

Senne gaat niet graag naar school. De kinderen in zijn klas vindt hij gemeen. Wanneer hij tijdens de speeltijd bij zijn klasgenootjes gaat staan, wordt iedereen stil. En wanneer hij vraagt om samen een kamp te bouwen, willen ze liever hun huiswerk maken. Senne begrijpt niet waarom ze niet met hem willen spelen. Hij voelt zich helemaal alleen.



UITBREKERTJE

Uitleg: De groep vormt een cirkel en gaat met de schouders tegen elkaar staan. Een iemand staat in het midden en moet proberen aan de buitenkant van de cirkel te geraken. Dit is niet eenvoudig aangezien de rest van de groep hem of haar belet om uit de cirkel te breken.

Aantal spelers: 5 - ...

Duur: 20 minuten

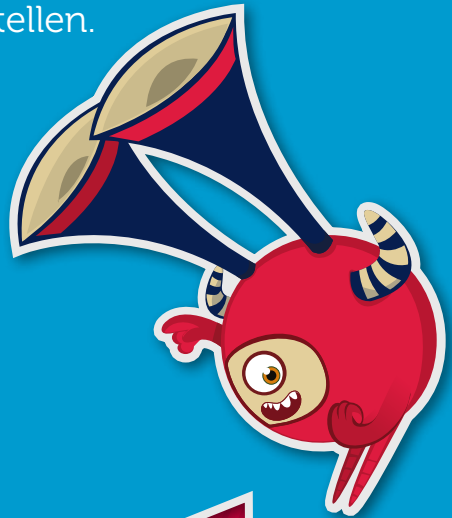
Materiaal: geen

Voorwerp voor de nabespreking: een stok voor het kamp van Senne





De juf van Lieze verwacht een kindje.
Daarom heeft Lieze sinds de kerstvakantie
een nieuwe meester. Lieze mist haar juf.
Ze begrijpt de nieuwe meester niet.
Hij gebruikt allemaal vreemde woorden waar
ze nog nooit van gehoord heeft.
Lieze durft het niet te vertellen.
De andere kinderen in de
klas lijken alles wel
te begrijpen.



MINI REN-JE-ROT-QUIZ

Uitleg: De groep staat aan een kant van het terrein of lokaal. Aan de andere kant zijn drie zones afgebakend. De eerste zone is de A-zone, de middelste zone is de B-zone en de derde zone is de C-zone. De spelleiding zegt een zin met daarin een moeilijk woord. Aan dit woord geven ze drie mogelijke betekenissen, een per zone. De leden moeten nu de zone kiezen die volgens hen een juiste uitleg aan het woord geeft. Per speler in het juiste vak krijgen ze een punt. Probeer zoveel mogelijk punten te scoren. *Zie bijlage 1.*

Vragen:

- 1) Wielrenners gebruiken veel jargon.
a. Vaktaal b. doping c. massageolie
- 2) De oppositie ging niet akkoord met het voorstel.
a. muziekgroep b. tegenpartij c. regering
- 3) Het assortiment is ruim en gevarieerd.
a. menu b. boodschappenlijstje c. aanbod in een winkel
- 4) De dokter is competent.
a. bekwaam b. intelligent c. tevreden
- 5) Het boek over draken is fictief.
a. verzonnen b. namaak c. spannend

Aantal spelers: minimum 3

Duur: 10 minuten

Materiaal: materiaal om drie zones af te bakenen

Voorwerp voor de nabespreking: een woordenboek



Lien heeft huiswerk. Bah!
Tegen morgen moet ze
wel twintig rekensommen
maken.

Lien heeft vier broers
en steeds wanneer zij
moet werken voor school
gaat het van "Handen
in de lucht of ik schiet!"
of "Wioowioowioo, de
politieauto moet door, aan
de kant!".

Met al dat lawaai lukt
huiswerk maken echt niet...

LAWAAIERIGE RAADSELTJES

Uitleg: Verdeel de groep in twee. Een groep moet een rebus oplossen terwijl de andere groep lawaai maakt. Ze mogen de eerste drie minuten van de opdracht lawaai maken, daarna is het een paar minuten stil. Welke groep zet de scherpste tijd neer? Het raadseltje vind je in de bijlage. Neem voor elke groep een kopie van de rebus. *Zie bijlage 2.*

Aantal spelers: minimum 4

Duur: 10 minuten

Materiaal: stopwatch en een kopie van de rebus.

Voorwerp voor de nabespreking:
een rekenmachine voor het huiswerk van Lien.

Lillie deelt haar kamer met haar twee zussen. Gezellig... maar soms ook wel krap. Op de kamer staat voor elk zusje een bed. Ze delen een bureau, ze hebben een rek voor al hun speelgoed en een grote klerkast. De ruimte is klein, maar Lillie heeft de beste mama. Met wat aanpassingen hier en daar heeft ze er de mooiste kamer van het huis van gemaakt.



