



idee inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

There is time! Een spel waar- bij de klok tikt

-14-inspiratie

Hoe goed zijn je leden in het inschatten van tijd? Kunnen ze dit ook zonder horloge of smartphone? Kunnen ze in die periode een bom ontmantelen? Dit en veel meer ontdek je tijdens het spel 'There is time'. Hopelijk gaat de bom niet al te snel af!

Pag. 2

Wie is de mol? Kan jij hem/ haar ontmas- keren?

+20-inspiratie

Heb jij je altijd al eens willen voelen als een echte mol? Is Gilles De Coster jouw grote voorbeeld? Dan is dit spel zeker iets voor jou! De leiding kan zich uitleven in de rol van presentator, terwijl de leden op zoek kunnen gaan naar de mol, of misschien zelf stiekem mollenstreken uithalen...

Pag. 6

Tover eens een brainstorm uit je hoed

Creatief

Als leiding ben je een entertainer en een kei in het organiseren van leuke evenementen. Je zet al jouw ideeën om in acties. Goed zo! Maar heb je soms het gevoel dat die ideeën niet vanzelf komen? Lees dan vooral verder, want met deze brainstormtips word je een vat vol inspiratie!

Pag. 10

-14-inspiratie

► Plaats

Lokaal en centrum van de gemeente

► Soort activiteit

Opdrachtenspel

► Duur

3 uur

► Doel

Tijd inschatten, opdrachten uitvoeren en de bom ontmantelen

► Aantal begeleiders

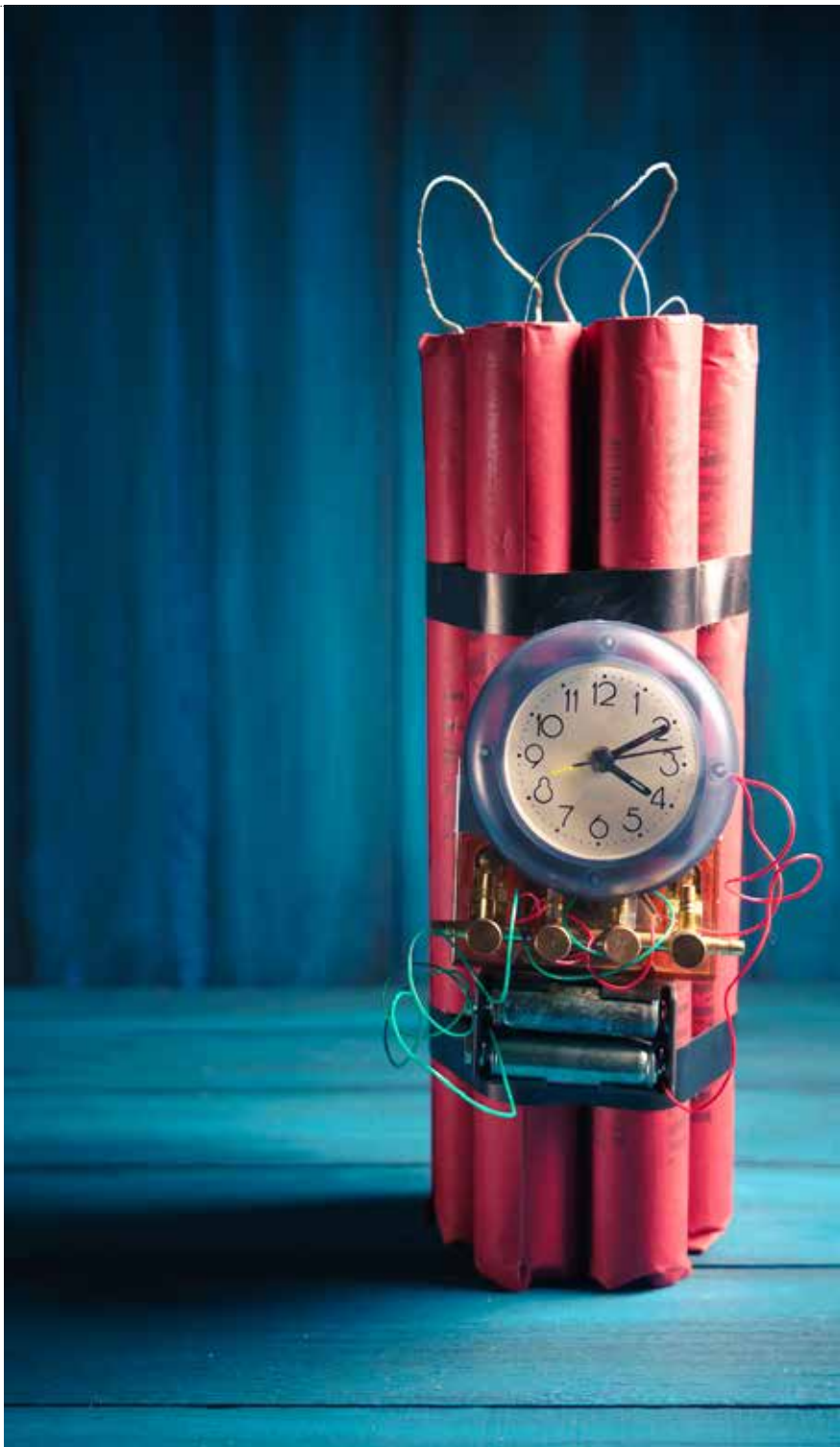
Minimaal 3

► Aantal deelnemers

Minimaal 10

► Materiaal

Raadsels (droedels en woordzoekers) • 1 bal • 4 kegels • 2 fototoestellen • kleine voorwerpen • grote spelkaarten • 4 fietsbanden • papier • stylo's • radio • liedje 'Pink Fluffy Unicorns' • 2 schoendozen • 2 fietsloten met cijfertjes • wol (6 verschillende kleuren)



© Shutterstock

Hoe goed zijn je leden in het inschatten van tijd? Kunnen ze dit ook zonder horloge of smartphone? Kunnen ze in die periode een bom ontmantelen? Dit en veel meer ontdek je tijdens het spel 'There is time'. Hopelijk gaat de bom niet al te snel af!

