



met steun van de Vlaamse gemeenschap



EXPRESSLING: HET BESTE SPEL TER WERELD

Tito's doen zich graag volwassen voor, maar willen zich stiekem nog eens uitleven. Daarvoor is expressie uitermate geschikt. Daarom werd een expressief spel ontwikkeld waarbij je gebruik maakt van een teerling (dobbelsteen): zie daar, Expressling is geboren! En dat is het spel dat niet voor niets kan gaan lopen met de titel 'het beste spel ter wereld'!

Dit is een kant-en-klaar spel voor de tito's. Het is bedacht door de Titocommissie, een gezellige bende met een passie voor spelen maken op maat van onze 12- tot 14-jarige vrienden. Het spel kan gemakkelijk aangepast worden voor een grote of kleine groep. Foto's, vragen of opmerkingen mogen jullie altijd doorsturen naar afdelingen@chiro.be. Veel plezier ermee!

Afdeling: tito's

Aantal deelnemers: 3 tot 30

Soort spel: expressie, bordspel

Duur: 2 minuten tot 2 uur

Terrein: overal

Bijlagen bij dit spel:

- ✘ 1 dobbelsteen
- ✘ 1 handleiding
- ✘ 20 personenkaartjes
- ✘ 20 actiekaartjes

Materiaal dat je zelf moet voorzien:

- ✘ Schrijf- en tekengerief
- ✘ Tijdsmeter (horloge, chronometer of gsm)

DOEL VAN HET SPEL

Tito's spelen individueel en moeten daarbij hun meest expressieve talenten kunnen gebruiken. Ze moeten zoveel mogelijk punten verdienen.

SPELVERLOOP

1. Wie aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen. De tekening die naar boven ligt, bepaalt welk expressief spel je moet spelen.



PICTIONARY:

Maak in maximaal 90 seconden een tekening, de anderen moeten binnen die tijd raden wat het is.



OMGEKEERDE PICTONARY:

Hier teken je niet zelf, maar geef je instructies aan iemand anders. Bijvoorbeeld: "Teken een cirkel, trek daaronder een horizontale lijn, kleur de cirkel zwart, enz." De anderen hebben drie minuten de tijd om te raden wat er getekend wordt. Ofwel kiest de leiding die andere, ofwel mag de speler dat zelf doen.



BEELD UIT MET GELUID:

Je hebt 30 seconden om iets uit te beelden. Je mag daarbij geluid maken, maar je mag geen beschrijvingen geven. Als je bijvoorbeeld Speedy Gonzalez bent, mag je wel "Andale, ariba!" zeggen, maar niet "ik ben een getekende Mexicaanse muis van Looney Tunes".



BEELD UIT ZONDER GELUID:

Je hebt 1 minuut om iets uit te beelden zonder geluid te maken.



ZEG EENS EUH:

Je moet iets beschrijven zonder euh te zeggen. Het spreekt voor zich dat je niet letterlijk mag zeggen wat je beschrijft. Je hebt daarvoor 1 minuut.



EXPRESS YOURSELF:

Je beschrijving moet in een andere taal zijn, bijvoorbeeld in het Engels of in het Frans. Ook hier mag je niet letterlijk zeggen wat je uitbeeldt, ook niet in de andere taal. Je hebt daarvoor 1 minuut.

2. Trek een personagekaartje en een actiekaartje uit de twee stapels.

3. Voer uit de combinatie van de dobbelsteen, het personagekaartje en het actiekaartje uit.

Heb je bijvoorbeeld Pictionary, Michael Jackson en “doet de afwas”, dan moet je Michael Jackson tekenen die de afwas doet. Heb je Express yourself, Lady Gaga en “zwaard smeden”, dan moet je in een andere taal beschrijven dat Lady Gaga een zwaard smeedt.

4. De andere tito's raden.

Zowel degene die het raadt als degene die zich expressief moest uiten, krijgen punten. Schrijf die punten ergens op.

