

ONTDEKKINGSREIS IN EIGEN HUIS

OMGEVING

In je eigen huis/appartement of jeugdlokaal/jeugdhuis.
Perfect voor mottig weer.



MATERIAAL

Alles wat je maar kan vinden in huis! Denk creatief na met wat je hebt.

SPEELIMPULSEN

Parcours met obstakels: kussens, stoelen, wasmanden, touw, lakens, tafels. Denk aan de volgende categorieën: over, onder, tussen, door, langs, rond, ...

Parcours met opdrachten: hier tuimelen, hinkelen, kopstand, eerst 5x ronddraaien, rond de tafel kruipen zonder de vloer te raken, met je ogen dicht ...

Speurtocht: verstop schatten onderweg, te vinden aan de hand van mysterieuze tips/raadsels of moeilijke opdrachten
Tip: maak een schatkaart of geheime brief met onzichtbare inkt (zoals citroensap, of witte wasco waar ze met waterverf/ecoline over moeten verven)

Escape room: met puzzels voor de bollebozen! Online vind je vele escape room puzzels voor alle leeftijden. Of misschien moet je onderweg nog alle delen van de puzzel verzamelen voor je hem kan oplossen.

Thema's: ben je een ontdekkingsreiziger in een onbewoond eiland? Dan neem je best een kompas en verrekijker mee!
Ben je een verdwaalde astronaut op een andere planeet? Draag dan zeker je helm!
Ben je een onderzoeker op de noordpool? Vergeet je muts en sjaal niet!

BEGELEIDERSTIPS

Stel jezelf creatief en flexibel op, het hele spel kan zo lang, kort, simpel, complex, uitdagend, ... zijn als je maar wil! Je kan zelf ook een rol spelen, zoals de poortwachter met een raadsel, of een plotse vijand die ze moeten verslaan.



ESCAPEROOM

OMGEVING

Je eigen huis, een kamer in je huis, bij vrienden thuis, jeugdhuis, een tuinhuis, een fort, klaslokaal ...



MATERIAAL

Cijferslot/ slotjes (fietsslot), Rebussen (zelf maken), Kruiswoordraadsels (zelf maken), Quizvragen (zelf maken), Puzzels

SPEELIMPULSEN

- Kleed het spel in als een gevangenis/ een schatkamer/ een geheime missie ...
- Doel: zo snel mogelijk ontsnappen uit de ruimte !
- Maak rebussen (kan via <https://rebus.club/nl/>) waarbij telkens een cijfer kan worden vrijgespeeld. De uitkomst van de berekening van deze cijfers zal het eerste getal van het cijferslot zijn of een manier zijn om de sleutel vrij te spelen.
- Creëer kruiswoordraadsels (kan via <https://kruiswoordpuzzelfabriek.nl/>) waarbij telkens een cijfer kan worden vrijgespeeld (uitgeschreven versie van het getal). De uitkomst van de berekening van deze cijfers zal het eerste getal van het cijferslot zijn of een manier zijn om de sleutel vrij te spelen.
- Stel quizvragen op waarvan de antwoorden tips kunnen opleveren over de rebussen en kruiswoordraadsels
- Verzin bijvoorbeeld puzzels van landen die gekoppeld kunnen worden aan een vlag, bekend gebouw, ...

BEGELEIDERSTIPS

- Als er weinig tijd is kan het spel kort worden gemaakt door maar enkele opdrachten te voorzien, van elke opdracht maar een klein aantal te voorzien ...
- Als er veel tijd is kan je er ook tussenkamers aan toevoegen waardoor er een parcours is om extra uit te dagen en te prikkelen
- De opdrachten kunnen worden verdeeld onder leden die aanwezig zijn in de ruimte en leden die aanwezig zijn buiten de ruimte die een ander deel moet zoeken om samenwerking extra te stimuleren



GIGA GANZENBORD

OMGEVING

Tuin, park, speelplaats, openbaar terrein, pleintje, speelstraat
...



MATERIAAL

Dobbelsteen, eventueel een grote zelfgemaakte versie uit schuim of karton, Karton/
groot vel papier, Stiften/ verf/ potloden, Opdrachtenblad (zelf opdrachten te bepalen
naar gelang de stemming), Wc-rolletjes/ plastic flessen/ brik/ ... , Wol/ stickers/
crêpe papier/ ...

