

# Activiteiten 13+





## Inhoudsopgave

### Kennismakings spelen.... **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.**

Kat en muis .....	3
Stoeltje- klap .....	3
Dansende hoeden.....	4
Geef dat ding maar door .....	4
Wil jij mijn vriendje zijn? .....	5
Citroen Citroen.....	5
Het dekenspel .....	6
Ik hang in de bananenboom.....	6
Kranten meppen .....	7
Ik speel met de voeten van.....	7

### Tussendoor activiteiten.....8

Grote spelen .....	17
Dakgoten challenge .....	17
Feelgood fluofuif .....	17
'Flowie' onze Flowtrack mascotte .....	18
Ken je kamp! .....	20
Mollen race .....	23
So you think you can feelgood! .....	23
Paintball .....	24
The battle! .....	25
Trillertocht .....	26
Memory .....	27
50 minutenspel.....	28
Popcorn & pyjama party.....	30
Stadsspel – samenwerkingsopdracht .....	31

Estafette spelen .....	34
------------------------	----



# Kennismaking spelen

## Kat en muis

### Doel activiteit

- Aantal spelers: vanaf meer dan 20 moet het spel aangepast worden, vb. meerdere katten en muizen
- Opstelling: in een kring met de benen gespreid
- Spelverloop:

Een speler is de kat, een ander de muis. De kat en de muis lopen binnen de kring. De kat probeert de muis te vangen (=tikken), maar de muis mag in een holletje wegkruipen (= door de benen van iemand in de kring).

Wanneer het de kat lukt de muis te tikken, wordt er van rol gewisseld.

Wanneer de muis op tijd in een holletje is, gebeuren er drie dingen:

de muis is veilig (gaat in de kring staan), de persoon die het holletje speelt wordt kat, de kat wordt muis. En het spel kan weer verder.

### Benodigdheden

/

### Locatie

Buiten, gemeenschappelijke zones 13+

## Stoeltje- klap

### Doel activiteit

Aantal spelers: onbeperkt

Opstelling: Alle 13+'ers zitten op een stoel in een kring. 1 speler staat in het midden. 1stoel is

Spelverloop: De speler die in het midden staat, probeert nu op die lege stoel te gaan zitten, vooraleer de speler, die de stoel rechts van hem heeft, erop geslagen heeft en een naam van een andere persoon in de kring geroepen heeft. Lukt hem dat, dan wordt de speler die moest slaan de middenspeler. Als er eerst geslagen

wordt en een naam geroepen wordt, moet de persoon die zijn naam hoort op de lege stoel gaan zitten. Er komt een nieuwe stoel vrij en het spel begint opnieuw.

### Benodigdheden

Stoelen (aantal spelers -1)

### Locatie

13+ camp / strand



## Dansende hoeden

### Doel activiteit

De 13+'ers zitten in een grote kring. In het midden zit een persoon op een stoel. Terwijl de muziek speelt, geven de 13+'ers twee hoeden in de kring door, van hoofd tot hoofd in de afgesproken richting. Als de muziek stopt, proberen de twee personen die de hoed op het hoofd hebben, zo snel mogelijk hun hoed op het hoofd van het 13+ op de stoel te plaatsen. Wie daarin lukt, mag zelf op de stoel gaan zitten.

### Benodigdheden

- Cd speler en muziek
- Twee hoeden
- 1 stoel

### Locatie

13+ Camp, gemeenschappelijke zones

## Geef dat ding maar door

### Doel activiteit

Aantal spelers: onbeperkt

Opstelling: Alle spelers zitten in een kring. Ze houden hun handen op hun rug. 1 speler staat/zit met het gesloten in het midden.

Spelverloop: De anderen geven achter de rug een even aantal voorwerpen door. De spelers zingen een lied tot de middenspeler stop roept. Dan wordt er gezwegen en de voorwerpen worden stil gehouden. De handen blijven achter de rug. De spelers met een voorwerp moeten nu van plaats ruilen. Ze proberen elkaar een teken te geven zonder dat de middenspeler dat merkt. De middenspeler moet bij het verwisselen van plaats een lege plaats proberen te bemachtigen. Spelers met een voorwerp mogen maar één maal van plaats veranderen.

### Benodigdheden

Verschillende voorwerpen

### Locatie

Gemeenschappelijke zones/ 13+ camp



## Wil jij mijn vriendje zijn?

### Doel activiteit

Aantal spelers: oneven aantal

Opstelling: Alle 13+'ers vormen een dubbele kring. Alle spelers van de middelste kring kijken naar de buitenkant van de cirkel, al de spelers van de buitenste kring kijken naar de binnenkant. 1 speler staat in het midden.

Spelverloop: De speler in het midden knipoogt naar iemand in de buitenste kring. Deze probeert bij de persoon in het midden te komen terwijl de persoon in de binnenste kring hem/ haar proberen tegen te houden. Kan de persoon het midden bereiken, dan knipoogt de volgende alleenstaande persoon. Kan de persoon er niet door, dan moet de alleenstaande persoon het bij iemand anders proberen.

### Benodigdheden

Geen

### Locatie

Strand

## Citroen Citroen

### Doel activiteit

Alle 13+'ers zitten in een kring op stoelen. Een vrijwilliger om te beginnen staat in het midden. De speler/crew roept 2 willekeurige namen uit de groep; deze personen moeten zo snel mogelijk van plaats verwisselen. De persoon in het midden mag tijdens het wisselen proberen één van de plaatsen in te nemen door erop te gaan zitten. Degene die daarna geen plaats heeft, blijft in het midden staan en probeert een stoel te bemachtigen wanneer de volgende namen worden geroepen. De spelleider kan ook meer dan 2 namen noemen. Als de spelleider "citroen citroen" roept, moet iedereen van plaats verwisselen.

### Benodigdheden

(aantal stoelen = aantal spelers -1)

### Locatie

Strand/ gemeenschappelijke zones



## Het dekenspel

### Doel activiteit

De groep 13+ wordt in twee gesplitst en staan tegenover elkaar. In het midden houdt de crew een deken omhoog zodat de twee groepen elkaar niet kunnen zien. Elke ploeg plaatst één 13+'er achter het deken. Plots laat de crew het deken zakken. Wie het eerst de naam van de persoon aan de andere kant van het deken kan uitroepen, wint. De verliezer gaat over naar de andere ploeg. Zo doorspelen tot één ploeg helemaal verloren is.

### Benodigheden

Groot deken

### Locatie

Strand/ 13+ camp

## Ik hang in de bananenboom

### Doel activiteit

De hele groep staat in een kring (ingehaakt). Iemand begint door met zijn voeten van de grond gaan, te hangen en te zeggen: "ik ben ..., ik hang in de bananenboom en doe de groeten aan, ... (naam van een andere speler). Deze speler doet dan verder; als je dit snel achter elkaar doet is dit best wel grappig!

### Benodigheden

Geen

### Locatie

Buiten/ gemeenschappelijke zones



## Kranten meppen

### Doel activiteit

Alle 13+'ers zetten zich in een kring. 1 speler staat in het midden van de kring met een opgerolde krant. Alle spelers stellen zich kort voor. Daarna roept de spelleider een naam. De speler in het midden moet degene die genoemd werd proberen te slaan met de krant. Wanneer diegene die genoemd werd in staat is om een andere naam uit de groep te noemen, dan mag diegene niet meer geslagen worden. Degene die wel geraakt wordt, wordt dan speler in het midden.

