



# WERKFORMEN MET SPOED

# +12

## BIJLAGEN

- 1 - VERLOOPBLAD VOOR BEGELEIDERS
  - 2 - VERLOOPBLAD VOOR DEELNEMERS
  - 3 - SPELUITLEG NINJA
- 



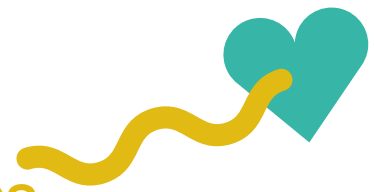
# VERLOOPBLAD VOOR BEGELEIDERS

## Locatie 1

- 00.01 u.: 2 personen – goed kunnen communiceren met elkaar en die het verschil kennen tussen links en rechts. *Laat de ene persoon aan de andere uitleggen wat links of rechts is, zonder gebruik te maken van die woorden, of voorwerpen aan te wijzen in de kamer. Ze krijgen hiervoor één minuut. Gelukt? Dan krijgen ze elk één stempel.*
- 00.21 u.: 2 personen – liedjes linken. *Het doel is om 4 liedjes aan elkaar te linken door een gemeenschappelijk woord, je kan dit nu al een beetje voorbereiden als je dat wil. Een voorbeeld? Bv. alle eendjes zwemmen in het bos daar staat een ... Is dit gelukt? Dan krijgen ze elk 4 stempels. Hiervoor krijgen ze maximaal 2 minuten.*
- 00.31 u.: 1 persoon – handig en niet bang om zich vuil te maken. *Hij/zij probeert zo goed mogelijk een touwparcours/overlevingstocht uit te beelden – min. 30 sec.). Hiervoor krijgen ze elk twee stempels.*
- 00.33 u.: 2 personen – meet-en-greet met Adam en Eva  
*Deelnemers die aankomen moeten in de rol van Adam en Eva kruipen gedurende 5 minuten. Lukt dit? Dan verdienen ze elk één stip.*
- 00.39 u.: 2 personen – houden van zomer  
*Klerenketting maken van exact 3 meter. Er wordt rekening gehouden met een foutenmarge van 10 cm. Lukt dit? Dan krijgen ze elk twee stippen. Hiervoor krijgen ze 7 minuten de tijd.*
- 00.41 u.: 2 personen – gevoel voor geometrie en vorm  
*De deelnemers worden geblinddoekt en moeten om beurt aan de ander beschrijven welk voorwerp ze in hun hand gekregen hebben, zonder het voorwerp zelf te benoemen. Lukt dit? De twee personen krijgen elk een stempel. Per voorwerp krijgen ze 30 seconden de tijd.*

## Locatie 2

- 00.06 u.: 2 personen – muzikale uitdaging met paddenstoelen en treinen  
*De deelnemers zingen de kinderliedjes 'op een grote paddenstoel' en 'in een klein stationnetje' door elkaar. Gelukt? Dan verdienen ze elk een stempel. Hiervoor krijgen ze 2 minuten de tijd om te 'oefenen'.*
- 00.17 u.: 2 personen – kicken op experimentele muziek  
*De deelnemers maken gebruik van de voorwerpen uit de kamer of die ze kunnen vinden in hun buurt om een bestaand liedje na te spelen. Ze mogen geen gebruik maken van bestaande instrumenten. Gelukt? Dan verdienen ze elk twee stempels. Hiervoor krijgen ze 7 minuten bedenktijd.*
- 00.21 u.: 1 persoon – die zich de Picasso van de groep kan noemen  
*Het gezicht van een begeleider namaken in gevonden materiaal. Per geraden gezicht verdienen ze een stempel. Hierbij kan de persoon maximaal vijf stempels verdienen. Hiervoor krijgt de persoon 5 minuten.*
- 00.25 u.: 1 persoon – Bijbels vriendenboek  
*Omschrijving van Bijbelse personages. Je begint met één tip. Als het niet geraden wordt, kan je een extra zin geven. Nog niet? Dan is er nog een laatste tip. Per geraden personage verdienen ze een stempel. Werden alle geraden personages gevonden na één tip, dan krijgen ze elk twee stempels extra. Hadden ze telkens twee tips nodig, krijgen ze elk één extra stempel. Ze mogen na elke tip maximaal 1 keer raden.*



- ✧ Mozes
  - Volg mij en je wordt bevrijd.
  - Je vindt me altijd met een houten staf in de hand.
  - Een zee is na mij niet meer wat ze geweest is.
- ✧ Maria
  - Sommigen hebben mij al eens gezien.
  - Pannenkoeken eet ik graag en al zeker op 2 februari (verwijzing naar Maria Lichtmis).
  - 15 augustus is een belangrijke dag voor mij.
- ✧ Zacheüs
  - Geld vragen, dat is mijn ding.
  - Ergens in klimmen, dat doe ik graag.
  - Bomen zijn mijn dikste vriend!
- ✧ Rachel
  - Kinderen waren mij niet meteen gegund.
  - Ik heb een oudere zus.
  - Het gezegde 'de Benjamin van de familie' is aan mij gelinkt.
- ✧ Goliath
  - Ik nam deel aan een gevecht.
  - Anderen weten soms niet meer waar hun hoofd staat na een ontmoeting met mij.
  - Ik zal nooit een trapje nodig hebben om iets uit een kast te halen. Ze noemen mij wel eens 'reus'.

