

VOOR EN DOOR KLJ'ERS



SWEET SIXTEEN

INSPIRATIEBUNDEL

Wauw, op dit moment heb je de eerste versie van de Sweet Sixteen-bundel in je handen!

Doel van deze bundel? Je een aantal leuke voorbeelden meegeven van zelfgemaakte +16-activiteiten. Alle activiteiten werden getest en goedgekeurd door +16 KLJ'ers over heel Vlaanderen. Plezier wordt dus gegarandeerd!

We bouwden deze bundel op per seizoen. Vervolgens selecteerden we vier spelen per seizoen die passen bij die periode in het jaar. Zo komen we uiteindelijk aan de 'Sweet Sixteen'.

Bij elk spel vind je ook een QR-code. Deze vormt een link naar het spel op de [spelendatabank](#) van onze KLJ-website. Daar kan je sinds kort ook filteren op leeftijd en vind je nog een heleboel extra +16-activiteiten.

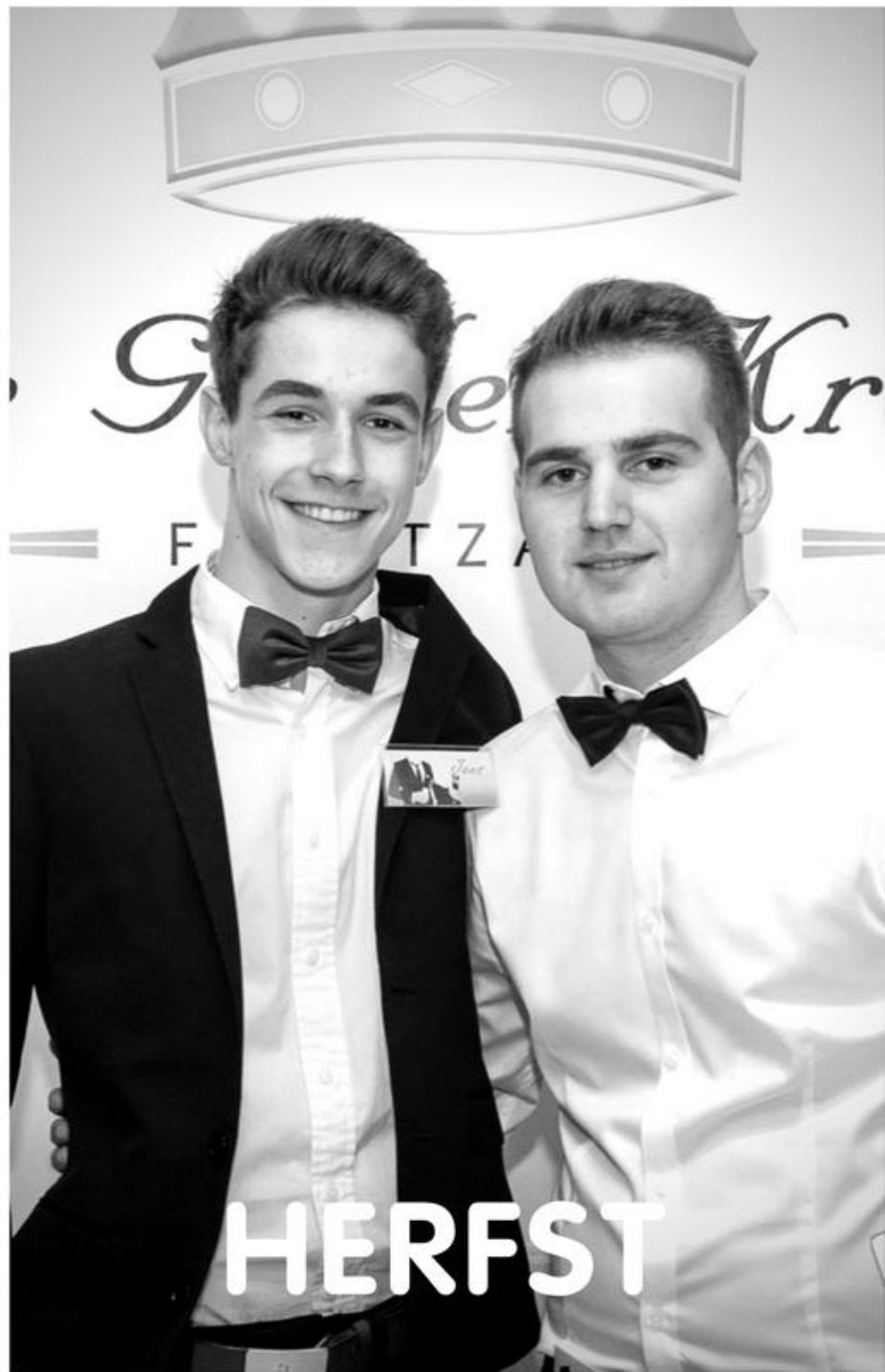
Maakte je zelf een leuk +16-spel? Aarzel dan niet om het te delen op www.spelensite.be. Dat doe je in 4 eenvoudige stappen:

1. Ga naar www.spelensite.be.
2. Maak een account aan (e-mailadres, wachtwoord en KLJ-afdeling).
3. Voeg je speluitleg en eventuele bijlagen toe.
4. Geef het spel enkele kenmerken zodat het eenvoudig te filteren is (leeftijd, terrein, aantal spelers, soort spel...).
5. Zie de spelen die je ingeeft via de spelensite automatisch verschijnen in de spelendatabank van de KLJ-website.

Zo bezorg je niet alleen je eigen leden, maar ook andere KLJ'ers een leuke avond!

Inhoudstafel

Herfst.....	5
Speeddate Extreme	6
Levende stratego	10
Casino-avond	13
Dropping	17
Winter	21
Kerstfeestje	22
KLJ'opoly	26
Carnavalswagen bouwen.....	30
Zoek de leiding	33
Lente.....	41
KwistetPetanque.....	42
Scotland Yard.....	46
Groot paaseierenspel.....	50
Estafettespelen	53
Zomer	58
Spel zonder grenzen	59
Kamping Kitsch	64
Doop	67
Pollepeltocht	72



HERFST

Speeddate Extreme

Met dank aan KLJ Lier-Zuid

Samenvatting: Aan de hand van speeddaten en kleine opdrachtjes leren de leden elkaar beter kennen en ontdekken jullie welk KLJ-koppel het best bij elkaar past.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 10

Locatie: KLJ-lokaal

Aantal begeleiding: 2

Materiaallijst:

11 goede vragen

Potloden

Letterkoekjes

11 opdrachtteksten

Chips

Yogaposes

Pennen en papier

Papier voor
vliegtuigen

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Materiaal voor de opdrachten verzamelen

Speluitleg

De bedoeling van het spel is om je partner beter te leren kennen. Elke ronde doe je een opdracht en bespreek je een kennismakingsvraag met een andere partner. Zo leer je elkaar op een andere manier beter kennen.

Groepsindeling

De jongens en meisjes worden gesplitst. Elke ronde worden partners gevormd uit een jongen en een meisje (of jongen-jongen, meisje-meisje, afhankelijk van de verdeling in je afdeling).

Verloop van het spel

Vragen:

- Wat is liefde voor jou?
- Waar zie je jezelf over 5 jaar?
- Op welke dingen die je al bereikt hebt ben je trots?
- In wat geloof jij?
- Wat als je iemand ander kon zijn?
- Wat drijft jou?
- Doe je soms dingen tegen je zin omdat anderen het verwachten of om erbij te horen?
- Stel: je wordt 60 en mag kiezen om de 30 laatste jaren van je leven door te brengen met ofwel het lichaam, ofwel het verstand van een 30-jarige. Wat zou je kiezen?
- Waar ben je het meest dankbaar voor in het leven?
- Wat heb je altijd al eens willen doen sinds je kindertijd?
- Hoe ziet je ideale partner eruit?

Opdrachten:

- Liefde is... perfect in balans zijn.

In een ideale relatie moeten de 2 partners perfect in balans zijn en elkaar goed aanvoelen. Blijf om ter langst in evenwicht met volgende beperking: de ene persoon mag met slechts 1 hand de grond raken, de ander mag slechts met 1 voet de grond raken.

- Liefde is... liefdesbrieven schrijven

Liefde is elkaar lieve brieven sturen. Jullie krijgen 5 minuten de tijd om samen een romantische brief te schrijven, niet over elkaar maar over een weegschaal en de kleine wijzer van de klok.

- Liefde gaat door de maag

Men zegt wel eens: 'De liefde van een man gaat door de maag.' Jullie moeten dus eten bij deze opdracht.

- Liefde is... samen beginnen aan een ongelofelijke reis.

Door goed samen te werken, kan je grootse dingen bereiken en vergeraken. Vouw daarom een papieren vliegtuig en gooi om ter verst.

- Liefde is... de taken verdelen.

Iedere partner heeft zo zijn taak; wie is de kuiser en wie de koker, wie is de gooier en wie de vanger... Dat laatste mogen jullie nu afspreken want we gaan letterkoekjes smijten en vangen. Vang als duo het meeste koekjes zonder te bijten of te slikken.

- Liefde is... samen tekeningen maken.

Maak samen een prachtig kunstwerk. Doe dat niet met je 10 vingers, maar doe het deze keer met je 10 tenen.

- Liefde is... samen op de foto.

Wat is er schattiger dan een mooie foto tesamen? Maak een romantische selfie en stuur deze door naar iemand van de leiding.

- Liefde is... aandacht besteden aan elkaar.

In een relatie zijn de kleine dingen belangrijk. Daarom gaan we testen hoe goed jullie zijn in details opmerken. Jullie mogen eerst 30 seconden elkaar observeren, daarna gaan de jongens naar buiten en passen jullie allebei iets aan jezelf aan. Dat kan gaan van houding tot kleding tot haar... Wees creatief! Daarna moeten jullie om ter snelst van elkaar proberen raden wat er veranderd is, diegene die het eerst opmerkt is de liefste.

- Liefde is... samen ontspannen

In een relatie moet de boog niet altijd gespannen staan. Hier zijn enkele yogaoefeningen. Sensualiteit tijdens de oefeningen is niet verboden.

- Liefde is... gelukkig zijn.

Soms moet je tijdens een date gewoon geluk hebben. Ook al matchen jullie volledig, toch moet er een klik zijn. We zullen eens zien wie hier het meeste geluk heeft: doe een mooi toernooitje schaar steen papier.

- Liefde is... meant to be.

Vrienden zijn belangrijk voor een relatie. Zij keuren je partner goed of niet. Laten we eens kijken wat jouw vrienden denken over het ideale koppel. Jullie mogen stemmen op het mooiste koppel van onze KLJ: Wie is er nu echt 'meant to be'? Het winnende koppel mag samen op date gaan.

