

INLEIDING

Met deze vernieuwde sport & spelmap biedt LCKV Jeugdvakanties een handleiding voor sportknotsen die deze functie willen gaan uitoefenen op een LCKV- kamp. Tevens is het een goed naslagwerk voor al ervaren sportknotsen.

De sport & spelmap is ingedeeld in een aantal onderdelen. Ten eerste een hoofdstuk waarin beschreven staat waar je allemaal rekening mee moet houden als je een sport & spelprogramma gaat samenstellen. Denk hierbij vooral aan soorten spelen, leeftijd, andere activiteiten op een kamp enz. Verder een aantal praktische tips wat betreft het voor de groep staan.

Als tweede bestaat een groot deel van dit boek uit allerlei spelen die tegenwoordig gespeeld worden op de diverse LCKV- kampen. Dit deel is onderverdeeld in:

- Kennismakingsspelen
- Opvulspelen
- Spelen voor overdag
- Avondspelen
- Nachtspele
- Themadagen

Het derde deel van deze map legt uit hoe je een dagtocht uitzet. Waar moet je aan moet denken, hoe lang mag de tocht duren, eten op locatie enz. In het vierde en recent aangevulde hoofdstuk vindt je allerlei handige survivaltechnieken.

De map sluit af met een aantal bijlagen.

Het moge duidelijk zijn dat deze map is geschreven door een aantal mensen van LCKV Jeugdvakanties. De informatie zal nooit volledig kunnen zijn. Er zullen ongetwijfeld spelen zijn die niet in deze map beschreven staan. En ook staan er vast en zeker dingen in die je anders zou kunnen doen. Daarom staan de schrijvers van deze map altijd open voor suggesties en op- of aanmerkingen. De bedoeling is dat we dit boek regelmatig aanvullen met nieuwe spelen. En dat er veranderingen plaatsvinden op basis van jullie opmerkingen. Wij zien jullie suggesties graag tegemoet.

N.B. Voor het gemak hanteren wij in deze map de mannelijke persoonsvorm.

Leiden, april 2003

INHOUD

Hoofdstuk 1

Waar je rekening mee moet houden.
Het 'voor de groep' staan
Enkele tips voor op kamp

Hoofdstuk 2

Kennismakingsspelen
Kranten- of slagroommeppen
Roepel Troepel
Verkennismakingstochtje
Ladderrace
Spinnenweb
Namen noemen
Schrijf het maar op mijn rug
De naam laten horen
Naam en tikspel
Hondenmanieren
Ik heet en ik hou van
Naamkaartjes uitdelen
Wc rollenspel
Bodyguard
Advertentiespel
Ruggetje
Wie ben jij?

Opvulspelen

Woordenboekenspel
Ganzenborden maken
Mokken estafette
Verkleed estafette
Waterrace
Levend Klaverjassen
Twister
Billentik
Gotcha
Ballonbal
Britse Bulldog
Levend Mastermind
Jan Piet Klaas spel
Eilandspel
Ganzenvangen
Omgekeerd verstoppertje
Smaug
Samoerai
Vampier en maagd
Plaats verwisselen
Moordenaartje
Inktvis
Wiggel waggel

Vriestikkertje
Stapelen
Levende stoelendans
Beroemde koppels
Soldaten van Eugenie
Stoelenwissel
Commando Pinkelen
Regenritueel
Handjeklap
Doorfluistertje
Ballontrappen

Spelen voor overdag

Wie ben ik?
Discotocht
Vossenjacht + variaties voor in het dorp
Labyrint + Zweeds renspeel
Triviant
De sleutels van fort Boyard
Knock-Out
Levend Bingo
Veilingkwartet
Douanespeel
Jan's grote klokkenspeel
Levend Stratego
Sport en spel ronde
Totemroof
Havenspeel
De documenten van Don Puerdo
Lingo
Curiosity quiz
Hints
Opdrachten bostocht
Draagmoederspeel
06-speel
Spons water vuur spel
Het vieze handen spel
Zwerkbale
Dobbel Kegel Bounce bale
IQ-speel; Survival of the smartest
Buskruit
Wuifspeel

Avondspelen

Dierengeluidenspeel
Casino
Levend Cluedo
Op goed geluk
Mokkenspeel
Fobieënspeel
Allo Allo spel

Nachtspelen

Folietoht
Spooktocht
Terreinveroveringsspel
Frankensteinerspiel
Radio Romantica
Dropping
Nachtoriëntatietoht

Themadagen

Verwendag
Feestdag
Omdraaidag

Hoofdstuk 3

Hoe maak je een goede dagtocht?

De route
De voorbereiding
De verwerking
De posten
Eten op locatie
Tijdsplanning
Lijsten
Overleg
De beschrijving

Hoofdstuk 4

Survivaltechnieken

Kaart en Kompas
Kaartlezen
Bivak Vuur en eten
Touwwerk

Hoofdstuk 5

Bijlagen

bijlage: Levend Cluedo kaart
bijlage: Speelschema sport- en spelronde
bijlage: Sport- en spelprogramma voorbeeld
bijlage: Fobieënspeel
bijlage: Speelveld Zwerkbald
bijlage: Jan Piet Klaasspeel

Hoofdstuk 1

*Waar je
rekening
mee moet
houden!*

WAAR JE REKENING MEE MOET HOUDEN

ALGEMEEN DOEL

Kinderen een prettige week laten hebben in de vrije natuur.

HIERARCHIE

Jullie bepalen het kampprogramma, in overleg met de hoofdleiding.

LEEFTIJD

Deelnemers van 14-15 jaar verwachten een origineler programma dan deelnemers van 8 tot 10 jaar. Ga je dus voor het eerst sport- en spellen, kies dan voor een jonge leeftijd. Of doe het met iemand samen die al de nodige ervaring heeft.

VOORBEREIDING

Het scheelt tijdens het kamp veel werk wanneer je vooraf dingen in orde gemaakt hebt. Zo kun je een avond organiseren waarop je samen met de overige stafleden het 'knip- en plakwerk' doet.

Tijdens het stafweekend kun je aan de stafleden vragen wie er aan gratis pennen, mapjes, prijsjes of shirts kan komen. Vaak is er ook wel iemand die kosteloos kan kopiëren en/of plastificeren.

AFWISSELING

Zorg voor afwisseling door middel van drukke en rustige programma-onderdelen.

Deelnemers moeten iedere dag hun energie kwijt kunnen maar hebben ook hun rust nodig. Afwisseling van de plek waar de activiteiten plaats vinden houdt de activiteiten interessant. Zo is het leuk om iedere dag een keer van het terrein te gaan, en kun je op zoek gaan naar verschillende stukken bos. Ook óp het terrein kun je op verschillende plekken activiteiten organiseren.

Houd er rekening mee dat de deelnemers hun nachtrust nodig hebben. Dus organiseer niet twee nachtactiviteiten achter elkaar.

In het begin van de week is iedereen fitter dan later in de week. Plan dus een dagtocht op een van de eerste dagen.

TIP: Doe geen Britse Bulldog of andere 'wilde' spelen als ochtendgym. De kans op blessures is te groot. Ochtendgym heeft juist tot doel de bloedsomloop te activeren en de spieren warm te maken.

GENOEG

Zorg ervoor dat het programma vol is. Er kunnen beter spelen afvallen dan dat er spelen te weinig zijn.

JOUW BELANG

Het is altijd jammer van de voorbereiding wanneer er spelen afvallen. Maar het belangrijkste is dat de deelnemers een goed uitgebalanceerde vakantieweek beleven. Jullie persoonlijk belang, bijv. het kicken op een zelf bedacht spel, is daaraan ondergeschikt.

FLEXIBILITEIT

Alle activiteiten (opstaan, ochtendgym, ontbijt, corvee, spel etc.) moeten goed op elkaar aansluiten. Daar is veel overleg voor nodig. Sowieso met z'n tweeën, maar ook met de koks en hoofdleiding.

Door allerlei omstandigheden zal je regelmatig met programma-onderdelen moeten schuiven. Soms zullen bepaalde onderdelen zelfs vervallen! Dat lijkt in eerste instantie misschien jammer omdat er zoveel tijd in de voorbereiding heeft gezeten. Maar dat is ook niet het hoofdbelang. Het belangrijkste is namelijk dat je een leuk en verantwoord programma draait.

INFORMEREN

Het is prettig wanneer je de overige stafleden op de hoogte houdt van het programma.

Wanneer je ze constant voor verrassingen laat staan, frustreert dat. Daardoor verdwijnt de zin en het enthousiasme en loopt je programma niet meer lekker.

Maak hier al een begin mee in het stafweekend. Informeer iedereen dus ten aanzien van wijzigingen die zich tijdens de kampweek voordoen.

Meestal doe je dit tijdens vergaderingen. Door vergaderingen kort en informatief te houden, blijft vergaderen leuk en nuttig. De gezelligheid komt daarna toch wel.

Bereid een vergadering ook goed voor met je maatje. Je kunt b.v. al van tevoren bedenken wie je om welke reden op welke post wilt hebben. Over dat soort dingen hoeft je niet uitgebreid te vergaderen.

Vergader ook niet over zaken die niet expliciet de hele staf aan gaan. Die zaken kun je ook na de vergadering bespreken.

AUTO

Indien er een auto beschikbaar is dan zal deze op maandag intensief gebruikt worden om boodschappen mee te doen. Je kunt hem op deze dag dus meestal niet gebruiken voor het sport- en spelprogramma.

DORP

Naar het dorp gaan is altijd leuk. Bedenk wel dat je te gast bent in zo'n dorp. En dat je je dus een beetje moet gedragen. Als het eerste kamp er een rotzooi van maakt hebben de andere kampen daar alleen maar last van. En misschien wel de hele vereniging.

(Dit geldt natuurlijk ook voor het kampterrein!)

OPRUIMEN

Aan het eind van een heerlijke kampweek heeft niemand zin om op te ruimen. Maar het moet toch gebeuren.

Wij maken er dus een spel van! Hoe creatiever je het in elkaar hoe schoner je kampterrein wordt. En de deelnemers vinden het nog leuk ook!

HET VOOR DE GROEP STAAN

UITGANGSPUNT

Als 'sport & speller' sta je zeer regelmatig voor de groep. Je geeft opdrachten, maakt afspraken en legt spelen uit. Voor iemand die dit niet dagelijks doet is het niet altijd even makkelijk. Je moet er namelijk voor zorgen dat je de aandacht krijgt, de aandacht vasthoudt, 'onrustige elementen' in bedwang houdt en de opbouw van je verhaal logisch en begrijpelijk is. Dit zijn nogal wat zaken die je allemaal tegelijk moet doen.

ZE WILLEN WEL

Bedenk dat de meeste deelnemers die met LCKV Jeugdvakanties op stap gaan, weten wat ze te wachten staat. Ze hebben er zin in. Een rumoerige groep wil wél, maar is gewoon wat enthousiast. Niet te verwarren met druk en vervelend, wat sommigen wel eens denken. Dat vraagt van jouw als sportknots de nodige vaardigheden. Je kunt die afkijken van andere sportknotsen, hetgeen ook heel verstandig is. Zo moet je zien te komen tot een manier van 'voor de groep staan' die het best bij jou past. Hieronder zal ik wat algemene handreikingen geven waarvan je op kamp zult merken dat ze zeer handig en bruikbaar zijn.

KORT

Maak je verhaal zo kort mogelijk. Een groep deelnemers kan, afhankelijk van de leeftijd en samenstelling, maar 5 tot 10 minuten geconcentreerd luisteren. Daarna gaat de aandacht al verslappen.

PLAATS

Kies een plek om de groep neer te zetten, zodanig dat jij goed overzicht hebt over de hele groep. De groep kan jou dan ook goed zien dus ook beter horen. Denk er daarbij aan dat je zelf iets hoger gaat staan. Zo kun je zien of ze luisteren.

Laat een groep zo veel mogelijk zitten. Dan zijn ze rustiger.

HOUDING

Denk er aan hoe je voor de groep staat. Lichaamstaal is hier erg belangrijk. Sta dus rechtop en straal uit dat je iets gaat vertellen dat belangrijk, interessant en vooral leuk is om te horen.

OPENLUCHT

Vaak moet je in de open lucht iets aan de groep vertellen. Kies de plek waar je zelf gaat staan zodanig dat je de wind in de rug hebt. Zo zal jouw stemgeluid over de groep waaien, en sta je niet tegen de wind in te blèren.

SPREKEN

Praat niet te snel. De deelnemers worden dan overdonderd met informatie. Als je langzaam spreekt heb je meer tijd om na te denken over wat je precies wilt zeggen.

Articuleer duidelijk. Slik geen woorden in.

De toon van je verhaal moet gezellig zijn. Niet saai en monotoon.

VERZAMELEN

Spreek met de chefs af dat het handig is om snel te verzamelen. Leg ook uit dat de chefs daar een actieve rol in hebben. Zowel jullie als de chefs moeten er, in het begin van de week, goed op toezien dat er snel verzameld wordt. Het zal dan de rest van de week ook lekker vlot gaan. Van deze investering in het begin van de week heb je dus later in de week profijt.

HET MOMENT VAN BEGINNEN

Je kunt met de deelnemers een signaal afspreken waarmee je aangeeft dat je iets wilt gaan zeggen. Dit kan al heel eenvoudig met b.v. een fluitje. Bij een jonge leeftijd werkt een kort liedje ook uitstekend;

'We zitten hier nu bij elkaar.

Het eten is al lekker gaar.

En voor degene die dat wil
zijn wij een ogenblikje stil.'

Of bouw het lied om naar een wat oudere leeftijd qua melodie en tekst. Wanneer de hele groep druk is en een hoop herrie maakt, kom je er vaak niet bovenuit. Ga niet schreeuwen en gillen. Dat kost je je stem. Je moet gewoon wachten op een moment van stilte in de herrie. Van tijd tot tijd is er namelijk een heel kort moment dat niemand even iets zegt. Dat moment pak je om je eerste zin te zeggen. Die zal duidelijk verstaanbaar moeten zijn. Heb je dan de aandacht, dan ga je direct in volume omlaag. Dat scheelt jou je stem en het dwingt de groep om stiller te zijn. Want anders kunnen ze jou niet goed horen. Je belast je stembanden ook minder. Je zult ze toch de hele week moeten gebruiken.

JIJ BENT AAN HET WOORD

Laat vanaf het begin duidelijk zijn dat jij aan het woord bent. Zodra iemand je stoort in je verhaal moet je gelijk duidelijk maken dat dat niet gewenst is. Doe dit kort, zonder al te veel aandacht, maar wel serieus. Dus niet in de vorm van een grapje. Je hoeft ook niet boos te worden. Want die storende deelnemer os alleen maar enthousiast.

Praat een beetje in het rond. De deelnemers zullen vaak in een soort halve cirkel om je heen zitten. Degene die in jouw praatrichting zitten kunnen je het best verstaan. Zo hoort iedereen jou, met een zekere regelmaat, het beste.

SPELUITLEG

Het uitleggen van een spel moet logisch in elkaar zitten. Ten eerste moet je dus zelf het spel kunnen dromen. Ten tweede moet je van tevoren bedacht hebben wat een logische volgorde is om de spelregels te vertellen. Ten derde sta je nog steeds voor een groep waarvan je de aandacht vast moet houden.

Het spel kun je, indien nodig, thuis uit je hoofd leren.

Een logische volgorde kun je ook thuis bedenken. Schrijf hem uit op papier. Maak een spiekbrief. Oefen thuis met hardop uitleggen voor de spiegel. Neem je uitleg een keer op een bandje op en luister het af. Oefen samen met je maatje door om beurten een spel aan elkaar uit te leggen. Geef elkaar kritische aanwijzingen. Je zult merken dat het moeilijk zal zijn om zonder te haperen een spel uit te leggen.

INHOUD

Zorg dat de inhoud van je verhaal logisch is. Vertel je verhaal, wanneer mogelijk, in chronologische volgorde.

Bijvoorbeeld: 'Het spel. Er zijn twee groepen. Die hebben elk een kostbaar iets. Zij moeten die van elkaar afpakken. Stel, je komt iemand van de tegenpartij tegen...enz.'

VOORLEZEN

Als je een spiekbrief in je handen hebt of je leest namen van een lijst voor, probeer dan niet door het papier heen te praten. Houd hem ongeveer op borst hoogte, zodat je stemgeluid over het papier de oortjes bereikt.

LATEN ZIEN

Wil je iets laten zien, b.v. een aftekenkaart, houd het dan naast je hoofd omhoog. Dan draai je langzaam langs de hele groep. Doe dit niet te snel, want vaak is er een hoop te zien op zo' n papier. Praat intussen rustig door.

WAT VERTEL JE WEL EN WAT NIET

Zoals al eerder opgemerkt is, is het spreken voor een grote groep een hele klus. Je moet het dan ook niet onnodig lang laten duren. Vertel alleen hetgeen dat de hele groep aangaat. Dingen die individuen aan gaan handel je na de gemeenschappelijke uitleg af.

GRAPJES

Wees voorzichtig met grapjes maken. Een grapje breekt de concentratie die je juist staat op te bouwen. Bovendien denken sommige deelnemers dat zij ook grapjes kunnen gaan maken. Als je erg leuk bent, bewaar je kwinkslagen dan voor het eind van je betoog.

VRAGEN STELLEN

Maak vanaf het eerste moment duidelijk dat vragen pas gesteld mogen worden wanneer jij aangegeven hebt dat dat kan. En dat is pas als jij denkt dat je alles verteld hebt. Vaak, als er vragen tussendoor gesteld worden, gaan ze over dingen die je net wilde gaan vertellen. Wanneer je ze tijd beloofd om vragen te stellen moet je ze die tijd ook geven, dus niet de vragen afraffelen.

Zorg er daarom ook voor dat de vraag door de hele groep gehoord wordt (eventueel zelf de vraag nog een keer duidelijk herhalen), en geef dan antwoord aan de hele groep. Niet ter zaken doende vragen of individuele zaken afkappen en naderhand beantwoorden. Meestal zijn er maar een paar belangrijke vragen.

CHECKEN

Als je denkt dat je alles verteld hebt wat je wilde vertellen, check je nog even bij je maatje en de overige stafleden. Het kan zijn dat je iets over het hoofd gezien hebt. Doe dit gewoon openlijk zodat de deelnemers het kunnen horen (volgen) zodat zij weten dat je nog niet klaar bent en dat ze nog moeten luisteren naar een nagekomen mededeling. Pas als je dat gedaan hebt begin je aan het vragenrondje.

EIND VAN JE VERHAAL

Jij geeft aan dat het gezamenlijke gedeelte is afgelopen. Doe dit door het duidelijk te zeggen. Anders gaan ze op de afbouwende toon van je verhaal af en beginnen er al deelnemers weg te lopen.

Je laatste zin is de eerste handeling die ze moeten gaan doen; 'Iedereen nu eerst warme kleren aantrekken en daarna verzamelen bij de vlaggemast' of 'Ga allemaal een pen halen bij Piet.' of 'Blijf rustig zitten tot Monique je komt halen'

OP JE EIGEN MANIER

Uiteraard kijk je bij andere mensen, hoe die voor een groep staan. Zij doen dingen die jou goed lijken. Ze doen ook dingen die jij anders zou doen. Toch moet je niet anderen gaan imiteren. Iedereen heeft een eigen manier van praten, een eigen uitstraling en op zijn eigen manier overwicht. Jij moet het midden zien te vinden tussen de manier die het best bij jou past en de manier die het beste bij de groep overkomt.

TOT SLOT

Wanneer er geroezemoes ontstaat in de groep, en ze gaan steeds meer en harder onderling praten, dan schort er iets aan een van de bovengenoemde punten. Je bent onverstaaanbaar, niet duidelijk of je staat al veel te lang te praten. Wanneer je je dit realiseert, probeer er dan zo snel mogelijk achter te komen wat er aan scheelt en stuur bij. Vraag ook je maatje op jou te letten en je bij te sturen.

Een goed begin... Wanneer je de eerste dagen op een goede manier voor de groep staat zal je zien dat je daar de rest van de week profijt van hebt. De deelnemers weten wat ze aan je hebben. 'Ah, jongens. Hij wil wat zeggen.' En ze zullen stil worden en aan je lippen hangen. 'Wat gaan we nu weer voor leuks doen?'

Enkele handige tips voor op kamp!

Hieronder staat een aantal handige tips die je goed kunt gebruiken als sportknots in een LCKV-kamp. Vergis je niet in de voorbereiding. Het best kun je alles thuis al voorbereiden. Dan kom je op kamp niet voor onverwachte dingen te staan.

Nieuw spel

Het is leuk (ook voor de andere stafleden) om spelen een andere naam te geven, of om zelfs spelregels van spelen door elkaar te gebruiken zodat je van twee verschillende spelen één spel maakt. Zorg er ook voor dat je je programma tijdens het stafweekend al kunt presenteren.

Groepsnaam

Wanneer je groepen maakt is het leuk als je de groepen een eigen naam laat bedenken. Eventueel kun je de deelnemers zich laten verkleden naar de naam van hun groep.

Aankleden

Kleed een spel zo veel mogelijk aan (verkleed, een act opvoeren als introductie van het spel, geld zo echt mogelijk laten lijken, enz.). Zo wordt het spel realistischer of juist grappiger. Zéker bij een oudere leeftijd werkt dit erg goed!

Originaliteit

Bedenk goed dat deelnemers van 14-15 jaar een origineler programma verwachten dan kinderen van 8-10 jaar. Daarom is het verstandig, wanneer je voor het eerst gaat sport- en spellen, om een jonge leeftijd te kiezen.

Je maatje

Het is handig als je gaat sport- en spellen met iemand die je goed kent, en waarvan je weet dat jullie dezelfde uitgangspunten hebben.

Uitleg

Ga tijdens de stafvergadering na een zware dag niet in op details in van spelen van de volgende dag. Doe dit bijv. tijdens de koffieronde van de betreffende dag. 's Avonds is iedereen te moe. Geef slechts een korte toelichting op het programma.

Verspreiden

Let er op dat, bij het uitleggen van een spel, de chefs zich goed verspreiden tussen de horde. Zo kunnen zij deelnemers die niet luisteren makkelijk en zonder te storen corrigeren. Anders snapt de helft van de groep het spel niet, of je bent op maandag al je stem kwijt.

Kleding

Zeg op tijd tegen chefs of tegen de deelnemers welke soort kleding ze aan moeten voor het volgende spel. Als je dit tijdens de uitleg doet duurt het daarna weer een kwartier voordat iedereen zich heeft verzameld.

Een goed moment is bijv. aan het eind van een maaltijd.

Verzamelen: Instrueer de chefs in het snel verzamelen van de deelnemers. Laat hen ook hun deelnemers bij elkaar houden, ook al duurt het wat langer voordat er programma start. Wanneer de chefs dit in het begin al 'strak' doen, dan zal het de rest van de week ook snel blijven gaan.

Hoofdstuk 2a

Kennismakings spelen

KRANTEN OF SLAGROOMMEPPEN

SOORT SPEL

Kennismakingsspel.
Buiten/binnen

SPELERS

3 groepen

BENODIGDHEDEN

Opgedorde krant of aantal bussen spuitslagroom.

VOORBEREIDINGEN

Een geschikte plek zoeken.

SPELREGELS

De groep wordt bijv. in 3 groepen verdeeld die verspreid over het terrein gaan spelen of in het bos.

Er wordt eerst een speler gekozen. De rest gaat in een kring zitten. De speler staat in het midden met een krant of een bus slagroom. Eerst stelt de hele groep zich om de beurt voor. Daarna roept de spelleider een naam. De speler moet degene die genoemd wordt proberen te slaan met de krant of te bespuiten met slagroom. (Spreek af dat je alleen op de benen mag slaan.) Maar als degene die genoemd wordt in staat is om een andere naam uit de groep te noemen, dan mag diegene niet meer geslagen of bespoten worden. Degene die wel geraakt wordt, wordt dan speler. Na een tijdje kunnen de groepen opnieuw ingedeeld worden.

ROEPEL TROEPEL

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/buiten

SPELERS

6 Gemengde groepen

BENODIGDHEDEN

6 Kurken

SPELREGELS

Om de 10 minuten wordt er gewisseld. Er wordt begonnen met een kennismakingsrondje waarbij iedereen twee keer zijn naam noemt. Een deelnemer krijgt als eerste de beurt die een vraag aan iemand anders moet stellen. Deze persoon moet bij naam genoemd worden. Degene die antwoord moet geven mag geen 'ja' en 'nee' zeggen en mag ook niet wijzen. Doet hij dat echter wel dan krijgt hij een Roepel Troepel (een stip met een warme kurk). Daarna stelt diegene een vraag aan een ander persoon uit de groep. Het is ook leuk om voor een vraag het woord 'Roepel Troepel' te laten zeggen. Vergeet de deelnemer dit dan volgt dezelfde procedure (met die kurk dus).

VERKENNINGSMAKINGSTOCHTJE

SOORT SPEL

Speurtocht
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Antwoordenformulier voor elke groep
6 pennen

VOORBEREIDINGEN

Route uitzetten
Routebeschrijving maken
Vragen of opdrachten in het kader van de kennismaking met de hele groep en de staf.
Ophangen van de kennismakingsvragen (eventueel plaatsen van wegmarkeringen).

