dit spel worden je leden omgedoopt tot 'tributen' en worden ze nietsvermoedend in een bos gedropt. Wie overleeft?

# Hunger Games. Wie overleeft?

## Spelvoorbereiding

Dit spel vraagt veel voorbereiding, vooral het eindspel. Zet dus al je materiaal klaar voor de activiteit begint. Verstop ook al alle waterpistolen, klakkebuizen, papierpropjes en enveloppen in het bos.

## **Inkleding**

Hoe echter je dit spel maakt, hoe leuker. Kijk eens naar de *Hunger Games*-films en verkleed je als de inwoners van het Capitool. Doe de speluitleg aan de hand van speeches.

## Spelverloop

Dit spel bestaat uit drie delen. Eerst heb je de openingsceremonie. Al je leden worden vanaf nu 'tributen' genoemd. Aan de hand van een loting worden ze verdeeld in groepen. Vervolgens gaan de tributen naar

het trainingscentrum, waar ze zich voorbereiden voor de *Hunger Games*. In het derde deel gaan die *Hunger Games* effectief door.

## **Openingsceremonie**

Spreek je leden toe en doe de speluitleg. Stop de namen van alle leden in een grote bokaal. Een onschuldige hand mag de namen willekeurig uit de pot trekken en voorlezen. Op die manier maak je verschillende groepjes. Elk groepje krijgt één leider. Deze leider neemt zijn of haar groepje mee naar het trainingscentrum.

## **Trainingscentrum**

### ► **Speech**

Eenmaal aangekomen in het trainingscentrum, geeft een van de leiders opnieuw een speech. Hij zegt: 'Welkom in het trainingscentrum, waardige tributen van district 1, 2 en 3! Onze vrijgevege jury is uitermate benieuwd naar jullie talenten. →



Elk groepje stuurt een slimme en een dappere tribuut het veld in. Elk duo krijgt drie plankjes. Met die plankjes moeten ze een afstand afleggen zonder de grond te raken.

→ Voor elke proef zullen jullie twee kandidaten moeten selecteren die er het meest geschikt voor zijn. Let wel op, want elke tribuut mag slechts aan twee proeven deelnemen. Onze proeven gaan over “lenigheid en gehoor”, “kracht en snelheid”, “mikken en meedogenloosheid”, “intelligentie en dapperheid” en “paraatheid en praatvaardigheid”. Districten, kies jullie kandidaten. Na de speech kiest elk groepje wie welke opdracht zal uitvoeren. Vervolgens worden de opdrachten volbracht. De winnaars van elk spel verdienen extra levenskaartjes voor de *Hunger Games*.

#### ► Opdrachten

##### Lenigheid en gehoor

De twee vertegenwoordigers van elke groep verspreiden zich in een veld. Als de leiding eenmaal op een fluit-

tje blaast, moet iedereen op de rug gaan liggen. Als de leiding tweemaal blaast, moet iedereen tweemaal springen. Verzin zo een zestal opdrachten. Als iemand de foute opdracht uitvoert, valt hij of zij uit. Diegene die het laatst overblijft, wint het spel.

##### Kracht en snelheid

Aan één kant van het veld staat van elke groep een sterke tribuut. Hij of zij houdt een emmer water voor zich uit met gestrekte armen. Aan de andere kant van het veld staat van elke groep een snelle tribuut. Hij of zij staat naast een emmer en heeft een bekertje in de hand. Als de leiding fluit, loopt de snelle tribuut heen en weer. Hij moet met zijn bekertje de emmer van sterke tribuut leegmaken. Het groepje waarvan de emmer het eerst leeg is, wint. Kan

de sterke tribuut zijn of haar emmer gedurende het spel niet voor zich uit houden, dan valt dat groepje af.