Pictionary:	2
Omgekeerde Pictionary:	3
Beeld uit met geluid:	2
Beeld uit zonder geluid:	3
Zeg eens euh:	2
Express yourself:	3

VARIATIE: EIGEN PERSONAGES EN ACTIES

Heb je Expressling al zo vaak gespeeld dat de personages en acties voorspelbaar worden? Laat je leden zelf kaartjes maken. Een recept met garantie op meer hilariteit!

VARIATIE: DE GOKRONDE

Omdat niet alle tito's even goed zijn in verschillende vormen van expressie, kan het toeval er ook bij betrokken worden. Na iedere ronde moeten alle tito's hun punten inzetten. Als ze fout gokken, verliezen ze al hun punten. De 'x op y' geeft telkens aan hoe groot de kans is dat je juist raadt.

5 op 6: Kies een logootje dat niet naar boven zal liggen. Als je wint mag je de punten x 2 doen.

2 op 3: Kies een groep van logootjes die het niet zal worden (de potloden, megafoontjes of tekstballonetjes). Als je wint, mag je de punten x 3 doen.

1 op 2: Kies voor de positieve (zonder zwarte cirkel) of voor de negatieve logo's (zwarte cirkel). Als je wint, mag je de punten x 4 doen.

1 op 3: Kies een groep logootjes die het wel zal worden (de potloden, megafoontjes of tekstballonetjes). Als je wint, mag je de punten x 5 doen.

1 op 6: Kies een logootje dat naar boven zal liggen. Als je wint, mag je de punten x 6 doen.

Let wel op: sommige tito's zullen het niet leuk vinden als ze de punten kwijtspelen waar ze hard voor gewerkt hebben. Deze variatie gebruik je dus het beste als je een erg ongelijke puntenverdeling hebt.

VARIATIE: TIJD VAN DE ANDEREN

Verdeel je tito's in twee ploegen. De ene ploeg dobbelt voor combinaties van personen en acties en beeldt die telkens uit. Zodra beide geraden zijn, mogen ze twee andere kaartjes trekken. Dat mogen ze blijven doen zolang de andere ploeg bezig is met hún opdracht. Daarna moeten ze zelf die opdracht uitvoeren terwijl de andere ploeg uitbeeldt.







Opdrachten:

- Gezamenlijk 100 keer pompen (er mogen geen mensen tegelijk pompen).
- De hele ploeg staat in een cirkel. Pass de bal 20x maal rond. Als hij op de grond valt, moet je opnieuw beginnen.
- Verzamel van elke letter van het alfabet een voorwerp. Om het makkelijker te maken, kun je de letters Q, X en Y laten vallen. Als je het moeilijker wilt maken, kun je als voorwaarde stellen dat alles in een luciferdoosje moet passen.
- Iedereen van de ploeg moet vier verschillende rode voorwerpen vinden.
- De ploeg staat achter een lijn. Vijf meter verder staat een stoel. Die moeten ze over de lijn krijgen zonder zelf over de lijn te gaan. Dat kan bijvoorbeeld door een lasso maken, of een héél lange tak te zoeken, enz.)



VARIATIE: BEZET!

Neem een blad en teken bovenaan de zes logo's van de dobbelsteen. Vorm evenveel ploegen als je leiders en leidsters hebt. Zet de ploegen in het raster zoals in het voorbeeld.

						
Ploeg 1						
Ploeg 2						
Ploeg 3						
Ploeg 4						

Elke ploeg gooit met de dobbelsteen. Telkens trekt één speler een personen- en een actiekaartje. Hij of zij beeldt uit zoals in het basisspel, de rest van de ploeg gokt. Wanneer ze het juist hebben, mogen ze een streepje in het raster zetten onder het juiste logo en opnieuw dobbelen. Zodra een ploeg voor één categorie drie streepjes heeft, kunnen de andere er geen punten meer mee behalen: die categorie is 'bezet'. Eerder verdiende punten mogen ze wel houden. Het spel eindigt wanneer alle categorieën bezet zijn. Welke ploeg verzamelde de meeste streepjes?







