



ZORG VOOR MORGEN!

samen in actie voor de jbgg

Activiteiten

DRVAIBOEK

verbindt jongeren

COLOFON

Dit handboekje is uitgegeven door de Jeugdbond Gereformeerde Gemeenten en is bedoeld voor iedereen die actief betrokken is bij de jeugdwerkactie Zorg voor morgen.

BIJDRAGEN

Coen van Dam, Anita Korsuize, Marcel Ligtenberg,
Lea van der Heiden, Gerda Stroober

CONTACT

Email: actie@jbgg.nl

Tijdens de jeugdwerkactie van de Jeugdbond gaat het over de zorg voor jongeren. Zij verdienen namelijk onze aandacht. Jongeren zijn de toekomst van de kerk en hebben praktische en geestelijke zorg nodig. Juist nu!

Voor alle (online) acties en info kijk op

zorgvoormorgen.nu

We realiseren ons dat een jeugdwerkactie in de huidige omstandigheden er heel anders uit zal zien. Toch is het juist nu belangrijk om actie te voeren voor onze jongeren. We zoeken daarbij naar nieuwe mogelijkheden. Heeft u suggesties? Laat ze ons weten: actie@jbgg.nl

#01

ZORG VOOR MORGEN

Benodigheden

- *Mogelijk internet*
- *Vel papier*
- *Stiften/pennen*

Tip

Verdeel de groep in kleinere groepjes en presenteer aan het eind van de 'vergadering' aan elkaar wat het eindresultaat is geworden.

Opdracht

Organiseer in je eigen gezin een vergadering via zoom of live. Praat met elkaar over het thema van dit jaar, #Zorg voor morgen. Maak hier met elkaar een woordweb van. Na afloop verzamel je geld wat de familie over heeft voor dit thema. Dit geld maakt degene die de avond georganiseerd heeft over naar de Jeugdbond.

#02

ZESKAMP

Benodigheden

- *Per opdracht die jullie uit kunnen kiezen staan de benodigheden erbij*
- *Spelleider*
- *Schema hoe deze activiteit vormgegeven wordt*
- *Financieel aanspreekpunt*
- *Sport gebied*
- *Voor ieder onderdeel een kaartje met het nummer + uitleg van het spel + puntennormering*
- *Scorekaart per groepje*
- *Stopwatch/mobiel*

Opdracht

Organiseer met de JV een 6-kamp waar gezinnen zich voor in kunnen schrijven om aan mee te doen. Per gezin betalen ze een bepaald bedrag om mee te doen aan de zeskamp.

Het makkelijkst om uit te voeren, is vaak een stuk of 10 activiteiten neer te zetten met bij elke activiteit een persoon die het spel uitlegt en toeziet dat het goed gaat. Deze persoon geeft punten aan het gezin en schrijft dit op de kaart die ze bij de start gekregen hebben. Als het

gezin klaar is met alle spellen, leveren ze de kaart in bij het startpunt en wordt de winnaar later die dag bekend gemaakt.

Als gezin bepaal je zelf de volgorde van opdrachten. Als er iemand bij de opdracht staat, moet je even wachten totdat je aan de beurt bent.

Vorbereiding

- Laat de gezinnen van te voren inschrijven.
- Leg voor iedere groep een scorekaart met pen klaar. Op deze kaart zetten ze hun naam en nummer zodat ze makkelijk terug te bellen zijn.
- Zet per spel de materialen klaar en zorg dat bij elk spel een spelleider staat.

Tips

- Zorg goed voor de inwendige mens
- Neem de coronaregels in acht
- Kijk goed naar hoe je de punten verdeelt.
- Kijk zelf per opdracht naar de moeilijkheidsgraad

Voorbeelden van ZESKAMP ACTIVITEITEN

Onderdeel 1: Knijpers + bierviltje

Met een knijper iets doorgeven zoals een bierviltje of een munt. Welke groep maakt de meeste rondjes van doorgeven? De knijper houdt je in de mond en je armen op je rug. Hoe vaak valt het muntje?

Onderdeel 2: Zeil

Vliegend tapijt. Ga met elkaar op een tapijt/zeil staan, tel tot 2 of 3, iedereen springt omhoog, 1 persoon trekt het tapijt weer een stukje naar de eindstreep. Hoe lang hebben jullie ervoor nodig om naar de eindstreep te komen?

Onderdeel 3: Bal en twee pionnen

Een bal moet tussen de ruggen van twee spelers geklemd, van het beginpunt naar het eindpunt worden gebracht. Welke tijd zetten jullie neer?

Onderdeel 4: Dienblad, plastic bekertjes, emmer met water, twee pionnen.

Dienblad met bekertjes water boven het hoofd vervoeren naar de andere emmer. Probeer deze zo snel mogelijk vol te maken.

Onderdeel 5: Materialen om het parcours af te leggen, theedoek.

Om de beurt geblinddoekt een parcours afleggen.

Onderdeel 6: Plankjes, emmer/pion voor start- en eindpunt.

Moeras oversteken. Je hebt zoveel plankjes nodig als kinderen en 1 extra. Opdracht: steek een denkbeeldig moeras over door allemaal achter elkaar op een plankje te gaan staan. Het extra plankje wordt voor het eerste kind neergelegd. Dan stappen ze allemaal één plankje verder. Het achterste kind geeft het (nu lege) plankje achter hem door naar voren et cetera.

Onderdeel 7: Fles met water. Materialen om een parcours uit te zetten.

Kippenkoers. Met een fles gevuld met water, tussen je benen geklemd, een parcours afleggen.

Onderdeel 8: Pen en papier

Schrijf zo veel mogelijk kinderliedjes op die jullie kennen.



Onderdeel 9: Bril van bekertjes, elastiekjes, bal, dienblad, twee pionnen.

Een olifant kijkt anders dan mensen: een bril op, gemaakt van bekertjes (waar de onderkant uit is gehaald). Draag het dienblad met de bal erop naar de andere kant en weer terug.

