



idee inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

Wie wordt de beste boerderij-knecht?

-9-inspiratie

Weten leden nog hoe het leven op de boerderij eraan toegaat? Tijdens deze activiteit krijgen ze de kans om dat op een speelse manier te ontdekken. Aan de hand van leuke spelletjes en opdrachten maakt iedereen kans om een echte boerenknecht te worden.

Pag. 2

Spelen met vuur, da's echt 'lit'

+14-/16-inspiratie

Vuur. De mens is er al duizenden jaren door gefascineerd. Onze voorouders, de oermensen, hebben het zelfs leren beheersen. Maar hoeveel 'oermens' zit er nog in jou en hoe goed kan jij overweg met vuur? In dit spel testen we het uit en maken we een vuurtje met verschillende materialen.

Pag. 6

Tover eens een regenactiviteit uit je hoed

Creatief

Soms valt je goed voorbereide activiteit letterlijk in het water wanneer het begint te regenen. Maar wist je dat je ook leuke spelen kan doen in de regen?

Pag. 10

**BACK ^{to}
BASICS**

► **Plaats**

Een (melkvee)boerderij

► **Soort activiteit**

Inleefspel

► **Duur**

2 tot 3 uur

► **Doel**

Leden maken kennis met het leven op de boerderij aan de hand van spelletjes en opdrachten.

► **Aantal begeleiders**

Minimaal 6

► **Aantal deelnemers**

Maximaal 40

► **Materiaal**

Petten (1/3 x aantal leden)
• handdoeken (1/3 x aantal leden) • sokken (1/3 x aantal leden) • zelfgemaakte koe die gemolken kan worden • latex handschoenen • water • maïzena • minimaal 2 paar looplatten • minimaal 2 autobanden • golfstok • klein (voet)balletje • poortjes om met de kleine bal onder te gaan • minimaal 2 jutezakken • 1 ei per lid • boerderijmemoryspel • 1 stempelkaart per lid • stempels of stiften • boerderijdiploma's • flessen om kalfjes drinken te geven • kruiwagen • krachtvoer • warme chocomelk



Hoeveel leden weten nog hoe het leven op de boerderij eraan toegaat en wat er precies gebeurt? Tijdens deze activiteit krijgen ze de kans om dat op een speelse manier te ontdekken. Aan de hand van spelletjes en opdrachten maakt iedereen kans om een echte boerenknecht te worden.

Wie wordt de beste boerderijknecht?

Spelvoorbereiding

Locatie

Zoek een boerderij die geschikt is om deze activiteit te spelen. Doe dat ruim op voorhand, want het kost wel wat tijd om deze activiteit te organiseren. Licht de mensen die op de boerderij wonen voldoende in over wat je van plan bent, en vraag overall toestemming voor. Ga, voor de activiteit begint, alles klaarzetten op de boerderij.

Materiaal

Maak zelf een koe. Dat kan met karton, hout of papier-maché. De koe moet ook gemolken kunnen worden, voorzie dus een uier. Die maak je door een latex handschoen te vullen met water en maïzena en door gaatjes te prikken in de vingertoppen.

Maak ook een boerderijmemoryspel. Bij dit memoryspel moeten je leden het juiste volwassen boerderijdier combineren met het juiste jongedier, dus bijvoorbeeld een koe met een kalfje.

Inkleding

Alle begeleiders verkleden zich als boer of boerin. Vraag aan de echte boer of hij een huifkar heeft. Hij kan je leden dan misschien wel met die huifkar vervoeren van je KLJ-lokaal tot aan de boerderij. Je leden zitten dan meteen in het verhaal!