VARIATIE: HET GERUCHT






Twee tito's blijven binnen, de anderen wachten buiten. Een van de twee binnen dobbelt en trekt een personen- en een actiekaartje. Die drie zaken blijven het hele spel gelden. De eerste beeldt uit. Wanneer de tweede weet wat de opgave is, geeft hij of zij dat aan. De eerste gaat aan de kant zitten, en één van de spelers buiten komt binnen. De tweede beeldt nu uit. Zo gaat het door tot iedereen aan de beurt geweest is. De laatste geeft luidop het antwoord.

Extra moeilijkheid: je kan deze variant moeilijker maken door telkens opnieuw te dobbelen en dus de manier van uitbeelden te veranderen.

VARIATIE: VIER OP EEN RIJ

Verdeel de tito's in twee ploegen. Neem een groot blad en teken daar een raster op met 21 rijen en 7 kolommen. In de eerste kolom schrijf je de 20 personen van de personenkaarten, in de eerste rij teken je de 6 logo's van de dobbelsteen, zoals in het voorbeeld.

						
Michael Jackson						
Peter Pan						
Darth Vader						
Pater Damiaan						
De paus						
Justin Bieber						
Spetter						
Flamm						
Picasso						
David Beckham						
Mr. Proper						

						
Madonna						
Heilige maagd Maria						
Kim Gevaert						
Natalie Meskens						
Lady Gaga						
Prinses Mathilde						
Minnie Mouse						
Mega Mindy						
Belle (van Belle en het Beest)						

Elke ploeg moet om de beurt dobbelen en een personenkaartje trekken. Dat bepaalt voor welk vakje je speelt. Het actiekaartje bepaalt wat de ploeg moet doen om het te veroveren. Als een actie niet haalbaar is, bijvoorbeeld omdat het materiaal niet beschikbaar is of als de actie niet realistisch is, verzin je zelf een vervangopdracht. Slaagt de ploeg in de opdracht, dan mogen ze het vakje aanvinken in de kleur van hun ploeg. Daarna mogen ze opnieuw dobbelen en kaartjes trekken, ze moeten niet wachten tot de andere ploeg klaar is met hun opdracht. Het doel is zo snel mogelijk een vier op een rij te hebben: verticaal, horizontaal of diagonaal.

VARIATIE: ESTAFETTEWOORDZOEKER

De twee ploegen moeten het onbekende woord zoeken. De tito's moeten één voor één een parcours afleggen dat hen naar een leid(st)er brengt, op een plek waar de rest van de tito's hen niet zien. Daar gooien ze met de Expresslingdobbelsteen. Die bepaalt hoe de leid(st)er een persoon uitbeeldt. Als de volgende aankomt, blijft de leid(st)er nog tien seconden doordoen en vertelt dan de hoeveelste letter van de naam ze op welke positie moeten zetten in het woord dat ze zoeken.

Een voorbeeld. Het woord dat de leiding in gedachten heeft, is 'betweter'. An komt aan en gooit 'beeld uit zonder woorden'. De leider begint Darth Vader uit te beelden. Tien seconden nadat de volgende tito aangekomen is, stopt de leider en zegt hij dat de vierde letter van de persoon de derde letter is in het woord dat ze zoeken.

Zo blijft het doorgaan totdat alle letters aan bod gekomen zijn. Wanneer een ploeg denkt dat ze het woord weten, mag de volgende tito die de estafette aflegt in plaats van te dobbelen zeggen "Leid(st)er, leid(st)er, we weten het. Het woord is ...!". Je mag maar twee keer verkeerd raden, anders heeft de andere ploeg gewonnen.

Als alle letters gegeven zijn, maar niemand weet het, dan mogen de tito's aan de leiding vragen om bepaalde posities van letters opnieuw uit te beelden.