Onderdeel 10: Pionnen/emmers voor start- en eindpunt.

Een groep gaat achter elkaar op de grond zitten met de knieën licht opgetrokken. Iedere persoon pakt vervolgens de enkels van de persoon achter zich vast. Dan wordt het sein "lopen" gegeven. Synchroon zal de hele rij nu loopbewegingen moeten gaan maken: Links handen en voeten naar voren, dan rechts handen en voeten naar voren, billen aanschuiven, enzovoort...

Onderdeel 11: Ballonnen, gevuld met water, satéprikkers, emmers/pionnen om een parcours mee af te zetten.

Leg een parcours af met een ballon gevuld met water. Je mag de ballon alleen vastpakken met twee satéprikkers

Onderdeel 12: Pion/emmer voor beginpunt, bierflesje/colafles (iets zand op de bodem voor het stevig blijven staan, twee touwen, twee spijkers.

Spijkerpoepen. Per spijker wat er in gaat is één punt.

Onderdeel 13: Plastic bekertjes, emmer met water, lege emmer, plankje, houten blokje.

Waterwip. Op de wip staat een bekertje gevuld met water. De eerste persoon wipt de plank omhoog en vangt het bekertje. Het overgebleven water giet hij in de fles.

#03

VERTELLER

Benodigdheden

- *Goede verteller*
- *Opname apparatuur*
- *QR code*
- *Financiën bijhouden*

Opdracht

Iemand vanuit de gemeente heeft het talent gekregen om goed voor te lezen. Dit wordt opgenomen. Maak hier een bestand van wat gedeeld kan worden. Iedereen die hier gebruik van wil maken kan dit kopen bij het desbetreffende gemeentelid. Het geld kan overgemaakt worden naar de Jeugdbond.



#04

TALENTENVEILING

Beschikbaar zijn met je talenten/kwaliteiten voor je gemeenteleden.

Benodigdheden

- *Inschrijffijst talenten*
- *Tijden en beschikbaarheid*
- *Iemand die dit goed kan organiseren*

Beginsituatie

- Eén JV groep heeft de leiding en zet de lijnen uit. Er is 1 persoon die aanspreekpunt is.
- De inschrijffijst wordt gecoördineerd door de JV
- Vindt een goede match en koppelt deze mensen aan elkaar
- Ontvang het geld voor het goede doel

Tips

Oppassen, schilderij maken, auto uitlenen, haren knippen, klusjes rondom huis/tuin, koken, bezoekerwilliger, klusjes doen voor ouderen.



#05

ONTBIJT

Een groep vanuit de JV organiseert een ontbijt/lunch. Gemeenteleden schrijven zich hierop in en kunnen de maaltijd halen bij het afhaalpunt.

Benodigheden

- *Inschrijflijst talenten*
- *Tijden en beschikbaarheid*
- *Iemand die dit goed kan organiseren*

Doel van de opdracht

- Geld verzamelen
- Winst delen met de actie

Opdracht

Als JV organiseer je een ontbijt voor de gemeente. Elk gezin kan zich inschrijven op de uitnodiging die jullie gemaakt hebben. Jullie weten hoeveel gemeenteleden zich hebben ingeschreven en dan kan

de voorbereiding beginnen qua boodschappen doen. Maak leuke lekkere pakketjes voor de gezinnen. Bepaal zelf het bedrag wat je hiervoor gaat vragen. Maar duidelijk aan de gezinnen dat het om de actie gaat zodat mensen jullie doel weten.



Tips

- Doe er een verrassingselement in.
- Verdeel de taken goed binnen jullie vereniging.

#06

SPONSORLOOP

Benodigheden

- *Organisator*
- *Bekendheid van de actie*
- *Inschrijflijst*
- *Prijsjes*
- *Stempelposten*
- *Vrijwilligers*

Opdracht

Ren, fiets, step of skeeler je warm voor de actie. Organiseer een veilig parcours. Regel de inschrijving en stempelposten en een leuke prijs. Nodig ouders uit om aan te moedigen.

#07

MARKTPLAATS

Benodigheden

- *Gratis spullen zoeken*
- *Opknap avond op JV of via teams/zoom*
- *Deel met elkaar wat je gaat opknappen*

Opdracht

Zoek met je vereniging spullen op marktplaats die gratis af te halen zijn. Knap het op en verkoop het weer via marktplaats. De winst geef je aan de Jeugdbond. Dit zorgt voor gezellige knutsel momenten. Je kan dit met een JV avond doen, of alleen in je huis. Verkoop hetgeen wat je heb opgeknapt en verzamel de winst met elkaar.



BAKKEN

#08

Benodigheden

- *Bakspullen*

Opdracht

Organiseer een bakochtend. Maak met je JV verschillende baksels. Verkoop deze door aan je gemeenteleden. Deel de winst met de Jeugdbond

MUZIEKAVOND

Benodigheden

- *Muzikanten*
- *Programma*
- *Verkooppunt*
- *Verteller*

Opdracht

Organiseer een muzikale avond. Houd rekening met de regels of er gezongen mag worden. De avond kan vooral instrumentaal zijn, maar mogelijk kan er ook gezongen worden.

#09

Tips

- Verteller kan een kort verhaal doen, maar kan ook de avond aan elkaar praten
- Kort maar krachtig

(KINDER)KLEDINGMARKTPLAATS

#10

Benodigheden

- *Kleding*
- *Foto's*
- *Website*

Opdracht

Creëer als gemeente je eigen kinder-kledingmarktplaats. Zoek bruikbare kleding. Maak hier foto's van, maak op je gemeentesite een mapje marktplaats actiecomité. Start de verkoop.