There is time!

Een spel waarbij de klok tikt

Je leden moeten een bom ontmantelen. Dit doen ze door zoveel mogelijk minuten te winnen. Er wordt gespeeld in twee groepen. Elke groep krijgt bij het begin van het spel 10 minuten cadeau en na elk spelletje krijgt de winnende groep nog eens 3 minuten extra. Na de laatste opdracht worden al die minuten opgeteld. Dat is de tijd die de groep krijgt voor het eindspel. Tot slot moet elke groep tijdens het eindspel zijn bom zo snel mogelijk onschadelijk maken.

Spelvoorbereiding

De tijd

De spelleiding zal tijdens het hele spel de tijd goed in de gaten moeten houden. Zorg er dus voor dat zij een horloge of gsm bij de hand hebben. Je leden moeten de tijd inschatten.

Zij mogen dus geen hulpmiddelen gebruiken, let er daarom op dat ze die niet meehebben!

De bom

Maak vervolgens een bom. Dat doe je door bijvoorbeeld in een schoendoos zes verschillende kleuren wol aan elkaar te knopen en er een cijferslot rond te doen. Elke groep moet één bom hebben.

Spelverloop

Groepsindeling

Iedereen moet op de grond gaan liggen en krijgt de opdracht om recht te staan als er 2 minuten verstreken zijn. De eerste die opstaat krijgt nummer 1, de tweede krijgt nummer 2, de derde krijgt opnieuw nummer 1, enzovoort. Zo maak je →



Wie ontmantelt als eerste de bom?

→ twee groepen. Zijn er héél veel deelnemers? Maak dan gerust één of twee groepen extra.

Rode draad

Elke groep kan extra minuten verdienen. Dit doen ze door de tijd goed in te schatten. Op een bepaald moment zegt de leiding bijvoorbeeld dat ze binnen 20 minuten op de grond moeten liggen. De groep die het dichtst bij die 20 minuten zit, krijgt er 3 minuten extra bij.

Spelletjes

► KLJ-raadsels

De twee groepen krijgen elk een blad met een woordzoeker en droedels

op. Een KLJ-gerelateerde woordzoeker kan je makkelijk maken via www.woordzoekermaken.nl. Welke groep heeft het snelst alles gevonden? Deze krijgt er 3 minuten bij.

