

5 Jaarthema-activiteit -16

Shake it!

Leeftijdsgroep:	-16
Plaats:	stad
Aard van de activiteit:	interactief stadspel
Doel:	de ultieme shake (coctail) maken
Duur:	2 uur spelen, 1 uur verplaatsing naar de stad Best op een weekdag tijdens de vakantie of een zaterdag
Aantal begeleiders:	minstens 1
Aantal deelnemers:	minstens 8
Basisidee:	De leden nemen deel aan een wedstrijd om de beste cocktail te maken. Het recept van die cocktail vinden ze in de stad, door bij verschillende winkels of handelaars aan te kloppen en een opdracht voor hen te doen.
Inkleding:	Het Beach Hotel is de plaats waar coole animatoren de hotelgasten entertainen. Alles is er een beetje zoals in Hawaï: met bloemenkransen, hippe standshorts, ...

5.1 Spelvoorbereiding

» Materiaal (voor X groepjes):

- Verkleedkledij animatoren
- Fluohesje voor elk lid
- Fietsen: let op de veiligheid van elke fiets!
- Fietshelmen: zelf mee te brengen door de leden
- Bloemetjes in verschillende kleuren voor groepsindeling
- X zakjes met daarin alle materiaal
- X keer 8 bierkaartjes, beschreven met de locatie en een ingrediënt
- X startkaartjes: een kaartje met één bepaalde winkel of dienst op waar dat groepje zal vertrekken
- X keer materiaal voor het experimentje
- X stapeltjes kladpapier
- X balpennen
- X scharen
- X bolletjes touw
- X keer het stripverhaal in stukjes geknipt (of strippagina zonder tekst) bijlage 2

- Pompelmoessap
- Sinaasappelsap
- Citroensap
- Passievruchtensap
- Kokosmelk
- Rietsuiker
- Frambozensiroop
- Bekertjes
- Cocktailshakers
- Rietjes
- Ijsblokjes (ter plaatse vragen in een café)

» Inkleding:

De leiding zijn de animatoren van het Beach Hotel in ons dorp. Hyperenthousiaste mensen dus... Het zijn echte hawaïfreaks: strandshort, teenslippers, bloemenkrans, strohoed, zonnebril, fluohesje. Alles erop en eraan!

Ze hebben een wedstrijd uitgeschreven en de KLJ'ers hebben zich - blijkbaar -ingeschreven. Er zal deze namiddag gestreden worden voor 'de beste shake'. Inderdaad, de KLJ'ers moeten een cocktailrecept ontdekken en dit dan samenstellen.

» Terreinverdeling:

Het spel wordt in de stad gespeeld. Vooraf spreek je duidelijk met de leden af waar ze mogen lopen in de stad en wat verboden terrein is. Je houdt alle opdrachten best binnen het winkelgedeelte (dat liefst ook nog eens autovrij is).

» Voorbereiding van het spel:

Je kiest 8 winkels of diensten uit in de stad, waarvan je denkt dat ze zeker zullen willen meehelpen. Je past de kaartjes in bijlage 1 aan, aan de winkels of diensten die jullie gekozen hebben. Je moet de kaartjes zó maken, zodat het volgende erop staat:

- bovenaan elk kaartje de naam van de winkel
- daaronder een opdracht die je daar kan uitvoeren
- daaronder een onderdeel van het recept
- daaronder de volgende winkel waar ze dan naartoe moeten

Zo maak je een lus van alle 8 winkels of diensten.

Op voorhand moet je in de winkels de kaartjes afgeven met de opdrachten en de ingrediënten op. Je vraagt de medewerking van elke handelaar en legt de bedoeling uit. De winkelbediende of verantwoordelijke van de dienst moet **eerst** de opdracht laten uitvoeren, en **dan pas** het kaartje afgeven met de volgende locatie op!

Lukt dit niet: iemand van de leiding loopt mee met elke groep en geeft in de winkel de opdracht.

5.2 Spelverloop

» Groepsindeling:

Iedereen krijgt een bloemetje. Er zijn bloemetjes in verschillende (felle) kleuren. De leden worden in groepen ingedeeld naar kleur.

Je maakt best groepjes van 4 mensen. Dat is al een mooi groepje om samen opdrachten te doen, maar toch niet té groot zodat de winkels niet 'onder de voet gelopen' worden.

» Verdeling van de leiding:

Er zal steeds iemand van de leiding op de verzamelplaats moeten blijven. De andere leiding kan rondlopen in de stad om een oogje in het zeil te houden. Zij kunnen de groepjes ook tegenhouden voor een animatieve opdracht, zoals je bij 'extra's kan lezen.

» Start van het spel:

Het onthaal gebeurt aan het KLJ-lokaal. De leiding heet de KLJ'ers welkom als animatoren. Ze vertellen al kort het doel van het spel, zoals bij de 'inkleding' beschreven staat.

