

## (ver)WERK(ings)VORMEN

### AARDAPPEL STEPELEN

Snij uit een halve aardappel een stempel die iets over jou zegt. In verf dopen en op een groot blad stempelen.

### ADVERTENTIE CHRISTEN

Maak eens een advertentie die iets zegt over wat belangrijk is voor een christen. Zou je zelf kunnen reageren op deze advertentie?

### ARMPJE DRUKKEN

Krachtspelletje. Kies twee personen (ongeveer even sterk) of laat jezelf als leiding eens testen.

### BACK2BASIC GAMEZ

Doe met elkaar een circuit met allemaal kleuterspelletjes. Zakdoekje leggen, voetje van de vloer e.d.. Noteer punten per groepje. Laat ze zelf spelletjes bedenken.

### BALLEN STELEN

Ieder team heeft drie ballen op een stoel. Elke keer mag er één iemand weg om een bal van een ander team te pakken. Welk team het eerst geen ballen meer heeft heeft verloren, het team met de meeste ballen heeft gewonnen.

### BALLONKNUFFELEN

Knuffel een ballon zo hard dat die knapt, met twee spelers, mag geen handen en tanden gebruiken.

### BALLONTRAPPEN

Ballon aan je been met touw, trap ze allemaal maar stuk. Wie heeft als laatste zijn ballon over?

### BAL TIKKERTJE

In een grote kring wordt een bal doorgegeven (of als het een zachte bal is; overgegooid) in het midden staat iemand die degene met de bal moet tikken.

### BEHENDIGHEIDSPELLETJES

Spreekt voor zich, maak een circuitje. Bal hooghouden, jongleren, bezem op je vinger of neus, e.d..

### BESCHUITFLUITEN

Eet een beschuitje zonder erbij te drinken en wie het eerste kan fluiten heeft gewonnen.

### BIBLIODRAMA

Uitspelen van Bijbelverhaal, maar het gaat niet om het resultaat, maar hoe jij in het spel staat. Welke rol heb jij.

### BIJBELKWIS

Met zelfbedachte vragen over onderwerp van de avond of aan de hand van vragenboekjes die je in de winkel kunt krijgen.

### BIJBELTEKSTEN ZOEKEN

Zoek namen, uitspraken of gebeurtenissen zo snel mogelijk op.

### BIJBELUITSPRAKEN RADEN

Wie zei...? Zoek een paar bekende uitspraken op en test de kennis van je tieners.

### BLINDDOEKRACE

Zet een parcours uit met makkelijk omvalbare dingen (lege petflessen). Iemand mag dat parcours één keer zien en moet dan slalomend erdoorheen. Of mag het niet zien en moet op aanwijzing van een teamgenoot het parcours zo snel mogelijk lopen. Grapje: laat het zien en haal dan alles stiekem weg.

### BONTE AVOND

Altijd leuk aan het eind van het seizoen. Maak er een gekke avond van. Het wil wel eens helpen om er een thema aan vast te hangen. Kan thuis voorbereiden of eerste deel van de avond voorbereiden (nav een opdracht) en tweede deel uitvoeren.

### BOWLEN

In zo'n bowling centrum.

### CHOCOLADEDINER

Gooi met een dobbelsteen. Als iemand 6 gooit, dan snel colbert aan en hoed op en met mes en vorm een stuk chocola eten. Dolle pret.

### COLLAGE

Stapels oude tijdschriften, een onderwerp – bijvoorbeeld rijk/arm, goed/slecht, beroemd/berucht en knippen en plakken maar.

### COMPOSITIE TEKENEN

Hoe ziet een doorsnee christen/heiden/ dominee/tiener/ouder/koning eruit? Tekenen maar.

## **CONTACTADVERTENTIE**

Laat ze een advertentie maken in duo's over elkaar waarin ze alles van elkaar te weten moeten komen. Van lengte tot kleur ogen. Let wel allemaal in afkortingen. Hvvelotd! (hij vindt volleybal erg leuk om te doen!)

## **CLIP**

Neem een bekend (christelijk) nummer mee en laat ze met elkaar een leuke videoclip bedenken. Dansspasjes, verschillende omgevingen een verhaal.

## **DAAR STA IK OP**

In het midden een tafel – mee eens punt – de muren is oneens. Roep een stelling, laat positie kiezen en praten erover.