### Benodigdheden

Kranten

### Locatie

Strand/ 13+ camp

## Ik speel met de voeten van...

### Doel activiteit

Alle 13+'ers zitten op stoelen in een kring. In het midden staat een speler.  
Die zegt: "Ik speel met de voeten van..." hier noemt hij 3 of 4 namen van kinderen.  
Deze personen moeten dan van plaats verwisselen. De speler in het midden moet trachten een van de vrijgekomen stoelen te bemachtigen. Wie overschiet begint opnieuw.

### Benodigdheden

(aantal stoelen = aantal spelers -1)

### Locatie

Strand/ gemeenschappelijke zones



## Tussendoor activiteiten

### Wie ben ik?

#### Doel activiteit

Alle 13+'ers krijgen een kaartje op de rug met daarop een naam van een bekend persoon, een dier, een voorwerp,... Door vragen te stellen aan de andere spelers tracht men erachter te komen wie of wat men voorstelt. Heeft men 1 vraag aan een speler gesteld, dan wandelt men na het antwoord naar een volgende speler. Men mag alleen antwoorden met ja of nee.

#### Benodigdheden

- stickers of plakband waarop je kunt schrijven
- alcoholstift

#### Locatie

Ettent/ 13+ camp

### De Flowtrack moordenaar

#### Doel activiteit

Iedereen zit in een kring en dekt zijn ogen af. De crew loopt rond en geeft iedereen 1, 2 of 3 tikjes op de schouder:

- 1 tikje wil zeggen dat je een gewone burger bent,
- 2 tikjes maken van jou een detective,
- 3 tikjes en je bent de moordenaar.

Nadat iedereen aangetikt werd, loopt iedereen gewoon rond, en zoekt oogcontact met elkaar. De moordenaar kan mensen vermoorden door een knipoog te geven naar iemand. Heeft iemand naar jou geknipoogd, dan val je ter plaatse dood op de grond. Het is de taak van de detective om zo snel mogelijk de moordenaar te ontmaskeren.

#### Benodigdheden

Geen

#### Locatie

Strand





## Chinees fluisteren

### Doel activiteit

Alle 13+'ers zitten samen in een kring. De crew van Flowtrack fluistert tegen zijn linker- of rechterbuur een (moeilijke) zin. Deze zin moet dan al fluisterend doorgegeven worden in de kring. Als iedereen de zin 1 keer gehoord heeft moet de laatste persoon de zin luidop zeggen. Hoeveel fouten zitten erin?

### Benodigdheden

Geen

### Locatie

Ettent

## Klop, Klop, wie is dat?

### Doel activiteit

Alle 13+'ers, crew gaat in een kring op zijn buik liggen. De handen worden zo voor je geplaatst dat tussen jouw handen zowel een hand van je linker- als van je rechterbuur ligt. Het is de bedoeling dat je met je hand op de grond klopt wanneer de hand van je buur dit net gedaan heeft. We beginnen met eenmaal kloppen op de grond in wijzerzin. Eenmaal kloppen wil zeggen: gewoon doorgeven. Wanneer dat aardig lukt, mag je ook twee keer met je hand op de grond kloppen, dan veranderen we van speelrichting. Wie een fout maakt, moet zijn hand terugtrekken.

### Benodigdheden

Geen

### Locatie

Strand/ gemeenschappelijke zones



## Kringblazen

### Doel activiteit

Alle 13+’ers maken een kring en houden elkaars handen vast. De Flowtrack crew laat een ballon los in de kring. Het is de bedoeling de ballon zo lang mogelijk in de lucht te houden.

### Variant 1:

De groep wordt in twee ploegen verdeeld in het midden wordt er een touw gelegd. De bedoeling is dat de beide groepen om ter vlugst de ballon over het touw heen blazen.

### Variant 2:

Je bakent een veld af. De groep wordt in twee ploegen verdeeld, elke persoon van de groep krijgt een ballon die ze omhoog moeten houden binnen het afgebakend veld. Om het moeilijker en uitdagender te maken, wordt er na een tijd 2, 3 of meer ballonnen per groep toegevoegd. Ook hier moeten ze rekening houden dat deze niet vallen op de grond of buiten het veld anders krijgt de groep een strafpunt. De kampeider, crew houdt de 2 groepen in het oog.

De groep die na 2 of 5’ het meeste strafpunten heeft, is verloren.

### Benodigdheden

- een aantal ballonnen
- een touw

### Locatie

Strand

## Tel de minuut

### Doel activiteit

Dit is een spel om tot rust te komen, eventueel voor het slapen gaan.

De Flowtrackcrew meet de tijd. Alle 13+’ers nemen liggend plaats op de grond (ruglig). De spelbegeleider geeft het startsein. Iedereen telt in gedachten tot 1 minuut. Wanneer men denkt dat de minuut voorbij is, mag men zijn/ haar hand opsteken. De 13+’er die het dichtst bij de minuut is, is de winnaar. Dit spel kan je nog eens herhalen.

### Benodigdheden

- Uurwerk

### Locatie

Eettent, buiten (zachte ondergrond)



## Weerwolven van Wakkerdam

### Doel activiteit

Alle 13+'ers zitten in een comfortabele houding in een kring. 1 verteller (crew) die het spel leidt.

De verteller zegt : ' De stad gaat slapen ' waarop iedereen van de kring zijn ogen dicht doet. De spelleider gaat rond en geeft 1 een tik op de rug. Afhankelijk van de grootte van de groep pas je het aantal burgers, weerwolven,.. aan.

1 tik: Burger

2 tikken: Weerwolf: burgers vermoorden

3 tikken: piepend meisje: mag door de vingers kijken wanneer de weerwolven wakker worden

4 tikken: Cupido: mag twee mensen koppelen

5 tikken: heks: mag beslissen of hij de gedode burger door de weerwolven terug levend maakt of niet

(Je kan dit spel ook spelen met meerdere personages)

Volgorde: Cupido- weerwolf en piepend meisje- heks

Doel: De weerwolven moeten de burgers doden, maar mogen niet opgemerkt worden door het dorp. Het spel eindigt wanneer alle weerwolven dood zijn, dan wint het volk of wanneer de weerwolven heel het dorp kunnen uitmoorden.

Wanneer een van de koppeltjes vermoord is, zal ook de partner de gevolgen dragen en wordt mee dood

Nadat er 's nachts een persoon is gedood en elk karakter aan de beurt is gekomen, wordt het volk wakker. Het volk mag overleggen wie men verdenkt als weerwolf. Na een tijdje vraagt de spelbegeleider om te stemmen.

Als de persoon waarop is gestemd niet de moordenaar is, sterft hij/zij onschuldig en gaat het spel voort ( zonder degenen die gestorven zijn of vermoord ). De spelleider zegt dan opnieuw: 'de stad gaat slapen' ...

### Benodigheden

- Eventueel het kaartenspel

### Locatie

13+ camp/ buiten



## De stille Jeti

### Doel activiteit

Iedereen is geblinddoekt behalve de Jeti. Iedereen, behalve de Jeti, gaat in een kring zitten met zijn gezicht naar de buitenkant. De Jeti gaat op zijn hurken in het midden zitten en kruipt geluidsloos op een van de anderen af. Hij moet hem op zijn schouder tikken zonder dat de ander hem heeft horen aankomen. Als die hem wel gehoord heeft, steekt hij zijn hand op en roept „Help een Jeti“. Dan moet de Jeti terug naar zijn beginplaats en opnieuw beginnen. Wie het per ongeluk zegt terwijl de Jeti helemaal niet op hem afkomt, heeft verloren en krijgt de beurt.