Spelverloop

De leden verzamelen aan het KLJ-lokaal. Ze merken meteen op dat alle leiding verkled is als boer, maar →



Opwarmer: kalfjes voederen



Opdracht 4: boerengolf



Opdracht 5: zakspringen

→ waarom? De reden daarvoor is heel simpel. Boer Jan uit het dorp heeft sinds kort honderd nieuwe koeien op zijn boerderij. Dat zijn er enorm veel. Hij krijgt het werk alleen niet gedaan en vraagt daarom hulp aan jouw afdeling. Natuurlijk is het boerderijwerk niet voor iedereen weggelegd. Je leden moeten eerst bewijzen dat ze echte boerderijknechten zijn die alle kneepjes van het vak onder de knie hebben. Ze zitten niet voor niets in een landelijke jeugdbeweging, dus gaan ze de uitdaging aan! Vol goede moed stapt iedereen op de huifkar richting boer Jan.

Speluitleg

Tijdens deze activiteit proberen je leden te bewijzen dat ze echte boerderijknechten zijn en proberen ze hun boerderijdiploma te halen. Hiervoor krijgen ze een stempelkaart. Per opdracht die de leden goed uitvoeren, krijgen ze een stempel. Is de kaart vol, dan zijn ze met glans geslaagd. Uiteraard zorg je ervoor dat iedereen op het einde van het spel een volle stempelkaart heeft. Om je leden volledig onder te dompelen in het boerderijleven, voorzie je ook een leuke opwarmer en afsluiter.

Groepsindeling

Op de boerderij liggen petten, handdoeken en sokken verstopt. Je leden mogen zoeken naar de voorwerpen. Als een lid iets gevonden heeft, raapt hij of zij het voorwerp op en gaat hij of zij terug naar de leiding. Iedereen die eenzelfde voorwerp heeft, vormt een groepje.

Opwarmer: kalfjes voederen

Dompel je leden volledig onder in het boerderijleven en ga naar de stal. Vraag of de boer uitleg komt geven over het melken van de koeien. Laat je leden vervolgens melk geven aan de kalfjes. Vraag wel toestemming en laat je begeleiden door de boer. De echte durvers kunnen de kalfjes eens aan hun vingers laten zuigen. Nadat de kalfjes hebben gedronken, kunnen de leden helpen bij het voederen van de koeien. Met de kruiwagen kunnen ze het krachtvoer verdelen onder de dieren.

Opdrachten

Elk lid krijgt een stempelkaart met daarop zes vakjes en de titel 'Hoe word ik een boerderijknecht?' Er staan zes opdrachten op de leden te wachten. De leiding verdeelt zich over de opdrachten en laat de leden naar hen komen. Elke keer als de leden een opdracht tot een goed einde brengen, krijgen ze een stempel. Wanneer hun stempelkaart vol is, worden ze een echte boerderijknecht.

► Opdracht 1: koeien melken

Hebben je leden goed geluisterd naar de boer? Dan is het nu tijd om zelf een koe te melken! Geen echte koe natuurlijk, maar de zelfgemaakte. Laat je leden knijpen in de gevulde latex handschoen. Krijgen ze alles eruit?

► Opdracht 2: lattenlopen

De tweede opdracht is lattenlopen, van de ene kant van de stal of van het veld naar de andere kant. Je kan er een wedstrijdje van maken, maar dat moet niet. Iedereen die de finish haalt, krijgt een stempel.

► Opdracht 3: autobanden rollen

Een boerderijknecht moet sterk zijn. Zijn jouw leden dat? We testen het uit! Zet je leden op een lijn en markeer een tweede lijn iets verderop. Lukt het om een autoband in één worp of rol over de tweede lijn te krijgen? Je kan er ook een wedstrijdje van maken. Wie gooit of rolt dan het verst?

► Opdracht 4: boerengolf

De vierde opdracht is boerengolf, want dat speelt boer Jan graag in zijn vrije tijd. Bij deze opdracht moeten de leden met een golfstok (of een andere stok met onderaan een klomp) een (voet)balletje door poortjes slaan. Iedereen die het parcours aflegt, krijgt opnieuw een stempel.

► Opdracht 5: zakspringen

De vijfde opdracht kent iedereen: zakspringen. Hoe snel kunnen je leden een bepaalde afstand afleggen met hun voeten en benen in een jutezak? Je kan er alweer een wedstrijdje van maken, maar geef wel iedereen die de finish haalt een stempel.