► Tik, tak, boem

Wie van de leden kan de bom zo lang mogelijk doorgeven? Je zet de leden in een kring en zorgt ervoor dat niemand naast een persoon staat uit zijn eigen ploeg. In het midden zit iemand van de leiding met zijn ogen gesloten, die zegt 'tik, tak, tik, tak... boem'. Ondertussen wordt een bal doorgegeven. Heb je de bal vast als er 'boem' gezegd wordt? Dan ben je er aan en moet je op de grond gaan

zitten met je benen recht vooruit. Vanaf dan moeten de andere, nog 'levende' spelers over je benen stappen vooraleer ze de bal aan je buurman of -vrouw mogen doorgeven. De persoon die het langst blijft rechtstaan, verdient de extra minuten voor zijn ploeg.

► Is er nu iets weg?

Leg verschillende kleine voorwerpen op de grond. Je leden mogen er 2 minuten naar kijken. Daarna neem je enkele dingen weg. Zullen je leden weten welke voorwerpen het zijn? De ploeg die het snelst alle verdwenen spulletjes kan opsommen, wint.

► Definiëren

Laat je leden nadenken over de beste definitie van tijd. Diegene die de origineelste, grappigste of ingewikkeldste definitie heeft, wint.

► Pink Fluffy Unicorns

Ken jij het liedje *Pink Fluffy Unicorns*? Na een tijdje is het mega-irritant. Zoek het maar eens op! Laat het liedje 5 à 6 minuten luidop spelen. Kunnen je leden blijven nadenken zonder gefrustreerd te geraken? Laat ze raden hoe lang het liedje heeft gespeeld. Diegene die er het dichtstbij is, wint!

► Groot stronten

Neen, dit mag je niet letterlijk nemen... Neem een groot kaartspel en deel de twee groepen op in vier. Laat ze elk op de hoek van een vierkant staan. Zorg ervoor dat je zestien kaarten hebt, bijvoorbeeld alle heren, dames, boeren en tieners. Schud de kaarten en deel ze uit. Op jouw fluitsignaal geven alle groepen één kaart aan de groep links van



Pink Fluffy Unicorns.



Groot stronten.



Tik, tak, boem!

hun. Als een groepje na een aantal doorgeefrondes een kwartet heeft, moet het zo snel mogelijk in het midden van het vierkant gaan liggen. De anderen moeten dan snel reageren en erbij gaan liggen. De laatste krijgt een strafpunt. Dit doe je een paar keer. De groep met het minst aantal strafpunten wint.

► Bandenrace extreem

Leg vier banden op de grond zodat ze een vierkant vormen. Splits opnieuw de groepen in vier en zet elke groep aan een band. Als de leiding fluit, moet er één iemand van elk team beginnen lopen. Als deze persoon één rondje heeft gelopen, is het aan de volgende van zijn team. De bedoeling is om de lopers van andere teams die voor je lopen, aan te tikken. Als dat gebeurt, is die persoon uit en mag hij of zij niet meer meedoen. De groep die als laatste overblijft, heeft natuurlijk gewonnen.

Speleinde

Tel de verzamelde minuten van elk team op. De tijd begint nu te lopen. Om de bom onschadelijk te maken, moeten je leden tips verzamelen door op de foto te gaan met personen die een horloge dragen. Elke foto levert één tip op en in totaal moeten er vijf verzameld worden. Een tip kan bijvoorbeeld zijn: 'De bom ontmantel je niet door de rode draad door te knippen' of 'De eerste letter van het slot is...'. Natuurlijk moet alles wel binnen de tijd gebeuren! Wie ontmantelt als eerste de bom?

↔ Dautsje Martens

KLJ Waarschoot

► DE KEURMEESTER

Dautsje Martens
KLJ Waarschoot



Dautsje, wat vonden de leden van de activiteit?

'De leden waren echt super actief! Ze deden allemaal zeer enthousiast mee en vonden het echt een heel tof spel. De rode draad was voor hen ook een spannend onderdeel.'

Zou je het spel nog eens spelen?

'Zeker! Misschien is deze activiteit ook geschikt voor onze -12. Het is een groot spel, maar ingewikkeld is het niet. Met wat aangepaste spelletjes kunnen we het zeker met hen eens proberen.'

Heb je nog een tip?

'Let op dat je het spel niet in de buurt van een kerk speelt. Je leden zijn sluwder dan je denkt. Ze lezen de tijd dan gewoon af van de grote klok!'