BINNENHUISARCHITECTJE

Uitleg:

Baken een ruimte van 12m² af met behulp van kegels, stoelen, tafels, rood/wit lint ...

Voorzie op ware grootte in karton of papier:

- 3 bedden (90/200 cm)
- een kleerkast (80/140 cm)
- een rek voor speelgoed (40/100 cm)
- een bureau (80/50 cm)

De kamer moet nu ingericht worden.

Hoe zouden jullie het doen?

Aantal spelers: minimum 2

Duur: 10 minuten

Materiaal: afbakingsmateriaal, vooraf gemaakte papieren of kartonnen meubels

Voorwerp voor de nabespreking: een van de papieren meubels



Na een leuke namiddag buiten spelen is Andreas helemaal vuil. Zijn kleren zitten vol modder en zijn gezicht is helemaal groen. “Zo mag je het huis niet in!”, roept mama. Dus moet hij eerst snel in de douche. Maar als hij de doucheknop opendraait, komt er geen water uit...

De loodgieter kan pas volgende maand langskomen, maar Andreas weet er wel wat op. Met de hulp van wat vrienden heeft hij de douche zó gerepareerd.

Helpen jullie Andreas even?



LOODGIETERTJE

Uitleg: Zet op een tafel een stoel, en zet op deze stoel een emmer. Enkele meters verder zet je een andere emmer op de grond.

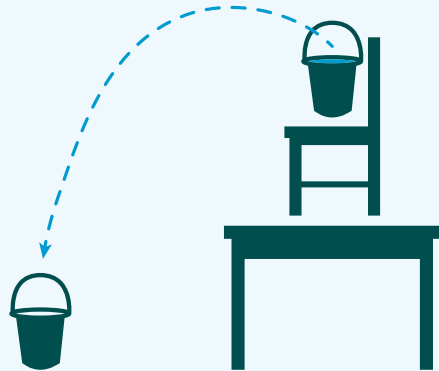
Zorg vooraf dat er verschillende stukken karton, WC-rolletjes of buizen aanwezig zijn waar water door kan stromen. Je leden moeten proberen het water van de hoogste emmer in de andere emmer krijgen door met de buizen een leiding te vormen.

Aantal spelers: minimum 6

Duur: 15 minuten

Materiaal: 2 emmers, tafel, stoel, karton/WC-rolletjes, plastic buizen ...

Voorwerp voor de nabespreking:
een stuk zeep.





Bij Fara kwam vandaag iemand langs voor de elektriciteit. De man vertelde dat ze vanaf vandaag maar 10 ampère mogen verbruiken. 'Ampère' is het woord dat je gebruikt om de stroomsterkte van elektriciteit uit te drukken. Fara had er nog nooit van gehoord. Ze heeft er geen idee van of dat veel of weinig is.



HUISHOUDKLUSJES

Uitleg: Laat je leden helpen met het huishouden van Fara. De was moet gebeuren, er moet gestreken en gestofzuigd worden, de afwas moet gedaan worden ... Let op! Als er te veel elektriciteit gebruikt wordt, valt alles uit.

Maak op voorhand per klusje een torentje met legoblokjes. Probeer voor elk klusje een ander kleurtje te voorzien. Elk legoblokje stelt een ampère voor. In drie uur tijd moeten alle klusjes geklaard zijn. Voorzie voor elk uur een blad.

De kinderen moeten de klusjes zo over de bladen verdelen dat er nergens meer dan tien legoblokjes tegelijkertijd liggen. Als er veel spelers zijn, verdeel je ze voor dit spel best in kleinere groepjes.

<i>Klusjes</i>	<i>Verbruik</i>
Kleren wassen	10 ampère / legoblokjes
Huiswerk maken op de computer	1 ampère / legoblokje
Afwassen	5 ampère / legoblokjes
Koffie zetten	4 ampère / legoblokjes
Strijken	4 ampère / legoblokjes
Stofzuigen	6 ampère / legoblokjes

Aantal spelers: minimum 2

Duur: 15 minuten

Materiaal: voldoende legoblokjes, drie papieren voor elk groepje

Voorwerp voor de nabespreking: een kookpot

De leiding van de plaatselijke jeugdbeweging is langsgeslagen in de klas. Ze hebben iedereen uitgenodigd om dit weekend naar de activiteit te komen. Bijna iedereen van de klas is enthousiast en wil er naartoe. Marieke twijfelt. Ze heeft die groep wel al eens in het dorp zien rondlopen. Ze dragen allemaal gekke kledij, het lijkt net het leger. Moet zij die kleren ook aan?



