

OVERNACHTEN OP HET SPEELPLEIN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een kleedje bij tieners zit dubbel. Dikwijls is het voldoende om 'sec' te zeggen wat de activiteit is. Maar als je jezelf niet te ernstig neemt en zelf plezier beleeft aan je inkleding, is het voor tieners wel nog leuk om mee te stappen in je aanbreng.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

SPEELIMPULSEN

Wat is er zaliger? Beetje bij beetje loopt het speelplein leeg. Al het 'grut' moet naar huis en jij mag blijven samen met je maten. Je kijkt stilletjes toe hoe de animatoren zich nog wat amuseren onder elkaar en dan gaan vergaderen... Of je probeert mee te zeveren of mee te babbelen met de animatoren...

Zelf je potje koken: Een overnachting begint natuurlijk met het verwennen van de inwendige mens. Liefst, helemaal zelf. Hotdogs zijn leuk en lekker, maar tieners kunnen best wel meer. Check maar eens bij het volgende thema.

Een sluipspel spelen: Dit spel speel je best in het pikkedonker, in een (zo dicht mogelijk begroeid) bos. Verdeel je tieners in 2 groepen. In elke groep mag ook 1 animator zitten, om de spelregels te bewaken. Elke groep bouwt een klein kamp ergens in het bos. Dit kamp moet zichtbaar gemaakt worden voor de andere groep en wel op de volgende manier: Span een visdraad tussen de bomen, in een grote cirkel, helemaal rond het kamp. Denk dus even strategisch na vooraleer je je kamp begint op te bouwen en zoek een plekje tussen de bomen! Aan die visdraad hang je met korte touwtjes een 15 - tal breeklichtjes. (breek ze pas vlak voor je spel begint!) Nu zou je normaal van in de verte 2 lichtgevende kringen moeten zien in het bos. En dan begint de pret! één tiener bewaakt het kamp en krijgen een zaklamp. De rest van het groepje gaat in de aanval. De bedoeling: stiekem een breeklichtje uit de cirkel van de andere groep stelen (door eraan te trekken) en er op die manier voor zorgen dat de andere groep uiteindelijk helemaal in het donker zit. Uiteraard zit er een addertje onder het gras. Wanneer de bewaker uit het kamp je naam kan roepen ben je gezien en moet je terug aan je eigen kamp beginnen. Regels voor de bewakers: gokken en in het wilde weg namen roepen mag niet. Bovendien mag de zaklamp slechts 3 sec. aan een stuk brande.

BEGELEIDERSTIPS



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be