Speleinde

Het koppeltje dat tijdens de laatste opdracht het meeste stemmen kreeg, mag samen op date gaan. Zien of de vonk overspringt.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Levende stratego

Met dank aan KLJ Anzegem

Samenvatting: Tijdens dit bosspel krijgen twee ploegen de opdracht om als eerste de vlag van de tegenpartij te veroveren.

Duur: 30min uitleg + 1u spel
→ Kan 2 keer op een avond
gespeeld worden

Aantal deelnemers: 10 tot 40
personen

Locatie: Bos

Aantal begeleiding: Min. 1

Materiaallijst:

- Taakkaartjes in 2 kleuren (downloadbare bestanden vind je via de link in de spelendatabank).
- Afspanlint om de veilige zones te markeren + eventueel het volledige speelveld
- Eventueel 2 lappen stof of 2 KLJ-sjaaltjes.
- Lapjes stof (1/persoon).

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Kies een uitdagend terrein waarop 2 kampen afgebakend kunnen worden.
- Print en knip de taakkaartjes.
- Maak duidelijke spelregels en zorg dat de bestuursleden de regels op voorhand al krijgen.
- Bak eventueel het speelterrein af.
- Hang lapjes stof in het bos voor de groepsverdeling.

Speluitleg

Probeer om ter eerst de vlag van het andere team te veroveren.

Groepsindeling

Hang in het bos lapjes stof in 2 verschillende kleuren. De leden worden uitgedaagd om binnen de minuut een lapje stof te zoeken en terug bij de leiding te komen. De leden met dezelfde kleur vormen een team.

Spelverloop

Verdeel de groep in 2 ploegen en laat ze hun eigen kamp kiezen op het terrein. Vraag ze om de vlag (persoon of stuk stof) te verstoppen in dit kamp. De vlag moet deels zichtbaar zijn en moet gedurende het hele spel op dezelfde plaats blijven liggen. Het doel van het spel is om de vlag van de tegenpartij te stelen en naar het eigen kamp te brengen.

De deelnemers lopen naar het kamp van het andere team om de vlag te zoeken. In elk kamp blijft één iemand zitten om kaartjes uit te delen (één aan elke teamlid). Op het kaartje staat een rang. Als een speler onderweg een speler van de andere ploeg tikt, moeten ze elkaars rang laten zien. De hoogste en sterkste in rang wint en krijgt het kaartje van de verliezer. Die moet vervolgens in zijn/haar kamp een nieuw kaartje gaan halen. Bij gelijke rangen gebeurt er niets en kunnen beide spelers weer verder op jacht. Op die manier kunnen deelnemers ervoor zorgen dat tegenstanders niet snel bij hen in het kamp komen. Gebeurt dit toch, dan krijgen de tegenstanders 10 seconden de tijd om de vlag te zoeken.

Spelers met het kaartje 'De bom' lopen rond maar mogen zelf niemand aantikken. Wie deze bommen aantikt, is hoogstwaarschijnlijk zijn/haar kaartje kwijt want enkel de 'miner' kan deze bommen onschadelijk maken.

Speleinde

De groep die het snelst de vlag van het andere team in zijn eigen kamp krijgt, wint. Indien na één uur nog niemand de vlag vindt, wordt het aantal kaartjes geteld die van een ander team zijn afgepakt. Het team dat dan het meeste kaartjes heeft veroverd, wint.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Casino-avond

Met dank aan KLJ Dentergem

Samenvatting: Aan de hand van kleine spelletjes moeten de leden doorheen de avond om ter meest 'geld' verdienen.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 10

Locatie: KLJ-lokaal

Aantal begeleiding: Min. 5

Materiaallijst:

€1500 (in de vorm van pokerchips, monopolygeld...)	10 kaartspelen of meer	4 op een rij-spel
Casinospelen (zeker: poker, roulette)	Toren van pisa-spel	5 chronometers
Reuze mikado Bingo-spel	3 potjes met balletje	10 theelichtjes

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Zaal klaarzetten: 10 tafels in ronde opstelling, waar leden elkaar kunnen uitdagen om een spel te spelen. Daarnaast nog een 5-tal tafeltjes bij elkaar met een theelichtje erop waar de leiding zit en leden kan uitdagen voor een spel.
- Materiaal verzamelen

Onthaal van de leden

Alle leden krijgen een uitnodiging in casino-stijl. De leden worden gevraagd om zich in thema te verkleeden. Wanneer de leden toekomen worden ze

verwelkomd door de uitbater van het Casino. Hij biedt hen een eerste drankje aan en geeft elk lid een startbedrag van €50.

Speluitleg

Doel van het spel is om op het einde van de avond zoveel mogelijk geld te verdienen. Dit kan je doen door op verschillende spelletjes in te zetten. Heb je geluk, dan verdien je je geld eenmaal, dubbel of driedubbel terug. Heb je pech, dan verlies je het ingezette bedrag.

Verloop van het spel

Verschillende onderdelen van het spel verlopen gelijktijdig:

Er zijn verschillende spelen waarop kan ingezet worden. Hierbij kan gewonnen, maar ook verloren worden:

1. Roulette

De spelleider probeert om zo veel mogelijk te laten inzetten op de cijfers, niet op rood/zwart.

2. Hoger lager

Reeks van 5 juiste hoger/lager kaarten = winst.

3. 21'en

Spelers zetten in, spelleider ook. Dichtst bij 21 wint de pot.

4. Poker

Volgens de regels, vrije inzet, of vast. De spelleider bepaalt dit bij start van het spel.

5. Balletje verschuiven onder potjes

De inzet vrij houden, dubbel in geval van winst.

6. Bingo

Spelers zetten vast in (spelleider beslist hoeveel, bij aanvang van spel).
Eerste bingo is winnaar van de pot.

7. Toren van Pisa

Spelleider daagt uit, bijvoorbeeld: "Ik daag je uit voor €5 om 15 pionnetjes te plaatsen voor de toren valt." Dit hoeft niet altijd hetzelfde getal te zijn voor de spelers. Zo moet de ene speler er bijvoorbeeld 20 zetten, terwijl een andere speler in datzelfde spel er slechts 5 moet zetten.

8. 4 op een rij

Deelnemers spelen tegen elkaar en zetten tegen elkaar in.

9. Mikado

Per stok(je) dat de speler kan verwijderen zonder de hoop te laten bewegen, krijgt hij een bedrag. De spelleider bepaalt zelf hoeveel bij aanvang van het spel (€2, €3 of €4).

10. Kaarten huisjes bouwen:

De spelleider daagt uit, bijvoorbeeld: "Ik daag je uit voor €10 om een kaartenhuis van 5 verdiepen te maken in 2 min." Dit hoeft ook niet altijd dezelfde opdracht zijn en moet ook niet altijd even eerlijk zijn. Bij een andere speler kan dit bijvoorbeeld 10 verdiepen op 1 minuut zijn.

De deelnemers kunnen 'slapen met een spelmeester' van het casino als ze blut zijn. Dit houdt in dat ze gedurende 3 minuten moeten speeddaten met iemand van de begeleiding. Als ze 'slapen met een spelmeester' krijgen ze opnieuw €50.

De deelnemers kunnen ook 'slapen met een andere gokker' als ze blut zijn. Dit houdt in dat ze gedurende 3 minuten moeten speeddaten met een andere deelnemer. Als ze 'slapen met een andere gokker' krijgen ze opnieuw €25.

Tips

- Heb je zelf geen casinospelen, luister eens rond bij andere afdelingen of zoek een firma die dit verhuurt. Je vindt er zeker één in je buurt.

- Je kan het lid met het grootste eindkapitaal belonen met bijvoorbeeld 'één jaar gratis KLJ' (wat jullie daaronder verstaan, kies je zelf).

Speleinde

Op het einde van de avond wordt geteld wie de meeste punten heeft. Hij/zij heeft het spel gewonnen en heeft recht op één jaar gratis KLJ.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Drapping

Met dank aan KLJ Nieuwrode

Samenvatting: De leden moeten proberen om als eerste terug aan de startplaats te gerakene en onderweg zoveel mogelijk punten te verzamelen a.d.h.v. raadsels en er zo weinig mogelijk te verliezen door ongezien te blijven voor de leiding.

Duur: 3 uur

Aantal deelnemers: Min. 10

Locatie: In een ander dorp/gemeente

Aantal begeleiding: Min. 2

Materiaallijst:

- Raadsels
- Vervoer

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Raadsels printen
- Vervoer regelen en auto's blinderen.
- Ervoor zorgen dat je verschillende ruimtes/auto's hebt waar je de leden kan wegstoppen.

Speluitleg

De leden worden verdeeld in 4 groepen en op een bepaalde locatie gedropt. Ze moeten proberen om zo snel mogelijk terug aan het lokaal te geraken. Ondertussen moeten ze zoveel mogelijk punten verzamelen.

Groepsindeling

Iedereen wordt in 4 groepen opgedeeld, maar ze mogen niet weten wie bij wie in de groep zit.

Verloop van het spel

De groepen kunnen punten verdienen/verliezen op 4 manieren:

1. Raadsel juist oplossen.
2. Erachter komen welke personen in welke groepen zitten. (Punten per persoon, iedereen van de groep is bonuspunten).
3. Als de leiding een foto van iemand van jouw groepje kan trekken, krijg je minpunten.
4. Het team dat als eerste terug is, krijgt 4 punten. Het volgende groepje krijgt er 3, enzovoort.

RAADSELS

- Raadsel 1

Er zijn 5 huizen in 5 verschillende kleuren.

Elk huis wordt bewoond door een persoon van een verschillende nationaliteit. Elke persoon drinkt een bepaalde drank, is verzot op een bepaald soort fruit, en houdt een huisdier.

De Brit woont in een rood huis.

De Zweed heeft een hond als huisdier.

De Deen drinkt thee.

Het groen huis staat links van het witte huis.

De eigenaar van het groene huis drinkt koffie.

De persoon die peren eet, kweekt vogels.

De eigenaar van het gele huis is verzot op appelen.

De bewoner van het middelste huis drinkt melk.

De Noor leeft in het eerste huis.

De persoon die bananen eet woont naast de persoon die katten heeft. De persoon die paarden houdt woont naast de persoon die appelen eet. De eigenaar die sinaasappelen eet, drinkt bier.

De Duitser eet iedere dag een kiwi.

De Noor woont naast het blauwe huis.

De persoon die bananen eet heeft een buur die water drinkt.

Wie heeft vissen?

→ Antwoord:

Het juiste antwoord is: "de Duitser heeft vissen".

De combinaties:

- Gele huis - Noor - Kat - Appel- Water
- Blauwe huis - Deen - Paard - Banaan - Thee
- Rode huis - Brit - Vogel - Peer - Melk
- Groene huis - Duitser - Vis - Kiwi - Koffie
- Witte huis - Zweed - Hond - Sinaasappel – Bier

- Raadsel 2

Ggp, vgg, fkg, xkg jggflg xcp jggflg xcp.