KLERENKETTING

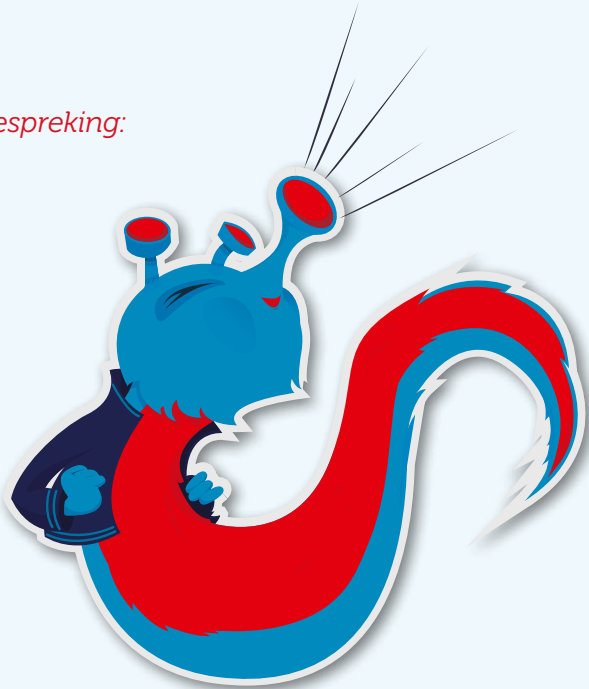
Uitleg: Maak van jullie uniformstukken (of bewegingskledij) een klerenketting van x-aantal meter (bij 10 leden moet de ketting 20 meter zijn, bij 15 leden 30 meter ...).

Aantal spelers: minimum 5

Duur: 10 minuten

Materiaal: geen

Voorwerp voor de nabespreking:
een uniformstuk



vrije tijd



In de straat van Elise is het lokaal van een jeugdbeweging. Tijdens het weekend ziet ze hen altijd spelen. De kinderen die er spelen, gaan allemaal naar de school in haar dorp. Elise gaat naar een school in de grote stad. Ze kent niemand bij de jeugdbeweging, dus gaat ze er niet heen.



WIE BEN IK?

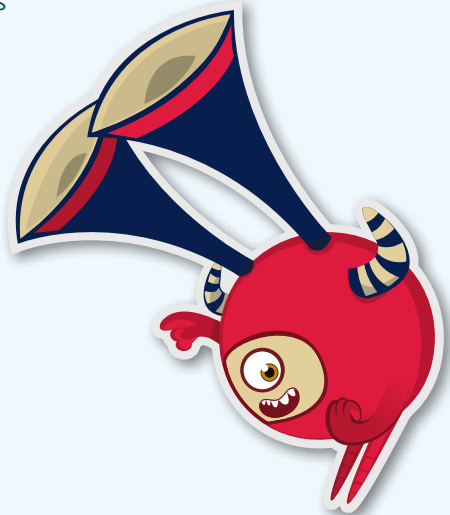
Uitleg: Kleef op de rug van elk kindje een foto van de helft een bekend duo zoals Samson en Gert, Bassie en Adriaan, twee meisjes van K3, Laat de kinderen door elkaar lopen. Ze mogen telkens één vraag stellen aan elkaar waarop het antwoord ja of nee is. Zo gaan ze op zoek naar hun vriendje. Hebben ze hun vriendje gevonden? Dan kunnen ze samen naar de jeugdbeweging.

Aantal spelers: minimum 6

Duur: 15 minuten

Materiaal: vooraf gemaakte stickertjes met foto's van bekende duo's

Voorwerp voor de nabespreking:
een foto van een bekend duo





Mo houdt niet van stilzitten. Het liefst heeft hij altijd wat te doen. De tekenles, basketbal, jeugdbeweging, hiphopdansen, ... Overal op tijd geraken is dan ook een grote uitdaging. Thuis is er geen auto en alles moet met de bus of fiets. Papa zegt dat Mo moet kiezen. Hij kan niet alles blijven doen.

GROEPSGROOTTE

Uitleg: Alle spelers lopen kriskras door elkaar. De spelleiding blaast op een fluitje en roept een getal, bijvoorbeeld vijf. Dan moeten de spelers zo snel mogelijk per vijf gaan staan.

Wie geen groepje kan vormen van vijf omdat er niet genoeg andere spelers over zijn, mag een ronde niet spelen.

Aantal spelers: minimum 6

Duur: 15 minuten

Materiaal: fluitje

Voorwerp voor de nabespreking:
een speelgoedautootje





Jente heeft een fantastisch plan. Hij wil een fiets! Papa zegt dat hij er zelf voor moet sparen. Amar, de beste vriend van Jente, doet mee. Als ze allebei een fiets hebben, kunnen ze immers samen door het bos achter het huis crossen. Voor klusjes in het huis krijgen ze extra zakgeld. Jente krijgt voor de afwas € 2, als hij de vuilnisbak buiten zet € 1 ... Amar krijgt thuis voor de afwas € 10, dat is wel vijf maal zoveel. Dat vindt Jente niet eerlijk! Helpen jullie mee sparen?