AUTO-PUZZELTOCHT

Benodigheden

- *Regels*
- *Route*
- *Vragen*
- *Posten*
- *Auto's*

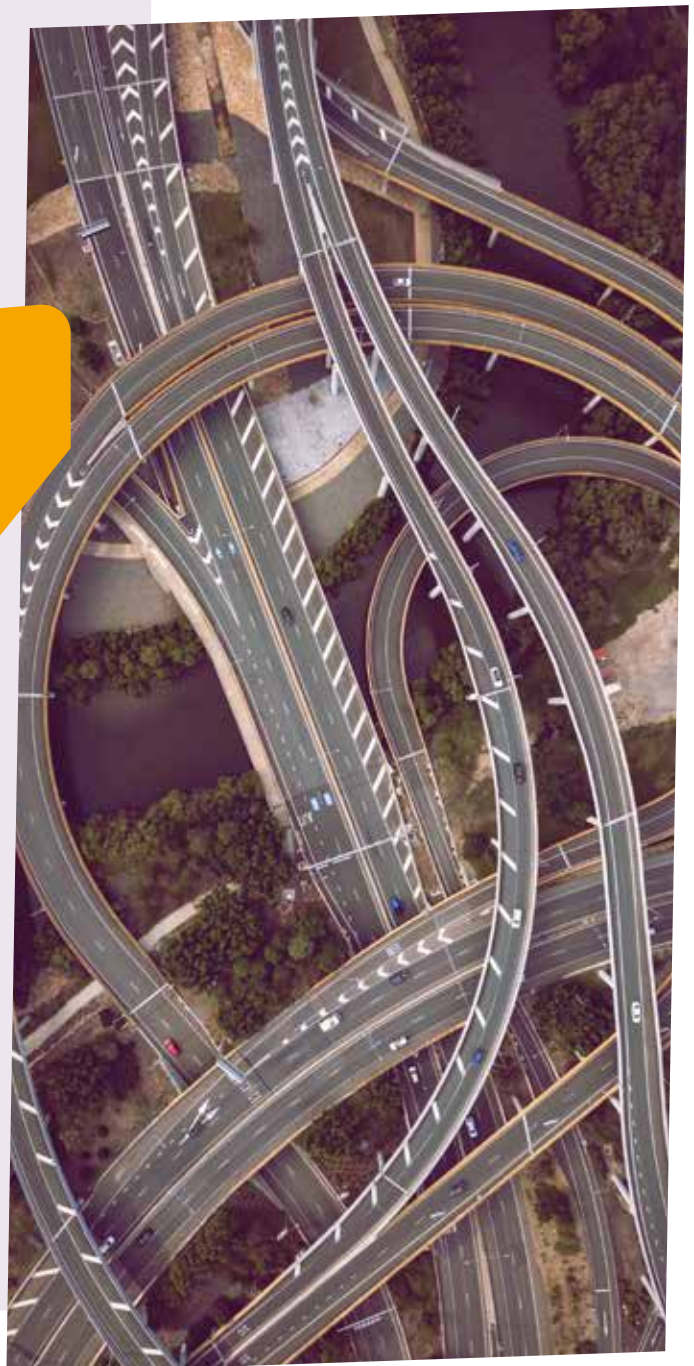
#11

Opdracht

Maak een autopuzzeltocht. Maak goede, strenge regels. Maak posten zodat er gecheckt kan worden of er aan de regels gehouden wordt. Verzin vragen die beantwoord moet worden. Via Microsoft Teams of Zoom wordt er om 17.00 de uitslag gegeven van het gezin dat gewonnen heeft.

Tips

- Houdt de verkeersregels in acht
- Maak duidelijke regels en doe dit op het a4tje wat je uitdeelt



#12

FOTO-PUZZELTOCHT

Benodigheden

- Foto's vanuit het dorp (close-up)
- A4tje met al deze foto plus ruimte om op te schrijven waar het zich bevind
- Prijsje

Opdracht

Fotopuzzeltocht door je dorp. Zoek alle foto's op die er afgebeeld zijn. Zo leer je je dorp kennen en ben je met elkaar buiten een activiteit aan het voltooien. Zorg dat mensen geld moeten geven om deel te nemen aan de activiteit. Dit kan je delen met de Jeugdbond.

FOTOSHOOT

#13

Benodigheden

- Fotograaf
- Locatie

Opdracht

Een fotoshoot met je gezin of op de foto met al je vrienden of vriendinnen. Wie wil dat nu niet? Zoek een enthousiaste fotograaf uit de gemeente die dit voor de actie wil doen!

PRODUCTEN

Speciaal voor deze Jeugdwerkactie zijn een tiental prachtige producten voor alle leeftijden gemaakt.

#14



Dagboek voor jongens



Bijbellesgids voor een heel jaar



Preken-serie over Openbaring



Kwistet nieuwe uitgave



CD 'Tot U-Bidden voor morgen' van meisjeskoor Seba

Kijk voor meer informatie en een bestelformulier op

zorgvoormorgen.nu

#04

NAMEN ROEPEN

Dit spelletje laat nog maar eens zien hoe goed jullie elkaar allemaal kennen. Pak een grote deuropening, bij voorbaat van twee klapdeuren. Twee leiders houden een zeil vast voor de geopende deuren. Aan elke kant van de deur en van het zeil staat een groep. Als het zeil omhoog gaat zien de groepen elkaar niet meer. Om de beurt gaat er iemand van de groep bij het zeil staan. De leiding telt af en als het zeil/doek valt moet je zo snel mogelijk de naam roepen van je overbuurman/vrouw. Wie als eerst de naam goed heeft, heeft gewonnen. (Verbindt hier ook weer een prijsje aan, werkt altijd.)

#05

VARIATIESPEL

Natuurlijk kun je ook nog naar buiten. Maak op het kerkplein of ergens anders een mooi variërend spelveld, met verschillende spellen. Zet een klein voetbalveldje af, een kegelbaan, een ei op een lepel naar de ton aan de overkant brengen, en ga zo maar door. Wees creatief! (Denk aan de Koningsdagspelletjes. Koningsdag of niet, het blijft leuk.)