### Benodigdheden

Geen materiaal nodig

### Locatie

Buiten, 13+ camp

## De uitbeelder

### Doel activiteit

De 13+'ers wordt opgesplitst in twee groepen. Elke groep krijgt een woord, letter, beroep, dier die ze moeten uitbeelden in groep. De beide groepen krijgen even de tijd bv. 3' of 5'. De groepen moeten het proberen raden van elkaar

### Benodigdheden

Geen

### Locatie

13+ camp/ binnentent



## De onbekende Flowtrack dirigent

### Doel activiteit

Alle 13+'ers zitten of staan in een kring. Een persoon wordt weggestuurd zodat hij niets kan zien of horen. Intussen wordt een dirigent aangeduid. De persoon komt terug. De dirigent doet dan stiekem een bepaalde beweging of actie en de andere spelers doen dat na. De persoon die weggestuurd was, gaat in het midden van de kring staan en probeert te achterhalen wie de dirigent is. Heeft hij de dirigent gevonden, dan komt de dirigent in het midden staan en wordt een andere vrijwilliger gezocht om de kring te verlaten.

### Benodigdheden

Geen

### Locatie

13+ camp/ gemeenschappelijke zones

## Doktertje knoop

### Doel activiteit

- Aantal spelers: onbeperkt
- Opstelling: iemand verlaat de zaal, de rest geeft elkaar een hand en vormt een lange rij.
- Spelverloop: De spelers maken een knoop zonder de handen los te maken. Er ontstaat dus een grote wirwar. De eerste en de laatste persoon van de rij geven elkaar een hand. De speler die de groep verlaten had, komt er nu bij en probeert de wirwar los te maken. De handen mogen niet losgelaten worden.

(Lukt dit niet dan mag er 1 iemand loslaten)

### Benodigdheden

Geen

### Locatie

Buiten/ gemeenschappelijke zones (voldoende ruimte hebben)



## Ritse- sositse

### Doel activiteit

- Aantal spelers: onbeperkt
- Opstelling: 1 speler blijft staan. Alle andere spelers gaan op een lange rij liggen, afwisselend een persoon plat op de buik en een persoon op handen en voeten.
- De speler die alleen staat moet proberen van de ene kant van de rij naar de andere kant te geraken en dit door over de mensen die op hun buk liggen te kruipen en onder de mensen die op handen en voeten staan.
- De spelleider kan op een bepaald moment roepen 'ritsesositse'. Als de spelers dit horen, moeten ze wisselen van 'stand'. Zo komt de ene speler vaster te zitten.
- Het spel gaat door tot de eerste speler aan de andere kant van de rij is. Een tweede speler kan dan vertrekken. Die aan begin van rij stond.

### Benodigdheden

Geen

### Locatie

Buiten, 13+ camp

## Blind Pictionary

### Doel activiteit

De groep wordt verdeeld in twee ploegen. Twee spelers worden geblinddoekt en krijgen beiden hetzelfde woord ingefluisterd. Er staan twee borden of flappen waarop elke geblinddoekte speler de tekening mag maken. De ploegen kijken enkel naar hun eigen tekenaar en proberen zo snel mogelijk het woord te raden. Variatie: De spelers krijgen geen woord ingefluisterd, maar mogen buiten het zicht van de raders een voorwerp betasten en dit vervolgens tekenen.

### Benodigdheden

- 2 Blinddoeken
- 2 grote tekenborden

### Locatie

Binnen in de tent/ gemeenschappelijke 13+ zones



## Blind vierkant

### Doel activiteit

Bind de uiteinden van het touw aan elkaar. Plaats de geblinddoekte spelers langsheen het touw. Enkel en alleen door af te spreken, moeten ze nu met het touw in de hand in een vierkant gaan staan. Het touw moet, m.a.w. na een tijd een perfect vierkant vormen. De groep die als eerste de perfecte vierkant kan vormen is de winnaar

### Benodigdheden

- Lang stuk touw
- Blinddoeken per speler

### Locatie

Buiten, strand



## Time's up

### Doel activiteit

Afhankelijk van de grootte van de groep 13+'ers wordt de groep in 2 of 3 teams (even) gesplitst. Elke 13+ speler krijgt 2 kleine kaartjes van de crew. Hierop moet hij/zij iets opschrijven. Dit kan een voorwerp/ dier/ naam van een bekende persoon/... zijn. Wanneer iedereen op de 2 kaartjes iets heeft geschreven worden deze in de gemeenschappelijke pot verzameld. De 2 teams strijden tegen elkaar om zoveel mogelijk kaartjes te raden binnen de minuut.

Spelregels:

- Je mag het woord niet uitspreken of vertalen in een andere taal

Er mogen geen verkleinwoorden gebruikt worden

De groep moet het woord volledig en duidelijk uitspreken

Wanneer het woord is geraden, dan pas mag men een volgend kaartje genomen worden.

Alle kaartjes die geraden zijn, worden bijgehouden tot de ronde gedaan is

Wanneer de ronde gedaan is worden alle verzamelde kaartjes geteld

De groep die de meeste rondes heeft gewonnen is de winnaar.

Wanneer het kaartje te moeilijk is, kan men deze terugleggen in de pot en mag er een ander kaartje genomen worden.

Je mag geen kaartjes meer nemen als de minuut voorbij is.

Om te beurten wordt er van team gewisseld, iedereen komt aan de beurt

Eerste ronde: Je mag verschillende kernwoorden geven

Tweede ronde: 1 kernwoord

Derde ronde: Uitbeelden → Niet wijzen naar iets

Extra ronde: de groep die moet raden sluiten hun ogen. De speler in het midden mag enkel geluiden gebruiken. 😊

### Benodigheden

- Pen
- Papier
- Schaar
- Pot ( alle papiertjes in te doen)
- Timer

### Locatie

Gemeenschappelijke 13+ zones





## Grote spelen

### Dakgoten challenge

#### Doel activiteit

De groep wordt in twee teams verdeeld. Elk teamlid krijgt een stukje dakgoot en per team krijg je één balletje. Het doel van de activiteiten is om met heel je team om ter snelste het balletje aan de andere kant van het terrein te krijgen in het bakje. Om de activiteit spannender te maken, kan je een parcours laten uitstippelen en tussenstops invoeren. Dit wil zeggen dat je verschillende bakjes plaatst, zodat wanneer het balletje valt ze naar de dichtstbijzijnde tussenstop terug moeten gaan.

#### Benodigdheden

- Dakgoten (stukken)
- Golfballetjes
- Bakjes
- Kegels

#### Spelregels

- Er mag altijd maar één persoon van je team in beweging zijn. Je mag dus nooit als team samenlopen.
- Het gemakkelijkste is dat de achterste persoon naar voren loopt.
- Wanneer het balletje op de grond valt, moet je terug naar het begin van het parcours.
- Je mag de uiteinden van de dakgoot niet afdekken met je handen.

#### Locatie

13+ Camp of strand

### Feelgood fluofuif

#### Doel activiteit

Dit is het afsluitfeestje van het kamp.