GELD VERDIENEN

Uitleg: Verdeel de groep in twee. Laat elke groep een paar klusjes opknappen. De ene groep krijgt voor elk opgeknapt klusje 1 snoepje, de andere groep 5. De kinderen moeten drie maal zoveel snoepjes verzamelen als er in totaal kinderen zijn.

*Bijvoorbeeld: jullie hebben twee groepen van vijf kinderen:
 $(5+5) \times 3 = 30$. Elke groep moet dertig snoepjes verzamelen.*

Het spelletje eindigt wanneer een van de groepen klaar is met verzamelen. Dan mogen beide groepen de snoepjes opeten die ze verzameld hebben.

Als de kinderen dat willen, kunnen ze ook samen sparen.

Bijvoorbeeld: groep 1 en 2 hebben allebei vijf opdrachten afgewerkt. Groep 1 heeft dus 5 snoepjes verzameld en groep 2 heeft er 25. Samen hebben ze 30 snoepjes. Als ze hiervoor kiezen, moeten de snoepjes eerlijk verdeeld worden onder alle kinderen.

Enkele mogelijke klusjes:

Tijdens een gewone activiteit

- Verzamel een emmer vol vuil en papiertjes.
- Geef X aantal leiding een dikke knuffel.
- Maak vijf rekensommen.
- Veeg het lokaal.
- Versleep enkele zware balken.

Op kamp

- Maak je bed op.
- Maak je valies.
- Was 10 bekers af.

Aantal spelers: minimum 4

Duur: 20 minuten

Materiaal: snoepjes, materiaal om klusjes op te knappen (borstel, vuilzak, ...)

Voorwerp voor de nabespreking: een spaarpot

De papa van Baba speelt in een voetbalclub. Hij moet elke maandag trainen. Soms gaat Baba mee en wacht hij in de kantine. Daar staat een automaat waarop je kan gokken. Je steekt er € 1 in, duwt op een knop en je kan wel € 100 winnen! Op de automaat staat in grote letters 'VERBODEN ONDER DE 18 JAAR'. Baba wil graag een computerspel kopen maar vindt sparen saai. Als hij nog eens meegaat naar de training, neemt hij zijn zakgeld mee. Als niemand het ziet, waagt hij zijn kans ... Hij hoeft maar één keer te winnen!



INVESTEREN, INVESTEREN, WIE Z'N BEST DOET ZAL HET LEREN!

Uitleg: Wat doe je met je geld (snoep)? Je kan het op de bank zetten, dan krijg je na het spelletje 1 extra snoepje. Je kan ook een gokje wagen en dan verlies je alle snoepjes of win je dubbel zoveel snoepjes. Of je doet niets en houdt evenveel snoepjes over. Aan het begin van deze opdracht krijgt elke speler 5 kleine snoepjes. Ze krijgen ook de keuze:

1. Ofwel eet je nu je snoepjes op
2. Of je geeft 5 snoepjes terug aan de spelleiding en krijgt op het einde van de hele activiteit (dus niet na deze opdracht!) 7 snoepjes. Schrijf de namen op van deze spaarders om vals spel te voorkomen.
3. Of je speelt een spelletje 'hoger lager' tegen de leiding, waarbij je 10 kaarten correct moet raden. Zo'n spelletje kost 5 snoepjes, en je kan er 10 snoepjes mee winnen.

Aantal spelers: minimum 4

Duur: 10 minuten

Materiaal: snoepjes, kaartspel

Voorwerp voor de nabespreking: een kaartspel



Lowie is gek op voetballen. Hij heeft steeds een bal bij. Overal waar hij komt, voetbalt hij. Met vriendjes in het park, tussen geparkeerde auto's of... gewoon tegen een muur. Tot plots KLINGELINGELING! De bal van Lowie vliegt door een ruit, die in duizend stukjes uiteen spat.

De bewoonster van het huis komt als een gek naar buiten gelopen, ze roept: "Wie gaat dat betalen!?"

Als mama ervan hoort, is ze razend. Maar als papa thuis komt, wordt ze weer rustig. Het is allemaal niet zo erg. Papa heeft sinds dit jaar een familiale verzekering. Hij betaalt elke maand een kleine som aan de bank en als Lowie per ongeluk iets kapot maakt, betalen zij de schade.

WC-ROL-KETTING

Uitleg: Verdeel de groep in 2 ploegjes. Ploeg A krijgt een wc-rol en moet proberen een zo lang mogelijke ketting te maken, volgens het stramien *kindje - wc-papier - kindje - wc-papier - kindje - enz.*

Natuurlijk mag de ketting niet breken! De leden van de andere ploeg mogen vanop afstand proberen om met een tennisbal het wc-papier kapot te gooien en zo de ketting te breken. Daarna is het de beurt aan ploeg B om een ketting te maken.

