

GSM-games

Thema	Andere
Leeftijd	12 tot 99 jaar
Aantal spelers	4 tot 25 spelers
Duur	120 minuten
Aantal groepen	2 groepen
Terrein	Buiten
Soort	Nugames
Intensiteit	Rustig

Vaak al jarenlang een doorn in het oog van menig leiding: de gsm. Ofwel meteen afgeven bij het begin van de activiteit, ofwel ronduit niet welkom. Dat zetten we nu even aan de kant. Deze keer zetten we de gsm eens centraal. Geen gsm-honkbal, maar een paar klassiekers die een nieuwe dimensie krijgen. Leuk voor tussendoor of als inspiratie voor een hele activiteit.

DOEL: In plaats van onze gsm als vijand voor de jeugdbeweging te zien, gaan we hem vandaag gebruiken om te spelen. Plezier gegarandeerd.

SMS-tikkertje

Duur: 15 minuten

De spelers wandelen door elkaar tot de spelleider 'tik' roept. Op dat moment verzenden ze een berichtje naar de spelleider of in de WhatsAppgroep met daarin 'tik + de naam van diegene die ze willen tikken'. De speler met de meeste tik-berichtjes op zijn naam valt af. Diegene die als laatste overblijft, is de winnaar!

Varianten

Om het spel niet te laten stilvallen kan je ook een variant spelen waarbij één speler getikt moet worden door iedereen. Die speler moet tijdig tik + nieuwe naam verzenden naar de spelleider of de groep (voor hij getikt kan worden) om de volgende speler aan te duiden (een beetje à la krantenslag).

10 selfies in de jungle

Duur: 30 minuten

De opzet is vrij vanzelfsprekend, maar geeft ruimte tot meer en meer strategie. In plaats van de teller te tikken en zich opnieuw te verstoppen moeten de spelers een foto van zichzelf en de teller nemen. Wanneer de teller niemand meer kan zien verzenden alle spelers hun foto. Wanneer de foto niet goed is, speler of teller niet duidelijk zichtbaar, valt die speler ook af. De teller mag de foto's zien en begint daarna weer met tellen. Door het zien van de foto's kan hij zijn positie misschien aanpassen waardoor het moeilijker is voor de spelers om een selfie te nemen. Wanneer er één speler overblijft is hij/zij de winnaar van het spel.

StoelenGoogle

Duur: 20 minuten

Nog net voor de kleurentelevisie en de landing op de maan was er al de stoelendans. Een klassieker, avant la lettre. De twist bij deze activiteit: De spelers moeten een bepaalde afbeelding zoeken vooraleer ze mogen gaan zitten.

De spelers lopen in een cirkel rond de stoelen, de spelleider stopt de muziek en roept de foto die ze moeten zoeken (bv: drie paarse olifanten). De spelers zoeken dan zo snel mogelijk een foto op hun gsm en mogen pas gaan zitten wanneer die op hun scherm staat. Ze houden de gsm voor zich zodat de spelleider makkelijk kan kijken of de afbeelding goed is en of ze niet valsspelen. Degene die als laatste de afbeelding vindt en dus ook geen stoel heeft, valt af. Diegene die als laatste overblijft is de winnaar.

Je kan het interessanter maken door de afbeeldingen die ze moeten zoeken moeilijker te maken (bv. een foto met exact 7 KSA'ers). Dan moeten ze niet via Google gaan zoeken, maar bv. via de Facebookpagina van hun eigen groep.

Niet-zo-echt-omgekeerd-verstoppertje

Duur: 15 minuten

In deze activiteit voeg je alle spelers toe aan een WhatsAppgroep. Je zorgt ervoor dat degene die zich gaat verstoppen, zijn signaaltoon voor berichten heeft opstaan.

De speler heeft vijf minuten de tijd om zich te verstoppen. Vanaf het moment dat de spelleider 'start' zegt, mogen de andere spelers berichten sturen naar de WhatsAppgroep. Op die manier kunnen de spelers aan de hand van de ping-geluiden de verstopper opsporen. Een extra element maar wel eentje dat het spel een nieuwe dimensie geeft. De verstopper mag zich ook écht goed verstoppen.

Varianten

Deze variant werkt met een wifi-hotspot. De verstopper maakt een hotspot aan en verstopt zich goed. De andere spelers kunnen aan de hand van de signaalsterkte proberen te ontcijferen of ze dichtbij of veraf zijn. Iets moeilijker op grote schaal maar heel cool voor een nachtspel/dropping.

Crime stoppers

Duur: 120 minuten

Vorbereiding

De leiding maakt op voorhand een Facebookpagina aan voor deze activiteit met de naam van een fictief persoon, bv. Pieter Pruts. Ze stippelen ook een route, outfit en verhaallijn uit voor die persoon.

Spelverloop

De spelers krijgen de opdracht de persoon op te sporen. Hij/zij heeft namelijk wat uitgespookt. Maar wie is hij/zij? Hoe ziet hij/zij eruit? Er is maar één aanknopingspunt op de Facebookpagina. De spelers krijgen de instructie zijn/haar Facebookpagina te volgen en hem/haar proberen op te sporen. Dat kan door de plekken te bezoeken waar hij/zij ook is geweest en daar naar aanwijzingen te zoeken en alle hints samen te leggen.

De spelleiding kan bijvoorbeeld:

- Foto's posten op de pagina waar Pieter op dat moment is en daar een kledingstuk achterlaten met de naam Pieter op. Spelers moeten dan naar die plek gaan en het kledingstuk proberen te vinden.
- Foto's posten van Pieter die van iets aan het genieten is: snoepjes ...
- Vragen posten waar spelers dan op kunnen commenten om het echt te laten voelen. 'Wat vinden jullie eigenlijk van 'X'?
- Inchecken op bepaalde locaties in de buurt.
- Live gaan
- ...

De spelleiding laat echter wel nooit zien hoe Pieter eruit ziet. Uiteindelijk moeten de spelers door alle hints samen te leggen, kunnen uitkomen waar Pieter is en hoe hij eruit ziet.

Ze vinden van Pieter bijvoorbeeld:

- Een tennisbal
- Een short
- Een drinkbus
- ...

Ze zagen een foto van Pieter:

- Met sportschoenen aan
- Met een opvallend jasje aan
- Met handschoenen aan
- ...

Pieter postte over:

- Hoe lekker hij paprikachips vindt
- Wat jullie favoriete chips is?
- Dat hij heel slecht geslapen heeft
- Wie jullie favoriete tennisspeler is?
- ...

Dan kunnen de spelers er van uitgaan dat Pieter misschien aan de tennisclub is, in het cafetaria met een zakje paprikachips en met de kledingstukken die de spelers op zijn pagina zagen. Als ze de persoon gevonden hebben, is het spel voorbij. De winnaar is de groep die Pieter als eerst gevonden heeft.

Materiaal

- Smartphones met internet
- Stoelen