#### Benodigdheden

- Fluo/witte kledij
- Blacklights
- Fluoverf
- Muziekinstallatie
- DJ

#### Locatie

13+ Camp



## 'Flowie' onze Flowtrack mascotte

### Doel activiteit

Dit spel is ideaal om de dode momenten op te vangen doorheen het kamp.

Elke 13+ Crew heeft één "Flowie". Aan het begin van het kamp, mogen de 13+'ers de verschillende Flowies maken en personaliseren.

Dit houdt in: een ballon vullen met zand, gezichtje tekenen, haar geven, ogen plakken en persoonlijke eigenschappen toekennen. De 13+ crew verstopt hun poppetje. Het doel is dat de 13+'ers in groepjes opdrachten uitvoeren om tips te krijgen, waar de Flowies zich bevinden. Je kan best de groepen overnemen van het surfen, zo hebben ze allemaal tegelijk iets te doen tijdens een dood moment.

Indien een groep een Flowie vindt, mag die groep Flowie adopteren. Dit wil zeggen dat ze een adoptiecertificaat krijgen en zich verbinden om heel het verdere kamp voor Flowie te zorgen. Dit wil zeggen:

- Flowie gaat mee op activiteiten
- Flowie moet aan het einde van het kamp op zoveel mogelijk foto's staan
- Flowie moet mee gezwommen hebben + in de zee geweest zijn

### Benodigdheden

- Ballonnen
- Opplakbare oogjes
- Vloeibare lijm
- Touw
- Veren
- Opplakbare voetjes

### Spelregels

- Eens de Flowies verstopt zijn, mogen ze niet meer verplaatst worden
- Flowie mag niet hoger dan 2 meter liggen
- Flowie mag niet begraven worden Voorbeeld Flowie
- Flowie wordt verstopt in het 13+ camp of in de gemeenschappelijke zones
- Flowie mag niet in de sanitaire blok verstopt worden

### Locatie

13+ Camp of in de gemeenschappelijke zones





## Opdrachten

Indien er twee groepen niets te doen hebben, kunnen ze tegen elkaar battelen! Als er een groep wint, krijgen zij een tip voor de verstopplaats van Flowie.

Enkele ideeën (kunnen ook op andere momenten gespeeld worden)

- Elke groep een kamplied laten maken. De jury/campcrew verkiest het beste lied/optreden.
- Rugby
- Chinese voetbal
- Voetbal, de 13+'ers zijn met een lichaamsdeel aan elkaar gebonden: enkel, arm, been, twee handen
- Frisbee
- Vlaggenstok
- 10 bal
- Trefbal
- Verkrachtertje
- Dikke bertha
- Doktertje knoop
- Kat en muis
- Dassenroof
- Zandkastelen (daarna de zandkastelen, om ter snelste verwoesten)



## Ken je kamp!

### Doel activiteit

Het doel van deze activiteit is om elkaar beter te leren kennen, zodat iedereen zich vanaf dag 1 zich thuis voelt op het kamp. Heel de avond bestaat uit kleine spelletjes en teambuildingactiviteiten, om de groepssfeer te verbeteren.

### *Speeddate met kaartjes*

Je neemt een oude bundel met speelkaarten en je knipt die in twee. Elke 13+'er krijgt een stuk. De Crew zet een leuk liedje op, wanneer de muziek stopt moet elke 13+'er zijn wederhelft zoeken. Wanneer iedereen zijn wederhelft heeft gevonden moeten ze hun namen uitwisselen en stelt de Crew een vraag waarop ze beide moeten op antwoorden. Enkele voorbeelden van vragen zijn:

- Wat is je favoriete hobby?
- Heb jij broers of zussen?
- Waarom heb je gekozen voor dit Flowtrack kamp?
- Naar welke activiteit kijk je het meeste naar uit?
- Wat is je lievelingseten?
- Wat is je lievelingsdier?
- Wat is je lievelingskleur?
- Waaraan heb je een grote hekel?
- Waar ben je bang voor?
- Welk beroep zou je nooit willen uitoefenen?
- Voor wie zou je een fanclub willen oprichten?
- In welk land zou je het liefste wonen en waarom?
- 

- Met welke bekende persoon zou je weleens een namiddag mee willen spenderen?
- Welke sport beoefen je het liefste?
- Noem een goede eigenschap van jezelf
- Wat verwacht je van dit kamp?
- Welke saus heb je het liefste op je frietjes?

Na de vraag moet elke 13+'er terug zijn kaartje in een pot leggen. Daarna schut de crew met de pot en mogen de 13+'ers een nieuw kaartje trekken. De muziek gaat terug aan en de opdracht start terug opnieuw.

Wanneer dit spel wat op zijn einde loopt, kan je hieraan een extra regel toevoegen. De 13+'ers moeten om ter snelste hun wederhelft vinden. Wanneer ze elkaar gevonden hebben, moeten ze op de grond gaan zitten. Het koppeltje dat elkaar het laatst gevonden heeft, valt af!

Het koppeltje dat afvalt, moet 3 dingen/eigenschappen zoeken, die ze gemeenschappelijk hebben. Dit moet om ter origineelste. Je kan ze dat best op een papiertje laten schrijven. Zo kan je aan het einde van het spel, het origineelste koppel kiezen.



### *Draw me like one of your French girls*

Je verdeelt de 13+'ers in twee teams. Je deelt per persoon één blad uit en één potlood/stift. Je laat hen op het papier hun naam schrijven.

Daarna vormt de ene groep een binnen cirkel en de andere een buitencirkel.

De 13+'ers aan de binnenkant van de cirkel kijken naar de 13+'ers van de buitencirkel. De personen geven hun blad met hun naam af aan de persoon die over hun staat. De spelleider geeft telkens een opdracht. Bijvoorbeeld:

- Teken de neus van de persoon voor je

Wanneer iedereen iets heeft getekend worden de papieren teruggegeven. Daarna schuift de buitenste kring een persoon door. De spelleider geeft een nieuwe opdracht. Dit gaat door tot iedereen elkaar gezien heeft. Op het einde toon je het resultaat aan elkaar. Je kan de papieren eventueel ophangen in de eettent.

Voorbeelden van lichaamsdelen om te tekenen:

- Mond
- Hoofd
- Ogen
- Tandem
- Oren
- Haar
- Nek

### *Namendans*

Laat de 13+'ers een kring vormen. De eerste 13+ Crew zoekt een gekke beweging bij zijn naam. Hij roept zijn naam en tegelijkertijd maakt hij zijn beweging. Iedereen herhaalt dit. Dan is het de beurt aan de volgende. We gaan hier met door tot dat iedereen zijn naam heeft geroepen met een gekke beweging.

Daarna begin je opnieuw en moet de persoon altijd alle namen herhalen die al zijn geweest. Als je het niet meer weet, ben je er aan en moet je gaan zitten. De volgende krijgt de kans. Wie blijft er over aan het einde van dit spel?

### *Voetenschaak*

Je verdeelt de 13+'ers in 2 groepen. Je trekt aan beide kanten van het terrein een streep. Elke team staat op een rij achter de streep. De spelleider geeft telkens een stelling. Indien die voor jou van toepassing is, spring je met je beide voeten naar voren (richting het andere team). Indien de stelling niet op jou van toepassing is, blijf je staan.

Het is de bedoeling om de voeten van je tegenspeler te tikken, zonder dat je omvalt (je voeten moeten altijd samenblijven). Wanneer je de voeten van je tegenstander hebt kunnen tikken, verandert de tegenstander van team. Hij staat nu bij jou. Het spel begint weer opnieuw. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk deelnemers in je team te krijgen.