#06



SPELLETJES- AVOND

Niets gaat er boven een goede avond bordspelletjes spelen met elkaar. Ga gewoon in de hele zaal, met de hele groep bordspelletjes spelen. Leg veel spelletjes neer zodat de groep kan kiezen en voilà, de hele groep is fanatiek spelletjes aan het spelen.

VERSTOPPERTJE

Verstoppertje? Ja, verstoppertje! Niets is zo leuk als binnen verstoppertje spelen (of rondom het clubgebouw).

#07

PARTY & CO!

Wie kent dit niet? Zorg voor leuke kaartjes met uitbeelden, tekenen, verboden woord of meerkeuzevraag en speel dit spel in de groep! Er is een christelijke versie met Bijbelse vragen.

#08

#08

VOSSENJACHT

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-30 (maakt niet zoveel uit)
- Duur van spel: Afhankelijk hoe groot je het maakt

Benodigdheden

- *Zin die bestaat uit letters*
- *1 of 2 letters voor elke vos*
- *Pen voor elk groepje*
- *Eventuele scoreblad voor elk groepje*
- *Prijsje voor de winnaar*

Hoe speel je dit spel?

De bedoeling is dat elk groepje langs alle vossen komen en een letter van de vos krijgen. Van alle letters kun je een zin maken. Het groepje die het snelst de zin

heeft opgelost, is de winnaar. Het is leuk als het winnende team een klein prijsje krijgt, zoals bijvoorbeeld een zak snoep of een kleine taart. Zorg dat de startplek en starttijd duidelijk zijn voor de groepjes die gaan lopen. Laat elk groepje als ze bij een vos zijn een handtekening vragen, zo weten de groepjes welke vossen ze al hebben gehad. Geef elke vos 1 of 2 letter(s). Deze letters bij elkaar vormen een zin. Het groepje dat als eerste de zin heeft opgelost, is de winnaar en verdient een prijs.

Tikker: Eén van de leidinggevendenden is de tikker. De bedoeling is dat hij de groepjes tikt en een letter afpakt, zodat het groepje terug moet naar de vos waarvan de letter is afgepakt. De tikker is te herkennen aan een (grijze) vuilniszak en een lintje om zijn handen.

HET 112-SPEL

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-30 (of meer)
- Duur van spel: 1-3 uur

Benodigdheden

- *Kaartjes politie*
- *Kaartjes brandweer*
- *Kaartjes ambulance*

Hoe speel je dit spel?

Verdeel de groep in een aantal groepen. Lees de eerste situatie voor en laat het team een kaartje trekken.

Spelregels: De teams mogen niet met elkaar samenwerken.

Doel: Het team met de meeste punten is de winnaar en behoort tot de Hoofdafdeling Hulpdiensten.

Het spel: Het spel bestaat uit rondes. Elke ronde krijgt elk team een situatie die zich afspeelt en moet worden opgelost. Dit

kan door het juiste kaartje te trekken.

Heb je het juiste kaartje getrokken, verdien je als team een punt. Heb je het verkeerde kaartje getrokken, krijgt het team een strafpunt. Voorbeeldsituatie: Er vindt een schoorsteenbrandje plaats in een huisje in Amsterdam. Kies het juiste kaartje zodat de situatie wordt opgelost. Je hebt de mogelijkheid om uit 3 kaarten te kiezen: de politie, brandweer of ambulance. In dit geval zou je natuurlijk voor de brandweer gaan omdat deze de brand kan blussen.

Zo makkelijk gaat het in dit spel niet. Als er bijvoorbeeld een schoorsteenbrandje plaatsvindt, moet je soms een ander kaartje kiezen, bijvoorbeeld de politie, dat in dit geval veel onlogischer is. Dat maakt het spel leuker. Tijdens dit spel moet je gewoon puur geluk hebben bij het trekken van het juiste kaartje voor de situatie. Ieder team moet na elke situatie vertellen waarom ze voor het kaartje hebben gekozen. Dit zorgt voor veel humor, omdat mensen creatief hun fantasie gaan gebruiken.

#09

Kleine spelletjes

#01

KRANTENKNIPSELS ZOEKEN

Klinkt weer heel simpel of zelfs saai, maar leg dit maar eens in de groep en zie hoe fanatiek iedereen aan het zoeken gaat. Zorg dat je goed veel kranten bij je hebt. Uiteraard moeten dat dezelfde zijn zodat iedereen het kan vinden. Verdeel je groep in kleine groepjes, zo'n 4 per groepje, en vraag dan als leidinggevende: "Op welke bladzijde kun je vinden dat de

Eifeltoren verbouwd gaat worden?" Het groepje wat het als eerst vindt krijgt een punt. Uiteindelijk hebben we natuurlijk een groep met de meeste punten die de winnaar is. Zorg voor een leuk prijsje. (Voor wat extra lol kun je nog sommige kranten halfleeg knippen/scheuren en kijken wat er gebeurt.)

KWISTET-VRAGEN

#02

Bijbelse vragen met competitie doen het ook altijd goed. Verdeel de groep weer in kleinere groepjes. Zet elk groepje in een hoek van de zaal. Je krijgt dus 4 groepjes. In het midden van de zaal zet je (bijv.) een poef. De leider leest de vraag voor. Iemand die het antwoord weet rent naar de poef toe en gaat erop zitten. Degene die zit mag het antwoord geven en als het goed is krijgt dat team één punt. Is het fout? Dan moet de persoon terug en mag iemand anders rennen die het wel weet. Overleggen in de groep mag, maar doe dat fluisterend zodat niemand je kan horen.



SCHADUW RADEN

Maak schaduwen op de muur en laat de groep raden wat het is!

#03

LEVEND GANZENBORD

(kan buiten en binnen)

Kenmerken

- Groepsgrootte: 4- max. 30 (afhankelijk van hoe je het speelt)
- Duur van spel: 30-60 minuten (idem)

Benodigdheden

- *Kaartjes met opdrachten*
- *Twee grote dobbelstenen,*
- *Iets om een terrein en vakjes mee af te bakenen*
- *Allerlei spelmateriaal om de verschillende opdrachten mee te kunnen uitvoeren*

Hoe speel je dit spel?

