OLYMPISCHE WINTERSPELEN

* 2 teams, het team dat de meeste medailles haalt, wint.

Rode draad: elk team krijgt een kaars die de Olympische vlam voorstelt en die heel de spelen blijft branden. Elk team moet ervoor zorgen dat zijn eigen kaarsje blijft branden. Elke keer dat de kaars uit gaat, krijgen ze een strafpunt.

Disciplines:

1. Bobslee: (karton, plakband): elk team legt een parcours af waarbij een persoon in de bobslee zit en de andere de bobslee geblinddoekt de doos moet voortduwen. Race om beurt op tijd. De snelste wint. Iedereen van het team moet aan de beurt komen. Eerst krijgen ze 5 minuten om hun bobslee te maken.
2. Curling: Ringgooien (ringen, krijt). Op een afstand van 3 meter moeten ze de Olympische ringen in de juiste volgorde proberen te gooien.
3. Biatlon: (dartsbord) maar dan met vogelpik: elk team loopt een rondje rond het lokaal en moet dan 2 dartspijltjes gooien. Worden die in/op het dartsboard gegooid, ben je in en mag je volgende teamlid beginnen. Gooi je naast, dan krijg je een strafronde en moet je 10x pompen vooraleer je volgende teamgenoot mag vertrekken.
4. Skeleton: de teams nemen een aanloop en glijden zo ver mogelijk met een zetel. Ze mogen een zetel kiezen.
5. Blijven gaan en bijtanken: op Johnny Däpp: elke keer ze ‘Däpp’ zingen springen en een slok water drinken uit onze sportfeestdrinkbussen.
6. Kunstschaatsen: vertrouwenssprongspel: je teamgenoot zo hoog mogelijk werpen. Als die nog een sierlijke trick kan doen in de lucht krijg je een extra punt. Wij meten hoe hoog, op het oog.
7. Schaatsen: dammen, met benen aan elkaar (2 teams beginnen elk aan een andere kant van het terrein. Elk team springt om de buurt. Het doel is om de voeten van iemand van het andere team te kunnen tikken zonder te vallen.)
8. Après ski: (ei, zand, kegels)soort estafette: de teams draaien elk eerst 10 rondjes (zodat ze ook wat draailus worden) en lopen dan naar de tafel om een.
   1. blokje ijs op te knabbelen.
   2. een minimagnum zo snel mogelijk op te peuzelen.
   3. een zwalpei te balanceren in zout/zand en dan een echt gekookt eitje op te eten.
9. Slalom: vierkantspel waarbij je de personen van het andere team in een ander vierkant moet duwen. Eens je in een volgend vierkant bent, mag je niet meer terug. Het doel is om zo snel mogelijk de personen van het andere team in het laatste vierkant te duwen. (een touw of kbc-lint ter omheining of afbakening zoals ze zeggen)

DOEQUIZ (= KWIES)

ANTWOORDMETHODE: POOP THE POTATO

1. Boots het geluid na van een beroep:
   * Conducteur
   * Kapper
   * Soldaat
   * Behanger
   * Kuisvrouw
   * Fietsenmaker
   * Voetballer
   * Koning
   * Goochelaar
   * Fotograaf
2. Raad het huisdier:

- Powerpoint met foto’s van de huisdieren van alle leden

1. Beeld de emoji uit:

* Lachend kakske
* Tong mannetje
* Aubergine
* Manneke met hartjesogen

1. Raad het lettertype (eerst geven we ze een minuut tijd om deze lettertypes te memoriseren):
   * Comic sans ms
   * Calibri
   * Century gothic
   * Times new roman
   * Verdana
   * Arial
   * Lucida Handwriting
   * Rockwell
   * Tempus Sans ITC
   * Courier New
2. Stop de bandronde
3. Communiefoto’s
   * Powerpoint met 1e communiefoto’s van de leden met een balk over de ogen.

FEARPONG

* In 2 teams

Waterpong (bekers vullen met water en met een pingpongballetje mikken in de bekers). Wordt er gescoord? Dan moet er iemand van het andere team de opdracht onderaan de beker uitvoeren. Wie dat is, bepaalt het team zelf. MAAR iedereen moet zeker eens geweest zijn.