### *Ben ik jij?*

Iedereen krijgt een ½ blad, plakband en schrijfgierief. Iedereen schrijft zijn naam op zijn blad en geeft het blad terug aan de 13+ Crew. De 13+'ers moeten allemaal op één lijn gaan staan. De Crew plakt een naam van een andere 13+'er op hun rug. Daarna mogen de 13+'ers ja/nee vragen aan elkaar stellen. Zo moeten ze uiteindelijk aan de persoon vragen die ze denken te zijn: Ben ik jij?

Daarnaast kan je nog de typische pleinspelen spelen:

- Vlaggenstok
- Kat en muis
- Moordenaartje
- Pang Pang
- Dikke Bertha
- Ontrouwe echtgenoot
- Doktertje knoop

### **Benodigheden**

#### Opdracht 1

- Oude speelkaarten
- Schaar
- Muziekinstallatie/ muziek
- Schrijfgierief
- Papier
- Pot/pet om de kaartjes in te verzamelen

#### Opdracht 2

- Schrijfgierief
- Papier

#### Opdracht 5:

- Plakband
- Schrijfgierief
- Papier

### **Locatie**

13+ Camp of strand



## Mollen race

### Doel activiteit

De groep wordt in twee of meer groepen verdeeld. Per team kies je een mol. Die mol wordt geblinddoekt en krijgt als opdracht om waterballonnen te zoeken in een afgebakend veld. De mol krijgt aanwijzingen van zijn team. Wanneer hij een waterballon vindt, moet hij terugkeren naar zijn kamp. Hier wordt dan een andere mol geblinddoekt en mag hij/zij opzoek gaan naar een waterballon. Het doel van deze activiteit is om omtermeeste waterballonnen te verzamelen. Tot slot mogen beide teams tegen elkaar strijden met behulp van hun gevonden waterballonnen.

### Benodigdheden

- Blinddoek/sjaal
- Kegels voor afbakening terrein
- Waterballonnen (+/- 20)

### Spelregels

- Er mag maar steeds één mol per team in het veld rondlopen
- De mol moet geblinddoekt zijn
- De waterballonnen mogen pas aan het einde van het spel gebruikt worden, om elkaar nat te maken

### Locatie

Strand

## So you think you can feelgood!

### Doel activiteit

Het doel van deze activiteit is om een bonte avond te organiseren. In de namiddag krijgen de 13+'ers tijd om zich voor te bereiden. Ze mogen hun act kiezen: dansjes, sketches, verborgen talenten,... Daarnaast mogen de 13+'ers het kamp terrein inkleden voor de grote show. Het is een talentenjacht en de 13+ Crew doet mee. Daarnaast wordt een jury uitgekozen. Je kan hiervoor de kitchen crew vragen, zo kan er onpartijdig gestemd worden. De jury schrijft per act de score op een blad en toont dit aan het einde van de act. De act met de meeste punten wint.

### Benodigdheden

- Pen en papier
- Gekleurd papier
- Scharen
- Muziekinstallatie
- Muziek

### Locatie

13+ camp



## Paintball

### Doel activiteit

Het doel van de activiteit is om het andere team uit te schakelen doormiddel van hen te raken met een propje verf afgeschoten vanuit een buis. Indien de persoon geraakt is, moet hij zijn leven afgeven aan de tegenstander. Elk team heeft een andere kleur van leventjes. Je mag telkens maar één leventje op zak hebben. Het spel duurt zolang er leventjes zijn. Elk team maakt een kamp. Wanneer de teamleden in het kamp zijn, zijn ze veilig. Hier mag de tegenstander hen niet raken. In het kamp worden de leventjes bewaard. Als je geraakt bent en je bent je leventje kwijt, moet je terug naar je kamp om een nieuw leventje te nemen.

### Benodigdheden

- Witte T-shirts
- Klakkebuizen
- Propjes wc- papier
- Verf
- Plastieke potjes
- Touw
- Hindernissen
- Leventjes in twee verschillende kleuren

### Technieken

- Een propje maken van wc-papier, daarna in de verf doppen.
- Het propje in de buis stoppen (best aan een uiteinde)
- Daarna de buis richten op een tegenspeler en krachtig blazen.

### Spelregels

- Blaas aan de juiste kant en richt op de T-shirts van de tegenstanders
- Je mag nooit richten op het gezicht van de tegenstander
- In het kamp mag je de tegenstander niet raken
- Je wapen herladen doe je in je kamp. Er mogen geen propjes meegenomen worden in broekzakken.

### Locatie

Strand





## The battle!

### Doel activiteit

The battle is een grote één tegen allen. 13+’ers doen niets liever dan een wedstrijdje voetbal/volleybal tegen de Crew. Indien de Crew verliest, moeten zij een tegen prestatie doen (liedje zingen, dansen, iets lekkers geven). Dit kan best inge oefend worden aan het begin van het seizoen.

Hieronder vind je verschillende opdrachten. Die kan je op papieren schrijven en ophangen op een centrale plaats op het kamp. De 13+’ers moeten altijd het eindresultaat van de opdracht laten zien aan de crew, pas daarna mag de opdracht doorstreept worden. Deze opdrachten zijn een richtlijn, vul ze best nog aan met je eigen ideeën.

- Bouw een menselijke piramide van 4 verdiepen
- Bouw een kaartenhuisje van 5 verdiepen
- Geef elke 13+ crew een massage van 5 minuten
- Vul een lege emmer met behulp van een rietje met water
- Maak een reuzeverjaardagskaart voor X (zo origineel mogelijk)
- Nummer alle blaadjes van een wc-rol en rol de rol terug op
- Doe 1 persoon 30 kledingstukken aan
- Geef een minimodeshow waarbij 5 jongens zich als meisjes verkleden en 5 meisjes zich als jongen verkleden
- Jongleer met een voetbal 20 keer zonder dat de bal op de grond valt

- Maak een klein dansje op een zelfgekozen nummer
- Doe 2 minuten lang met iedereen samen de Macarena/liedje van K3/... (zingen en dansen)
- Doe 400 pop-ups
- Zoek 5 diertjes (spin, vlieg, slak,..)
- Ruim het kamp zo goed mogelijk op
- Drink met iedereen 5 liter water op
- Eet 3 ajuinen op (iedereen mag een stukje eten)
- Schrijf een pen leeg
- Verzamel van iedereen zijn handtekening
- 5 personen moeten gedurende het hele spel hun kleren binnenstebuiten dragen
- Schrijf een originele liefdesverklaring voor een 13+ crew
- Doe de Cupsong met 5 personen (zingen, klappen, beker)
- Geef 5 namen bij elke letter van het alfabet
- Ontwerp een logo voor de 13+’ers
- Maak een tandenpoetskring van 15 personen, waarbij iedereen de tanden van degene voor hem poetst
- Scheer 1 oksel en 1 been van 3 jongens
- Doe 5 trucjes op een skateboard
- 1 jongen moet gedurende het spel in bikini rondlopen
- Geef 1 persoon een echte surflook
- Geef 15 originele openingszinnen
- Maak een portret van alle 13+ crew
- Vorm met zijn allen het woord Flowtrack
- Praat gedurende 5 minuten tegen een boom alsof het je beste vriend is
- Schrijf het alfabet van achter naar voor
- Benoem 30 fruit of groenten soorten
- Geef 10 personages vanuit FC. De Kampioenen
- 6 koppeltjes moeten 6 minuten slown



- Maak een kamplied
- Raad de totale leeftijd van de 13+ Crew
- Zwijg met heel je groep 1 minuut
- Geef iedereen 2 vlechtjes
- Speel een voetbalmatch of volleybaltoernooi tegen de crew

### **Benodigdheden**

- Speelkaarten
- Rietjes
- Emmer
- Water
- Schrijfgerief
- Voetbal
- WC-rol
- Muziekinstallatie
- Muziek

### **Locatie**

13+ Camp & strand

## **Trillertocht**

### **Doel activiteit**

Het doel van deze activiteit is om een gezellige/spannende avond te beleven met de 13+'ers. Op het strand worden er eerst strandspelen gespeeld (rustig/actief).