- 00.41 u.: 1 persoon – het probleem van de schepping  
*Wat loopt 's ochtends op vier benen, 's middags op twee benen en in de avond op drie benen?*  
*Oplossing: De mens.*  
*Deze opdracht kan één stempel opleveren. Hier krijgt de persoon 2 minuten de tijd voor.*
- Gedurende de hele periode moet je één keer een foto nemen van je groep, iedereen moet er op staan. Je vindt de fotograaf op locatie 2.  
*Dit levert twee stempels voor de hele groep op, ze mogen zelf kiezen wie deze stempels in ontvangst mag nemen.*

### Locatie 3

- 00.05 u.: 2 personen – 'een ditje is geen datje' demonstreren  
*Op voorhand wordt er een voorwerp uit de ruimte (emmer, borstel, tak, bekertje ...) klaargelegd, hiervoor moeten ze een alternatieve, creatieve gebruiksvorm verzinnen. Per drie alternatieven, waarvoor dit voorwerp gebruikt kan worden, verdienen ze elk een stempel. Ze kunnen maximaal negen stempels verdienen bij deze opdracht.*
- 00.10 u.: 2 personen – Bijbels tafereel. *De een speelt een Bijbels personage na, als de ander het kan raden verdienen ze elk een stempel. Nadien worden de rollen omgedraaid. Ze spelen elk maximaal 2 minuten het Bijbels personage na.*
- 00.22 u.: 3 personen – standbeeld met als titel 'Met spoed'. *Beeld een standbeeld uit dat als titel 'Met spoed' zou kunnen hebben. Gelukt? Ze verdienen elk twee stempels. Hiervoor krijgen ze 3 minuten.*





- 00.37 u.: 3 personen – korte choreografie. *Steek synchroon een kaarsje aan. Lukt het om dit volledig synchroon te doen? Dan verdienen ze elk een stempel. Hiervoor krijgen ze 3 minuten.*
- 00.43 u.: 2 personen – poëzie. *Verzin zelf een versje van 8 regels met als titel 'De kribbe is in onbruik geraakt'. Hierbij kunnen ze elk twee stempels verdienen. Hiervoor krijgen ze 5 minuten bedenktijd.*

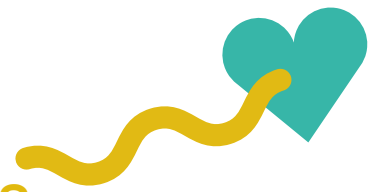
## Locatie 4

- 00.02 u.: 3 personen – deus ex machina  
*Deelnemers moeten met drie een handige machine vormen, begeleiders moeten raden wat het doel is van de machine. Ze mogen drie machines uitbeelden. Per geraden machine krijgen ze elk een stempel. Ze krijgen 90 seconde de tijd per machine.*
- 00.07 u.: 2 personen – met marionetten spelen  
*De ene deelnemer is poppenkastspeler, de ander is de marionet. Lukt het om de marionet alles te laten doen wat de poppenkastspeler vraagt, dan krijgen ze elk een stempel. Dit moeten ze 5 minuten volhouden.*
- 00.18 u.: 2 personen – een snel duel  
*Speel het spel "Ninja" tegen de andere groepen, of wanneer er maar één groep is, met twee. (De uitleg voor dit spel vind je terug in de bijlage). De winnaar verdient twee stempels.*
- 00.23 u.: 3 personen – én snel kunnen denken én bewegelijk zijn  
*De deelnemers mogen maar met twee voeten en één hand op de grond staan. Gelukt? Dan krijgen ze elk drie stempels. Hiervoor krijgen ze max. 3 minuten de tijd.*
- 00.30 u.: 2 personen – concentratie en lichaamsbeheersing  
*De deelnemers moeten een pingpongmatch uitbeelden in slow motion gedurende 3 minuten. Gelukt? Dan krijgen ze elk twee stempels.*
- 00.44 u.: 1 persoon – "haast en spoed is soms toch goed". *De deelnemers krijgen de kans om de stelling "haast en spoed is soms toch goed" uit te leggen. Gaf de persoon een goede uitleg en kon diegene de begeleider overtuigen van deze stelling? Dat verdient een stempel! Hiervoor krijgt de persoon 2 minuten bedenktijd en maximaal 1 minuut spreektijd.*





## VERLOOPBLAD VOOR DEELNEMERS



Hier vind je een hoop dingen die je snel met je team moet aanpakken. Organiseer jezelf, zoek de sterktes bij elkaar en probeer steeds stipt op tijd te zijn.