Ggp, vgg, fkg, xkg jggflg xcp rcrkg.

Gp cnu jgv jggflg fcp pkgv rcuv, bgv jgv kp fg incbpg mcuv.

Ggp, vgg, fkg, xkg jggflg xcp rcrkg.

Ontcijfer de bovenstaande tekst.

→ Antwoord:

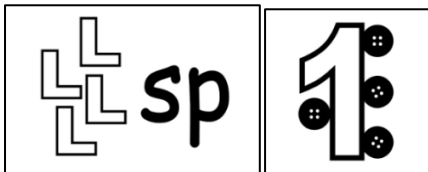
Een twee drie vier, hoedje van, hoedje van,

Een twee drie vier, hoedje van papier.

Als het hoedje dan niet past, zet het in de glazen kast.

Een twee drie vier, hoedje van papier.

- Raadsel 3



Los de twee bovenstaande droedels op

→ Antwoorden: voorspellen & aaneenknopen

- Raadsel 4

Imelda houdt van schoenen en heeft er redelijk wat. De helft van haar schoenen zijn zwart, een derde is bruin en een tiende deel is wit. De overige 6 paar schoenen zijn rood.

Hoeveel schoenen heeft Imelda?

→ Antwoord:

Als we het aantal schoenen voorstellen als A , dan kunnen we opschrijven: ($A / 2$) (zwarte schoenen) + ($A / 3$) (bruine schoenen) + ($A / 10$) (witte schoenen) + 12 (6 paar rode schoenen) = A (het totale aantal). Als we dit een beetje omwerken, dan krijgen we ($A / 15$) = 12 of $A = 180$.

Tips:

Laat je droppen door een andere KLJ-afdeling. Zo weten je leden zeker de weg niet. In ruil drop je hen natuurlijk ook even.

Je kan ook andere opdrachten of raadsels invoegen om het nog spannender te maken.

Speleinde

Het team met de meeste punten wint.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank





WINTER

Kerstfeestje

Met dank aan Goele Didden voor HA/VKB-cursus

Samenvatting: De groepen kunnen doorheen het spel a.d.h.v. battles zoveel mogelijk theelichtjes verzamelen. Hoe meer theelichtjes ze verzamelen, hoe groter de kans dat ze het eindspel winnen.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 20

Locatie: KLJ-lokaal

Aantal begeleiding: Min. 2

Materiaallijst:

Kaarsjes in de vorm van een kerstboom	Theelichtjes	Nietjesmachines (met voldoende nietjes)
Bekers met gaatjes in	Aanstekers	2 manden of dozen
Lichtgevende of glow in the dark geverfde kerstbal (x2)	Gekleurd papier	Promillebril of andere slechtzijnde bril
Snelbinders (of touw)	Scharen	Cadeautjes

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Materiaal verzamelen
- Terrein afbakenen voor de battle.

Speluitleg

Door opdrachten te volbrengen, kan elke groep kerstbomen (= theelichtjes, liefst in de vorm van kerstbomen) verdienen. Met deze kerstbomen kunnen

ze hun eigen kerstboomverbranding uitbreiden. Daarna moeten ze met water de kerstboomverbranding van de andere saboteren.

Groepsindeling

5 groepjes van 4 à 5 personen

Verloop van het spel

FASE 1: VERDIENEN VAN KERSTBOMEN + WATER

Iedereen voert een battle uit tegen een andere groep. De winnaar krijgt 3 kerstbomen. Terwijl 4 groepen het tegen elkaar opnemen, mag 1 groep de solo-opdracht proberen. Als ze hierin slagen krijgen ze meteen 5 kaarsen.

- Solo-opdracht: Levende knoop
Iedereen staat mee in de cirkel, steekt de rechterhand uit en grijpt willekeurig een hand vast (niet die van de buurman/vrouw). Hetzelfde gebeurt nu met de linkerhand. Nu begint de samenwerkingsopdracht pas: we proberen samen een cirkel te vormen, hand in hand. We laten elkaar niet los natuurlijk! (Verwijs naar het feit dat kerstlichtjes ook altijd vaak in de knoop zitten.)
- Duel 1: Kerstbal-tienbal
Twee ploegen staan verspreid in het veld.
Het is de bedoeling dat een ploeg de kerstbal (lichtgevend of glow in the dark) 10 keer zonder onderbreking bij haar eigen spelers kan laten passeren, zonder dat de bal valt, of in de handen van de tegenpartij komt. Als speler B de bal van speler A opvangt, dan mag hij die niet terug naar A gooien.
Er mag niet gelopen worden met de bal in de hand. Men mag ook niet de bal uit de handen slaan. Doorgeven is verboden.
Als de bal valt of in de handen van de tegenpartij terecht komt, dan herbegint het tellen vanaf nul.

- **Duel 2: Theelichtjesrace**
Er staan 2 ploegen naast elkaar in een rij: rij A en rij B. 20 meter voor elke rij staat een stoel met een theelichtje op. Rij A moet naar de stoel van rij B lopen en het theelichtje aansteken. De bedoeling is dat ze het theelichtje van de andere groep aansteken en dan op hun eigen stoel gaan zitten. Één probleem: je kan niet op jouw stoel gaan zitten als het kaarsje daarop brandt. De deelnemers moeten dus het kaarsje uitblazen vooraleer ze gaan zitten. Vervolgens lopen ze terug naar hun rij en tikken de volgende loper aan die op zijn beurt hetzelfde gaat doen. Steekt nu, bijvoorbeeld, rij A het theelichtje van rij B aan en kan de loper daarna nog op zijn stoel gaan zitten zonder dat het eigen lichtje nog brandt, dan heeft ploeg A een punt.
- **Duel 3: Maak een zo lang mogelijke kerstslinger met papier en nietjes.**
- **Duel 4: Kerstliedjesbattle:**
Elke groep zingt om de beurt een kerstliedje. De groep die het langst nieuwe liedjes kan bedenken én zingen wint.
- **Duel 5: Met een promillebril (of andere slechtziende bril) een parcours afleggen en zo zoveel mogelijk cadeautjes in hun mand krijgen.**

	Groep 1	Groep 2	Groep 3	Groep 4	Groep 5
Groep 1	S5	1	2	3	4
Groep 2	X	S3	5	4	2
Groep 3	X	X	S4	1	3
Groep 4	X	X	X	S2	5
Groep 5	X	X	X	X	S1

FASE 2: DE BATTLE

Iedereen mag op zijn (op voorhand afgebakend) terrein zijn verdiende kerstboompjes op een zo strategisch mogelijk plaats zetten naar keuze. De kaarsjes worden in brand gestoken en iedereen wordt per 2 of per 3 aan elkaar gebonden. De terreinen staan in een cirkel en in het midden van de cirkel is de waterpost. De deelnemers moeten eerst naar het midden om water te gaan halen. Dat water zit in een bekertje met een gat in. Vervolgens moeten de deelnemers met hun beker naar een terrein lopen. Daar mogen ze met het water proberen de kaarsjes te doven. Je mag elkaar verhinderen en bekers uit elkaars handen slaan.

Speleinde

Het team dat het langst zijn kerstboompjes kan laten branden, is gewonnen.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



KLJ'opoly

Met dank aan KLJ Ingelmunster

Samenvatting: Maak je eigen variant op monopoly en maak er een gezellige KLJ-avond van.

Duur: 3 uur

Aantal deelnemers: Min. 5

Locatie: KLJ-lokaal

2 begeleiders

Materiaallijst:

- Monopoly-spelbord
- Optioneel: Fimoklei, oven, verf en penselen om te beschilderen
- Dobbelstenen
- Kanskaarten
- ... (afhankelijk van hoe je het spelbord in elkaar steekt)

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

1. Kies een thema

KLJ Ingelmunster, maakte een monopolybord waarbij je i.p.v. winkelstraten, de fuiven kon kopen van naburige KLJ-afdelingen. De succesvolste fuiven waren uiteraard de duurste fuiven, de fuiven waar minder volk op af komt, zijn de goedkoopste.

Je kunt er uiteraard allerlei thema's op loslaten zoals Game of Thrones, sociale media, barbieland en ga zo maar door. De mogelijkheden zijn eindeloos. Je kunt het spel ook specifiek richten op de persoon of groep voor wie het bestemd is.

2. Zorg voor de juiste benodigdheden:

Spelbord

- Digitaal zelf aan te passen via fotobewerkingsprogramma's zoals Photoshop. Kies voor een afbeelding die groot genoeg is om nadien te laten printen. Enkele voorbeelden zijn te vinden via www.identityfiles.nl/site/rotterda.php en op Deviantart.
- Je kan ook een oud spelbord pimpen door er vanalles op te kleven of er zelf één maken uit stevig karton.
- Je kunt ervoor kiezen om de originele afbeeldingen van het bord te gebruiken, maar je kan er ook andere zoeken in jullie gekozen thema.
- Printen doe je best op stevig materiaal zoals Forex, of steek het in een kader zodat het even mee gaat.

Spelonderdelen: 7 spelpionnen, 20 hotels, 62 huisjes

- Zelf maken uit FIMO-klei (afbakken in de oven)
- Recupereren uit een oud spel of kringwinkels afschuimen naar leuke gadgets die kunnen dienen als pionnen/huisjes
- Ook hier kun je iets anders verzinnen dan de traditionele pionnen, huizen en hotels.

Eigendomsbewijzen

- Het aantal eigendomsbewijzen is gelijk aan het aantal straten, stations en nutsbedrijven op het bord.
- Plaats alle eigendomsbewijzen op een A4 en print enkele keren.
- Zorg ervoor dat de juiste informatie (categoriennaam, itemnaam, huur 'onbebouwd', huur 'bebouwd', prijs...) op het eigendomsbewijs staat en dat je een zelfde afbeelding maakt met de achterkanten van deze eigendomsbewijzen.
- Het is aan te raden om hier een dikker soort papier voor te gebruiken. Eenmaal uitgeprint, mag je de eigendomsbewijzen uitknippen en sorteren.

Speelgeld

- Hier kan je opnieuw zelf geld printen en knippen (online vind je sites waar je monopolygeld kan printen, bijvoorbeeld:
<http://www.zieak.com/2008/08/19/print-your-own-monopoly-money/>)
- Je kan ook het monopolygeld gebruiken van een bestaand spel.
- Of wees creatief en verzin je eigen geldsoort.
- Het speelgeld maak je op dezelfde manier als de eigendomsbewijzen, behalve dat deze op normaal printpapier kunnen worden afgedrukt.

Spelhandleiding

- Zet de belangrijkste spelregels duidelijk op papier.
- De spelregels zijn eenvoudig te googelen, maar vereisen, afhankelijk van je spelbord, wellicht een aanpassing.