Daarna wordt er in een kring een 'spannend verhaal' verteld. Wanneer ze terug naar hun kamp keren, zien ze aanwijzingen die het verhaal bevestigen. Hierop volgt er een fakkeltocht. Elke 13+ Crew houdt een fakkel vast tijdens de tocht. Op de eindbestemming wordt er het vervolg en einde van het verhaal verteld. Daarna wordt er terug naar het kamp gestapt en is het slaaptijd.

### **Benodigdheden**

- Fakkels

### **Spelregels**

- Let op dat het verhaal niet te eng is voor enkele 13+'ers. Het moet leuk blijven!

### **Locatie**

Strand

Plaats waar je naartoe wandelt met de fakkeltocht



## Memory

### Doel activiteit

De groep wordt in 2 teams verdeeld. Het doel van het spel is om zo snel mogelijk de 10 bordjes om te draaien in de juiste volgorde.

Er worden twee tafels geplaatst met daarop 10 bordjes met de cijfers van 1,2,3,... tot en met 10. Drie meter verder wordt er met kegels een lijn afgebakend waar het team achter moet blijven.

Er komt telkens één speler van het team naar de tafel gelopen. Hij mag één bordje omdraaien. Zolang die speler de bordjes in de juiste numerieke volgorde omdraait, mag hij blijven verder spelen. Indien hij een fout maakt, moet hij terug naar zijn team lopen. Hierdoor kan een andere persoon het juiste bordje omdraaien. Het doel is dat de teams tegen elkaar strijden om zo snel mogelijk de juiste bordjes om te draaien.

Je kan het spel moeilijker maken doormiddel:

- Het spel op tijd te spelen. Binnen een tijdsspanne van X minuten zo vaak mogelijk de 10 bordjes omdraaien in de juiste volgorde.
- Je kan jokers in het spel invoegen. Dat zijn bordjes met een punt, deze mag je invullen waar je wil.
- Je kan BOM bordjes invoegen. Wanneer een speler dit bordje omdraait, worden alle vorige punten uitgewist en moet het team terug opnieuw beginnen.

### Benodigdheden

- 10 bordjes met cijfers van 1 tot en met 10 (2 X)  
Je kan best borden nemen en daar een klein papiertje in plakken (plakband + papier)
- Kegeltjes
- Tafel

### Spelregels

- Je blijft van de bordjes van het andere team.
- Wanneer de persoon over de kegellijn is, mag hij niet meer praten met zijn teamleden.

### Locatie

13+ Camp of het strand



## 50 minutenspel

### Doel activiteit

Zonder dat leiding moet tussenkomen (zorg er wel voor dat de kinderen het spel zeer goed snappen voor je begint) kan je 50 minuten dorkomische situaties meemaken.

### Benodigheden

- klok
- tafel
- 2 stoelen
- emmer
- 3 rietjes
- pak
- suiker
- kaars
- blinddoek
- tuinslang
- bierviltjes
- pingpong-balletje
- bal
- kaartjes (aantal is uiteraard afhankelijk van aantal personen)

### Spelregels

Starttijd	Duur	Aantal opdrachten	Opdracht
1	3	aantal leden-1	Speel 1,2,3 spast (dit is een variant op 1,2,3 piano; als de spast zich omdraait moet je zoveel mogelijk bewegen zonder te lachen.)
1	3	1	Zet je tegen de muur met je gezicht van de anderen weggedraaid, zeg "1, 2, 3, spast!" en draai je om. Stuur al wie niet spastisch genoeg beweegt naar achter.
2	2	2	Zet een "doorgeeffik" in gang. (Bijv. je knijpt iemand in de wang en zegt: "doorgeven.")
3	1	3	Zet een tafel klaar in het midden van het grasplein.
3	1	3	Zet 2 stoelen klaar in het midden van het grasplein.
3	1	2	Loop in de weg van mensen die met tafels rondlopen.
4	1	2	Ga op de tafel zitten.
4	1	2	Vraag of enkele spelers je willen helpen om een tafel met een persoon erop te verhuizen.
4	2	1	Ga op de tafel staan, zet je lievelingsliedje in en probeer de rest mee te doen zingen, zonder het echt te vragen.
6	1	1	Vul een emmer water en zet hem op een tafel.
6	1	1	Vraag iemand van de leiding om 3 rietjes en leg ze op de tafel.
6	1	1	Vraag iemand van de leiding om een pak suiker en zet het op de tafel.
7	2	3	Drink van de emmer water met een rietje.
7	2	3	Kap suiker in de emmer water op tafel.
7	2	3	Zorg ervoor dat er geen suiker in de emmer wordt gekapt.
9	3	4	Zeg 'ns Euh: ga op de tafel staan en praat over vogels zonder de woorden VLIEGEN, NEST, DUS en EUH te gebruiken. Als iemand van je collega's je hierop betrapt, neemt hij/zij het woord over. Dan moet je zelf opletten of die persoon het juist doet.
9	1	alle spelers	Doe je linkerschoen uit (niet meer aantrekken)
10	1	1	Roep 3 keer na elkaar zo hard je kan "koekoek".
10	1	2	Vraag aan iedereen om in twee rijen te gaan zitten in het midden van het terrein met de gezichten naar het elkaar. Het is de bedoeling dat iedereen probeert de persoon die tussen de rijen zal doorkruipen tegen te houden met 1 vinger.



11	1	1	Kruip langzaam op handen en voeten tussen de twee rijen die zich vormen in het midden van het terrein.
12	1	1	Kruip langzaam op handen en voeten tussen de twee rijen die zich vormen in het midden van het terrein.
13	1	1	Ga op de tafel liggen en geef zwemles aan de rest.
14	1	alle spelers	Doe je rechterschoen uit (niet meer terug aantrekken).
15	1	1	Ga op de tafel zitten en vertel aan de rest hoe stom je jezelf wel vindt.
16	2	1	Kniel en begin luidop de bidden.
17	1	2	Kniel en begin luidop de bidden.
18	1	2	Vertel niets dan goede dingen over de persoon die daarnet zei dat hij zichzelf stom vond.
19	2	3	Bouw de scheve toren van Pisa met de schoenen die je overal in het rond vindt en hang er een Italiaanse vlag aan (met kousen of zoiets). Bouw de scheve toren van Pisa met de schoenen die je overal in het rond vindt en hang er een Italiaanse vlag aan (met kousen of zoiets).
19	2	3	Doe een dier na uit de dierentuin en plezier de bezoekers van je dierentuin af en toe met een geluid.
21	1	1	Besluit een schoen alsof het een prooi is. Zoek nog twee mensen om je te helpen met de vangst.
22	1	1	Neem een schoen vast en vertroetel hem alsof het een poes is.
22	1	1	Vraag je beste vriend(in) mee om schoenen te gaan kopen. Pas enkele modellen en beslis welke je het liefste wilt kopen..
23	4	1	Vraag aan de leiding een brandende kaars, en begin die door te geven
23	4	1	Probeer iedereen in een kring te zetten en geef een brandende kaars door. Wie de kaars vastheeft, moet lawaai maken.
24	3	1	Laat je blinddoeken, ga in de kring staan en probeer de kaars die wordt doorgegeven uit te blazen.
27	1	4	Ga op de tafel staan.
28	1	3	Verwissel van kleren met iemand die op een tafel staat.
28	1	1	Ga onder de tafel hangen.