## **DANS**

Bewegen op muziek, misschien kan iemand je iets van streetdance aanleren, of stijldansen of dansen op muziek ter ere van God.

## **DOET IE HET...?**

Bedenk een aantal dilemma's (eten, iets gekst doen, e.d.) en de vraag is; doet ie het of doet ie het niet.

## **DOE WAT IK ZEG**

Je gaat soort ochtendgymnastiek doen, waarbij de groep je aankijkt. De grap is dat jij soms dingen doet die je ook zegt, maar soms ook helemaal niet. Raak je oor aan, terwijl jij je neus aanraakt. Ze moeten doen wat je zegt en niet wat je doet! Wie houdt dit het langste vol?

## **DROPVETER ETEN**

Twee mensen beginnen aan het uiteinde van dezelfde dropveter, wie heeft hem het eerste op? Liefst jongen en meisje natuurlijk...

## **EILEPELEN**

Lepel in je mond met een ei erop (bij vloerbedekking kook het ei even vooraf), welk team kan het ei doorgeven zonder dat het valt, van lepel naar lepel? En welk team is het snelste?

## **EIERROULETTE**

Koop een doosje eieren. Kook de helft. Nummer ze allemaal. Gooi met dobbelsteen. Als je 6 gooit moet je een ei kiezen dat op je hoofd wordt stukgeslagen, rauw of gekookt??

## **EXCURSIE**

Bezoek eens samen een jongerenactiviteit, het joods historisch museum, het Bijbels openluchtmuseum.

## **E-MAILMIX**

De server is stuk en nu zijn alle e-mails door elkaar geraakt. Elke keer geef jij een opdracht en moeten ze een deel van een zin opschrijven, dan vouwen ze het blad om (zodat hun antwoord niet te lezen is) en schuiven ze het door naar de buurman m/v. De schrijft het antwoord daar weer onder. Totdat de zin compleet is en die wordt voorgelezen.

## **GEKKE SPELLEN RACE**

Bedenk tien korte melige opdrachten, stel teams samen kijk welk team de meeste punten verzamelt. Tel alle leeftijden van de clubleiding bij elkaar op. Zing het wilhelmus. Haal zo snel mogelijk een wit kiezelsteentje. Geef iedereen in je groep een grote knuffel. Ga met zijn allen op een stoel zitten. Ruil met iemand van kledingstuk. Haal de veter uit iemands schoen.

## **FLESSENCONTACT**

Twee rijen stoelen met de rug naar elkaar toe met iets ruimte ertussen. Twee teams pakken achter die stoelen elkaars handen vast. Vooraan wordt kop of munt gegooid, bij munt mogen ze knippen. Alleen de eerste van elk team mag het zien. Is er geknepen dan moet de laatste in rij zsm een voorwerp pakken. Ben je eerst dan heeft je team een punt en mag je doorschuiven. Bij vals alarm schuif je een plaats terug.

## **FOTOASSOCIATIE**

Verzamel een hoop foto's, willekeurig en vraag erbij welke foto volgens de groep iets zegt over het onderwerp van die avond.

## **FOTORACE**

Geef een omschrijving van 10 dingen die gefotografeert (polaroid) of gefilm moeten worden. 3,2,1 Go, de eerste is de winnaar.

## **FOTORADEN**

Verzamel een groot aantal foto's van bekende mensen (koop een paar jongerenbladen) en welk team kent de meeste van deze mensen? Of vraag ouders vooraf een baby of kleuterfoto te geven, wie is wie?

## **GRAAI DE BAL**

Twee rijen stoelen tegenover elkaar. Nummer de stoelen precies zo dat de nummers één aan precies de andere kant beginnen. Leg een bal

in het midden. Roep een nummer. Wie heeft de bal het eerst?

### **HAMSTEREN**

Wie kan de meeste spekjes in zijn mond houden zonder door te slikken?

### **HINTS**

Bekend van TV. Beeld iets uit, zonder te spreken.

### **HOE GROOT IS DE GROEP**

Iedereen loopt door elkaar. De leider roept een nummer en er moet zo snel mogelijk groepen gemaakt worden met dat aantal mensen.

### **INTERNET**

Bekijk eens met elkaar goede christelijke internetsites. Maak opdrachten vooraf.

### **JENGA**

Spel waarbij uit een toren allemaal blokken gehaald moeten worden om die vervolgens er weer bovenop te leggen, bij wie valt de toren om?

