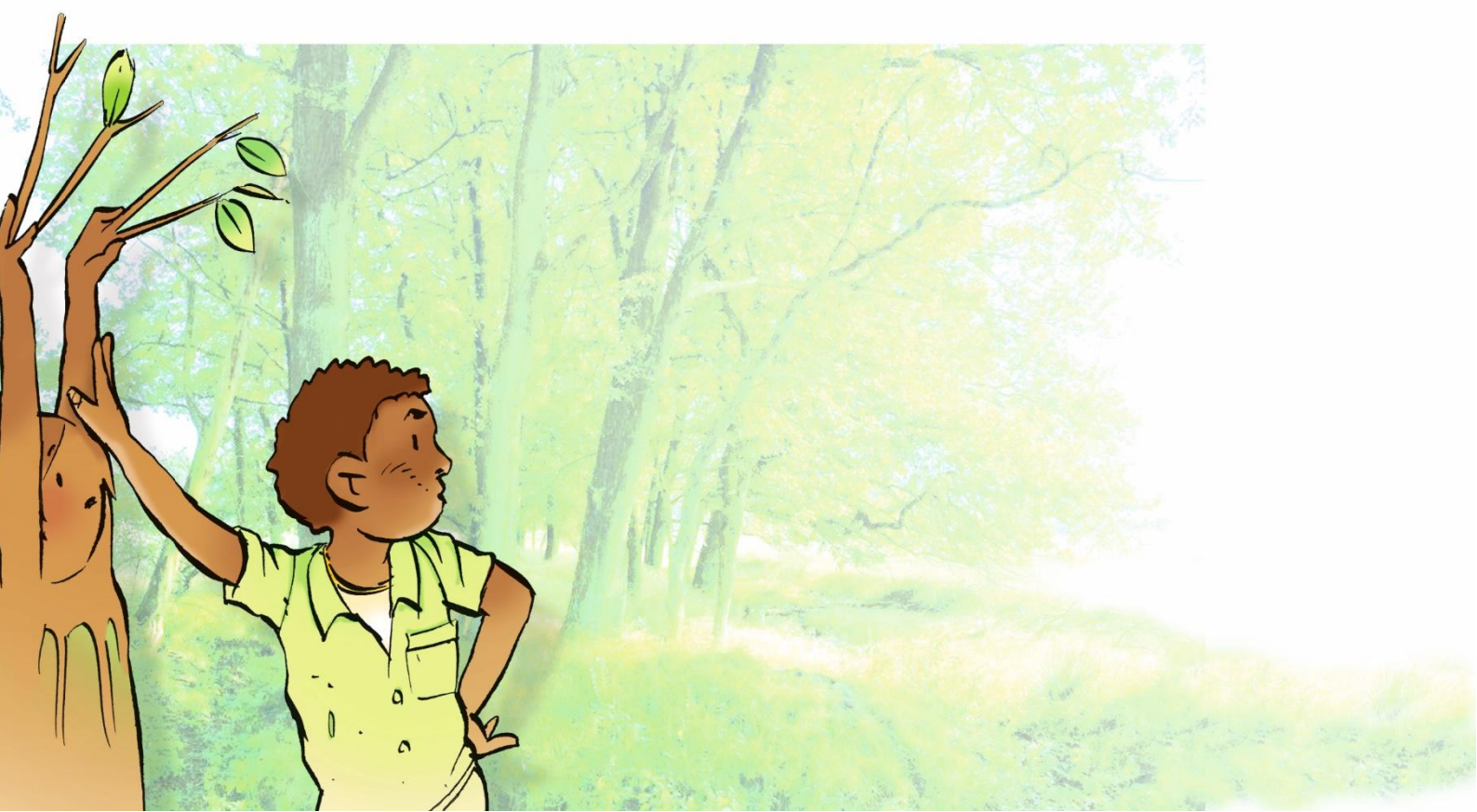


Uitgewerkte groepsbijeenkomst

Buiten spelen



De groepsbijeenkomst duurt ongeveer anderhalf uur.

Er wordt gewerkt met vier verschillende leeftijdsgroepen. Zoek in de uitgewerkte programma's de juiste groep, verzamel de benodigde materialen en begin met de activiteiten!

Minioeren

Binnenkomst en welkom

Alle kinderen krijgen kartonnen konijnenootjes op hun hoofd.

Opening

- **Alle dieren staan, zitten, liggen stil.**

Laat de kinderen door elkaar rennen, maar ze mogen elkaar niet raken. Op teken van de spelleider moeten ze als standbeeld staan wie staat het eerst stil? Wie vormt het mooiste standbeeld?

- **Zoek het konijntje.**

De deelnemers gaan met tweetallen bij elkaar staan. Eén van het tweetal verstopt zich in het bos. Heeft hij een plek gevonden, dan mag hij zich niet meer verplaatsen. Na ongeveer 30 seconden wordt een teken gegeven door de spelleider en mag er gezocht worden. De speeltijd is twee tot drie minuten, daarna wordt er gewisseld.

- **Een grote vogel probeert konijntjes te vangen.**

Er wordt een tikker gekozen; hij is herkenbaar aan een lintje. De rest moet wegrennen en voorkomen getikt te worden. Als iemand achtervolgd wordt, kan hij zijn toevlucht zoeken tot een hoger gelegen schuilplaats. Elke plek hoger dan de grond is het 'huis', en zolang je daarin zit ben je veilig en kun je niet gepakt worden. Als huis kun je bijvoorbeeld op (grote) stenen staan en aan een boom hangen. Alleen als iedereen in huis zit, mag de tikker 'brand' roepen. Alle spelers in een huis zijn dan verplicht om een ander huis te zoeken. Als de tikker iemand tikt, worden de rollen omgedraaid, dan wordt degene die getikt is, tikker.

Activiteit

- **Eens kijken of je de verdwaalde dieren weer bij elkaar kunt brengen.**

Maak zoveel mogelijk verschillenden kaarten van dieren die in het bos leven, die je eventueel plastificeert. Ieder dier heeft vier kaarten. Je verstopt alle kaarten en laat de kinderen de kaarten zoeken. De opdracht is om vier dezelfde dieren te vinden en bij elkaar te brengen.

- **Bomenkunst.**

Nodig: papier of karton, lijm, scharen, natuurmaterialen

Op papier of karton maken de kinderen hun eigen boom. Dat doen ze door bladeren, takken, mossen en meer materialen die ze in het bos vinden op hun karton te lijmen. Ze kunnen onder andere letten op de hoeveelheid bladeren en de bast van de tam. Is de stam dik of dun? Kort of lang? Staan de wortels volledig in de grond of zie je ze een beetje boven de grond uitkomen? En is de kroon groot of klein? Hoe zien de balderen eruit? Zitten er zijtakken aan de boom? Zijn die recht of krom?

Rustmoment

De konijntjes hebben wel een wortelsapje (oranje limonade) verdiend.

Afronding

- **Wie niet weg is, is gezien. Welke konijntjes worden door de jager gezien?**

Nodig: niet al te open plek in het bos, hoepel, blinddoek, fluit, eventueel wasknijpers en oude gordijnen of lakens, lintjes

Eén speler staat in de hoepel op de grond en krijgt een blinddoek voor. Op een startsignaal van de spelleider begint hij van tien tot één te tellen. De andere spelers moeten de zoeker eerst aantikken en dan weghollen om zich te verstoppen. Bij 'één' mag de blinddoek af en moten alle spelers stokstijf op hun plaats blijven staan. De zoeker roept nu de namen af van de kinderen die te zien zijn. Daarbij mag de speler niet uit zijn hoepel. Van hoeveel spelers weet hij de namen te noemen? Is er weinig verstopgelegenheid in het bos, dan kan, zeker bij jongere kinderen, de leiding een handje helpen door met wasknijpers wat oude gordijnen of lakens op te hangen.

- **Verzamelen van stenen en daarna knutselen met stenen.**

Het zoeken van stenen in verschillende formaten en van diverse structuren is voor kinderen een leuke bezigheid. Stenen kun je beschilderen, je kunt er vormen in zien en je kunt er een mozaïek mee maken. Kinderen maken eerst een ontwerp op papier of karton en kijken of ze voldoende steentjes hebben om het steentjeskunstwerk te kunnen maken. Als cement voor het mozaïek kun je een mengsel van zand en acrylverf gebruiken. Werk kleine stukjes af en ga dan verder met het volgende. Het mengsel van zand en acrylverf heeft ongeveer vijf uur nodig om goed te drogen.

Afsluiting

Alle konijntjes gaan weer terug naar hun nest om uit te rusten.

Maxioren

Binnenkomst en welkom

Elk kind krijgt een stoffen ooglapje voor. Er zijn piraten gearriveerd.

Opening

- **Tien voorwerpen.**

Vanuit een vaste plaats op het veld geeft de spelleider de opdracht om tien verschillende voorwerpen aan te raken en weer terug te komen. De tien voorwerpen kunnen zijn: het gras, de tegel, de boom, een tak, de deur het raam, een bloem etc.

- **Vossenjacht wordt piratenjacht.**

Buiten loopt iemand van de leiding als krokodil rond. De krokodil is steeds in beweging en kan telkens ergens anders zitten. Zoek de krokodil en probeer hem te tikken. Dit spel is leuk als het begint te schemeren, net tegen het donker aan. Zoeken betekent niet per se dat je krokodil moet zoeken. Hij loopt buiten rond en kan zijn dat je krokodil meteen ziet. Dan is het alleen een kwestie van 'vangen'.

- **Voeten van de grond.**

Een flinke uitdaging voor piraten. Eens kijken hoe ver ze komen. Iedereen loopt door elkaar over de mat. De spelers kunnen niet getikt worden door de tikker als de voeten aan de vloer hebben door het maken van een achterwaartse val... tikt de tikker iemand die de voeten op de vloer heeft, dan wordt dat de nieuwe tikker. De eerdere tikker roept dan hardop de naam van de nieuwe tikker, zodat iedereen weet wie de nieuwe tikker is. De spelers mogen niet langer dan drie tellen op de grond liggen en niet bij liggende spelers blijven wachten.

Activiteit

- **Piratentocht.**

Vooraf krijgen de kinderen een uitnodiging met daarbij een plastic hoesje voorzien van een geperforeerd gaatje. In het hoesje zit een sleutel en een letter op papier. Bij aankomst in het clubgebouw leveren de kinderen het hoesje als deelnamebewijs in. Op hun hand krijgen ze de letter gestempeld die in hun hoesje zit. Van zwart karton en wit papier maken de kinderen een eigen piratenhoed. Deze is gemakkelijk op maat te nieten. Daarnaast maken ze hun eigen sleutelhanger die ze aan hun broek of keycord bevestigen. Dan volgt het welkom aan de gestempelde piraten. De spelleider, zelf ooit piraat geweest, vertelt het verhaal van de verdwenen sleutel van de verborgen schatkist. De kinderen krijgen de opdracht om samen op weg te gaan en te oefenen in

piratenvaardigheden. Iedere sleutel die de piratenkinderen tegen komen of kunnen verdienen, moeten ze meenemen door hem aan één van de sleutelhangers te hangen, die ze bij zich hebben. Zo gaat de groep op pad. De letters zijn de route-aanduiders. De kinderen volgende de letters en/of kaartjes met de piratenvlaggen. Opdrachten onderweg zijn bijvoorbeeld: ringwerpspel in twee groepen, in twee groepen verschillen zoeken op een tekening, proefkim, kijken, veranderen vijf eikeltjes zoeken in twee groepen kanonnen gooien en zo meer. Aan het einde van de tocht op een open plek in het bos heeft ieder kind een sleutel aan de sleutelhanger. In het bos kunnen kinderen lekker, spelen, een hut bouwen, samen eten en een piratendans dansen. Ondertussen worden de letters opnieuw aan bomen in het bos gehangen. Ieder moet nu zijn eigen letter zoeken in het bos. De achterkant van de letter blijkt een puzzel te zijn waarop aangegeven staat waar de schat te vinden is. Als de puzzel goed aan elkaar is gelegd, kunnen de piraten de schat zoeken met behulp van de schatkaart. Uiteraard lukt dat. De piraten vinden de plaats van de schat, graven deze op en maken open met behulp van de sleutels. Slechts één sleutel past! De piraat die dat lukt, mag de andere piraten trakteren op de inhoud van de schat.

- **Een bos ballonnen.**

Er worden in enkele bomen trossen ballonnen opgehangen. De kinderen worden verdeeld in twee teams, namelijk de ballonnenbewakers en de ballonnendieven. In een straal van ongeveer vijf meter om de tros ballonnen wordt een groot vierkant of rond vak afgebakend met bijvoorbeeld rood-wit lint. De ballonnendieven zijn te herkennen aan de levensdraadjes om hun arm. Als een ballonnenbewaker deze van een ballonnendief binnen het vak afneemt, moet die terug om een nieuwe te halen. Hij mag de ballon dan niet meer pakken. Krijgt een ballonnendief een ballon in handen dan moet hij zich zo snel mogelijk maken dat hij uit het vak komt en de ballon veilig naar het startpunt brengen waar de leiding zich bevindt. Elke hele ballon is tien punten waard, elke kapotte ballon is vijf punten waard.

Tip: Spel eerst laten oefenen voordat er echt begonnen wordt. Zorg voor voldoende reserveballonnen.

Rustmoment

De piraten drinken een beker rum (kinderchampagne).

Afronding

- **Vossenjacht variatie: De piraten willen van de boot af. Daarvoor moeten ze echter eerst de kapitein vangen.**

Buiten loopt iemand van de leiding als kapitein rond. De kapitein is steeds in beweging en kan telkens ergens anders zitten. Zoek de kapitein en probeer hem in te sluiten. Dit spel is leuk als het begint te schemeren, net tegen het donker

aan. Zoeken betekent niet per se dat je kapitein moet zoeken. Hij loopt buiten rond en kan zijn dat je kapitein meteen ziet. Dan is het alleen een kwestie van samen de kapitein insluiten.

Afsluiting

De kapitein wordt veilig opgeborgen. De piraten gaan naar huis.

Junioren

Binnenkomst en welkom

De spelleaders zijn elkaar zichtbaar aan het tegenwerken, waardoor het nog maar de vraag is of de bijeenkomst door kan gaan. Misschien kunnen de kinderen beter samenwerken en wordt het toch nog wat.

Opening

- [Over het paard getild.](#)

Een persoon van de groep ligt op de grond. De andere vier personen staan naast de liggende persoon. Zij tillen de persoon op, over het hoofd en leggen hem aan de andere kant voorzichtig weer neer op de grond.

- [Kringloop.](#)

De groep maakt een kring, waarbij ze de handen stevig vasthouden. Een persoon uit de kring probeert over de kring te lopen. Hoe doe je dat? Je steunt met je handen op de schouders van de mensen die in de kring staan. Je voeten lopen over de handen die goed aan elkaar vastzitten. Het is aan te raden dat de loper zijn schoenen uittrekt. Lukt het de loper en krijgt hij de medewerking van de groep? Je moet het samen oplossen. De functie van de leiding is de veiligheid in de gaten te houden en actief mee te lopen met de persoon die op de kring staat.

Activiteit

- [Zoek de teken.](#)

Op het terrein rondom de accommodatie staan en hangen stukken papier, karton of hout met tekens erop... dit kunnen letters of cijfers zijn. De tekens zijn herkenbaar doordat ze met geel krijt zijn geschreven. Loop en zoek zoveel mogelijk tekens op en probeer er een woord van te maken.

- [Kom over het muurtje.](#)

De kinderen moeten met hun hele groepje over een muurtje komen zonder de muur aan te raken. Dat kan gewoon een touw of met zeil erover zijn, ongeveer op 1 meter hoogte hoog genoeg dat ze niet zomaar overheen gestapt of springt. Ze mogen alleen over de muur, niet erlangs of er onderdoor. De kinderen krijgen twee stoelen of krukken. Die elk maar één keer gebruikt mogen worden door een deelnemer. Een eenmaal gebruikte stoel wordt dus door de spel leider aan de kant gezet.

Oplossing: het gemakkelijkste is het als de eerste persoon van een kruk over de muur springt en daarna helpt om personen aan te pakken die door deelnemers aan het begin van de muur worden opgetild; de laatste gebruikt de andere stoel.

Rustmoment

De spellen nabespreken. Waarom is bij deze spelen samenwerking belangrijk? Wat kan er misgaan?

Afronding

- **Wie komt het verst, beide variaties.**

Alle kinderen staan bij de spelleider en die begint met zijn ogen dicht tot tien te tellen. Bij tien moet iedereen stil staan. Wie staat het verst van de spelleider af?

Variatie: je moet met tweeën staan op het moment dat er tien geroepen wordt. Je kunt zelf wel andere getallen bedenken

Variatie: bij 'tien' staat een groepje van vier bij elkaar en iedereen moet een andere houding aannemen.

Afsluiting

De spelleiders hebben veel geleerd van de kinderen vanavond en zwaaien de junioren dan ook gezamenlijk uit.

Senioren

Binnenkomst en welkom

Alle tieners krijgen een petje met de vlag van een land erop.

Opening

- **Ontsnappen.**

Een inwoner van, bijvoorbeeld, Spanje probeert te ontsnappen. De rest houdt dit tegen. Daarna probeert hij het land weer binnen te komen. De rest probeert dit te verhinderen.

Activiteit

- **Lopen in groepen met opdrachten.**

Elk land vormt een groep, herkenbaar aan de vlag op de pet. Zeen parcours uit waar je moet lopen van A naar B. Steeds krijgen de groepen opdrachten om tussen A en B uit te voeren.

Enkele voorbeelden van opdrachten

- Loop met de groep naar de overkant B, de opdracht is dat je onderling contact hebt.
- Loop terug naar A; en een persoon van de groep mag de grond niet raken
- De volgende opdracht is dat twee personen uit de groep slechts met één been de grond mogen raken, maar contact moeten houden met de andere drie personen
- Twee uit de groep mogen alleen met de handen de grond raken en een persoon mag met één been op de grond komen en contact houden
- Vier personen mogen alleen met de handen de grond raken
- Drie personen mogen de grond niet raken

- **Windrichtingkringloop.**

Nodig: kaartjes met de windrichtingen N, NO, O, ZO, Z, ZW, W, NW.

Maak allereerst duidelijk hoe een windroos opgebouwd is. Het zuiden ligt recht tegenover het noorden, net zoals het westen recht tegenover het oosten ligt.

Tussen het westen en het zuiden ligt het zuidwesten. Zet de kinderen in een kring, op de posities N, NO, O, ZO, Z, ZW, W, NW.

Controleer of iedereen de windrichtingen begrepen heeft.

Als de bedoeling duidelijk is, kan het volgende spel gespeeld worden. Schud de kaartjes met de windrichtingen. Deel ze uit aan de kinderen in de kring. Ze mogen nog niet zien welke windrichting er op hun kaartje staat. Zorg ervoor dat er evenveel kaartjes als kinderen zijn. Speel het spel eventueel in twee groepen. Zodra alle kaartjes verdeeld zijn, draaien de kinderen op signaal van de spelleider allemaal hun kaartje om. Het kind met het kaartje 'noorden' moet zijn plaats in de

kring opzoeken. De overige kinderen gaan dan vanaf diegene plaats met de klok mee (in de ronde) tot iedereen op de goede plaats is gekomen van het kind met het kaartje 'noorden'.

- **Windroosestafette**

Nodig: vier hoepels, vier stokken, vier kleine pylonen

Zorg dat je evenveel hoepels, stokken en pylonen hebt als je groepjes maakt. Stel de groepjes aan de ene kant van de ruimte op, leg de hoepels, met in het midden de stok en aan de bovenkant van de hoepel de pylon (in het 'noorden') aan de andere kant van de ruimte neer. De kinderen moeten er zo snel mogelijk in de door de spelleider aangegeven windrichting neerleggen. Zodra hij een windrichting genoemd heeft, rent de eerste speler van ieder groepje naar de hoepel, draait de stok in de juiste richting en sprint terug. En zo verder. Welke groep is het snelst?

Variatie: In plaats van windrichtingen kunnen ook graden van 0 tot 360 genoemd worden.

- **Windrichting roven**

Nodig: blinddoek, acht pylonen

Stel de acht pylonen op in een cirkel volgens de acht windrichtingen N, NO, O, ZO, Z, ZW, W, NW. Bij iedere pylon hoort een speler, die op royale afstand van tenminste twee meter van zijn pylon in een grotere kring gaat staan. In het midden zit een speler, geblinddoekt. De spelleider wijst telkens iemand aan die mag proberen om 'zijn' pylon te roven. De speler in het midden spitst zijn oren om te kunnen achterhalen vanuit welke richting de 'rover' komt. Hoort hij wat, dan mag hij in die richting wijzen en daarbij de windrichting roepen. Als het klopt is de speler af en moet hij in het midden van de kring gaan zitten. Zorg er wel voor dat de geblinddoekte speler weet waar in de kring het noorden is.

Variatie: Dit spel buiten of buiten in het bos spelen is extra moeilijk.

Rustmoment

De leiding heeft genoeg voor elke tienerhapjes uit andere landen zoals tapas, pizzastukjes, Frans stokbrood, en zo meer.

Afronding

- **Rugdraaien.**

Twee landgenoten voeren dit met elkaar uit. Daarna ook eens proberen met iemand uit een ander land.

iemand zit op de rug van een ander. Hij moet helemaal om de persoon draaien in horizontale richting, zonder op de grond te komen