29	1	alle spelers	Beeld met iedereen samen een zwerm bijen uit.
30	1	1	Maak loeihard het geluid van een schoolbel.
31	5	1	Motiveer iedereen om 1-2-3-piano-kleur te spelen. Diegene aan de muur roept i.p.v. piano een kleur. (bv. "1-2-3-rood!") Iedereen moet zich dan verstoppen achter iemand die een kledingsstuk aanheeft in die kleur.
35	3	1	Doe alsof je een buschauffeur bent, stap in je bus en rij wat rond. Na 1 minuut rij je naar de halte "tafel" en wacht je op passagiers voor je verder rijdt.
36	2	1	Ga aan de tafel staan en wacht er op de bus. Als de bus er is rij je een toertje mee.
38	5	1	Deel de groep in twee ploegen, bakken een spelterrein en twee goals af en motiveer ze om hockey te spelen met bierkaartjes en een klein balletje.
42	5	1	Vraag aan de rest om samen met jou een spelletje tienbal te spelen.
45	1	1	Doe het geluid van een kerkklok na en doe dit 20 keer langzaam na elkaar.
45	1	aantal leden-1	Ga op je rug liggen en geniet van 1 minuut stilte.
46	1	1	Ga op de tafel zitten en telefoneer naar je troetelbeer thuis. Vertel hem hoe erg je hem mist.
47	1	1	Ga op de tafel staan en vertel enthousiast aan de rest hoe tof je je jeugdbeweging wel vindt.
48	1	de helft van de leden	Ga op de tafel staan en zing een voor je groep bekend lied. Probeer de anderen mee te doen zingen.
49	1	de helft van de leden	Ga op de tafel staan en zing een voor je groep bekend lied. Probeer de anderen mee te doen zingen.

## Locatie

Binnen en buiten (strand)



## Popcorn & pyjama party

### Doel activiteit

Het doel van deze activiteit is om een gezellige cosy filmavond te beleven. Alle 13+’ers worden gevraagd om in hun pyjama naar de eettent te komen. De eettent wordt omgebouwd tot een Amerikaanse cinema. Bij aankomst krijgen de 13+’ers een bakje popcorn en mogen zij een zitplaats uitkiezen. Ze kunnen kiezen uit de volgende films.

- The jungle book (nieuwe film/net in de cinema)
- FC de kampioenen
- The minions: the movie
- Surf’s up
- Pirates of the caribbean
- The intouchables
- Hasta la vista
- The hangover
- Inside out
- Brice de Nice
- Bolt
- Remember me
- 21
- The ugly truth
- Home

### Benodigheden

- Popcorn
- Beamer
- Laptop (elektriciteit)
- Wit vlak
- Kussens/ banken
- Film

### Locatie

Eettent



# Stadsspel – samenwerkingsopdracht

## Doel activiteit en speluitleg

### Groepsindeling:

De hele groep 13+ers werkt samen om de opdracht tot een goed einde te brengen, zoveel mogelijk punten te verzamelen en de mol zo weinig mogelijk punten te bezorgen.

### Speluitleg:

In deze opdracht is het de bedoeling dat jullie allen samenwerken om zo goed mogelijk een huwelijksaanzoek, een huwelijk en bijhorend huwelijksfeest te ensceneren (in scene te zetten).

Als wij denken aan een huwelijksaanzoek (1), denken wij aan:

- een verlovingsring
- op de knieën gaan
- een rode roos
- een romantisch gedichtje

Als wij denken aan een huwelijk (2), denken wij aan:

- een priester
- in een kerk
- heliumballonnen die opstijgen
- ja-woord geven aan elkaar
- trouwbeloftes uitspreken
- 'daar komt de bruid'-muziek
- een bruidsboeket
- vuurwerk dat afgaat
- klokken die luiden

- met rijst gooien
- duiven die omhoog vliegen
- bruidsmisjes met kussen voor ringen die rozeblaadjes gooien
- professionele fotograaf
- livemuziek
- min. 50 mensen die applaudisseren
- een getuige
- handtekeningen in een boek zetten
- een altaar (verhoog waarop de bruid en bruidegom staan)
- vervoersmiddel dat de bruid en bruidegom vervoert
- een bruid met:
  - een hoed
  - een sluier
  - een trouwkleed
- een bruidegom met:
  - een kostuum
  - een das
  - een hoed
- Wanneer wij denken aan een trouwfeest (3), denken wij aan:
  - veel mensen
  - champagne
  - een taart
  - een openingsdans

Jullie kunnen vast en zeker zelf nog meer zaken bedenken die hierbij passen... De bedoeling is dat jullie zo goed mogelijk het hele trouwgebeuren nadoen.

Wat bruid en bruidegom betreft, verwachten wij mensen van de plaatselijke bevolking. Het is uiteraard wel toegelaten dat één van jullie (nu de gelegenheid zich toch voordoet) met een mooie Spaanse deerne of een knappe casanova trouwt. Eén van beide moet dus iemand van ter plekke zijn (of een toerist). Ook de functie van priester, getuige, fotograaf en bruidsmisjes, moet door niet-moldeelnemers worden ingevuld.



### Einde van het spel:

Jullie krijgen 2 uren tijd om zoveel mogelijk van bovenstaande zaken te verzamelen. Daarna is jullie tijd om! Wij zijn genadeloos, dus het hele gebeuren moet starten op de klokslag die wij met jullie afspreken...

### Aandachtspunten en tips:

Delegeer, bepaal wat hoofd- en bijzaak is (stel prioriteiten), kijk wat haalbaar is en wat misschien niet zo haalbaar, wat jullie al dan niet in jullie huwelijk willen, bekijk de puntenverdeling goed, verdeel de taken goed en wees snel!