### **JEZUS FILE**

Stel een aantal vragen over het leven van Jezus (wat leerde Jezus over? Noem 5 wonderen, 5 gelijkenissen, e.d.) Wie weet er het meest en hoeveel weten ze met elkaar van Jezus?

### **KAARSEN MAKEN**

Smelt een hoop oude kaarsenstompjes in een oude pan. Koop in een hobbyzaak wat lonten en dopen maar.

### **KAARTEN MAKEN**

Maak met je club kaarten voor zieke mensen en ga ze langsbrengen. Knippen en plakken.

### **KNIJPSPEL**

Wie in de kring is degene die begint met knijpen? De leider kijkt iemand aan en door middel van knijpen in de hand probeert hij contact te krijgen. Wordt het knijpen gezien en wie is de leider? Als het knijpen aankomt dan roep je CONTACT!

### **KOM OP SCHOOT**

In een grote cirkel. Deel je kaarten uit. Onthou de soort kaart (schoppen, klaver, harten, ruiten). Geef vervolgens opdrachten. Alle harten twee plaatsen naar rechts. E.d. het kan zijn dat je bij iemand op schoot komt. Je mag alleen weg als er niemand bij jou op schoot zit.

De eerste die weer terug is op zijn eigen stoel, heeft gewonnen.

### **KRANT BESPREKEN**

Vooraf na heftige gebeurtenissen in de wereld of in de regio, neem krantenberichten mee en bespreek ze.

### **KRANT MAKEN**

Schrijf met elkaar een krant over een Bijbelse gebeurtenis. Vanuit verschillende oogpunten bekeken, met foto's (tekeningen of polaroid) en alles erop en eraan.

### **KRANTENMEP**

Au! Zeg een naam voordat iemand jou slaat.

### **LASERGAME**

Een leuk in en ontspannend uitje met je club. Of paintball is een beetje hetzelfde principe.

### **LEGOTOREN**

Koop een doos duplo en dan is de truc om met zo weinig mogelijk stenen de grootste toren te bouwen. Nodig 350 duplo of legostenen.

### **LEVEND KWARTET**

Iedereen geeft een dierennaam, plaatsnaam, Bijbelnaam, enz. op. Die worden door 1 iemand hardop voorgelezen. Raden: wie is wie.

### **LIEDJES RADEN**

Walkman met een liedje opzetten, meezingen en anderen moeten raden welk lied je op je oren hebt staan.

### **MIME**

Beeld zonder woorden dingen uit. Bijvoorbeeld emoties.

### **MOERAS LOPEN**

Maak een soort schaakbord op de grond, vierkante vlakken. Er wordt een route uitgestippeld, mag alleen één vooruit of één diagonaal. Stap je mis, moet volgend teamlid opnieuw beginnen.

### **MUZIEK RADEN**

Zorg dat je een aantal actuele CD's hebt en speel een aantal intro's, wie raad ze het eerste?

## **MUMMIE**

Mummieficeer een lid van een team met een rol(len) toiletpapier. Wie is het snelst klaar er mag helemaal niets meer gezien worden.

## **M&M SPEL**

Zuig een M&M aan een rietje. De volgende zuigt hem ook met een rietje van het ene rietje, zo het hele team door, wie de meeste heeft die heeft gewonnen.

## **NACHTWACHT**

Donkere kamer. Je spreekt dierengeluiden en een nummer af, terwijl iemand op de gang is. Die laatste komt binnen, roept nummers en moet raden wie het geluid maakt.

## **PASPOORT 2025**

Hoe ziet jouw paspoort er uit in 2025. Maak een aantal invulmogelijkheden, wees creatief.

## **PICTIONARY**

Eén iemand van de groep tekent iets, de rest moet het raden binnen een bepaalde tijd. Het andere team mag aan het eind voor de helft van de punten raden als het niet geraden is.

## **PINDAKAASKNUFFEL**

Elk team krijgt een lik pindakaas op hun neus. Dat geef je door knuffelen door van neus tot neus. Het team dat eindigt met de meeste pindakaas aan de neus is winnaar.

## **PLAYBACK**

Organiseer een playbackshow.

## **RAPPA TONGO**

TV spelletje. Je mag geen uh zeggen en toch moet je een minuut lang praten over een onderwerp. Om het moeilijk te maken mag je het onderwerp zelf niet noemen.

