

Binnen programma's

- [Levend colonisten van catan](#)
- [Levend Mario Party](#)
- [Bidiots](#)
- [Levend party & co](#)
- [Culturen spel](#)

Levend colonisten van catan

Staf maakt een spelbord van hexagonalen (maak er een leuke vorm van). vk's moeten ongeveer 3-4 groepen maken. Leg de basisregels van Catan uit. Dit zijn:

- Elk groepje begint met 2 dorpen die ze op het spelbord kunnen plaatsen. Hoeft niet bij elkaar in de buurt, is misschien wel slim
- Elk groepje kan verschillende items kopen. De items kunnen op de map geplaatst worden als het hele groepje aanwezig is bij de centrale tafel
- Een dorp mag ALLEEN op een kruispunt geplaatst worden ZONDER andere aanliggende dorpen
- Een dorp mag ALLEEN op het einde van een straat van het EIGEN team liggen
- Een dorp mag ALLEEN geplaatst worden met MINIMAAL 2 straten tussen een ander dorp
- Een stadupgrade mag op een dorp naar keuze gebruikt worden
- De eerste die 15 punten verzameld heeft wint eeuwige roem

Grondstoffen:

Erts

Graan

Hout

Steen

De staf maakt 4 posten (kan ook met minder, dat een staflid meerdere items heeft. Om een grondstof te verkrijgen, moet de verkenners een simpele opdracht doen (hoeft echt helemaal niet te moeilijk te zijn). Een post heeft dus een grondstof die hij kan verschaffen aan de verkenners. Een post heeft ook een grondstof die hij tekort heeft, dit kan hij zelf beslissen. Een grondstof die hij tekort heeft, kan hij ruilen tegen een grondstof die hij zelf heeft. Zo kan de vk opdrachten doen en dan ruilen.

Op een gegeven moment krijgen we ook een struikrover. Dit kan zowel een verkenners of een staflid zijn, of een opdracht van een staflid.

Prijslijst

Stad : 4 graan & 6 erts -> 3 punten

Dorp : 2 van alles behalve erts -> 1 punt

Straat : 2 hout, 2 steen -> 0 punten

Punten kunnen ook verdient worden door een opdracht voor een staflid te vervullen. Dan krijgt dat persoon een extra punt met een officiële brief. Moet het wel echt heel belangrijk zijn.

Levend Mario Party

We moeten een pad maken van rode, blauwe en groene vakjes. De rode geven -3 munten, de blauwe geven +3 munten en de groene doen iets anders zoals:

- Verplaats naar een andere plek
- Grabbel een powerup

Er zijn ook badluck spaces. Dit wordt geregeld met een d10 roll. Die doen het volgende:

- -10 munten (7-8-9)
- -3 munten (1-2-3)
- Geef 5 munten aan een ander team naar keuze (4-5-6)
- Verlies een ster (10)

Na elke ronde wordt er een minigame gespeeld. Dit is een van de volgende minigames:

- Pingpongbaldoolhof op een biertafel (als we een pingpongbal hebben)
- Levend hippo hap met ballen oid
- mooiste wc papieren bruidsjurk (elke ronde creatiever)
- Trefbal 1v3 waarbij er maar limited ballen beschikbaar zijn
- Bekertje aan touwtje naar de overkant blazen
- Beerpong 2v2
- Schatten hoe groot het getal is van alle aanwezigen bij elkaar
- Panty tennisbal (als we een panty oid kunnen regelen)
- Spijkerpoepen
- Knuppeldraaien (dat je zo met je voorhoofd erop moet draaien 10x en dan naar de overkant moet rennen)
- Zaklopen
- Stoelendans
- Touwtrekken 2v2 oid
- Ballonnen kapotmaken (4 per team ofzo)
- Ringwerpen achtig iets

Bidiots

5 groepen, maken allemaal 2 kunstwerken

Elke groep begint met 30 pepernoten

Schilderijen:

W- De stoomboot ~ 7 pepernoten

V- De Titanic ~ 45 pepernoten

V- Zie de maan schijnt door de bomen ~ 15 pepernoten

W- Klimaatverandering ~ 6 pepernoten

W- Platvoet en zijn vriendjes ~ 9 pepernoten

V- Het einde der tijden ~ 30 pepernoten

W- Atlantis ~ 6 pepernoten

V- Schilderswijk in Den Haag ~ 46 pepernoten

V- De kamelenrace ~ 15 pepernoten

W- het hondenuitlaatveldje ~ 4 pepernoten

Groep	Schilderij weinig waard	Schilderij veel waard	Hint:
1	De stoomboot	kamelenrace	De schilderswijk in Den Haag is waardevol
2	Klimaatverandering	Titanic	Het hondenuitlaatveldje is 4 pepernoten waard
3	Platvoet	Zie de maan	De stoomboot is 7 pepernoten waard
4	Atlantis	Einde der tijden	Zie de maan schijnt door de bomen is veel waard
5	hondenuitlaatveldje	schilderswijk	Platvoet en zijn vriendjes is veel minder waard dan Het einde der tijden

Schrijf de namen van de schilderijen op kaartjes en maak twee stapels, een met schilderij titels die veel waard zijn en een stapel die weinig waard is. Geef elke groep 1 titel van elke stapel (zie table hierboven) en laat ze de teamnaam op het kaartje er bij schrijven. Laat ze dan de schilderijen maken, zorg dat de andere groepjes niet weten wie wat maakt. Laat ze de schilderijen inleveren met de titel erbij zodat je weet wat wat is.

Je kan nu elk groepje een hint geven over 1 schilderij wat ze niet zelf hebben gemaakt, bijv. Het einde der tijden is veel waard, of Klimaatverandering is 6 pepernoten waard (zie tabel).

Nu begint de veiling. Laat een schilderij zien (zonder titel) en verkoop het aan de hoogste bidder. Ze betalen met pepernoten, alleen het groepje wat het schilderij wint hoeft te betalen natuurlijk. Je kan alleen bieden op een schilderij als je nog genoeg pepernoten hebt om het te kunnen betalen.

Na de aankoop wordt de waarde van het schilderij onthuld. Het groepje krijgt dit uitbetaald in pepernoten. Als ze het goed hebben ingeschat maken ze dus winst, anders hebben ze pech. Het groepje wat het schilderij heeft gemaakt (wat als het goed is op het titelkaartje staat, anders pech) krijgt de helft van wat er betaald is voor het schilderij in pepernoten uitgekeerd (voorbeeld: team incapabel koopt Atlantis voor 10 pepernoten. Ze moeten 10 pepernoten betalen en krijgen er 6 voor terug. De artiest krijgt 5 pepernoten betaald.).

Halverwege zou ik een renspel doen anders zitten ze te lang stil.

Na de ranja pauze krijgt elk groepje een naaisetje. Daarmee kan je een keer een ander team dwingen te bieden op een schilderij, bijvoorbeeld als je weet dat het niet veel waard is. Dit kan alleen als het andere team genoeg pepernoten heeft om te bieden, anders ben je dom en is je naaisetje weg.

Optioneel: Als het met sommige groepjes niet goed gaat kun je ze een lening aanbieden tegen medium rare goede terugbetalingsregelingen. Bijvoorbeeld 10 pepernoten lenen en op het einde van het spel 12 terug eisen. Ligt ook een beetje aan hoe goed het met de rest gaat. Als ze zelf creatieve manieren vinden om de veilingsmeesters om te kopen is dat natuurlijk ook toegestaan.

Waarschijnlijk ligt er op het einde overal pepernoetsel op de grond en moeten ze vegen als tijdsvulling, maar voor de zekerheid kunnen jullie zelf ook 2 kunstwerken maken die mee kunnen doen aan de veiling, die dan bomba veel of heel weinig waard zijn, en als er geen tijd meer is dan schrap je die gewoon.

