



Bruggen bouwen: het spel

Met het jaarthema bruggen bouwen willen we iedereen bij Jeugd Rode Kruis uitdagen om extra aandacht te besteden aan nieuwe of bestaande verbindingen, samenwerkingen en connecties. Aan de hand van dit spel helpen we lokale kernen om bruggenbouwer te worden en deelnemers kennis te laten maken met het thema. Bij het thema bruggen bouwen denken we voornamelijk aan samenwerkingen aangaan met externen, maar ook binnen de groep (intern) kan je hieraan werken. Met dit spel gaan jullie enerzijds op een ludieke manier bruggen bouwen en overbruggen, anderzijds zullen deelnemers elkaar beter leren kennen door samen te werken, verbindingen te zoeken en nieuwe connecties met elkaar aan te gaan.

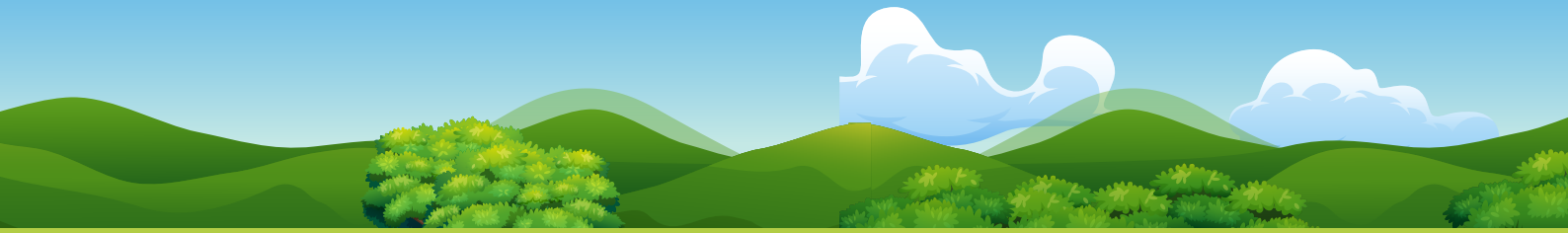
Speluitleg

Bij dit spel hoort een spelbord, opdrachten-plankjes en pionnen. Ben je één van deze onderdelen kwijt maar zou je het spel graag nog eens spelen? Contacteer dan zeker de hoofdzetel, misschien hebben zij nog iets op overschot.

Laat Billie de bever en zijn vrienden veilig de overkant van deze brug bereiken. Door opdrachten uit te voeren kan je stevige opdrachten-planken verdienen en een stap vooruit zetten want zonder deze planken is de brug niet veilig. Elke plank op de brug staat voor een vakje of een stap vooruit waaraan een opdracht verbonden is. Dit spel bevat 20 opdrachten/spelen mee maar voel je vrij om zelf nog een aantal opdrachten te bedenken of aan te passen. Gebruik dit spelbord en de pionnen gerust voor een ander spel dat je bedacht hebt, zo haal je alles uit dit materiaal en komt het jaarthema vanzelf nog eens aan bod in je spel. De bijhorende plankjes maken visueel hoeveel en welke opdrachten er nog volgen. Leg ze na elke opdracht mee op het spelbord om de brug steviger te maken.

Afhankelijk van de grootte van jouw groep kan je dit spel op verschillende manieren spelen. Heb je een grotere groep en de ruimte om teams te maken? Dan laat je verschillende teams het tegen elkaar opnemen. Liever 100% inzetten op het groepsgevoel? Laat de groep dan samen de opdrachten volbrengen.. Telt de groep weinig personen (max. 10) die bovendien graag competitief spelen? Speel dan één tegen één. Bij elke* opdracht lichten we toe hoe je dit samen, in teams of één tegen één kan spelen, met bijhorende benodigdheden. Winnen of een opdracht voltooien = een stapje vooruit op het spelbord. Lees op voorhand de opdrachten even door om te bekijken of een aanpassing (moeilijker of makkelijker) voor jouw groep nodig is.