Levend Ganzenbord is de levende versie van het bordspel ganzenborden, waarbij je om de beurt met de dobbelsteen gooit en moet proberen om je pion als eerste bij het eindpunt te krijgen, maar nu zijn de spelers zélf de pion. Er zijn erg veel variaties op dit spel, zodat er voor alle leeftijden en groepsgroottes wel een leuke versie te verzinnen is.

Vorbereiding: Maak van tevoren het speelbord en verzin - net als bij het echte ganzenbord - bij een aantal nummers een spelletje, en bij een aantal andere nummers de opdracht om een aantal plaatsen vooruit of juist achteruit te gaan. De spelletjes kan je bijvoorbeeld zodanig spelen dat mensen die op een spelbordvakje komen, andere groepsleden uit mogen dagen om het spelletje tegen hen te spelen. Wie wint, mag bijvoorbeeld 6 plaatsen vooruit, en wie verliest moet er 3 achteruit (bedenk zelf iets leuks). Wil je het spel spelen met een kleine groep, dan kunnen de groepsleden zelf de pion spelen. Teken het spelbord op de grond op een plein of in het clubgebouw. Je kunt ervoor kiezen om de quizvragen en de opdrachten niet te ingewikkeld te maken, zodat ze voor het grootste deel op het vakje zelf op te lossen zijn. Knutsel van een groot stuk spons o.i.d. een grote dobbelsteen of zorg dat je zo'n grote kunststof dobbelsteen hebt van een basisschool.

Wil je het spel spelen met een grote groep, dan kun je een klein, standaard ganzenbordformaat spel maken, die zich op een centraal punt op het terrein bevindt.

De groepsleden spelen dan niet individueel, maar worden in groepen verdeeld en iedere groep krijgt zijn eigen pion. De opdrachten en vragen kun je dan wat ingewikkelder of uitgebreider maken, omdat ieder vakje zijn eigen spelletje heeft.

Het spel: Het team of de persoon die het hoogste gooit, mag beginnen. Daarna gooien de deelnemers om de beurt met de dobbelsteen. Zoveel ogen als ze gooien mogen ze vakjes vooruit met hun pion. Er mogen meerdere pionnen op eenzelfde vakje blijven staan.

Bij een kleine groep waarin elke deelnemer een pion is, kun je de spelers makkelijker om de beurt laten spelen. Wie op een opdracht of spel terecht komt, moet dat meteen uitvoeren. Pas als een speler klaar is, mag de volgende verder spelen. Speel je het spel met teams, dan zal de begeleider van het spel, telkens wanneer een groepje met de dobbelsteen gegooid heeft, zeggen wat de teams moeten doen. Hij verwijst hen door naar een leider die de opdracht zal begeleiden. Pas als de opdracht goed gebeurd is (volgens de begeleider) dan mogen ze terugkeren naar het spelbord. Als ze niet terug zijn wanneer het hun beurt is om te gooien, moeten ze hun beurt overslaan. Ze spelen dus NIET verder zolang ze aan een opdracht werken.

Einde van het spel: Het spel is afgelopen als de eerste speler of het eerste team het midden van het ganzenbord heeft bereikt. Je kunt spelen dat het midden precies bereikt moet worden: verzin dan wat extra opdrachten voor de hoogste nummers in het spel. Het kan echter wel langdradig worden, dus je kunt ook besluiten om te spelen wie het eerste op of voorbij het midden is.





LEVEND KWARTET

#07

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-30
- Duur van spel: Afhankelijk van de grootte

Benodigheden

- *Rood-wit lint (en haringen)*
- *4 pionnen*
- *4 tennisballen*
- *4 emmers*
- *4 stiften*

Hoe speel je dit spel?

Verdeel de groep in 4 gelijkwaardige groepen. Geef elke groep allemaal 1 voorwerp mee per soort.

Spelregels:

Als de dief is getikt moet het gestolen voorwerp terug in het midden - je mag maximaal 1 voorwerp stelen per keer

Doel:

Het team dat alle kwartetten heeft, heeft gewonnen.

Voorbereiding:

Als bosspel is het wellicht het leukste, maar je hebt niet altijd een bos bij de hand. Het park is ook een optie om het spel te spelen. Bepaal het speelgebied, en zet het indien nodig af met rood-wit lint. Ook maak je nog 4 cirkels (doorsnede 15 – 20 m) van afzetlint. In die 4 grote cirkels weer allemaal een kleinere cirkel (doorsnede ongeveer 3 m).

Het spel:

Dit is een renspeel waarbij je kwartetten bij elkaar rooft. Je hebt een aantal voorwerpen nodig, 4 van elke soort. De groep wordt in 4 gelijkwaardige

groepen verdeeld. In het speelgebied worden op niet al te grote afstand van elkaar 4 cirkels uitgezet met stukken afzetlint in bomen of struiken. Binnen in deze gebieden wordt een kleinere cirkel gemaakt, ook van afzetlint. Je kunt de vakken goed vastmaken door haringen erbij te gebruiken. Bij de start van het spel krijgt iedere groep een cirkel toegewezen, en worden alle voorwerpen willekeurig over de kleine cirkels verdeeld (overal evenveel). De groepen moeten nu proberen om zoveel mogelijk kwartetten in hun eigen middencirkel te krijgen. Dit kunnen ze doen door één voorwerp uit een andere middencirkel te nemen en in hun eigen cirkel te leggen. De leden van de groep waarvan een voorwerp gestolen wordt, mogen de 'dief' aftikken; dit mag echter alleen in het gebied tussen de binnenste en buitenste cirkel (de dief mag niet meer dan 1 tel in de binnencirkel staan). Als hij is getikt moet het gestolen voorwerp terug in het midden.

