



	<b>D'ArtA</b>	
2010-2011	Doc	

## Workshop Scheer Schoor Schuim

**Begeleiding:** 1 of 2

**Deelnemers:** 8 tot 16

**Duur:** 1 uur tot 2 uur

**Materiaal:** Twee grote tafels, oude handdoeken, emmers of kommen, één bus scheerschuim per deelnemer [Het scheerschuim breng je zelf mee, de rest vraag je.]

Het is niet de bedoeling dat alles volhangt. In jullie Chiro kan je eens zotdoen maar hier houden we het rustig. Het meest handige is als de workshop volledig buiten kan gespeeld worden, dan is er wel ruimte om elkaar wat vol te hangen, binnen kan het ook maar houden we het binnen de perken. Voorzie anders als begeleiding, op het einde nog tijd om samen met je deelnemers op te ruimen, dan kan je zelf beslissen hoe 'vol' het gaat hangen.

### Opwarming

#### Rippelstippel

Ik, Katrien RippelStippel zonder/ met twee stippels vraag aan Jan RippelStippel met 2 stippels hoeveel stippels heb jij? Als iemand een fout maakt, krijgt deze persoon een scheerschuimstip op het gezicht.

Variatie: Ik, Katrien, scheer, schoor, schuim zonder scheerschuimstippels vraag aan Jan, scheer, schoor, schuim met 2 scheerschuimstippels hoeveel scheerschuimstippels heb jij?

#### Scheerschuimketting

Elke deelnemer plaatst 2 propjes scheerschuim op het lichaam, zonder te weten waarvoor. Dan moet iedereen zich met elkaar verbinden via de propjes scheerschuim (been aan oor, hoofd aan neus ...)

### Midden

#### Spelletjes rond de tafel

##### De hoogste toren

Per 2 staan met 1 bus scheerschuim boven een grote tafel, zodat alle deelnemers er rond kunnen. De ene spuit op de andere zijn/haar hand een zo groot mogelijke toren, de duo's spelen tegen elkaar. Als hij omvalt, verlies je al het schuim op tafel leggen en uitsmeren. Na het spel wordt de hele tafel wit gesmeerd met scheerschuim.

## Pictionary

1 iemand tekent en wie het raadt mag het volgende tekenen.

Variatie: Bij een bekende groep: Bekende Vlamingen of bekende internationale personen neerschrijven en zo snel mogelijk raden wie het is.

Bij een onbekende groep: Eigen naam in scheerschuim schrijven en rest raadt uw naam.

## Kasteel bouwen

We vormen 2 groepen en deze krijgen eerst een halve minuut om zoveel mogelijk scheerschuim aan hun kant van de tafel te krijgen. Vervolgens mag elk groepje een bepaalde tijd werken aan een kasteel. De ploeg met het mooiste kasteel wint. Nadien wordt uitgelegd dat de twee kastelen in oorlog met elkaar zijn: ze mogen elkaar 20 seconden lang bekogelen.

## Spelletjes weg van de tafel

### Tikkertje scheerschuim

1) Wie getikt wordt met scheerschuim wordt de tikker en neemt wat scheerschuim bij.

2) Scheerschuim wordt zuur: scheerschuim dat lichaamsdeel raakt wordt verlamd en verspreid zich over de gehele groep. De tikker en de mogelijk getikten moeten de verlamde plaats met andere hand vasthouden.

### Australische achtervolging (indien groot veld)

We plaatsen 3 emmers in de vorm van een driehoek. Achter elke emmer staat een ploeg en bij het startsein lopen de 1ste van elke groep naar links, rond de driehoek en proberen ze de persoon voor hen te tikken met scheerschuim. Als je terug aan je honk komt, geef je het scheerschuim door aan je kameraad en die probeert dan de volgende te tikken. Zo totdat er 1 ploeg alle spelers heeft te pakken gekregen.

### Aaaaaa-spel

Het terrein is verdeeld in twee vakken. In elk vak staat een gelijk aantal spelers. Een persoon van vak 1 tikt zoveel mogelijk mensen aan met scheerschuim, in vak 2, zolang hij/zij in één trek A kan roepen. De tikker moet zien dat hij op tijd terug is, anders mogen de andere de tikker besmeuren met scheerschuim.

## Expressieve spelletjes binnen

### Emoties

Je probeert op het gezicht van iemand anders een emotie uit te vergroten, door met scheerschuim iets te benadrukken vb. wenkbrauwen ☹️ boos. Je laat iedereen wat uitproberen.

### In het kapsalon

Kapsels maken met scheerschuim: per 2 wat experimenteren wat je allemaal kan doen en kan even duren.

## Slot

---

### Kleine act

Indien tijd: Per 3 of 4, naargelang de groep, een klein act opvoeren met de scheerschuimemoties en kapsels. 10 minuutjes tijd geven en dan laten tonen aan de rest van de groep. Kan ook meegegeven worden, voor op een Chironamiddag te doen als er meer tijd is. Mogelijk motief: het is een bonte avond en je moet je Chiro deftig maar speels voorstellen aan de ouders.

### Verzamel zoveel mogelijk scheerschuim (opruimspelletje)

Tip: als je nog volle bussen hebt, maar er is al genoeg scheerschuim aanwezig, haal deze dan voor dit spelletje weg.

Je verdeelt de groep in twee of drie en geeft ze de opdracht om zoveel mogelijk scheerschuim aan hun kant van de tafel te verzamelen. Hierna moet de groep zo veel mogelijk scheerschuim vervoeren naar een emmer. Wie het meeste scheerschuim heeft kunnen overbrengen is gewonnen. En olé de tafel is al min of meer proper.

### Billeke Klets

Je speelt het spelletje billeke klets, maar dan met een toefje scheerschuim in elke hand. Spel nog eens uitleggen met jouw regels, want iedereen speelt dit anders.

## Opruimen

---

Een emmer is heel handig tijdens het opruimen, hier doe je het scheerschuim in, de massa verliest na een tijdje volume. Dan kan je het met water wegspoelen in de wastafel.