**enkele opdrachten hebben geen één op één variant. Bedenk hier zelf een alternatieve opdracht!*



Opdrachten

SPIN IN EVENWICHT

Gebruik verschillende materialen (stoelen, tafels, kussens,...) als obstakels voor een parcours. Dit parcours vormt de brug die de deelnemers moeten oversteken. Neem een stuk karton en bevestig evenveel touwtjes als het aantal deelnemers aan de zijkanten van het karton. Vul een beker met water en zet deze in het midden van het karton. Als alle deelnemers een touwtje stevig vastnemen terwijl ze rond het karton staan, zou de beker op het karton in evenwicht moeten zijn.

SAMEN

De opdracht is geslaagd als de deelnemers samen de beker zonder morsen naar de overkant van de brug kunnen brengen.

- Een stuk karton
- Touw
- Schaar
- Beker met water
- Obstakels voor parcours

TEAMS

Het team dat de overkant bereikt met de meest gevulde beker wint.

- Een stuk karton
- Touw
- Schaar
- Beker met water
- Obstakels voor parcours

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De deelnemers zetten een beker gevuld met water op hun hoofd. De opdracht is geslaagd als ze aan de overkant geraken met water in hun beker. Ze mogen de beker niet vasthouden met hun handen, enkel opvangen.

- Bekers (evenveel als deelnemers) met water

BLIND PARCOURS

Voor deze opdracht heb je opnieuw verschillende obstakels nodig om een parcours op te stellen, deze vormen de brug. Lukt het de deelnemers om geblinddoekt de overkant van de brug te bereiken? Indien een deelnemer van de brug valt en de grond raakt moet hij terug aan het begin beginnen.

SAMEN

De deelnemers delen zich op in duo's. Eén persoon is geblinddoekt, de andere mag niets zeggen. De groep moet binnen een bepaalde tijd alle duo's het parcours laten afleggen.

- materiaal om een brug/parcours te maken (denk aan reisje rond de wereld)
- blinddoeken/sjaaltjes
- timer

TEAMS

Meet de tijd van elk duo dat het parcours aflegt, het team van het snelste duo wint.

- materiaal om een brug/parcours te maken (denk aan reisje rond de wereld)
- blinddoeken/sjaaltjes
- timer

ÉÉN TEGEN ÉÉN

Alle deelnemers blinddoeken één oog (aye piraatje!), de opdracht is geslaagd als ze de overkant bereiken zonder de grond te raken.

- materiaal om een brug/parcours te maken (denk aan reisje rond de wereld)
- blinddoeken/sjaaltjes/piratenlapjes

LEVENDE PUZZEL

Teken op de grond een rechthoek/vierkant en verdeel het in vakjes. Het aantal vakjes is gelijk aan het aantal deelnemers. Geef elk vakje een nummer. Vervolgens gaat elke deelnemer in een vakje staan, er wordt één deelnemer aangeduid die aan de zijkant zal staan om instructies te geven (er blijft dus een vakje vrij). Geef daarna alle deelnemers willekeurig een kaartje met een nummer op. Het doel van de opdracht is dat alle deelnemers in het vakje met de nummer op hun kaartje gaan staan. De deelnemers mogen nooit met twee in een vakje staan en niet buiten het veld stappen. Via het lege vakje kunnen ze vooruit, achteruit, links of rechts bewegen, samenwerken is hierbij van belang. De deelnemer die buiten het veld staat helpt met aanwijzingen geven, deze persoon heeft immers een beter overzicht.

SAMEN

De opdracht is geslaagd als alle deelnemers op het vakje met de juiste nummer staan.

- krijgt
- kaartjes met nummers

TEAMS

Elk team krijgt een eigen veld en ze voeren deze opdracht om ter snelste uit OF de teams doen dit één voor één en hun tijd wordt gemeten.

- krijgt
- kaartjes met nummers
- (timer)

RIOLERING

De deelnemers bouwen een rioleringsstelsel om het water van de rivier over te brengen naar een emmer. De rivier kan ook een kraantje of een andere bak met water zijn. Gebruik halve buizen om het water te vervoeren. De deelnemers mogen de buizen niet vastkleven of aan elkaar bevestigen, dit doen ze gewoon door de buizen tegen elkaar te houden.

SAMEN

Markeer een streepje in de emmer. De opdracht is geslaagd als de deelnemers samen voldoende water in de emmer kunnen overbrengen.

- waterbron = rivier (beek, kraantje, wasbak, water-ton,...)
- halve buizen
- emmer

TEAMS

Het team dat het meeste water in de emmer kan overbrengen en dus het minste water verspilt, wint deze opdracht.