Levend party & co

Spelbord vind je bij de attachments

De verkenners maken groepjes van 3-4, ligt eraan hoeveel vk's er zijn. Zorg dat er ongeveer een groepje of 4-5 ontstaan. De vk's moeten dobbelen met een dobbelsteen (of zo'n grote dobbelbal, is nog leuker). Daarna verplaatsen ze het aantal plekken als ze gooien over een spelbord heen. **Het doel** van het spel is om (net als bij triviaant pursuit), alle verschillende partjes te halen. In het geval van Party & co, zijn het plaatjes op een platenspeler, maar ik heb kaartjes gemaakt met het icoon.

De verschillende onderdelen waar de vk's voor moeten zullen gaan strijden zijn:

- Liplezen
- Quiz
- Verboden woord
- Tekenen
- Gebaren

Het spelbord bestaat uit een hoop hexagons met plaatjes erop. Een groepje verkenners beweegt zich voort over het spelbord door te dobbelen. Het groepje mag naar alle aanliggende vakjes bewegen t/m het aantal ogen wat ze gegooit hebben. Het vakje waarop ze landen, heeft een bepaald vormpje / icoon / kleurtje. Aan de hand van die indicator, moeten ze een opdracht voltooien. Het groepje verkenners krijgt 30 seconden om de opdracht te voltooien, als ze de opdracht behalen, mogen ze nog een keer gooien. Hoe het spelbord eruit ziet, mag je zelf weten. In de bijlage staan alle pagina's om de vakken van het spelbord mee te maken, inclusief grote iconen + uitleg. Maar er vooral een creatief bord van en ik zou zelf denk ik van elke pagina, behalve de grote, 2 kopieën meenemen. Je kan ook zelf kiezen wat er veel / weinig aan bod komt of gewoon lekker halverwege tegels wijzigen.

Er zijn ook speciale, grote, edities van elk van de iconen. Als ze op een van de grote iconen komen, dan maken ze kans om een van die iconen in hun klauwtjes te krijgen. Ze moeten dan wederom de opdracht doen en deze halen. Lukt dit niet, mogen ze niet blijven staan, en moeten ze de volgende ronde weer van het vakje af bewegen.

Mochten de vk's druk zijn, laat ze lekker ff buiten rennen!

Liplezen

De verkenners moeten een groepslid (omstebeurt) uitkiezen om een woord met liplezen uit te beelden. De vk mag geen geluid maken, anders is die DIRECT gediskwalificeerd. Je kan het leuker maken door de afstand groot te maken waarvan de groep het moet lezen of iets anders creatiefs te verzinnen.

Liplezen:

- Polo
- Verkenner
- Gids
- Stink jong
- Tafelblad
- Tentpaal
- Tentdoek
- Binnentent
- Houten paal
- Paal
- Nokstuk
- Paalsteek
- Stafkist
- Verkennerkist (vk kist is ook goed)
- Spatel
- Stookbak
- Vuur
- Hout
- Sprokkelen
- Staf
- Lieve staf
- Kompas
- Vuilniszak
- Hudo
- Fredje
- Hike
- Keukenzeil
- Grondzeil
- Touw
- Kruissjorring

Quiz

Bij het onderdeel quiz krijgt de verkenner die aan de beurt is uit het groepje een vraag. Hij stelt deze vraag aan het groepje en het groepje moet hierop antwoord geven. Het gaat erom dat het groepje maar 1 antwoord geeft, want elk foutief geschreeuwde antwoord, telt ook! De andere groepjes hoeven natuurlijk niet te helpen, maar mocht het antwoord voorgezegd worden en het groepje raad het antwoord daardoor, telt het wel!

De vragen:

1. Wat is de hoofdstad van Frankrijk? A: Parijs
2. Wat is de munteenheid in het Verenigd Koninkrijk? A: Pond Sterling
3. Wie was de beroemde kunstenaar uit Italië bekend om het schilderij Mona Lisa? A: Leonardo da Vinci
4. Wat is de hoogste berg in Europa? A: Mount Elbrus (Rusland)