Aantal spelers: minimum 8 spelers

Duur: 10 minuten

Materiaal: enkele WC-rollen, enkele tennisballen

Voorwerp voor de nabespreking: de bal van Lowie



Aisha is ziek. Niet zomaar een verkoudheid, maar echt ziek! Ze moet van de dokter een week in het ziekenhuis blijven. Haar mama heeft op het werk gevraagd of ze deze week 's nachts mag werken, overdag kan ze dan bij Aisha zijn. Na drie dagen komt haar mama met een sip gezicht de kamer binnen. De baas van mama's werk is boos. Aisha's mama is moe en maakt daarom veel fouten. De rest van de week moet ze gewoon weer overdag komen werken. Aisha zal dus alleen in het ziekenhuis moeten blijven. Gelukkig heeft de verpleegster een extra bed in de kamer gezet. Haar mama mag er slapen. Zo heeft Aisha 's nachts gezelschap.



SLAPEND BEERTJE

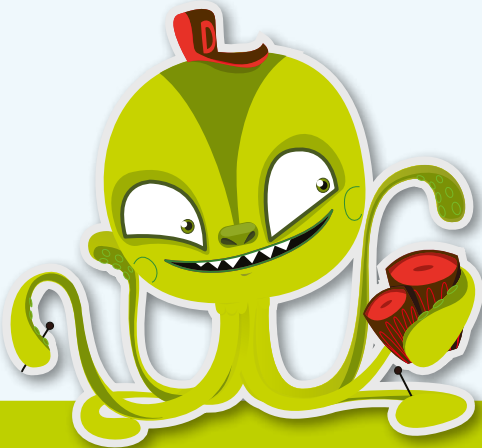
Uitleg: Iemand gaat aan de ene kant van het lokaal of terrein op de grond liggen 'slapen'. De speelleiding fluistert hem of haar een kleine plaats op het lichaam in, zoals 'de achterkant van je linker oorlel' of 'de onderkant van je dikke teen'. De groep sluipt nu naar de persoon die ligt te slapen. Ze porren hem of haar, totdat ze het genoemde lichaamsdeel aanraken. Wanneer dit gelukt is, wordt de speler wakker en tracht hij of zij andere spelers te tikken vooraleer zij terug de startlijn over zijn gelopen.

Aantal spelers: minimum 4

Duur: 10 minuten

Materiaal: geen

Voorwerp voor de nabespreking: een thermometer





gezondheid



Vorige week kreeg de mama van Robbe telefoon. Zijn juf belde over de resultaten van het medisch onderzoek. Robbe heeft een vitaminetekort. Hij moet gezonder eten. Om te helpen heeft Robbes juf een voedselpiramide meegegeven. Alles wat onderaan staat, mag hij veel eten en alles wat bovenaan staat weinig. Als hij de piramide bekijkt, ziet hij het al snel. Alles wat hij lekker vindt, staat bovenaan. Maar Robbe heeft er iets op gevonden. Hij draait die piramide gewoon om!

HET WEEKMENU

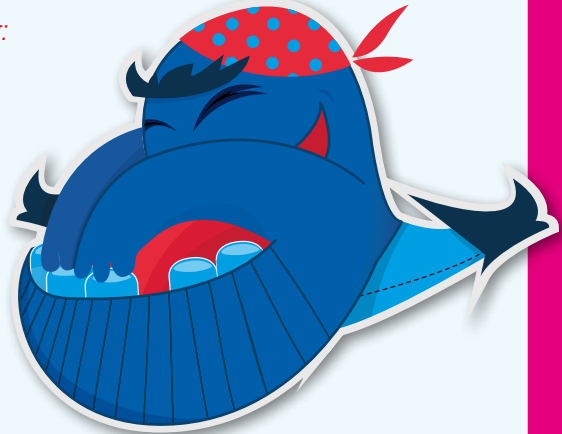
Uitleg: Geef de leden een stapeltje reclamefolders. Ze krijgen ook een bepaald bedrag (bijvoorbeeld 50 euro). Laat hen nu een degelijk en evenwichtig weekmenu samenstellen met dat beperkte bedrag. De spelleiding volgt de beslissingen op en speelt in op wat de leden willen aankopen. Geef voldoende feedback en stuur eventueel bij. Hou vooral een gezonde maaltijd en de voedselpiramide in het achterhoofd. *Zie bijlage 3.*

Aantal spelers: minimum 4

Duur: 15 minuten

Materiaal: reclamefolders, voor elke groep een kopie van de voedselpiramide

Voorwerp voor de nabespreking:
een appel



Nina's tanden staan schots en scheef. "Nu zal geen enkele jongen mij ooit leuk vinden", denkt ze. De tandarts zegt dat ze een beugel moet. Toen mama vroeg hoeveel dat zou kosten moest ze even slikken.

