

# Reis door de tijd

|                       |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| <b>Thema</b>          | Andere                    |
| <b>Leeftijd</b>       | 6 tot 16 jaar             |
| <b>Aantal spelers</b> | 6 tot 40 spelers          |
| <b>Duur</b>           | 150 minuten               |
| <b>Aantal groepen</b> | Minimum 2 groepen         |
| <b>Terrein</b>        | Buiten                    |
| <b>Soort</b>          | Pleinspelen – Themaspelen |
| <b>Intensiteit</b>    | Matig                     |

## Speluitleg

Vraag jij je ook soms af wat de mensen vroeger allemaal uitgespookt hebben? Hoe leefden ze 2000 jaar geleden of wat deden ze 500 jaar geleden? Ook wij waren heel erg nieuwsgierig en hebben de teletijdmachine van professor Barabas geleend om dat te ontdekken.

**DOEL:** Wie van jullie is de beste tijdsreiziger? Dat ontdekken we vandaag in onze reis door de tijd!

### Speluitleg

We reizen vandaag door de tijd. In elke periode spelen we een spel of doen we een opdracht in het thema van die tijdsperiode. Je kan zelf kiezen of je een punt uitreikt aan het winnende team of elk lid individueel laat spelen, wat je ook de mogelijkheid geeft om voor elk teamspel de teams te veranderen. Bij sommige tijdsperiodes zal je meerdere spelletjes vinden, kies er gerust één uit of speel ze gewoon allebei.

### Jagers en boeren

#### Knotsmeppen

We proberen tijdens onze jacht de vijand uit te schakelen. Voor dit spel hebben we een stevige bank en twee noodles (Dit zijn die flexibele buizen die je gebruikt in het zwembad) nodig. Van elk team gaat er één speler op de bank staan. Met de noodle proberen ze elkaar van de bank te duwen of slaan. Als er iemand van de bank valt, komt een nieuwe persoon van dat team in de plaats. Wie kroont zich tot ultieme knotskampioen? Je mag elkaar niet aanraken en tegen het hoofd slaan is verboden.

Materiaal: 1 noodle per team, bank

#### Lasso werpen

Elk team krijgt een touw. Op een afgesproken afstand staan één of meerdere paaltjes in de grond. Het is de bedoeling dat het team van het touw een lasso maakt en deze rond de paaltjes probeert te werpen. Welk team vangt als eerste zijn prooi?

Materiaal: touw, paaltjes in de grond

### Grieken en Romeinen

#### Grieks alfabet kruiwagenrace

Dit spel test het geheugen, de kracht en de snelheid van de teams. Van elk team lopen twee spelers als kruiwagen naar de overkant van het terrein. Hier ligt een raster (zie bijlage) met allemaal Griekse letters en Romeinse cijfers op. De spelers proberen zoveel mogelijk letters en cijfers te onthouden en keren terug naar hun team. Hier ligt een leeg raster waarop ze alles wat ze onthouden hebben kunnen overtekenen. Wanneer de eerste kruiwagen terug

aankomt bij het team, mag het volgende duo vertrekken. Welk team kan er als eerste het volledige raster invullen of heeft het meeste juiste letters en cijfers aan het einde van het spel?

Materiaal: Raster met cijfers en letters, leeg raster voor de teams (zie bijlage)

### *Monniken en Ridders*

#### **Zwaardgevecht**

De ridders proberen met hun zwaarden ongezien de tegenstander uit te schakelen. De spelers gaan in een kleine kring staan zodat de ridders allemaal hun zwaarden (handen) op elkaar kunnen leggen in het midden van de kring. Op het startsignaal springen ze allemaal achteruit klaar om aan te vallen.

Eén ridder wordt uitverkoren om te beginnen. Deze probeert met zijn zwaard (hand) het zwaard (hand) van een andere ridder te raken. Hierbij mag hij maar één beweging maken. Hij mag dus één slabeweging maken en mag tegelijkertijd ook een sprong maken om zich te bewegen over het slagveld. Als een ridder jou probeert aan te vallen, mag je je hand wel wegtrekken. Wordt jouw zwaard (hand) geraakt door het zwaard (hand) van een andere ridder dan is jouw zwaard gebroken en speelt dit zwaard niet meer mee, je doet je hand dan op je rug. Als beide zwaarden gebroken zijn moet je als ridder het slagveld verlaten. Voor de volgorde volgen we de wijzers van de klok en mag elke ridder om de beurt zijn slag slaan en iemands zwaard proberen te raken.