Algemeen Fonds-kaart, Kans-kaarten

- Wees creatief en maak het spel een stuk leuker met originele Algemeen Fonds- en Kans- kaarten. Bijvoorbeeld
 - *De plaatselijke pers komt langs en plaatst een artikel van jullie fuif in de krant. Je krijgt €...*
 - *Het stormt en jullie tent waait weg. Ga naar bankroet.*
 - *Je hebt niet voldoende rokers aangesproken op je fuif en krijgt een boete van de FOD Volksgezondheid. Betaal €500.*
- Verzin hier gekke regels die van toepassing zijn op de persoon of de stad waarin diegene woont.
- Je kunt ook actuele zaken van je KLJ-afdeling erin verwerken.
- Voor de verwerking van de regels op de kaarten, kun je kiezen voor uitgebreid of simpel: één regel per kaartje of alle regels op één kaart. De eerste manier is gebruikelijk voor het klassieke Monopoly spel, de tweede is gebaseerd op de Monopoly reiseditie.
- Alle regels op één kaart: Wanneer je op een Kans of Algemeen Fonds vakje eindigt, gooi je drie dobbelstenen. Doe de Kans of Algemeen Fonds opdracht voor het aantal ogen die je gooide.

Bijvoorbeeld: je eindigt op Kans en gooit 9. Je opdracht is dan nummer 9 op de Kanslijst. Voor het maken van de kaarten zijn in totaal tweeëndertig regels nodig. Elke kaart krijgt zestien opdrachten, genummerd van 3 tot 18. (Je start bij nummer 3, omdat je driemaal een 1 kan gooien.)

Speldoos

- Een doos voor je zelfgemaakte spel is niet noodzakelijk, maar wel leuk. Je kunt vaak bij de kringloop een spel kopen voor 1 à 2 euro met hetzelfde formaat. Indien je al van plan was een tweedehands monopolyspel te kopen, is deze doos ook uitermate geschikt. De doos kun je vervolgens beschilderen naar eigen wens. Op deze manier heb je alle spelonderdelen persoonlijk verpakt op één plek.

Tips

- Als je niet alles zelf wilt maken, kun je een tweedehands Monopolyspel kopen. De onderdelen die je niet zelf maakt, zijn dan te vervangen met originele spelonderdelen.
- Het maken van het spel vereist voornamelijk werk in een foto bewerkingsprogramma, zoals Adobe Photoshop. Als je iemand in je afdeling met paint-skills hebt, kan die er ook wat van maken.

Speleinde

De speler die als laatste overblijft heeft een monopolie gecreëerd en wint.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Carnavalswagen bouwen

Met dank aan KLJ Lichtervelde en KLJ Torhout

Samenvatting: Bouw samen met je leden een carnavalswagen en doe mee aan de plaatselijke carnavalsstoet.

Duur: Enkele weken tot maanden, Aantal deelnemers: Min. 15
afhankelijk van wat je zelf wil

Locatie: KLJ-lokaal of hangaar Aantal begeleiding: 3
waar plaats is om te werken.

Materiaallijst: Afhankelijk van wat je ervan wil maken.

Actie

Aanvragen

- Contacteer de verantwoordelijke van de carnavalsstoet.
- Maak je verzekering in orde voor de tractor en kar die jullie zullen gebruiken.
- Duid een vaste bestuurder aan die telkens nuchter blijft.
- Lees het reglement van de stoet op voorhand goed door.

Financiën

- Beschouw carnaval als een evenement met een aparte kassa. Zowel het deelnamegeld als het prijzengeld kan je gebruiken voor alles wat jullie nodig hebben om er een topcarnaval van te maken
- Om de kosten te drukken, kan je bepaalde firma's vragen om materiaal te sponsoren.
- Luister ook eens rond bij leden en hun ouders: Heeft iemand nog wat verf op overschot of oude palletten liggen?
- Aan hoe meer carnavalstoeten je meedoet, hoe groter je budget is.

- Bij verschillende carnavalstoeten krijg je een premie om mee te doen. Dat geld kan je ook gebruiken om te investeren in je wagen.
- Vraag een bijdrage van je leden voor de drankjes die ze krijgen op de carnivalswagen. Bij andere KLJ-afdelingen varieert dit van €5 tot €10 per persoon.
- Het bestuur geeft mogelijkheden aan de leden om hun kostuum zo goedkoop mogelijk te kopen of te laten maken.

Carnalswagen bouwen

- Ga op zoek naar een wagen die je enkele maanden mag lenen.
- Ga op zoek naar een plaats waar je de wagen enkele maanden mag stockeren.
- Ga op zoek naar een plaats (bijvoorbeeld een deel van je lokaal) dat als atelier gebruikt kan worden om de kleinere zaken van de wagen te bouwen/te schilderen.
- Kies een thema met je bestuur (eventueel) in samenspraak met de leden.
- Teken de wagen uit, zodat iedereen een beeld heeft van hoe het eindresultaat er moet uitzien.
- Bepaal enkele data waarop jullie samen met de leden aan de wagen zullen werken.

Muziek

- Ga op zoek naar een goede muziekinstallatie en DJ om de muziek te voorzien op jullie wagen.

Tijdens de stoet zelf

- Zorg voor een brandblusapparaat op de wagen.
- Duid 4 verantwoordelijken aan die aan elke hoek van de wagen lopen. Zij houden steeds het publiek op een veilige afstand zodat ze niet onder de wagen terechtkomen.
- Zorg ervoor dat je je imago niet schaadt door de deelname aan carnaval. Bewaak het drankgebruik bij je leden en maak op voorhand duidelijke afspraken.

Tips

- Als je deelneemt aan verschillende carnavalstoeten kan je je wagen meerdere keren gebruiken.
- Carnaval kan je ook gebruiken om reclame te maken voor je fuif of als (tussentijdse) ledenwervingsactie
- Kies een thema waarin je leden zich makkelijk kunnen verkleden.
- Gebruik je netwerk, zo kan je alles zo goedkoop mogelijk doen.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Zoek de leiding

Met dank aan KLJ Wichelen

Samenvatting: Daag de leden uit om de leiding zo snel mogelijk te vinden door groepsopdrachten en raadsels op te lossen.

Duur: 2 uur

Aantal deelnemers: Min. 10

Locatie: KLJ-lokaal

Aantal begeleiding: 2

Materiaallijst:

- Brief voor de leden
- Rebusen op papier
- Raadsels op papier
- Groepsopdrachten op papier
- Droedels op papier
- Lijst met groepsopdrachten
- Lijst met voorwerpen die ze moeten zoeken
- Selfiestick
- 5 glazen
- 4 smeermessen
- Puzzel
- Voorwerpen: bv. aftrekker, pintje, lepel, wij-hebben-dorst-handje, pokerchip
- Smartphone met 4G/wifi (min. 1 voor de leden en min. 1 voor de begeleiding)

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Materiaal verzamelen
- Lokaal inrichten

Onthaal van de leden

Er ligt in het KLJ-lokaal een brief op tafel voor de leden waarop staat:

"Beste leden,

We hebben deze week uit anonieme bron vernomen dat de leiding spoorloos verdwenen is. Niemand heeft ze gezien of kunnen bereiken. We hopen dat de leiding snel teruggevonden wordt, want de laatste dagen is het heel erg koud geweest en dat zorgt voor een grotere kans op onderkoeling. Alle mogelijke zoekacties hebben niks opgeleverd. Maar misschien kunnen jullie hen zoeken?

We hebben van de ontvoerders tips gekregen, maar er is één groot probleem: de tips zijn verstopt in het lokaal.

Kunnen jullie alle tips vinden en oplossen en vervolgens de leiding gaan halen? (Belangrijk: alle tien de tips moeten eerst verzameld zijn voor de leiding gezocht kan worden!)

We zoeken namelijk het volgende:

- *Twee rebussen*
- *Eén raadsel*
- *Vier groepsopdrachten*
- *Drie droedels*
- *Vijf verschillende voorwerpen*
- *Puzzelstukken*
- *Kaart*
- *Vier woorden*

Voor deze tips zijn soms meerdere antwoorden nodig:

- *Rebussen → Hier moet je beide rebussen hebben opgelost om 1 tip te verkrijgen.*

- *Raadsel → Hier moet je één antwoord geven om 1 tip te verkrijgen.*
- *Groepsopdrachten → deze moeten goedgekeurd worden. In totaal moeten er 5 opdrachten goedgekeurd worden. = 2 tips*
- *Droedel → 3 juiste antwoorden zijn goed voor 1 tip.*
- *Voorwerpen → foto waar alles op staat doorsturen via snapchat = 1 tip.*
- *Puzzelstukken → volledige puzzel (foto doorsturen) = 1 tip.*
- *Kaart → Hierop kan met behulp van 5 andere tips een figuur aangeduid worden, oplossing doorsturen = 1 tip.*
- *Vier woorden → doorsturen = 2 tips.*

De antwoorden kunnen jullie doorsturen naar volgend nummer: 04... (foto's worden doorgestuurd naar de snapchat van KLJ ...)

Als jullie vast zitten en niet meer verder raken, kunnen jullie een extra hint vragen via het nummer: 04...

Ook hebben de ontvoerders een aantal regels meegegeven die te allen tijde gerespecteerd dienen te worden:

- *Iedereen helpt mee.*
- *Slechts één persoon communiceert met de ontvoerders.*
- *Elke 30 minuten kan maar 1 extra hint verkregen worden en dit door een opdracht uit te voeren.*
- *Iedereen gaat op het einde van de zoektocht de leiding op de juiste plaats halen.*
- *Er wordt niet gezocht in de berging en de kasten. Alles wat nodig is, ligt in het lokaal zelf.*

May the odds be ever in your favor!"

Verloop van het spel

De leden moeten volgende zaken vinden en het antwoord steeds doorsturen naar de leiding; woorden via sms, foto's via snapchat.

- REBUSSEN



Antwoord: De appel valt niet ver van de boom.



Antwoord: Ze windt er geen doekjes om.

→ Beide rebussen zijn goed voor 1 tip.

- RAADSEL

*Degene die het maakt, wil het niet zelf gebruiken.
Degene die het koopt, zal het ook niet zelf gebruiken.
Degene die het wel gebruikt, heeft er geen weet van.
Wat is het?*

Antwoord: Doodskist

→ 1 juist antwoord is goed voor 1 tip.

- GROEPSOPDRACHTEN

In totaal moeten er 4 opdrachten goedgekeurd worden. De leden moeten steeds een foto of filmpje sturen naar de leiding.

