## Steen-papier-schaar-hagedis-Spock (Rock-paper-scissors-lizard-Spock)

We zitten in de ruimte en daar is alles net een tikje ingewikkelder. Zo speel je er bijvoorbeeld niet gewoon schaar-steen-papier, maar steen-papier-schaar-hagedis-Spock!

Hoe werkt dat? De gewone regels van schaar-steen-papier gelden nog, maar er komen nog twee handvormen bij: hagedis en Spock. De giftige hagedis verslaat papier door het op te eten en Spock door hem te vergiftigen. De hagedis wordt verslagen door de schaar, die hem onthoofd en de steen, die hem verplettert. Spock doet steeds een aliengroet, zoals op de afbeelding. Maar Spock heeft speciale krachten, waarmee hij stenen en scharen kan verslaan. Spock kan niet winnen van papier of de hagedis.

Op een rijtje:

**Steen**: wint van hagedis en steen **Papier**: wint van steen en Spock **Schaar**: wint van papier en hagedis **Hagedis**: wint van Spock en papier **Spock**: wint van schaar en steen

**

Speel dit vijf keer na elkaar, degene die de meeste keren wint, krijgt een ervaringspunt!

## Gebrek aan zuurstof

In het grootste deel van de ruimte heb je geen zuurstof. Daarom is deze date een test om te zien of jullie beide wel goed je adem kunnen inhouden. Zoek iemand van de jury om je bij deze opdracht te helpen! Jullie zullen zo meteen om ter langst met je gezicht in een badje met water blijven. Wie eerst bovenkomt, is de verliezer, die moet duidelijk nog leren zuinig met zuurstof te zijn! De winnaar krijgt een ervaringspunt.

Wees wel voorzichtig! Zuurstof op = terug naar waar wel zuurstof is!

## Saturnus

Saturnus is die grote planeet in ons zonnestelsel met die ringen. Jullie gaan nu ook een soort Saturnus maken. Ga naar buiten, leg een bal ergens in het midden van het grasveld. Ga op de stenen staan. Gooi om de beurt met de hoepel, wie deze er het eerst drie keer rondgegooid krijgt, krijgt een ervaringspunt.

## Sterrenkijken

Haal iemand van het personeel erbij, want dit gaat romantisch worden. Jullie gaan namelijk sterrenkijken… in elkaars ogen. Neem allebei een grote slok water in de mond (doorslikken mag niet!) en ga tegenover elkaar zitten. De leid(st)er is jury en wanneer die start zegt, begin je diep in de ogen van de ander te kijken. Wie het eerst stopt met staren of het water uit de mond laat komen, is eraan! De winnaar krijgt een ervaringspunt.

## Liefdesbrieven?

Met de hand geschreven liefdesbrieven zijn superromantisch, maar aangezien we steeds meer en meer typen in plaats van schrijven, zullen we eerst nog eens oefenen. Vraag iemand van het personeel jury te zijn. Jullie krijgen allebei een pagina tekst, een leeg blad en een balpen. Vanaf de leid(st)er start zegt, moeten jullie om ter snelst de pagina leesbaar(!) overschrijven. De jury beslist wie de winnaar is en die persoon krijgt een ervaringspunt.

## Het duistere heelal

Het heelal is duister, en je kan dus niet alles zien. Daarom gaan jullie nu geblinddoekt op een roos gooien. Je gaat samen naar de roos met balletjes en blinddoekt jezelf. Dan draai je twee keer rond en mag je drie balletjes gooien. (Vanop dezelfde afstand natuurlijk!) Wie in totaal de meeste punten heeft gescoord, krijgt een ervaringspunt. Kunnen jullie echt niet mikken en hebben jullie allebei nul punten? Dan mag je nog een keer proberen. Lukt het dan nog niet? Dan hebben jullie geen punt verdient!

## Tekentalent

Op een date wil je natuurlijk te weten komen wat de talenten van de ander zijn. Jullie dagen elkaar dus uit voor een tekenwedstrijd. Je tekent een astronaut, maar let op: dit doe je met je voeten! Neem dus tekenmateriaal en papier en ga aan de slag. Als jullie tekeningen af zijn, gaan jullie naar iemand van het personeel. Die leid(st)er kiest de mooiste tekening uit zonder te weten welke van wie is. De winnaar krijgt een ervaringspunt!

## Alientaal

Jullie hebben het vast wel eens meegemaakt: je Franse woordenschatlijst is zo moeilijk dat Frans van een andere planeet lijkt te komen! Maar alientalen kennen kan natuurlijk wel handig zijn als je door de ruimte gaat reizen. Haal iemand van het personeel erbij, die zal jullie een woordenschatlijst geven in taal die jullie niet kennen. Jullie krijgen 6 minuten om de lijst vanbuiten te leren. Na die 6 minuten, mag je de lijst niet meer bekijken, maar krijg je papier en een pen. De leid(st)er zal jullie vijf woorden van de lijst vragen, die jullie moeten vertalen op je papier. Wie de test het beste deed, krijgt een ervaringspunt.