Meer dan € 800... Daarvoor moet mama een heel jaar sparen!

Voor Nina hoeft die beugel al niet meer, jongens zijn toch vies.



'JONGENS VERSUS MEISJES'-TIKKERTJE

Uitleg: Eerst zijn de jongens aan de beurt: zij moeten proberen de meisjes te kussen. Als dit lukt, moeten ze in een afgebakende ruimte gaan zitten. Als ze getikt worden door een medespeler, mogen ze terug meespelen. Daarna is het de beurt aan de meisjes om te "tikken".

Aantal spelers: minimum 8

Duur: 20 minuten

Materiaal: geen

Voorwerp voor de nabespreking: een liefdesbrief



Lottes ouders zijn vorig jaar gescheiden. Ze woont nu bij haar mama. Een keer per maand blijft ze een weekendje bij haar papa. Lotte mist haar papa. Hij beloofde haar dat ze tijdens de eerste week van de zomervakantie de hele week mag komen logeren. In die week is ook het kamp van haar jeugdbeweging. Lotte wil graag mee op kamp maar wil ook graag bij haar papa blijven. Gelukkig heeft ze zeer slimme leiding. Lotte haar papa mag mee op kamp. Hij zal er voor iedereen koken en de leiding helpen met klusjes. Nu kan Lotte op kamp en bij haar papa zijn.



KEUZES TEGEN DE TIJD

Uitleg: Deel de ruimte in twee. Stel je leden nu voor een aantal keuzes. De mensen die voor A kiezen gaan links staan, wie voor B kiest gaat rechts staan. Zorg voor wat tempo. Welk antwoord kiezen ze op het einde bij de strikvraag?

Enkele mogelijke dilemma's:

Vanille of Chocolade?

Appel of peer?

Trui of t-shirt?

Groen of blauw?

Tikkertje of verstoppertje?

Pizza of spaghetti?

Broer of zus?

...

Om af te sluiten, laat je hen kiezen tussen twee verschillende jeugdbewegingen... waarvan een de jouwe. Kiezen ze voor hun eigen jeugdbeweging?

Aantal spelers: /

Duur: 2 minuten per speler

Materiaal: een lijst met dilemma's

Voorwerp voor de nabespreking: de schroevendraaier van Lottes papa

gezin



Sinds vorige week hebben Bo en Luna ruzie. Ze praten niet meer met elkaar en willen niet in dezelfde ruimte zijn. Jules, hun kleine broer, vindt dit niet leuk. Allemaal samen een spel spelen, vergeet het maar! Het heeft iets te maken met een jongen. Jules begrijpt er niets van. Zo kan het echt niet verder.

VERZOENEN

Uitleg: zie bijlage 4.

Aantal spelers: minimum 3

Duur: 10 minuten

Materiaal: Ongeveer 20 voorwerpen, waarvan je voor elke groep 1 exemplaar hebt plus een exemplaar om in Bo's kamer te leggen. Bijvoorbeeld: je hebt 4 groepen en je wil een appel gebruiken. Dan heb je 5 appels nodig: een voor Bo's kamer en een voor elke mand.

Voorwerp voor de nabespreking:
een voorwerp uit de kamer van Bo



Vijf! Dat is met hoeveel jongens ze bij Brecht thuis zijn. Brecht is de jongste. Kleren kopen hoeft hij nooit te doen. Thuis is een klederkast met jongensklere in alle maten. Die kast is leuk om in te snuisteren: er zit van alles in. Truien van rockbands, bijvoorbeeld. Lander, zijn oudste broer, houdt van rockmuziek. Soms wou Brecht

dat hij met Lander kon ruilen. Als hij mocht kiezen, kocht hij van die truien met een afbeelding van graffiti.

Die vindt hij leuk.



NIEUWE SPELOUTFIT

Uitleg: Laat de groep in twee cirkels staan, een binnenste en een buitenste. Elke speler staat nu tegenover een andere speler. De spelleider roept een getal, gevolgd door 'links' of 'rechts'. 'Drie links' betekent bijvoorbeeld dat de spelers van de buitenste ring drie plaatsen naar links opschuiven. Ze moeten nu een kledingstuk ruilen met de speler tegenover hen.

Zodra dit gebeurd is, geeft de spelleiding een nieuw commando en schuift iedereen opnieuw door om vervolgens een kledingstuk te ruilen. Zo gaat het een tijdje door tot er flink wat kledingstukken geruild zijn.

Dan moet iedereen dicht bij elkaar gaan staan. De spelleiding geeft als laatste commando dat iedereen zo snel mogelijk zijn of haar eigen kleren terug moet zien te krijgen. Actie gegarandeerd, maar pas op voor kleerscheuren!