SPELREGELS

De tocht wordt gevolgd door middel van plaatjes, waarop het kruispunt getekend staat. Een pijl geeft de te volgen richting aan. Bij elk plaatje wordt er van uit gegaan dat de groep midden onder aan het plaatje staan, en zo het kruispunt op loopt.

Op sommige plaatjes staat een stip. Op dit kruispunt hangt een papier met enkele kennismakingsvragen. De deelnemers moeten deze beantwoorden op het antwoordenformulier.

De tocht kan natuurlijk ook makkelijk uitgezet worden aan de hand van lintjes. Dit is makkelijker ter plaatste uit te voeren. Bij een groot lint om de boom heen gewikkeld zouden dan de vragen hangen.

LADDERRACE

SOORT SPEL

Terreinspel
Buiten/binnen
(Kennismakingsspel)

SPELERS

individueel

BENODIGDHEDEN

Kaartjes met namen van de deelnemers.
Touw
Knijpers/paperclips
Spelletjes (15)

VOORBEREIDINGEN

Touw spannen, met kaartjes eraan.
Eventueel spelletjes uitzetten.

SPELREGELS

De kaartjes met de namen van de deelnemers erop worden aan een lijn gehangen. Dit is de ladder. In het midden van de lijn komt een kaartje of knijper te hangen. Dit is de hoogste sport van de ladder. Alle deelnemers kunnen elkaar nu gaan uitdagen met kleine korte spelletjes. Degene die wordt uitgedaagd, mag het spel bepalen. De winnaar mag zijn kaartje verwisselen met de verliezer om zodoende zo dicht mogelijk bij de hoogste sport op de ladder te komen. Er mag niet meer dan twee plaatsen hoger worden uitgedaagd. (Eventueel ook te gebruiken als kennismakingsspel.)

Voorbeelden voor spelletjes:

1. Touwtrekken.
2. Jeu de Boules.
3. Rondje om het terrein heen rennen.
4. Touwtje springen.
5. Balanceren van een vlaggetje/pion op de vinger.
6. Boter-Kaas-en-Eieren.
7. Rebus.
8. Armworstelen.
9. Het langst op een mok gaan staan.
10. Elkaar aan het lachen maken.
11. Galgje.
12. Emmer water halen.
13. Elkaars flessen omgooien.
14. Penalty schieten.

SPINNENWEB

SOORT SPEL

Kennismakingsspel Binnen/buiten

SPELERS

Hele groep

BENODIGDHEDEN

Bol wol

VOORBEREIDINGEN

Alle deelnemers opstellen in een kring.

SPELREGELS

Een bol wol overgooien naar iemand van wie je de naam weet. Degene die begint houdt het begin van de draad vast en gooit de bol naar iemand. Deze persoon vangt hem. Hij houdt de draad ook weer vast en gooit de bol weer naar de volgende persoon. Zo ontstaat een spinnenweb.

Variatie:

De spelleider noemt een naam van iemand naar wie je de bol moet overgooien.

HET NAMENSPEL

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Twee groepen in een kring

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

De spelers zitten in een kring. Eén van de spelers start het spel door zijn naam te noemen. "Piet". De speler links ernaast gezeten neemt over en zegt: "Ik heet Jan en zit naast Piet". Daarna neemt de volgende het over en zegt: "Ik ben Kees en ik zit naast Jan en Piet" en zo verder de kring rond.

NAMEN NOEMEN

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Twee groepen in een kring

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

De spelers zitten in een kring. Een van de spelers, Theo, begint het spel. Hij roept een naam, bijvoorbeeld Christel. De speler die rechts van Christel zit moet nu zo snel mogelijk rechtop gaan staan. Christel gaat verder en noemt een andere naam. Zodra de groep ingespeeld is, maak je het moeilijker. Nu worden twee namen genoemd. Vanaf Nico rechts om tot aan Afke opstaan. Opgelet, de eerste naam is belangrijk. Die blijft zitten en zet de volgende actie in gang. Als een verkeerde speler opstaat, of een speler niet opstaat, wordt dat beloond met een strafpunt. En als je 10 strafpunten hebt, dan.....

SCHRIJF HET MAAR OP MIJN RUG

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Hele groep in vrije ruimte

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

De hele groep gaat met de ogen dicht of in het donker, in 'spokengang' (handen gekruist voor het hoofd) door de ruimte. Zorg dat je niet tegen de ander aanbotst. Op een teken van de leider worden er tweetallen gevormd. Een voorbeeld: Jaap gaat met z'n rug voor Karel staan. Karel schrijft nu, één voor één, de letters van zijn voornaam met een vinger op de rug van Jaap. Jaap moet goed opletten en proberen de naam te lezen. Als het gelukt is wordt er gewisseld en schrijft Jaap zijn naam. Daarna weer, voorzichtig, kris kras door elkaar heen lopen en wachten op het volgende teken van de spelleider. Bij wie lukt het steeds? Zeker een gemakkelijke naam!!

DE NAAM LATEN HOREN

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Zes groepen

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

Er zijn groepjes gemaakt. De deelnemers staan achter elkaar met de gezichten in één richting. De voorste roept zijn naam, dan nummer 2 en vervolgens nummer 3 enz. Het is de bedoeling dat iedereen om de beurt zijn naam in verschillende gemoedstoestanden presenteert, bijvoorbeeld:

Zingend

Lachend

Huilend

Fluisterend

NAAM EN TIKSPEL

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Alle deelnemers in de vrije ruimte

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

De spelers staan in vrije opstelling in de ruimte. Gijs begint als tikker het tikspel. Op het moment dat Gijs één van de andere spelers heeft afgetikt, bijvoorbeeld Ans, roept Ans zo hard ze kan haar naam. Nu weten de spelers dat Ans de nieuwe tikster is. Omdat er bij het tikspel snel gewisseld wordt, worden er ook veel voornamen in het spel gebracht.

HONDENMANIEREN

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/buiten

SPELERS

Alle deelnemers in de vrije ruimte

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

De deelnemers gaan op handen en voeten door de zaal. Als je iemand treft, geef je eerst een 'koppie' (hoofden langs elkaar schuiven) en vervolgens fluister je je naam in zijn oor. Je kunt dit ceremonieel uitbreiden. Bijvoorbeeld: eerst trek je aan het linker oorlelletje, dan geef je rechts een 'koppie' en vervolgens fluister je je naam in het oor. Wie bedenkt de volgende manier?

IK HEET... EN IK HOU VAN....

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ Buiten

SPELERS

Eén of twee groepen in een kring

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

De groep staat in een kring. Sjef begint. Hij zegt en doet het volgende:

Ik heet Sjef en ik hou van voetbal. Hij maakt een gebaar. (schopt een bal weg)

Nu komt de hele groep in actie en zegt hardop:

“Dag Sjef, je houdt van voetbal en doen ook het gebaar. (bal schoppen)

Dan is de buurvrouw rechts van Sjef aan de beurt.

“Ik heet Els en ik ben typiste, en doet een typ gebaar met haar handen.

Dan komt de groep weer in actie zeggen en doen Els na en dan weer Sjef. Tot de hele kring geweest is wordt er steeds herhaald van 3 naar 2 naar 1 enz.

NAAMKAARTJES UITDELEN

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Eén of twee groepen in een kring

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

Iedere speler ontvangt een setje naamkaartjes van alle deelnemers. Maak een grote kring. Wie kan, zonder een woord te spreken, de naamkaartjes teruggeven aan de juiste personen? Als het goed is krijgt een ieder zijn eigen naamkaartjes terug. Klopt dat? Zo niet, wie heeft dan de meeste naamkaartjes terug?

WC ROLLENSPEL

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/buiten

SPELERS

Drie groepen ieder in een kring

BENODIGDHEDEN

Eén wc rol per groep

SPELREGELS

Je vertelt aan de groep dat er voor de kampweek maar weinig wc papier beschikbaar is en iedereen de kans krijgt zijn rantsoen voor de week af te scheuren. Als iedereen een stuk afgescheurd heeft komt één voor één een deelnemer aan de beurt om per velletje wc papier iets over zich zelf vertellen. Wie slim is en maar één stukje heeft afgescheurd hoeft alleen zijn naam te zeggen. Hoe meer je gepakt hebt hoe meer je vertelt over jezelf.

BODYGUARD

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Twee kringen in elkaar

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

Er is een binnencirkel en achter elk persoon op één na staat een 'bodyguard'. De persoon die alleen staat is bijv. Piet. Deze personen vormen de buitencirkel. Piet roept de naam van een ander in de binnencirkel, bijv. Anna. Die moet snel naar Piet rennen en er achter gaan staan. Maar de bodyguard van Anna (degene die achter haar staat dus) mag haar vastgrijpen en dan blijft Anna staan en roept Piet een ander. De bodyguards moeten wel wat in hun enthousiasme geremd worden anders vallen er gewonden. Sieraden af dus ook. Je kan ook afspreken dat de bodyguards hun handen op de rug moeten houden of je laat iedereen zitten, dan is er meer tijd om de wegloper te pakken.

ADVERTENTIESPEL

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

De hele groep of in twee of drie kleinere groepen

BENODIGDHEDEN

Kleine kaartjes en een pen voor iedereen

SPELREGELS

Deelnemers schrijven in het kort iets over zichzelf (leeftijd, karaktereigenschap, studie, hobby's, woonplaats) op een papiertje. Alle advertenties worden op een hoop gegooid en de groep moet raden van wie de voorgelezen advertentie is.

RUGGETJE

SOORT SPEL

Kennismakingsspel

Binnen/ buiten

SPELERS

De hele groep in de vrije ruimte

BENODIGDHEDEN

Een vel papier per deelnemer

Een pen per deelnemer

SPELREGELS

Plak op ieders rug een groot stuk stevig papier. Laat mensen nu door elkaar lopen, en elkaar vragen stellen. De antwoorden op de vragen worden op de rug geschreven. De vragen en antwoorden komen natuurlijk op het vel van die persoon zelf.

WIE BEN JIJ?

SOORT SPEL

Kennismakingsspel
Binnen/ buiten

SPELERS

De hele groep in een dubbele kring met gezichten naar elkaar toe.

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

De spelers zitten of staan in een dubbele kring tegenover elkaar. Ieder zit of staat tegenover een onbekende speler. De opdracht luidt: probeer zoveel mogelijk van de ander te weten te komen. De interviews, gesprekjes duren ca. 3 minuten. Dan gaan de spelers met de ruggen tegen elkaar staan of zitten. Nu stelt de spelleider een aantal die de spelers moeten beantwoorden.

Bijvoorbeeld:

Wat is de voor en achternaam van je partner?

Uit welke plaats komt hij of zij?

Wat zijn de hobby's van je partner?

Welke kleur ogen of haar heeft je partner?

Draagt hij of zij een ketting o.i.d.?

Na elk interview draait de binnenkring twee plaatsen naar links of rechts. Nu vinden er weer interviews plaats met nieuwe partners.

Hoofdstuk 2b

Opvulspelen

WOORDENBOEKSPEL

SOORT SPEL

Weet/raadspel
Buiten/binnen
Opvulspel

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Woordenboek(en)
Spelleider

VOORBEREIDINGEN

Groepen indelen.

SPELREGELS

Er wordt per tent of groep gespeeld. Eén groep zoekt een moeilijk woord op in het boek. De andere groepen moeten dan weten wat dit woord betekent. (De eerste die het weet krijgt de punten.) Er kan met een tijdslimiet en/of een tijdsafhankelijke beloning gewerkt worden. Ook kan elke groep een bepaald geluid verzinnen waarmee ze kenbaar kan maken dat ze het weet. Vooral bij een jonge leeftijd is het handig om de spelleider de woorden uit te laten zoeken. Anders wordt er namelijk geen woord geraden.

GANZENBORDEN MAKEN

SOORT SPEL

Creatief

Buiten/binnen

(Vooral geschikt voor jonge leeftijd.)

SPELERS

4 groepen

BENODIGDHEDEN

Grote vellen papier/karton.

Gekleurd papier.

Knip- en plakspullen.

(eventueel tijdschriften.)

VOORBEREIDINGEN

Groepen maken.

SPELREGELS

Er wordt per tent of groep een Ganzenbordspel gemaakt. Na afloop spelen de groepen elkaars spel.

MOKKEN-ESTAFETTE

SOORT SPEL

Opvulspel
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

6 Emmers met water
6 Lege emmers
6 Mokken
6 Theedoeken
Materiaal voor hindernissen.

VOORBEREIDINGEN

Uitzetten van 6 aan elkaar gelijke hindernisbanen.

SPELREGELS

Op het terrein wordt een, makkelijk te nemen, hindernisbaan uitgezet die door zes groepen tegelijkertijd te 'doen' is. De zes groepen spelen een estafette, waarbij de groepen naast elkaar aan de ene kant van de hindernisbaan staan. Hier staat voor elke groep een emmer met water klaar en een mok. Na het fluitsignaal vertrekt van elke groep een deelnemer naar de andere kant van de hindernisbaan. Elke deelnemer is geblinddoekt en wordt door de hindernisbaan geleid door verbale instructies van de eigen groep, die aan het begin van de hindernis baan moet blijven staan. (Dat wordt schreeuwen.) Wanneer de deelnemer aan de andere kant is aangekomen, giet hij de mok leeg in de lege emmer, werpt de blinddoek af en rent terug naar de eigen groep, waarna de volgende vertrekt. Het spel is afgelopen wanneer de lege emmer gevuld is met water, of wanneer het spel ontaard in een watergevecht!

VERKLEED-ESTAFETTE

SOORT SPEL

Doe-spel
Binnen/buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Verkleedkleren
Waterbak

VOORBEREIDINGEN

Geen

SPELREGELS

Iedereen in de groep/tent krijgt een nummer. Na het startsein trekt nummer 1 de broek aan en rent met nummer 2 naar de waterbak. In de waterbak trekt nummer 1 de broek uit en nummer 2 trekt de broek aan. Nummer 1 rent naar nummer 3 toe en tikt hem of haar aan. Nummer 3 rent nu naar nummer 2 toe en trekt dan de broek aan. Nummer 2 mag pas de broek uitdoen wanneer nummer 3 in de waterbak staat. De laatste van de groep rent (met de broek aan) naar de finish toe. Het spel kan ook met meerdere kledingstukken gespeeld worden.

WATERRACE

SOORT SPEL

Estafette/opvulspel
Buiten

BENODIGDHEDEN

Water
Mokken
Borden

SPELERS

6 groepen

VOORBEREIDINGEN

Parcours uitzetten.

SPELREGELS

Diverse spelletjes met water, bijvoorbeeld:

- Bord met water boven je hoofd doorgeven.
- Verkleed-estafette in het water.
- Mok met water tussen de benen overbrengen.
- Met mok op je hoofd een parcours afleggen.
- Met bierflesje gevuld met water lopen en proberen te legen boven een emmer. enz.

LEVEND KLAVERJASSEN

SOORT SPEL

Opvulspel
Buiten/binnen

SPELERS

5 groepen

BENODIGDHEDEN

Dek grote speelkaarten (liefst zo groot dat ze op afstand nog zijn te herkennen).

VOORBEREIDINGEN

Speelkaarten vergroten. (Bijv. d.m.v. vergroot kopiëren.)

SPELREGELS

De deelnemers worden in vijf groepen verdeeld. Vier groepen van acht zijn de speelkaarten, de rest zijn de draaikaarten. Over de vier speelgroepen worden de speelkaarten verdeeld. De kaarten worden door de deelnemers goed zichtbaar gedragen. Bij iedere speelgroep wordt dan één speler gezet (stafflid), waarna de draaikaarten een spelletje doen om de troefkaart te bepalen. Vervolgens wordt dan levend geklaverjast volgens de gebruikelijke regels (of eenvoudiger, voor degene die het spel niet zo goed kennen.) De (alternatieve) manier waarop het spel wordt gespeeld moet het spel ook leuk maken voor deelnemers die het spel niet kennen.

TWISTER

SOORT SPEL

Lenigheidsspel
Binnen/buiten

SPELERS

1 Groep

BENODIGDHEDEN

Twisterlaken (10m x 4m)
Twisterrad

SPELREGELS

Alle deelnemers gaan tegelijk op het grote twisterlaken met gekleurde stippen. Elke deelnemer staat met zijn voeten (bloot) op een rode en een gele stip.

Daarna draait de spelleider aan het rad en zegt bijv. rechtervoet op groen. Dan probeert iedereen zonder te vallen zijn rechtervoet op groen te zetten. Wie valt is af. Als er nog een paar over zijn dan zijn dat de winnaars. Je kunt ze ook verplaatsen zodat ze allemaal dichterbij elkaar komen te staan.

BILLENTIK

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/Buiten

SPELERS

De hele groep waarvan bij de start 1 tikker en een renner aangewezen wordt

BENODIGDHEDEN

Geen

VOORBEREIDINGEN

Alle deelnemers opstellen in een kring

SPELREGELS

Er is een renner en er is een tikker. De rest van de groep staat in een kring met de benen wijd. De linkervoet van een speler tegen de rechtersvoet van de speler links van hem zodat de kring gesloten is. De tikker moet de renner tikken. Als de renner bij iemand onder de benen doorkruipt voor hij getikt wordt, wordt de persoon bij wie hij onderdoor gaat de tikker en degene die tikker was de renner. Als de tikker op tijd de renner tikt wisselt ook de rol. Dan wordt de tikker renner en de renner tikker.

GOTCHA!

SOORT SPEL

Kennismakingsspel

Weekspel

SPELERS

Begin met alle deelnemers en stafleden aan het begin van de week. Eindigt met één winnaar aan het eind van de week.

BENODIGDHEDEN

Naamkaartjes van alle spelers

VOORBEREIDING

Leg de naamkaartjes in een kring met daarom heen een tweede kring. Zodat bij ieder naamkaartje een tweede kaartje ligt. Hiermee voorkom je dat het spel dood loopt.

SPELREGELS

Gotcha is een soort uitputtingsslag. Aan het begin van de week krijgt iedereen een kaartje met daarop een slachtoffer, een van de andere deelnemers. Als iemand zijn slachtoffer heeft vermoord krijgt hij het naamkaartje van zijn slachtoffer en dat wordt zijn nieuwe slachtoffer.

Uiteindelijk blijft er dus één speler over en dat is de winnaar.

Hoe wordt een moord gepleegd? Als een speler alleen is met zijn slachtoffer kan hij gotcha zeggen. Dan heeft hij zijn slachtoffer vermoord. Na de moord moet het slachtoffer zijn kaartje aan de moordenaar geven. De moordenaar moet dan verder gaan met de persoon die op dat kaartje staat. Uiteindelijk blijft er één winnaar over.

BALLONBAL

SOORT SPEL

Busspel

SPELERS

Iedereen in de bus

BENODIGDHEDEN

Ballonnen

2 Naalden of iets anders scherp

SPELREGELS

Voorin en achter in de bus zit iemand met een naald. Zij zijn het doel. De inzittenden zijn om en om van het ene en het andere team. Het ene team slaat de ballon naar achter, de andere naar voor. Gaat de ballon stuk door de naald dan is er een punt gescoord.

BRITSE BULLDOG

SOORT SPEL

Opvulspel

Buitenspel

SPELERS

Alle deelnemers en één start als bulldog in het midden

VOORBEREIDING

Een speelveld markeren.

SPELREGELS

Op een signaal met bijvoorbeeld een fluit (of er wordt BRITSE BULLDOG geroepen) rennen de deelnemers naar de overkant van het speelveld. Eén persoon staat in het midden van het speelveld. De persoon in het midden probeert ze tegen te houden, en hen met de schouders op de grond te drukken (op z'n rug), ofwel 3 tellen geheel van de grond te houden. Die persoon is dan 'af' en moet meehelpen tegenhouden. De winnaar is degene die als laatste overblijft.

LEVEND MASTERMIND

SOORT SPEL

Opvulspel
Renspel
Concentratie en samenwerking

SPELERS

Groep verdeeld in tweetallen of groepjes van min. 4 en max. 5 deelnemers

BENODIGDHEDEN

Zoveel borden als groepen met daarop oplopende nummers
of op ieder bord een spelopdracht
Een aantal codes van vier cijfers op een papiertje

VOORBEREIDINGEN

De borden met cijfers of opdrachten maken en neerzetten op een speelveld
Groepen maken
Codes maken en opschrijven
Spel uitleggen

SPELREGELS

Ieder groepje krijgt een code, zij weten deze code niet. Deze code staat bij de spelleider op papier. Zij gaan nu steeds vier opdrachten uitvoeren in een bepaalde volgorde. Deze volgorde zou de code moeten zijn. Door na iedere ronde van vier tegen de spelleider te zeggen welke volgorde gedaan is kun je achter de code komen. De spelleider verteld welke cijfers op de goede plek staan en welke niet.

Je kan het spelen met formulieren waar de groep op in- kan vullen welke codes ze gehad hebben en welke cijfers goed zijn, maar bij een intelligente groep is het leuker om het uit het hoofd te laten doen.

I.p.v. opdrachten kun je er een renspel van maken door nummerbordjes neer te zetten waar om heen gelopen moet worden in de volgorde van de code. Het is dan de lol om met jouw groepje zo snel mogelijk je code te achterhalen. Hierbij staat de spelleider achter de lijn waar gerend wordt als ze terugkomen van een rondje rennen vertellen ze de code en de spelleider verteld wat goed is en wat nog op de goede plek moet. Gebruik hiervoor je chefs omdat het vaak zo snel gaat dat je nooit alle groepen tegelijk kan helpen.

JAN-PIET-KLAAS SPEL

SOORT SPEL

Binnen/Buiten

Opvulspel

BENODIGDHEDEN

Het Jan-Piet-Klaas verhaal

Een tafel

SPELREGELS

Er worden acht personen uit de groep gekozen. Deze personen krijgen de rol van een personage uit het verhaal. De verteller begint met het voorlezen van het verhaal. Zodra een speler de naam van zijn rol hoort, moet hij een rondje om de tafel rennen. Aan het eind van het verhaal worden er nieuwe spelers gekozen.

NB. Het verhaal zit in de bijlagen.

EILANDSPEL

SOORT SPEL

Opvulspel
Buiten/Binnen

BENODIGDHEDEN

Een afzetlint en haringen om het vast te zetten.

SPELREGELS

Het spel is een variant op de stoelendans.

Teken een eiland (=cirkel) op de grond waar alle kinderen *net* in passen. Laat iedereen achter elkaar om het eiland heen lopen. Op een gegeven moment roept iemand van de leiding 'Haaieen!!', of iets dergelijks. De kinderen hebben dan 10 seconden om op het eiland te komen. Wie er na 10 seconden niet op staat, valt af. Nu is dit een zeer bijzonder, tropisch, eiland, dat langzaam kleiner wordt. Teken een kleinere cirkel in het eiland. De overgebleven kinderen gaan weer rond het eiland lopen/zwemmen. Tegelijkertijd vegen ze het oude eiland uit. Na verloop van tijd roept de leiding weer 'Haaieen!!' etc. Uiteindelijk houdt je een eiland over waar net één schoen in past. Als de laatste kinderen elkaar een beetje helpen kun je hier wel met drie personen op staan (op elkaars nek zitten enzo).

GANZENVANGEN

SOORT SPEL

Opvulspel
Buiten/Binnen

SPELERS

Eén grote groep of twee kleinere groepen

SPELREGELS

De groep gaat in een kring op de grond zitten. Eén persoon is de jager en die loopt om de kring heen. De jager tikt kinderen op het hoofd en noemt ze eend of gans. Als iemand gans wordt genoemd moet de gans de jager tikken. De jager moet zonder getikt te worden op de plaats van de gans gaan zitten. De gans wordt dan de jager. Als de jager wel getikt wordt moet deze in het midden gaan zitten. De gans gaat daarna verder met jagen. De persoon in het midden mag er pas uit als een andere jager getikt wordt. Je kunt ook doorgaan tot iedereen in het midden van de kring zit.

OMGEKEERD VERSTOPPERTJE

SOORT SPEL

Opvulspel

SPELREGELS

1 persoon verstopt zich. De rest zoekt hem. Zodra iemand de verstopte heeft gevonden, gaat die erbij zitten! Doorgaan tot iedereen er zit.

SMAUG

SOORT SPEL

Opvulspel
Buiten

BENODIGDHEDEN

Een schat

SPELREGELS

Draken bewaken, zoals iedereen weet, hun geplunderde schat zolang als ze leven. Wat praktisch neerkomt op voor eeuwig, tenzij ze worden vermoord. Smaug is de naam van de draak in 'The Hobbit' van J.R.R. Tolkien (dezelfde van In de Ban van de Ring).

1 speler is Smaug. Hij bewaakt de schat, die er wel mag uitzien als een theedoek maar die wel uiterst kostbaar is. Iedereen wil het dus stelen! Maar als de draak je aanraakt, dan versteen je. Je blijft 500 jaar versteend. Of, gelukkig, tot iemand anders de schat steelt. Speel het spel meerdere keren, dan ontwikkelen de deelnemers een tactiek. Oh ja, de dief van de schat wordt de volgende draak.