► Opdracht 6: eierenparcours

Nu is het tijd voor de laatste opdracht. Ieder lid krijgt een houten lepel en een ei of een knikker. Je leden moeten vervolgens een parcours afleggen. Dat gaat niet zomaar, want ze moeten de hele tijd de lepel met daarop het ei in de mond houden. Iedereen die de finish haalt zonder dat het ei valt, krijgt een stempel.

Afsluiter: memoryspel

Als afsluiter spelen de leden het boerderijmemoryspel, zo testen ze hun dierenkennis. Kunnen ze het juiste jonge boerderijdier bij het juiste volwassen dier plaatsen? Vinden ze bijvoorbeeld de koe en het kalfje? Het varken en het biggetje? Of de kip en het kuikentje? Je kan het lekker gezellig maken en het spel al zittend op stro spelen.



Afsluiter: boerderijmemoryspel

Speleinde

Alle opdrachten zijn gespeeld en je leden kregen een blik achter de schermen van een boerderij. Maar zijn ze nu ook echte boerderijknechten geworden? Natuurlijk wel, want iedereen heeft alle zes de stempels op zijn of haar kaartje verzameld. Hou dus een kleine diploma-uitreiking en geef iedereen zijn of haar diploma. Bedank de nieuwe boerderijknechten voor hun harde werk met een warme chocomelk en trakteer ze eventueel met een productje van de boerderij.

◆ Arne Baeyens

Werkgroep Jaartheme

► DE KEURMEESTER

Stijn De Wandel
KLJ Zele-Heikant



Stijn, wat vonden de leden van de activiteit?

'Toen we aan het lokaal vertrokken met de tractor waren de leden meteen onder de indruk. Op het einde van het jaar vroegen we aan de leden welke activiteit zij het leukst vonden. Deze boerderijactiviteit werd vaak genoemd!'

Zal je het spel nog spelen?

'Je kan deze activiteit niet wekelijks organiseren. Dan verliest het zijn unieke effect. Binnen enkele jaren kunnen we het wel opnieuw doen.'

Heb je nog tips?

'Wij speelden dit spel in de winter, dat is de minst drukke periode voor de landbouwer. Als je de kans hebt om deze activiteit in de zomer te spelen, kan je meer buiten doen. Speel ook met kleine groepjes. Zo hoef je niet te lang te wachten en loop je elkaar niet voor de voeten.'

Stijn

► **Plaats**

Plein

► **Soort activiteit**

Pleinspel

► **Duur**

2 tot 3 uur

► **Doel**

Materiaal verzamelen waarmee je een vlam kan maken en een touwtje mee kan doorbranden.

► **Aantal begeleiders**

Minimaal 4

► **Aantal deelnemers**

16 tot 40

► **Materiaal**

Box of radio • vuurschaal
• 1 aanmaakblokje per persoon • lucifers • hout
• aansteker • stro • krantenpapier • karton • pen en papier • affiches
• 2 tennisrackets • 2 bekers van dezelfde grootte • 2 emmers met water (2 extra emmers voor noodgevallen) • 2 lege emmers • 5 kegels
• 1 lang touw dat kan worden doorgebrand • 10 theelichtjes • 10 opvulbare spuitjes • touwtrek-touw



Vuur. De mens is er al duizenden jaren door gefascineerd. Onze voorouders, de oermensen, hebben het zelfs leren beheersen. Maar hoeveel 'oermens' zit er nog in jou en hoe goed kan jij overweg met vuur? In dit spel testen we het uit en maken we een vuurtje met verschillende materialen.

Spelen met vuur, da's echt 'lit'

Spelvoorbereiding

Zet al het materiaal klaar op het plein. Span vervolgens een touw tussen twee stoelen of palen, ongeveer een meter boven de grond. Zet ook enkele emmers gevuld met water klaar. Die dienen voor de veiligheid, want je speelt met vuur.