Iedereen die deelneemt, krijgt een fluohesje. Je vraagt de leden ook een fietshelm op te zetten, want dat is lekker hip én veilig. Daarna springt iedereen op de fiets en rijdt de groep zo naar de dichtstbijzijnde stad.

In de stad aangekomen, verzamelt men op het stadsplein en daar gebeurt de verdere speluitleg.

» Spelverloop:

- Elk groepje krijgt een zakje vol materiaal. Dat is materiaal dat van pas zal komen tijdens het spel en moet dus goed bijgehouden worden.
- Elk groepje krijgt een eerste startkaartje (zie bijlage 2) in de vorm van een zonnetje met de startlocatie op. Dit zal een bepaalde winkel of een café zijn.
- Ze begeven zich naar daar en vragen daar naar het volgende bierkaartje. De winkelbediende of verantwoordelijke van de dienst zal de groep eerst een opdracht geven. Als die opdracht goed werd uitgevoerd, geeft hij hen het kaartje af en kan de groep naar de volgende locatie vertrekken.
- Zo moeten ze 8 kaartjes verzamelen. Op een kaartje staat steeds een volgende locatie plus een ingrediënt dat ze nodig hebben voor de cocktail.
- Elk groepje doorloopt hetzelfde parcours maar start van op een andere plaats. Zo zullen de groepjes elkaar normaal gezien niet snel inhalen of ontmoeten.
- Als ze alle locaties hebben bezocht, hebben ze zo de ingrediënten voor de perfecte shake.
- Met deze informatie komen ze dan terug naar het verzamelpunt om de shake samen te stellen.

Mogelijke locaties en opdrachten daarbij: (kies 8 winkels uit van deze 9 voorstellen)

Apotheker:

- Een wetenschappelijk experimentje doen

Café:

- Maak een limerick of leuke slogan, of liedje als reclamestunt voor dit café. (Je kan eventueel enkele woorden geven die er zeker wel of niet mogen gebruikt worden)
- Bouw met bierkaartjes ons Beach Hotel na. (Bv. een bouwsel van 3 verdiepingen met links en rechts een toren van 5 verdiepingen...).

Bibliotheek:

- Een boek zoeken over alcoholvrije cocktails → Schrijf het recept of de ingrediënten over van een bepaalde cocktail.

Kledingwinkel:

- Doe alsof je op een catwalk loopt en overtuig 5 mensen om met je mee te lopen.
- Maak voor iedereen uit je groep een 'strooien' rokje van papier en blijf dit dragen voor de rest van dit spel. (Of je kan iedereen een verschillend kledingstuk laten maken)

Groente- en fruitwinkel:

- Vanavond is er een megastrandfuij op het strand vóór ons hotel. We gaan voor al onze energieke fuivers een fruitshake maken. De ingrediënten hebben we in deze winkel gekocht. Hoeveel heeft ons dit gekost als je weet dat we de volgende hoeveelheden fruit hebben gekocht: Dit vul je zelf in bv. 3 kg appels, 2 kg bananen, 20 kiwi's ...

Sportwinkel:

- Doe alsof jullie surfers zijn en de golven vandaag fantastisch zijn. Laat 3 voorbijgangers mee surfen op de geweldige golven.

Krantenwinkel:

- Zet tekst bij een blad uit een stripverhaal.
- Zet de plaatjes van het stripverhaal in de juiste volgorde.
- Doe met je groep wat de krantenkop beschrijft. (Bv. Kim Gevaert heeft dit weekend de 100m gelopen → deze kan je zelf samenstellen)

Cd-winkel:

- Doe de limbo met 3 voorbijgangers. Zorg zelf voor gepaste muziek.
- Bedenk een dansje en laat de voorbijgangers mee genieten van jullie kunsten.

Fotograaf:

- Doe een 'mini-freeze': neem met je groep een fotogenieke pose aan en blijf een minuut stokstijf stilstaan/zitten.
- Maak een kader en teken een groepsfoto van jullie groepje. Plak de foto dan in het kader en laat hem zien aan de winkelbediende. Hij moet ieder van jullie herkennen.

Het recept van de ultieme Beach Hotel cocktail:

- 4 deeltjes pompelmoessap
- 2 deeltjes sinaasappelsap
- 1 deeltje citroensap
- 2 deeltjes passievruchtensap
- 1 deeltje kokosmelk
- 1 theelepel rietsuiker
- 1 scheutje frambozensiroop per glas
- Alles bij elkaar doen, shaken en in een glas met ijsblokjes gieten



Extra's:

- 2 animatoren (leiding) lopen rond in de stad. Als ze een groepje tegenkomen, zullen ze hen willen entertainen zoals ze dat gewend zijn in het Beach Hotel. Die animatoren doen immers niets liever... Dat kan zijn: fitnessoefeningen, een partijtje Bingo, "Mooi weer vandaag" dansen. Het groepje is verplicht daaraan mee te doen als iemand van hun groep getikt is. Op die manier wordt de groep vertraagd.
- Er is één vals bierkaartje in het spel. Dat weet elk groepje van tevoren, maar ze weten natuurlijk niet waar ze dat bierkaartje zullen krijgen. Daarop zal ook zoals steeds een locatie staan en een ingrediënt. Maar eenmaal aangekomen, zullen ze merken dat het om een foute locatie gaat: de winkelbediende zal van niets weten. Ze moeten in dat geval teruggaan naar de vorige locatie en om het juiste kaartje vragen. Dan kunnen ze terug verder...