Dautsje

+20-inspiratie

► Plaats

Buiten

► Soort activiteit

Groepsspel

► Duur

3 uur

► Doel

Zoveel mogelijk geld verdienen en de mol ontmaskeren

► Aantal begeleiders

1 of 2 is voldoende

► Aantal deelnemers

8 tot 20

► Materiaal

2 vragenlijsten per deelnemer • 1 balpen per deelnemer • vals geld • 10 spreuken op papier • dun touw • plakband • papierstrookjes • 5 verfborstels • verf in verschillende kleuren • 1 wit A3-papier • 6-tal gelijkwaardige schilderijen of afdrucken van schilderijen • de kruisweg van Jezus afgebeeld op 14 tekeningen • 20 blokjes die kunnen dienen als goudstaven • 1 koffer • 1 cijferslot • verschillende woorden op bordjes





Heb jij je altijd al eens willen voelen als een echte mol? Is Gilles De Coster jouw grote voorbeeld? Dan is dit spel zeker iets voor jou! De leiding kan zich uitleven in de rol van presentator, terwijl de leden op zoek kunnen gaan naar de mol, of misschien zelf stiekem mollenstreken uithalen...

Wie is de mol?

Kan jij hem/haar ontmaskeren?

Spelvoorbereiding

Een degelijke voorbereiding maakt of kraakt dit spel. Zorg er dus voor dat je tijdig van start gaat met de voorbereiding!

Vragenlijst 1

Laat alle deelnemers een vragenlijst invullen. Doe dit vooraf zodat de antwoorden gebruikt kunnen worden tijdens het spel. Stel vragen zoals: 'Hoeveel broers/zussen heb je?', 'Wat is je lievelingskleur?', maar ook: 'Wil je de mol zijn?' Op die manier weet je al wie zich kandidaat stelt.

De mol

Kies vooraf een mol. Zorg ervoor dat dit iemand is die niemand verwacht en iemand die het mollengeheim

goed voor zich kan houden. Bespreek vooraf met de mol wat het spel zal inhouden en welke opdrachten er gespeeld worden. Geef tips hoe deze persoon het spel kan manipuleren of boycotten.

Spelverloop

Zoals in het echte spel moeten de deelnemers verschillende opdrachten succesvol uitvoeren om zo geld te verdienen. De mol boycot op zijn beurt ongezien het spel. Hij of zij zorgt er dus voor dat de prijzenpot zo klein mogelijk blijft. Na de laatste opdracht vullen alle deelnemers een tweede vragenlijst in. Daarop duiden ze aan wie volgens hen de mol is, maar ze moeten ook nadenken over een tiental kenmerken van die →

→ mol. Zo kan je bijvoorbeeld vragen wat de taak was van de mol tijdens het spel 'Time's up' of wat diens lievelingskleur is. De deelnemer die uiteindelijk de correcte mollen naam kan opschrijven én het meeste kenmerken juist heeft, wint het spel. Wordt de mol niet ontmaskerd? Dan wint hij of zij het spel.

Opdrachten

► Memory

Stippel een wandelroute uit en hang onderweg tien spreuken op. De groep probeert er zoveel mogelijk te vinden en te onthouden. Per spreuk die ze op het einde nog weten, verdienen ze 0,50 euro. Voorbeelden kunnen zijn: 'Wie a zegt, moet ook b zeggen', 'Al draagt een aap een gouden ring, het is en blijft een lelijk ding' of 'Men moet het bed maken zoals men slapen wil.'

► Raad de plaat

Verdeel de leden in drie gelijke groepen. De eerste groep krijgt een schilderij te zien. Groep twee moet nu het schilderij naschilderen. Alleen, zij hebben het doek niet gezien. De eerste groep moet dus instructies geven. Tot slot legt de leiding het originele schilderij tussen een aantal gelijkaardige schilderijen die toch net iets anders weergeven. Groep drie probeert nu, aan de hand van de creatie van groep twee, het originele schilderij uit het rijtje te halen. Als dit lukt, komt er 3 euro in de groepspot.

► Fotoshoot

Voor het spel begon, vulden de deelnemers een vragenlijst in. Nu moeten ze met hun antwoorden aan de slag. De leiding kiest twee vragen

uit de vragenlijst, bijvoorbeeld: 'Wat is je lievelingseten?' of 'Wat is je lievelingskleur?' Vervolgens stellen ze een lijst op met foto-opdrachten die bij een bepaald antwoord horen. Is je lievelingskleur rood, neem dan een selfie als je voor de kerk staat. Is je lievelingskleur blauw? Dan moet je op de foto met een schaap. Per foto die elke deelnemer binnen de tijd kan tonen, gaat er 0,50 euro in de groepspot. Maar opgelet! Neem de foto's zo stiekem mogelijk. Misschien kan je de andere deelnemers wel op een fout spoor zetten en ervoor zorgen dat ze aan het eind van het spel de tweede vragenlijst fout invullen.