- Groepsopdracht 1: Kringzit

Iedereen staat in een kring zo dicht mogelijk tegen elkaar, buik tegen rug. Iedereen moet echt tegen elkaar 'plakken'. Je binnenste voet staat met zijn punt tegen de hiel van de vorige. Iemand telt af en iedereen gaat gelijktijdig zitten, zodat ze op de schoot van hun 'achterbuurman' zitten. Als iemand valt of uit de kring stapt, moet iedereen naar buiten stappen of vallen, zo vermijd je ongelukken. Geslaagd? Trek er een foto van met de selfiestick.

- Groepsopdracht 2: Zwevend glas

Plaats 4 glazen in een vierkant op 30 cm van elkaar. De leden krijgen 4 (dezelfde) messen en een 5^{de} glas. Ze moeten dit glas doen zweven boven de andere glazen, zonder de glazen en de messen vast te houden. Geslaagd? Trek er een foto van en stuur naar de leiding.

- Groepsopdracht 3: Piramide bouwen

Bouw met de groep een piramide van 3 verdiepingen hoog en trek er een foto van.

- Groepsopdracht 4: Mensmachine

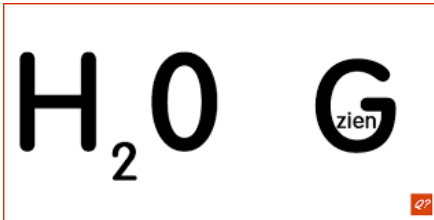
Vorm als groep een soort van mensmachine. Iedereen vormt een deeltje van de keten. Laat één speler de machine starten met een verzonden beweging en bijpassend geluid. De speler blijft dit herhalen tot de machine compleet is. Dan sluit een 2^{de} speler aan met een andere beweging en een ander geluid. Om beurten komen de andere spelers erbij, totdat de machine compleet is. Maak een filmpje van de machine en stuur het door naar de leiding.

○ Groepsopdracht 5: Selfie time!

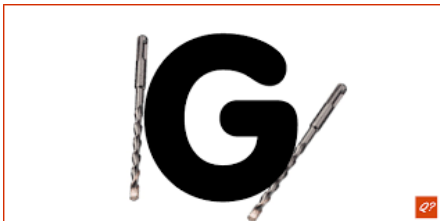
Neem om de 10 minuten een foto van een verschillende situatie (bijvoorbeeld: van een voetbalploeg, het laatste avondmaal, een groep lagere schoolkinderen...) en stuur deze steeds om de 10 minuten (stipt!) door naar de leiding.

→ Alle 5 de opdrachten zijn goed voor 2 tips.

- DROEELS



Antwoord: Watervoorziening



Antwoord: Aangeboren



Antwoord: Zonderling

→ 3 juiste antwoorden zijn goed voor 1 tip

- VOORWERPEN ZOEKEN

De leden moeten volgende voorwerpen zoeken: aftrekker, pintje, lepel, wij-hebben-dorst-handje, pokerchip. Als ze alle voorwerpen gevonden hebben, nemen ze er een foto van en sturen ze het door via Snapchat.

→ Foto van alle voorwerpen is goed voor 1 tip

- PUZZELSTUKKEN

Verspreid verschillende puzzelstukken over het lokaal. De leden moeten de puzzel zoeken en volledig maken.

→ Foto van de volledige puzzel is goed voor 1 tip

- KAART

Op de kaart kan met behulp van 5 andere tips een figuur aangeduid worden. Ze moeten vinden: Londen, Sydney, California, China en Brazilië. Als deze locaties met elkaar verbonden worden, zie je uiteindelijk een ster.

→ Het juiste antwoord is goed voor 1 tip.

- VIER WOORDEN:

Woord op de spiegel: Speculaas

Woord in nummers: Doorzetting

Woord in spiegelschrift: Feestgedruis

Woord op 2 kanten papier

→ Alle 4 de woorden zijn goed voor 2 tips.

Tips (coördinaten)

1. ...°

2. Binnen

3. ...'

4. ..."

5. N

6. ...°

7. ...'

8. E

9. ..."

10. Tip over de plek waar de leiding zich bevindt.

→ Aan te vullen o.b.v. de coördinaten waar jullie leiding zich bevindt.

Speleinde

De leiding wacht de leden op in op een gezellige plek in de buurt. Als ze daar aankomen worden ze beloond met iets lekkers.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank





LENTE

KwistetPetanque

Met dank aan KLJ Nazareth

Samenvatting: Doorheen deze interactieve quiz krijgen de leden de opdracht om, door de vragen juist te beantwoorden, zoveel mogelijk petanqueballen te verzamelen. Zoveel te meer petanqueballen ze verzamelen, zoveel te meer kans ze maken om het eindspel te winnen.

Duur: 3 uur

Aantal deelnemers: 20

Locatie: KLJ-lokaal

Aantal begeleiding: 2

Materiaallijst:

Beamer

Papier & stilo's

Sjaaltje

Projectiescherm

Petanqueballen

Box & Ipod

(zoveel mogelijk)

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Powerpoint maken
- Quizrondes opmaken
- Materiaal verzamelen

Speluitleg

We spelen een quiz. Per ronde kunnen leden ballen winnen om in de tussenrondes petanque te spelen. In die tussenrondes winnen ze dan de eigenlijke punten. Meeste punten = winnaar!

Groepsindeling

We delen de groepen zelf in (ongeveer 5 leden per groep).

Verloop van het spel

RONDE 1: Logo's

De leden krijgen 20 logo's te zien en schrijven op een blad van welk merk het logo is. Het ploegje dat de meeste logo's raadt, krijgt 3 ballen, de tweede krijgt 2 ballen en de derde 1 bal.

Shell	Android	Politie	Amazon
Twitter	Nintendo	Spa	Wella
Yamaha	Kellog's	Beats	Mazda
Rolling stones	WWF	Total	Jeugdraad
Vodafone	Calvin Klein	Firefox	BBC

RONDE 2: Wereldrecordpogingen

De leden krijgen 20 cijfervragen. Per vraag schrijft elk groepje zijn antwoord op een papier. Vervolgens worden de antwoorden op hetzelfde moment in de lucht gestoken. Het ploegje dat de meeste cijfervragen juist beantwoordt, krijgt 3 ballen, de tweede krijgt 2 ballen en de derde 1 bal.

1. Meeste piercings, hoeveel? (6005)
2. Oplossen rubik's kubus (in sec). (5.55 sec)
3. Hotdogs eten in 10 minuten. (69)
4. Snelste 100 m horden met zwemvliezen aan. (14.82sec)
5. Ballonnen opblazen met neus in 3min. (23)
6. Meest houten toiletbrillen gebroken met hoofd in 1 minuut. (46)
7. Meeste t-shirts tegelijk aan hebben. (121)
8. Kokosnoten openbreken met tanden in 1 minuut. (3)
9. Langste oorhaar. (10.2cm)
10. Meest flesjes openen met hoofd. (26)

TUSSENRONDE PETANQUE: geblinddoekt

We spelen 3x (dus 3 punten in totaal te verdienen)

RONDE 3: KAZOURONDE

Elke groep moet 2 keer naar voor komen om een liedje te kazou'en. Als iemand het weet, loopt die naar voor en pakt de praatstok. Het ploegje dat de meeste liedjes kon raden, krijgt 3 ballen, de tweede krijgt 2 ballen en de derde 1 bal.

RONDE 4: JUIST/FOUT KAMPRONDE

We stellen 10 vragen over het kamp. De antwoorden worden op hetzelfde moment in de lucht gestoken. Het ploegje dat de meeste vragen juist beantwoordt, krijgt 3 ballen, de tweede krijgt 2 ballen en de derde 1 bal.

TUSSENRONDE PETANQUE: met random voorwerpen

We spelen 3x (dus 3 punten in totaal te verdienen)

RONDE 5: SNELLE VRAGEN RONDE

Er worden 15 vragen snel achter elkaar gesteld. De deelnemers krijgen pas een pen en papier nadat alle vragen gesteld werden. Ze krijgen 1 minuut de tijd om zoveel mogelijk antwoorden op te schrijven. Het ploegje dat de meeste vragen juist beantwoordt, krijgt 3 ballen, de tweede krijgt 2 ballen en de derde 1 bal.

RONDE 6: LEG DE LEIDINGLINK

Elk ploegje krijgt een blad met allemaal kenmerken op. Er verwijzen telkens 3 kenmerken naar iemand van de leidingsploeg. De ploegjes moeten trachten te raden welke kenmerken bij welke leid(st)er horen. Wie het eerst alle linken heeft gevonden, krijgt 3 ballen, de tweede krijgt 2 ballen en de derde 1 bal.

TUSSENRONDE PETANQUE: eerst 10x rond de vinger draaien.

We spelen 3x (dus 3 punten in totaal te verdienen)

RONDE 7: GROENTEN & FRUIT

Elk groepje noemt om beurt een groente/fruit op. Diegene die de meeste groenten/fruit-soorten kan opnoemen, krijgt 3 ballen, de tweede krijgt 2 ballen en de derde 1 bal.

RONDE 8: RAAD DE INTRO

Er worden 10 intro's van liedjes gespeeld. Wie de intro weet, mag naar voor lopen en de praatstok nemen. Het ploegje dat de meeste intro's herkende, krijgt 3 ballen, de tweede krijgt 2 ballen en de derde 1 bal.

EINDRONDE: MEGAPETANQUE MET GROTE BALLEN

Speleinde

Diegene met de meeste punten wint!

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Scotland Yard

Met dank aan werkgroep KLJ Student in Gent

Samenvatting: Verschillende groepen zetten de achtervolging in doorheen de straten en steegjes van Gent om als eerste 'Mister X' in te rekenen.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 10, maar kan je gemakkelijk met een groot aantal leden spelen.

Locatie: Stad Gent (kan ook een andere stad zijn)

Aantal begeleiding: 2

Materiaallijst:

- Kaart van Gent
- Verkleedkleden voor verschillende typetjes mister X
- Kaartjes voor de groepsindeling (50-tal)
- Kaartjes voor de mol (optioneel)
- Smartphones die opgeladen zijn, minstens 2 voor de begeleiding, minstens 1 per groep.

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Whatsapp-groep aanmaken
- Deelnemers vragen om een smartphone mee te brengen met voldoende batterij en 4G.

Speluitleg

In de oude stad Gent loopt een mysterieuze man of vrouw rond. Iemand met slechte bedoelingen, iemand die beter zou worden ingerekend. Deze persoon noemen we 'Mister X'.

Jullie, de deelnemers, zijn de speurders. Het is jullie taak om Mister X te identificeren en in te rekenen. Van 1 ding mag je zeker zijn: Mister X zit hier, in Gent. Al de rest is nog 1 groot vraagteken.

Jullie kunnen vrij door Gent bewegen, net als Mister X. Elke 5 minuten krijgen jullie een tip over waar 'Mister X' zich bevindt. De groep van de personen die 'Mister X' kunnen inrekenen, krijgt de punten.