Aantal spelers: minimum 8

Duur: 10 minuten

Materiaal: geen

Voorwerp voor de nabespreking: een kledingstuk van Brecht

Vandaag is Aydan jarig. In zijn klas is het de gewoonte dat de jarige voor een verrassing zorgt. Samen met zijn mama heeft Aydan voor elk van zijn klasgenootjes een tekening gemaakt. Wanneer hij ze trots uitdeelt in de klas, roept Willem voor iedereen: "Hé Aydan, een tekening is voor kleuters! Waarom heb je geen snoep voor ons mee?"

Aydan loopt huilend de klas uit. Zelf had hij ook graag snoep meegebracht maar volgens zijn mama ging dat nu even niet. Een mooie tekening is toch zeker even goed?



PROFICIAT!

Uitleg: Knutsel en schrijf een wenskaartje naar je vriendjes in de jeugdbeweging. Zorg dat iedereen in de groep er minstens eentje krijgt!

Aantal spelers: minimum 4

Duur: 15 minuten

Materiaal: knutselmateriaal
(pen, (gekleurd) papier, tijdschriften, knutsellijm, scharen ...)

Voorwerp voor de nabespreking: een verjaardagskaartje



vrienden

Kiekeboe, Suske & Wiske, Asterix en Obelix, ... Fieke leest ze allemaal. Bij haar in de klas doet iedereen dat. Saïd heeft alle Lucky Luke strips en Lore verzamelt die van Jommeke. Fieke leest haar strips in de bibliotheek. Ze heeft niet genoeg zakgeld voor een verzameling strips. In de klas is er niemand die dat vermoedt, want ze kent de titels van alle strips van Urbanus uit het hoofd.



IK LEES HET VERHAAL VAN...

Uitleg: We spelen dit spel volgens het 'ik ga op reis en ik neem mee'-principe maar dan met stripfiguren. De eerste speler noemt een titel van een stripverhaal, de tweede speler herhaalt deze titel en voegt nog een nieuwe titel toe.

Aantal spelers: minimum 4

Duur: 10 minuten

Materiaal: eventueel een lijst met bestaande stripfiguren

Voorwerp voor de nabespreking: een stripverhaal



vrienden



Jef is de beste vriend van Milan. Ze wonen in dezelfde straat. Ze houden van dezelfde dingen en hebben samen een eigen skatepark gebouwd. Milans papa kondigt aan dat ze gaan verhuizen naar een huis aan de andere kant van de stad. "Dag Jef", denkt Milan, "tot nooit meer!" Milans papa zegt dat Jef en Milan vrienden zullen blijven, ook al wonen ze niet meer in dezelfde straat. Maar Milan weet dat het niet waar is want hij is al vijf keer verhuisd. Vijf nieuwe huizen en vijf verloren vrienden.



GEBLINDDOEKT HINDERNISSENPARCOURS

Uitleg: De groep wordt in duo's verdeeld. Een van de twee spelers krijgt een blinddoek om en moet een hindernissenparcours doorlopen. Eerst moet hij of zij dit doen zonder aanwijzingen van de medespeler. De tweede keer mag de medespeler aanwijzingen en tips geven over hoe zijn partner moet lopen.

Aantal spelers: minimum 4

Duur: 15 minuten

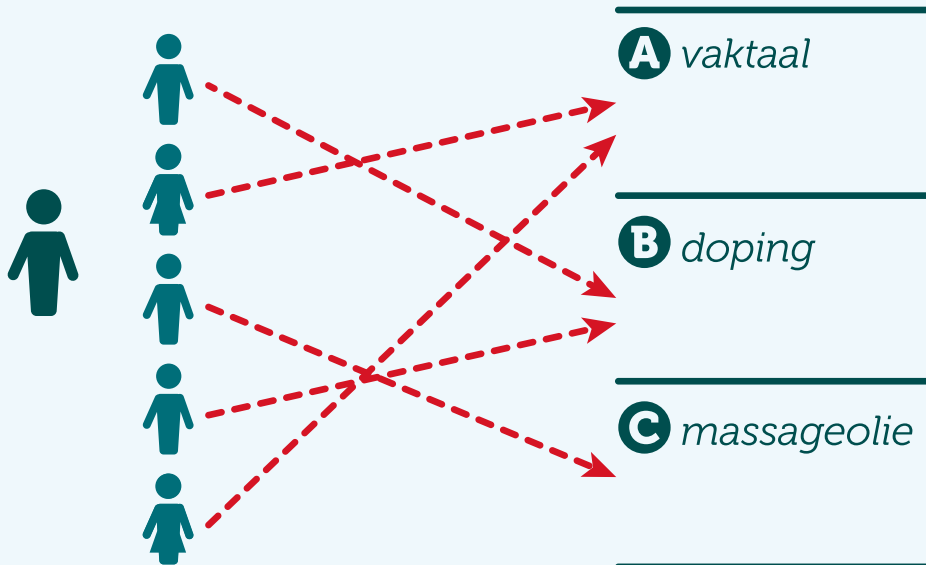
Materiaal: obstakels en afbakeningsmateriaal voor het parcours