5. Wat is de grootste rivier in Europa? A: De Volga (Rusland)
6. Wie was de Griekse god van de oorlog? A: Ares
7. Wie schreef "The Odyssey"? A: Homerus
8. Wie was de beroemde natuurkundige en wiskundige uit Engeland? A: Isaac Newton
9. Wat is de beroemde klokkentoren in Londen? A: Big Ben (nu bekend als de Elizabeth Tower)
10. Wie was de beroemde schrijver uit Ierland bekend om "Ulysses"? A: James Joyce
11. Wat is de hoofdstad van Zweden? A: Stockholm
12. Wie was de beroemde componist uit Oostenrijk? A: Wolfgang Amadeus Mozart
13. Wie was de beroemde toneelschrijver uit Schotland? A: William Shakespeare
14. Wat is de hoofdstad van Noorwegen? A: Oslo
15. Wie was de beroemde wetenschapper uit Italië bekend als de "Vader van de moderne wetenschap"? A: Galileo Galilei
16. Wie was de beroemde componist uit Duitsland bekend om de "9e symfonie"? A: Ludwig van Beethoven
17. Wat is de hoofdstad van Ierland? A: Dublin
18. Wie was de beroemde wetenschapper uit Engeland bekend als de "Vader van de evolutie"? A: Charles Darwin
19. Wat is de hoofdstad van IJsland? A: Reykjavik
20. Wie was de beroemde schilder uit Nederland bekend om "The Starry Night"? A: Vincent van Gogh
21. Hoeveel kegels zijn er bij het bowlen? A: Tien
22. Waat komt de zon op? A: Oosten
23. Is een dolfijn een vis? A: Nee
24. Hoe noemen we een vrouwelijk paard? A: Merrie
25. In welke film vind je Princess Fiona? A: Shrek
26. In welke animatiefilm vind je de personages Z en Princess Bala? A: Antz
27. In welke film moet een jongen een draak vangen om zijn overgang naar mannelijkheid te markeren? A: Hoe tem je een draak
28. In deze film wil een rat genaamd Remy chef worden. A: Ratatouille
29. Deze film is gebaseerd op een boek en bevat een jonge tovenaarschool die naar Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry gaat. A: Harry Potter
30. In welke film vind je een bouwvakker met de naam Emmet Brickowski? A: The LEGO Movie
31. Wat is de hoofdstad van Noord-Brabant? A: Den Bosch
32. Hoeveel is 570-90? A: 480
33. Van welk land verloor Nederland in de finale van het WK voetbal? A: Spanje
34. Noem 2 coaches van de voice of Holland. A: Jeroen/Angela/van Velzen/Nick & Simon
35. Hoeveel is 10x12? A: 120
36. In welke stad staat de Eiffeltoren? A: Parijs
37. Noem een dier met dat begint met de letter W.
38. Hoe heet de koningin van Nederland, voornaam is genoeg. A: Beatrix
39. Uit welk land komt de pizza? A: Italië
40. Hoeveel is 780-20+30? A: 790
41. Hoe heet een mannetjes kat? A: Kater
42. Waar woont spongebob? A: in Bikinibroek
43. Welke kleur krijg je als je geel met blauw mengt? A: groen