1. Eet een banaan helemaal op (ook de schil).
2. Eet een kiwi helemaal op (ook de schil).
3. Pepper challenge.
4. Reis rond het gezicht met slagroom.
5. Bel naar je mama en vraag of ze een propere onderbroek wil brengen, omdat je een ongelukje hebt gehad.
6. Bel aan bij de deken en vraag of je misdienaar kan worden.
7. Bijt in de neus van al je teamgenoten.
8. Verander je profielfoto in de communiefoto van Stans.
9. Heel je team moet z’n profielfoto in een rode peper veranderen met de hashtag #pittigsteKLJ.
10. Eet een rauwe ajuin met bloemsuiker.
11. Eet een rauwe patat met cacaopoeder.
12. Krijg een makeover van Hanne & Lot (kleren, kapsel, make-up).
13. Doe de ‘Cinnamon challenge’.
14. Eet met je team alle bean boozled beans op.

NACHTSPEL: ARE YOU THE ONE?

**Doel: Vind je perfecte match**

DEEL 1 (gedurende de dag al doen!)

Iedereen krijgt een bladje met 7 of 10 vragen + naam:

* Huis of appartement
* Zomer of winter
* Bier of water
* Ochtendmens of nachtuil
* Rechts of links
* Chips of nootjes
* Bert of Ernie
* Boogschieten of tennis
* Zwart of wit
* Drie of negen

DEEL 2

Opdrachten: Kies voor elke opdracht een partner: potentiële match. Drie winnende koppels, rest mag stemmen van welk koppel ze willen weten of het een match is of niet. Vijf kansen + 1 laatste match up. Na elk spel wordt er gezegd hoeveel matches er zijn.

Opdrachten:

1. Race op 3 benen.
2. Verzamel het meeste glowsticks: In het bos worden op een centrale plek breaklights opgehangen. Hoe donkerder het is buiten bij dit spel, des te groter het effect. Bij de breaklights gaan twee spelers posten met een zaklamp. Dit zijn de bewakers. De groep spelers vormen de jagers en proberen de breaklights te besluipen zonder gehoord te worden. Hoort één van de bewakers een jager naderen, dan moet hij deze beschijnen met jet licht van de zaklamp en roepen dat hij af is. De bewaker moet er wel zeker van zijn dat hij de juiste persoon voor zich heeft, hij moet degene bij naam roepen. De spelers die af zijn, gaan terug naar een centrale plek in het bos, vanwaar opnieuw gestart wordt. De spelleiding houdt op de verschillende plekken toezicht op het spelverloop. de rol van de bewakers kan gewisseld worden onder spelers.
3. Wasknijpers: zorg ervoor dat je het minste wasknijpers over hebt als koppel (per 1 overzetten naar andere persoon, 5 per persoon start).
4. 1 partner is geblinddoekt, de andere zit in zijn rug en moet hem naar een voorwerp sturen door aanwijzingen te roepen.
5. Shit: De spelers staan in een kring en kijken naar de grond. De leiding telt af: 3, 2, 1, ja! Op ‘ja’ kijkt iedereen naar iemand anders. Als twee speler in elkaars ogen kijken, roepen ze shit en vallen ze af. Ga zo door tot er een winnaar is. Je kunt ondertussen met de afvallers een nieuw spel beginnen in een tweede kring. Variant: als twee spelers elkaar in de ogen kijken, doen ze spectaculair alsof ze doodgaan.
6. Vos kom uit je hol!: Eén speler is de vos. Die staat aan de andere kant van het plein, tegenover de rest van de groep. De vos keert zich met zijn rug naar de groep. De groep stapt naar de vos toe en roept heel luid: 'vos kom uit je hol!'. (deze zin wordt steeds herhaald door de ganse groep) De groep stapt zover mogelijk door tot aan de vos. Als de vos zich omdraait, loopt iedereen terug naar de startplaats. Degene die door de vos getikt zijn, worden ook vossen. De vossen horen dus aan het geroep waar de groep zich al ergens bevindt.
7. Ninja
8. Vragen over het vragenblaadje: koppel met meeste juist wint
9. Hartmeter: boven de x krijgen

DEEL 3: tussentijdse opdrachten

1. Er mogen maar 30 voeten en 34 armen zichtbaar zijn.
2. Wees stil met de gehele groep tot de volgende stop.
3. Bonus! Jullie krijgen 2 tips> voor wie?
4. Zing tot aan de volgende stop liedjes.