SAMOERAI

SOORT SPEL

Opvulspel

Buiten

BENODIGDHEDEN

Een samoerai zwaard

SPELREGELS

In het midden van de cirkel staat iemand met een opgerolde krant of een rubber zwaard, oh sorry, ik bedoel natuurlijk een Echt Samurai Zwaard. Hij mag er op twee manieren mee slaan; op hoofd-hoogte en op knie-hoogte. Roep *Hoeoeoe-aa!* Of een andere kreet die je erg Japans vindt klinken. Als de Samurai op hoofdniveau zwiept, moet je snel bukken of je kop ligt eraf, en als ie laag zwiept kun je maar beter in de lucht springen ! Als je je vergist dan lig je natuurlijk helemaal in tweeën! In het begin gaat het zwaard de cirkel langzaam rond, om de mensen te laten wennen. Trouwens, de Samurai raakt niemand ècht. Een goeie warming-up!

VAMPIER EN MAAGD

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/Buiten

SPELERS

Vanaf 14 jaar.

SPELREGELS

Het vrij grote veld heeft duidelijk voelbare grenzen. Want iedereen loopt rond met de ogen dicht ! Eén van de mensen is de vampier (ook met ogen dicht)!!! Met een akelige vampier-kreet 'bijt' ze degene tegen wie ze oploopt. De 'gebetene' persoon slaakt een maagdelijke kreet (vampiers lusten alleen jonge maagdelijke vrouwen) en wordt ook een vampier !

Het is een erg besmettelijke ziekte. Om het langer te laten duren kan je zeggen dat als twee vampiers elkaar raken, ze allebei genezen worden verklaard. Ze herkennen elkaar natuurlijk want een vampier klinkt heel anders dan een maagd!

PLAATS VERWISSELEN

SOORT SPEL

Opvulspel

Buiten/Binnen

SPELREGELS

Een kring met 1 persoon in het midden(Harry). Maar er is wel 1 plek vrij. Links van die lege stoel zit Tom. Tom moet een naam roepen en op de lege stoel slaan voordat Harrie er zit.

Als Harrie er op tijd zit dan is Tom de pineut. Als Tom op tijd een naam roept dan komt diegene op de vrije stoel zitten en dan is er een nieuwe linkerbuur van een nieuwe lege stoel.

MOORDENAARTJE

SOORT SPEL

Opvulspel

Buiten/Binnen

SPELREGELS

Er is een detective van moordzaken, die eventjes de gang op moet. Dan wordt er een moordenaar aangewezen, en kan de detective binnenkomen. De moordenaar knipoogt nu stiekem naar de slachtoffers die dood neervallen. De detective moet er achter zien te komen wie de moordenaar is voordat iedereen dood is. De moordenaar wordt in de volgende ronde de detective.

INKTVIS

SOORT SPEL

Opvulspel
Buiten

SPELREGELS

Eén persoon is de tikker. De groep moet zijn veld oversteken. De mensen die getikt worden blijven stokstijf staan en steken hun armen uit als waren zij een inktvis. De renners mogen hun niet raken dus oversteken wordt steeds moeilijker. Als een renner tegen een inktvis aanloopt wordt hij ook inktvis.

WIGGEL WAGGEL

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/Buiten

BENODIGDHEDEN

Twee voorwerpen, de wiggel en de waggel.

SPELREGELS

Je zit in een kring. Harrie, die het spel uitlegt, heeft 2 voorwerpen in zijn hand. Hij geeft het aan degene die direkt rechts van hem zit: R1. En zegt: Harrie: Dit is een wiggel R1: Een wat? Harrie: Een wiggel R1: Oh een wiggel Nu geeft R1 het voorwerp aan degene die rechts van hem/haar zit, en zegt terwijl hij steeds de persoon aankijkt tegen wie hij spreekt:

R1: Dit is een wiggel

R2: Een wat?

R1: Een wat? (kijkt naar Harrie)

Harrie: Een wiggel

R1: Een wiggel

R2: Oh een wiggel.

R2 aan R3: Dit is een wiggel

R3: Een wat?

R2: Een wat?

R1: Een wat?

Nu pakt Harrie het andere voorwerp, en geeft dit aan degene links van hem, persoon

L1. Harrie: Dit is een waggel

R1: Een wat?

Harrie: Een waggel

R1: Oh een waggel enz.

Het spel is afgelopen als het een grote spraakverwarring ontstaan is, en het werkt dus om de tongen los te maken! Iedereen is bij het spel betrokken.

Je kunt ook afspreken dat het afgelopen is als de wiggel en waggel elkaar ontmoeten: zie maar, en heel veel plezier ermee!

VRIESTIKKERTJE

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/Buiten

SPELREGELS

Als iemand getikt wordt bevriest die persoon totdat er iemand onder zijn benen doorkruipt. Het spel is afgelopen als iedereen bevroren is. Het speelveld moet klein zijn anders duurt het erg lang.

STAPELEN

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Iedereen, als je elkaar al een beetje kent

BENODIGDHEDEN

Een spel kaarten
Stoelen of banken

SPELREGELS

Mensen zitten in een kring op stevige stoelen of banken. Iedereen krijgt een kaart uit een spel kaarten en onthoudt of dit schoppen, harten, ruiten of klaveren is. Iemand heeft de pot (van een kaartspel), en draait de bovenste kaart om. Als het harten is, moet iedereen die harten had 1 stoel naar links. Als daar al iemand zat, dan moet je dus bij diegene op schoot zitten. Het kan een fikse stapel worden! (Als je iemand op schoot hebt kun je je niet verplaatsen)

LEVENDE STOELENDANS

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Alle deelnemers in en kring

BENODIGDHEDEN

Geen

SPELREGELS

Ik neem aan dat je je nog wel kan herinneren hoe de stoelendans gaat. Maar nu zijn er geen stoelen nodig. De binnenste kring bestaat uit alleen maar jongens, die met de klok meelopen(dansen) op de muziek. In de buitencirkel lopen de meisjes de andere kant op. Er is 1 meisje meer dan er jongens zijn, dus als de muziek stopt moet elk meisje erg snel een jongen zoeken. Natuurlijk draai je de rollen regelmatig om.

BEROEMDE KOPPELS

SOORT SPEL

Opvulspel

Kennismaking eventueel

Binnen/ buiten

BENODIGDHEDEN

Naamkaartjes van beroemde duo's

SPELERS

Alle deelnemers

SPELREGELS

Maak naamkaartjes van beroemde stelletjes/duo's. Als de groep aankomt, krijgt iemand een naam op zijn of haar rug. Die kan dit dus niet lezen en de anderen mogen alleen vragen beantwoorden met ja of nee (is het een echt figuur, is het een vrouw enz). Het eerste paar dat elkaar vindt wint. Het is leuk, breekt de sfeer en activeert mensen.

DE SOLDATEN VAN EUGINIE

SOORT SPEL

Opvulspel

Kennismaking eventueel

Binnen/ buiten

SPELERS

De hele groep in een kring

SPELVERLOOP

Het verhaal gaat dat het Grote Leger van koningin Eugenie naar een verre oorlog aan het marcheren was. Ze wilden even pauzeren maar de velden waren te nat. Terwijl ze een soldatenliedje neurieden gingen ze in een cirkel staan met allemaal hun gezicht naar hun rechter buurmens. Dan gaan ze langzaam zitten op de knieën van hun achterbuur. Een variatie erop is dat je ze in etappes steeds dichterbij elkaar brengt. Eerst loop je gewoon een rondje. Dan wordt je wat minder verlegen en pak je de schouders van je voorbuur. Dan het middel, dan de schouders van degene twee plaatsen voor je. En dan zit je bijna.

STOELENWISSEL

SOORT SPEL

Opvulspel

Kennismaking eventueel

Binnen/ buiten

SPELERS

Iedereen in een kring

SPELREGELS

Iedereen zit op stoelen, in een cirkel. Er is 1 stoel te weinig. In het midden staat Conny. Zij roept bijvoorbeeld 'ik draag een blauwe broek' en dan moet iedereen die ook een blauwe broek aanheeft op een andere stoel gaan zitten. Alle mensen met een blauwe broek staan dus op en verdringen elkaar voor de vrijgekomen stoelen. Conny probeert snel op een stoel te gaan zitten, zodat een ander in het midden komt. Mogelijkheden: 'ik heb twee zusjes', 'ik woon in Amsterdam', 'ik ben gek op chocola' of zelfs 'ik heb 1 neus'.

COMMANDO PINKELLEN

SOORT SPEL

Opvulspel
Ochtendgym
Binnen/ buiten

SPELERS

Alle spelers in een kring

SPELREGELS

De generaal geeft de groep commando's. Als de generaal eerst commando zegt moeten de kinderen het uit gaan voeren(commando pinkelen). Zegt de generaal alleen het commando zelf(pinkelen), dan moeten de kinderen verder gaan met hetgene waar ze mee bezig waren. Wie in de fout gaat is af. Kan ook gebruikt worden als ochtendgymnastiek.

Commando voorbeelden:

Pinkelen, hol, bol, plat, zwemmen, vliegen, trappelen, staan, zitten enz.

REGENRITUEEL

SOORT SPEL

Opvulspel
Bij regenachtig weer

SPELERS

Allen in de kring

SPELREGELS

Zit in een kring, ogen dicht. De leidende persoon, sjamaan of medicijnmens, begint zachtjes regen te imiteren. Heel zachtjes, de pinken op de knieën. De linkerbuur gaat dat nadoen, en verder tot iedereen zachtjes regent. Langzaam maar zeker gaat het harder, tot een kletterende stortbui. Dan wordt de regen weer zachter en hopelijk is aan het eind de regen buiten ook afgelopen.

HANDJEKLAP

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Per tafel een groep

SPELREGELS

Je zit allemaal rond een tafel met je handen plat op tafel. Maar niet gewoon; je linkerhand is links van de rechterhand van je linkerbuur en aan de rechterkant geldt net zo iets. Maar dan andersom. Nu moet men omstebeurt de hand op tafel laten slaan, op het rijtje af, steeds sneller. Sommige mensen hebben er erge moeite mee ! Als ze dat kunnen doe je er een oefje bij; als iemand twee keer slaat (snel) dan draait de richting om. Een hand die zich vergist is af en moet van tafel.

DOORFLUISTERTJE

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Allen in een kring

SPELREGELS

1 persoon fluistert haar buurmens een zin in het oor. Mag maar 1 keer ! Die fluistert wat hij ervan begrepen heeft door aan de volgende. De laatste zegt hardop wat er van de zin over is gebleven. Lijkt vaak nergens meer op !

BALLONTRAPPEN

SOORT SPEL

Opvulspel
Binnen/ buiten

SPELERS

Twee teams

BENODIGDHEDEN

Ballonnen in twee kleuren
Touwtjes

SPELREGELS

Markeer een klein veld en maak twee teams, iedere speler krijgt een ballon aan zijn enkel met de kleur van zijn team. Op het teken van de scheidsrechter moeten de teams elkaars ballonnen kapot trappen. Het team dat het eerste zonder ballonnen zit verliest.

Hoofdstuk 2c

Spelen voor overdag

WIE BEN IK?

SOORT SPEL

Weet/raadspel
Binnen/buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Bordjes met namen van voorwerpen/personen
(eventueel bijbehorende voorwerpen)
Spelleider
Grote klok of stopwatch
Scorebord
Standaard voor de onderwerp-bordjes

VOORBEREIDINGEN

Plaatsen maken voor alle teams. (kring)
Plaats maken voor spelleider. (centraal)
Scorebord en klok plaatsen.
Team-combinaties maken.

SPELREGELS

Een aantal groepen speelt tegen elkaar. Bijvoorbeeld: Groep 1 krijgt voor zich een bordje/kaartje, met daarop de naam van een persoon of een voorwerp. Deze groep mag dit kaartje niet kunnen lezen. De andere groepen wel. Groep 1 moet nu gaan proberen dit onderwerp te raden. Daarvoor moet een andere groep (b.v. groep 2) drie aanwijzingen geven. Dan kan groep 1 een halve minuut lang vragen stellen aan de andere groep, over hun onderwerp. Dan mag groep 1 een 'schot voor de boeg' wagen. Is het onderwerp dan nog niet geraden, dan geeft de spelleider nog een laatste aanwijzing. Of er wordt een voorwerp getoond dat bij het onderwerp hoort. Daarna mag groep 1 nog twee minuten lang proberen het onderwerp te raden, door vragen te stellen. Het aantal overgebleven seconden is dan het aantal verdiende punten.

Nu gaat er een andere groep spelen. Bijv. groep 3 gaat raden en groep 4 geeft aanwijzingen. Zo moet er een aantal (logische) combinaties van groepen gemaakt worden.

1. 3 cryptische omschrijvingen
2. 30 sec. vragenronde
3. schot voor de boeg
4. voorwerp/aanwijzing
5. 120 sec. vragenronde + raden

Steeds is het aantal overgebleven seconden de score.

DISCOTOCHT

SOORT SPEL

Speurtocht (kort)
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Kaartjes met nummers voor de route.
wit: plaats zonder vraag
gekleurd: plaats met vraag/opdracht
Cassettebandjes met vragen/opdrachten.
Cassettespelers. (Voor elke groep één.)

VOORBEREIDINGEN

Maken van cassettebandjes met vragen en opdrachten.
Uitzetten van de route.

SPELREGELS

Rond het terrein wordt een route uitgezet, d.m.v. kaartje met een nummer er op. De witte kaartjes geven alleen de route aan. De rode kaartjes hangen ook op de route, maar op deze plaatsen is een cassettebandje aanwezig. Op de bandjes staat een (disco) muziekvraag, die de deelnemers moeten beantwoorden. (Kaartjes voor de duidelijkheid altijd aan de rechterkant hangen.)

Voorbeelden van vragen

1. Titel van de plaat + uitvoerende groep.
2. Toontje hoger.
3. Driedubbel.
4. Radio-rebus.
5. Twee platen door elkaar.
6. Snipperhit. (twee snippers)
7. 'Hangende' plaat. (CD blijft hangen.)
8. Stukje vertalen. (Eng-Ned)
9. Aantal (bijv. dieren) die op de plaat voorkomen.

VOSSENJACHT - HANDELSPEL

SOORT SPEL

Spel voor op dorpsmarkt
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Kaartjes met namen van bekende personen + prijzen.
Kaarten voor elke groep.
Verkleedkleren.
Pennen voor elk stafid.

VOORBEREIDINGEN

Maken van kaartjes.

SPELREGELS

In het dorp lopen verklede stafleden rond. Zij hebben ieder een kaart bij zich, met daarop de namen van een aantal bekende personen. Elk persoon op de kaart is een bepaald (geld)bedrag waard. Eén persoon is gratis. Voor elk stafid zijn de bedragen en de gratis persoon steeds anders. De deelnemers lopen in kleine groepjes (3 pers.) rond, en kopen de bekende personen bij de stafleden. Hiertoe vragen zij het stafid om een bepaald persoon. Het stafid noemt de vraagprijs en vult dit in op de kaart van de deelnemers. Vindt het groepje de prijs te hoog, dan kunnen zij de aankoop weigeren. Achter elk persoon op de deelnemerskaart staan drie vakjes voor de bedragen. Het laatste vakje is het (verplichte) aankoopbedrag. Het groepje mag slechts driemaal bij een bepaald stafid vragen en de laatste keer moet er gekocht worden. De kunst van het spel is om het totale aankoopbedrag zo laag mogelijk te houden.

Andere spelen voor in het dorp

Het theezakjes-ruilspel

Elke groep krijgt een theezakje mee om te ruilen in het dorp. De bedoeling is om zo vaak mogelijk te ruilen totdat je een zo origineel artikel hebt waarmee je denkt te kunnen winnen. De staf bepaalt achteraf wie het meest originele object geruild heeft.

Het pieken-spel

Ieder groepje krijgt een gulden mee en moet met die gulden het grootst mogelijke artikel zien te kopen. Ze moeten wel het bonnetje kunnen laten zien.

LABYRINT EN ZWEEDS RENSPEL

SOORT SPEL

Vragen-renspel
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Lijst met vragen in verschillende volgorde voor iedere tent.
Beloningsstrookjes
Afzetlint
(eventueel muziekinstallatie voor muziekvragen.)

VOORBEREIDINGEN

Maken van vragenlijst.
Uitzetten van doolhof op het terrein.

SPELREGELS

Er wordt per tent of groep gespeeld. Op het terrein wordt een doolhof uitgezet. De deelnemers lopen vanuit hun tent om de beurt door het doolhof naar een tafel, waar ze een vraag krijgen. Met deze vraag lopen ze terug naar de groep, welke de vraag gezamenlijk beantwoordt. De volgende persoon uit de groep gaat met het antwoord door het doolhof naar de vragentafel toe. Voor een goed beantwoorde vraag krijgt hij een beloningsstrookje. Op de weg terug krijgt hij weer een nieuwe vraag mee, waarna de volgende gaat lopen. Op de terugweg loop je niet door het labrynt maar buitenom. De deelnemers blijven lopen zolang als het spel doorgaat. De groep met de meeste strookjes heeft het spel gewonnen. Als 'rustpunt' in het spel kunnen er ook nog muziekvragen gedraaid worden. Hiertoe wordt het spel stilgelegd (de lopers gaan naar hun tent terug), en worden er zes afgevaardigde muziekkenners (b.v. tentchefs) voor een startlijn gezet. Er wordt dan een plaat opgezet. Vanaf dit moment mogen de lopers weer gaan rennen door het doolhof naar de vragentafel. De eerste die hier aankomt moet dan de titel en de artiest van de plaat zeggen. De winnaar van dit onderdeel wint b.v. drie strookjes. Om het hele spel op te frissen kan steeds het doolhof onopvallend gewijzigd worden! Hiervoor moet je een doolhof uitzetten met 3 gangen waarvan er steeds maar 1 open is. En dat je elke gang met een lintje open en dicht kan doen.

Als extra kan ook elke groep een eigen kledingstuk krijgen, dat steeds door de lopers doorgegeven wordt, als estafette-object. Als ze dit vergeten is het antwoord fout.

LEVEND TRIVIAN

SOORT SPEL

Weet/raadspel
Buiten/binnen

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Triviant-vragen
Groot Triviant-speelbord

VOORBEREIDINGEN

Groepen indelen.

SPELREGELS

Je verdeelt de groep in zes groepen die ieder een eigen kleur vertegenwoordigen; bruin, roze, geel, blauw, groen en paars. Er wordt een grote kring gevormd om het Triviant-bord. De groep die met één dobbelsteen het hoogste gooit mag beginnen. Deze groep gooit dan de dobbelsteen en verzet hun gekleurde pion in de richting die zij wil. De spelleider stelt een vraag aan deze groep. Als zij deze vraag goed beantwoordt krijgt zij hiervoor 2 punten. Als de vraag fout beantwoord wordt gaat de vraag naar de volgende groep. Deze krijgt voor een goed antwoord 1 punt. Beantwoordt deze groep hem ook fout, dan gaat hij weer door naar de volgende groep. Is de vraag een Triviantvraag, dan levert hij 5 punten op. En voor de volgende groepen 3 punten. 50 % Vragen gaan niet door naar de volgende groepen. De groep die de vraag goed beantwoordt mag dan gooien en hun pion verzetten. Zij krijgen de volgende vraag. De bedoeling is om zoveel mogelijk punten te behalen en alle gekleurde Trivianten te verzamelen.

SLEUTELS VAN FORD BOYARD

SOORT SPEL

Spel met survivalonderdelen
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Spullen voor survivalonderdelen
Scorekaarten
Tovenaarskleren
7 Horloges die gelijk staan.

VOORBEREIDINGEN

Groepen indelen
Survivalonderdelen uitzetten
Tovenaar kiezen
Route voor de schat uitzetten

SPELREGELS

Random het kampterrein staan minimaal 7 survivalonderdelen uitgezet. Elke keer wordt de totale tijd van de gehele groep genomen als score.

Denk hierbij aan:

Hardloopbaan

Aan het eind van de baan is een glijbaan van zeil, waarbij de groep in estafettevorm het onderdeel moet afwerken.

Laserlabyrint

Wollen draadjes (neem een mooie 'laser' kleur) worden gespannen tussen bomen waarbij de 'straal' niet mag worden aangeraakt. Bij elke aanraking krijgen zij 10 strafseconden.

Mountainbiken

Zet een route uit van ongeveer ½ uur.

Bankgevecht

Zet een bankje neer, het liefst in het water. Hierop staat een staf lid met een vuilniszak met stro. Om de beurt komt er een deelnemer van de groep op de bank. Hij moet zo lang mogelijk blijven staan terwijl het staf lid de deelnemer van de bank af probeert te slaan. De tijden van elke deelnemer worden bij elkaar opgeteld.

Touwbrug

Span 2 touwen boven elkaar. (De tussenruimte moet zo groot zijn als de lengte van de gemiddelde deelnemer.) Elke deelnemer van de groep moet hier overheen. (Op het onderste touw staan en handen aan het bovenste touw.) De tijd van elke deelnemer wordt bij elkaar opgeteld.

Kabelbaan

Span een touw tussen twee bomen. Over het touw laat je een katrol lopen. Zet er een hindernisbaantje voor en elke deelnemer moet dit parcours afleggen. Dit kan weer in estafettevorm.

Hindernisbaan

Grote hindernisbaan met verschillende onderdelen, wederom in estafettevorm.

(Er kunnen natuurlijk nog veel meer onderdelen verzonnen worden.)

De tovenaars zit ergens in het midden van het terrein. Bijv. in een boom.

Eén voor één komen de groepen naar de tovenaars. Daar krijgen ze een vraag. Als ze de vraag goed beantwoorden krijgen ze een sleutel toe geworpen. Daarna wordt de begintijd op hun kaart geschreven en bepaalt de tovenaars naar welk onderdeel ze moeten. Daar aangekomen wordt hun aankomsttijd genoteerd en kunnen ze beginnen met het onderdeel. Het staflid bij het onderdeel noteert de eindtijd van het onderdeel en het tijdstip van vertrekken bij hun onderdeel. Hierna rent de groep terug naar de tovenaars die hun aankomsttijd weer noteert, weer een vraag geeft en hun vertrektijd weer noteert en bepaalt naar welk onderdeel ze moeten gaan. enz enz.

Als ze de vraag fout beantwoorden moet één van de groep de boom in klimmen om de sleutel te bemachtigen. De tijd dat dit kost wordt als straf tijd gerekend op het formulier. Het leuke is dat de tijd dat de groep er over doet om bij een onderdeel te komen en weer terug ook mee telt. Probeer de onderdelen dus op een bepaalde afstand van het terrein te spelen. (5 - 10 min).

Probeer als tovenaars goed bij te houden welke groepen bij welk onderdeel zijn en welke onderdelen de groepen gehad hebben. Dit voorkomt lange wachttijden bij de onderdelen. Door de 7 onderdelen is er altijd één onderdeel vrij.

Voor elk onderdeel moet je een maximumtijd bepalen. Als een groep er langer over doet moeten ze de sleutel bij dat onderdeel achterlaten. Aan het einde worden alle tijden bij elkaar opgeteld. En voor elke sleutel die een groep heeft krijg je een aanwijzing voor de route naar de schat. (Deze moet van tevoren worden uitgezet.) De groep met de snelste tijd vertrekt als eerste, de volgende met de achter stand in tijd volgens het formulier. Heb je maar 5 sleutels, dan kun voor bijv. 1 strafminuut een aanwijzing kopen. De groep die de schat als eerste vindt is de winnaar.

KNOCK-OUT

SOORT SPEL

Weet-/raadspel
Buiten/binnen

SPELERS

Individueel

BENODIGDHEDEN

“JA”-vak en “NEE”-vak
Vragen.
Opdrachten.

VOORBEREIDINGEN

Vragen en opdrachten verzinnen.

SPELREGELS

De spelers doen individueel mee aan een vragenspel waarop met ‘JA’ of ‘NEE’ geantwoord kan worden. Diegenen die denken dat het antwoord ‘JA’ is, gaan in het ‘JA-vak’ staan. Voor ‘NEE’ hetzelfde maar dan. De bedoeling hierbij is dat er door het afvallen van spelers op het laatst een aantal overblijft die een vragenlijst krijgt. Daaruit worden de spelers geselecteerd (degene met de meeste goede antwoorden), die meedoen aan een ‘moeilijk’ vragenspel, staande op een mok. Degene die het langst staat of de meeste vragen goed beantwoordt gaat door naar de finale. (twee personen) De Finale is een afvalspel met acht ‘JA’- of ‘NEE’-vragen. De vragen zijn niet moeilijk, maar ‘gokvragen’, zodat het spel een wisselend verloop heeft en niet altijd de slimste wint. Ook is het leuk om er opdrachten tussendoor te doen. Bijvoorbeeld opdrachten tussen 2 stafleden en de deelnemers moeten raden wie er wint. Ook herkansingsopdrachten zijn leuk. De afvallers verdelen in twee groepen die tegen elkaar moeten touwtrekken en de winnaars mogen weer meedoen.