SPEELIMPULSEN

- Je gelooft het of niet, maar het leven van een gans zit vol verrassingen. Benieuwd naar de avonturen die je kan beleven?
- Doel: om ter snelst naar plek 63 geraken!
- Om te beginnen maak je zelf een speelpop. Dit kan met wc-rollen, stickers, lege melkblikken, blikken Maak een giga dobbelsteen, of zoek eentje in huis
- Het ganzenbord maken: gebruik het grote karton/ papier en teken een pad met allemaal vakken (63 in totaal- spiraalvorm). Zet in elk vak de nummer en sommige nummers omcirkel je, naargelang de hoeveelheid opdrachten die je aan het spel wil vasthangen. (gemiddeld 12 omcirkelde vakken).
- Mogelijke opdrachten om te koppelen aan nummers: ga 2 plaatsen terug, ga naar het eerstvolgende tiental, maak 20 rondjes rondom je eigen as, ga 3 plaatsen verder, je mag nog eens gooien, sla een beurt over, ga terug naar vakje 1, ga bij de laatste speler staan,
- Alle spelers beginnen op plaats 1. Degene die het hoogste cijfer gooit mag beginnen. Om de beurt mag iedereen gooien, als je op een vakje komt met een cirkel rond het getal voer je ongenadeloos de opdracht uit die bij dit vakje hoort. Wie als eerste bij vakje 63 aankomt, wint!

BEGELEIDERSTIPS

- Maak het spel fysieker door echte doe-opdrachten te verzinnen bij de cijfers
- Maak het spelbord zo groot dat je zelf als pion kan dienen
- bij supermarkten kan je vaak karton meenemen



PARCOURS QUIZ

OMGEVING

Tuin, speelplaats, speelstraat, living, jeugdlokaal, klaslokaal ...



MATERIAAL

Stoelen , Stapstenen/ kussens/ dikke takken ... , knikkers/ legoblokjes ... , platiëken bak met water/ kom met water , touw/ enkele schoenveters aan elkaar knopen ... , deken/ oud tafellaken ... , quizvragen, scorebord, stiften, 3 tot 21 spelers

SPEELIMPULSEN

- Benieuwd welke groep het beste kan samenwerken, welke groep in de klas het best oplet? Welke groep het beste de hindernissen kan overwinnen? Welke ploeg na fysieke uitputting nog goed kan nadenken?
- Doel: om ter snelst het parcours afleggen en de meeste vragen juist beantwoorden
- Zet eerst en vooral een parcours op met alle materialen die daarvoor te vinden zijn of die je kan verzamelen. (doe je het thuis? denk dan aan kussens, dozen, stoelen, je bed, de kast ...)
- Bedenk quizvragen, oplistén en noteer de antwoorden voor de doelgroep. Dit kan over een bepaald thema gaan zoals Disney, Ketnet, natuur, wiskunde,
- Verdeel twee teams en bepaal wie de quizmaster zal zijn.
- De teams horen de vraag en moeten na het signaal (fluiten, roep een woord ...) het parcours juist en volledig afleggen en vervolgens teruglopen. Degene die eerst aankomt mag als eerste antwoord geven. Als dit juist is, krijgt dit team 2 punten. Als dit fout is krijgt het andere team nog de kans om te antwoorden voor 1 punt.

BEGELEIDERSTIPS

- Het parcours langer/ moeilijker maken als het spel te snel zou gaan.
- Bij een gelijke stand kan er een bonusvraag toegevoegd worden.
- Er kan tijdens de quiz gewisseld worden in de teams om de tweestrijd te verminderen



BUITENCINEMA

OMGEVING

Tuin, speelplaats, speelstraat, ... Op een warme zomeravond



MATERIAAL

beamer (kan met een computerscherm) , laptop/ gsm , film , kussens , snacks , drankjes , rietjes, witte muur/doek ...

SPEELIMPULSEN

- Doel: buiten zijn en toch die gezellige film kunnen kijken met vrienden en/of familie? HET KAN!
- Zet eerst en vooral de beamer klaar voor een egale muur/ doek/ ...
- Kies vervolgens een film om samen te kijken
- Projecteer de film op de muur/ het doek ... en plaats zitzakken, vouwstoelen, kussens en dekentjes om gezellig te zitten
- Maak vervolgens de drankjes en de snacks klaar
- Zet je neer en geniet van de film !

BEGELEIDERSTIPS

- Als extra een filmkaartje maken om binnen te komen is een leuke extra impuls
- Voorzie snacks in thema van de film . bv: vissnoepjes bij Finding Nemo, Gele snacks bij The Minions ...



WATERPIÑATA

OMGEVING

Tuin, speelplaats, speelstraat, ... Op een warme zomeravond



MATERIAAL

waterballonnen, stok, prikkers, touw

SPEELIMPULSEN

- Spel aankleding: veel te heet? we moeten dringend afkoelen!
- Doel: zo snel mogelijk de waterballon kapot maken
- Vul de waterballonnen met water en knoop ze dicht
- Hang de waterballonnen op aan een boom.
- Zoek een stok/ prikker ... waarmee je naar de ballon kan slaan
- 3, 2, 1 START

BEGELEIDERSTIPS

- Er kan een wedstrijd/ prijs verbonden zijn aan het winnen
- Ballonnen kunnen punten bevatten, bijvoorbeeld per kleur, grootte of hoogte
- Perfect als verrassing voor de verjaardag van je broer/zus ...