Spelverloop

Speluitleg

Op het terrein staan twee stoelen of palen met daartussen een touw gespannen. Dat touwtje moet aan het einde van de activiteit doorgebrand worden. Je leden worden ingedeeld in twee groepen. Ze kunnen aan de hand van verschillende opdrachten materiaal verzamelen waarmee ze een vlam kunnen maken. Enkele voorwerpen helpen al wat beter bij het maken van vuur

dan de andere. Na elk spel mag de winnende groep eerst materiaal kiezen. De verliezers krijgen de overschot. Een half uur voor het einde van de activiteit mag er een poging ondernomen worden om het touwtje door te branden.

Rode draad

Doorheen het spel is er ook een rode draad. Als de leiding driemaal op een fluitje blaast, dan moeten alle leden zo snel mogelijk onder het gespannen touw kruipen. Het team van de laatste persoon die onder het touw kruipt, moet iets van het gewonnen materiaal afgeven.

Groepsindeling

Vuur gaat alle kanten op! Bij deze groepsindeling zullen ook de leden alle kanten op gaan. Er is een lijn getekend. De leden staan op de lijn. Ze draaien allemaal rond hun as met een vinger op de grond. Op een →

→ afgesproken signaal stoppen ze met draaien. De deelnemers die links van de lijn vallen, vormen een groep. De deelnemers die rechts van de lijn vallen, vormen ook een groep.

Opdrachten

Na de groepsindeling begin je aan de opdrachten. Na elke opdracht mag het winnende team een voorwerp kiezen. Het verliezende team krijgt het andere voorwerp.

► **'Back to basics'-quiz**

Te winnen: krantenpapier of karton

De groepen staan elk aan een kegel, even ver van de begeleider. De begeleider stelt hen een vraag die iets te maken heeft met het verleden. Als je leden het antwoord weten, schrijven ze dit op een blad. Vervolgens maken ze een vliegtuigje van het blad. De groepen mogen elk maar één vlieger gooien. De groep die de vlieger met het juiste antwoord

als eerste voorbij de leiding gooit, behaalt één punt. Stel dat de vlieger over de lijn komt, maar het antwoord fout is, dan mag er een nieuwe vlieger gevouwen worden met een ander antwoord. De groep die na tien vragen de meeste juiste antwoorden heeft, mag als eerste materiaal kiezen.

- Wat zijn de namen van de vier Teletubbies? (*Dipsy, Laa-laa, Tinky Winky en Po*)
- In welk jaar werd *Samson & Gert* voor het eerst uitgezonden? (*1990*)
- Stel dat je over-over-over-over-grootmoeder 250 jaar geleden geboren is, in welke eeuw was dat dan? (*18de eeuw*)
- In welk jaar werd Facebook opgericht? (*2004*)
- Tot en met 1965 had KLJ een andere naam. Welke? (*BJB*)
- Jullie horen het liedje *Laat de zon in je hart*. Van welke bekende schlager-

zanger is het? Tip: hij is nog lid geweest van de KLJ. (*Willy Sommers*)

- Stel dat deze activiteit slecht afloopt en we de brandweer nodig hebben, welk nummer bel je dan? (*112*)
- Vroeger en in het dialect gebruikte men altijd het woord *kodak*, maar wat betekent dit woord? (*Fototoestel*)
- Wie van de aanwezige leiding is de *ancien* van de groep?
- België deed het vorig jaar enorm goed op het WK voetbal en verbrak zo zijn eigen record. Het vorige record dateert uit 1986. In welk land vond het WK voetbal toen plaats? (*Mexico*)

► **Water overdragen**

Te winnen: aanmaakblokjes of vuurschaal

Geef de groepen een tennisracket en een emmer gevuld met water. Zet aan de overkant van het terrein een lege emmer. De bedoeling is dat de leden één voor één een bekertje vullen met water en dit op hun tennisracket plaatsen. Dan leggen ze een parcours af tot aan de emmer aan de overkant, waar ze hun beker legen en dan teruglopen. Daarna is het aan de volgende. Welke groep heeft als eerste zijn emmer met water leeg?