- waterbron = rivier (beek, kraantje, wasbak, water-ton,...)
- halve buizen
- emmers

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De deelnemers krijgen 5 minuten de tijd om zo veel mogelijk water met hun handen tot bij hun kom te krijgen. De kom moet blijven staan. Ze mogen de tegenstanders saboteren (door er bijvoorbeeld tegaan te lopen) maar mogen niet aan elkaars kom komen.

- waterbron = rivier (beek, kraantje, wasbak, water-ton,...)
- kommen/schaaltjes

BOUWEN MET TANDENSTOKERS

Met tandenstokers en wat fantasie kan je indrukwekkende dingen bouwen, wat dacht je van een brug? Laat de deelnemers een brug bouwen van tandenstokers of satéprikkers. Ze kunnen deze aan elkaar bevestigen met elastiekjes, zachte snoepjes, stukjes appel, spekken, kaasblokjes,...

SAMEN

De opdracht is geslaagd als ze samen de vooropgestelde afstand kunnen overbruggen (bv. van de deur tot aan de tafel)

- tandenstokers of satéprikkers
- elastiekjes of iets waar je in kan prikken: zachte snoepjes, stukjes appel, spekken, kaasblokjes,...

TEAMS

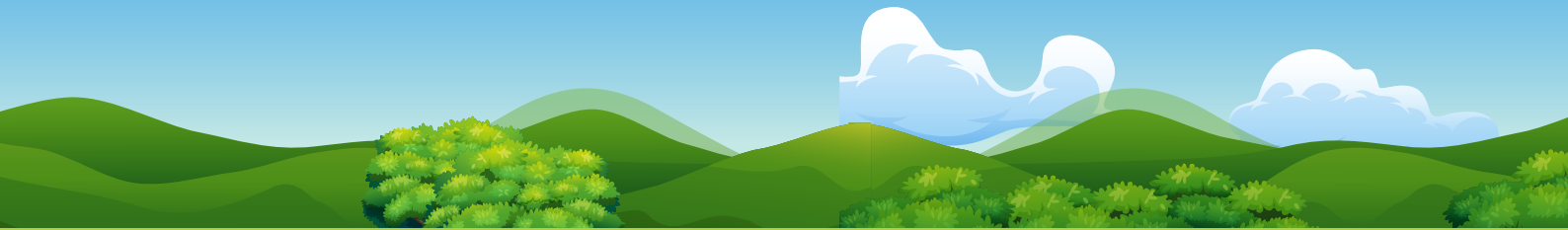
Het team dat de mooiste / grootste / stevigste brug kan bouwen wint.

- tandenstokers of satéprikkers
- elastiekjes of iets waar je in kan prikken: zachte snoepjes, stukjes appel, spekken, kaasblokjes,...

ÉÉN TEGEN ÉÉN

Toon een afbeelding of illustratie van een brug. De deelnemer die deze brug het beste kan nabouwen wint.

- tandenstokers of satéprikkers
- elastiekjes of iets waar je in kan prikken: zachte snoepjes, stukjes appel, spekken, kaasblokjes,...
- afbeelding of illustratie van een brug



VLOT KANTELEN

De deelnemers staan op een laken, dit is hun vlot. Ze moeten het vlot volledig omdraaien zonder de grond te raken.

SAMEN

Alle deelnemers staan samen op één laken. De opdracht is geslaagd als ze dit laken kunnen omdraaien zonder de grond te raken.

- Laken

TEAMS

Elk team heeft een eigen laken. Het team dat dit het snelst kan omdraaien wint.

- Laken

ÉÉN TEGEN ÉÉN

Elke speler heeft een eigen vlotje (stukje laken, handdoek, trui,...). Zonder de grond te raken proberen ze zo snel mogelijk op hun vlotje aan de overkant te geraken.

- Lakens / handdoeken / truien /...

BRUGGENKENNIS

Zoek verschillende afbeeldingen van bruggen over de hele wereld en toon deze bruggen aan de deelnemers. Kunnen ze raden waar deze bruggen staan?

Tip: laat ze iets uitvoeren voor ze mogen antwoorden (bv op een fluitje blazen, de begeleider tikken,...) om te vermijden dat alle teams door elkaar roepen.