- Om **00.21 u.** komt één persoon, die de Picasso van de groep is, naar locatie 2.
- Op locatie 4 wachten we om **00.23 u.** op 3 mensen die én snel kunnen denken én bewegelijk zijn.
- Ken je het probleem van de schepping? Eén denker mag snel het probleem komen oplossen om **00.41 u.** op locatie 2.
- Twee personen met gevoel voor geometrie en vorm willen we graag ontmoeten om **00.41 u.** op locatie 1.
- Op dezelfde locatie als de vorige opdracht moeten 2 mensen die graag zingen zich aanmelden om **00.21u.** Bedoeling is om 4 liedjes aan elkaar te linken door een gemeenschappelijk woord, je kan dit nu al een beetje voorbereiden als je dat wil. Een voorbeeld? Bv. alle eendjes zwemmen in het bos daar staat een ... Dit voorbeeld mag je jammergenoeg niet gebruiken.
- Om **00.10 u.** precies verwachten we 2 mensen op locatie 3. We zoeken mensen die dramatisch zijn.
- Een stevige wedstrijd voor mensen met concentratie en lichaamsbeheersing. Twee mensen om **00.30 u.** op locatie 4 graag.
- Twee mensen die een muzikale uitdaging wensen, worden om **00.06 u.** verwacht op locatie 2 voor iets met paddenstoelen en treinen.
- Wat doe je met een kaars? Aansteken. Om **00.37 u.** willen we graag op locatie 3 drie personen zien die goed synchroon kunnen werken.
- Een ditje is geen datje. Hoezo? Twee mensen komen dit demonstreren om **00.05 u.** op locatie 3.
- Om **00.33 u.**, twee mensen op locatie 1 verwacht voor een meet-en-greet met Adam en Eva.
- Op locatie 2 is er om **00.25 u.** een invulsessie van ons Bijbels vriendenboek. Durft één iemand van je groep de uitdaging aan om de Bijbelse personages te verbinden met hun beschrijving?
- Eén stressbestendige persoon die handig en niet bang is om zich vuil te maken. Die willen we graag ontmoeten op locatie 1 om **00.31 u.**
- Voor deze opdracht heb je even tijd, die moet pas om **00.43 u.** getoond worden. Het gaat over poëzie. Twee mensen lezen op locatie 3 voor uit eigen werk, met als titel: 'De kribbe is in onbruik geraakt.' Minimum 8 regels.
- Op locatie 4 willen we om **00.07 u.** 2 mensen ontmoeten die graag met marionetten spelen.
- Om **00.01 u.** komen twee mensen op locatie 1 die goed kunnen communiceren met elkaar en die het verschil kennen tussen links en rechts.
- Een snel duel voor 2 personen om **00.18 u.** op locatie 4.



- Gedurende de hele periode moet je één keer een foto nemen van je groep, iedereen moet er op staan. Je vindt de foto op locatie 2.
- Wie zoekt die vindt. Wie hoort die stoort. Op locatie 2, om **00.17 u.**: twee mensen die kicken op experimentele muziek.
- Zonneklopper of waterrat: twee mensen die van de zomer houden, kunnen om **00.39 u.** een uitdaging krijgen op locatie 1.
- Snel, drie mensen om **00.02 u.** op locatie 4. Het heeft iets met menselijke machines te maken.
- Haast en spoed is soms toch goed. Kan één iemand ons daarvan overtuigen om **00.44 u.** op locatie 4?
- Je haasten is soms haast onmogelijk. Om **00.22 u.** willen we graag een standbeeld zien met drie personen met als titel 'Met spoed'. Plaats: locatie 3.



## SPELUITLEG NINJA

De deelnemers staan in een cirkel naar elkaar toe en geven elkaar de hand. Vervolgens wordt er afgeteld: 3 2 1 en dan roept iedereen heel luid NINJAAAA, terwijl ze met een ninjamove naar achter springen.

Nadien duid je een willekeurige persoon aan om te beginnen, bijvoorbeeld Willy. Die moet proberen om met zijn hand op een andere hand (enkel de hand) te slaan. Hierbij mag Willy '1' beweging maken, d.w.z.: de persoon mag 1 keer een slabeweging doen, terwijl die ook een sprong mag maken (om dichterbij de ander te raken, of juist verder weg als Willy het defensief wil aanpakken). De persoon die wordt aangevallen (bijvoorbeeld Joke), mag haar/zijn hand wel wegtrekken. Wordt die toch geraakt, vaak op de arm, dan is die arm "uitgeschakeld" en heeft de deelnemer nog maar één arm over. Pas wanneer beide armen geraakt zijn, is de persoon eraan en mag die niet meer meedoen. Dan is de ander aan de beurt enzovoort tot het spel uitdraait op een spannend duel. De winnaar is dan de beste ninja van de groep.

*(vrij naar: <https://www.spelensite.be/spel/ninja>)*