44. Door welk eten wordt popeye sterk? A: spinazie
45. Hoeveel is 8×7 ? A: 56
46. Hoeveel ringen heeft het symbool van de Olympische spelen? A: 5
47. Bij welke balsport is de bal niet rond? A: rugby
48. Wie viel er in een honderdjarige slaap, na zich te prikken aan een spinnewiel? A: Doornroosje
49. Welke sport wordt ook wel pingpong genoemd? A: tafeltennis
50. Welke dieren werden vroeger gebruikt om brieven te sturen? A: duiven
51. In welke film spelen 101 honden de hoofdrol? A: Honderd en een dalmatiërs
52. Hoeveel is $39 - 5 + 7$? A: 41
53. Hoe schrijf je carnaval? A: C-A-R-N-A-V-A-L
54. Is de zon een planeet? A: Nee
55. Wat voor soort huisdier hebben Phineas & Ferb? A: vogelbekdier
56. Bij welk sprookjesfiguur paste het glazen muiltje? A: Assepoester
57. Hoeveel is 20×5 ? A: 100
58. Welke kleur krijg je als je rood en blauw mengt? A: paars
59. Is een dolfijn een vis of een zoogdier? A: zoogdier
60. Welke dag noemen mensen ongeluksdag? A: vrijdag de 13e
61. Hoeveel meter is 120 cm? A: 1,2 m
62. Hoeveel is $48 : 8$? A: 6
63. Hoe heet een hele lange auto waar meestal beroemde mensen in worden vervoerd? A: limousine
64. Hoeveel nullen heeft een miljoen? A: 6
65. Welke 3 kleuren staan op de Franse vlag? A: blauw wit rood
66. Uit welke film komt het 'Hakuna Matata' lied?
67. The lion king
68. Uit welk land komt DJ Tiesto? A: Nederland
69. Hoeveel is $90 : 10$? A: 9
70. Welke 2 kleuren hebben de toetsen van een piano?
71. zwart en wit
72. Hoeveel punten krijg je als je met darten in de rode roos gooit? A: 50
73. Hoelang duurt een helft van een voetbalwedstrijd op tv? A: 45 min.
74. Is de maan groter of kleiner dan de zon? A: kleiner
75. Hoeveel provincies heeft Nederland? A: 12
76. In welke stad staat het Vrijheidsbeeld? A: New York
77. Hoe heet het stadion van de voetbalclub Ajax? A: ArenA
78. Hoe schrijf je paraplu? A: P-A-R-A-P-L-U
79. Hoeveel minuten zitten er in een uur? A: 60
80. Hoeveel is 15×2 ? A: 30
81. Bij welke sport gebruik je een racket? A: tennis
82. Kun je een Oscar winnen voor een liedje of voor een film? A: film

Verboden woord

Het verboden woord is eigenlijk net hetzelfde als 30 seconds. De scouts hebben 30 seconden om 4 woorden te raden. Als dit lukt binnen de tijd, willen ze. Anders niet.

Woorden:

1. Tand, Ondernemer, Waarden, Maag
2. Tandarts, Vrouw, Neushoorn, Egel
3. Sociale netwerken, Kokosnoot, Papaja, Archeoloog
4. Walvis, Kruis, Olifant, Vier
5. Timmerman, Skates, Achthoek, Achterkleindochter
6. Kogelvis, Ziekte, Nicht, Creche
7. Sap, Brandweerman, Sport, Neus
8. Turkije, Roze, Auto, Wit
9. Pa, Bal, Schildpad, Kingfisher
10. Apotheker, Advocaat, Negen, Groen
11. Oom, Astronaut, Kanarie, Verkeerslicht
12. Kogelvis, Rugzak, Timmerman, Kanarie
13. TV, Astronaut, Zwager, Kingfisher
14. Overgrootmoeder, Herfst, Gelijktijdig bestaan, Kompas
15. Krab, Wortel, Grijs, Giraffe
16. Tapijt, Kapper, Rolstoel, Knie
17. Echtgenoot, Gans, Zwart, Haai
18. Sofa, Zevenhoek, Zwaan, Vierkant
19. Kabel, Opleiding, Tentamen, Honderd
20. Zeven, Gerecht, Cirkel, Schouder
21. Meer, Noten, Ober, Lezen
22. Bloed, TV, Rechthoek, Kom
23. Azijn, Fax, Drie, Luchtballon
24. Naaktslak, Respecteren, Zeshoek, Doctoraat
25. Transportband, Goed, Algebra, TV
26. Machinist, Bouwer, Geest, Internet
27. Mail, Kastanje, Blauw, Leeuw
28. Champignon, Tonijn, Kleindochter, Grootvader
29. Diploma, Omhoog, Miljoen, Oranje
30. Helm, Konijn, Dictie, Krant
31. Oranje, Bruin, Kleinzoon, Vlam
32. Paars, Zweefvliegtuig, Wit, Snor
33. Zes, Verpleegster, Lever, Ruit
34. Motivatie, Ster, Mechanisch, Filosofie
35. Perzik, Wurmpje, Os, Diploma
36. Lexicon, Kennis, Helikopter, Amandelen
37. Tijdschriften, Driehoek, Zeven, Afhankelijk
38. Archeoloog, Oranje, Machinist, Instituut
39. Jetski, Rechter, Fax, Secularisme
40. Driewieler, Nul, Kokkels, Vijf

Tekenen

Een van de vk's uit het groepje moeten hier een ding tekenen (op het krijtbord of op papier ofzo) en dan moet het groepje het raden. De volgende items kunnen de vk's tekenen, maar verzin vooral andere creatieve dingen.