► **Vuur- en watermannetjes**

Te winnen: hout of stro

Het ene team staat verspreid over het veld en het andere team staat aan de lijn. Iemand van het team aan de lijn probeert het veld over te steken, dit is het vuurmannetje. In het veld staan allemaal watermannetjes die het vuurmannetje willen vastnemen. Als het watermannetje het vuur-



'Back to basics'-quiz: de juiste antwoorden worden op een vliegtuigje verzonden.

► **DE KEURMEESTER**

Ruben Goethals
KLJ Bassevelde



Ruben, wat vonden de leden van de activiteit?

'De leden vonden het tof om zichzelf van hun stoerste kant te tonen. Er waren veel spelletjes die ze nog nooit gespeeld hadden of die in een nieuw jasje waren gestoken. Dat maakte hen net iets enthousiaster. Doordat ze materiaal moesten verzamelen om op het einde een touw door te branden, werd er ook naar een climax toegewerkt.'

Zal je het spel nog spelen?

'De spelletjes uit de activiteit kunnen we zeker nog gebruiken in andere activiteiten. Ook het concept was vernieuwend en zeker voor herhaling vatbaar.'

Heb je tips?

'Zorg dat het touw dik genoeg is of hang het touw wat hoger, want bij ons was het enorm snel doorgebrand.'

Ruben

mannetje vastneemt, moet hij die het hele spel proberen bij te houden. Zo kan het vuur niet ontsnappen en verder overlopen. Eenmaal het vuurmannetje gepakt is of is overgelopen, mag het volgende vuurmannetje vertrekken. Als vuurteam is het dus de bedoeling om zoveel mogelijk mannetjes over te krijgen. Stel dat je als vuurmannetje loskomt tijdens het spel, dan mag je nog proberen overlopen. Nadien wisselen de groepen van rol.

► **Kaarsjes blussen**

Te winnen: lucifers of aansteker

Op ongeveer twee meter afstand van de leden staan tien brandende theelichtjes, vijf voor elke groep. Beide teams krijgen vijf opvulbare waterspuitjes en een emmer water. Het team dat als eerste al zijn kaarsjes uitdooft met behulp van de waterspuitjes, wint.

► **Vuuuuuur-spel**

Te winnen: vuurschaal of lucifers

De leden staan allemaal op een rijtje. Elk om de beurt mag een lid beginnen lopen op een rechte lijn, zo ver mogelijk weg van de groep. Terwijl een persoon loopt, roept hij of zij 'vuuuuuuuuur'. Als de adem op is, moet de persoon stoppen met lopen. De persoon die het verste is geraakt, wint.

► **Hout en aansteker**

Te winnen: hout of karton

Iedereen staat geblinddoekt in een veld, want zonder vuur zie je niks in het donker. Van elk team wordt iemand in het geniep aangeduid als aansteker, de rest is allemaal hout. Iedereen loopt rond in het kleine veld. Als hout tegen hout loopt ge-

beurt er niks. Als hout tegen vuur loopt dan roept vuur: 'you're on fire' of 'burn'. Op dat moment is de houtblok opgebrand en komt die uit het veld. Het spel gaat verder totdat er slechts één houtblok overschiet of alle houtblokken van hetzelfde team zijn.

► **Brandweerman**

Te winnen: krantenpapier of karton

Als er brand uitbreekt, zal je ook mensen in veiligheid moeten brengen, net zoals een echte brandweerman. Het doel van het spel is om het terrein over te steken en daarbij zo weinig mogelijk lichaamsdelen te gebruiken. Stel: er zijn tien leden per groep, dan mag je in het begin gebruik maken van twintig benen en twintig armen. Daarna bouw je steeds af. Bijvoorbeeld naar zestien armen en zestien benen. De groep die uiteindelijk over kan lopen met het minste armen en benen op de grond, wint.

Speleinde

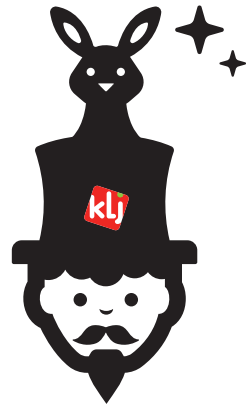
Na de opdrachten mogen de twee teams een vuurtje maken onder het touw. Het team waarbij het touw als eerst doorbrandt, wint.