SAMEN

De deelnemers mogen 3 keer gokken. De opdracht is geslaagd als ze samen de locatie van alle bruggen kunnen raden.

- Afbeeldingen van bruggen

TEAMS

Het team met de meeste juiste antwoorden wint.

- Afbeeldingen van bruggen

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De deelnemers schrijven hun antwoorden neer. De deelnemer met de meeste juiste antwoorden wint.

- Afbeeldingen van bruggen

VERBINTENISSEN ZOEKEN

Met deze opdracht gaan we op zoek naar verbintenissen in de groep. Deelnemers gaan op zoek naar iemand waarmee ze iets gemeenschappelijk hebben.

Bijvoorbeeld: we hebben allebei een konijn als huisdier, we wonen in dezelfde straat, allebei twee broers,...)

Tip: als je wil dat de deelnemers elkaar echt goed leren kennen voer je de regel in dat ze niet op uiterlijke kenmerken mogen afgaan.

SAMEN

De deelnemers lopen door elkaar en krijgen 5 minuten de tijd om gemeenschappelijke kenmerken met een ander te vinden. Als ze iemand gevonden hebben waarmee ze iets gemeenschappelijk hebben gaan ze hierbij staan. De opdracht is geslaagd als de groep binnen de vooropgestelde tijd iedereen per twee (of meer bij oneven aantal) kan opdelen. Aan het einde van de opdracht worden alle gemeenschappelijke kenmerken overlopen.

TEAMS

Elk team probeert zichzelf in een rij te zetten waarbij elke deelnemer een gemeenschappelijk kenmerk/verbintenis heeft met de deelnemer links én rechts van hem. Puzzelen maar! Het team dat het eerst deze rij kan vormen en hun verbintenissen kan opnoemen wint.

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De deelnemers lopen door elkaar en kunnen elkaar vragen stellen om gemeenschappelijke kenmerken met een ander te vinden. De eerste persoon die 5 verschillende verbintenissen kan opnoemen met verschillende personen wint.

BALLON OPGOOIEN

Span tussen 3 bomen die dicht bij elkaar staan enkele touwen op verschillende hoogtes met daartussen een ballon. Het doel is om deze ballon met een stok omhoog te botsen uit deze 'kooi'. Ze mogen de ballon niet met hun handen aanraken.

SAMEN

Met heel het team de ballon uit de kooi krijgen.

- ballon
- touw
- 3 bomen die dicht bij elkaar staan
- stokken (of ander langwerpige voorwerp)

TEAMS

Elk team heeft een ballon in de kooi liggen. Het team dat zijn ballon er het eerst uit krijgt wint.

- ballonnen
- touw
- 3 bomen die dicht bij elkaar staan
- stokken (of ander langwerpige voorwerp)

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De deelnemers proberen dit één voor één. Wie krijgt binnen de minuut de ballon uit de kooi?

- ballon
- touw
- 3 bomen die dicht bij elkaar staan
- stok (of ander langwerpige voorwerp)
- timer

STILLEVEN

Lees de onderstaande omschrijvingen voor (of bedenk er zelf een paar leuke!) en laat de deelnemers hun verbeelding gebruiken. Het is de bedoeling dat ze de omschrijving zo goed/origineel mogelijk uitbeelden.

Tip: neem hier zeker ook foto's van zodat ze zelf het resultaat kunnen zien!

"Je bent op daguitstap en komt een andere jeugdbeweging tegen. Jullie krijgen het schitterende idee om samen met deze groep iets te doen. En dat ziet er zo uit..."

"Jullie brengen een bezoekje aan de brandweerkazerne uit de buurt, dat heeft jullie leiding goed geregeld. Als verrassing mogen jullie ook eens iets proberen blussen, maar dat loopt fout..."

"Tijdens een jaarthema-spel bouwden jullie een geïmproviseerde brug. Helaas was deze niet stevig genoeg en stortte deze in toen jullie bovenop de brug stonden. Gelukkig is er iemand in de buurt die te hulp schiet."

SAMEN

Als de deelnemers alle omschrijvingen goed uitbeelden is deze opdracht geslaagd.

TEAMS

Het team dat deze omschrijvingen het beste kan uitbeelden wint.

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De deelnemers beelden individueel uit maar mogen attributen gebruiken. De deelnemers die dit het beste uitvoeren krijgen een punt.