LEVEND BINGO

SOORT SPEL

Opdrachtenspel
Binnen/buiten

SPELERS

Individueel

BENODIGDHEDEN

Papier
Pennen
Spelleider

VOORBEREIDINGEN

Opdrachten verzinnen.

SPELREGELS

Iedere deelnemer krijgt een stukje papier waarop hij zelf de nummers 1 t/m 6 schrijft, in willekeurige volgorde. Door de spelleider wordt nu met een (grote) dobbelsteen gegooid. De deelnemers die dit cijfer boven aan hun lijstje hebben staan moeten nu een spel doen. Wanneer een groep dit spel gewonnen heeft, wordt het bovenste cijfer van de lijst gestreept. Het volgende nummer is nu de bovenste geworden. Hebben ze echter verloren, dan kan het bovenste cijfer aan de onderkant extra toegevoegd worden. Degene die het eerste alle cijfers heeft weggestreept heeft BINGO.

Voorbeelden van opdrachten

- Een reclame naspelen.
- Met zoveel mogelijk personen op een handdoek staan.
- Gabbercontest.
- Zo snel mogelijk koekhappen.
- Snoepje uit water opduiken.
- Hindernisbaan.
- De leukste mop.
- Wie kent het volkslied het volledigst uit zijn hoofd?

Als er opdrachten zijn voor één persoon, dan bepaalt de groep wie de opdracht gaat uitvoeren.

VEILINGKWARTET

SOORT SPEL

Terreinspel.

Buiten.

Ideaal als opruimspel op vrijdag.

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Grote kwartetkaarten. (16 soorten)

Geld. (duizendjes)

Verschillende opdrachtspelletjes (puzzeltjes, doolhoven, raadsels doespelletjes bijv. ballen gooien.

Hindernisbaan en opruimopdrachten (vooral op vrijdag)

Kaartjes om het parcours uit te zetten (twee kleuren)

Bankformulieren. (om saldo's bij te houden)

VOORBEREIDINGEN

Uitzetten van het loopparcours (ganzenbord 1 t/m 52)

Opzetten van een 'veiling'.

SPELREGELS

Rond het terrein wordt een parcours uitgezet met kaarten (wit en rood, 8 x) met oplopende nummers erop. De groepen gooien met een dobbelsteen, lopen iedere keer het aantal gegooide ogen verder. Op het parcours komen zij soms rode nummers tegen waar een opdracht bij hoort. Zij lopen dan naar de centrale tafel waar zij de opdracht te horen krijgen. Als een opdracht goed is uitgevoerd verdient de groep hiermee een kwartetkaart of duizend gulden. Het spel gaat zo door, maar wordt twee keer onderbroken omdat er dan een veiling gehouden wordt. Vóór de veiling begint kunnen de groepen kaarten ter verkoop aanbieden. Het geld houden ze bij zich. Tijdens de veiling worden de kaarten dan bij opbod verkocht. De bedoeling is, om door het sparen van zoveel mogelijk kaarten van één soort, een zo hoog mogelijk eindsaldo te verkrijgen. Eén kaart is f 1000,- waard, twee kaarten (van én soort) is f 3000,- waard, drie kaarten is f 6000,- waard en een compleet kwartet f 10.000,-. Door het nemen van geld in plaats van een kaart kunnen zij ook hun saldo verhogen of kooppeld sparen. Aan het eind van het spel wordt een derde (laatste) veiling gehouden en wordt ook het verdiende geld met het banksaldo verrekend. De groepen kunnen op de veiling hun eigen kaart terugkopen, maar betalen dan wel de helft van het 'aankoopbedrag' aan de bank! Indien, tijdens de loop van het spel, de kwartetkaarten bij de bank óp zijn, wordt er alleen nog geld uitbetaald.

DOUANESPEL

SOORT SPEL

Smokkelspel
Buiten

SPELERS

2 groepen

BENODIGDHEDEN

Geld om de smokkelen (f 10,-). (Kan ook een voorwerp zijn, bijv. drugs, XTC-pillen o.i.d.)

VOORBEREIDINGEN

Uitzoeken van een goed speelbos.

SPELREGELS

De deelnemers spelen in twee groepen tegen elkaar. De ene groep is smokkelaar, de andere douanier. De douaniers staan verspreid in het speelbos. De smokkelaars krijgen een briefje van f 10,- uitgereikt, welke ze door het bos, langs de douaniers, moeten smokkelen. Hiertoe mogen zij het briefje verstoppen. (Bijv. in de voering van een broek.) Als zij in het bos getikt worden door een douanier dan moeten zij de betreffende douanier de gelegenheid geven om gedurende één minuut het briefje te zoeken. Indien de douanier het geld vindt, bewaart hij dit briefje tot het eindsignaal gegeven wordt. De getroffen smokkelaar haalt nieuw geld op bij zijn post. (Altijd weer een briefje van f 10,-.) Lukt het de smokkelaar wél om heelhuids over te komen dan levert hij het geld aan de andere kant in bij een post. Hij loopt dan terug door het bos naar de andere post om opnieuw geld te halen. Het nieuwe briefje zal dan een hogere waarde hebben dan het net overgebrachte. Na een bepaalde speeltijd wordt een signaal gegeven waarna de beide groepen van functie wisselen. Aan het eind van het spel is de groep met het meeste overgesmokkelde geld de winnaar.

LEVEND STRATEGO

SOORT SPEL

Tactisch tikspel
Buiten

SPELERS

2 groepen

BENODIGDHEDEN

Strategokaartjes (Zitten in sport- & spelkist)

VOORBEREIDINGEN

Uitzoeken van een goed speelbos.
Indelen in 2 groepen.

SPELREGELS

De horde wordt in twee groepen verdeeld. De twee groepen stellen zich ieder aan één kant van het bos op. Elke groep heeft één doos met strategokaartjes bij zich (rood of blauw). Elk kaartje stelt een rang uit het leger voor, dat ook wordt aangegeven met een getalwaarde. Tijdens het spel lopen de deelnemers door het bos en proberen tegenstanders van het andere leger te tikken. Als een tegenstander getikt is, worden de rangen met elkaar vergeleken. De winnaar is diegene met de hoogste rang (= hoogste getalswaarde op het kaartje). De winnaar neemt het kaartje van zijn tegenstander in en brengt deze direct naar zijn eigen post. Hierna probeert hij weer een ander te tikken. De verliezer haalt een nieuw kaartje op zijn thuispost. Indien beide spelers een gelijke rang hebben vindt er geen kaartenruil plaats.

BIJZONDERE RANGEN:

De bom is voor iedere tegenstander onoverwinnelijk. Echter alleen de mineur van het andere leger kan de bom onschadelijk maken (verslaan). De bom mag niet zelf tikken, maar kan alleen getikt worden.

De spion deze heeft de laagste rang in het spel.

Als enige, echter, kan de spion de maarschalk (de hoogste in rang) verslaan.

Een snelle looper van elk leger krijgt een vlag mee (geen andere rang). Hij moet deze deels zichtbaar dragen. Wanneer deze speler getikt wordt door een tegenstander is het spel afgelopen, en heeft het andere leger gewonnen. De vlag kan zichzelf beschermen door andere (tactische) spelers uit zijn leger bij zich te houden.

Er wordt ook vaak voor gekozen om de vlag rondom de eigen post te verstoppen, ook in dit geval moet er een deel zichtbaar blijven. Wat ook leuk is om te doen is om elk leger in z'n eigen oorlogskleuren te schminken, of om het spel met drie legers te spelen alleen moet je dan zelf een set kaartjes bijmaken.

JAN'S GROTE KLOKKENSPEL

SOORT SPEL

Renspel

Buiten

Vooraf geschikt voor jonge leeftijd

SPELERS

Individueel

BENODIGDHEDEN

Minimaal 24 pennen.

Kaarten met de uren er op (1 t/m 12)

Afstreepkaarten voor de uurlopers (48x)

Afstreepkaarten voor de kwartierlopers (48x)

VOORBEREIDINGEN

Uitzoeken van een goed speelbos.

SPELREGELS

Er wordt d.m.v. kaarten met de cijfers 1 t/m 12 een klok uitgezet. Er worden 4 groepen gemaakt van elk 12 personen.

Elke groep heeft een bepaalde taak:

De klokken zitten in het bos, elk bij een heel uur. De klok tekent de kaart af van uur- of kwartierloper die bij hem komt.

Een uurloper loopt van uur naar uur. Iedere uurloper begint bij een ander uur. Iedere uurloper heeft een kaartje met daarop de cijfers 1 t/m 12 (meerdere keren, voor snelle lopers).

Een kwartierloper loopt van kwartier naar kwartier. Op zijn kaart staan alleen maar de cijfers 3, 6, 9 en 12 (meerdere keren). Drie kwartierlopers beginnen bij 3, drie bij 6, drie bij 9 en drie bij 12. Ook de kaart van de kwartierloper wordt door de klok afgetekend.

Een tijdbom moet proberen om uurlopers of kwartierlopers te tikken. Als dat lukt dan strepen zij het eerst volgende uur of kwartier weg. (De looper was hier dus net naar op weg.)

De looper moet dan weer naar de eerstvolgende op zijn kaart lopen. Binnen een straal van ongeveer 7 meter van een post mag de tijdbom niet tikken. (De tijdbommen hebben dus ook een pen nodig.)

Het is de bedoeling dat de uur- of kwartierlopers zoveel mogelijk uren resp. kwartieren laten aftekenen. Iedere deelnemer moet elk onderdeel een keer doen. Dus iedereen is een keer klok, kwartierloper, uurloper en tijdbom. Op de kaarten komt de naam van de persoon te staan, zodat je aan het eind kan zien wie het het beste gedaan heeft.

SPORT- SPELRONDE

SOORT SPEL

Sport
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Diverse sport & spelmaterialen, afhankelijk van de gekozen spelen.

VOORBEREIDINGEN

De groepen indelen in 6 daggroepen.
Het maken van een speelschema (zie bijlage)

SPELREGELS

In een aantal rondes spelen zes groepen tegen elkaar. Er kunnen dus steeds drie spellen tegelijk gespeeld worden.

VOORBEELDEN VAN SPELLEN

Kasteelbal In het speelveld staan zes pylonen verspreid. Aan het begin van het veld staat een zevende pylon, waarop een rugbybal geplaatst wordt. Eén deelnemer van de speelploeg schopt de bal zo ver mogelijk weg en probeert daarna zoveel mogelijk pylonen één voor één te stapelen op de pylon waarvan de bal is geschoten. Terwijl hij daar mee bezig is probeert de veldploeg de pylonen met de bal óm te gooien. Hierbij mag de veldploeg niet met de bal lopen en de omgegooide pylonen kunnen niet meer door de speler gestapeld worden. Dit spel wordt herhaald tot iedere speler van de speelploeg aan de beurt is geweest. Daarna wisselen de beide groepen. De eindscore is het totaal aantal opgestapelde pylonen per ploeg.

Bruggenbal De twee ploegen stellen elk aan één kant van het speelveld een vierkant (1m bij 1m) op met vier vlaggetjes. Binnen dit vierkant bouwen zij een brug van twee blokken rechtop en één blok daar dwars op. De ploegen proberen nu met een bal, zonder er mee te lopen en zonder binnen het vierkant te komen, de brug van de andere ploeg om te gooien. Lukt dit, dan verdient de ploeg een punt.

Emmerbal De chefs van elke ploeg stellen zich elk aan één kant van het speelveld op. Zij staan hierbij op een bank, en houden een emmer recht boven hun hoofd. De ploegen moeten nu proberen de bal in de emmer van de eigen chef te gooien. Zij mogen hierbij niet met de bal lopen. Elke rake bal is een punt waard.

Wij gaan er vanuit dat de spelregels van volleybal, hockey, trefbal, voetbal, en softbal bij jullie bekend zijn.

TOTEMROOF

SOORT SPEL

Tikspel
Buiten

SPELERS

6 Groepen

BENODIGDHEDEN

6 x 6 Voorwerpen (sextetten)
Bolletjes wol

VOORBEREIDINGEN

Zoeken van een geschikt speelbos. (met veel dode losliggende takken.)

SPELREGELS

Zes groepen deelnemers verspreiden zich over het speelbos. Zij zoeken een geschikte plek om een vesting te bouwen met behulp van takken en dergelijke. Iedere groep krijgt zes voorwerpen mee, van elk soort één. Tijdens het spel is het de bedoeling om zoveel mogelijk voorwerpen te 'roven' bij de andere groepen, zodat sextetten gemaakt kunnen worden. Op de terugweg met een geroofd voorwerp kun je niet meer getikt worden.

Een groep kan zich verdedigen door tikkers bij de eigen vesting te houden, die de rovers kunnen tikken vóórdat zij de vesting zijn binnen gedrongen. Elke deelnemer heeft een wollen lintje om dat wordt verwijderd als je bent getikt. Dan moet je eerst terug naar je eigen vesting om een nieuw lintje te halen.

Lukt het een rover een vijandelijke vesting binnen te komen, dan zijn zij vrij om een voorwerp uit te kiezen. Een geroofd voorwerp wordt teruggebracht naar de eigen vesting. Wanneer een groep zes dezelfde voorwerpen bij elkaar heeft gespaard, mogen deze voorwerpen niet meer weggeroofd worden.

Om te bepalen welke groep er gewonnen heeft kan er een puntentelling plaats vinden. Elk los voorwerp is dan 1 punt waard, en een sextet 10 punten.

HAVENSPEL

SOORT SPEL

Bosspel
Buiten

SPELERS

2 groepen

BENODIGDHEDEN

Vrachtbriefjes (>150)
Pennen (15)
(Eventueel kleding voor de havenpolitie)

VOORBEREIDINGEN

Zoeken van een geschikt speelbos.
Verdelen van de havens onder de stafleden
(Elke haven moet een lijstje krijgen van de havens die er zijn.)

SPELREGELS

In het speelbos zitten stafleden verspreid, die ieder een haven vertegenwoordigen. De naam van de haven mag zelf verzonnen worden. De horde wordt in twee groepen verdeeld. Eén groep is de havenpolitie en de andere groep speelt voor vrachtschip. De vrachtschepen moeten ladingen overbrengen van de ene haven naar de andere. De inhoud van de lading mag door de havens zelf verzonnen worden. De havens bepalen dus ook naar welke haven de lading gebracht moet worden. De havenpolitie kan de vrachtschepen tikken, en hun lading in beslag nemen. Als een vrachtschip zijn lading kwijt is kan hij een nieuwe lading halen in de haven waar hij naar op weg was. Een vrachtschip kan niet getikt worden binnen een straal van 2m rond een haven. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk lading (vrachtbriefjes) over te brengen. Halverwege het spel wisselen de groepen van rol.

DE DOC. VAN DON PUEDRO

SOORT SPEL

Bosspel
Buiten

SPELERS

15 Groepen
(10 van 3, 5 van 2)

BENODIGDHEDEN

Dobbelstenen
4 Soorten kaarten (de documenten)

VOORBEREIDINGEN

Uitzoeken van speelbos (dicht bebost)

SPELREGELS

In het bos zitten vier posten. Iedere post deelt steeds één van de vier soorten documenten uit aan de groepjes die langskomen. De deelnemers worden verdeeld in (b.v.) 10 groepjes van drie, en 5 van twee. De groepjes van drie (de handelsschepen) gaan de documenten ophalen op de posten. Zij sparen zo steeds setjes van vier verschillende documenten bij elkaar. Onderweg kunnen zij echter steeds getikt worden door de groepjes van twee (piraten). Dan volgt een rondje dobbelen: Eerst gooit ieder uit het groepje van twee. Degene die het hoogst gooit mag van plaats wisselen met iemand uit het groepje van drie. Dan gooit ieder uit het groepje van drie met de dobbelsteen. Degene die hier het laagst gooit moet dan plaats nemen in het groepje van twee. Daarna wordt het spel weer verder gespeeld, met de nu nieuw samengestelde groepjes. Het groepje van drie gooit echter nog eens om het hoogst. De winnaar hiervan wordt dan de nieuwe kapitein. Hij bepaalt dan de post waar het groepje eerst naartoe gaat. Tijdens het spel wisselen de groepjes dus voortdurend van samenstelling. Na afloop van het spel wordt dan de winnaar bepaald aan de hand van het aantal behaalde setjes.

LINGO

SOORT SPEL

Terreinspel
Buiten/binnen

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Spelleider
Tv-studio
Lingo-ballen
2 Ballenbakken
Grote invulvellen voor de woorden Lingokaarten maken

VOORBEREIDINGEN

Woorden verzinnen met 5 letters
Diverse attributen maken
Podium opzetten

SPELREGELS

Je maakt van kleine ballonnen de Lingoballen. Voor elk team 16 blauwe, 4 rode en 3 groene ballonnen. De blauwe ballonnen nummer je van 1 t/m 16 Je maakt een ballenbak van een kartonnen doos. Uit deze doos snijd je de voorkant uit en hier plak je huishoudfolie voor zodat het publiek de ballen kan zien. Aan de bovenkant maak je 2 scheuren zodat een deelnemer er net met z'n hand in kan zonder de nummers te zien. Verder maak je al invulvellen met 5 regels. Op de 1^e regel komt de 1^e letter van het te raden woord te staan met daarachter 4 stippen voor de ontbrekende letters. Op de andere regels zet je alvast 5 stippen om tijdens het spel verder in te vullen. Maak een aantal Lingo kaarten van 1 t/m 16 bestaande uit regels van 4 cijfers.

Dan spelen er steeds 2 groepen tegen elkaar. Na elk gerade woord mag de partij 2 ballen trekken. De genummerde blauwe worden afgestreept van de lingokaart. Bij een rode bal gaat de beurt over naar de andere partij en bij een groene bal mag de groep nog een bal trekken.

Voor elk goed gespeeld woord krijgt men 50 punten, bij Lingo komen er 2 nieuwe partijen op het podium en worden de totaalpunten opgeschreven van de partijen die net gespeeld hebben Lingo is goed voor 100 bonuspunten, 3 groene ballen levert 50 bonuspunten op. Eventueel kun je nog een finale spelen met de winnende partij.

CURIOSITYQUIZ

SOORT SPEL

Terreinspel
Buiten/binnen

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Spelleider
Podium
Diverse vreemde voorwerpen

VOORBEREIDINGEN

Vreemde voorwerpen verzamelen van stafleden
3 Stafleden aanwijzen als panel (raar verkleden)
Podium opzetten

SPELREGELS

Alle stafleden moeten van thuis een vreemd voorwerp meenemen. De horde wordt verdeeld over zes groepen in de zaal. Op het podium zitten 3 verklede stafleden die het panel spelen. De spelleider stelt zichzelf en het panel voor aan de deelnemers. Er wordt een curieus voorwerp getoond aan de horde en hier gaat elk panellid iets over vertellen. Overleg van tevoren goed wie de waarheid gaat vertellen en wat de waarheid is. Er worden dus 3 verhalen verteld waarvan er maar 1 waar is.

Na elk voorwerp moeten de 6 groepen zeggen welk panellid de waarheid heeft gesproken. Voor elk goed antwoord krijg je 100 punten. Dit kun je een aantal maal herhalen, je merkt vanzelf aan de horde wanneer je met het spel moet stoppen.

Het enthousiasme van de panelliden en de spelleider en de absurde verhalen moeten voor een leuk spel zorgen. Bereid dit dus goed voor met de panelliden.

DRAAGMOEDERSPEL

SOORT SPEL

Renspel, buiten

SPELERS

2 Groepen. (bijv. jongens en meisjes)

BENODIGDHEDEN

Kaartjes met 'geboorte' of 'miskraam'.

Kaartjes met afbeelding van 1 baby, 2 baby's, 3 baby's en 4 baby's.

Speelgeld

Stukjes touw (of wol)

Eisprong, baarmoeder, adoptiekliniek, spuitkamer, kraamkliniek (stafposten)

VOORBEREIDINGEN

Uitzetten van renbaan. (kraamkliniek)

SPELREGELS

Er worden eigenlijk twee spelen door elkaar gespeeld, met twee groepen. Na verloop van tijd worden dan de rollen omgekeerd.

1. Bij de 'eisprong' krijgen de eicellen (de eerste groep) een dichtgevouwen kaartje. Op dit kaartje kan 'geboorte' of 'miskraam' staan. Zij rennen dan zo snel mogelijk schuin het terrein over naar de 'baarmoeder'. Zij ontvangen geld in ruil voor het kaartje. Een 'miskraam'-kaartje levert uiteraard veel minder op dan een 'geboorte'-kaartje. Op het terrein lopen echter ook zaadcellen rond. Dit is de tweede groep. Deze kunnen de eicellen tikken. Als een eikel wordt getikt door een zaadcel, verliest de eikel haar kaartje en moet dan weer een nieuwe halen in de eiersprong. Met het verdiende geld kunnen de eicellen kinderen kopen in de 'adoptiekliniek'.

In de rustpauze van de wissel kun je een veiling met aanbiedingen e.d. houden.

2. De zaadcellen (de tweede groep) krijgen in de 'spuitkamer' een staart (stukje wol), dat zij uit hun broek laten hangen. De zaadcellen moeten nu eerst een eikel tikken, om op deze manier een eikel-kaartje te bemachtigen. (bevruchting) Met het dichtgevouwen kaartje en een staart gaan zij naar de kraamkliniek. Hier moet zij op handen en voeten (of huppend of zoiets) een kort parcours afleggen, binnen een bepaalde tijd. De afstand die zij dan afleggen is bepalend voor het aantal kinderen dat de geboorte oplevert (1, 2, 3, of 4). In de kraamkliniek wordt het eikelkaartje geopend en wordt het aantal geboren kinderen op het eikelkaartje geschreven. Een 'miskraam'-kaartje levert uiteraard géén kinderen op! De bedoeling van het spel is om na twee rondes (iedereen is een keer eikel en een keer zaadcel geweest) zoveel mogelijk kinderen te hebben gekregen!

Zorg dat de aankleding bescheiden blijft, zodat het voor ALLE deelnemers leuk is.

06 - SPEL

SOORT SPEL

Bosspel
Buiten

SPELERS

Groepen van 2 of 3 personen.

BENODIGDHEDEN

Bordjes 06-telefoonnummers
Telefoonboekjes
Telefoonkaart (voor elk groepje)
Pennen (voor elke post)
Touw

VOORBEREIDINGEN

Posten installeren

SPELREGELS

In het bos zitten (staf-)posten. Dit zijn de 06-telefoonnummers, die 'gedraaid' kunnen worden. De nummers van de posten worden vermeld in een soort telefoonboekje. De deelnemers worden in groepjes van twee verdeeld. De twee kinderen kunnen bij wijze van handicap nog met één been aan elkaar gebonden worden. De groepjes starten bij een post (de groepjes in het begin over alle posten verdelen). Deze post 'draait een nummer', oftewel geeft het groepje de opdracht naar een andere post toe te gaan, en geef een (vrij te bepalen) bericht mee. Op het moment dat het groepje vertrekt naar de andere post, wordt de vertrektijd op de telefoonkaart geschreven. Wanneer het bericht is overgebracht wordt de tijd die is verstreken in rekening gebracht. De hoogte van de rekening kan afhankelijk zijn van het betreffende 06-nummer (bijvoorbeeld omroep-abonnement is een gratis telefoonnummer). De bedoeling is om de reistijd zo kort, en dus de telefoonrekening zo laag, mogelijk te houden. Speel het spel als een soort 'havenspel'. Eventueel kunnen er ook nog opdrachten verzonnen worden die elke groep dan bij de volgende post moet uitvoeren. In dit geval kun je beter met iets grotere groepen spelen. Dan hoeft je de kinderen ook niet aan elkaar vast te binden. Voorbeelden van opdrachten zijn bijvoorbeeld: speel een reclame na, zing een liedje, vertel een mop, doe een circus act, enz.

HINTS

SOORT SPEL

Quiz
Binnen/buiten

SPELERS

4 Groepen

BENODIGDHEDEN

Titels
Tribune
Presentatoren

VOORBEREIDINGEN

Titels verzinnen
Bouwen tribune

SPELREGELS

De bedoeling is dat een titel uitgebeeld wordt zonder te spreken. Hiervoor zijn de bekende gebaren (zie Frank Kramer). Om de beurt komt een deelnemer, van de groep die aan de beurt is, naar voren om een titel uit te beelden. Hiervoor heeft hij anderhalve minuut de tijd. Is de titel dan nog niet geraden, dan mag de volgende groep het zeggen. Daarna groep 3 en als laatste groep 4.

Na de eerste titel komt een vertegenwoordiger uit groep 2 naar voren om de volgende titel te spelen enz.

Punten:

Titel geraden binnen een minuut:	15 punten
Titel geraden na een minuut:	10 punten
Titel van een andere groep geraden:	10 punten

OPDRACHTENBOSTOCHT

SOORT SPEL

Spel met stafposten in het bos
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Papier.
Elke groep een pen.

VOORBEREIDINGEN

Route uitzetten.
Opdrachten verzinnen.

SPELREGELS

De groepen lopen in het bos van post 1 t/m 12. Bij elke volgende post bevinden zich de volgende aanwijzingen welke naar de daarop volgende post leiden. Bij elke post moet een opdracht uitgevoerd worden.