OP NAAR MARS - RAKETTEN BOUWEN

OMGEVING

Tuin, speelplaats, speelstraat, park (na het bouwen)



MATERIAAL

Theezakje, bakpoeder, fles 500ml, kurk, plakband, azijn, satéstokjes/ prikkers

SPEELIMPULSEN

- Spel aankleding: gaan we op vakantie naar een warm of een koud land? of gaan we op vakantie naar de ruimte?
- Doel: de raketten zo stevig mogelijk bouwen en zo hoog mogelijk in de lucht lanceren
- Stap 1: Plak met plakband de drie potloden, satéstokjes of gewone rechte stokjes aan je fles. Zorg ervoor dat je stokjes op gelijke afstand rond je fles verdeeld zitten en laat ze enkele centimeters boven de bovenkant uitsteken. Zet de fles nu op zijn 3 pootjes. Blijft hij staan? En raakt de flessenhals de grond niet? Dan heb je het prima gedaan!
- Stap 2: Wil je een coole raket? Dan is nu hét moment om hem nét echt te maken. Zoek wat foto's op het internet van echte raketten en maak die na. Zorg wel dat je raket niet te zwaar wordt.
- Stap 3: Vul de fles voor ongeveer 1/3de met azijn.
- Stap 4: Neem het lege theezakje en vul het voor de helft met bakpoeder.
- Stap 5: Duw het theezakje, met de opening naar boven, voorzichtig in de fles maar laat het niet vallen. Zorg dat het deel met het bakpoeder volledig in de fles hangt, zonder dat het al te diep zakt en de azijn raakt.
- Stap 6: Plooi een deel van het theezakje dat nog uit je fles steekt over de flessenhals. Duw nu je kurk in de fles zodat het zakje vast komt te zitten tussen de kurk en de fles. Zorg dat je kurk maar voor de helft in de fles zit, niet te diep dus! De kurk moet de fles wel goed afsluiten. Is je kurk te dun? Haal je kurk er dan terug uit en plak er wat plakband rond zodat hij dikker wordt. Steek hem terug in de hals van de fles. Er mag amper azijn uitlekken wanneer je de fles omdraait.
- Stap 7: draai de fles om en laat hem los. Hij zal wegschieten naar boven.

BEGELEIDERSTIPS

- Een race organiseren na het bouwen van de raketten
- opletten bij het snijden van de flessen!
- Azijn op handen? niet aan het gezicht komen!



OP DE CATWALK

OMGEVING

Tuin, living ...



MATERIAAL

- oude kledij, textiel stiften, stofschaar, kleding patches, naald en draad

SPEELIMPULSEN

- Spel aankleding: zal jij de nieuwe wereldberoemde modeontwerper/modeontwerpster worden?
- Doel: maak van je oude kleren nieuwe kledij en zorg dat je met je prachtige nieuwe outfit kan uitpakken op de catwalk
- Een te korte broek omtoveren in een hippe short = knip de pijpen af, creëer een rafel-effect door aan de afgeknipte kant wat draden uit te trekken, teken met textielstiften, coole prints ...
- Een saaie jeansshort omtoveren in een hip broekje = strijk kleding patches op de short, maak een tekening op de short
- Een hippe tas maken = versier een witte tote-bag, of schilder over een oude heen!
- Twee saaie truien? knip uit elke trui de rechtermouw en naai ze vast aan de andere trui. Hip, toch?
- Bouw na het ontwerpen een rode loper of catwalken, toon aan elkaar de nieuwe stuks!

BEGELEIDERSTIPS

- Wees voorzichtig met de naald
- Gebruik zeker textiel-stiften en geen gewone stiften, dan blijft het design ook na het wassen
- de modeshow kan een wedstrijd worden, wie heeft de meest artistieke creaties, wie heeft het beste catwalk-loopje of kan het beste poseren voor de paparazzi?
- broers/zussen ... kunnen voor elkaar een nieuw kledingstuk ontwerpen!



FOTOGALERIJ

OMGEVING

Tuin, living, park, straat, ...



MATERIAAL

- oude kledij, textiel stiften , stofschaar , kleding patches, naald en draad

SPEELIMPULSEN

- Spel aankleding: leg jij de mooiste momenten vast op beeld?
- Doel: prachtige foto's maken en een fototentoonstelling houden om je huis/ tuin/ kamer ... wat op te fleuren.
- ga op pad in je tuin, op zoek naar je huisdier, in het bos en maak van alle zaken die volgens jou prachtig zijn een foto
- Vervolgens kan je de foto's selecteren op een computer en degene die je graag wil tentoonstellen, afdrukken en eventueel inkaderen. In winkels zoals Kruidvat kan je digitale foto's laten afdrukken op glanzend fotopapier voor een lage prijs.

BEGELEIDERSTIPS

- Fotograferen van mensen in je gezin kan mooie nieuwe gezinsfoto's opleveren!
- je kan nog foto's bewerken en ze versieren