Variant:

Er kan ook met verdedigers en aanvallers worden gespeeld; de helft van een groep zijn dan steeds de verdedigers, en alleen zij mogen aftikken. Winnen kan op verschillende manieren. Zo gauw een groep een kwartet compleet heeft, kunnen ze van de leiding een aantekening krijgen, en wordt de winnende groep daarmee later bepaald. Voor ieder voorwerp waarvan een groep ergens tijdens het spel een keer een kwartet heeft gehad, kan er dan een punt worden gegeven. Er kan ook gespeeld worden tot een bepaald tijdstip, waarop er dan geteld wordt hoeveel kwartetten een groep heeft, of doorgespeeld worden tot 1 van de groepen bijvoorbeeld 3 kwartetten heeft.

#03

SPY-FALL

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-20
- Duur van spel: Afhankelijk hoe groot je groep is

Hoe speel je dit spel?

Weet de spion de locatie te raden?

Aan het begin van het spel krijgt iedereen een overzichtskaart met hierop verschillende aangemerkte locaties. Daarna krijgt iedereen een kaartje met hierop 1 geselecteerde locaties. Eén persoon krijgt deze niet, maar heeft op zijn/haar kaartje staan dat hij/zij de spion

is. Het spel gaat vervolgens beginnen. Iedereen gaat op zoek naar de goede locatie. De spion moet door vragen te stellen echter achter komen wat deze locatie is. De mensen die op weg zijn naar de locatie willen weten wie de spion is, want als de spion ook bij de goede locatie komt heeft de spion gewonnen! Weten de mensen te ontrafelen wie de spion is, dan is de kust veilig! Iedereen heeft ongeveer 20 minuten om andere mensen een vraag te stellen. Iedereen moet de spion vinden, terwijl de spion moet ontdekken wat de locatie is. Hierdoor zijn de vragen en antwoorden niet heel duidelijk.



#04

LEVEND STRATEGO

Kenmerken

- Een compleet "Levend Stratego" spel.
- Een tafel als centraal (wisselpunt)punt.
- Inhoud spel: 40 kaarten 1x vlag 1x Maarschalk 1x Generaal 2x Kolonel 3x Majoor 4x Kapitein 4x Luitenant 4x Sergeant 5x Mineur 8x Verkenner 1x Spion 6x Bommen

Regels

- Ben je getikt dan geef je je kaartje aan de tikker.
- De tikker is er verantwoordelijk dat het kaartje wordt ingeleverd.
- De bom mag zelf niet tikken, maar alleen getikt worden.
- 1 kaartje per speler.

Hoe speel je dit spel?

Allereerst zorg je voor een duidelijk centraal punt waar de spelleider gedurende het spel zit voor vragen en voor het

wisselen van de kaartjes. Maak twee teams van ongeveer evenveel spelers. Laat de spelers binnen het team een signaal of teken afspreken waaraan ze elkaar herkennen. Verdeel daarna binnen het team de speelkaartjes. Op de kaartjes staat aangegeven welke personages je kunt verslaan en welke niet. Zodra elke speler van beide teams een kaartje met een personage heeft kan het spel starten.

Laat 1 team vast vertrekken zodat de vlag genoeg tijd heeft om zich te verstoppen, voordat het tweede team vertrekt. Het is de bedoeling dat je als team zo snel mogelijk de vlag van het andere team weet te veroveren door deze te tikken. De vlag moet daarom zorgen dat hij/zij niet gepakt wordt en duikt onder. Zodra de vlag van een van de teams is gevonden, is het spel afgelopen. Mocht dit al snel gebeuren kan er nog een tweede ronde worden gespeeld.

GEOCACHING

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2 - 30 spelers (d.w.z.: je hele groep kan mee)
- Duur van spel: 1 - 2 uur (afhankelijk van de soort caches die je kiest)

Hoe speel je dit spel?

Geocaching valt in de categorie actieve spellen voor volwassenen of teambuilding spel voor volwassenen, want je gaat samen buiten op zoek naar een schat, of misschien wel meerdere schatten. Allereerst hebben je hiervoor minimaal 1 smartphone nodig waarop de Geocaching app moet worden gezet en je je even moet registreren met een gratis account. Let op: er is een gratis app, waar je een deel van de schatten mee kan zoeken. Je kunt dan altijd op zoek naar de 3 schatten die het dichtst bij jou in de buurt zijn...

Betaalde app en gratis app

Maar er is ook een betaalde app, waar je volledige toegang mee krijgt tot alle geocaches (lees: schatten) in de hele wereld (voor Android is er nog steeds een gratis app). Zeker nu je ook in Europa kan internetten zonder dat het je gelijk een vermogen kost, is er dus een hele grote wereld met schatten voor je te ontdekken. Als je de app opent zie je de kaart van Nederland of ingezoomd de kaart waar je je nu bevindt.

Het wijst zich vanzelf uit. Je ziet allemaal caches. Als je naar die plek gaat en zoekt, zul je een schat vinden. Echt waar! Schatten liggen niet begraven, maar zijn altijd met het blote oog waarneembaar. Vastgeschroefd op bankjes, paaltjes, onder een losse tegel, et cetera. Het is uiteraard

geen schat van goud, maar het is een kistje, kist, fotorolletje of iets dergelijks waar altijd een klein boekje in zit. In dit boekje moet je je gebruikersnaam invullen en de datum en tijdstip van je vondst. De eigenaar van de caches kan zodoende zien wie allemaal de schat gevonden heeft.

Schat gevonden?

Als je op de plek bent, is er vaak wel een logische plek waar de schat zal moeten liggen en mocht je hem onverhoopt nog niet kunnen vinden, dan is er in de app vaak een hint te vinden. Heb je een aantal groene caches gevonden, dan is het tijd om de uitdaging iets groter en met name leuker te maken.