VOORBEELDEN VOOR DE POSTEN:

1. Een kampgedicht/-gezegde/-rijm o.i.d. maken.
2. Boomcirkelen; Geef elkaar een hand. De eerste pakt een boom vast, de laatste slingert zich er omheen. Het aantal lagen telt.
3. Hindernisloop met kruiwagen. Zet een parcours uit met hierin 2 of 3 hindernissen. Hoe vaak kan men in 5 minuten heen en weer?
4. Een raadsel.
5. In een van de bomen bevindt zich een emmer met een aantal dennenappels. Men moet het aantal raden.
6. Hoeveel voeten is het van post 6 naar post 7? De hiel van de ene voet tegen de hiel van de andere voet zetten.
7. Hoe lang bestaat het LCKV-lied?
8. Vanaf hier worden alle voeten aan elkaar vastgebonden.
9. Eéntje uit de groep moet alle namen van de rest van de groep opzeggen, inclusief de achternamen.
10. Geef binnen 3 minuten zoveel mogelijk rijmwoorden op.
11. Zing of draag je eigen kamplied/-rijm op.

SPONS-WATER-VUUR SPEL

SOORT SPEL

Bos- tikspel
Buiten

SPELERS

Drie groepen

BENODIGDHEDEN

50 Kaartjes met daarop spons
50 Kaartjes met daarop water
50 Kaartjes met daarop vuur
paperclips

SPELREGELS

Tikspel waarbij de spelers de rol 'spons', 'water', of 'vuur' hebben. Dit is een krachtscirkel: elke rol heeft een sterkere en zwakkere tegenstander. De spelers proberen nu zoveel mogelijk zwakkeren te tikken en weg te blijven van de sterkeren.

Er zijn in het bos een aantal posten met staf en een stapel goed geschudde kaartjes. De begeleiders verspreiden zich over het bosperceel. De deelnemers gaan ook het bos in en halen bij een willekeurige begeleider een kaartje. Hierop lezen zij hun rol. Dit kaartje bevestigen ze met een paperclip aan hun kleding op een duidelijk zichtbare plaats.

Hierna begint het tikspel waarbij de krachtsverhouding is:

Spons is sterker dan water, want de spons zuigt het water op

Water is sterker dan vuur, want water blust vuur,

Vuur is sterker dan spons, want vuur verbrandt de spons.

Ofwel, ziet een 'spons'-speler iemand lopen met een water kaartje, dan zal hij achter die persoon aangaan en proberen te tikken. Lukt dat, dan levert de waterspeler zijn kaartje in bij de spons en gaat, om weer terug te keren in het spel, een nieuw kaartje halen bij een van de begeleiders. Maar de sponsspeler kan natuurlijk tijdens zijn jacht worden getikt door een vuurspeler. Jammer voor de spons: hij zal dan zijn kaartje in moeten leveren en een nieuwe moeten halen.

Enkele extra regels: De kaart moet duidelijk zichtbaar worden gedragen.

Heb je een kaart veroverd, dan heb je 20 seconden de tijd om weg te komen – dus heeft een spons een waterkaart veroverd, dan mag er niet zomaar een vuur bijkomen en rustig wachten totdat hij de spons kan tikken: de spons heeft 20 tellen (hardop!) om weg te komen. Veroverde kaartjes mogen niet meer worden gebruikt in het spel: doe ze in je kontzak of zo.

Eenvoudige variatie: verlies je je kaartje, kies dan wel een van je veroverde kaartjes om verder te spelen.

Let op spelers die doen alsof ze hun kaartje verloren hebben en telkens een nieuw kaartje komen bietsen bij de begeleider en die gewoon bij hun collectie veroverde kaartjes voegen

Meer variatie

Het is mogelijk dit spel te combineren met bijvoorbeeld boskwartet of het smokkelspel. Je gebruikt de spons water en vuur kaartjes als extra spelelement, het functioneert dan als een soort leven wat je bij je hebt om bijv. iets te smokkelen.

HET VIEZE HANDEN SPEL

SOORT SPEL

Tactiekspel

Tikspel

Buiten

SPELERS

De spelers, verdeeld in groepen

Een magiër

Een verjaagde dorpsgek

Een geneesheer

BENODIGDHEDEN

Vuilniszakken om aan te trekken

Vingerverf (uitwasbaar), per groep een kleur

Kaartjes

Een prijs (iets heiligs)

Touwtjes

SPELREGELS

Iedere groep maakt op een aangewezen plek hun 'dorp' (een vrije zone voor de groep). Voor elke groep is er een leider met een pot verf. Deze bevindt zich niet in het dorp, maar altijd op een centrale post (vrije zone voor iedereen). Voor het hele spel geldt dat er in de dorpen en op de centrale post niet getikt kan worden. Ook onderweg van en naar de centrale post wanneer iemand getikt is of tot leven gewekt is kan er niet getikt worden. De deelnemers wachten in hun dorpen op het beginsignaal. De magiër is verstopt, en komt na een tijdje tevoorschijn. Het doel van de groepen is het vinden van de heilige prijs. Alleen de magiër weet waar deze is, en zal het aan een groep vertellen, als héél die groep bij hem is. De groepen gaan elkaar hinderen d.m.v. 'tikken' met een geverfde hand. Een speler heeft een andere speler getikt, als er een handafdruk op z'n rug achterblijft. Als een speler is getikt, moet hij naar de centrale post gaan alwaar hij een handicap krijgt (handen aan elkaar). Voor de 2^e keer tikken komt er een handicap bij (voeten aan elkaar), bij de 3e keer is hij 'dood' (blijft dan op de centrale post). De verjaagde dorpsgek mag ook tikken, zij het gewoon met z'n vinger. Als hij een speler tikt, krijgt deze een kaartje.

Op de kaartjes kan staan:

- Vrij (eventuele handicap kan dan verdwijnen)
- Handen vast (wordt ter plekke geregeld)
- Handen en voeten vast (wordt ter plekke geregeld)
- Dood (Ga naar centrale post, en wees dood)
- Medicijnen (de gek geeft in dit geval een medicijnkaartje af)

Omdat de groep compleet voor de magiër moet verschijnen, zullen ze de doden tot leven moeten wekken. Dit kan d.m.v. medicijnen. Deze zijn verkrijgbaar bij de 'geneesheer'. Als twee leden van een groep bij hem komen, krijgen ze van hem een medicijnkaartje. Daarmee kunnen ze naar de centrale post gaan en één 'dode' tot leven wekken; na afgeven van het kaartje moeten ze de 'dode' naar hun eigen dorp dragen alwaar deze weer gaat leven. Nieuwe handafdrukken zorgen weer voor handicaps. De verjaagde dorpsgek kan dus ook medicijnen geven. Het is in dat geval wel zaak zo snel mogelijk een tweede groepslid erbij te halen, om zo iemand tot leven te kunnen wekken. Als iemand de heilige prijs heeft gevonden (deze moet dus zonder voorkennis niet te vinden zijn) is het spel afgelopen.

ZWERKBAL

SOORT SPEL

Balspel
Buiten

SPELERS

Een team bestaat uit:
3 jagers
3 wachters
2 beukers
2 of 3 spelers op de bank.

BENODIGDHEDEN

Tennisbal (slurk)
2 grote ballen (beukers)
1 stuiterbal (gouden snaai)
Afzetlint
2 doelpalen
2 zwembandjes
plakband

SPELREGELS

Wachters: Spelen in het veld als verdedigers

Beukers: staan aan de zijkant van het veld en mogen de jagers afgooien met de beukers.

Jagers: mogen met de slurk scoren in de doelen. Als een jager afgegooid wordt moet hij naar de bank en mag er een nieuwe speler in. Zij spelen als aanvallers.

Ballen

Slurk: tennisbal waarmee gescoord mag worden in het doel van de tegenpartij. Hiermee verdient een team 10 punten. Het doel is een doelpaal waar een zwemband aan hangt, als ze de bal door de zwemband heen gooien is er gescoord.

Beukers: 2 ballen, voor iedere helft van het veld 1 bal. Hiermee mogen de beukers de jagers afgooien.

Gouden snaai: een stuiterbal die af en toe het veld in wordt gegooid door de scheidsrechter, als een speler hem vangt voordat hij de grond raakt krijgt het team 150 punten extra. Je kunt eerst een geluid maken voordat je de bal de lucht in gooit. De snaai wordt op één speelhelft ingegooid, de spelers van de andere kant moeten op hun eigen speelhelft blijven.

Overige regels:

1. In het veld worden de regels van korfbal aangehouden.
2. Je mag niet lopen met de slurk.
3. De wedstrijd duurt 30 minuten.
4. Een uitslurk wordt ingegooid door een jager van de partij die niet als laatste de slurk heeft geraakt.
5. Een achterslurk wordt altijd ingegooid door de verdedigende partij.
6. Als een jager de beuker vangt is hij niet af, er mag niet afgeweerd worden met de handen.
7. Beukers mogen de ballen uit het veld pakken maar pas weer gooien als ze in hun eigen vak zijn.

DOBBEL KEGEL BOUNCE BAL

SOORT SPEL

Balspel
Buiten

SPELERS

Twee teams

BENODIGDHEDEN

Bal
Grote zachte dobbelsteen
Tafel
Afzetlint
Pionnen

SPELREGELS

Er zijn twee teams, van ieder team staat een persoon achter de achterlijn. In het midden van het veld staat de tafel met de dobbelsteen. Om de tafel is een cirkel uitgezet zodat niemand te dicht bij de tafel kan komen. Als een team wil scoren moet het de bal achter zijn achterlijn zien te krijgen, daarna mag het team op de dobbelsteen mikken zolang hij niet achter de lijn van de tegenpartij is geweest. Komt de dobbelsteen op de grond, dan is het aantal ogen de score. Als de bal wordt onderschept door het andere team, dan moet deze de bal eerst weer achter zijn achterlijn gooien voordat zij weer mogen scoren. Als iemand de dobbelsteen raakt terwijl deze over de grond rolt, dan krijgt het andere team zes punten.

IQ-SPEL: SURVIVAL OF THE SMARTEST

SOORT SPEL

Buiten
Dagspel

BENODIGDHEDEN

Zes posten
Drie IQ troggen
IQ kaartjes

VOORBEREIDINGEN

Posten opzetten
Puzzels en opdrachten maken

SPELREGELS

Het doel van het spel is het verzamelen van een zo hoog mogelijk IQ tussen de 60 en 140. Komt je IQ onder de 60 dan moet je naar school, komt je IQ boven de 120 dan moet je naar het gekkenhuis. Iedereen begint met het Genormaliseerde Standaard IQ, ofwel 90. Omdat elke 10 minuten je IQ met 15 punten daalt, zul je wat moeten doen om meer IQ te krijgen. Dat kan door naar de universiteit te gaan en daar een opdracht te vervullen. In ruil daarvoor krijg je een diploma waarmee je je IQ bij kunt laten schrijven bij de administratie. Ook kan je IQ verhoogd worden doordat je ingestraald wordt door Jomanda. Je IQ kan verlaagd worden door een onvrijwillig contact met de IQ-dief die een deel van je IQ zakkenrolt.

Posten:

Administratie

Hier wordt het IQ van iedereen bijgehouden. Als je hier met een diploma aan komt zetten mag je uit de IQ-trog grabbelen en zal je IQ aangepast worden. Ook wordt hier elke 10 minuten je IQ verlaagd met 15 punten.

School

Zakt je IQ onder de 60, dan moet je weer naar school. Nadat je hier een aantal puzzels hebt opgelost, word je genezen verklaard en mag je er weer tegenaan. De administratie verhoogt je IQ weer tot 60

Gekkenhuis

Komt je IQ boven de 140, dan word je zo intelligent, dat je naar het gekkenhuis moet. Hier moet je een aantal rare opdrachten doen. Ben je daarmee klaar, dan gaat je IQ weer naar 90.

IQ-dief

Word je getikt door de IQ-dief dan moet je een kaart trekken. Op deze kaart staat hoeveel IQ je verliest en daarna moet je mee naar de administratie om het verlies in rekening te laten brengen.

Jomanda

Als je Jomanda tegenkomt dan straalt ze je IQ in en krijg je een kaartje waarmee je uit IQ-trog 1 mag grabbelen op de administratie.

Universiteit

Op de universiteit kun je doorverwezen worden naar een cursus of een onderzoeksopdracht krijgen, waarbij je na afronding een diploma ontvangt waarmee je IQ kunt gaan innen.

IQ-trog

Bij de administratie staan drie IQ-troggen. Hierin zitten briefjes met daarop getallen. De drie troggen zijn opeenvolgend genummerd en hoe hoger het nummer van de trog, hoe hoger de getallen op de briefjes. Nadat een briefje uit een trog gegrabbeld is, wordt het aantal punten op het briefje opgeteld bij het IQ van die persoon. Iemand kan grabbelen na ingestraald te zijn door Jomanda of na een opdracht (post o.i.d.) afgerond te hebben aan de universiteit. Deze opdrachten kunnen drie verschillende moeilijkheidsgraden hebben en er zijn verschillende diploma's te halen. Elk diploma staat voor grabbelen uit een andere trog.

BUSKRUIT

SOORT SPEL

Dagspel
Buiten(kampterrein)

SPELERS

Alle deelnemers

BENODIGDHEDEN

Bal

SPELREGELS

Er is een zoeker, verstoppers en een bal die ook buutplaats is.

Iemand trapt de bal weg. De zoeker moet de bal ophalen en ondertussen niet om zich heen kijken maar de ogen dicht doen of naar de grond kijken. Hij loopt achteruit terug naar de plaats waar de bal lag en telt daar tot 50 en roept dan: "ik kom!". De rest heeft zich ondertussen natuurlijk verstopt.

De zoeker moet nu gaan zoeken en mensen gaan afbuuten als hij ze heeft gezien. Als er al verschillende mensen zijn afgebuut kan de bal worden weggetrapt door een nog verstopte persoon. Iedereen is dan weer vrij en het spel begint opnieuw. De bal mag twee keer worden weggetrapt. De derde keer dat de zoeker gaat zoeken mag je jezelf nog wel vrijbuuten op de bal maar de rest niet (dit is zoeker-vriendelijker)

WUIFJE

SOORT SPEL

Reactie en verstopspel
Kampterrein
Buiten

SPELERS

Alle deelnemers

BENODIGDHEDEN

Een ketel(een afgezet stuk veld, tent)

SPELREGELS

Een veld met eromheen veel struiken, bomen, in elk geval verstopplaatsen. Middenop het veld is de ketel. Met een kannibalistische kok erin. De kok gaat nu op zoek naar de verstopte spelers. Als hij er een bij de naam noemt en aanwijst waar die zit, moet de speler in de ketel. De soep is klaar als iedereen er in zit. Maar, de vrije spelers kunnen de gevangenen bevrijden door naar ze te zwaaien. Iedere gevangene die het zwaaien ziet maakt dat ie weg komt. Dus de kok zal niet te ver van de ketel willen. Denk eraan dat bang uitgevallen (jonge)spelers zich gewoon heel goed gaan verstoppen.

Hoofdstuk 2d

Avondspelen

DIERENGELUIDENSPEL

SOORT SPEL

Avondspel
Buiten

SPELERS

Groepen van 2 of 3 personen.

BENODIGDHEDEN

Stafposten.
Afstreepkaarten (Voor elke groep één.)

VOORBEREIDINGEN

Dierengeluiden verdelen over posten.
Groepen van 2 of 3 deelnemers maken.

SPELREGELS

In het bos zitten de stafposten. Wanneer het spel begint, maken zij zich kenbaar door het geluid van een dier na te doen. Dit kunnen eventueel ook geluiden van dingen zijn. De groepen deelnemers verspreiden zich door het bos, op zoek naar het dier dat boven aan hun afstreekkaartje staat. Wanneer zij het juiste dier gevonden hebben, tekent het betreffende staf lid 'zijn dier' boven aan de afstreekkaart af. De groep gaat nu door, op zoek naar het dier dat nu boven aan hun kaart staat. De groep die het eerst zijn kaart vol heeft, heeft het spel gewonnen. De stafleden mogen dus niet afstrepen als hun geluid niet aan de beurt is.

CASINOSPEL

SOORT SPEL

Gokspel

Binnen/buiten

Zeer geschikt voor de bonte avond (LCKV-traditie)

SPELERS

Individueel

BENODIGDHEDEN

Diverse stokken speelkaarten.

Decoratie.

Dobbelstenen.

Speelgeld.

Roulette-spel.

VOORBEREIDINGEN

Uittellen van pakketjes geld.

Uitdelen van de onderdelen aan stafleden.

SPELREGELS

In de grote tent wordt een casino gebouwd. Op verschillende tafels spelen de stafleden de croupiers. Zij spelen een gokspel met de deelnemers. De deelnemers spelen individueel.

De winnaar is degene met het meeste geld aan het einde van de avond.

Voorbeelden voor spelletjes

Rood/Zwart

Er liggen twee stapels speelkaarten omgekeerd op tafel. De kaarten van één stapel worden gedraaid om het bedrag te bepalen waarom gespeeld wordt. Bijv. cijfers zijn 100 gulden waard, plaatjes duizend gulden. De andere stapel wordt gedraaid. Bij een rode kaart betaalt de bank het bedrag uit. Bij een zwarte kaart betalen de deelnemers.

Hoger/lager

Iedere deelnemer krijgt een kaart. Zij moeten inzetten (max. bepalen of vast bedrag), en voorspellen of de volgende kaart voor de bank hoger of lager dan de eigen is.

Dobbelsteen

Er wordt een dobbelsteen gegooid onder een mok. De deelnemers raden welk getal er gegooid is.

Ook kan de bank een voorstel doen. Bijv. hoger of lager dan...

Balletje Balletje

Onder drie mokken ligt één balletje. De mokken wordt snel verschoven. De deelnemers raden waar het balletje ligt. Dit spel kan leuk 'illegaal', buiten het casino om, gespeeld worden.

Paardenrace

De vier soorten kaarten zijn de paarden. De kaarten worden één voor één getrokken, en in vier rijen uitgelegd (per kaartsoort). Waar het eerst, bijv. 8, kaarten liggen is het winnende paard. De deelnemers kunnen op de paarden gokken.

Russische Roulette

In een klapperpistool zit maar één klappertje. Een deelnemer kan nu inzetten en het pistool tegen zijn hoofd houden, als hij afgaat heeft hij/zij verloren en anders gewonnen. Test wel even vooraf bij jezelf of het niet te hard klapt.

Je kunt ook drie waterpistooltjes nemen en er één vullen met water.

Black Jack, Roulette en 21en. Wij gaan er vanuit dat deze spelen bij jullie bekend zijn.

LEVEND CLUEDO

SOORT SPEL

Puzzelspel
Buiten

SPELERS

Groepen van 2 of 3 personen.

BENODIGDHEDEN

Invulkaarten voor de deelnemers. (zie bijlage)
Verkleedkleden voor de posten.
Pennen (6) voor de posten.

VOORBEREIDINGEN

Verkleeden van alle figuren.
Posten een 'gegeven' meedelen. (bijv. het motief)
Het uitzoeken van een goed speelbos. (dichte bebossing)

SPELREGELS

De deelnemers moeten een moordzaak oplossen. Zij krijgen hiervoor een vel papier mee waarop een aantal kolommen staat aangegeven. De kolommen zijn: Moordenaar, Wapen, Slachtoffer, Motief, Tijd en Plaats. Onder deze kolommen staan 6 mogelijkheden. Bijv. het wapen kan zijn: pistool, gif, knuppel enz.

In een stuk bos zitten, of lopen, verklede stafleden rond (personen 1 t/m 5). Zij weten elk één gedeelte van de oplossing van de moordzaak.

De deelnemers lopen door het bos en stellen de posten gerichte vragen over de moordzaak. Als voorbeeld nemen we de vraag: 'Is het moordwapen een mes?' De posten kunnen op deze vraag; 'Ja', 'Nee' of 'Ik weet niet', antwoorden. Als het antwoord op de vraag 'Ik weet niet' is, weet de post niks over de het moordwapen. Is het antwoord 'nee', dan weet de post wel iets over het moordwapen maar was het geen mes. Is het antwoord 'ja', dan is het antwoord goed.

Na het stellen van de vraag vullen de deelnemers het antwoord in op hun antwoordformulier en gaan naar de volgende post. Elke post geeft zijn handtekening aan de groep en de groep gaat op zoek naar de volgende post. De groep mag niet direct wéér een vraag stellen aan de post waar zij zojuist een vraag aan gesteld heeft. Zij moeten eerst de handtekening hebben van een andere post voordat zij naar de vorige terug mogen keren. In het bos loopt ook een 'Stille Getuige' rond. (De 7^e persoon.) Deze antwoordt op elke vragen 'Ik weet niet'. Natuurlijk is het leuk om alle personen leuke namen te geven zoals; 'Crazy Harry', 'Madame Morde', 'Honkey Tonk Frankie', 'Kees de Beuker', 'Scherpe Lucy', enz...

OP GOED GELUK

SOORT SPEL

Datingshow
Buiten/binnen

SPELERS

2 groepen. (jongens en meisjes)

BENODIGDHEDEN

Nummerbordjes (6x 1,2,3)
Fotocamera + flitser (Rolletje van 12 opnamen is voldoende.)

VOORBEREIDINGEN

Opzetten van het toneel + zeil.

SPELREGELS

De groep wordt onderverdeeld in meisjes en jongens die allebei aan één kant van het zeil gaan staan. De staf zoekt dan uit iedere groep 3 personen die plaats nemen op de gereedstaande stoelen. Iedere jongen en ieder meisje mogen een aantal vragen stellen en daarna maken zij door middel van bordjes hun keuze bekend. Als er een LOVE-DUO bij zit dan wordt dit koppel aan elkaar voorgesteld waarna ze naar buiten moeten naar een romantisch aangekleed plaatsje. Daar drinken ze een glaasje wijn (of een cocktail zonder alcohol) en moeten zij elkaar zoenen waar een foto van wordt gemaakt. Dit kun je een aantal keren spelen waaronder bijv. ook een rondje met stafleden.

MOKKENSPEL

SOORT SPEL

Avondspel
Buiten

SPELERS

6 Groepen

BENODIGDHEDEN

Water
6 Emmers
Mokken (Voor iedere deelnemer één.)

VOORBEREIDINGEN

Uitzoeken van speelbos. (dicht bebost)

SPELREGELS

Aan één kant van het bos staat een grote pan met water. De deelnemers vullen hier hun mok met water en lopen door het bos naar de andere kant, waar een post zit met zes emmers. (Voor iedere groep één). Hierin moeten de mokken gelegegd worden. In het bos echter lopen stafleden rond die de deelnemers kunnen beschijnen met een zaklantaarn. Wanneer een deelnemer wordt beschenen moet deze zijn mok leeggooien en weer terugkeren naar de waterpost, waar de mok weer gevuld kan worden. De winnaar is uiteraard die groep die het meeste water heeft overgebracht. Probeer er als staf voor te zorgen dat kinderen die heel stil zijn en zeer goed hun best doen niet te vaak te beschijnen.

FOBIEËNSPEL

SOORT SPEL

Avondspel

Buiten

SPELERS

Afhankelijk van leeftijd. Jongere leeftijd; zes groepen met chefs

Oudere leeftijd; meerdere kleine groepen zonder chefs

BENODIGDHEDEN

Invul en volgordekaarten (zie bijlage)

Pennen

Uien/ knoflook (1 ui en knoflook per groep)

Oude deodoranten of parfumflesjes (één per groep)

Houtskool (2 stukjes per groep)

Paar sokken per groep

VOORBEREIDINGEN

Staf inlichten en fobieën verdelen

Materialen in tasje verdelen voor de groepen

Een stuk bos uitzoeken

Spel uitleggen dmv een verhaal, materiaal en kaartjes uitdelen

SPELREGELS

Het spel start met een spannend verhaal over een inrichting in de buurt waaruit een aantal fobieën ontsnapt zijn. Deze fobieën moeten weer terug gebracht worden naar de inrichting. De bewaking van de inrichting heeft de hulp van de deelnemers gevraagd omdat wij het bosgebied goed kennen inmiddels. De stafleden spelen de fobieën en lopen rond in het bosgebied. De groepen gaan in de volgorde die op hun kaart staat aangegeven op zoek naar de fobieën. De fobieën moeten echter op een speciale manier gepakt worden. Iedere fobie heeft zijn eigen aanpak nodig. Hiervoor zijn de materialen en er staat op de kaartjes een korte toelichting bij iedere fobie. Dit om de deelnemers een beetje in goede richting te helpen.

Als een groep de fobie op de juiste manier benaderd heeft wordt de groep beloond met een kaartje. Op dit kaartje staat een deel van een zin die compleet gemaakt wordt door alle fobieën in de juiste volgorde te benaderen. De fobie zet ter controle een paraaf op het volgordekaartje. De zin kan bijvoorbeeld zijn: Zoek de bewaker en blaas op het fluitje. Vertel dan wel bij de start van het spel dat als het fluitje luid er verzameld moet worden. Het spel is dan afgelopen.