##### Mikken en meedogenloosheid

Er hangt een roos met daarop foto's van de leiding. Twee tributen van elk groepje mogen met dartspijltjes gooien naar de roos. De tributen krijgen punten naargelang de plaats waar de dartspijlen terecht komen. Hoe centraler ze in de gezichten op de foto gooien, hoe meer punten ze verdienen. Het tonen van emoties zorgt voor minpunten, dus ook lachen mag niet. De groep die de meeste punten verzamelt, wint.

##### Intelligentie en dapperheid

Elk groepje stuurt een slimme en een dappere tribuut het veld in. Elk duo krijgt drie plankjes. Met die plankjes moeten ze een bepaalde afstand afleggen zonder de grond te raken. Ze moeten wel snel zijn, want als de twee tributen een van de drie plankjes niet aanraken, dan kan de leiding dat plankje afpakken. De ploeg die als eerste de overkant bereikt, wint.



Hang een dartsbord met daarop foto's van de leiding. Twee tributen van elk groepje mogen met dartspijltjes gooien.

### Paraatheid en praatvaardigheid

De deelnemende leden krijgen een kegel op hun hoofd die ze niet mogen aanraken met hun handen. Onder-tussen moeten ze het KLJ-lied uit volle borst zingen. Wie de kegel aanraakt of laat vallen, valt af. Ook wie een fout zingt, mag niet meer meedoen.

### Hunger Games

#### ► Hoorn des Overvloeds

Nu alle tributen een stevige training achter de rug hebben, zijn ze klaar voor de echte *Hunger Games*. Blinddoek alle leden, geef ze een levenskaartje en verzamel ze rond de Hoorn des Overvloeds, een klein heuveltje of hoopje in het midden van het bos. Rond dat heuveltje liggen verschillende wapens zoals waterspuiten en klakkebuizen en munitie zoals flessen verf. Verspreid over het bos liggen ook nog wapens en munitie, maar veel minder dan rond de Hoorn des Overvloeds. Voor de start van het spel krijgt ieder groepje een mentor (leiding) toegewezen. Die mentor zet zich ergens in het bos. Bij hem of haar kunnen de tributen terecht voor een levenskaartje als ze geraakt worden door een tegenstander. Elk groepje heeft zijn eigen symbool op de kaartjes staan.

#### ► Let the game begin

Als een leider het fluitsignaal geeft, gaan de *Hunger Games* van start. De deelnemers mogen hun blinddoek afnemen en zich verspreiden in het bos. Ondertussen moeten ze wel wapens en munitie verzamelen, want ze moeten tributen van andere groepjes vermoorden. Dat doen ze door met een waterpistool of met een propje de tegenstander te raken.

Als een tribuut geraakt wordt, moet hij zijn levenskaartje afgeven aan zijn moordenaar. Vervolgens moet de gedode tribuut een nieuw levenskaartje halen bij zijn mentor. Van zodra de tribuut een nieuw levenskaartje heeft, kan hij opnieuw deelnemen aan het spel.

#### ► Power ups

Met de levenskaartjes die tributen verzamelen van andere teams, kunnen ze bij hun mentor extra wapens kopen. In de bossen liggen ook enveloppen verstoppt met daarin kaartjes van voedsel en medicijnen. De tributen moeten zoveel mogelijk enveloppen verzamelen en aan hun mentor bezorgen. Er is wel één groot gevaar: de voedselproducten en medicijnen die paars, oranje, zwart of blauw gekleurd zijn, zijn giftig. Als een tribuut zo'n giftig kaartje afgeeft aan zijn mentor, dan moet hij in de ziekenboeg bij zijn mentor blijven totdat er een andere tribuut een gezond kaartje afgeeft.

### Speleinde

Het spel eindigt als alle levenskaartjes van één groep op zijn. Vervolgens telt elk groepje hoeveel voedsel- en medicijnkaartjes ze hebben verzameld. Alle giftige kaartjes of kaartjes die gebruikt werden om iemand te redden uit de ziekenboeg tellen niet mee. Het groepje dat het meeste kaartjes overhoudt, wint uiteindelijk de *Hunger Games*. Voorzie tot slot een slotceremonie en geef de deelnemers wat lekkers.