#### **Ridder te paard**

De spelers gaan per twee staan. Eén speler is het paard en gaat op de knieën zitten. De andere speler gaat op zijn paard zitten door boven deze persoon te gaan staan met de benen open. Eén paard heeft geen ridder en voelt zich wat alleen. Daarom knipoogt hij naar een ander paard. Dat paard probeert onder zijn ridder uit te komen. De ridder mag dit proberen te verhinderen door zijn benen stevig rond zijn paard te klemmen of het paard eventueel via de schouders terug te trekken. Wanneer het paard onder de ridder is kunnen uitklimmen, gaat het naar zijn nieuwe baasje. Het paard dat geknipoogd heeft wordt de ridder van het ontsnapte paard. De ridder die zijn paard heeft laten ontsnappen wordt zelf een eenzaam paard en moet door te knipogen op zoek naar een nieuwe ridder.

### *Steden en staten*

#### **Verover je stad**

Dit spel moet gespeeld worden op gras of zand, het is bij jullie misschien wel bekend als kruisrugby of het vakkenspel. We bevinden ons in de jaren 1000 tot 1500. Ambachtslieden verenigden zich en moesten knokken tegen de adel voor gerechtigheid. Tegelijk ontstond de stedelijke burgerij. Op het terrein worden vier vakken afgebakend. De spelers willen allemaal heerser van de stad worden en stellen zich op in het eerste vak. Natuurlijk kan er maar één persoon de heerser van een stad zijn en al snel breekt er dus een gevecht uit. De spelers proberen elkaar door te duwen en trekken uit hun stad te verbannen naar de tweede stad (het tweede vak). Eens je met twee voeten over de lijn bent en dus volledig door de stadpoort bent gegaan, mag je niet meer terug naar de vorige stad. Ook in de tweede stad kan er natuurlijk maar één heerser zijn dus deze spelers proberen elkaar te verbannen naar het derde vak en erna naar het vierde vak. Wanneer alle spelers naar het vierde vak verbannen zijn behalve de heersers van vak 1, 2 en 3, is het spel gedaan. De heersers van deze vakken winnen het spel.

Je kan ook een variant op dit spel spelen waarbij alle spelers zich over de vier vakken verdelen en zoveel mogelijk burgers voor hun stad proberen te veroveren. Dit kunnen ze doen door burgers uit aangrenzende steden naar hun stad te trekken. Eens een burger met twee voeten over de stadsgrens is gegaan, wordt deze burger van de andere stad. De enige manier om naar de andere stad te gaan zonder ook een burger te worden van deze stad is door de band met je eigen stad te blijven behouden via een ketting. Spelers kunnen elkaar een hand geven en zo een

ketting vormen om burgers uit de andere steden te stelen. De stad die na een afgesproken tijd het meeste burgers heeft, wint.

Materiaal: touw of kegels om de vakken af te bakenen

### **Stad bouwen**

Iedereen probeert de mooiste en beste stad te hebben in deze periode. De teams krijgen marshmallows en satéprikkers. Hiermee proberen ze hun stad uit te bouwen. Het team dat na een afgesproken tijd de mooiste, grootste, hoogste, origineelste ... stad heeft wint het spel.

Materiaal: satéprikkers, marshmallows

### *Ontdekkers en hervormers*

#### **Portretschilders**

We komen terecht in de periode van de portretkunst. We gaan dan ook testen welk team de beste portretschilder in huis heeft. De ene helft van het team krijgt een schilderij te zien. Zij proberen aan de andere helft van het team (de portretschilders) instructies te geven over hoe het schilderij eruit ziet. De portretschilders proberen op basis van de instructies het schilderij zo goed mogelijk na te tekenen. De portretschilders mogen het oorspronkelijke schilderij niet zien. Je kan in moeilijkheid variëren door de spelers met het oorspronkelijke schilderij al dan niet te laten meekijken wat de portretschilders aan het tekenen zijn.

Materiaal: Foto van een schilderij (moeilijkheid aan te passen aan leeftijd spelers)

#### **Composities**

Een schilderij wordt pas mooi door het verhaal dat het vertelt. De teams krijgen verkleedkleden en een aantal bekende schilderijen. Met hun team proberen ze deze schilderijen zo goed mogelijk na te maken en opnieuw op doek (foto) vast te leggen.

Materiaal: Foto's van schilderijen

### *Regenten en vorsten*

#### **Koningsbal**

Twee ploegen staan op een afstand van ongeveer 8 m (afh. van de leeftijd) van elkaar en gooien een bal over en weer. Een vangbal levert punten op. Het aantal punten voor een vangbal varieert van 10 tot 100. De ploeg die eerst 1000 punten bij elkaar vangt, is gewonnen.

De puntenverdeling : In elke ploeg wordt een rolverdeling afgesproken : één speler is koning, één speler is prins en de overige spelers zijn de ministers.

Wanneer de koning de bal in de handen kan vangen (zonder dat die op de grond belandt), dan levert die worp 100 punten op. Als de prins de bal vangt, krijgt de groep 50 punten en de ministers kunnen 10 punten per vangbal scoren.