De oranje caches: de zogenaamde Multi-caches. Je krijgt een begin coördinaat en dan moet je elke keer weer het volgende punt vinden. Aan het einde van die route ligt dan de schat op je te wachten. De oranje caches zijn meestal gewoon erg leuke wandelingen en je komt op plaatsen waar je normaal gesproken nooit komt. Het maakt het normale wandelen een stuk leuker.

Als laatste de blauwe plaatjes: dit zijn puzzels die je vaak van tevoren kan oplossen en je een coördinaat opleveren, waar de schat dan moet liggen. Eenmaal gevonden, geef je dit aan in je app (of later op de website geocaching.com als je ingelogd bent) en verschijnt er een lachende emoticon als bewijs dat je de schat gevonden hebt.

Een erg leuk spel! Wandelen krijgt opeens een hele nieuwe dimensie.

#05



#05

DE QUIZ

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-999
- Duur van spel: 1-3 uur (afhankelijk hoeveel onderwerpen, groepen, vragen je maakt)

Hoe speel je dit spel?

De Quiz is een verzameling van rondes die gespeeld worden over diverse onderwerpen, zoals muziek, geschiedenis, topografie, kunst, nieuws etc. Uiteraard kan je deze quiz op elk gewenst moment spelen, maar dit spel werkt het best op een leuke avond met een hapje en een drankje (extra gezellig). Het leuke aan de quiz is de diversiteit van vragen en soorten vragen, waardoor je

de kennis van elkaar echt nodig hebt om met je team hoog te scoren.

Natuurlijk wil ieder team winnen, dus is er een hoop reuring in de zaal als de antwoorden worden teruggekoppeld en de tussenstand na elke ronde wordt gepresenteerd. Het spel is makkelijk te spelen. Je bent er weinig voorbereidingstijd aan en het is een avondvullend programma; daarom is dit groepsspel altijd weer een klapper!

Je kunt natuurlijk je eigen quiz samenstellen. Maar heb je geen tijd of inspiratie? Kijk dan op internet voor vragen of gebruik simpelweg een vragenapp via je telefoon of computer.

Leuke avond gegarandeerd!

#06

KAHOOT!

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-999
- Duur van spel: afhankelijk van de hoeveelheid quizvragen

Hoe speel je dit spel?

Zeker de scholieren kennen dit wel. Als leider maak je een toffe quiz op Kahoot! (kan zijn dat je even een gratis account aan moet maken). De quiz kan van alles zijn. Van een Bijbelse quiz tot een quiz over landen van de wereld. Maak er iets leuks van en weet: met dit spel krijg je gegarandeerd competitie in de groep! Wil je het competitie-element vergroten, kondig vooraf aan dat er prijzen zijn te winnen. Laat je creativiteit de vrije loop, succes!



Spellen voor buiten

JACHTSEIZOEN

#01

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-20
- Duur van spel: afhankelijk hoe groot de groep is en hoe moeilijk je het spel zelf maakt

Hoe speel je dit spel?

Kunnen we de vermiste personen op tijd terugvinden?

Een aantal personen wordt in de omgeving verstoppt. Zij zijn vermist en moeten dus teruggevonden worden. De teams moeten z.s.m. deze persoon weten te vinden. Tips en hints kunnen ze krijgen door het goed oplossen van puzzels en rebussen. Elke goede tip brengt je iets dichterbij de persoon die je zoekt. Een verkeerde oplossing brengt je bij de verkeerde persoon. Welke groep heeft als eerste zijn teamgenoot teruggevonden?

#02

RUILSPEL

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-999
- Duur van spel: zelf bepalen hoelang

Hoe speel je dit spel?

Geef elk team 5 eurocent en kijk welk team aan het einde van het spel het bedrag het grootst heeft gemaakt door te ruilen, te kopen, te verkopen. Van elke transactie moeten ze wel het bewijs fotograferen uiteraard. Dus bijvoorbeeld

kopen ze van die 5 cent een lolly. Die verkopen ze vervolgens voor 20 cent. Dan kopen ze er een zakje snoep voor die ze weer verkopen voor een euro, etc.

(Uiteraard kun je hier ook gewoon alleen ruilen van maken, zonder de 5 cent. Geef iedereen een pen of iets anders kleins en ga dat ruilen. Wie komt terug met het grootste of meest waardevolle item?)



Spellen voor binnen

#01

UNDERCOVER

Kenmerken

- Groepsgrootte: 10-20
- Duur van spel: Afhankelijk hoeveel rondes je speelt.

Hoe speel je dit spel?

Eén persoon uit de groep wordt buiten de deur gezet. Die persoon is de spion.

De overige groepsleden gaan in een kring staan (1,5 meter tussen elkaar). Iedereen doet zijn ogen dicht. Eén iemand die het spel leidt, loopt achter de kring langs en raakt één keer iemand onopgemerkt aan. Diegene is de undercover.

Als dat gedaan is mogen de ogen geopend worden en haalt de leider de spion weer binnen. Dan start het spel. Voor de undercover is het de taak om zoveel mogelijk groepsleden te knipogen. De persoon die de knipoog krijgt gaat zitten. De taak van de spion is, om zo snel mogelijk erachter te komen wie de undercover/knipoger is.

Hoeveel mensen weet de undercover te knipogen zonder dat de spion erachter komt!?

WAT BEN IK?

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-20
- Duur van spel: -

Hoe speel je dit spel?

Dit spel kun je spelen via een zelf-gemaakte hoofdband met kaartjes of met je smartphone.

Iedereen kent het wel. Je houdt een kaartje (smartphone) voor je hoofd en daarop staat iets. Je groepsgenoten die voor je zitten moeten zo snel mogelijk zien uit te leggen aan jou, zonder het woord te gebruiken, wat je bent!

Wie haalt het record?

(Evt. kun je ook nog 'Wie ben ik?' ervan maken.)

#02



#03

30 SECONDS

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-20
- Duur van spel: Afhankelijk hoeveel rondes je speelt

Hoe speel je dit spel?

Uiteraard kan dit spel niet ontbreken!