◆ Karen Knaepkens  
KLJ Oostmalle

### ► DE KEURMEESTER

Anke Van Oeckel  
KLJ Oostmalle



#### Anke, wat vonden de leden van het spel?

'De leden waren heel enthousiast en gingen meteen in overlevingsmodus. Bij ons duurde de activiteit een hele dag. In de voormiddag deden we de openingsceremonie, in de namiddag gingen we naar het trainingscentrum en speelden we de "Hunger Games" en 's avonds vierden we het slotfeest.'

#### Heb je dingen aangepast?

'Ja, we speelden voordien een variatie. Toen speelden we de "Hunger Games" niet met vaste teams. Als je geraakt werd door iemand, dan maakte je deel uit van zijn of haar team. Dat deden we totdat er één leider overbleef met één winnend team.'

#### Zou je het spel nog spelen?

'Zeker! Daarom speelden we het spel tijdens ons kamp en maakten we er een 24-urens spel van.'

Anke

## +16-inspiratie

### ► Plaats

KLJ-lokaal met minstens twee ruimtes

### ► Soort activiteit

Escaperoom

### ► Duur

2 tot 3 uur

### ► Doel

Je leden uitdagen om samen te werken om zo de opdracht te volbrengen

### ► Aantal begeleiders

Minimaal 2

### ► Aantal deelnemers

Minimaal 10 en maximaal 20

### ► Materiaal

12 cijfersloten • kassa met sleutel  
• bench of kooi • 3 flessen water  
• alcoholstift • document spiegel-schrift met uitleg • schijnbaar leeg blad (beschreven met citroen)  
• brief van de kluisfabriek • krantenbericht • 4 ballonnen • boxje  
• gsm met liedjes • opladers • bekertjes met sommen • verschillende cd's • puzzel met opdracht  
• 3 tassen (appartement) • thee  
• theedoos • sudoku • cijferopdracht • ingrediëntenblad • ingrediënten • keukenweegschaal  
• 13 ijsjes • ijsstokjes • geplastificeerde codes + stoel + raam • codes voor onder de stoel • plan kluis in vakken • dambord met sticker • nota van de minnares • postbakje

Foto's © Shutterstock



De politie is een dievenbende op het spoor. Hun specialiteit? Bankkluizen kraken. Op dit moment zijn ze hun grootste roof ooit aan het uitvoeren. Politie-sirenes weerklinken al in de verte. Lukt het de bende om op tijd te vluchten met de buit?

# De Kluis, een escaperoom voor dieven en misdadigers

## Spelvoorbereiding

### De sleutel

Laat je leden via een raam naar binnen gaan als de activiteit begint. Zo kan je tijdens je voorbereiding alle deuren van de ruimte waaruit je leden moeten ontsnappen op slot doen. Leg de sleutel van de deur in een kassa. Leg de kassa vervolgens in een kooi of bench en maak die kooi vast met twaalf cijfersloten. De sleutel waarmee je de kassa op slot deed, mag je verstoppen in de ruimte.

### Codes maken

Plak op de twaalf cijfersloten een stukje tape en schrijf er een volg-

nummer op. Zo weet je welke code bij welk slot hoort.

#### ► Code 1

Verstop een viertal plastic bekertjes. Schrijf op elk bekertje een getal van de code van het eerste hangslot.

#### ► Code 2

Plaats een cd-speler in de ruimte en laat een cd heel de tijd afspelen. Verstop het lege cd-hoesje in een cd-rek of cd-bak. Maak vervolgens een brief van de minnares en een oplossingsleutel. Als je leden de oplossingsleutel op de brief leggen, worden de vier cijfers van het tweede cijferslot zichtbaar. Kijk op de KLJ-website voor een voorbeeld. →

### → ▶ Code 3 en 4

Maak een puzzel en schrijf erop 'Maak een groepsfoto, plaats hem op Facebook en haal twintig likes.' Stop de puzzelstukjes in vier ballonnen. Deze puzzelstukjes hebben je leden nodig voor de vierde code. Blaas de ballonnen vervolgens op, schrijf er de getallen van het derde cijferslot op en verstop de ballonnen in een kast.