EXPEDITIE KLJ

Voorbereiding: Vragen maken, antwoordformulieren afdrukken, kaartjes afdrukken, kaartjes ophangen Wat? (Iedereen speelt individueel)

STAPPEN

1. Zoek de vraag waarmee je moet starten. Alle vragen hangen rond en in het lokaal. Ze hebben elk een nummer.
2. Zoek het antwoord op de vraag. Ook de antwoorden hangen rond het lokaal.
3. Bij elk antwoord staat een apart nummer/woord/letter. Dat nummer/woord/letter moet je onthouden en bij de leiding opschrijven op je antwoordenblad
4. Op het einde moet je met de juiste antwoorden een som en een woord kunnen maken. Weet je het antwoord niet? => tip door antwoord op quizvraag of opdracht

VRAGEN GEPERSONALISEERD OP JE LEDEN

|  |  |
| --- | --- |
| VRAGEN | GETALLEN/LETTERS/ DIEREN PER  ANTWOORD |
| 1. Wie van de -16-leden heeft een zus Julie? | = 46 |
| 2. Wie van onze +16 leden is er geboren  op …? | = d |
| 3. Welke naam kan je in de volgende  anagram herkennen: … | = 189 |
| 4. Hoe heet de mama van de -12’ers … en  …? | = k - n |
| 5. Welke -16er was er verkleed als …  tijdens carnaval? | = 12 |
| 6. Wie was de eerste kus van … | = v |
| 7. Welke -16er heeft er deze profielfoto? | = 100 |
| 8. Wie is er momenteel op stage in … | = s – t |
| 9. Welke leidster vertegenwoordigt ons in  het gewest? | = e |
| 10. Wie studeerde er vorig semester in …? | = mier |
| 11. Welke -16’er doet er ballet? | = 0 |
| 12. Welke +16er rijdt er in de zomer paard? | = 9999 |
| 13. Hoe heet de baby van …? | = t |
| 14. Welke oud-hoofdleider wordt binnenkort  papa? | = 57 |
| 15. Welke +16ster gaat deze zomer  trouwen? | = s - e |
| 16. Hoe heet de fuif in september van KLJ  …? | = 20 |
| 17. Op welke muziekgroep wimpelt de keur  deze zomer? | = kwal |
| 18. Wie komt van KLJ …? | = a |
| 19. Wie onderhoudt er de tuin van … | = r |
| 20. Wie heeft een vriendin met veel  krulletjes? | = 50 |
| 21. Hoe heet de broer van … | = e |
| 22. Wie is de kassier van onze KLJ? | = 2 |
| 23. Wie wordt er ook wel eens …  genoemd? | = a |
| 24. Wie ging er naar de sauna met … voor  Valentijn? | = koala |
| 25. Wie had er pluizig haar in haar 100  dagenshow? | = l |

Regels:

* Gsm’s zijn niet toegelaten.
* Zaklampen zijn toegelaten.
* Er mag enkel iets opgeschreven worden bij de leiding op het antwoordenformulier.
* Het antwoordenformulier ligt bij de leiding.
* De vragen moeten op volgorde (chronologisch) opgelost worden.
* Iedereen begint bij een ander nummertje.
* Weet je het antwoord niet, dan mag je een vraag oplossen voor een tip.
* Er zijn meerdere antwoordkaartjes in het spel dan er vragen zijn.

Antwoorden:

* De som van alle getallen is: 46 + 189 + 12 + 100 + 0 + 9999 + 57 + 20 + 50 + 2 = 10475.
* Met de letters kan je dit woord maken: **Veldekensstraat.**
* Deze dieren heb je gzien op je expeditie: mier, kwal, koala.

Afbeelding met kleding, schoeisel, tekst, person

Automatisch gegenereerde beschrijving**VOORBEELD ANTWOORDFORMULIER:**