Afspraken die je maakt met je groep:

- Er wordt niets gekocht in de winkels
- Er wordt niets besteld in de café's
- Je blijft steeds in je eigen groep
- De leiding zit op het stadsplein. Als je ze nodig hebt, kom je naar daar of bel je hen.
- We blijven binnen het stadscentrum.
- Wissel GSM-nummers uit met iemand van elk groepje.
- Val geen mensen lastig die er geen zin in hebben.

» **Speleinde:**

Een groepje dat alle posten heeft afgehandeld, komt terug naar het stadsplein. Ter plaatse zal alle materiaal staan dat nodig is voor het maken van een cocktail en dan kan men beginnen shaken.

Het groepje dat als eerste een cocktail klaar heeft waarvan iedereen heeft geproefd, wint de wedstrijd!

» **Uitnodiging:**

De uitnodiging is een affiche die in het Beach Hotel door ons animatieteam werd opgehangen.



» **Bijlage 1: de opdrachten om op de bierkaartjes te kleven**
(elk kaartje 1 keer voor elke ploeg)

<p>Apotheker Doe volgend wetenschappelijk experiment: ...</p> <p>4 deeltjes pompelmoessap Ga naar café ...</p>	<p>Café Bouw met bierkaartjes ons Beach Hotel na (3 verdiepingen, links en rechts een toren van 5 verdiepingen)</p> <p>2 deeltjes sinaasappelsap Ga naar de bibliotheek</p>	<p>Bibliotheek Zoek een recept van een alcoholvrije cocktail en schrijf het op.</p> <p>1 deeltje citroensap Ga naar de kledingszaak ...</p>
<p>Kledingswinkel Loop over de catwalk en overtuig 5 voorbijgangers om mee te doen.</p> <p>2 deeltjes passievruchtsap Ga naar groentewinkel ...</p>	<p>Groente- en fruitwinkel Vanavond is er een megastrandfuij vóór ons hotel. We gaan voor al onze enegieke fuivers een fruitshake maken. De ingrediënten hebben we in deze winkel gekocht. Hoeveel heeft ons dit gekost als je weet dat we de volgende dingen hebben gekocht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 kg appels - 2 kg bananen - 20 kiwi's - 1 watermeloen - 5 sinaasappelen <p>1 deeltje kokosmelk Ga naar sportwinkel ...</p>	<p>Sportwinkel Doe alsof jullie surfers zijn en de golven vandaag fantastisch zijn. Laat 3 voorbijgangers mee surfen op de geweldige golven.</p> <p>1 theelepel rietsuiker Ga naar krantenwinkel ...</p>
<p>Krantenwinkel Zet de plaatjes van het stripverhaal in de juiste volgorde.</p> <p>1 scheutje frambozensiroop per glas Ga naar de CD-winkel ...</p>	<p>CD-winkel Doe de limbo met 3 voorbijgangers. Zorg zelf als een echte DJ voor de gepaste muziek.</p> <p>2 ijsblokjes per glas Ga naar fotograaf</p>	<p>Fotograaf Doe een 'mini-freeze': neem met je groep een fotogenieke pose aan en blijf een minuut stokstijf stilstaan/zitten.</p> <p>Ga naar de videotheek</p>
<p>Videotheek JE BENT GEFOPT! Ga terug naar je laatste plaats en vraag het juiste kaartje!</p>		

<p>Café Maak een reclameslogan of lied voor dit café</p> <p>2 deeltjes sinaasappelsap</p>	<p>Kledingwinkel Maak voor iedereen van de groep een strooien rokje van papier en draag dit gedurende het hele spel</p> <p>2 deeltjes passievruchtsap</p>	<p>CD-winkel Bedenk een dansje en toon het aan een voorbijganger.</p> <p>2 ijsblokjes per glas</p>
<p>Krantenwinkel Zet tekst bij een blad uit een stripverhaal.</p> <p>1 scheutje frambozensiroop per glas</p>	<p>Fotograaf Maak een kader en teken een groepsfoto van jullie groepje. Plak de foto dan in het kader en laat hem zien aan de winkelbediende. Hij moet ieder van jullie herkennen.</p>	

» Bijlage 2: de startkaartjes



» Bijlage 3: de stripverhalenpagina