► De kruisweg

De kruisweg van Jezus wordt meestal uitgebeeld in veertien stappen. Kunnen de leden foto's van deze kruisweg in de juiste volgorde leggen? Als alles juist is, verdienen ze 10 euro!

► Time's up

Schrijf een aantal spreekwoorden op strookjes en laat de deelnemers duo's vormen. Per duo moet één iemand binnen de minuut zoveel mogelijk spreekwoorden uitbeelden. De andere persoon moet dan raden wat er uitgebeeld wordt. Per juiste gok verdient de groep 1 euro.



Een kist is vergrendeld met een cijferslot. Om de code van dit slot te vinden, moet een sommenraadsel opgelost worden. Krijgen ze het slot los, dan vinden ze 10 euro.

► **Roddeltantes**

Plaats alle deelnemers op een rij. Fluister vervolgens een zin in het oor van de eerste persoon. Nu vertellen de deelnemers de zin stilletjes door. Als de laatste persoon in de rij de oorspronkelijke zin luidop kan zeggen, wordt er 5 euro verdiend.

► **Goudzoekers**

In een afgebakend veld liggen goudstaven. De deelnemers moeten geblinddoekt rondkruipen en zoveel mogelijk goudstaven verzamelen. Vinden ze binnen het kwartier alle staven, dan krijgen ze 10 euro.

► **Kraak de code**

Een kist is vergrendeld met een cijferslot. Om de code van dit slot te vinden, moet een sommenraadsel opgelost worden. Krijgen ze het slot los, dan vinden ze 10 euro.

De code van het slot bestaat uit vier cijfers, deze kan je vinden door vier raadsels op te lossen. De raadsels hebben dezelfde volgorde als de cijfers op het slot.

- 1 $5 = x + 20 : 5$
Hoeveel is x ?
(Antwoord: 1)
- 2 Een moeder is 33 jaar en heeft 2 kinderen, eentje van 2 jaar en eentje van 4 jaar. Over hoeveel jaar zal de moeder dubbel zo oud zijn als de kinderen samen?
(Antwoord: 7)
- 3 Hoeveel is: $2 \times (\text{gemiddelde leeftijd van de groep} - 8) - 30$.
(Antwoord: afhankelijk van je groep)
- 4 Nu is Els driemaal zo oud als haar zus Ines. Over 3 jaar zal ze maar tweemaal zo oud zijn als Ines. Hoe oud is Els nu?
(Antwoord: 9)

► **Bouw een zo lang mogelijke zin**

Op tafel liggen bordjes met daarop telkens één woord. Elke deelnemer mag twee woorden kiezen. Eentje ervan kleeft hij op zijn buik, het andere op de rug. Nu moet er een zo'n lang mogelijke zin gevormd worden. Dat doen deelnemers door zich met een stukje touw vast te maken aan een andere persoon. Eenmaal ze vastgemaakt zijn, mogen ze niet meer van plaats of richting (rug of buik) veranderen. Per woord dat de zin telt, wordt er 0,50 euro verdient. Hoe langer de zin, hoe meer geld dus!

Speleinde

Na het laatste spel krijgt iedere deelnemer de tweede vragenlijst. In totaal krijgen ze 10 minuten om deze in te vullen. Vroeger afgeven mag ook. Als iedereen terug samen is, wordt de mol onthuld. Laat de mol rechtstaan en laat hem of haar kort vertellen hoe hij of zij de opdrachten saboteerde. Maar werd de mol ook ontmaskerd? Maak bekend wie de correcte naam opschreef én het meeste kenmerken juist had. Bij een ex aequo wint de deelnemer die het snelst zijn vragenlijst indiende. Overhandig tot slot de prijs!

◆ **Nette Van Oeckel**
Redactieraad

► **DE KEURMEESTER**

Lisse Soetemans
KLJ Oostmalle



Lisse, was het moeilijk om de mol te spelen?

'Af en toe was het wel moeilijk. Op sommige momenten kon de mol de opdrachten niet saboteren. Bij de kruisweg van Jezus was het bijvoorbeeld onmogelijk. Enkele deelnemers wisten maar al te goed wat de correcte oplossing was. Als de mol de groep dan in een andere richting probeert te sturen, valt hij of zij meteen op.'