Groepsindeling

Deel de spelers in op basis van lengte, haarlengte, haarkleur, voornaam, achternaam, enzovoort. Zet de leden bijvoorbeeld op een rij van groot naar klein, van licht naar donker... Geef deelnemers tot slot een nummertje.

Verloop van het spel

Spelregels

- We spelen het spel tot 22u30.
- Mister X en de groepen blijven binnen de grenzen van de afgesproken kaart.
- Elk team blijft altijd samen. Als een team opsplijt, worden ze gediskwalificeerd.
- Er wordt elke 5 minuten 1 tip doorgestuurd via de Whatsapp-groep.
- De ploeg van de persoon die als eerste Mister X kan aantikken, krijgt de punten van dat spel.
- Na elk spel wordt er een tussenstand van de punten doorgestuurd via de Whatsapp.
- Indien 'Mister X' wordt ingerekend, start het spel opnieuw met een andere 'Mister X'.

Puntentelling:

Elk team kan punten verdienen door het inrekenen van 'Mister X' of door het uitvoeren van tussentijdse opdrachten. De ploeg die op het einde van de avond het meeste punten heeft verdiend, wint het spel.

Het inrekenen van Mister X:

Het inrekenen van Mister X is het hoogste doel van het spel. Dit wordt dus ook het hoogst beloond, met 5 punten. De punten gaan integraal naar de ploeg van de persoon die Mister X als eerste kan aantikken.

Tussentijdse opdrachten:

Op de Whatsapp-groep kan de spelleiding tussentijdse opdrachten posten. Deze opdrachten kunnen variëren in moeilijkheid. Daarom variëren de te verdienen punten ook tussen 1 punt en maximum 3 punten.

Variant: De Mol

Als je het spel graag een extra dimensie geeft, kan je een mol toevoegen. Deze mol loopt mee met een bepaalde groep, maar hoort eigenlijk bij een andere groep. Zonder dat iemand weet wie deze mol is, kan hij/zij het spel proberen te saboteren. Indien de mol erin slaagt om zelf mister X aan te tikken, gaan de punten niet naar de ploeg waar hij mee meeloopt, maar naar de ploeg waarbij hij werkelijk hoort.

Groepsopdrachten:

- Zoek een lookalike van Elvis Presley, Koning Filip, Donald Trump... (wees creatief). De beste lookalike wint.
- Zing het volledige KLJ-lied op het Gentse plein (refrein door 3 andere mensen).
- Maak een piramide met je team van 2,5 lagen hoog.

Speleinde

Na 2u30 wordt er terug verzameld op een centraal punt en worden de punten geteld. De groep met de meeste punten wint.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Groot paaseierenspel

Met dank aan KLJ Loker-De Klijte

Samenvatting: De leden worden uitgedaagd om via individuele en groepsopdrachten zoveel mogelijk chocolade paaseieren te verzamelen.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 10

Locatie: KLJ-lokaal

Aantal begeleiding: Min. 2

Materiaallijst:

- Kleine chocolade paaseitjes
- Grote chocolade paaseieren
- Materiaal om de kamer aan te passen
- Speelkaarten
- Kippeneieren

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Hindernissenparcours maken
- Boodschappen doen
- Beslissen wat je verandert in de kamer

Speluitleg

De leden krijgen allemaal hun eigen grote paasei. Ze moeten het de hele avond bij zich houden. Er worden enkele individuele en groepsspelen gedaan.

Groepsindeling

Iedereen neemt met zijn ogen dicht een paaseitje uit de mand. Er zijn 2 verschillende kleuren van paaseieren. Diegene met dezelfde kleur vormen een groep. Bij een grote groep leden wordt de groep opgesplitst in meerdere kleine groepjes.

Verloop van het spel

GROEPSOPDRACHTEN:

- Zoek de 10 verschillen

De leden gaan binnen in een ruimte en kijken gedurende een aantal minuten goed rond zich. Daarna verlaten ze de ruimte en worden er 10 zaken verwisseld. Het is de bedoeling dat ze er zoveel mogelijk raden. Ze mogen 2 keer missen, bij de 3de keer is het spel gedaan. Per goed geraden verschil krijgen ze 10 kleine paaseitjes.

- Spelen tot een bedrag

De leden krijgen van het bestuur een getal. Het is de bedoeling dat ze door speelkaarten te verzamelen aan dat getal geraken. Ze krijgen 5 minuten de tijd om te zoeken. De speelkaarten liggen in en rond het lokaal verstopt. Ze moeten de getallen optellen. Raken ze aan het getal, dan krijgen ze 50 kleine paaseitjes. Lukt het niet, dan verliezen ze 25 eitjes.

- Hindernissenparcours

De leden leggen een parcours af en krijgen op het einde telkens een eitje. Ze keren terug en leggen het in een pot. Het is de bedoeling om zo vlug mogelijk aan 10 eitjes te geraken. Als ze hierin slagen, krijgen ze per persoon 5 kleine eitjes. Als het niet lukt, verliezen ze 1 ei per persoon.

- Mond aan mond

De leden moeten over een bepaalde afstand een kippenei met hun mond doorgeven. Het is de bedoeling om ter vlugst aan de overkant te geraken

zonder dat het ei breekt. Slagen ze erin, dan krijgen ze 50 eitjes. Breekt het ei, dan verliezen ze er 25.

INDIVIDUELE OPDRACHT:

- Volle mond

De leden moeten zoveel mogelijk kleine chocolade-eitjes in hun mond stoppen. Wie het meest eitjes in de mond heeft, krijgt 25 eitjes.

Speleinde

De leden mogen genieten van de paaseieren die ze verdienden.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Estafettespelen

Met dank aan KLJ

Samenvatting: Geef je pleinspelen een boost met deze originele estafettespelen.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 12

Locatie: KLJ-lokaal

Aantal begeleiding: Min. 2

Materiaallijst:

- Afhankelijk van de gekozen estafettespelen (zie verder)
- Scorebord

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Materiaal verzamelen
- Scorebord voorzien

Speluitleg

De groep wordt opgedeeld in 2 of meerdere groepen, afhankelijk van de groepsgrootte. Doorheen de namiddag worden verschillende estafettespelen gespeeld. De score wordt steeds bijgehouden op een scorebord.

Groepsindeling

Vraag aan de leden om één schoen uit te doen en gooi de schoenen op verschillende stapeltjes (naargelang het aantal ploegjes). De ledens wiens schoen op dezelfde stapel ligt, vormen een ploegje.

Verloop van het spel

- ZOEK MAAR ESTAFETTE

De ploegen zitten op een rij tegenover elkaar en zijn genummerd per opgaan (gelijke nummers zitten tegenover mekaar). De spelleider staat op een verhoog op een afstand van de spelers. Hij zegt "breng mij ... een lepel, een bruine schoen..."Vervolgens roept hij een nummer. De spelers met dit nummer brengen het gevraagde voorwerp zo vlug mogelijk op het verhoog. Wie het eerst is, heeft een punt. Tip: indien er weinig materiaal aanwezig is, zal de leiding voor enige voorwerpen in de buurt zorgen.

- DRONKEMANSRIT

De spelers staan in gewone estafetteopstelling. Op het fluitsignaal lopen twee spelers naar het keerpunt (= emmer op zijn kop), draaien er tienmaal rond en keren terug naar hun groep waar de tweede mag vertrekken. Wie is het vlugst klaar?

- KELNERRACE

De spelers stellen zich op in estafetteopstelling. De twee eerste spelers hebben elk een schenkbord met daarop een beker water. Op het fluitsignaal lopen ze naar het keerpunt en kieperen het resterende water in de maatbeker en keren terug. De tweede vult de beker en zet hem op het schenkbord enz. Wie brengt het meeste water over in het afgesproken tijdsbestek?

- VERKLEDESTAFETTE

Gewone estafetteopstelling. Voor de rijen ligt er telkens een mannenoutfit die de nummers één op het beginsignaal aantrekken, ermee naar het keerpunt lopen, het daar uittrekken en de vrouwenoutfit die daar klaarligt aantrekken. Terug bij de rij aangekomen trekken ze de vrouwekleren uit en begint nummer twee aan zijn beurt. Wie is het vlugst in het verkleden?

- VANG EN GOOI ESTAFETTE

De spelers staan met hun ploeg in een rij. Tussen de spelers is er onderling een afstand van circa vier meter. De beginnende speler heeft een bal die hij

op het beginsignaal naar de volgende werpt. Deze tracht hem op te vangen en door te gooien naar de volgende. Als de bal valt, moet die teruggehaald worden en mag de speler verder doen als hij op zijn plaats is. Wie is het vlugst heen en terug met de bal?

- **WERPESTAFETTE**

Gewone estafetteopstelling. De nummers één hebben elk een bal in een verschillende kleur. Op het fluitsignaal gooien ze deze bal zo ver mogelijk weg en rennen daarna achter de bal van de tegenpartij. Als de bal gevangen is, geef je hem door aan de tweede persoon van jouw ploegje. Die gooit op zijn beurt de bal opnieuw weg en haalt de andere. Wie staat er het vlugst terug in de rij?

- **WIE SPRINGT HET VERST**

De beide groepen staan op een rij. Het lid dat eerst staat, springt met beide benen tesamen zover mogelijk. Daarna gaat de volgende op die plaats staan en doet juist hetzelfde. Wie het verst staat nadat iedereen gesprongen heeft, is gewonnen.

- **ESTAFETTEKRIJGER**

De spelers verspreiden zich over het speelveld. Eén speler is de jager en één heeft een voorwerp bij dat hij gedurende het spel aan iemand anders kan geven. Diegene die het voorwerp krijgt, mag niet weigeren en moet op zijn beurt beginnen lopen. De jager moet hem nu proberen te tikken. Tikt de jager de loper, dan wisselen de rollen & voorwerp. Het is wel verboden het voorwerp te gooien.

- **DUIZENDPOOT**

De twee ploegen staan op een rij voor een lijn. Op 10 m ligt er voor elke groep een band die het keerpunt aanduidt. Op het fluitsignaal vertrekt de eerste, loopt rond het keerpunt en neemt bij zijn terugkeer een tweede speler met zich mee. Zo altijd verder tot alle spelers ingeschakeld zijn. De ploeg die eerst volledig over de lijn komt, is gewonnen. Opmerking: de ploeg die onderweg de ketting verbreekt, moet een strafonde lopen.

- TUSSEN DE BENEN

De ploegen staan achter elkaar in spreidstand. De laatste van elke rij kruipt op het fluitsignaal onder de benen van de spelers voor zich door en neemt plaats vooraan. Daarna vertrekt de volgende. Wie het eerst terug in de oorspronkelijke rij staat, is gewonnen.

- KNALAFLOSSING

De spelers staan in een gewone estafetteoplossing. Op het sein vertrekt de eerste van elke groep naar het keerpunt. Alvorens ze mogen terugkeren, moeten ze een ballon stukblazen en een ballon meenemen voor de volgende. Wie eerst rond is, is natuurlijk gewonnen.