WANKELE BRUG

Gelijkaardig aan spel naald en draad. De deelnemers zitten naast elkaar op handen en knieën. Om de persoon ligt iemand plat. Als de begeleider fluit wisselt iedereen van positie: de deelnemers die plat liggen komen op handen en knieën en de deelnemers die op handen en knieën zitten gaan plat liggen. Intussen probeert een persoon de brug over te kruipen, wanneer er gefloten wordt zal de brug wankel zijn. Daarna proberen de deelnemers ook door de tunnel te kruipen, dus onder en over de personen door. Als er gefloten wordt kunnen ze geplet worden en moeten ze hier tussenuit kruipen.

SAMEN

De groep is geslaagd als iedereen zowel over de brug als door de tunnel geraakt is.

- Fluitje (roepen kan ook)

TEAMS

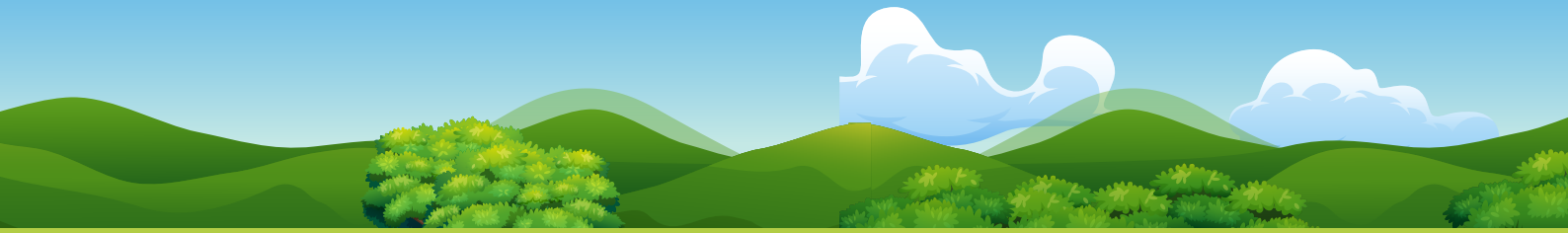
De teams racen tegen elkaar dus ze laten telkens een deelnemer op hetzelfde startschot vertrekken. Het team waarvan de deelnemer het snelst aan de overkant is krijgt een punt. Iedereen komt aan de beurt. Het team met de meeste punten wint.

- Fluitje (roepen kan ook)

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De tijd van elke deelnemer wordt opgemeten, de snelste wint.

- Fluitje (roepen kan ook)
- Timer



TWEELING-VOETBAL

Aan de hand van een touw/sjaaltje/tape hangt de voet van elke deelnemer vast aan die van een andere deelnemer. Ze spelen op deze manier klassiek voetbal.

SAMEN

De groep speelt tegen enkele personen (bv de leiding) die niet vastgebonden zijn. De opdracht is geslaagd als de groep 3 goals kan scoren.

- bal
- touw/sjaaltjes/tape
- goals (kegeltjes,...)

TEAMS

Het eerste team dat 3 goals kan scoren wint.

- bal
- touw/sjaaltjes/tape
- goals (kegeltjes,...)

ÉÉN TEGEN ÉÉN

Het duo dat het eerst 3 goals kan scoren wint.

- bal
- touw/sjaaltjes/tape
- goals (kegeltjes,...)

BRUGGEN-TIKKERTJE

Teken met krijt verschillende vakken op de grond met verbindingswegen (bruggen) tussen. De deelnemers beginnen samen in een bepaald vak (START) maar moeten eindigen in een ander vak (FINISH). Daar kunnen ze geraken door over een aantal vakken en bruggen te gaan. Zorg voor een aantal zijwegen zijn zodat er niet slechts één rechte lijn is. Duid enkele tikkers aan, zij kunnen buiten de lijnen lopen en mogen deelnemers enkel tikken op de bruggen (verbindingen). In een vak staan de deelnemers veilig. Het doel is om aan de finish te geraken zonder getikt te worden, wie getikt wordt valt af.

SAMEN

De opdracht is geslaagd als 80% van de groep aan de finish geraakt.

- krijt
- fluovestjes om de tikkers aan te duiden

TEAMS

Het team dat eerst met z'n allen aan de finish geraakt is gewonnen.