30 seconds, iedereen kent het wel. In dit spel krijg je een halve minuut om iets te omschrijven wat er op je kaartje (of scherm, als je de app gebruikt) staat aan je teamleden. 'Wie of wat ben ik' dus, maar dan net wat anders. Gezellig spel, dat nooit verveld!

LEVEND KWARTET

Kenmerken

- Groepsgrootte: 2-30
- Duur van spel: -

Hoe speel je dit spel?

Levend kwartet is een spel waarbij groepsleden dienen als kwartetkaarten en de groepen moeten proberen om zoveel mogelijk groepsleden of kwartetten te krijgen. Afhankelijk van hoe moeilijk je het spel maakt, is het geschikt voor een wat jongere of juist een wat oudere groep. Je kunt het spel simpelweg spelen met namen, of met kwartetkaarten van bekende gebouwen of dingen.

De groep wordt verdeeld in vier teams. Ieder groepslid in elk team bedenkt nu voor zichzelf een naam. Deze naam moet het groepslid zeggen tegen de leiding. De leiding schrijft op welke naam bij welk groepslid hoort. De groepsleden mogen verder tegen niemand anders zeggen welke naam ze hebben.

Als alle groepsleden een unieke naam hebben, noemt de spelleider alle genoemde namen op en het spel begint. Het eerste groepje begint, en vraagt aan één van de andere groepjes bijvoorbeeld "Pietje, ben jij Roodkapje?" Als Pietje niet Roodkapje is, dan blijft Pietje zitten, en mag het groepje van Pietje nu iets vragen aan een andere

groep. Als Pietje Roodkapje is, moet Pietje opstaan en bij het eerste groepje gaan zitten. Hij hoort voortaan bij dat groepje. Het eerste groepje mag doorgaan met vragen stellen, totdat ze een vraag fout hebben. Wanneer de volgende groep aan de beurt is, mogen ze niet meteen hun eigen groepsleden terugvragen. Ze moeten éérst een andere naam goed geraden hebben. De groep die op het laatst alle groepsleden heeft, heeft gewonnen.

Als variatie kun je spelen dat de leiding niet ook de namen van de groepsleden opnoemt, maar alleen het lijstje met namen die de groepsleden voor zichzelf bedacht hebben. Het spel wordt hier wel een stuk moeilijker door.

Maak een kwartetspel (karton in kaarten knippen) van aparte tot de verbeelding sprekende personen. Een partij bestaan in principe uit de hele patrouille/bak, aangevuld of verminderd met anderen om de partijen ongeveer even groot te maken. De partijen zitten in iedere hoek van de ruimte (bij voorkeur hun eigen hok). Deel blind de kaarten uit aan iedere verkenners, die zijn identiteit ook voor zijn eigen groep geheimhoudt. Op de muur hangt een groot duidelijk overzicht van alle kwartetten. Kwartet daarna op de gebruikelijke manier (zoveel mogelijke kwartetten verzamelen).

#04



COLOFON

Dit handboekje is uitgegeven door de Jeugdbond Gereformeerde Gemeenten en is bedoeld voor iedereen die actief betrokken is bij de jeugdwerkactie Zorg voor morgen.

BIJDRAGEN

Coen van Dam, Anita Korsuize, Marcel Ligtenberg,
Lea van der Heiden, Gerda Stroober

CONTACT

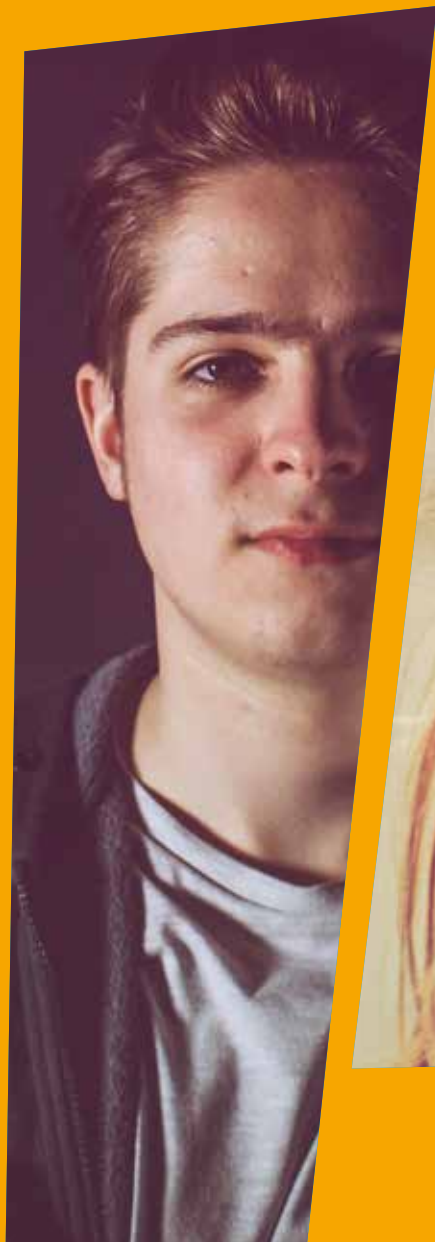
Email: actie@jbgg.nl

Tijdens de jeugdwerkactie van de Jeugdbond gaat het over de zorg voor jongeren. Zij verdienen namelijk onze aandacht. Jongeren zijn de toekomst van de kerk en hebben praktische en geestelijke zorg nodig. Juist nu!

Voor alle (online) acties en info kijk op

zorgvoormorgen.nu

We realiseren ons dat een jeugdwerkactie in de huidige omstandigheden er heel anders uit zal zien. Toch is het juist nu belangrijk om actie te voeren voor onze jongeren. We zoeken daarbij naar nieuwe mogelijkheden. Heeft u suggesties? Laat ze ons weten: actie@jbgg.nl



ZORG VOOR MORGEN!

samen in actie voor de jbgg

Spelletjes

DRVAIBOEK

verbindt jongeren