- PAARDRIJ-ESTAFETTE

De jongeren staan voor dit spel achter elkaar achter de startlijn. De eerste persoon van iedere groep neemt de tweede persoon op de rug en als de spelleider een startsignaal geeft, rennen er naar het einde van de baan. Zodra ze aangekomen zijn, moeten ze wisselen. Zo lopen ze weer terug naar de startlijn om het tweede koppel af te tikken. Zo gaat het spel door tot een groep klaar is.

- LEEGLOOP

Gewone estafetteopstelling. Bij iedere groep staat een leider met een grote waterton en emmer. De eerste van elke groep heeft een diepvrieszakje waarin een gatje zit. Op het signaal vullen ze hun zakje in de emmer, lopen naar de overkant waar ze hun resterende water in een emmer doen en dan terugkeren. Ondertussen heeft de leider de emmers aangevuld. De eerste geeft het zakje aan de tweede enz... Wie het meest water heft, is de winnaar.

- OVERZETBOOT

De ploegjes staan in gewone estafetteopstelling. De eerste twee van elke ploeg krijgen twee grote stukken karton. De bedoeling is dat de duos tesamen de rivier oversteken door op het karton te gaan staan, het tweede eindje verder te leggen, enzovoort. Tot aan het keerpunt waar nummers 1 blijven staan en de nummers met de stukken karton terugkeren en

hetzelfde opnieuw proberen met de nummers 3. Welke ploeg is er het eerst aan de overkant?

Tips

Nog veel meer estafettespelen vind je via de link naar de spelendatabank.

Speleinde

Op het einde wordt bekeken welke groep het meeste punten heeft weten te verzamelen. De winnende ploeg krijgt een prijs (in te vullen naar keuze).

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank





ZOMER

Spel zonder grenzen

Met dank aan VKB'er Elke Bernaerts

Samenvatting: Speel deze verschillende varianten op gekende sporten en maak er een sportieve, zomerse dag van.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 10

Locatie: Grasplein

Aantal begeleiding: Min. 2

Materiaallijst:

8 nadars	2 frisbees	1 bol paprikakoord
30 hockeysticks	2 voetballen	1 rol tape
10 tennisballen	1 gouden balletje	25 blinddoeken
4 tafels	4 kruiwagens	30 sjaltjes
2 stoelen	15 doeken	20 sla-bakken
12 autobanden	Ballonnenbal-zak	12 hoepels
Afspanlint	16 sjobalken	32 colabakken
4 schilderspakken		

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Materiaal verzamelen → Niet alles van de materiaallijst zal je in je KLJ-lokaal hebben liggen. Zoek naar alternatieven die jullie wel ter beschikking hebben of luister bij naburige KLJ's.

Speluitleg

Er worden vier groepen gemaakt die het doorheen de (voor)middag tegen elkaar zullen opnemen. De winnaars van elk spel krijgen een punt. Die punten kunnen gebruikt worden tijdens het eindspel.

Verloop van het spel: De spelletjes

- KUBB ZONDER GRENZEN

We spelen Kubb met de vier groepen tegelijk. Het veld bestaat dus uit twee Kubb-velden over elkaar. In plaats van met een Kubb-set spelen we met materiaal zonder grenzen. In plaats van de balkjes in het veld komen de sla-bakken. Om te werpen gebruiken we buitenbanden van een auto.

- VOETBAL ZONDER GRENZEN

We spelen voetbal met een supergrote ballonnenbal. Iedereen heeft een sjaaltje vanachter in zijn broek steken. Als iemand deze er kan uittrekken, moet je ter plaatse blijven staan. Hij/zij krijgt zijn wimpel meteen terug, maar moet wel wachten tot hij/zij geraakt is door de bal vooralleer hij/zij terug mag meespelen. De persoon mag niet van zijn plaats afgaan, hij/zij mag wel zijn/haar benen openen en sluiten.

Voor dit spel worden de vier groepen samengevoegd tot twee groepen.

(De ballonnenbal: laat de deelnemers allemaal een paar ballonnen opblazen, goed groot. Stop deze allemaal in een zak, tot er echt niets meer bij kan. Best na elk spelletje bijvullen, want de ballonnen durven al eens te ploffen.)

- TIENBAL ZONDER GRENZEN

We spelen tienbal met de ballonnenbal.

- ZWERKBAL ZONDER GRENZEN

De opstelling: we hebben een groot speelveld met aan elk uiteinde een constructie die bestaat uit twee tafels op elkaar en daar bovenop een stoel. Er wordt gespeeld met vier verschillende ballen. Een voetbal, die alleen met de voet gespeeld mag worden. Een frisbee, die alleen vanuit stilstand mag worden gegooid. Een tennisbal, die alleen uit stilstand mag worden gegooid en de gouden snaai (die stiekem zilver is) die verstopt is.

Er kan op verschillende manieren worden gescoord:

- Met de voetbal wordt gescoord tussen de poten van de onderste tafel (1 punt) of tussen de poten van de bovenste tafel (2 punten) Het punt telt alleen als de voetbal er vanvoor of vanachter wordt ingetikt.
- Met de frisbee tussen de poten van de bovenste tafel (2 punten) Deze mag zowel vanvoor als vanachter er doorgaan.
- Met de tennisbal tussen de poten van de stoel (1 punt), mag langs alle kanten.

Het spel wordt gespeeld zolang men de gouden snaai niet vindt. Als de gouden snaai gevonden is, houdt het spel op. Het team dat de gouden snaai vindt, krijgt 10 punten.

Opgelet:

- Gouden snaai op voorhand verstoppen!
- Misschien is de groep te klein om met drie ballen te spelen. In dat geval kan er een bal weggelaten worden of kan er worden afgewisseld (bijvoorbeeld op een bepaald moment de bal uit het spel halen en de frisbee er in brengen).
- Voor dit spel worden de vier groepen samengevoegd tot twee groepen.

- **KRUIWAGENRACE**

We doen een estafette met kruiwagens. In elke groep moeten er 4 personen spelen. 3 van deze personen zijn geblinddoekt, de vierde persoon mag niet praten (Eventueel plakband over de mond plakken). Één geblinddoekte zit in de kruiwagen, een andere geblinddoekte bestuurt deze. De twee andere personen moeten de weg aangeven. Ze krijgen 2 minuten om speciale tekens af te spreken, want de ene kan niet zien en de andere kan niet praten. Ze zullen dus de instructies voor de persoon die moet rijden moeten doorgeven door bijvoorbeeld kneepjes te geven in de schouder of iets dergelijk.

- WERELDROOF

We spelen vlaggenroof, maar dan met grote wereldballen. De groepen worden samengevoegd tot 2 groepen en geven zichzelf allemaal een nummer tussen 1 en 8. Als de spelleider hun nummer roept, moeten ze zo snel mogelijk de wereldbol achter de lijn van hun groep krijgen.

- CHINESE VOETBAL ZONDER GRENZEN

We maken een chineesvoetbalveld zonder grenzen a.d.h.v. nadars, doeken en afspanlint. Er worden 8 nadars opgesteld in een cirkel. Tussen de nadars zit telkens een meter opening, waar een doek wordt tussengespannen. Van het midden van elke nadar wordt een stuk afspanlint gespannen naar de overkant, zodat er 8 vakken tevoorschijn komen.

Elke groep splitst zich op in 2 groepjes van 2. In elk vak staan 2 deelnemers. Scoren kan door met de hockeystick de tennisbal in de goal (tegen het doek) van de anderen te schieten.

- ESTAFETTE ZONDER GRENZEN

Per groep staan 5 colabakken op een rij: er rusten 2 sjobalken op de eerste twee bakken en vervolgens 2 sjobalken op de volgende twee bakken. De laatste bak staat een eindje verder.

Het is de bedoeling dat de deelnemers balanceren over de sjobalken. Helemaal tot aan het einde en van daaruit een hoepel gooien naar de laatste bak. Ze moeten om ter eerst drie hoepels rond de bak krijgen. Als de hoepel wordt gegooid en naast de bak beland, dan wordt deze opgeraapt en moet deze terug vanaf het begin naar achter worden gebracht.

- SUMO ZONDER GRENZEN

Er wordt met afspanlint een grote cirkel gemaakt. Omdat sumopakken net iets te veel kosten, maken we ze even zelf. Iemand van de groep doet een schilderspak aan, daarna wordt het pak helemaal vol gestoken met ballonnen, zodat we een sumopakachtig iets hebben. Van elke groep komt de sumoworstelaar in de cirkel te staan. Het is de bedoeling om de andere

sumo's uit de cirkel te duwen. Degene die als laatste overblijft, heeft de sumo-wedstrijd gewonnen.

Afhankelijk van het aantal ballonnen die nog leven en die nog over zijn, kunnen de anderen ook een keer sumospeler zijn.

Speleinde

Voor het eindspel worden in het speelveld 4 vakken afgebakend. Het is de bedoeling om op het einde van het spel zoveel mogelijk ballen in het eigen vak te hebben. Voor elk punt dat ze hebben verdiend, krijgen ze al zeker 1 tennisbal. In het midden van het veld liggen nog andere ballen, zoals de voetballen, de wereldballen, ballonnen...

Ze krijgen 5 minuten voor het eindspel. Waarin ze de eigen voorraad moeten beschermen (de tennisballen die ze hadden verdiend), maar ook andere ballen kunnen gaan kapen bij de rest of op het veld.

Na 5 minuten wordt het spel gestopt en wordt er geteld wie de meeste ballen heeft. De groep die gewonnen is, mag zich terecht een echte KLJ'er zonder grenzen kronen.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Kamping Kitsch

Met dank aan KLJ Veurne

Samenvatting: Doorheen de activiteit mogen de Johnny's en Marina's van jouw KLJ zich helemaal uitleven in verschillende duels. Diegene die de meeste duels wint, kan gadgets verdienen om nóg meer in thema te zijn.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 10

Locatie: KLJ-lokaal en sportterrein

Aantal begeleiding: Min. 1

Materiaallijst:

- Verschillende snacks (voor sfeer of een eetopdracht)
- Tampons
- Plastic bekertjes
- Grote flessen water, goedkope frisdrank... (eventueel pintjes voor +16)
- Plaktattoos
- Verkleedkledij
- Karton en verf als je een fotokader wil maken
- Gadgets voor je winkel of auto's op een blad geprint en dan verschillende auto-onderdelen om hem te pimpen
- Speelgoedgeld

Klaarzetten en voorbereiden

- Voorzie indien mogelijk een originele uitnodiging. Vraag iedereen om 'marginaal' verkleed naar de activiteit te komen (bijvoorbeeld gratis als je verkleed bent, een bijdrage vragen indien niet verkleed).
- Zoek wat 'marginale' meezing muziek en speel dit gedurende de avond af.
- Plaats enkele tafels om spelletjes op te spelen.