ALLO ALLO SPEL

SOORT SPEL

Gevarieerde avond/ nacht tocht/ spel
Voor een tienerkamp
Buiten

SPELERS

Afhankelijk van je stafgrootte maak je vier tot zes groepen

BENODIGDHEDEN

Een café in de buurt

Improvisatietalent binnen je staf

Verkleedkleding

Men in black: zwarte hoed, zonnebril en zwart pak

Chauffeur: vooroorlogs

Serveersters: serveersterspakjes

Parachutisten: Para uitrusting en verkleed/vermomming

René: vooroorlogs pak (bijv. krijtstreep)

Wat geldt voor de consumpties

Een radiozender of Verzetskrant met codes

Een busje

SPELVERLOOP

- Allo Allo spel start in de grote tent met een verhaal over tweede wereldoorlog. Uitdelen van enveloppen met kaart en krant met codes.
- De groep wordt in zessen (of drieën) gedeeld en gaan naar de slaaptenten. Via radio Oranje krijgen de groepen één voor één, een geheime boodschap, welke correspondeert met de code in hun envelop en in de krant. Op dat moment kunnen ze gaan lopen met de kaart richting dorp. (eventueel volgen ze het zaagselspoor)
- Onderweg komen ze een Britse parachutist tegen, die hun een envelop geeft. Hierin staat (de naam van het café) dat ze hem ongemerkt/ onopvallend naar het café in het dorp moeten brengen. De parachutist spreekt alleen maar Engels. Hij moet overgedragen worden aan het Franse verzet.
- In het café staat zijn drie serveersters en een barman, zij wisselen briefjes uit met de groepen over de overlevering en om ze te waarschuwen voor de Men in black die de parachutisten proberen te ontmantelen. Uiteindelijk krijgen de groepen via de briefjes de opdracht om op een bepaald tijdstip (binnen 5 min.) bij de kerk voor de deur in te stappen in het busje wat daar geparkeerd staat.
- De (geblindeerde) bus brengt hen naar een post in het bos, waar ze dan eindelijk het Franse verzet ontmoeten aan wie ze de parachutist kunnen overleveren. In ruil hiervoor krijgen ze een flinke som geld wat ze vervolgens weer mee terug naar het kampterrein moeten mee smokkelen.
- Er loopt echter door het gebied een groep met "Men in Black, deze zijn erachter gekomen wat er gaande is en proberen de groepen terug te pakken. Ze lopen met schijnwerpers door het bos en kunnen het geld (of consumptiekaart) innen, in het minst erge geval.
- Deze "Men in black" laten zich ook in de buurt van het café en de kerk al zien en proberen door ondervragingen de groep van hun verhaal te krijgen en erachter te komen wie die verklede (parachutist) figuur is.

Hoofdstuk 2^e

Nachtspelen

FOLIETOCHT

SOORT SPEL

Nacht-oriëntatietoelt
Buiten

SPELERS

Groepen v.a. 4 personen.

BENODIGDHEDEN

Aluminiumfolie

VOORBEREIDINGEN

Uitzetten van folietoelt.

SPELREGELS

Deze toelt kun je puur als folietoelt doen.

Hij is altijd handig te gebruiken als oriëntatie bij een nachtelijke 'uitstap'. Bijvoorbeeld als begin van een dropping. De folie houdt op een gegeven moment op en de groepen moeten de weg terug zien te vinden. De reeds gelopen folieroute moet zodanig gekozen zijn dat het 'terug volgen' van de folie onaantrekkelijker is, dan 'op het gevoel' terug naar het kampterrein te lopen.

SPOOKTOCHT

SOORT SPEL

Gevarieerde speurtocht
Buiten

BENODIGDHEDEN

Aluminiumfolie of breeklichtjes. (Verkrijgbaar bij iedere viswinkel.)
(Spook-) verkleedkleden.

VOORBEREIDINGEN

Tochten uitzetten
Posten plaatsen.
Diverse posten uitwerken.

SPELREGELS

Aan dit spel zitten eigenlijk geen spelregels vast. Het is ideaal om te spelen voordat de groepen aan het Frankensteinerspel beginnen. Er wordt een route uitgezet d.m.v. aluminiumfolie of breeklampjes.

De groepen komen ongeveer om de 8 minuten langs.

Langs de route zitten verschillende posten die de groepen laten schrikken.

Verskillende posten kunnen zijn:

Dood

In zo donker mogelijke kleding van een bergje afrollen en voor dood te blijven liggen.

Gat in de weg

Niet al te hard luchtbed ingraven op het looppad.

Vallend spook

Verkleed uit een boom springen.

Bestek

Zak (stevige) met lepels op de weg gooien uit b.v. een boom of via een kabelbaan tegen een boom laten botsen.

K&G

2 Dekfels van pannen tegen elkaar slaan.

Levend begraven

Jezelf ingraven op het pad en dan vlak vóór de groep omhoog komen.

Maak vooral goed gebruik van een donker bos en probeer de situaties onderweg te gebruiken als posten.

TERREINVEROVERINGSSPEL

SOORT SPEL

Nachtspel
Buiten

SPELERS

Hele groep

BENODIGDHEDEN

2 spelvaarders

VOORBEREIDINGEN

Deelnemers instrueren en tactieken verzinnen.

SPELREGELS

Uit de groep stafleden worden 2 geschikte mensen gezocht die de deelnemers gaan helpen bij het verzinnen van verdedigingstechnieken en patrouilles. De overige stafleden gaan in het donker van het terrein af en beginnen met het spel na ongeveer 3 kwartier. In die tijd moeten de 2 stafleden en de deelnemers een strategie bedenken om het terrein te verdedigen. Het is namelijk de bedoeling om stafleden te tikken die naar de keukentent of grote tent proberen te komen. (Deze plaatsen kunnen per kampterrein verschillen). De groep deelnemers moet dus in kleine groepen verdeeld worden. Deze groepjes gaan langs de rand van het terrein patrouilleren om te luisteren waar de belagers (stafleden) vandaan gaan komen. Wanneer zij een belager treffen moeten zij hem uit schakelen door hem te tikken vóóordat hij de keukentent of grote tent bereikt. Er mogen hierbij geen zaklampen gebruikt worden door deelnemers en stafleden. Er geldt ook een afstand van 10 meter waarvandaan de deelnemers van de grote tent en keukentent vandaan moeten blijven. Het is de kunst van de 2 stafleden op het terrein om de groep deelnemers zo enthousiast te krijgen dat zij zelf allerlei technieken gaan bedenken om de belagers van het terrein te houden.

FRANKENSTEIN-SPIEL

SOORT SPEL

Nacht-spookspel
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Lijkenkistjes (3)
Lijkjes (3)
Stafkaarten (6)
Spookkleding
Zaklantaarns en olielampen

VOORBEREIDINGEN

Zoeken van drie geschikte plekken voor de posten (moet een driehoek vormen).
Spookposten opbouwen.

SPELREGELS

Om de ongeveer 8 minuten vertrekt er om de beurt een meisjestent en dan een jongentent van het terrein. Zij hebben ieder een routebeschrijving. (Liever geen kaart omdat het in het donker heel moeilijk kaartlezen is.) Hierop staat de route beschreven naar hun ophaalpost en naar de verzamelpost. De ophaalpost voor de jongententen is een andere dan die van de meisjestenten. Onderweg beleven zij de meest angstaanjagende dingen. (Spooktocht) Bij de ophaalpost halen de groepen een voorwerp op. (Jongens: lijkenkist, meisjes: lijk.) Daarna vertrekken beide groepen naar het tweede punt (het verzamelpunt), waar zij zich weer bij elkaar voegen, en het lijkje in de kist doen. Dan moet de gehele groep, een jongentent en een meisjestent, terugkeren naar het kamp. Op de terugweg komen zij dwaallichten tegen (verklede stafleden met een zaklantaarn) die het lijkje willen afpakken. Om dit te voorkomen moet de groep heel stil zijn, en wanneer zij een dwaallicht zien onmiddellijk wegduiken en zich niet meer verroeren, tot het dwaallicht weg is. Het maakt het altijd leuker als er van tevoren een spookverhaal verteld wordt dat aan het spel gekoppeld kan worden. Ook leuk is het om dit verhaal op cassette te zetten, voorzien met allerlei enge geluiden, en dit af te spelen op een enge plek in het bos.

RADIO ROMANTICA

SOORT SPEL

Luisterspel in tent.

BENODIGDHEDEN

6 Radio's

1 Gettoblaster met cd-speler

Cd's

Gedichten en/of verhalen

Zender (Binnen de LCKV zijn er een aantal in omloop. Vraag rond wie er in het bezit is van een zender en probeer hem te lenen of na te maken.)

VOORBEREIDINGEN

Gedichten/verhalen laten (of zelf) maken

In elke deelnemerstent een radio zetten.

Radio's afstellen op de zender

SPELREGELS

Als alle deelnemers in bed liggen met hun nachtkleding aan gaat de uitzending beginnen. In de keukentent zit een aantal stafleden (niet te veel en het liefst een aantal die goed kunnen improviseren).

Vertel de deelnemers in het begin van de week al dat je dit gaat spelen en geef ze tijd om gedichten te schrijven. Vertel erbij dat je liever geen anonieme gedichten krijgt. Deze gedichten worden dan door de stafleden in de keukentent voorgelezen met tussen door wat leuke muziek, verzoekplaatjes, verhalen enz.

Je zult merken dat dit een doorslaand succes wordt. Als je dit bijvoorbeeld op maandagavond en op donderdagavond doet dan zal je zien dat je donderdag veel meer gedichten krijgt. Een bijkomend voordeel is dat de helft van de deelnemers vaak al slaapt voordat de eerste verzoekplaat bij de DJ's is binnen gekomen. Een goede 'truc' dus om de deelnemers vroeg in bed te krijgen.

DROPPING

SOORT SPEL

Nachtspel
Buiten

SPELERS

6 groepen

BENODIGDHEDEN

Vervoer (boerenkar of bus)

VOORBEREIDINGEN

2 punten uitzoeken op geschikte afstand van elkaar

SPELREGELS

Je zoekt, meestal in overleg met de hoofdleiding, 2 punten uit die op een geschikte loopafstand van het kampterrein liggen. Dit is afhankelijk van de groep, de leeftijd, vermoeidheid enz.

De horde wordt in groepen uitgezet, om de beurt op één van deze punten met een geblindeerd busje of boerenkar. Als de hele groep in één keer in de boerenkar gaat, zet je eerst de ene helft af bij het eerste punt en de andere helft bij het andere punt. Op deze punten zorgen de stafleden ervoor dat elk van de drie groepen bijv. om de 10 minuten vertrekt.

De bedoeling is dan dat de groepen zelf hun weg naar het kampterrein terugvinden. Laat stafleden ervoor zorgen dat ze zo veel mogelijk drukke wegen vermijden. Dit vermindert de spanning. Laat de deelnemers het, in het begin, zelf uitzoeken. Als je als staf lid het gevoel krijgt dat het te lang gaat duren ga je aanwijzingen geven. Neem voor de zekerheid, zonder dat de deelnemers door hebben, een kaart of routebeschrijving mee.

Als het moeilijk is om vervoer te krijgen kun je ook een folietocht uitzetten die eindigt ergens midden in het bos met een brief erbij dat ze vanaf hier de weg zelf terug moeten vinden. (Je kunt op deze plek een spannend restaurant neer zetten en je hebt een superavond.) Laat de stafleden ervoor zorgen dat ze niet dezelfde weg terug lopen.

DE NACHTORIËNTATIETOCHT

SOORT SPEL

Afwisselende nachtoriëntatietoht
Buiten

SPELERS

6 of meer groepen

BENODIGDHEDEN

Voor het zien kun je gebruik maken van bijvoorbeeld:

- Zaklampen
- Autopechlampen
- Lichtgevende pijlen
- Aluminiumfolie of zaagsel
- Vuurpotten (waxinelichtjes in jampotten of olielampen)

Om te horen kun je gebruik maken van:

- Walky talky
- Morse tekens
- Een bel, fietsbel
- Een muziekinstrument
- Een ratelaar
- Fluisteren door kartonnen koker

Om te voelen kun je gebruik maken van:

- Een life-line/ levensdraad; dik touw kris kras door het bos wat de groep geblinddoekt moet volgen.
- Speciale merktekens die door “zogenaamde” dieren op de bomen zijn gezet.

Om te ruiken kun je gebruik maken van:

- Knoflook (geperst in potje te koop) of uien
- Oude restjes parfum
- Citroen

VOORBEREIDINGEN

Materialen verzamelen

Route overdag bepalen

Begin tijdig met uitzetten van tocht en posten voor het echt donker is.

AANVULLENDE INFORMATIE

Zorg dat je tijdig al je benodigdheden hebt verzameld, de tocht is een flop zonder deze attributen. Het uitzetten van de tocht door de staf, o.l.v. sportknots. Loop de hele route zelf tot het einde en laat onderweg al uitzettende stafleden op posten achter en hang kaartjes met aanwijzingen achter waar geen stafleden zitten.

SPELREGELS

Bij de nachtoriëntatie gaat het erom dat je in het donker de weg kunt vinden door gebruik te maken van al je zintuigen. Bij deze oriëntatie kan je met een aantal hulpmiddelen inspelen op het horen, zien, ruiken en voelen.

Hoofdstuk 2f

Themadagen

VERWENDAG

Vooraf na een zware dag, denk aan een dagtocht, of na een heel laat nachtspel is het leuk om de deelnemers een hele dag te verwennen. Zo een dag kan bestaan uit de volgende onderdelen;

- A Lekker uitslapen
- B Ontbijt op bed (Misschien wel met een uitzending van Radio Romantica.)
- C Zij mogen het spel van de ochtend bepalen.
- D Beautyfarm met de volgende onderdelen;

Sauna

Bouw met een groot zeil rondom de voetbalpalen een overdekt hok wat aan alle kanten dicht zit. Graaf hierin een kuil en zet hierin de grote gamel met kokend water op een gaspitt. (Pas op met heet water!) Als je het goed doet creëer je een sauna van ongeveer 50 graden Celsius

Kapsalon

Laat hier door stafleden het haar verzorgen, eventueel met kleurtjes, de jongens kunnen ingesmeerd worden met scheerschuim en met (de achterkant van een scheermes) geschoren worden.

Haarwasstraat

Hier kunnen de deelnemers hun haar laten wassen.

Dompelbad

Creëer een koud dompelbad voor ná de sauna.

Relaxruimte

Hier kunnen ze wat drinken en wordt de lunch geserveerd.

Diner

Bereid een overheerlijke avondmaaltijd met veel gangen.

Dit geheel moet wel leuk aangekleed worden. (Dus als staf lid verkleed je je natuurlijk.)

FEESTDAG

Het is erg leuk om een dag op kamp allerlei feestdagen na te spelen. Dit vergt wel heel veel verkleedwerk van alle stafleden. Hieronder volgen enkele feestdagen die goed zijn na te bootsen op een LCKV-kamp

A Pasen

Begin met een heerlijk paasontbijt en ga daarna met het hele kamp paaseieren zoeken. Natuurlijk is hier de paashaas ook van de partij en daarna kunnen de eieren eventueel nog beschilderd worden

B Bevrijdingsdag

Deze dag is ideaal om te combineren met de 'C' Ook kun je eerst Levend Stratego spelen om daarna de verliezers te herdenken.

C Koninginnedag

Op deze dag komt natuurlijk Koningin Beatrix langs en worden er diverse Oudhollandse spelletjes gespeeld.

D Sinterklaas

Op deze dag waar sinterklaas en de zwarte pietten natuurlijk ook even komen kijken, worden er lootjes getrokken en surprises gemaakt.

E kerstavond

Eerst met zijn allen en de kerstman de kerstboom optuigen en daarna genieten van een heerlijk kerstdiner.

F Verjaardag

Is er geen jarige aanwezig dan maken we gewoon iemand jarig en 's avonds wordt zijn of haar partijtje gevierd met cadeautjes en veel versieringen.

G oudejaarsavond

Oliebollen, champagne, de klok, zoenen om 24.00 uur en dan vuurwerk (geen vuurpijlen en gaarne overig vuurwerk in overleg met boswachter en gemeente)

Dit geheel moet wel leuk aangekleed worden (Dus als staf lid verkleed je je natuurlijk).

OMDRAAIDAG

Wat heel verrassend is om alle activiteiten van de dag om te draaien. Dit vergt wel wat van het hele kamp vooral met het eten. Zo een dag kan er als volgt uitzien.

- 08.00 uur** Opstaan + wassen
- 08.30 uur** Warme chocolademelk + broodje knakworst
- 09.15 uur** Spooktocht en Frankensteinerspiel
- 11.00 uur** Diner
- 13.00 uur** Draagmoederspel
- 16.00 uur** Lunch
- 17.30 uur** Levend Stratego
- 20.00 uur** Sport- en spelronde
- 21.30 uur** Ontbijt (zorg wel voor een stevige maaltijd b.v. uitsmijter)
- 22.30 uur** Uitgebreid ochtendgymnastiek
- 23.30 uur** Radio Romantics (b.v. met Evers staat op, of de arbeidsvitamine)

Let ook op details voor andere aspecten zoals: Zet alle horloges bij het opstaan op b.v. 24.00 uur, draai de tentindeling om, zet de tafels en banken op z'n kop enz enz

Hoofdstuk 3

*Hoe maak je een
goede dagtocht?*

HOE MAAK JE EEN GOEDE DAGTOCHT?

Om een goede dagtocht uit te zetten moet je van tevoren bedenken dat dit veel voorbereiding kost om dit goed ten uitvoer te kunnen brengen. Daarom hebben we dit hoofdstuk ingedeeld in een aantal onderdelen.

DE ROUTE

Probeer eerst op een stafkaart een goede route uit te stippelen. Deze route moet gevarieerd zijn, maar vooral over veel bospaadjes (de stippellijntjes op de stafkaart) gaan. Het beste kan hij via een rondje weer terugkeren op het kampterrein. Hij moet niet te lang zijn. (Dit verschilt weer per leeftijdsgroep.) Lopen langs de weg of een gewoon fiets/ wandelpad is meestal niet zo gevarieerd. Bedenk dat de groepen langzamer lopen dan 5 km per uur wat je zelf loopt. Klimmen, dalen en dwars door een bos kost nog meer tijd en energie en water.

DE VOORBEREIDING

Maak tevoren pakketten en lijsten van wat men mee moet nemen voor zowel losse staf als de groepen.

Zorg voor een noodpakket.

Neem de route globaal met de staf door.

Maak een draaiboek, een logistiek schema, zodat iedereen een idee heeft waar de anderen die dag mee bezig zijn en wie je straks tegenkomt of op wie je moet wachten.

Neem ieder staflid dat een post bemand even apart om te zorgen dat:

De post op de juiste plek zit.

Alle benodigde spullen er zijn.

Zorg dat stafleden eten en drinken voor zichzelf bij zich hebben voor op een post, er loopt altijd iets mis.

Zorg voor een noodenvelop

DE VERWERKING

Het is leuk om de verschillende onderdelen in boekvorm af te drukken. Elke groep krijgt dan 's morgens een boekje uitgereikt wat het gelijk al aantrekkelijk maakt om te gaan lopen.

Verwerk bijvoorbeeld ook vragen in het boekje waarvan letters op een antwoordformulier ingevuld moeten worden wat leidt tot een zin. Dit houdt de tocht afwisselend.

DE POSTEN

Posten onderweg zijn belangrijk. De groepen komen elkaar tegen en kunnen ervaringen uitwisselen. Maak optimaal gebruik van wat de omgeving te bieden heeft, waar plaats je de posten, waar kun je met de auto komen. Er zijn altijd deelnemers die ziek zijn of uitvallen. Je kunt de posten gebruiken om deze deelnemers op te vangen. Zorg dat iedere groep altijd als geheel op de posten arriveert en gebruik de posten ook om je planning bij te stellen en te controleren of alle groepen nog op de route zijn.

Probeer op de posten leuke opdrachten en activiteiten te verzinnen en plan deze tevoren in. Dit houdt de tocht aantrekkelijk. Voorbeelden hiervan zijn:

Touwbaan over water.

Touw klimmen in een boom.

Estafette door water of meer, zwemmen, doorwading, vlot/ opblaasboot

Kabelbaan

Puzzelopdracht, schatzoeken (b.v. Met kompas 20 m 220°), verhaal over omgeving

Vertellen, keverrace (insect laten zoeken en laten rennen in zandracebaan)

Ontbijt, koffie, lunch, kantine, gebakken banaan, broodbakken, hamburgers etc.

ETEN

Zorg voor voldoende eten en drinken. Je zal op locatie moeten eten. Probeer dit in overleg met de koks ook bijzonder te maken, bijvoorbeeld 's morgens een gebakken eitje en 's middag pannenkoeken. Bedenk dat er dus veel spullen naar deze locaties moeten. De locatie moet dus met de auto bereikbaar zijn. Zorg ook voor genoeg limonade onderweg.

TIJDSPLANNING

Een goede tijdsplanning is onmisbaar. Bepaal van tevoren hoe lang het lopen is van post naar post, hoelang ze bezig zijn op een post en hoeveel ruimte er zit tussen de groepen. Met deze gegevens is het mogelijk om een tijdbalk te maken. Hierdoor weet elke post hoe laat ze op hun plek moeten zijn. Plan dit niet te krap (i.v.m. fout lopen, te snel lopen, enz.). Maak er geen wedstrijd van.

LIJSTEN

Maak lijsten van wat iedereen mee moet nemen naar de verschillende posten. Maak ook een lijst van wat elk groepje mee moet nemen. Denk hierbij aan: Bord, mok en bestek, droge sokken, pleisters, geld, badkleding, enz.

OVERLEG

Probeer de avond ervoor met de gehele staf te vergaderen zodat iedereen weet waar hij de volgende dag aan toe is. Overleg misschien apart met tentchefs en losse staf om het overzichtelijker te houden. Laat elke post zijn spullen de dag ervoor al klaarzetten.

DE BESCHRIJVING

Probeer ook de beschrijving afwisselend, maar vooral duidelijk te houden. Er zijn altijd groepen die toch fout lopen en/ of verdwalen. Goede onderdelen om een route duidelijk te beschrijven zijn.;

Beschrijvende Tocht

Hierbij beschrijf je steeds een kruispunt en daarbij vermeld je welke kant de groep op moet. Heel duidelijk zodat je het maar op één manier kan uitleggen.

Kruispuntentocht

Hierbij teken je een kruispunt uit de richting waar de groepen vandaan komen en d.m.v. pijltjes geef je aan welke kant ze op moeten.



Lintjestocht

Hierbij hang je op de te lopen route lintjes op die de groepen dus moeten volgen. Handig is om af te spreken dat alle lintjes aan de rechterkant hangen. Voor de echt moeilijke stukken of als je zeker wilt zijn dat de groepen ergens zeker langs komen of een bepaalde route nemen in b.v. een ondoordringbaar bos.

Fototocht

Maak van elke kruising een foto met hierop een van de sportknotsen die met zijn hand de richting aangeeft. Of maak foto's van kenmerkende voorwerpen langs de route. Een speciale boom, een huis, een plant, een paaltje etc.

Cassettetocht

Dit kost veel tijd maar is wel erg leuk. Tijdens het uitzetten (je loopt op kindertempo) spreek je bij elk kruispunt, (het bandje blijft de hele tijd op record staan) de te lopen route, in. Thuisgekomen mix je er muziek tussen en klaar is de tocht.

Kaartopdracht

Bijvoorbeeld van A naar B d.m.v. coördinaten. (meer hierover in hoofdstuk kaartlezen)

Oleaattocht

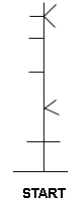
Punt A en B staan op aparte doorzichtige sheet die maar op één manier op de kaart past. Je kunt ook een lijn tekenen die maar op één manier op de weg/ route past.

Kompasopdracht

Hou het simpel, b.v. loop 500m NO en volg het beekje of de weg stroomafwaarts. (meer in hoofdstuk kompas lezen hierover)

Strippenkaart

Een strippenkaart is een verticale lijn met links en rechts horizontale of schuine dwarsstrepen. De verticale lijn is de route die je moet lopen. De dwarsstrepen zijn de wegen waar je niet in moet gaan. Je begint je route beneden aan de verticale lijn. Je gaat omhoog langs die lijn in de richting van het doel, helemaal bovenaan de lijn. Elke keer dat er een streepje aan de rechterkant van de lijn staat laat je een weg aan je rechterkant liggen. Die weg die je laat liggen ligt dus rechts van de lijn tussen de weg waar je vandaan komt en die waar je in gaat. Ditzelfde geldt natuurlijk omgekeerd voor een streepje aan de linkerkant.



Knopentocht

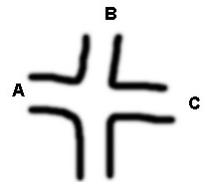
Elke ploeg krijgt een touwtje mee met daarin een rij knopen. Een bepaalde kant van het touw is gemarkeerd als het begin van de route. Elke soort knoop staat voor een bepaalde richting. Zo is er dus een knoop voor rechts, links en één voor rechtdoor. Nadeel van deze route is wel dat het alleen kan op 'eenvoudige' kruispunten. Je kan namelijk niet een zevensprong aangeven met een enkele knoop! Een variant op de knopentocht is een kralenroute. In plaats van een knoop staat een bepaalde kleur kraal voor een richting.