- krijt
- fluovestjes om de tikkers aan te duiden

ÉÉN TEGEN ÉÉN

Elke deelnemer die de finish bereikt is geslaagd voor deze opdracht.

- krijt
- fluovestjes om de tikkers aan te duiden

TOUW ONTWARREN

Er worden verschillende knopen gelegd in een lang touw. Alle deelnemers houden een deel van dit touw vast met één hand en mogen dit niet loslaten. Het doel van deze opdracht is om het touw volledig uit de knoop te halen zonder dat de deelnemers het touw loslaten.

Elke persoon houdt een deel van een in elkaar geknoopt touw vast. Het doel is om dit volledig uit de knoop te halen zonder het touw los te laten.

SAMEN

De opdracht is geslaagd als dit lukt.

- Lang touw

TEAMS

Elk team heeft een eigen touw. Het team dat het snelst het touw kan ontknopen wint.

- Lang touw voor elk team

ÉÉN TEGEN ÉÉN

Deelnemers hebben allemaal een eigen touwtje met een knoop in. Ze houden de handen op de rug en proberen zo hun touwtje te ontknopen (bv mond, voeten gebruiken). De deelnemer die dit het eerst kan doen wint. Tip: dit kan ook met een snoepveter!

- Touwtjes voor elke deelnemer

PAKJES-BOOT

De deelnemers moeten een pakketje afleveren aan de andere kant van het speelveld met een boot, want de brug is kapot. De boot die ze kunnen gebruiken zijn stoelen, maar de boot is klein want er zijn veel minder stoelen dan deelnemers (ongeveer de helft van het aantal deelnemers). De deelnemers moeten met hun boot de overkant bereiken en het pakketje afgeven, zonder dat er iemand in het water valt (of de grond aanraakt). Het pakketje overgooien is niet toegestaan want het is breekbaar.

SAMEN

De opdracht is geslaagd als de deelnemers het pakketje aan de overkant kunnen leveren zonder de grond te raken.

- Stoelen (helft aantal deelnemers)
- pakketje (eender welk voorwerp)
- kegels of lijn om overkant af te bakenen

TEAMS

Elk team heeft een eigen boot. Het team dat het eerst zijn pakketje kan afleveren wint.

- Stoelen (elk team helft van aantal deelnemers)
- pakketje (eender welk voorwerp)
- kegels of lijn om overkant af te bakenen

ÉÉN TEGEN ÉÉN

Er is geen boot beschikbaar en het pakje is niet zo fragiel. Wie kan het pakje het dichtst tot bij zijn bestemming gooien? (denk aan petanque)

- pakketje (eender welk voorwerp)
- kegel of voorwerp als 'bestemming'

MATCH-MAKERS

Alle deelnemers krijgen een plakker op hun voorhoofd met een woord op. Ze kunnen zelf niet zien welk woord dit is. De woorden kunnen aan elkaar gelinkt worden (bv. voetbal - goal, stoel - tafel,...). De deelnemers lopen door elkaar en proberen bij iemand te gaan staan waarvan het woord past bij dat van hen. Ze moeten elkaar hierbij helpen maar mogen niet praten.

SAMEN

De opdracht is geslaagd als het de deelnemers lukt om heel de groep in duo's op te delen.

- plakband
- stift of pen
- lijst met woorden die per twee aan elkaar gelinkt zijn

TEAMS

Elk team doet dit afzonderlijk. Het team dat het eerst alle duo's heeft kunnen vormen wint.

- plakband
- stift of pen
- lijst met woorden die per twee aan elkaar gelinkt zijn

VOETSCHAAK

De deelnemers staan op een lijn. De spelleider roept een stelling, bijvoorbeeld "ik heb meer dan 2 familieleden bij JRK" of "ik heb nog nooit in een vliegtuig gezeten". Als de stelling voor jou opgaat als deelnemer mag je vooruit springen. De stellingen kan je ter plaatse bedenken.

Enkele regels: Je moet met beide voeten samen springen en landen. Enkel je voeten mogen de grond raken, als je bijvoorbeeld je handen zet omdat je je evenwicht verliest moet je terug naar de startstreep.

SAMEN

De overkant wordt afgebakend. De opdracht is geslaagd als alle deelnemers aan de overkant geraakt zijn. De deelnemer die over geraakt zijn mogen helpen met stellingen bedenken om iedereen over de eindmeet te krijgen.