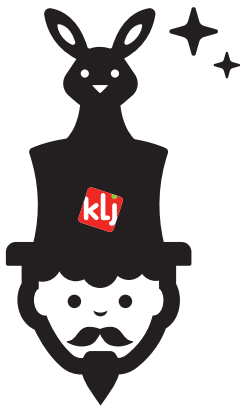
Wat zou je veranderen aan het spel?

'Misschien kunnen er nog enkele opdrachten gespeeld worden die makkelijker te saboteren zijn of kunnen er puzzels gebruikt worden waarvan je zeker bent dat de deelnemers het antwoord niet op voorhand weten.'

Zou je het spel nog eens willen spelen?

'Zeker en vast!'

Lisse



Tover eens een brainstorm uit je hoed

Als leiding ben je een entertainer en een kei in het organiseren van leuke evenementen. Je zet al jouw ideeën om in acties. Goed zo! Maar heb je soms het gevoel dat die ideeën niet vanzelf komen? Lees dan vooral verder, want met deze brainstorm-tips word je een vat vol inspiratie!



1.

Schud je hersenen goed wakker

Zit je medeleiding er versuft bij? Tijd om ze wakker te schudden met een opwarmertje! Kies een leuke energizer en krik het enthousiasme van het hele team op. Wat dacht je van een klasieke stoelendans? Of huppel lekker rond als een dikke vette pony. Laat ons duidelijk wezen, plezier hebben is verplicht! Je zal zien dat ieders batterijen snel opgeladen zijn. Het excuus dat de brainstorm te vroeg of te laat op de dag gepland staat, kan je dan meteen in de vuilbak gooien.



2.



Inspiratie zit in onverwachte hoekjes

Zit je alweer samen rond de tafel waaraan je altijd vergadert? Kies dan eens voor een locatie die je niet gewoon bent en laat je inspireren door de nieuwe omgeving. Heb je altijd al eens op het dak van je lokaal willen zitten? Dat kan, zolang het maar stevig genoeg is natuurlijk. Of, wie weet welke ideeën er allemaal binnenstromen op het toilet? Je hoeft je zelfs niet te beperken tot je lokaal. Trek bijvoorbeeld het bos in of nestel je neer op een dorpspleintje. Succes gegarandeerd!



3.

Kruip eens in andermans schoenen

Ben jij altijd diegene die als eerste naar de verkleedkast spurt zodra je het KLJ-lokaal binnenstapt? Dan is deze tip zéker iets voor jou. Laat je medeleiding zich verkleeden in een personage. Roodkapje, Batman of een tuinkabouter? Het kan allemaal! Tijdens de brainstormsessie moet iedereen zich vervolgens inleven in zijn of haar personage. Op deze manier bekijk je alles eens vanuit een ander standpunt. Zo zal de grote boze wolf waarschijnlijk een heel andere mening hebben dan Tinkelbel. Bovendien levert het ook héél leuke foto's op!



4.



Brainstorm on the go

Ben je het beu om altijd neer te zitten? Sta dan recht en brainstorm al wandelend. Je hebt tenslotte nog héél jonge benen die wel wat aankunnen. Als je het buiten doet, haal je ook meteen een frisse neus en dat komt het denkproces alleen maar ten goede. Zelfs als je weinig tijd hebt, is dit een goede methode. Je kan bijvoorbeeld in groep de straat uitwandelen. Zo ben je al dichterbij huis. Maar het beste van al? Je medeleiding zal niet doorhebben dat ze aan het brainstormen zijn! Van een win-winsituatie gesproken.

5.

Woorden beschrijven niet alles

Zo cliché, maar toch ook zo waar: woorden beschrijven niet altijd wat je voor ogen hebt. Je ideeën visueel voorstellen is daarom een goed idee. Breng zoveel mogelijk tijdschriften, kranten of reclameboekjes mee naar jouw brainstormsessie. Laat iedereen het meegebrachte materiaal doorbladeren. Knip of scheur vervolgens de titels, tekstjes, foto's of tekeningen uit die bij jouw idee passen en kleef ze op een groot blad. Hoe je alles ordent, kies je volledig zelf! Laat tot slot iedereen zijn of haar collage voorstellen. Zitten er nieuwe ideeën tussen?



◆ Laura Lenaerts
Redactieraad

Je vindt meer inspiraties op www.klj.be