### ▶ Code 5

Plaats een doos met daarin verschillende smaken theezakjes in de ruimte. Schrijf op elke smaak een nummertje. Maak vervolgens vier kopjes thee en zet ze op tafel. Het cijfertje van de smaken van de kopjes thee op tafel komen overeen met de code van het vijfde cijferslot.

### ▶ Code 6

Duid in een sudoku verschillende cijfers aan in een specifieke kleur. Deze cijfers komen overeen met de code van het zesde cijferslot. Leg de sudoku vervolgens in het theedoosje.

### ▶ Code 7

Maak een recept voor bijvoorbeeld pannenkoeken en duid daarin vier ingrediënten en de benodigde hoeveelheid aan. Schrijf er ook op 'Heb je nog een overschotje ijs in de diepvries? Gebruik dit dan, het is zeer lekker met ijs.' Stop het recept tussen een kookboek en leg het op een tafel in de ruimte. Vul van elk ingrediënt drie zakjes en schrijf overal een cijfer op. Telkens komt het gewicht van één van de drie zakjes overeen met het recept. Plaats alle zakjes en een keukenweegschaal op de tafel.

### ▶ Code 8

Leg tien ijsjes in de diepvries. Stop in vier ijsjes een geplastificeerd nummertje dat overeenkomt met de code van het achtste cijferslot. Stop in twee andere ijsjes het symbool van een venster en van een stoel.

### ▶ Code 9

Plak onder vier stoelen een cijfer. Deze cijfers komen overeen met het negende cijferslot.

### ▶ Code 10

Adem uit op een raam van het lokaal. Schrijf in de condens de code van het tiende cijferslot.

### ▶ Code 11

Verstop een spaarpot met daarin verschillende muntjes. Het totale bedrag moet overeenkomen met de code van het elfde cijferslot. Is de code bijvoorbeeld 1287, dan stop je 12,87 euro in de spaarpot.

### ▶ Code 12

Stop in de spaarpot ook het plan van een dambord. Schrijf in elk vakje een willekeurige code. Eén code komt wel overeen met het twaalfde cijferslot. Plaats tot slot een echt dambord in het lokaal. Op het vakje dat volgens het plan de juiste code bevat, plak je een sticker.

### Post op tafel

Leg enkele mysterieuze documenten op een tafeltje. Zo heb je een brief met de speluitleg, een brief met tekst in spiegelschrift, een schijnbaar leeg papier waar met citroen 'Enkel de dorstigen en helderen van geest zullen de gezochte code vinden' op geschreven staat, enkele lucifers en een brief van de minnares. Op de

brief van de minnares schrijf je een tip rond de ballonnen. Voorbeelden van de documenten vind je op de KLJ-website.

### Inkleding

Alle leden en leiding zitten samen in een bende. De bende heeft een overval gepland op de kluis van een bankdirecteur. Stuur op voorhand een zelfgemaakt krantenartikel naar je leden als uitnodiging voor de activiteit.

### Spelverloop

Laat alle leden het lokaal binnengaan. Zorg ervoor dat ze de mysterieuze documenten op het tafeltje lezen. Stel een timer in. Binnen die tijd moeten je leden de deur van het lokaal openen. Die deur vormt namelijk de toegang tot de kluis. Vervolgens kunnen ze zelf aan de slag gaan. Elke keer als je leden een code gevonden hebben, kunnen ze één van de twaalf cijfersloten van de kooi openen.

### ▶ Code 1: citroensap

Je leden moeten het citroensap op één van de mysterieuze documenten zichtbaar maken door er warmte onder te houden. Door de tekst die tevoorschijn komt, weten ze dat ze plastic bekertjes moeten zoeken. Die bekertjes moeten in de juiste volgorde gezet worden. Zo vinden je leden de eerste code.