### Puntenverdeling:

Som van het aantal punten bepaalt heel veel zaken voor de laatste avond :

- tussen ... en ... punten : frisdrank laatste avondmaal
- tussen ... en ... punten : poolparty
- tussen ... en ... punten : chips en nootjes op de fuif
- tussen ... en ... punten : taart als dessert
- tussen ... en ... punten : hapjes (kaas, komkommer, ...) op party
- tussen ... en ... punten : cocktailavond
- tussen ... en ... punten : act van de monitoren

### \* Categorie 1 : 1 punt

#### 1. Huwelijksaanzoek:

- een verlovingsring
- op de knieën gaan
- een rode roos
- een romantisch gedichtje

#### 3. Trouwfeest:

- veel mensen (> 30)
- een openingsdans

#### 2. Huwelijk:

- een priester
- ja-woord geven aan elkaar
- trouwbeloftes uitspreken
- een bruidsboeket
- met rijst gooien
- bruidsmeisjes
- kussen met ringen
- professionele fotograaf
- een getuige
- handtekeningen in een boek zetten
- een bruid met:
  - een trouwkleed
- een bruidegom met:
  - een kostuum

### \* Categorie 2: 2 punten

#### 2. Huwelijk:

- in een kerk
- heliumballonnen die opstijgen
- 'daar komt de bruid'-muziek
- vuurwerk dat afgaat
- klokken die luiden
- witte duiven die omhoog vliegen





- bruidsmeisjes gooien met rozeblaadjes
- livemuziek
- min. 50 man die applaudisseren
- een altaar (verhoog waarop de bruid en bruidegom staan)
- vervoersmiddel die bruid en bruidegom vervoeren
- voor de bruid:
  - een hoed
  - een sluier
  - kleding met lange sleep
- voor de bruidegom:
  - een das
  - een hoed

### 3. Trouwfeest:

- Champagne
- een taart

### Mogelijke sabotageopdrachten voor de mol : ('s avonds bij vragen)

- verwelkte rode roos of verwelkt bruidsboekje
- bruid of bruidegom zegt 'nee' ipv 'ja'
- gooien met confetti i.p.v. rijst
- kussen met de ringen valt op de grond
- taart laten vallen
- een clown komt het feest verstoren
- een ruzie tijdens het feest (tussen twee toeschouwers)
- de bruid, bruidegom of een van de bruidsmeisjes valt flauw
- iemand protesteert tegen het huwelijk
- ...

### Benodigheden

Niets, de 13+ers moeten alles zelf proberen zoeken.

### Locatie

Stadspel



# Estafette spelen

## Doel activiteit en spelregels

Men moet als team zoveel mogelijk punten verzamelen via de verschillende estafette spelen

## Locatie

Strand

## 1. Doorgeef estafette

Estafette waarbij een bal langs een rij spelers verplaatst wordt. Als bal achter gekomen is, rent deze speler naar voren in de rij. Kan met diverse handicaps.

Variante 1: Spelers in cirkel, en geven 2 (of meer) ballen door.

Variante 2: Idem in tegengestelde richting.

Variante 3: Idem, steeds 1 overslaan.

Variante 4: Idem, meerdere partijen tegen elkaar.

## Benodigdheden

- 4 ballen

- 4 kegels om het terrein af te bakenen

## 2. Dronkenman estafette

Estafette waar op het eindpunt snel een aantal keren gedraaid moet worden om een voorwerp.

## Benodigdheden

- 4 kegels om het terrein af te bakenen
- een voorwerp (bv. extra kegel) waar ze kunnen ronddraaien

## 3. Haakjeskoers

2 Spelers staan naast mekaar, nemen elkaar vast om het middel en haken de naast elkaar staande benen in elkaar. Slechts de 2 buitenste benen mogen de grond raken. Zo moeten zij voortbewegen. Let wel: je mag niet tegelijkertijd met de 2 voeten springen.

## Benodigdheden

- 4 kegels om het terrein af te bakenen



#### **4. Hoepel estafette**

Je maakt 2 lange rijen van banden, de eerste hoepel van elke rij ligt op zo'n 7m van een muur. Achteraan elke hoepelrij staat er een kegel.

De kinderen verdelen zich over de 2 hoepelrijen, in elke hoepel moet iemand staan. Op signaal van de monitor vertrekken de 2 kindjes in de eerst hoepel richting muur, ze tikken deze en lopen dan zo snel mogelijk naar de kegel die achteraan hun rij staat en roepen daarin zo luid mogelijk de naam van de persoon die na hun in de rij staat(dus de naam van de persoon in de 2e hoepel).

Vanaf dat deze speler zijn naam hoort mag deze vertrekken naar de muur en dezelfde opdracht uitvoeren als zijn voorganger. Nadat je geroepen hebt in de kegel ga je terug naar je hoepel en je zet je neer.

De ploeg die als eerst volledig zit is gewonnen. Daarna schuift de eerst naar de laatste hoepel en iedereen gaat 1 hoepel naar voor en je bent weer vertrokken!

#### **Benodigdheden**

- 2 kegels
- aantal hoepels/banden per speler

#### **5. Klerenlijn**

De kinderen worden in twee groepen verdeeld. Iedere groep probeert een zo lang mogelijk lijn te maken met hun kleren. Ook schoenveters, sokken enz. mogen worden gebruikt. De kinderen houden natuurlijk wel hun ondergoed aan. De groep met de langste klerenlijn wint.

#### **Benodigdheden**

4 kegels om het terrein af te bakenen

#### **6. Locomotief**

Deel je groep op in twee ploegen. Beiden krijgen een parcours of eindpunt aangewezen dat even ver van de startplaats gelegen is. De twee ploegen stellen zich op: alle spelers achter elkaar (als een locomotief). Ze mogen enkel voortbewegen als de voorste speler een brandende lucifer vasthoudt. Als de lucifer uitgaat, moet de eerste speler naar achter en kan de tweede speler (die ondertussen de voorste geworden is) een nieuwe lucifer aansteken. De ploeg die als eerste bij het eindpunt aankomt, is gewonnen.

#### **Benodigdheden**

- 2 lucifer doosjes (afhankelijk van de grote van de groep)
- Kegels om een uitdagend parcours te maken



## 7. Olifanten estafette

Iedere speler 1 touwtje. 1e rent naar stoel, bindt daar touwtje aan vast. Volgenden verlengen touw met hun touwtje. Laatste trekt stoel naar overkant lokaal.

### Benodigdheden

- dik lang touw (2bollen)

## 8. Paardenestafette

Een (groep) speler draagt een ander over het parcours.

### Benodigdheden

- geen materiaal nodig

## 9. Torenestafette

Steeds 1 plastic beker mee. Toren bouwen. Hoogste toren heeft gewonnen. Als omvallen helemaal opnieuw.

Variant 1: Met speelkaarten. Mogen niet gevouwen.

Variant 2: Velletjes A4, die gevouwen mogen worden.

### Benodigdheden

- veel plastic bekere om een hoge toren te bouwen (afhankelijk van de grote van de groep)
- A4 papier (aantal is afhankelijk van de grote van de groep)

## 10. Uitputtingsrace

Estafette waarbij naar een punt op 5 meter gerend moet worden, daar grond aantikken. Dan terug, en dan naar een punt 10 meter ver. Dan terug en vervolgens 15 meter. Dan de volgende van de ploeg.

### Benodigdheden

- kegels om het veld af te bakenen en de lijnen aan te duiden tot waar iedereen moet lopen



## **11. Zeilestafette**

In het midden van het speelveld hang een zwart zeil waar je niet overheen kan kijken. 2 personen staan aan de ene kant en 2 personen staan aan de andere kant. de beginnende 2 staan bij de startlijn. Daar staat een mand gevuld met ballen (of waterzakjes/ ballonnen). Zij pakken ieder een bal en lopen naar het zeil, gooien de bal er over heen, de anderen vangen de bal ( alleen de gevangen ballen tellen ) en lopen naar hun lijn, gooien daar de ballen in de lege mand die daar staat. Wie het eerst alle ballen in de lege mand heeft, is de winnaar. Of je kan het op tijd doen en tellen wie de meeste ballen heeft.

### **Benodigheden**

- waterballonnen
- groot zwart zeil
- manden/bakken waar men de ballonnen kan inleggen (het aantal hangt af van de grote van de groep)
- kegels om het veld af te bakenen