- Kegels om veld af te bakenen

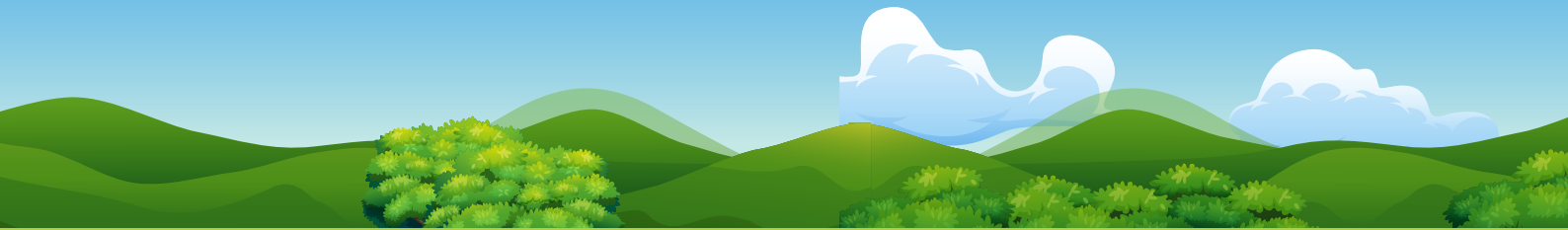
TEAMS

Zet de teams tegenover elkaar met een aantal meter ruimte tussen. Als de deelnemer mag springen, springt deze richting het andere team. Als je de voeten van een andere deelnemer kan tikken win je deze deelnemer bij jouw team. Jullie gaan samen aan de startstreep van de winnaar staan. Het team dat alle deelnemers in hun team kan krijgen wint.

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De overkant wordt afgebakend. De deelnemer die na 10 stellingen de overkant hebben kunnen bereiken zijn gewonnen.

- Kegels om veld af te bakenen



JAARTHEMALIED

Jeugd Rode Kruis heeft nog geen jaarthemalied. Gaan jullie hier verandering in brengen? Laat de deelnemers een refrein bedenken voor een liedje over het jaarthema. De volgende woorden moeten erin voorkomen: bruggen, bouwen, Billie de bever, samenwerken, team, connecties, Jeugd Rode Kruis.

SAMEN

De opdracht is geslaagd als de deelnemers een refrein schreven en dit samen zingen.

- Papier
- Pennen/stiften

TEAMS

Het team met het beste refrein wint.

- Papier
- Pennen/stiften

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De 3 deelnemers met het beste refrein winnen.

- Papier
- Pennen/stiften

WIE IS HET?

Iemand is geblinddoekt en mag drie vragen stellen over een persoon. De gezochte persoon schrijft het antwoord op een blad dat door een derde persoon wordt voorgelezen zodat de stem niet verraad wie het is. De geblinddoekte persoon moet raden wie de persoon voor hem is. Iedereen komt aan bod om geblinddoekt aan de hand van 3 vragen te raden wie er voor hem staat.

Extra moeilijkheidsgraad: de derde persoon laten antwoorden - hiervoor moet je elkaar al goed kennen.

SAMEN

De opdracht is geslaagd als iedereen van de groep een andere deelnemer heeft kunnen raden.

- blinddoek
- pen/stift
- papier/krijtbord

TEAMS

De deelnemers die het na 3 vragen juist raden krijgen een punt. Het team dat de meeste punten heeft verzameld wint.

- blinddoek
- pen/stift
- papier/krijtbord

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De deelnemers die na 3 vragen juist raden zijn geslaagd voor deze opdracht.

- blinddoek
- pen/stift
- papier/krijtbord

BILLIE-KUNST

In het startpakket zitten kleurplaten van Billie de bever, ook op onze website kan je deze terugvinden. Voorzie voor elke deelnemer een kleurplaat en laat ze deze inkleuren/verven zonder hun handen te gebruiken.

SAMEN

Als iedereen zijn best deed om een mooie tekening te maken is de groep geslaagd voor deze opdracht.

TEAMS

Het team met de leukste tekeningen wint.

ÉÉN TEGEN ÉÉN

De 3 deelnemers met de leukste tekeningen winnen.