## **REBUS**

Teken een grote rebus en ga die maken met zijn allen.

## **RECHTBANK**

Bedenk een rechtzaak (een mysterieuze moord ofzo) en speel die uit. Wel goed voorbereiden. Je kunt ook denken aan het beoordelen van het christendom.

## **REPORTAGE MAKEN**

Aan het eind van de avond moet er een programma uitgezonden worden, maar de band is zoek. Er zijn wel een aantal camera's,

zullen we het redden. Bedenk zelf een aantal items.

## **ROBOTS**

Er zijn een aantal erg menselijke robots gemaakt, alleen hebben ze een programmeerfout (telkens terugkeren woord of tic). Kunnen de wetenschappers er door vragen achterkomen wat dat is. Wie houdt dit het langste vol.

## **ROLLENSPEL**

Speel met elkaar een toneelstukje of een gedeelte uit de Bijbel na.

## **RUG AAN RUG**

Ruggen tegen elkaar, armen ingehaakt en dan opstaan. Met twee is te doen, maar met hoeveel red je het?

## **SCHADUWSEL**

Speel een stuk na (bewegend of stilstaand) achter een wit doek met een felle lamp erachter.

## **SCHATZOEKEN**

Er is een oude kaart gevonden, maar wie vindt de schat het eerst.

## **SCHILDEREN**

Maak schilderijen van Bijbelverhalen, bijvoorbeeld de scheppingsdagen.

## **SINAASAPPELKNUFFEL**

Sinaasappel tussen kin en borst klemmen en zonder handen doorgeven aan volgende persoon. Wie is het snelst? Zonder te laten vallen natuurlijk, anders overnieuw.

## **SPAGHETTI TOUW**

Welk team kan van gekookte spaghetti het langste touw maken? Winnaar is het team met het touw dat aan beide kanten wordt vastgehouden, boven de grond en niet knapt.

## **SPIEGELEN**

In duo's tegenover elkaar. De een doet voor en de ander na. Geef opdrachten. Je staat voor een spiegel en je bent net wakker. Je maakt je op. Je knijpt een puistje uit. Trekt gekke bekken. Tekent een poppetje op de spiegel. Loopt weg en komt weer terug.

## **SMAKEN VERSCHILLEN**

Wie durft geblinddoekt een aantal vreemde spullen te proeven? Zorg voor een

smaaksensatie bij deze test. Zoet, zuur, bitter e.d..

### **SMOKKELAARS**

Een team smokkelt en een team is douane. Spel voor in het bos. Terrein afbakenen, smokkelwaar van verschillende waarde. Door tikken kan smokkelwaar afgenomen worden, behalve in de vrije zone. Halverwege wissel je de teams. Wie heeft het meest kunnen smokkelen aan het eind?

### **STELLINGSTICKEREN**

Hang stellingen aan de muur. Geef iedereen rode en groene stickers, geef tijd om te stickeren en ga in gesprek.

### **STIL ORGANISEREN**

Maak een halve cirkel van stoelen, evenveel als deelnemers. Laat iedereen op hun eigen stoel gaan staan. Geef nu een opdracht, ga van groot naar klein staan, oud naar jong, e.d.. Je mag alleen niet praten of de grond raken. Iemand wel dan moet hij weer naar de plaats waar die begon.

### **STILLEWANDDISCUSSIE**

Schrijf een woord of stelling op een groot vel. Laat mensen reageren, zonder dat er gesproken wordt, maar door er dingen bij te schrijven.

### **STOELENDANS**

Muziek en elke keer één stoel minder als deelnemers. Muziek stopt, iedereen zoekt een plaats, één heeft geen plaats en valt af. Er wordt een stoel weggenomen en het begint weer van voor af aan. (kan ook met doorgeven waterpistool, degene die het pistool heeft mag spuiten of wordt natgespoten)

### **STOELENRACE**

Begin en eind punt. Elk team heeft een stoel minder als deelnemers. Ga over de stoelen naar de overkant. Stoelen mogen niet geschoven worden, alleen getild.

### **STRIPTEKENEN**

Maak met zijn allen een stripverhaal rond een bepaald thema of over een bekend bijbelverhaal. Spreek goed af wie wat tekent.

### **SURVIVALTOCHT**

Zet vooraf in een bos dichtbij een soort survivaltocht uit en ga dat doen. Er zijn ook organisaties die dit voor je kunnen

organiseren. Uithouden, kracht en teamwork zijn drie belangrijke elementen.