### ▶ Code 2: cd-rek

Tijdens het spel horen je leden steeds hetzelfde muziekje dat afgespeeld wordt door een cd-speler. Nu moeten je leden het juiste cd-hoesje zoeken



in het cd-rek of in de cd-bak. In het hoesje zit een oplossingsleutel. Die sleutel moeten ze op de brief van de minnares leggen. Als ze dat doen, komt de code van het tweede slot tevoorschijn. In de brief staat ook dat je leden in de kasten moeten zoeken naar vier grote bollen.

► **Code 3 en 4: ballonnen**

Als je leden de vier bollen (ballonnen) gevonden hebben, zien ze de vier cijfers van het derde cijferslot. Maar, in elke ballon zit ook een puzzelstuk. Als je leden vervolgens de ballonnen stuk prikken en de puzzel oplossen, zien ze een opdracht tevoorschijn komen. Die opdracht zegt dat je leden een groepsfoto moeten maken en op Facebook moeten plaatsen. De leiding geeft de vierde code als de foto twintig likes haalt.

► **Code 5: thee**

Er staan vier tassen thee op tafel. In de kast staat een theedoos met de verschillende smaken thee. Op elke smaak staat een cijfertje. Je leden moeten de vijfde code dus ontcijferen door van de theekopjes te proeven.

► **Code 6: sudoku**

In de theedoos vinden je leden ook een sudoku. Aan de hand van deze sudoku kunnen ze de oplossing van de zesde code vinden.

► **Code 7: recepten**

Op een tafel liggen verschillende ingrediënten en een keukenweegschaal. Naast de afgewogen ingrediënten ligt ook een kookboek. Daarin zit het recept dat de juiste hoeveelheden weergeeft. Nu moeten je leden de ingrediënten afwegen. Met de

cijfertjes die op de ingrediënten staan, vormen ze de zevende code.

► **Code 8: ijsjes**

In het recept van de vorige opdracht staat 'Heb je nog een overschotje ijs in de diepvries? Gebruik dit dan, het is zeer lekker met ijs.' Je leden moeten dus op zoek naar ijs. Als je leden de diepvries openen, vinden ze tien ijsjes. In enkele ijsjes zitten geplastificeerde codes. Met deze cijfers kunnen ze het achtste cijferslot openen.

► **Code 9: stoelen**

In één ijsje zit ook het symbool van een stoel. Je leden moeten dus onder alle stoelen in de ruimte kijken. Daar vinden ze de negende code.

► **Code 10: ramen**

In een ander ijsje zit ook nog het symbool van een venster. Op één van de ramen van de ruimte staat een code geschreven. Dat is de code van het tiende cijferslot.

► **Code 11: spaarpot**

Je leden vinden een spaarpot. In deze spaarpot zitten muntstukjes. Met het totaalbedrag vormen ze de elfde code.

► **Code 12: dambord**

In de spaarpot zit ook een plan van de kluis. Dat plan is verdeeld in verschillende vakken, zoals dat van een dambord. In elk vakje staat een code geschreven. Ergens in de ruimte staat een echt dambord. Op dat dambord staat een vakje aangeduid met een sticker. Als je leden dat vakje op het plan bekijken, dan vinden ze de laatste code.

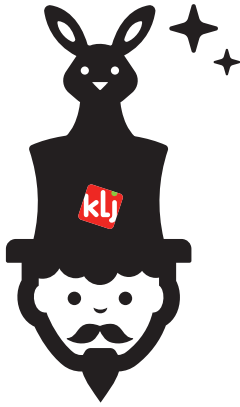
## Speleinde

Als je leden de kooi geopend hebben, moeten ze alleen de kassa nog openen. De sleutel van die kassa vinden ze in je lokaal. In de kassa vinden ze tot slot de sleutel van de kluisdeur. Als je leden die deur binnen de tijd openen, dan hebben ze gewonnen.