## Ademtest

Neem elks een beker en leg er elks een volledige stok kaarten op. Je blaast om te beurt een keer op je eigen kaarten en daarbij moet er telkens minstens 1 kaart erafblazen, anders telt het niet als een keer blazen. Wie als eerste geen kaarten meer op de beker heeft, is verloren. De andere krijgt een ervaringspunt.

## Zwaartekracht

Vraag iemand van het personeel als jurylid. Jullie gaan de zwaartekracht proberen te verslaan door zo lang mogelijk een ballon in de lucht te houden. Ieders neemt een opgeblazen ballon en vanaf de leid(st)er start zegt, begin je die met tikken omhoog te houden. Ze mag behalve jouw lichaam niets anders aanraken en mag ook niet langer dan een seconde op je lichaam zijn. Wie dit het langste kan, krijgt een ervaringspunt.

## Kometenbaan

Je neemt elks vijf knikkers. (Zorg ervoor dat je allebei lange mouwen aanhebt, desnoods doe je een extra trui aan.) Je spreekt een startmoment af, en vanaf dan laat je allebei je eerste knikker volgend parcours door je kleren afleggen: door je linkermouw, langs je rug of buik, door je rechterbroekspijp eruit. Als die eruit is, mag je de volgende knikker laten vertrekken, maar die tweede knikker moet door je rechtermouw en linkerbroekspijp, en zo wissel je telkens af. Wie als eerste vijf knikkers dit parcours heeft laten afleggen, wint en krijgt een ervaringspunt.

## Dineren: de spaghettiscène

Wat is er romantischer dan samen dineren? De pot schaft spaghetti, maar geen zorgen, jullie gaan (nog) niet kussen zoals Lady en de Vagebond. Jullie gaan veel properder aan de slag, want jullie willen natuurlijk indruk maken, dus gebruiken jullie mes en vork. Ieders neemt dus een mes en een vork en een evenlang stuk touw. Jullie spreken samen de start af en proberen dan om ter eerst een knoop in het touw te leggen met behulp van mes en vork. Je mag het touw wel neerleggen, maar met niets anders aanraken. Wie het eerst een knoop heeft kunnen leggen, wint en krijgt een ervaringspunt.

## Sterke duimen

Soms is liefde simpel. Soms is liefde strijd. En in dit geval is de strijd simpel: doe drie wedstrijdjes duimworstelen. Wie het meeste wint, krijgt een ervaringspunt.

## Alienface

In de datingwereld is er een ding dat je snel leert: echte schoonheid zit vanbinnen. En dat geldt zeker wat sommige alien betreft. Om duidelijk te maken dat een mooi gezicht niet belangrijk is, gaan jullie zo meteen je gezicht volsteken met wasknijpers. Vraag iemand van het personeel als jury. Neem de bak met wasknijpers en begin tegelijk zoveel mogelijk wasknijpers op je gezicht te steken. Wie er na 3 minuten het meeste op het gezicht heeft, is de winnaar en krijgt een ervaringspunt! Let op: wasknijpers op haren tellen niet!

## Waterrantsoen

Er wordt volop gezocht naar planeten met water, maar behalve de Aarde hebben ze er nog niet zoveel gevonden. Daarom moeten astronauten steeds spaarzaam zijn met water. Jullie nemen elks een emmer en een vod, die dompel je volledig onder in de emmer water en hou je er dan boven. Nu moet je om te beurt een keer wringen in je vod zodat er water uitkomt. Wie het eerst geen water meer uit de vod krijgt is de verliezer. De winnaar krijgt een ervaringspunt.

## Houston, we have a math problem

Astronauten moeten heel goed kunnen rekenen. En jullie ook. Schrijf om ter eerst de 10 maaltafels van 37 op en laat controleren door een leid(st)er. Wie eerst helemaal juist is, krijgt een ervaringspunt. (Als je de controlerende leid(st)er fouten aanduidt, mag je nog aanpassen en kan je nog steeds sneller zijn dan de andere.)

## Evenwicht

Wist je dat vroeger heel gevaarlijk kon zijn als astronauten in de ruimte hun evenwicht verloren? Dan kon hun pak namelijk stukgaan. Vraag iemand van het personeel jury te zijn, bij deze date werken jullie samen, in harmonie. Je moeten samen namelijk 2 minuten kunnen blijven staan met slecht 1 hand en 1 voet op grond. Lukt dit jullie? Dan krijgen jullie beide een ervaringspunt!