Voorwerp voor de nabespreking: een vriendschapsboekje

De bijlagen

MINI REN-JE-ROT-QUIZ

Bijlage **1**



LAWAAIERIGE RAADSELTJES

Bijlage

2



u = e



- v



k = m + i



- b



d = n - s



- nt



i = e



- b + s



p = h



g = n - er



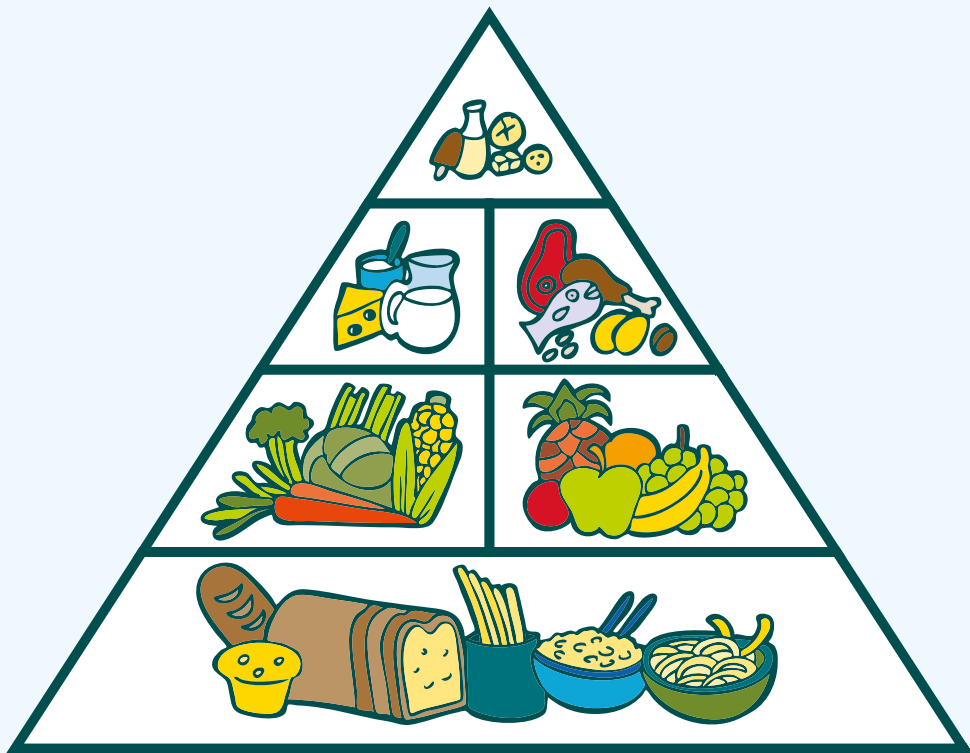
p = t
n = l



- k - e

HET WEEKMENU

Bijlage **3**



VERZOENEN

Schets op ommezijde

Bijlage

4

Maak groepen van minimum drie personen. Deel elke groep op in een Bo-team, een Jules-team en een Luna-team. Verdeel het terrein of je lokaal in drie ruimtes: de kamer van Bo, de gang en de kamer van Luna. Zorg dat er voldoende afstand is tussen beide kamers. Zet in de kamer van Bo een tiental voorwerpen klaar, zoals een appel, een koek, een schoen, een bal, een lepel ... Leg in de kamer van Luna voor elk team een mand. Vul deze mand met de voorwerpen die je ook in de kamer van Bo legde. Bijvoorbeeld: je verstopte een appel in de kamer van Bo, dus leg je een andere appel in de mand. Leg ook een aantal voorwerpen in elke mand die niet in de kamer van Bo liggen.

Om de ruzie op te lossen, moet Luna dezelfde voorwerpen klaarleggen als Bo.

Team Bo mag als enige naar Bo's voorwerpen kijken en komt haar kamer niet uit ...

Team Jules mag alleen op de gang lopen. De kamers van Bo en Luna zijn voor hen verboden terrein.

Team Luna mag als enige de voorwerpen uit Luna's mand klaarleggen en komt haar kamer niet uit.

Team Bo vertelt aan Team Jules welke voorwerpen in Bo's kamer liggen. Team Jules loopt door de gang naar de kamer van Luna en vertelt op zijn beurt welke voorwerpen in de kamer van Bo liggen. Het Team Luna loopt naar Luna's mand en legt daar de juiste voorwerpen klaar. Als Team Luna klaar denkt te zijn, roept het 'stop!'. Het spel eindigt nu voor elke groep. De groep die de meeste juiste voorwerpen klaargelegd heeft, is de winnaar. Voor elk fout antwoord verliest de groep een punt.

VERZOENEN

Uitleg op ommezijde

Bijlage

4