1. Muis
2. Mountainbike
3. Staf
4. Keukenzeil
5. Hudo
6. Luchtballon
7. Draak
8. Vakantie
9. Fredje
10. Pizza
11. Voetballer
12. Olifant
13. Struik
14. Zon
15. Grondzeil
16. Verkennerkist (vk kist is ook goed)
17. Vuur
18. Vuurwerk
19. Lieve staf
20. Kerstman
21. Sprokkelen
22. Vliegtuig
23. Stink jong
24. Kerstboom
25. Nokstuk
26. Sneeuwlandschap
27. Sneeuwpop
28. Konijn
29. Bibliotheek
30. Cowboy
31. Voetbal
32. Gids
33. Computer
34. Vlinder
35. Kruissjorring
36. Stookbak
37. Banaan
38. Brug
39. Polo
40. Koffie

41. Kompas
42. Muziekinstrument
43. Thema-park
44. Kat

Gebaren

De vk moet iets gebaren naar zijn mede groepsleden en deze moeten dit raden. De te gebaren items zijn onder genoemd, maar ben vooral creatief!

1. Dansen
2. Wandelen
3. Gitaar spelen
4. Koken
5. Auto rijden
6. Zwemmen
7. Surfen
8. Skateboarden
9. Schilderen
10. Yoga doen
11. Vliegen
12. Springen
13. Fietsen
14. Sneeuwskiën
15. Basketballen
16. Voetballen
17. Klimmen
18. Raften
19. Muziekmaken
20. Zwaaien
21. Boxen
22. Zang
23. Darten
24. Billiardspelen
25. Bowlen
26. Ranjadrinken
27. Tafeltennissen
28. Hardlopen
29. Wandelen met een hond
30. Schaken
31. Kaarten spelen
32. Schaken
33. Poker spelen
34. Toneel spelen
35. Magie uitvoeren
36. Muziekinstrument bespelen

37. Acteren
38. Acrobatiek
39. Jongleren
40. Dansshows uitvoeren

Culturen spel

Het doel

Het doel van het spel is om de culturele regels van een andere groep te leren kennen zonder dat je daar over mag vragen. Dit doe je door het lokaal van een andere cultuur binnen te lopen en te observeren / proberen wat de regels zijn. Heb je het fout, moet je terug naar je eigen lokaal.

Spelverloop

Je begint met het verdelen van de groep kiddo's in 2 of 3 groepen op basis van de grootte van de opkomst. Instrueer de verkenners dat ze het 3 of 4 regels moeten verzinnen waar ze zich aan moeten houden als cultuur. **DIT MOETEN ZE OOK ZELF ELKE KEER HERHALEN ALS ZE HUN CULTUUR BINNEN KOMEN.** Dit kunnen regels zijn als;

- Tik een tafel aan binnen 10 seconden van binnenkomst
- Loop met je linkervoet het lokaal binnen
- Begroet elkaar op een bepaalde manier
- etc etc...

Na een aantal minuten dat je zelf bepaalt, gaat er een staf lid naar beide groepen los van elkaar. De groep / cultuur bespreekt hun regels met het staf lid (welke checkt of de regels niet te absurd zijn), en als alles prima is, start het spel.

De culturen gaan elkaar bezoeken, en kijken of ze elkaar's culturele regels kunnen achterhalen. Dit doe je voor zolang het leuk blijft, en als een van de groepen het weet, dan mag die het proberen te raden. De de groep die als eerste de regels van de andere raad, wint!

Waarschijnlijk heb je hierna nog tijd over, daar kun je iets leuks mee doen zoals lasergamen ofzo.