Ogenroute

Bij de ogenroute zeggen de ogen in getekende gezichtjes welke kant je op moet. Is in het gezichtje het linkeroog ingekleurd dan moet je linksaf en als het rechteroog is ingekleurd rechtsaf. Beide ogen ingekleurd betekent rechtdoor.

Quizroute

Het kruispunt is uitgetekend en elke weg heeft een eigen letter gekregen. Als er drie mogelijke wegen zijn dan zijn de letters bijv. A, B en C. Bij dat kruispunt staat een quizvraag. Op die vraag zijn drie multiple-choice antwoorden gegeven, n.l. de antwoorden A, B en C. Afhankelijk van welk antwoord het goede is ga je een weg in.



Natuurspoor

Bij een natuurspoor let je op ongewone dingen in de natuur om je heen. Zie bij een kruispunt iets ongewoons op een van de wegen, dan weet je dat je daarheen moet. Enkele voorbeelden zijn: sparappels onder een beukenboom, eikels onder een spoor, een knoop in een graspol of brandnetel.

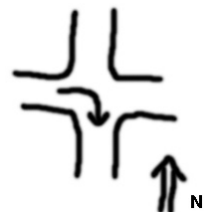
Bolletje pijltje route

Bolletje pijltje lijkt op kruispuntenroute alleen is er hier om de pijl geen kruispunt getekend. Je ziet dus alleen het bolletje waar je vandaan komt en hoe je moet lopen. Op het voorbeeld moet je dus naar links in dezelfde hoek als op de tekening. Het kan dus best zijn dat het hier niet gaat om twee wegen die elkaar kruisen, maar om een zevensprong. Je moet dus in ieder geval in een hoek van 90 graden naar links. Je begrijpt dat zo'n plaatje als rechts te zien is in de praktijk op veel kruisingen past. Je zal in de praktijk met bolletje pijltje als je eenmaal fout bent gelopen dus vaak nog een tijdje doorlopen voordat er zich een kruispunt voordoet waarbij de tekeningen niet meer kloppen. Wat dat betreft is bolletje pijltje wat riskanter dan een kruispuntenroute, maar bolletje pijltje is natuurlijk wel een iets grotere uitdaging.



Kruispunt noordpijlroute

Bij deze routeaanduiding wordt in het plaatje van het kruispunt niet aangegeven waar je vandaan komt. In elke tekening staat een pijltje op de weg waar je in moet gaan. Naast de tekening staat een noordpijl. Met een kompas leg je de tekening naar het noorden en de pijl wijst aan welke weg je in moet.

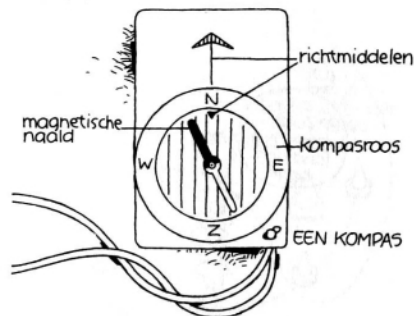


Hoofdstuk 4

Survival Technieken

Kaart en Kompas

Algemene informatie over het kompas. Hoe is een kompas samengesteld?



EEN KOMPAS BESTAAT UIT
1. een magnetische naald
2. een windroos/kompasroos
3. de richtmiddelen

Magnetische of kompasnaald

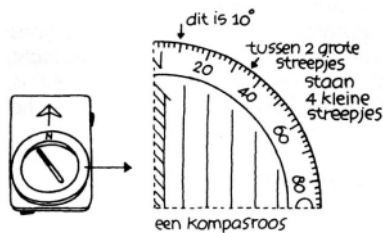
Elke magneet heeft een noord- en een zuid- pool. Een gegeven is, dat ongelijknamige polen elkaar aantrekken. Naast de geografische polen heeft de aarde ook twee magnetische polen. Een magneetnaald richt zich steeds met het puntgedeelte, dat is de zuidpool van de magneetnaald, naar het noorden omdat ongelijknamige polen elkaar aantrekken.



De kompasnaald heeft vaak twee kleuren, te weten: wit-rood of wit-geel. Het rode of het gele gedeelte van de naald wijst het noorden aan.

De kompasroos

De kompasroos is een cirkel. Op de cirkel staan grote en kleine streepjes. Bij de grote staan cijfers die je met 10 moet vermenigvuldigen. Let maar op:



AD 3. RICHTMIDDELEN

N is 360° of 0° . Bij het eerste grote streepje staat 1, dat betekent $(10 \times 1) 10^\circ$, het tweede geeft een 2 aan en wil dus $10 \times 2 = 20^\circ$ betekenen. Een 4 wordt 40° enzovoort. Tussen 0° en 10° staan vijf kleine streepjes van elk 2 graden. Met deze verdeling kun je heel precies het aantal graden aangeven.

Richtmiddelen

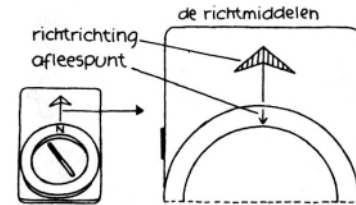
Daarvoor is een nauwkeurige methode bruikbaar. De kompasdoos/deksel kun je draaien. Daarop staan richtmiddelen te weten:

- Het afleespunt of streepje
- Je richt-richting, dat is de pijl op het kompas.

De lijn die je kunt trekken langs het afleespunt en de pijlrichting heet de 'schietslijn'.

Je 'schieet' je doel in graden.

Je spreekt bij een kompas van schieten, omdat er richtmiddelen op een kompas zitten die te vergelijken zijn met die van een geweer.



Wat kun je met een kompas?

In grote lijnen kun je er

- A** een punt mee bepalen
- B** een punt mee zoeken

A Een punt bepalen:

Handel volgens de 1-2-3 methode

Handeling 1

Richt de richtingspijl van je kompas op je doel, bijvoorbeeld een uitkijktoren of kerk.

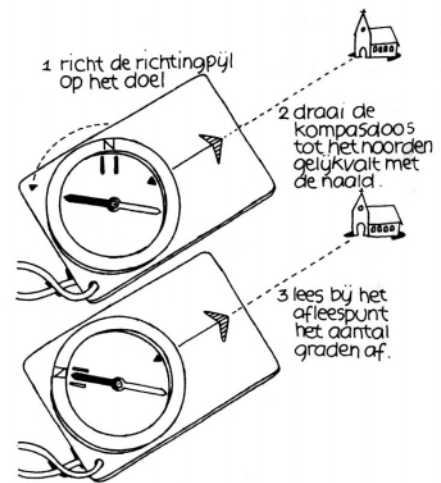
Handeling 2

Draai de kompasdoos/ deksel zo dat het noorden van de doos gelijk valt met de kompasnaald (het rode gedeelte van de naald): de naald staat tussen de twee evenwijdige lijnen.

Het kompas is nu gericht op het noorden.

Handeling 3

Lees bij het afleespunt het aantal graden af waarop je doel zich bevindt.



B Een punt zoeken in het terrein:

Handel volgens de 1-2-3 methode

Handeling 1

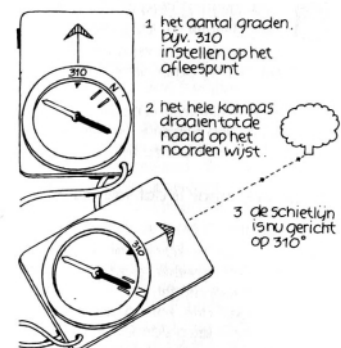
Stel het aantal graden in waarop het punt ligt, in op het afleespunt van de kompasroos, bijvoorbeeld 310°. Je mag de kompasdoos/ deksel nu niet meer draaien.

Handeling 2

Ga nu zo staan of draai zolang met het hele kompas tot het rode gedeelte van je kompasnaald op het noorden van de doos/ deksel wijst, respectievelijk tussen de twee evenwijdige streepjes komt.

Handeling 3

Nu is de naald ingespeeld op het noorden en de schietslijn is gericht op het opgegeven punt, namelijk 310°



Kompas in combinatie met een kaart

Eerst moet de kaart op het noorden worden georiënteerd. Leg daartoe het kompas op of aan een van de noord- zuid lijnen. Draai nu met de kaart zo dat de noord- zuid lijnen en de kompasnaald precies in dezelfde richting wijzen.



Als je niet weet waar je bent op de kaart, moet je een bepaalde methode volgen. Die beschrijven we nu zo nauwkeurig mogelijk:

Kijk nauwkeurig om je heen en zoek 2 markante punten in het terrein, die je ook op de kaart ziet ingetekend.

Bijvoorbeeld een brandtoren op 100° en de boerderij op 140° .

Om nu aan de weet te komen waar je positie is, moet je werken vanuit die 2 punten. Dat doe je door 180° bij te tellen of af te trekken van de eerder vastgestelde posities. Als de kompasstand 180° of meer is trek je er 180° af. Bij minder dan 180° tel je er 180° bij op. Terug naar het voorbeeld heeft het tot gevolg dat de brandtoren op $100^\circ + 180^\circ = 280^\circ$ ligt en de boerderij op $140^\circ + 180^\circ = 320^\circ$.

Schiet nu vanaf de brandtoren 280° en trek een lijn. Doe hetzelfde bij de boerderij (320°). Het snijpunt van deze lijnen is de plaats waar jij staat.

Bepaal je richting naar een punt op de kaart waar je naar toe moet

Handeling 1

Oriënteer met behulp van je kompas de kaart op het noorden.

Handeling 2

Zet een punt op de kaart waar je staat bijvoorbeeld Q en het punt waar je naar toe wilt bijvoorbeeld X.

Handeling 3

Trek van Q naar X een lijn op de kaart met potlood.

Handeling 4

Leg het kompas in de lengte met de richting naar X tegen de getekende lijn.

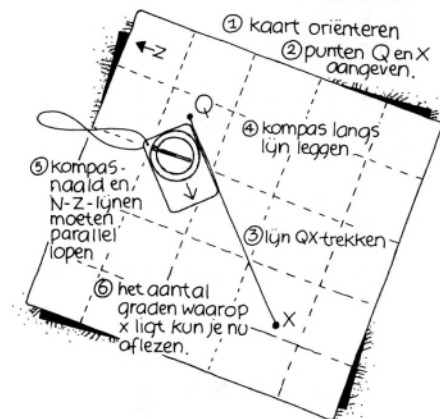
Handeling 5

Draai de kompasdeksel zo dat de kompasnaald en de noord- zuid lijnen parallel lopen met de noord- zuid lijnen van de kaart

Handeling 6

Lees bij het afleespunt het aantal graden voor de richting van Q naar X

bepaal je richting naar een punt op de kaart waar je naar toe moet



Een aangegeven richting vanaf een punt overbrengen op de kaart

Handeling 1

Oriënteer met behulp van je kompas de kaart op het noorden.

Handeling 2

De aangegeven richting, bijvoorbeeld 30° , instellen op het afleespunt van het kompas. Nu niet meer aan de kompasdeksel draaien.

Handeling 3

Leg het kompas in de lengte tegen een punt Q op de kaart.

Handeling 4

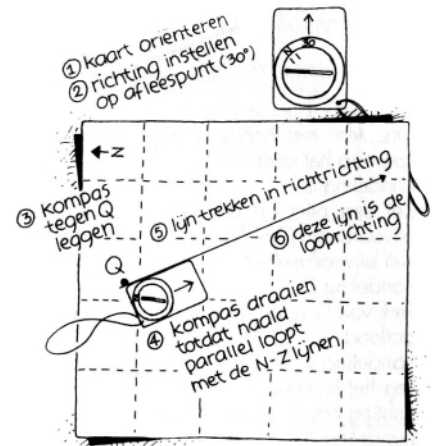
Draai het kompas zo dat de kompasnaald met de noord- zuid- lijnen van de kaart parallel lopen.

Handeling 5

Trek nu een lijn langs de lengtekant van het kompas, vanaf punt Q in de richt-richting.

Handeling 6

De getrokken lijn is de looprichting, namelijk 30° .



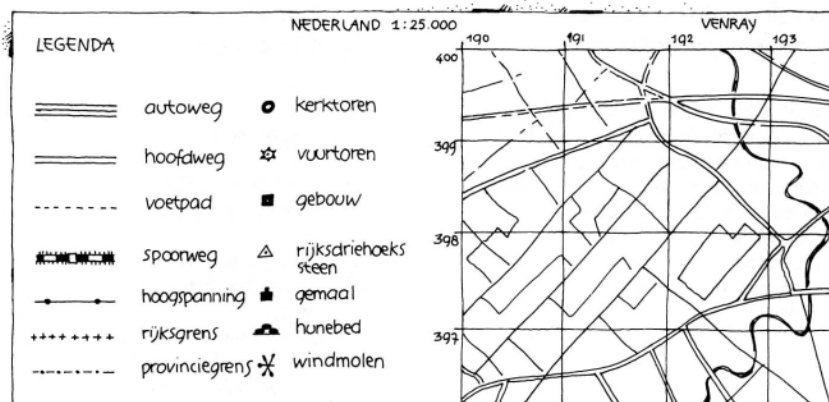
Kaartlezen

Een kaart is een schets of een tekening, waarop de aardbol of een gedeelte daarvan op een plat vlak wordt weergegeven. Het is een verkleinde weergave van een terrein. Een kaart toont een landschap zoals je dat van bovenaf ziet.

De symbolen

Het landschap wordt weergegeven in een plat vlak, de heuvels en bergen worden aangegeven in hoogtelijnen. Alles wat in een landschap te vinden is wordt door middel van symbolen weergegeven op de kaart.

De symbolen worden verklaard in een legenda, deze bevindt zich onderaan of aan de zijkant van de kaart.



voorbeeld van een legenda op een kaart

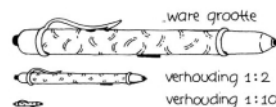
De schaal van de kaart

De schaal geeft de verhouding aan tussen de afmeting op de kaart en de overeenkomstige afmeting in het terrein zelf. Als 1 cm op de kaart gelijk is aan 100.000cm. (1 km) in werkelijkheid spreken we van een schaal van 1 : 100.000

Dit moet je lezen als schaal één op honderdduizend.

Om tochten te kunnen maken kun je het beste gebruik maken van kaarten met een schaal 1 : 25.000 of 1 : 20.000.

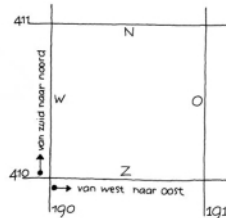
(1 cm is dan 250 meter, respectievelijk 200 meter in werkelijkheid in het terrein)



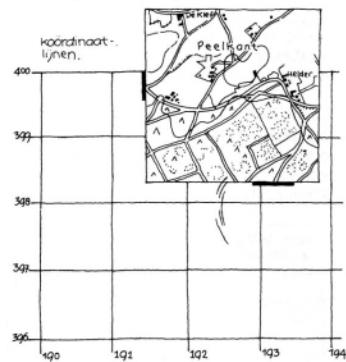
Hoe bepaal je een punt op de kaart?

De lijnen van een topografische kaart vormen een netsysteem. Ze zijn voorzien van getallen. Deze lijnen heten coördinaatlijnen. Aan de hand hiervan kun je het coördinaat van een punt op de kaart bepalen. Je gebruikt hiervoor de laatste twee cijfers. Vaste regel hierbij is:

Je gaat van west-oost en zuid naar noord, zo gebruik je de coördinaten zoals het hoort. Je gaat eerst het huis in en dan



hoe bepaal je een punt op de kaart



Ezelsbruggetje hierbij is: naar boven.

Een voorbeeld:

Er zijn drie punten op de kaart getekend. Daarvan volgt nu zo nauwkeurig mogelijk de plaatsbepaling.

Punt A

Het vierkant waarin A ligt wordt aan de westelijke kant begrensd door de lijn 192
aan de zuidelijke kant begrensd door de lijn 411
A ligt dus in het vierkant 192-411, hiermee heb je nog niet het exacte punt A aangegeven.

Om dit te doen verdeel je het vierkant 92-11 in hokjes: 10 hokjes van W naar O nummeren van 0 t/m 9 en 10 hokjes van Z naar N, genummerd van 0 t/m 9.

Zo kun je exact bepalen waar punt A ligt.

- Van W naar O op nummer 6, dit cijfer plaats je achter het cijfer van de coördinaatlijn, dat wordt dus 926
- Van Z naar N op nummer 4. Ook dit cijfer plaats je achter de hierbij behorende coördinaatlijn, dit wordt dus 114.

Punt B

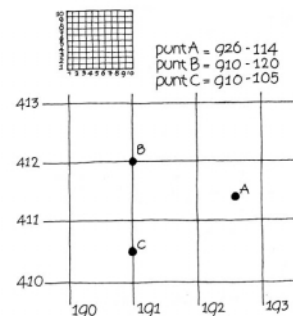
- Punt B is gelegen in vak 91-12
- van W naar O kom je net op 0
 - van Z naar N kom je ook net op 0

Dus punt B ligt op 910-120

Punt C

- Punt C is gelegen in vak 91-10
- van W naar O kom je uit op 0
 - van Z naar N kom je uit op 5

Dus C ligt op 910-105



Kaartgebruik verwerken in een tocht

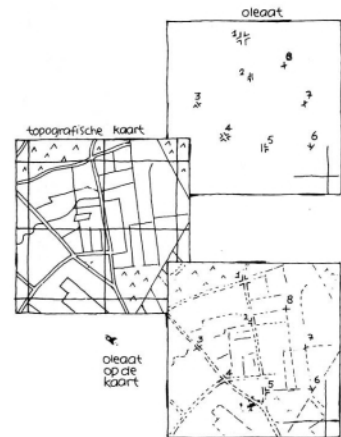
Oleaat-tocht

Oleaat is de naam voor een soort transparant papier, dat je op een kaart kunt leggen.

De groep krijgt een topografische kaart van het gebied met een oleaat.

Op het oleaat zijn coördinaat kruisen en markante punten ingetekend en punten met nummers.

De snijpunten van de coördinaatlijnen van de kaart en de markante punten moeten samenvallen met die op het oleaat getekend staan. Met enig heen en weer geschuif moet dat lukken. Door het oleaat heen zie je dan, in volgorde van nummers, welke route je op de kaart moet lopen.



Kruispuntentocht

Op een post in de tocht krijgt de groep een kaart. Die kaart moet goed bestudeerd worden, de situaties moet je goed in je opnemen want.....

Na een vooraf gesproken tijd moet de kaart ingeleverd worden. De groep moet nu zonder kaart de tocht verder lopen en het volgende punt zien te bereiken. Het betreft hier een korte afstand, want anders wordt het te ingewikkeld.

Voor een langere tocht, bijvoorbeeld max. 5 km, zet de groep zelf een route op papier. In volgorde worden de kruispunten die worden aangedaan, getekend.



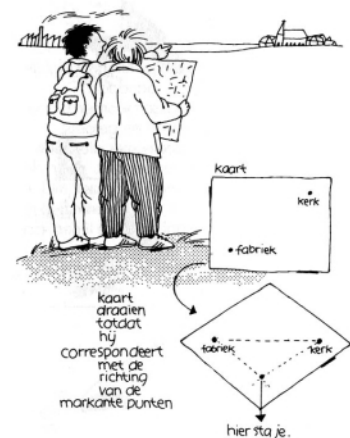
Waar ben je op de kaart?

Stel je bent de kluts kwijt en weet niet meer waar je op de kaart bevindt. Wat moet je dan doen?

Een mogelijkheid: Zoek zoveel mogelijk markante punten op het terrein. Ga als het kan iets hoger staan. De punten die je op de kaart herkent teken je in. Dat moeten er minimaal twee zijn.

Leg nu de kaart zo, dat deze correspondeert met de richting van de markante punten. Trek vanuit deze punten een lijn in de richting waar je zelf staat.

Waar deze lijnen elkaar snijden bevind je je.



Bivak, vuur en eten

Bivak

Hoe kan je in een zo kort mogelijke tijd een dak boven je hoofd bouwen?

Daarvoor gebruik je landbouwplastic en vliegertouw. Afhankelijk van de situatie waar je een hut moet bouwen, kies je voor een bepaald model.

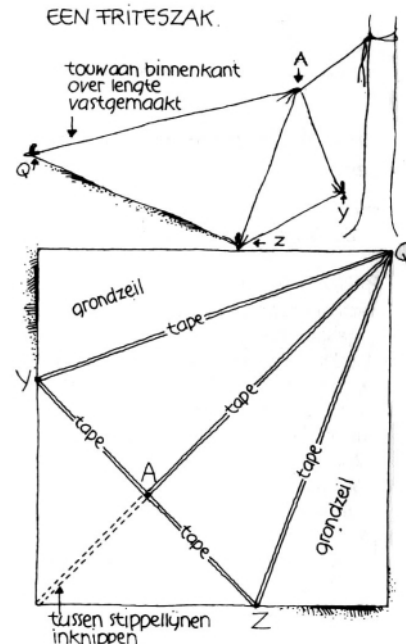
Wat is er zoal mogelijk?

- Het plastic bevestigen om een omgevallen boom./
- Een houten geraamte gesjord van stevige takken, hier overheen plastic.
- Een touw spannen onder een hoek, met plastic.

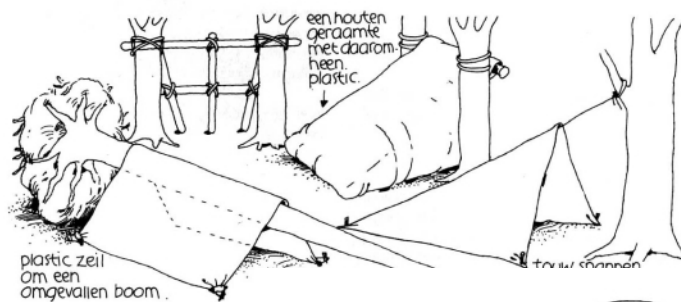
De friteszak

- stuk vierkant (landbouw)plastic 4 x 4 meter
- touw (vlieger of sisal)
- kleef (kajak) tape

1. Plak de tape op het plastic
2. Knip de plooi in (zie stippellijn)
3. Bij punt H maak je het plastic vast aan bijvoorbeeld een boom. Dat doe je met touw. Met behulp van hout of een dennenappel is gemakkelijk het touw aan het plastic te bevestigen. Bevestigen kan ook door een touw aan de binnenkant over de lengt vast te maken.
4. Vouw nu het zogenaamde stuk grondzeil naar binnen. Maak of steek dit met stokken vast aan de grond.
5. Op de punten Y, Z en Q wordt het plastic aan de grond vastgezet.



In de praktijk is gebleken dat de ondergrond van de tent even zo belangrijk is als het dak. Hoe vaak komt het niet voor dat iemand niet nat wordt maar desondanks toch niet kan slapen, omdat permanent takjes, stenen of andere scherpe voorwerpen blijven irriteren. Vergeet dus niet voor je gaat bouwen aandacht te besteden aan de ondergrond. Let ook op de windrichting, zorg ervoor dat de wind niet pal op de opening van de hut staat.



Vuur

Om vuur te maken zijn een aantal dingen nodig. Ten eerste moet je de juiste plaats hiervoor zoeken.



Vraag toestemming aan de eigenaar van het terrein. Kies de vuur- plaats met zorg in verband met de brandveiligheid. Een droge bedding aan de rivier is zeer geschikt. Het zal duidelijk zijn dat je in een droog sparrenbos geen vuurtje kan maken.

Ten tweede zijn er een aantal manieren om vuur te maken.

Er lijkt weinig voor nodig om een bosbrand te ontketenen. Maar een vuurtje aanleggen, dat lukt meestal niet. De oorzaak is dat men te snel resultaat wil zien. Van een goede vuuropbouw is geen sprake. Als je een vlammetje hebt en er dan dikke boomstammen opgooit, kun je het resultaat voorspellen; weg vuur.

Hoe het wel moet zullen we hieronder beschrijven.

Basisopzet vuur

Verzamel lichtontbrandbaar materiaal ook wel tondel genaamd: hooi, droog gras, dennennaalden, twijgjes, houtsplinters. Je kunt ook zelf houtkrullen snijden. Maak van het materiaal een hoopje.

Daarom heen bouw je, met dunne takken een opbouw. Hier omheen wordt dikker hout toegevoegd.

De moeilijkheid is nu om de juiste verhoudingen te vinden waardoor het vuur niet verstikt. Daar kom je pas achter door het gewoon een paar keer te proberen.

BASISOPZET VUUR



Hulpmiddelen om vuur te maken

Lucifers geven de mogelijkheid om, onder alle omstandigheden, een vuur te maken. Ze moeten wel goed beschermd worden tegen vocht. Dat kan door de luciferkoppen te dompelen in kaarsvet en ze te verpakken in een leeg fotorolkokertje.

