

# Fata Morgana

<b>Thema</b>	Ploegvorming en groepsdynamica
<b>Leeftijd</b>	+12
<b>Aantal spelers</b>	5 tot 50 spelers
<b>Duur</b>	2 uur
<b>Aantal groepen</b>	Zelf te bepalen
<b>Terrein</b>	Buiten, stad/dorp of online
<b>Soort</b>	groepsvormend, opdrachten, dorpsspelen
<b>Intensiteit</b>	Matig

## Speluitleg

### Inleiding

We spelen Fata Morgana met de +12-leden. In Fata Morgana (<https://www.youtube.com/watch?v=cKV09Zq94pl>) is het de bedoeling dat elk dorp/elke stad zo veel mogelijk sterren verzameld. De sterren kunnen verzameld worden door opdrachten tot een goed einde te brengen.

De leiding van de groep neemt de rol van presentator op zich. In deze rol kunnen ze de leden motiveren om de opdrachten tot een goed einde te brengen en zo veel mogelijk sterren te verzamelen. Dit spel kan zowel fysiek als online gespeeld worden.

### DOEL:

Het is de bedoeling dat elk dorp/elke stad zo veel mogelijk sterren verzameld. De sterren kunnen verzameld worden door opdrachten tot een goed einde te brengen.

### Speluitleg

#### Fysiek

Gelet op de maatregelen van 30 januari 2021, mag je met de +12-leden fysiek samenkomen in bubbels van 10 personen (exclusief leiding). Deze activiteit moet verplicht buiten plaatsvinden. Splits dus jouw leden op en zorg voor voldoende begeleiding per bubbel. Heb je meerdere bubbels, dan kun je de bubbels tegen elkaar laten strijden. Heb je één bubbel, dan vormen alle leden samen een dorp en strijden ze om zo veel mogelijk sterren te verzamelen voor hun eigen dorp.

#### Online

Om dit spel online te spelen, kun je een WhatsApp groep aanmaken met de leden. Ofwel kun je alle leden in één groep steken, waarbij die groep dan samen zal strijden om zo veel mogelijk sterren te verzamelen. Ofwel maak je meerdere verschillende groepen, die onderling zullen strijden. Steek daarbij alle leden van één groep in één WhatsApp groep en maak daarnaast nog een groep aan met de burgemeesters (kapiteins) van elk dorp/elke stad. In deze laatste groep kun je dan tussenstanden communiceren, of zaken die voor iedereen gelden. De aparte WhatsApp groepen dienen dan om de opdrachten per groep in te posten, zo blijven deze geheim voor de andere groepen.

Als leiding kun je het materiaal ter beschikking stellen op voorhand of op een afgesproken plaats gedurende de activiteit zelf.

### Opdrachten

Alle opdrachten staan op één bingokaart van 4x5. Wanneer de activiteit doorgaat in fysieke vorm, zorg je best voor minstens één fysieke bingokaart per bubbel. In dit geval kun je elke geslaagde opdracht doorstrepen. Gaat deze activiteit online door, dan kun je via Google Drive of een ander format een online bingokaart aanmaken en deze delen met de groep(en). De foto's die bewijzen dat een opdracht geslaagd is, kunnen op dat moment rechtstreeks in de bingokaart geplakt worden. Op die manier wordt de vooruitgang onmiddellijk zichtbaar voor iedereen. Per rij van vier geslaagde opdrachten, verdient die groep één ster. Elke rij van vier opdrachten heeft eenzelfde thema.

In het geval van een online activiteit, kunnen leden die dicht bij elkaar wonen, er wel nog steeds voor kiezen om (als de maatregelen dit toelaten) de opdrachten toch samen te vervullen.

1	2	3	4	*
5	6	7	8	**
9	10	11	12	***
13	14	15	16	****
17	18	19	20	*****

### Thema 1: Feest

#### Opdracht 1: Vlaggenspel

Voor je deze opdracht uitlegt, vraag je eerst aan de leden om hun lengte door te geven. Als groep voorzie je een slinger van cirkels (<https://nl.wikihow.com/Een-papieren-ketting-maken>) in jouw eigen dorp/gemeente/stad. De lengte van de slinger is gelijk aan de optelsom van alle lengtes van alle leden uit die bubbel. Gebruik voor de slinger minstens vijf verschillende kleuren. Er mogen nooit twee cirkels van dezelfde kleur na elkaar in de slinger gehangen worden. Kies als leiding een plaats uit waar de slinger gehangen moet worden. Een plaats die goed zichtbaar is in het dorp/de stad waar jouw KSA zich bevindt en waar je als leiding gemakkelijk naartoe kunt gaan om de slinger te meten. Sowieso moet een foto genomen worden van de slinger als bewijs van de opdracht.

#### Opdracht 2: Dansen maar!

Maak een Tik Tok-filmpje met de volledige groep. Als de activiteit fysiek plaatsvindt, dan danst de groep uiteraard samen. Gaat de activiteit online door, dan moeten de leden creatief zijn en zelf een filmpje monteren, waarbij de dans toch vloeiend in elkaar overgaat. Het dansje duurt minstens 30 seconden.

#### Opdracht 3: Matching outfits

Zorg dat je met jouw volledige groep matching outfits draagt, tot op de kleinste details na. Neem hier uiteraard een groepsfoto van. Wanneer de activiteit online doorgaat, kunnen ze het groepsgebeuren op een creatieve manier oplossen (facetimen, collage...). Wanneer de activiteit fysiek plaatsvindt, is

het beter om op voorhand de leden te laten afspreken welke outfit ze zullen aantrekken om naar de activiteit te komen.

#### Opdracht 4: Dinner time

Wanneer de activiteit online plaatsvindt, maken de leden een drie gangen menu (voorgerecht, hoofdgerecht, dessert). Er kan één lid alle gerechten maken, of de taken kunnen verdeeld worden over de verschillende leden.

Wanneer de activiteit fysiek plaatsvindt, gebeurt het koken door de leden ter plaatse. Om alles coronaveilig te laten gebeuren, kan er maximaal één lid aan één gerecht werken. Degene die het gerecht gemaakt heeft, mag het dan ook opeten/meenemen naar huis.

Denk als begeleiding op voorhand na over welke gerechten je kunt maken met het aanwezige keukenmateriaal.

#### *Thema 2: Cultuur*

#### Opdracht 5: Moment of fame!

Zorg dat je met jouw groep op de radio komt. Dit mag een nationaal station zijn of een regionale zender. De naam van de groep moet duidelijk gezegd worden op de radio.

#### Opdracht 6: Van Eyck

Maak de binnenkant van het Lam Gods na met de volledige groep. De binnenkant van het Lam Gods bestaat uit 12 panelen. Elk paneel moet door iemand anders gemaakt worden. In het geval je dit speelt met minder dan 12 leden, moeten er uiteraard wel enkele leden meerdere panelen maken. Elk paneel mag gemaakt worden volgens de creatieve wijze die de maker wenst. Er kan een foto gebruikt worden, het mag geschilderd worden, getekend...



### Opdracht 7: De Rode loper

Dit spel leent er zich toe om even met de volledige groep te facetimen (wanneer het spel online doorgaat) of om (op veilige afstand) samen te spelen. De begeleiding van het spel zal een aantal bekende filmscènes uitbeelden. Aan de gemeente(s) om te raden welke film wordt nagespeeld. Wordt dit spel in één groep gespeeld, dan kun je een tijdslimiet opleggen waarbinnen geraden mag worden. Wordt dit spel in meerdere groepen gespeeld, dan kun je de groepen om ter eerst laten raden of ook werken met een tijdslimiet waarbinnen elke groep mag/kan raden. Deze opdracht slaagt wanneer ze minstens  $\frac{3}{4}$  van de scènes kunnen raden.

voorbeelden van bekende filmscènes:

- Jack en Rose uit Titanic staan op de boeg van het schip
- King Kong mept de vliegtuigen uit de lucht terwijl hij aan de toren hangt
- Harry Potter vangt de eerste snaai uit zijn leven
- Isabella wordt door Edward Cullen gebeten om haar leven te redden in Twilight
- De spaghetti scene uit Lady en de Vagebond
- De vriendschapsband tussen een vos en een hond uit Frank & Frey
- ...

### Opdracht 8: Zingen maaaaar

Het is de bedoeling dat de leden 10 liedjes zingen op een ander melodie. Dus bijvoorbeeld zing je het liedje de samsonrock (Samson & Marie) op de melodie van 10 000 luchtballonnen (K3). Het is de bedoeling dat de leiding kan raden welk liedje de leden zingen alsook op welke melodie ze dit zingen. Deze opdracht is pas geslaagd als de leiding het minimum aantal liedjes (10) heeft geraden.

Tip: Gebruik een koptelefoon of oortjes om naar het ene lied te luisteren.

### *Thema 3: KSA*

#### Opdracht 9: Pictionary

Teken het KSA-logo of het logo van jouw plaatselijke groep op de grond bij jullie lokaal/bij de kerk van jullie stad/gemeente. De tekening is minstens 5x5 meter groot en bestaat uit minstens drie verschillende kleuren. Binnen de tekening (vierkant) mag er geen steen/andere ondergrond meer zichtbaar zijn.

#### Opdracht 10: Quiz me Quick

Om de leden in aanraking te laten komen met KSA in het algemeen en de verschillende koepels, houden we een heuse KSA-quiz. Tien vragen, enkel wanneer deze alle 10 juist zijn opgelost, is de opdracht geslaagd. Er mag wel opgezocht worden. Als de activiteit online plaatsvindt, kun je een quiz-platform gebruiken (Kahoot, ...)

#### Vragen

1. Hoe heten de beroepskrachten van jouw werkring?
2. Hoeveel leden telt KSA?
3. In welk jaar veranderde de naam (V)KSJ/ KSA naar KSA?
4. In welk jaar ontstond (V)KSJ/KSA?
5. Hoeveel plaatselijke groepen telt KSA?
6. In welke provincies zit een secretariaat en welke provincies zijn deze?
7. Wat was stad X bij Joepie25?
8. Wie is de nationaal coördinator van KSA?
9. Wie is onze Vlaamse minister van Jeugd?
10. Wat zijn de drie hoofdkleuren van KSA?

### Opdracht 11: Pok pok

Plaats een Mellowcake voor je op de tafel en houd je handen gedurende de opdracht op de rug. Op het startschot roep je luid pok pok en duw je daarna je neus in de Mellowcake. Plaats je hoofd daarna naar achter en balanceer de Mellowcake op je neus. Beweeg de Mellowcake binnen de minuut naar je mond zonder de handen te gebruiken. Deze opdracht is geslaagd wanneer elk lid erin slaagt binnen de tijdslimiet de opdracht uit te voeren. De leden kunnen blijven proberen tot ze er in slagen.

### Opdracht 12: Stiekem op kamp

Om het gevoel van kamp toch wat op te wekken moeten de leden een geluidsfragment maken waar de geluiden die typisch zijn voor kamp in voorkomen. Elk lid moet betrokken zijn bij ieder geluid. Er moeten minstens 5 geluiden in voorkomen waarvan 3 gemaakt zonder attributen, alleen met de stem of het lichaam van de leden.

Als voorbeeld kan je geven dat ze een koe geluid moeten maken omdat kamp altijd in de buurt van een boerderij is.

### *Thema 4: Logica*

### Opdracht 13: Waar zijn we nu weer?

Deze opdracht moet gebeuren onder begeleiding van de leiding. De leiding heeft het verhaal van de escaperoom bij zich. Eerst vertellen ze de situatie waar de leden zich in bevinden. De locatie en hoe ze daar kwamen wordt dus geschetst. Daarna kunnen de leden clues vinden door vragen te stellen bv. 'Is er iets te zien achter het wasrek?' of 'Wat gebeurt er als ik op de aanknop van de wasmachine druk?'. De leden kunnen zelf kiezen of ze allemaal uit de escaperoom proberen te raken of dat een deel van de groep andere opdrachten gaat oplossen. De leden mogen pen en papier bijhouden om alles te noteren dat belangrijk kan zijn.

Situering:

Na de jaarlijkse mis met de KSA zijn jullie nog wat blijven hangen. Na de priester te helpen met opruimen, zijn jullie even gaan rondkijken in de kerk zelf. Eigenlijk zijn dat schilderij en het doopvont wel nog mooi, jammer dat het schilderij scheef hangt. Plots horen jullie een grote BANG en een sleutel die wordt omgedraaid. 'Wat was dat?' Jullie hebben geen idee. Iemand gaat kijken naar de deur of ze nog open gaat. Nope, geen geluk. Na wat rondkijken zien jullie dat er een deur aan de achterkant van de kerk is met een hangslot. Maar zonder sleutel raken jullie er nog niet uit. Iedereen komt samen en vertelt wat ze gezien hebben. Naast wat jullie al gezien hebben, zijn er nog het altaar met een paarse looper, een versleten biechtstoel, het orgel en natuurlijk het bord met reclame voor alle verenigingen die verbonden zijn aan de kerk waar ook jullie flyer aan hangt.

Clues:

- Het schilderij:  
Achter het schilderij is er een kluis. Jammer genoeg is het nog een oudere kluis met een draaiknop.  
Tip:  
Jullie hebben 3 cijfers nodig.  
Naar welke kant moeten jullie beginnen draaien?
- Het orgel:  
Als de leden op de toetsen duwen, merken ze dat er een vals klinkt.  
De leden kijken in de juiste pijp en vinden daar een blaadje met het eerste cijfer. (3)
- Het altaar:  
Er staat een beker en een schaalje met hosties op het altaar.  
Maar wacht, als je kijkt naar wat er tussen de hosties ligt zie je daar een blaadje liggen. (8)
- De biechtstoel:  
Iemand gaat in de biechtstoel zitten. Daar is er een bankje te zien waarvan het zitgedeelte niet helemaal dicht is.  
Na het bankje open te doen vinden de leden een briefje met nog een cijfer op. (5)
- Het doopvont:  
OMG, wat heb je gedaan? De persoon die alle clues bijhad heeft zijn hand in het water van het doopvont gestoken en alle blaadjes natgemaakt. Hopelijk hebben jullie alles goed onthouden/genoteerd, want anders is alle hoop verloren.
- Het reclamebord:  
Tussen de andere flyers op het bord is er op jullie flyer iets aangeduid.  
'Ga naar rechts.' (dit is de eerste richting voor de draaiknop)

#### Opdracht 14: Het geluid

Raad het geluid. Het geluid kan in de whatsapp groep verstuurd worden op een bepaald moment. Speel het geluid af aan het begin van de activiteit. De leden hebben de ganse activiteit de tijd om het geluid te raden. Deze opdracht slaagt pas wanneer ze het geluid geraden hebben.

Opties voor het geluid;

- een geodriehoek die je laat vallen
- een kaars aansteken
- een kruimeldief
- oortjes die je uit je gsm trekt
- tanden flossen

#### Opdracht 15: Haar alfabet

Maak je haar nat en doe er shampoo in. Vorm nu door je haar recht te zetten alle letters van jouw plaatselijke KSA-groep en maak hier foto's van. Dit kunnen groepsfoto's zijn alsook individuele foto's.

(<https://www.facebook.com/watch/?v=122556316334517>)

### Opdracht 16: A4tje

Deze opdracht is simpel. Knip in een A4 blad een gat groot genoeg om er met je volledige lichaam door te klimmen. De volledige groep moet door dit papier zonder dat het scheurt. Wanneer deze activiteit online plaatsvindt, moet elk lid afzonderlijk deze opdracht vervullen.

(<https://www.youtube.com/watch?v=4jBUwH-TfqQ>)

### *Thema 5: Sport & spel*

### Opdracht 17: Estafette

Loop samen (met de volledige groep) 2,5km op hakken. Wanneer de activiteit online doorgaat, moet de tocht uiteraard gefilmd worden. De afstand kan bewezen worden via een tracker app, zoals Strava bijvoorbeeld.

### Opdracht 18: Een ster

Een echte rage momenteel zijn de Strava-tekeningen. Maak dus een Strava-tekening van een ster, waarbij er minstens 10 kilometer wordt afgelegd (mag met de fiets). De ster moet bestaan uit minstens 6 sterpunten.

(<https://www.bicycling.com/nl/tochten-en-routes/a22808051/kunst-maken-strava/>)

### Opdracht 19: Schommelen

Maak een miniatuurschommel. Ofwel kun je deze sjoeren (takken uit het bos, brochettestokken...). Ofwel kunnen de leden creatief zijn en op een andere manier een schommel ineen knutselen. De opdracht is geslaagd als er een poppetje kan schommelen. Als de leden heel creatief willen zijn, kan hier ook een stopmotion filmpje van gemaakt worden.

### Opdracht 20: Interactie

Zorg ervoor dat je 100 pompslagen op beeld hebt, zonder dat één van de leden zelf mag pompen. Ga dus in interactie met familieleden, ga buiten wandelen en spreek mensen aan... (Let wel op met de privacyregels).

### Vorbereiding

Materiaal ter beschikking stellen en het opstellen van groepen/ dorpen

### Varianten

De opdrachten kunnen aangepast worden, moeilijker of gemakkelijker gemaakt worden.

### Auteur

Team JIMweekend KSA West

### **Materiaal**

Voor de leiding:

- Bingokaart per bubbel om te controleren/bij te houden
- Keukenmateriaal



- Voorbeeld van de panelen van het Lam Gods
- Het verhaal bij opdracht 13
- Vooraf opgenomen geluid (zie opdracht 14)

Voor de leden:

- Bingokaart per bubbel
- Pen en papier
- Gekleurd papier
- Schaar
- Lijm
- Knutselmateriaal
- Stoepkrijt
- Mellowcakes per lid
- Schoen met hakken
- Shampoo en water
- Ingrediënten
- Touw
- Koptelefoon/oortjes
- Brochettestokken/tandenstokers
- Elastieken
- 
- 

### Media

Te downloaden apps:

- Strava
- Whatsapp
- Stopmotion
- Tiktok