De spelers zullen gauw proberen te weten komen wie de koning van de tegenpartij is, zodat zij hem kunnen ontwijken. De ballen moeten altijd in een boog gegooid worden. Ongrijpbare ballen richting de grond tellen dus niet mee.

Materiaal: bal

### *Pruiken en revoluties*

#### **De pruikentijd**

De pruikentijd is een beetje een rare tijd. Om meer te weten te komen over deze tijd gaan we samen luisteren naar het liedje 'de pruikentijd' van Samson & Gert. We hebben ondertussen wel een beetje honger gekregen. Daarom proberen we elke keer wanneer het woord pruik... voorkomt in het liedje, een koekje te eten. Wie kan het langst volgen met eten en heeft op het einde als snelste zijn mond helemaal leeg?

Materiaal: ABC-koekjes (of andere snoepjes of koekjes), lied 'de pruikentijd' Samson&Gert

### *Burgers en stoommachines*

#### **Stoomlocomotief**

De spelers gaan allemaal op één lijn staan. In het midden van het speelveld gaat één leid(st)er met de benen open staan als treintunnel. De spelers zijn allemaal locomotieven die zo snel mogelijk door de tunnel willen, alles draaide in deze periode namelijk rond snelheid en automatisatie. De locomotief die als laatste uit de tunnel komt is helaas te laat en voegt zich bij de leid(st)er in het midden waardoor de tunnel langer wordt. Welke locomotief kan het langste overleven in deze steeds sneller wordende samenleving?

### *Wereldoorlogen*

#### **Mijnenveld**

In WOII werden er heel wat mijnenvelden geplaatst om de vijanden op afstand te houden. De teams proberen als eerste aan de overkant van het mijnenveld te geraken zonder een mijn te laten ontploffen. Je tekent op de grond een raster. De spelers beginnen aan één kant van het mijnenveld. Het eerste team stuurt één van zijn spelers het veld in. Door voorzichtig op één van de vakken van de eerste rij van het mijnenveld te stappen kunnen ze ontdekken of zich hier een mijn bevindt. Ontploft er geen mijn onder hun voeten, dan mogen ze voorzichtig een stap zetten naar voren of opzij naar een volgend vak. Wanneer er een mijn ontploft onder de voeten van de speler is deze dood en keert het team terug naar het begin van het mijnenveld. Het andere team mag nu een poging wagen om ongeschonden de overkant van het mijnenveld te bereiken.

Materiaal: uitgetekend mijnenveld op papier (zie bijlage), krijt of stoep met tegels

### *Televisie en computer*

#### **Rekenmachine**

Eindelijk, een machine die ons helpt met rekenen! De spelers gaan in een kring staan. In de kring liggen allemaal getallen. Het team dat aan de beurt is probeert zo snel mogelijk alle getallen in de kring in volgorde aan te tikken. Er mag telkens maar één speler in de kring zijn en een speler mag nooit twee getallen na elkaar aantikken. Welk team heeft het minste tijd nodig om alle getallen op de rekenmachine aan te tikken?

Materiaal: papiertjes met getallen

#### **Reclame**

Televisies en computers zijn de perfecte manier om bewegende reclame tot bij de mensen te krijgen. De teams maken binnen een afgesproken tijd een origineel reclamefilmpje voor jullie KSA. Wie zal er het meeste nieuwe leden werven met het reclamefilmpje?

### *Vorbereiding*

Voor de activiteit leg je best het benodigde materiaal klaar. Het is ook leuk om inkleding te voorzien zodat de leden zich helemaal kunnen inleven. Bouw bijvoorbeeld een heuse teletijdmachine met tafels en doeken waar de leden telkens door moeten om in een andere tijd terecht te komen of brouw een tijdreisdrankje dat ons helpt om naar de volgende tijd te reizen. Probeer zeker elk spel uit te leggen in de context van de tijd waarin we ons bevinden. Door het verhaal erachter gaat het spel pas helemaal leven.

### *Varianten*

Dit spel kan je oneindig variëren in moeilijkheid en duur. Heb je een grotere groep dan kan je 4 of zelfs 6 teams maken die het afwisselend tegen elkaar opnemen. Voeg ook gerust andere spelletjes toe.

## Materiaal

(afhankelijk van de gekozen opdrachten)

- 1 noodle per team
- Bank
- Touw
- Paaltjes
- Raster met cijfers en letters (zie bijlage)
- Satéprikkers
- Marshmallows
- Foto schilderij(en)
- Bal
- ABC-koekjes (of andere koekjes/snoepjes)
- Lied 'de pruikentijd' Samson&Gert + muzikspeler
- Mijneveld (zie bijlage)
- Krijt
- Papier

## Media

- Grieks alfabet
- Mijneveld