

Miskoop-piskoop spel

Korte uitleg

De leiding werd op voorhand gevraagd om miskopen uit hun kast mee te nemen. We spelen een piskoop met verschillende rondes. Bij winst van een team krijgen ze een bepaald aantal bekertjes water/ andere dranken. Het doel van het spel is om de emmer die per team wordt klaargezet, zo vol mogelijk is met pis. Het team dat op het einde het meeste pis heeft, wint het spel. De miskopen worden na het spel verzameld en geschonken aan de klerencontainer.

Terrein:

Materiaal:

- Muziek: lekker met de meiden
- 3 bellenblazen (1 per team)
- hoepels
- hoepelstandaard
- Kegels+stokken voor parcours
- 10 kruiden + 30 potjes
- 20 Redcups
- ballonnen
- 9 lege blikjes met litschke nog eraan
- eventueel pingpongballen voor extra ronde
- Plakband

-

Activiteit:

Ronde 1: Lekker met de leiding

We tonen eerst een compilatie van 'lekker met de meiden' filmpjes'. De groepen krijgen even voorbereidingstijd om dan te samen een zo goed mogelijk dansje te doen in groep. Ze mogen gebruik maken van verkleedkleden en eigen materiaal.

Tussenronde 1: Bellen zwerkbal

Alle leden van het team komen aan de beurt. Ze blazen een bel en moeten dan de bel een weg laten afleggen door ze verder te blazen. Op de eindstreep moeten ze de bel door een hoepel krijgen. Het team die dit als eerst klaarspeelt, wint het spel.

Voorbeeldfoto:



Ronde 2: Proefronde

De groepen moeten blind proeven en de doosjes met kruiden indelen met de juiste naam.

Tussenronde 2: Windschuiven

2 spelers per team worden naar voren geroepen. Het doel van het spel is om de beker het parcours op de tafel laten afleggen. Dit gebeurt door middel van de lucht uit een ballon te laten, zodat de beker verder schuift in het parcours.

Voorbeeldfoto:



Ronde 3: Het moordspel

Wie, waar en hoe werd iemand vermoord. De leden van groep mogen één voor één binnenkomen. de eerste speler beeld de wie, hoe en met wat uit en geeft het zo door aan de tweede speler. dit gaat zo door tot de laatste speler. Die mag op het einde luidop uitspreken hoe de moord is gepleegd. Als ze het juist hebben, kunnen ze een aantal bekertjes water verdienen.

Tussenronde 3: Lady en de vageblik

2 spelers per team moeten aan de hand van een spaghetti'slierten tussen hun mond te knellen, 3 blikjes verplaatsen.

Voorbeeldfoto:



Ronde 4: vragenvuur

De ploegen gaan in een willekeurige volgorde achter elkaar staan op een lijn. Dan worden een aantal vragen op hen afgevuurd. Alleen de eerste in de rij mag antwoorden door snel de hindernissen te passeren en het antwoord te komen zeggen. Weet hij het niet dan gaat hij achteraan staan. Zo tot iemand het denkt te weten. Het zijn 4 algemene kennisvragen en 4 vragen over onze KSA.

Vragen:

1. Waren de kampthema's in respectievelijk 2015,2016,2017. Het antwoord moet in dezelfde volgorde worden gegeven als de jaren?
A: [In de ruimte, leger, toverwereld/Harry Potter](#)
2. Welke stad is de oudste van België? (tip: Ambiorix beeld)
A: [Tongeren](#)
3. In welk jaar werd KSA Rekem officieel opgericht?
A: [1939](#)
4. Vul de volgende slogan aan: Bier met liefde gebrouwen, drink je met
A: [Verstand](#)
5. Hoeveel leiding zijn geboren in 1998 en daarvoor?

A: 7 leiding

6. Met welke auto rijdt Mr. Bean?

A: Mini

7. De volgende vraag is een KSA-formule. Pak het jaartal van kamp safari, trek daar het aantal leiding van dit jaar vanaf. Trek daar het startjaar van KSA vanaf. Vermenigvuldig dat getal met het aantal hoofdleiding dit jaar. Tel als laatste bij dat getal het aantal leidsters op.

A: $2014 - 19 = 1995 - 1939 = 56 \times 2 = 112 + 5 = 117$

8. Hoe noemen we in het Nederlands Aurora Borealis?

A: Noorderlicht

Tussenronde 4: Blaaskaak

1 speler per team komt naar voren. Ze moeten een pyramide met 6 bekere bouwen door middel van een ballon. Ze blazen de ballon op in de beker en verplaatsen die naar de tafel aan de overkant en bouwen zo een pyramide.

Voorbeeldfoto:



Extra tussenronde:

