



Vlaanderen
verbeelding werkt



BUITENSPELEN 14+

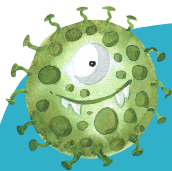
NATUUR -SAMENWERKING -CREATIVITEIT



De meeste activiteiten zijn uitgetest met diverse jongerengroepen van **Minor-Ndako** en dit op meerdere locaties. Dat gebeurde in het kader van een project 'Generatie Veerkracht 2020' gesubsidieerd door Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media Benjamin Dalle.

Hierbij trokken we resoluut de kaart om in groep buiten te gaan spelen. De draaiboeken worden nu gratis aangeboden aan de jeugdsector met de groeten van **Minor-Ndako** en **GoodPlanet**.

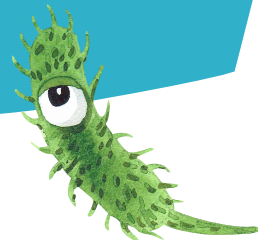
Dit draaiboek biedt voldoende activiteiten voor een halve dag. De groepsgrootte kan variëren van ongeveer 5 tot 15 of meer. Je kan uiteraard kiezen uit het aanbod en variëren in de tijd die je voor één activiteit gebruikt. Bedenk gerust varianten en associeer of ga in op wat de jongeren aanreiken. Er is bewust gekozen voor activiteiten met weinig materiaal. Zo ervaren jongeren én begeleiders dat er op een eenvoudige manier, vaak met materiaal uit de omgeving tot spel kan gekomen worden.



Combineer dit draaiboek met het draaiboek **virusgame** op een volgend moment.

Deelnemers kunnen dan levenspunten winnen die de groep kan gebruiken in het grote virus game. Ze kunnen individueel ook bonuskaarten winnen met verschillende opties (deze worden getrokken uit een stapel en kunnen door de individuele houders ingezet worden (i.f.v. de groep of zichzelf) in een bepaald level.

Maak een turflijst met alle namen van de deelnemers en twee kolommen waarvan één **voor de levenskrachten** en één **voor de bonuskaarten**.



0. INTRODUCTIE EN KENNISMAKINGSSPEL

DOELSTELLING

Kennismaking

DUUR

10 min



MATERIAAL

- zelfklevende etiketten
- pak kleurstiften

Algemene Intro (Uitleg dagverloop)

We doen verscheidene activiteiten gericht op ontspanning, strategie, behendigheid, creativiteit, kracht, snelheid enz. Er is verschil in moeilijkheidsgraad en actieniveau. We verplaatsen ons geregeld tussen de activiteiten door zodat we de omgeving leren kennen en er gebruik van kunnen maken. Als je voor het levenskaart en bonussysteem gaat introduceer je dit best nu.

Instructie

1. Iedereen vult de naamklever in en maakt er een tekening bij verwijzend naar zichzelf. Vb. hobby's.
2. Iedereen schrijft op een andere klever /kaart iets wat hij /zij kan zien in de omgeving. De klevers worden 'geschud' en iedereen kleef er 1 op zijn voorhoofd (of rug) > er wordt gespeeld per duo (bij voorkeur met wie elkaar nog niet kent) men probeert met ja-nee vragen te achterhalen wat er op je klever geschreven staat

Eind

Je onthoudt alvast de naam van je 'duopartner'

1. DIT IS EEN STOK, DIT IS EEN BLAD

DOELSTELLING

ijsbreker

kringspel: Groep vormt een kring (ellenbogen tegen elkaar om kring te vormen)

DUUR

15 min

MATERIAAL

- Blad van een boom
- stokje (takje)



Instructie

1. De spelleider geeft links een stokje aan zijn buur met de mededeling 'Dit is een stok.' De buur moet hem dan vragen 'Wat is dit?' De spelleider antwoordt 'dit is een stok'. Aan de rechterzijde idem maar met een blad en de mededeling 'Dit is een blad'
2. Diegene die het voorwerp ontving geeft dit nu door aan zijn buur zonder iets te zeggen. Deze buur vraagt 'wat is dit?' Deze vraag moet terug naar de spelleider worden doorgevraagd door allen die tussen de vrager en de spelleider staan (in de juiste richting d.i. tegen de richting in van het doorgeven item) De spelleider antwoordt als de vraag bij hem gekomen is 'Dit is een ...(stok / blad)'. Het antwoord gaat dan terug in de richting van de vraag (dus de doorgeefrichting) tot bij degene die het voorwerp net kreeg. Vervolgens geeft deze speler het voorwerp door aan zijn buur zonder iets te zeggen en komt weer de vraag tot bij de spelleider en het antwoord tot bij de ontvanger van het voorwerp enz.
3. Op een gegeven moment kruisen de voorwerpen elkaar en wordt het ingewikkeld. Gaat alles nog de juiste kant op? Wordt de juiste vraag gesteld, wordt er al niet dit is een... gezegd bij het doorgeven? Wie helpt de groep om het juist te blijven doen. Lukt het om de voorwerpen helemaal rond te krijgen? (je kan eventueel het tempo versnellen).

Tip Oefen eerst even voor je dit spel 'echt' begint, het lijkt eenvoudig maar het lijkt snel tot verwarring in de groep. **Zie ook wiggel /waggel** https://nl.scoutwiki.org/Wiggel_waggel
Is het (redelijk) gelukt? Dan 1 bonus, supervlot? Dan 2, allen 1 levenspunt

2. BOOMHOOGTE METEN

DOELSTELLING

onderzoek met meettechniek

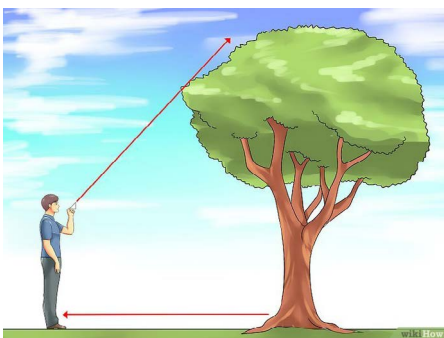
Groepsopdracht

DUUR

10 min

Instructie

1. Per groep van 3 zoek je een zo hoog mogelijke boom.
2. Iedereen schat vooraf de hoogte in meter. Noteer dit op naam. Je houdt je driehoek met de rechte hoek in de richting van de boom, en de schuine zijde naar boven. Je stapt weg van de boom tot je langs de schuine zijde (die je op ooghoogte houdt) de top van de boom kan zien. De rechte zijdes zijn respectievelijk horizontaal en verticaal. Vanop deze positie meet je de afstand tot de boom, hierbij tel je de ooghoogte van 'de boommeter'. Nu heb je ongeveer de lengte van de boom.



<https://nl.wikihow.com/De-hoogte-van-een-boom-bepalen>

Ben je tot op 2 meter juist? Dan 2 levenspunten

3. EIERENROOF

DOELSTELLING

Strategie

DUUR

10 min



MATERIAAL

- eieren (in de vorm van papierballen, keien, noten,...),
- lint om af te bakenen (of met lijn in bodem getekend)

Instructie

1. Verdeel de spelers in drie ploegen: merels, roodborstjes en spechten. Elke ploeg krijgt 7 eieren.
2. Elke ploeg zoekt een nest (1 m op 1 m) in de buurt en bakent dit af. Het nest moet langs alle zijden open zijn.
3. Na het startsein proberen de spelers binnen te dringen in het nest van een andere ploeg en een ei te stelen. Enkele spelers verdedigen het nest van hun ploeg. Het verdedigen van het nest kan enkel in een straal van drie meter rond de schuilplaats. Wanneer een speler van een andere ploeg in deze zone wordt getikt, moet hij zijn poging om een ei te stelen staken en opnieuw proberen.
4. Kan een speler in het nest binnendringen, dan mag deze een ei nemen en **vrij** teruglopen naar het eigen nest.
5. Slot: Het spel loopt tot een bepaalde tijd is verstreken.

Tip: laatste minuut aftellen. Welke vogelsoort heeft de meeste van zijn eieren in zijn nest?

Winnende groep: leden krijgen elk 1 bonuspunt

4. DRAKENSPEL

DOELSTELLING

behendigheid

Competitief groepsspel

DUUR

10 min

Verloop

2 groepjes vormen elk een 'draken-treintje'. De laatste steekt als staart een speelwimpel achteraan in zijn broek. De kop van de ene draak probeert nu de staart van de andere af te pakken. Wie de trein loslaat verliest een punt. Wie de eerste keer de staart van de **andere twee keer na elkaar** kan pakken wint. Elke winnend groepslid krijgt 1 levenspunt.

Opm. je kan ook met meerdere groepen spelen.

MATERIAAL

- 2 x wimpel



5. VLOT OP LAVA

DOELSTELLING

samenwerking

Behendigheidsspel

DUUR

10 min

Verloop

We vormen 2 groepen: iedereen van groep 1 gaat op het open gespreide zeil (d.i. het vlot) staan, idem groep 2. Elk zeil ligt 5 meter (voorkant) van het middelpunt (veilig eiland). Wie slaagt er in met zijn 'vlot' eerst op het eiland te geraken? Voet in Lava: 5 sec. straftijd, val in lava 10 sec. Wie wint verdient 10 levenspunten (voor de hele groep).

MATERIAAL

- 2 zeilen van ong. 4m X 4m

6. OLYMPISCHE TUSSENDOORTJES

DOELSTELLING

Sportieve actie

DUUR

10 min

MATERIAAL

- Kassei
- steel/ rechte dunne tak
- dikke tak, chronometer

Doe deze activiteiten tussen de grote spelen door.

Achteruitloop-koers 60 m

Hinkstapsprong bergaf op bergop



Kasseiwerpen (kogelstoot, van tussen de benen met 2 handen, van achter het hoofd met 2 handen)

Stok balanceren op vinger

Langst op een **grassprietje fluiten** (ademtest)

Wandelend tak tak op je hoofd leggen en bepaalde afstand afleggen binnen de tijd.

Takduwen: zet je ophanden en voeten, leg een dikke tak achter je voeten. Deze moet je al achteruitkruipend meeduwen tot de finish (10 m verder), wie maakt de scherpste tijd? **1bonuspunt per winst**

7. DE FLES (TUSSENDORTJE)

DOELSTELLING

oog-hand-coördinatie
Behendigheidsspel

DUUR

5 min

Verloop

Zoek een plaats waar kleine keitjes op de grond liggen. Maak een cirkel met doorsnede van 3 meter. Plaats de fles op het middelpunt. Wie kan een steentje vanop 1,5m in de fles gooien?

Dit 'flesmoment' kan meerdere keren terugkomen.

3 Levenskrachten + 1 bonuspunt per steentje in de fles.



MATERIAAL

- Fles 75 cl met gewone opening
- meter

8. BLINDGANGER

DOELSTELLING

vertrouwen opbouwen en geven
Vertrouwensspel

DUUR

10 min

Instructie

Per duo: De blindganger gaat op stap (niet op een pad), de bewaker (enkele meter voorop) zorgt dat dit veilig gebeurt maar hij mag niet praten, wel klapgeluiden maken. Er kan vooraf een code afgesproken worden vb. snel klappen ;buk je , 1 klap naar rechts. Na 3 minuten wisselen van rol.

Tip dit spel je het best op een terrein met hindernissen vb. bomen, muurtjes, constructies, reliëf...



MATERIAAL

- blinddoek

9. TERRITORIUM

DOELSTELLING

teamwerk
actief competitiespel

DUUR

10 min



MATERIAAL

- 2 dingen die je makkelijk recht kan zetten en makkelijk kan omgooien (kegel, baksteen, stammetje)

1. Rechthoekig terrein afbakenen op grasveld of pleintje.
2. In de twee hoeken tegenover de startlijn plaats je een kegel (of iets anders dat je kan recht zetten en neerleggen.) Dit zijn de nesten.
3. Elke van de 2 ploegen staan in een rij achter elkaar op de hoek van de startlijn, dus recht tegenover zijn nest.
4. Bij startsein loopt de eerste speler van elke ploeg schuin naar het nest van de tegenstander en legt de kegel (of...) neer (niet wegstampen of -smijten) en loopt achter zijn eigen kegel terug naar de startlijn (als de eigen kegel omligt, moet hij terug recht gezet worden).
5. Als de speler toekomt tikt hij de volgende aan die dan vertrekt (de speler die toekomt sluit achteraan aan in zijn rij)

Een ploeg wint als ze er in slaagt om op de startlijn te komen terwijl hun kegel rechtstaat en die van de anderen neerligt. **5 levenspunten +bonus**

10. VLOTTENRACE

DOELSTELLING

techniek en creativiteit
competitiespel

DUUR

20 min

Plaats: stromend water of ondiepe vijver bij wind (dan zeil)

MATERIAAL

- takjes van ong. 1 cm doorsnede
- fijne metaaldraad+ kniptang
- snoeischaar
- zakmes
- klei
- satéstokjes
- vellen papier (zeil)
- ev. net om vlotten te vangen

1. Groepjes vormen per 2,3 of meer
2. In 10 min tijd een minivlot maken
3. Daarna race: wie geraakt het verst of eerst voorbij de eindmeet
4. Vlotten terug uit het water halen.

(revanchke mag altijd...)

Winnend groepje wint 1 bonuskaart en elk een levenskaart.

11. EXPLORATIE

DOELSTELLING

Determineren en observeren
Veldtechnieken natuur

DUUR

10 min

Plaats: stromend water of ondiepe vijver bij wind (dan zeil)

MATERIAAL

- Loepes/ vergrootglazen
- zoekkaarten bodemdiertjes en diertjes op struiken
- zeef
- wit bakje
- zeil

1. Zoek een geschikte locatie: struikgewas of hoekje met veel dikke takken of stenen op de grond, strooisellaag.
2. Zoek beestjes en breng ze op naam via zoekkaart (aan te kopen of te downloaden)

Tip: Leg een zeil open onder een struik, schudt aan de takken.

<https://webwinkel.ark.eu/producten/zoekkaarten-tekeningen/zoekkaart-bodemdieren> (gratis)

<https://omgeving.vlaanderen.be/beestjes-op-struiken> (aan te kopen)

Per juiste determinatie 1 levenspunt, 10 verschillende? dan 1 bonuskaart.

12. (LICHTE) KATAPULT OP DOEL

DOELSTELLING

techniek-oog-hand coördinatie

Individueel competitiespel of teamspel

DUUR

20 min

MATERIAAL

- zaag /snoeischaar
- mes
- brede elastiek
- schaar
- doel (blikje, dennenappel, stokjes in driepoot)
- keitjes of eikels als projectiel.

1. Katapult maken met takken en brede elastiek
2. Vanop afgesproken afstand doel omschieten. (laag bij de grond is veilig eventueel 1 meter voor een muur)

Veiligheidsinstructie: nooit in schietbaan lopen als de katapults niet neerliggen.

Levenspunt per raak schot + 10 keer raak? bonuspunt (max2)

13. KWARTET

DOELSTELLING

strategie en diverse vaardigheden

Individueel competitiespel

DUUR

30 min

MATERIAAL

- speelkaarten
- opdrachtenlijst
- 3 dobbelstenen
- wasspelden
- 2 niet even lange stokjes
- keukenmes (niet scherp)
- 15 takjes

1. Iedereen krijgt max. 10 blind getrokken kaarten. Ze worden in waaijer zichtbaar met een wasspeld op de borst gedragen
2. Spelers dagen elkaar uit (per duo) voor een kort spel uit de lijst hieronder. De uitgedaagde mag het spel kiezen. De winnaar mag zelfgekozen kaart ruilen met zelfgekozen kaart van de verliezer.
3. Wie vier kaarten met opeenvolgend of hetzelfde getal kan afleggen (kleur doet er niet toe), of reeks boer, dame, heer, aas wint bonuspunt.
4. Aflegger mag 4 nieuwe kaarten trekken.

Suggestielijst: (best afdrukken op document en ophangen)

dobbelen 3 dobbelstenen werpen eerste drie dezelfde,

handstand om het langste (ev. steun tegen boom of muur)

strootje trek, kortste is verloren

blad -steen -schaar (2 x winnen na elkaar)

Keuken-mesworp naar doel op de grond (vanop 2 m) ,

Langst op 1 been (eventueel aanstoten met gekruiste armen)

Nim (<https://www.bubble.brussels/beter-buiten/4-rekenen-en-meten-met-takken/>),

Kimspel, 10 voorwerpen 1 min kijken, doek erover een voor een moet een voorwerp noemen dat nog niet genoemd is.



14. MEZENSPEL

DOELSTELLING

Behendigheid

Teamspel

MATERIAAL

- potjes met takjes
- 2 paar eetstokjes



DUUR

10 min

1. Vorm twee ploegen. Elke ploeg heeft een potje rupsen.
2. Bij startsignaal nemen ze een rupsje met eetstokjes uit een potje. Ze brengen het over naar het mezenest 5 meter verder, als ze terugkomen aan de startlijn, geven ze de stokjes aan de volgende tot minstens iedereen is geweest, je laat het spel nog even doorgaan, welke groep heeft de meeste rupsen?

Winnende groep Levenskaarten voor alle teamleden +2 bonus

15. GEVECHT OM DE BUIT (VOETBAL ZONDER BAL)

DOELSTELLING

strategie, uithouding

Teamspel

MATERIAAL

- geen (eventueel linten om terrein af te bakenen)

DUUR

10 min

Terrein: voetbal veldje (of grasveldje)

Instructie

1. Baken een speelveld af met twee doelen
2. Er zijn twee roedels wolven, één wolf heeft het vlees (tossen welke ploeg start). Hij start in het midden op de helft van de andere roedel, en roept 'vlees vlees vlees...' (de andere roedel start ook op de helft van de tegenstrever) Hij probeert in zijn nest (doel) te lopen. Als hij getikt wordt door een wolf van de ander ploeg heeft die het vlees 'afgepakt' en probeert naar zijn nest (doel) te gaan. Je kan ook iemand van je eigen ploeg aantikken en die heeft dan het vlees. Wie loopt als eerste met het vlees veilig in zijn nest?

Afspreken dat de scheidsrechter altijd gelijk heeft: als er verwarring is wie het vlees heeft legt de scheidsrechter het spel even stil. Iedereen blijft staan op zijn plek. Geraak je er niet aan uit, geen probleem: tossen tussen de twee 'kandidaten' en terug starten.

Levenskaarten voor alle winnende teamleden +bonus

16. KLEIGEZICHTEN

DOELSTELLING

creativiteit

Kleiwerk

MATERIAAL

- klei
- lokaal natuurmateriaal

DUUR

10 min

Instructie:

Per 2 of 3 zoek je een redelijke dikke boom (best met ruwe schors)

Neem wat klei en boetseer en gezicht op de boom, werk af met natuurmateriaal.

Verzin een verhaaltje over de boom met gezicht.

Ga alle werkjes bekijken met de groepen en luister naar het verhaal

Tip: leuk fotomoment.

MATERIAALLIJST:

(naam-) Etiketten, kleurstiften, stokje, blad van een boom, levenskrachten- en bonussenkaart, Bladpapier en meter, 3x 7eieren (vb. dennenappels of bierkaartjes), 2 wimpels, afbakenlint, kassei, steel, fles, zeildoeken (2)

Materiaal takjes, metaaldraad, snoeischaar, zakmes klei, satéstokjes en vellen papier (voor zeil), vangnet, loepes, zoekkaart, zeef, bakje,

zaag, mes, elastiek of binnenband van fiets, schaar, doel (blikje, dennenappel, stokjes in driepoot), chronometer, kegels (2), 2 paar eetstokjes

Extra: Fotoapparaat of slimme foon