Een vuur maken mag geen problemen opleveren. Immers tijdens een lange tocht ben je daar ondermeer van afhankelijk. Vuur om te koken, voor de warmte en (kamp)vuur voor de gezelligheid zijn drie voorbeelden. De omstandigheden waarin vuur moet worden gemaakt zijn dikwijls niet ideaal. Denk aan regen en wind.



Dat vraagt om iets speciaals; **Aanmaakblokjes**. Die mogen nat worden en branden ca. 7 minuten. Ze worden tondels genoemd.

Neem een conservenblik en verhit dit. In het blik doe je alle stompjes kaars en laat je ze smelten. Als ze gesmolten zijn, drenk je stukjes katoen of stukjes toiletpapier in de paraffine.



Haal het katoen en/ of toiletpapier uit het blik en vouw ze op een krant zo klein mogelijk samen. Met een katoenen draad dat met kaarsvet is doordrenkt, knoop je het pakketje vast. De tondel is klaar voor gebruik. Je hoeft alleen nog maar de katoenen draad met een lucifer aan te steken.

Brandpreventie

1. Ontsteek nooit een houtvuur bij sterke wind.
2. Maak geen vuur op bos- of heidegrond, een vuurtje kan ondergronds verder gaan.

3. Zorg voor hulpmiddelen in de directe omgeving om het vuur te doven als dat nodig is, bijv. een Jerrycan water.

Soorten vuur die je kunt gebruiken

Jagersvuur

Maak een gleuf in de grond en leg aan beide kanten boomstammetjes of stenen. Hierin maak je een vuur. Het is gemakkelijk om er een rooster en blikken op te zetten.

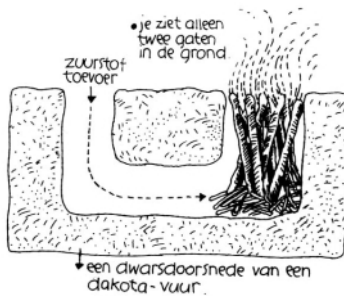
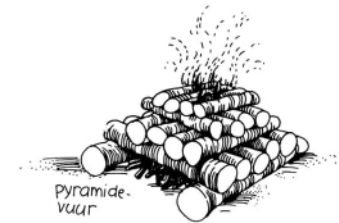


Wigwamvuur

Zet de takken opgebouwd van dun naar dikker- schuin tegen elkaar in een wigwam vorm. Het is een heel snel vuur door de enorme trek langs het hout omhoog, vergelijkbaar met de trek in de schoorsteen. Door een groot vuur te maken krijg je veel hete gloed-as, hierin of boven kun je prima koken.

Piramide vuur

Voor het kampvuur, stevige blokken in een piramide vorm opgebouwd die goed branden en veel licht geven.



Dakota vuur

Alleen toe te passen op een zachte ondergrond. Bijzonder is:

- een gericht vuur
- weinig warmteverlies
- het kan gestookt worden met kleine dunne takjes
- er is bijna geen rookontwikkeling

Koken

Om te kunnen koken op een bivakplaats is het praktisch om een aantal materialen zelf te kunnen maken.

Een conservenblik in je bezit biedt al een aantal mogelijkheden. Het zit tussen 'zonder enig hulpmiddelen overleven en een vorm van lichtgewicht kamperen' in. Maar het materiaal moet daartoe wel bewerkt worden. Je moet het zelf maken of construeren. Daarvan enkele voorbeelden, die je thuis als voorbereiding kunt maken.

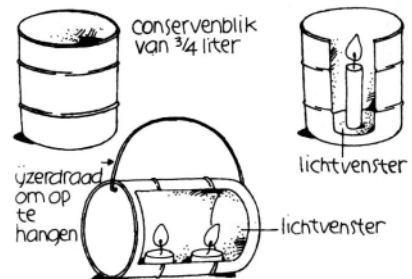
Lamp

Conservenblik van $\frac{3}{4}$ liter, normaal formaat.

Het voorstuk eruit knippen met een blikchaar. Dit is het lichtvenster. Het blik zo opstellen dat de wind geen vat op de kaars heeft.

Een blik met een deksel om horizontaal te gebruiken met één of twee waxinelichtjes als lichtbron. Eén kant knip je open als een lichtvenster. Aan de bovenkant twee gaatjes waarmee door middel van ijzerdraad het blik opgehangen kan worden.

LAMP
(conservenblik van $\frac{3}{4}$ liter, normaal formaat)



Brander

Conservenblik van 1 liter, groot formaat

Verzamel droog, klein formaat hout en maak hiermee een vuurtje. Hier overheen zet je het blik waarin aan een kant een stookpoortje is gemaakt en aan de andere kant rook- trek gaten. Op de bovenkant van het blik kan iets warm gehouden worden of je kunt er een eitje op bakken. Het is ook in combinatie met een Dakota-vuur te gebruiken, door het blik boven over het vuur te zetten.

BRANDER
(conservenblik van 1 liter, groot formaat)

model 1.

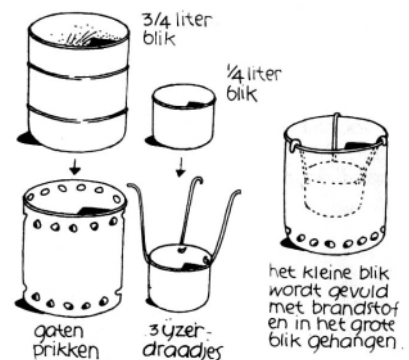


Een conservenblik als pan, pot en/ of werktuig

Een blik groot formaat, blik klein formaat.

In het grote blik worden gaten geprikt voor de aan- en afvoer van lucht. Het kleine blikje bevat brandbare stof – vloeistof.

Met behulp van drie stuks ijzerdraad wordt het kleine blik in het grote blik opgehangen.

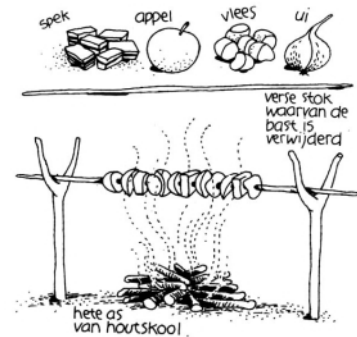


- Een blik op het vuur om heet water te krijgen.
- Een blik boven het vuur hangen en daarin een kip koken
- Een blik als werktuig bij het graven van een Dakota-vuur.

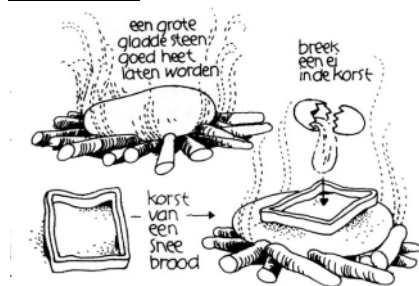
Recepten voor primitief koken

Rijgstok

Rijg om en om plakjes spek, appel, vlees en ui aan een stok waarvan de bast verwijderd is. Hang deze met behulp van twee vorkstokken boven de hete as. Het geheel in 15 min. gaar laten roosteren. Vergeet niet van tijd tot tijd te draaien.



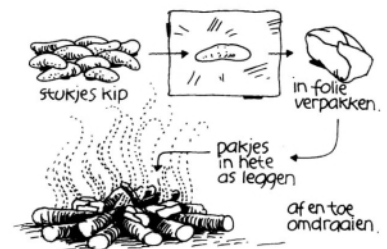
Ei bakken



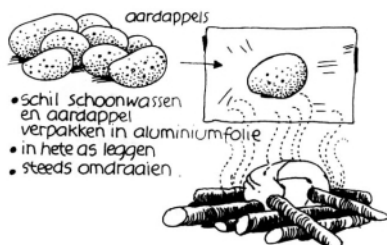
Leg een grote gladde steen op de houtschool. Als die heet genoeg is, doe je er een beetje boter op. Dan leg je er de korst van een snee brood op. Breek hierboven het ei stuk. Gebruik geen stenen uit riviertjes, die kunnen door verhitting uit elkaar springen.

Kip

Pak stukjes kip in aluminiumfolie in. Leg deze pakjes op de houtschool. Van tijd tot tijd omdraaien en af en toe kijken of het vlees al gaar is.



Aardappels



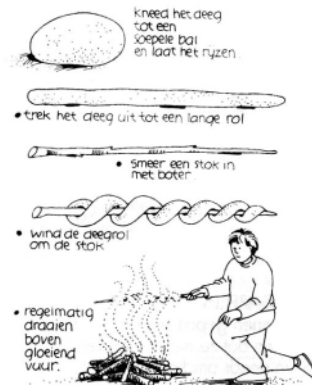
Deze kunnen gepoft worden in de hete as. Oppassen dat ze niet (totaal) verbranden. Je moet ze steeds omdraaien. Een probleem is, hoe je ze uit het vuur kunt halen. Probeer het eens met een stokje, waaraan een haakje zit. Een werkhandschoen voldoet ook prima, die kan tegen de warmte en brandt niet snel.

Stokbrood

Bereid het deeg van instant broodmix en water. Kneed het deeg net zolang totdat er geen klontjes meer te bekennen zijn en het een soepele bal is geworden. Het deeg circa 20 minuten laten rijzen.

Daarna:

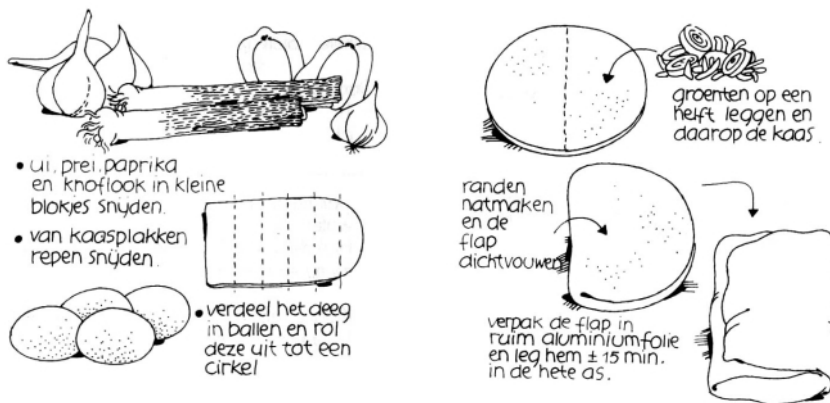
- Trek het deeg uit tot een lange rol.
- Neem een stok, smeer die in met boter.
- Wind de deegrol om de stok; laat tussen de windingen ruimte over.
- Plak het begin en het eind goed vast met water.
- Hou nu de stok boven het gloeiende vuur; zo nu en dan draaien,
- zodat alle kanten goed bruin kunnen worden.
- Klaar en gaar is het deeg als het brood een holle klank geeft.



Survivalflappen

Instant broodmix goed kneden en vervolgens laten rijzen in aluminium folie in de nabijheid van het vuur. Ondertussen snij je de uien, paprika, prei en knoflook in kleine blokjes. Van kaasplakken maak je repen. Na het rijzen verdeel je het deeg in ballen. Iedere bal wordt plat gemaakt of geslagen tot een cirkel. Op de helft van de cirkel leg je de groenten; als laatste leg je de repen kaas erover. Nu vouw je de cirkel vanaf het midden dicht, maakt de rand nat en drukt die dicht.

Met aluminium folie (dubbel gebruiken) pak je de flap in en legt hem vervolgens zo op de as van het vuur. Belangrijk is dat je de flap steeds omdraait. Na ongeveer 15 minuten in de hete as is de flap gaar.



Touwwerk

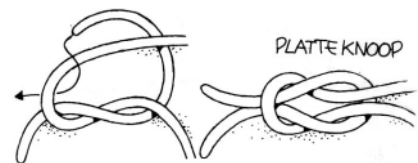
Vier punten zijn belangrijk bij het bouwen van touwkunstwerken:

- 1) Hoe komt het touw aan de overkant van de rivier?
- 2) Hoe bevestig je dat touw en waaraan?
- 3) Hoe span je de touwen strak?
- 4) Hoe moet je deelnemers zekeren?

Eerst moet je een aantal knopen onder de knie krijgen:

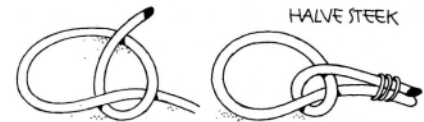
1) De platte knoop: (verbindingsknoop)

Leg linkerpart over rechterpart. Sla rechterpart naar je toe om linkerpart. Daarna het nu rechterpart geworden stuk over het linker heen, door de opening, naar je toeslaan. Dit kan je doen wanneer twee touwen van gelijke dikte aan elkaar geknoopt moeten worden.



2) De halve steek:

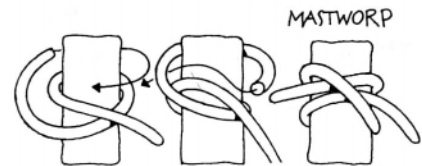
Het losse part wordt over het vaste part gelegd, waardoor er een lus ontstaat. Het losse part wordt dan onder het vaste part door in de lus gestoken.



3) Mastworp: (vasthechtingsknoop)

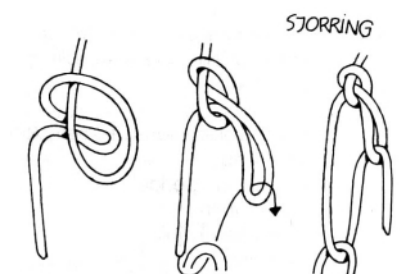
Maak een kruis (een lus) om een boom, waarbij het vaste part boven en het losse part onder. Nu sla je het losse part nog eens rond de boom (boven de eerste lus). Steek het losse part nu onder het kruis door en trek het geheel stevig aan.

Deze knoop wordt voor vele doeleinden gebruikt, zoals het begin van een sjorring of om een touw aan een paal/ boom vast te maken.



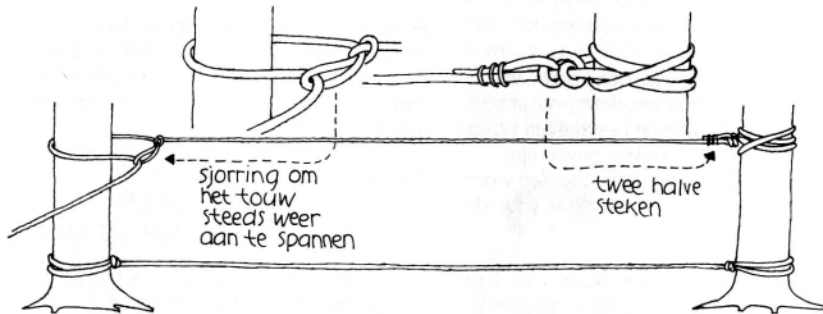
4) Sjorringen: (vasthechtingsknopen)

Van het touw wordt een oog geslagen, het touw onder het oog wordt dubbel geslagen en door het oog getrokken. Trek nu het losse part rond een vast punt en daarna door het oog van de dubbelgeslagen tros. Nu zo strak mogelijk aantrekken. Je krijgt als het ware een 'derde handje'. Je kunt dus meer kracht zetten.



Een touw tussen twee bomen spannen hoe doe je dat?

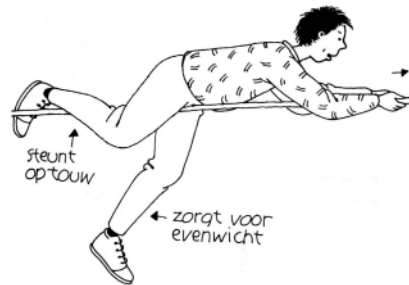
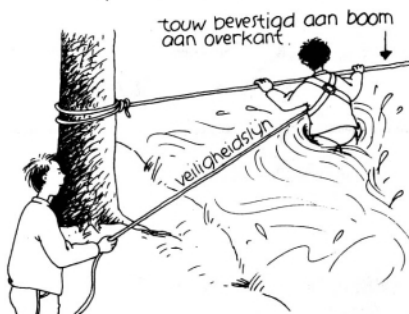
Begin bij boom X. Bevestig het touw met een mastworp en werk het losse part af met twee halve steken. Nu ga je met het touw naar de overkant. Eén a twee meter voor de boom maak je een sjorring. Haal het einde van touw om de boom door de lus. Trek het touw met meerdere personen strak aan en bevestig het om boom Y eveneens met een mastworp en twee halve steken.



Enkele brug/overspanning:

Deze is op twee manieren te gebruiken:

- 1) Als doorsteek, vast aan een veiligheidslijn aan het touw, lopend naar de overkant. Kan natuurlijk alleen in ondiep water. Je kunt voor en achter het touw naar de overkant.
- 2) Je gaat liggen op het touw en trekt je met gebruik van je handen voorwaarts over het touw. De benen ondersteunen en zorgen voor het evenwicht. Te gebruiken als oversteek over een diep gedeelte.

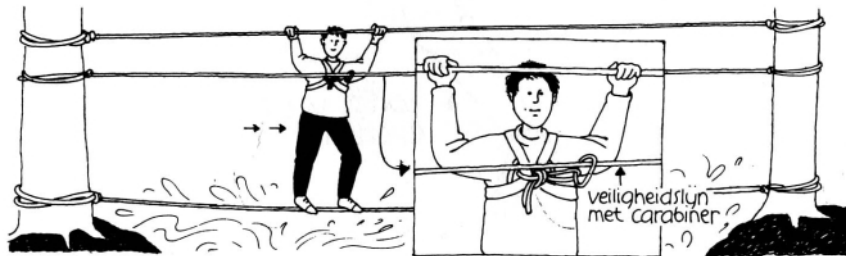


Dubbele brug/overspanning:

1) Met de touwen parallel naast elkaar op gelijke hoogte. Om aan de overkant te komen plaats je aan weerskanten op het touw je handen en voeten. Zo beweeg je je voort. De voeten zitten daarbij aan de binnenkant en de knieën aan de buitenkant.



2) Met de touwen parallel boven elkaar. Meestal gebruik je een dik touw beneden en een dunner touw boven. Om aan de overkant te komen loop je zijwaarts, schuivend met de voeten over het touw. Je verplaatst je dus zijwaarts.



Hoofdstuk 5

Bijlagen

SPEELSCHEMA SPORT- EN SPELRONDE

RONDE 1:

VOETBAL

1 – 2

3 – 5

4 – 6

VOLLEYBAL

3 – 4

2 – 6

1 – 5

KASTEELBAL

5 – 6

1 – 4

2 – 3

RONDE 2:

VOETBAL

1 – 3

2 – 5

4 – 6

VOLLEYBAL

2 – 6

1 – 4

3 – 5

KASTEELBAL

4 – 5

3 – 6

1 – 2

SPORT- EN SPEL PROGRAMMA'S

11-12 JAAR HEERDE

Zaterdag

Middag

Kampopening
Tentindeling en inrichten
Spinnenweb + Slagroommeppen
Verkennismakingstocht

Avond

Dierengeluidenspel

Zondag

Ochtend

Grote Coca-Cola WK-showspel (ochtendgym)
Sport- en spelronde
06-spel

Middag

De 'C'
Jan's grote klokkenspel

Avond

Hints
Folietocht uitlopend in dropping

Maandag

Ochtend

Uitslapen
Grote Coca-Cola WK-showspel (ochtendgym)
De sleutels van Fort Boyard

Middag

Waterspelletjes uitlopend in watergevecht
Discotocht

Avond

Levend Cluedo
Radio Romantica

Dinsdag

Ochtend

Beschrijvende tocht
Ontbijt met uitsmijter op locatie
Kruispuntentocht + lintjestocht
Lunch met pannenkoeken op locatie
Cassettetocht + fototocht
Diner op locatie
Terug op kamp gezellig samen zingen

Woensdag

Ochtend

Sport- en spelronde
Vossenjacht met handelsspel in het dorp

Middag

Zwemmen bij het Heerderstrand met Knock-out Show ter plaatse

Avond

Groot casino met disco

Donderdag

Ochtend

Totemroof
Slagbal met hindernissen

Middag

Draagmoederspel
Labyrint met Zweedsrenspel

Avond

Lingo
Frankensteinerspiel

Vrijdag

Ochtend

Uitslapen
Sport- en spelronde

Middag

Veilingkwartet met veel opruimopdrachten
Vorbereiden Bonte Avond

Avond

Bonte Avond in het teken van de Titanic

BIJLAGEN FOBIEËNSPEL

Groep 1

Nuchter
Stilsta
Broeken
Winterse bleekneuzen
Schone adem
Vieze geuren
Mannen
Spreek

Groep 2

Stilsta
Vieze geuren
Mannen
Broeken
Winterse bleekneuzen
Spreek
Schone adem
Nuchter

Groep 3

Spreek
Mannen
Vieze geuren
Schone adem
Nuchter
Stilsta
Broeken
Winterse bleekneuzen

Groep 4

Winterse bleekneuzen
Spreek
Nuchter
Stilsta
Mannen
Schone adem
Vieze geuren
Broeken

Groep 5

Vieze geuren
Winterse bleekneuzen
Spreek
Nuchter
Stilsta
Broeken
Schone adem
Mannen

Groep 6

Schone adem
Broeken
Winterse bleekneuzen
Mannen
Vieze geuren
Nuchter
Spreek
Stilsta

DE FOBIEËN

De stilsta fobie:

Loopt voortdurend rond te hollen, deze heeft in allerlei bezigheden zo hard gerend, dat hij nu niet meer durft stil te staan.

De winterse bleekneuzen fobie:

Herkenbaar aan een lamp, gericht op zijn krijtwitte gezicht. Deze persoon kan je alleen benaderen met een zwarte neus, hij kan geen bleke neuzen zien.

Vieze geuren fobie:

Er hangt een walm van deodorant geur om hem heen. Iemand die niet tegen alle kampzweetluchtjes kan. Spuit hem en jezelf dus flink onder met deodorant.

Spreekfobie:

Zit te zingen in zichzelf. Deze prater heeft altijd het hoogste woord gehad, maar is nu helemaal doorgeslagen en kan geen praten meer horen. Er mag hoogstens tegen hem gezongen worden.

Mannenfobie:

Twee feministische vrouwen die genoeg hebben van mannen en feministische leuzen schreeuwen. Alleen vrouwen mogen hen benaderen en jongens moeten zich vermommen.

Schone adem fobie:

Hier ruikt het vreselijk naar uien. Altijd die schoongepoetste tanden, daar wordt deze fobie gek van. Je kunt alleen in de buurt komen als je vreselijk naar de uien en de knoflook stinkt.

Broekenfobie:

Steeds meer regent het als er activiteiten worden georganiseerd, steeds zie je alleen maar lange broeken en dus geen blote benen. Deze fobie kan er niet meer tegen, dus laat je blote benen maar zien.

Nuchterfobie:

Na jaren van geheelonthouding is deze persoon doorgeslagen en sindsdien niet meer nuchter. Doe alsof je dronken bent als je deze persoon benadert.

SPEELVELD ZWERKBAL

1 BEUKER	1 BEUKER
3 WACHTERS 3 JAGERS	3 JAGERS 3 WACHTERS
1 BEUKER	1 BEUKER

Jan Piet en Klaas Verhaal

8 Personen: - Jan - Politie - Café de doorzakker
- Piet - Bertha - Geheelonthoudersweg
- Klaas - Fiets

Het was op een mooie zondagmiddag, dat in café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg, Jan, Piet en Klaas een biertje zaten te drinken. Jan, Piet en Klaas, die in café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg vaste klanten waren, sprongen van hun kruk op toen Bertha hijgend café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg binnen kwam rennen.

Wat is er aan de hand Bertha? Vroegen Jan, Piet en Klaas in koor, toen ze van de schrik bekomen waren en verder aan hun biertje nipten dat ze in café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg hadden besteld.

Bertha, die goede brave Bertha, die aardige Bertha hijgde: Mijn fiets, ze hebben mijn fiets gestolen. Je fiets??? Herhaalden Jan, Piet en Klaas in café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg.

Bel de politie, zeiden Jan, Piet en Klaas, bel onmiddellijk de politie! Bertha stooft naar de telefoon en draaide met trillende hand het nummer van de politie.

Hallo, zei de stem van de politie, u spreekt met de politie, met wie spreek ik? Met Bertha, zei Bertha. Wat zegt u? zei de politie. MET BERTHA, brulde ze nu, ze hebben mijn fiets gestolen. Oh, zei de politie, dan hebt u pech, dan kan ik u niet helpen.

Teleurgesteld liep Bertha terug naar Jan, Piet en Klaas die inmiddels weer hadden plaatsgenomen aan de bar van café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg.

En? Vroegen Jan, Piet en Klaas, komt de politie? Nee, zei Bertha. Wat zeg je nu Bertha? Vroegen Jan, Piet en Klaas in café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg.

Hoe moet dat nu met je fiets, die mooie fiets, die prachtige fiets? En waarom komt de politie niet om te kijken wie die fiets heeft gestolen? Vroegen Jan, Piet en Klaas in café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg.

Omdat, zei Bertha, er vandaag niemand beschikbaar is bij de politie. Waarom niet? Vroegen Jan, Piet en Klaas in café de doorzakker aan de geheelonthoudersweg. Omdat, zei Bertha, ze vandaag hun jaarlijks uitje vieren op de fiets.