### 🔗 Werkgroep Jaartheme

📄 Alle documenten vind je op [www.klj.be/jaartheme](http://www.klj.be/jaartheme) > Door dik en dun > Aan de slag met het jaarthemamateriaal.





## Tover eens een masker uit je hoed

Een verkleedfeestje bij KLJ is altijd een goed idee. Maar een kostuum zonder prachtig bijhorend masker is echt not done. Gelukkig kan je zo'n masker zelf maken in een handomdraai. Of je kan een professioneel exemplaar in elkaar steken. We leggen je uit hoe je dit doet.



1.

### Papier en karton voor beginners

Neem een blad papier en plooi het in twee. Teken de vorm van één kant van het masker op één zijde van het papier. Teken ook al een oog. Als je vervolgens het masker op de getekende lijntjes uitknipt en het papier terug openplooi, dan krijg je een masker dat er links en rechts volledig hetzelfde uitziet. Leg je uitgeknipte masker nadien op een dun stuk karton, ga met je potlood rond de rand en knip het karton op de lijntjes uit. Plak tot slot het papieren masker op de kartonnen vorm. Zo bekom je een steviger masker. Vergeet ook de versiering niet!



2.



### Aluminiumfolie en papier-maché voor gevorderden

Leg tien vellen aluminiumfolie over elkaar. Druk het stapeltje tegen je gezicht aan zodat de vorm ervan goed blijft staan in de aluminiumfolie. Knip de ogen voorzichtig uit zonder de vorm al te veel te vervormen. Bedek vervolgens de vorm met enkele lagen papier-maché. Laat het masker drogen en hard worden. Na een tijdje kan je je masker een wit laagje verf geven. Als ook dat laagje gedroogd is, kan je je masker beginnen versieren. Gebruik daarvoor verschillende kleuren verf, glitters of veertjes.



3.



### EVA foam voor experts

Mensen die aan cosplay doen, kennen het misschien wel: EVA foam. Bij KLJ'ers is het wellicht minder bekend. EVA foam kan je eenvoudig lijmen, plooiën en manipuleren om verkleedkleden mee te maken. Je kan het kopen op [cosplayshop.be](http://cosplayshop.be), maar evengoed op [bol.com](http://bol.com). Zoek zeker enkele instructievideo's op vooraleer je met je leden aan de slag gaat. Zo weet je meteen hoe je het best maskers maakt van EVA foam. Eenmaal je het onder de knie hebt, kan je heel professioneel ogende maskers maken. Anderen zullen denken dat je het masker gewoon in de winkel gekocht hebt.



4.



### T-shirts voor ninja's

Wil je een echte ninja worden? Dan volstaat een T-shirt om de transformatie te maken. Neem een donker T-shirt en keer het binnenstebuiten. Trek het nu aan en stop je gezicht door het gat zodat de bovenkant van het gat op je voorhoofd rust en de onderkant van het gat op je kin. Je ziet er nu uit als een nonnetje. Je armen steek je niet in de mouwen. De mouwen knoop je wel achter je hoofd aan elkaar. Trek nu het bovenste deel van het T-shirt tot aan je wenkbrauwen en plooi het een beetje naar binnen. Trek tot slot de onderkant tot boven je neus. Ziezo, je bent een ninja.

5.

### Het internet voor KLJ'ers zonder inspiratie

Ooit al van Pinterest, een soort digitaal prikbord waarop je talloze creatieve ideetjes terugvindt, gehoord? De creatievelingen onder ons alvast wel, maar wat dacht je van 'instructables'? Daar vind je gedetailleerde handleidingen om maskers en kostuums te maken zoals je ze in de winkel zou vinden. Zo'n maskers maken kost wel veel tijd, maar het resultaat is al het werk meer dan waard. Ook YouTube kan een enorme bron van inspiratie zijn. Met de instructievideo's die je er vindt, kan je maskers maken van alle soorten materialen.



◆ Nette Van Oeckel  
Redactieraad



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