Spelvariant

Verzamel ingrediënten om pannenkoeken te bakken in plaats van materialen om een vuurtje te maken. De leiding maakt op voorhand een vuur. Welk team kan met zijn ingrediënten de lekkerste pannenkoeken maken? De leiding proeft en jureert!

◆ **Joyce Goethals**

Werkgroep Jaarthemea



Tover eens een regenactiviteit uit je hoed

Iedereen kent het gevoel wel. Je leden komen vol energie aan op een activiteit tijdens een mooie zomerdag, en dan begint het plots te regenen... Jouw goed voorbereide activiteit valt dan letterlijk in het water. Maar wist je dat je ook leuke spelen kan doen in de regen?



1.

Kamperen in de regen

Als er donkere wolken verschijnen, maar het nog niet regent, dan kan je snel een tent opzetten. De dreigende regen maakt het extra spannend, want je moet sneller zijn dan de natuur. Als het uiteindelijk begint te regenen, dan kan je een activiteit doen in de zelfgemaakte tent en luisteren naar de regendruppels die op de tent vallen. Of wat dacht je van een griezelverhaal? Durven je leden dat aan? Je hoeft zeker geen echte tent te hebben. Je kan makkelijk een schuilplaats in elkaar knutselen met een paar pvc-buizen, een oud tafelzeil of wat plastic vuilniszakken.

2.



Regenkunst maken

Stoepkrijt is leuk als het droog is, maar nog leuker wanneer het regent. Kruimel een paar stukjes stoepkrijt op een papieren bordje of een stevig stuk papier. Loop daarna door de regen en zie hoe het oplost in de mooiste kleurige kunstwerken. Een paar druppels etenskleurstof lenen zich hier ook heel goed voor. Dit is een zeer leuk tussendoortje voor je jongere leden. Ze zullen verbaasd zijn van wat er gebeurt en ze zullen het thuis of op school sowieso willen tonen aan hun ouders of vrienden.

3.

Kwalleballen

Als het flink regent zorgt de natuur voor het allerleukste speelgoed: modder! Ben je op zoek naar een spel dat altijd succes heeft in de modder? Dan kan je kwalleballen. Da's een potje modderrugby op een omgeploegd veld. De spelregels van kwalleballen zijn simpel: teams scoren punten door met een jutezak gevuld met zand de andere kant van het veld te bereiken en het daar in een kuil met water te gooien. Het andere team doet er natuurlijk alles aan om dit te voorkomen. Na dit spel heeft iedereen ongetwijfeld een douche nodig.



4.



Parcours door de regen

Zet een parcours uit van ongeveer vijftien meter. Aan het eind staat een kegel als keerpunt. Eventueel kan je nog wat hindernissen inbouwen. Je verdeelt de groep in twee teams, waarna ze aan de startstreep gaan staan. Daar staat ook een lege emmer. De twee eerste spelers van de teams lopen zo snel mogelijk met een omgekeerde, opgevouwen paraplu het parcours af, om de kegel heen en weer terug. Het water dat in de paraplu wordt opgevangen, wordt in de emmer gelegegd. Welk team verzamelde na vijf minuten het meeste water?

5.



Wormen zoeken

Als het regent komen er allerlei dieren tevoorschijn die je bij mooi weer nooit ziet. Ga dus eens met je leden op zoek naar wormen, slakken en kikkers, en tel hoeveel er aan je lokaal wonen. Misschien kan je op voorhand een pronostiekje houden? Met de app 'Dierenzoeker' kan je uitzoeken welke dieren je precies in je hand houdt. Je vult de kenmerken van het dier in: hoeveel poten heeft het dier, welke kleur... en dan laat de app zien welke soort het precies is. Deze activiteit is dus niet alleen leuk, het is ook leerrijk!



➡ **Jessie Broos**
Pedagogisch medewerker



einde