### **TABLEAU VIVANT**

Levend schilderij. Stilstaande beelden. Beeld een verhaal uit in een aantal stilstaande beelden, waarin jezelf het beeld bent.

### **TALENTENJACHT**

Iedereen laat iets zien waarin hij of zij goed is. Dansen, jongleren, zingen, tekenen, enz. Mag alles zijn, als het maar leuk is.

### **TEKENEN**

Maak een tekening over het onderwerp, zoals jij je dat voorstelt. Of de perfecte persoon. Verzin maar wat.

### **TREIN**

Schrijf op allemaal losse velletjes kernwoorden die iets te maken hebben met het onderwerp. Laat een top-5 daaruit kiezen wat het belangrijkste is volgens je deelnemers. Praat er met elkaar over.

### **TWEE VOOR TWAALF**

Bekend TV spel. Door vragen goed te beantwoorden kun je letters verdienen, deze letters vormen samen een woord, maar ze staan door elkaar heen, puzzelen dus.

### **VIDEO**

Video kijken, simpel, maar werkt altijd.

### **VLAGGEROOF**

Bosspel met twee gelijke stukken bos. In je eigen stuk bos verstop je een vlag (doek). Anderen moeten die zoeken. In je eigen stuk bos mag je tikken in het andere stuk bos mag je getikt worden. Degene met de hoogste rang (stratego) wint het duel en mag door. De ander gaat in de vrije zone een nieuwe rang halen. Totdat de vlag gevonden is of totdat de afgesproken tijd gespeeld is. Je wint door de vlag of door het meeste levens verzameld te hebben.

### **VREEMDE WOORDEN**

Zoek in een woordenboek 15 vreemde, niet alledaagse woorden op. Welke team kan de meeste woordbetekenissen raden. Geef wel drie keuzemogelijkheden, waaronder natuurlijk de goede en twee zelfbedachte.

### **VRIENDENVEILING**

Veil je vrienden waarbij je erop let om de ander zo positief mogelijk aan te prijzen. Een bemoedigingspilletje

## **WANDELDISCUSSIE**

Een groepje is voor een groepje is tegen een stelling en een groepje weet het nog niet. Gaandeweg de discussie gaan de nog niet wetters wandelen naar het groepje waar ze het mee eens zijn. Dat kan wisselen gaandeweg het spel.

## **WANTED**

Neem gekke foto's van iedereen. Laat ze een omschrijving van zichzelf maken op een wanted formulier (zelf even maken) en hang die de volgende keer op in je jeugdthonk.

## **WAPENRUSTING MAKEN**

Maak van kranten een wapenrusting en laat ze met stiften erop zetten wat elk onderdeel inhoud.

## **WATERLASER QUEST**

Twee team, van elk team één geblinddoekt met waterpistool, moet andere geblinddoekte nat schieten. Rest van het team moet aanwijzingen geven waar het andere teamlid is.

## **WIE BEN IK**

Zonder dat je het zelf ziet, krijg je een kaartje voor je met een (Bijbelse) naam of een ding erop, door vragen moet je erachter komen wie of wat je bent.

## **WOORDASSOCIATIE**

Schrijf een woord op een groot vel en laat mensen roepen waar ze aan denken bij dat woord. Je onderwerp bijvoorbeeld.

## **ZESKAMP**

Binnen of buiten. Stel een parcours samen van 6 verschillende (team)spelen, waarop je punten punt halen. Dat kunnen binnenspelen zijn, maar bij mooi weer ook buitenspelen.

## **ZINGEN**

Ga gezellig met elkaar zingen. Vooral doeliedjes vinden tieners leuk.

## **ZWEEDSE METHODE**

Voor Bijbelstudie in je groep. Kopieer een Bijbeltekst. Pijl omhoog in kantlijn zetten als het over God gaat, pijl naar beneden bij mensen, ! bij iets opvallends en ? bij iets wat je niet snapt.

## **ZWEMMEN**

Ga gezellig een avond met elkaar zwemmen.

## **24 UURS DILEMMA**

Maak een klok met 24 uur. Bedenk bij elk uur een dilemma die past in het leven van je tieners. Gooien met een dobbelsteen. Lees het dilemma en vraag wat ze doen. Je kunt daarna mensen laten reageren of vragen laten stellen.