Verloop van het spel

Er zijn 2 varianten op deze avond:

- KITSCH-SHOP

Alle leden doen opdrachten of spelletjes. Als je wint, krijg je een geldsom. Daarmee kan je in de shop materiaal kopen om je outfit of avond te pimpen (bijvoorbeeld: bellenblazers, tassen, bierglas, shoppingtas...).

- PIMP MY RIDE

Leden doen ook hier opdrachten. Alleen of in team. Wie wint/in de winnende ploeg zit, mag een auto-onderdeel kiezen om zijn/haar johnnybak te pimpen!

Voorbeelden van kleine spelletjes:

- Beschuiten eten en dan om ter eerst kunnen fluiten.
- Armworstelen
- Een beker water leedrinken terwijl je in je wangen 2 tampons hebt zitten.
- Eetwedstrijdje (2 teams moeten om ter vlugst een tafel met bijvoorbeeld een fles water, een blik erwten, een pak koeken en een zak chips leegeten).
- Estafette of bergrit doen.
- Quizvragen oplossen

- Nagels lakken
- Kaartspelen zoals manillen, hoger-lager...
- Uno
- Ganzenbordspel
- ...

Tips

- Doe zeker ook eens inspiratie op bij de 'Binnen de minuut' spelletjes.

Speleinde

We zoeken de meest marginale kamping kitsch bezoeker en dan kan het feest losbarsten.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Doop

Met dank aan KLJ Limburg

Samenvatting: Een ludieke manier om je (nieuwe) leden te dopen.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 5

Locatie: KLJ-lokaal

Aantal begeleiding: 2

Materiaallijst:

Grote plastic	2 touwtrektouwen	2 Rugbyballen
Modder	10 voetballen	2 strandballen
10 (bier)bakken	10 kg bloem	1 supergrote bal
10 schuimrubberen buizen	10 pingpongballen	Voorwerpen voor in de modder

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Modderbak maken
- Materiaal verzamelen

Speluitleg

De bedoeling van het spel is om zoveel mogelijk levens te verzamelen voor het eindspel. Levens zijn kleine poppetjes. Om die levens te verdienen, worden er spelletjes gespeeld. Na elk spelletje krijgt de winnaar al zeker 1 poppetje. Daarna kan er in de modderbak nog op zoek worden gegaan naar andere poppetjes. Voor deze zoektocht krijgen ze een halve minuut. De winnaars mogen echter 10 seconden eerder vertrekken.

Moeilijkheidsgraad: na 1 minuut fluit de leiding af. Wie er op dat moment

nog in de modderbak zit, verliest 3 levens! De deelnemers moeten dus op 1 of andere manier zien dat ze de tijd in 't oog houden.

Verloop van het spel

We starten met een actief spelletje waarbij de deelnemers ook kennis maken met elkaar. Het actieve aspect aan het spel moet ervoor zorgen dat de deelnemers het warm krijgen waardoor ze meer geneigd zijn om in de modder te spelen.

De gehele groep wordt in een ster geplaatst. Het aantal armen van de ster wordt bepaald door het aantal deelnemers. In elke arm staan 3 deelnemers. 1 deelnemer van de groep loopt rond de buitenzijde van de armen en plaatst zich op een gegeven moment (zelf te bepalen) achter de deelnemers van 1 arm. Op dit moment dienen de deelnemers van die arm allen rond de ster te lopen. Tijdens het lopen dient diegene die zich als vierde aan de arm heeft toegevoegd met zijn benen open te gaan staan en de namen van de 3 deelnemers te roepen voordat ze allen door de benen van deze persoon zijn.

Diegene die rond gelopen heeft en als laatste door de benen van de persoon kruipt, moet als volgende rondgaan.

Kleine competitieve spelletjes:

- **VARKENSBAK**

Een touwtrektouw wordt op 30 cm gespannen boven de modderbak. Alle deelnemers staan op een lijn. Als de leiding signaal geeft, moeten alle deelnemers zo snel mogelijk onder het touw. De laatste deelnemer valt af.

- **VIERVAKKENSPEL**

Twee trektouwen worden op een hoogte van 50cm boven de grond in het midden van het speelveld gespannen in een kruis. (Van elke groep wordt er een (chinese) vrijwilliger aangeduid) In elk vak zit een groep. Bij het startsignaal is het de bedoeling dat de deelnemers met hun vak trachten om de deelnemers van het andere vak onder het touw door te trekken in

hun eigen vak. Wanneer je uit je eigen vak getrokken bent, val je af en dien je aan de zijlijn te gaan staan. (Eventueel kunnen de personen die afvallen de personen aan het touw vervangen, zodat deze toch nog kunnen meespelen).

- VENTIELTJE

1 iemand staat in het midden met zijn benen gespreid. Bij het startsignaal dienen de deelnemers naar de overkant van het speelterrein te lopen, maar dit door de benen van diegene die in het midden staat. Wie als laatste door de benen kruipt, dient mee in het midden te gaan staan achter diegene die er stond. Dit tot iedereen in het midden staat, op één iemand na.

- BUISVECHTEN

Iedere deelnemer krijgt een colabak en plaatst deze in een cirkel. Elke deelnemer krijgt alsook een buis. Het is de bedoeling om de andere m.b.v. de buis van de colabak af te slaan. Wanneer je van de colabak stapt, val je af. Je colabak mag blijven staan in de cirkel.

- VAKVECHTEN

Op de grond worden 5 aaneensluitende vakken getekend. Alle deelnemers vertrekken in het eerste vak en trachten hun niet-teamgenoten te duwen naar het tweede vak enzo verder. Het doel van het spel bestaat eruit zo lang mogelijk in de vakken aanwezig te blijven.

- BOM

In de modder worden een aantal ballen gelegd van diverse grootte. De gehele groep vormt een cirkel door elkaar de hand te geven. Doel van het spel is om anderen de bal (=bom) te laten raken, waardoor ze afvallen. Diegene die het langst overblijft wint.

- PLATTE JEANNE

Alle deelnemers staan achter de startlijn en lopen over op het startsignaal. In het midden staat 1 iemand die de andere probeert te 'tikken' door deze

op de grond te leggen. Als iemand op de grond ligt, moet deze helpen 'tikken'.

- **DIKKE BERTA AAN HET TOUW**

Zelfde principe als gewoon dikke Berta, maar nu hebben de personen die overlopen een touw vast. De persoon in het midden tracht de personen van het touw te trekken.

- **BALLENSPEL**

Het modderveld wordt weer in vier gedeeld. Alle ballen worden in het speelveld gedropt. Het spel duurt vier minuten en het is de bedoeling om na die vier minuten zo weinig mogelijk ballen in jouw speelhelft te hebben liggen. Enige moeilijkheid is dat personen die de ballen aanraken, de modder niet mogen raken. Ze zullen dus moeten worden opgepakt of iets dergelijk (Op een bladje gaan staan mag niet!) De lijnen van de vlakken worden denkbeeldig oneindig ver doorgetrokken, dus ook ballen die achter jouw vak liggen tellen mee.

- **CIRCLE OF PAIN**

Je hebt een autoband/traktorband en een aantal kegels (het aantal leden dat je hebt). Dan leg je de band in het midden en de kegels in een grote cirkel er rond. Iedereen krijgt een kegel aangewezen en dan is het de bedoeling dat je de band over je eigen kegel krijgt. **HET PIJNWOORD IS APPEL!!**

- **KWALLEBALLEN**

We spelen rugby, maar i.p.v. een rugbybal, gebruiken we een juttezak met zand in. Om te scoren moet je de juttezak in het teiltje water van de andere groep deponeren. De gewone regels van rugby gelden: naar achter passen, tackelen gebeurt alleen door je arm om het middel van de tegenstander te vouwen (niet om de benen!!). Het pijnwoord is wederom appel.

- TWEE IS TE WEINIG, DRIE IS TE VEEL OP DE GROND.

Iedereen gaat per 2 op de grond liggen. Er wordt een kat en een muis aangeduid. De kat moet de muis proberen te tikken. Lukt dat, dan wordt de kat de muis en omgekeerd. MAAR, de muis kan wegvlugten en zichzelf in veiligheid brengen. Hoe? Door op een ander duo te gaan liggen. De onderste persoon van dat duo wordt dan kat en de huidige kat wordt muis.

Tips

- Je kan deze opdrachten uiteraard ook doen met etensresten e.d.
- Zorg ervoor dat iedereen zich snel kan wassen.

Speleinde

De markt: Iedere deelnemer krijgt een handje bloem en 3 levenskaartjes. De bedoeling is dat je elkaar tikt, door bloem aan de onderkant van de schoenzool aan te brengen. Er mag heftig geduwd, gesleurd en gecollaboreerd worden! Diegene die hierin slaagt, krijgt een levenskaartje van diegene waarbij het gelukt is. Als je geen levenskaartjes meer hebt, wordt je slaaf. Slaven kunnen gekocht worden doordat iemand 2 levenskaartjes betaalt voor jou. Je dient dan je 'meester' te helpen met het afnemen van levens van anderen.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



Pollepeltocht

Met dank aan KLJ geweest Tielt

Samenvatting: Op een originele manier op sneukeltocht.

Duur: 2-3 uur

Aantal deelnemers: Min. 10

Locatie: Woonplaatsen van leden/leiding

Aantal begeleiding: Min. 2

Materiaallijst:

- Fluo-vestjes,
- Pollepel per lid (zelf mee te brengen),
- Alles wat je nodig hebt om het eten en drinken te serveren.

Actie

Klaarzetten en voorbereiden

- Op de uitnodiging staat dat de leden met de fiets en een pollepel naar de activiteit moeten komen.
- Bij elke stop iets voorzien van eten/drinken dat uit een pollepel kan gedronken/gegeten worden.

Speluitleg

Bij elke leid(st)er is er een stop van de fietstocht waar je iets van eten of drinken kan nuttigen. Dit alles krijg je steeds in je pollepel.

Verloop van het spel

Elke keer wijst iemand anders de weg. Je kan er ook voor zorgen dat de leden steeds een opdracht moeten doen, alvorens ze de volgende locatie kennen.

Tips

Verschillende tochttechnieken vind je op de spelendatabank.

Fluovestjes zijn een must, ook als het licht is buiten. Ga je in het donker op pad? Zorg dan ook dat je leden goed verlicht zijn. Op onze website www.klj.be/spelen/veiligheid-verzekerd/veilig-het-verkeer vind je nog meer tips om veilig op pad te gaan.

Speleinde

Als iedereen terug aangekomen is aan het lokaal en voldoende heeft gegeten en gedronken.

Ook te vinden op:

www.klj.be > spelen > spelen maken (of vinden) > spelendatabank



