



Spel zonder grenzen

Spel zonder grenzen was een amusementsprogramma waarin teams uit verschillende Europese landen met elkaar de strijd aanboden. Pure nostalgie voor wie kind was in de jaren '70 en '80. Vandaag zijn er veel hedendaagse versies te vinden. Wij maakten een versie die haalbaar is binnen een schoolcontext.

Werkwijze

Verdeel je klas in vier groepen die het tegen elkaar zullen opnemen. Laat elke groep een land kiezen en zichzelf 'verkleed' dat het duidelijk is uit welke land ze komen. Je kan ze eventueel ook een vlag of mascotte laten maken.

Daarna kan de strijd beginnen in zes speelrondes.

1. Dolle estafettes
2. Doordachte denkproeven
3. Kracht- en behendigheidspoeven
4. Knotsgekke minute games
5. Last man standing games
6. Stressy (bouw)proeven

Per speelronde geven we enkele suggesties. Voel je vrij om er gebruik van te maken of zelf iets te bedenken. De winnaars van elk spel krijgen een punt. Deze punten worden gebruikt tijdens het eindspel.

1. Dolle estafettes (hiervoor verdeel je je speelveld in vier gelijke stroken)

- Een speler springt op de rug van een andere speler en wordt ruiter. Het paard wordt geblinddoekt. De ruiter mag niets zeggen. Het is de bedoeling dat paard en ruiter tegen de andere paarden en ruiters zo snel mogelijk een parcours afleggen. De ruiter en het paard krijgen 2 minuten om speciale tekens af te spreken, want de ene kan niet zien en de andere kan niet praten. Bijvoorbeeld naar links: aan het linker oor trekken. Naar rechts: aan het rechter oor trekken. Stoppen: in de neus knijpen, klop op de schouder = een grote stap te zetten.
- Per groep krijgen een keukenhanddoek voor elke deelnemer. Ze moeten aan de overkant geraken met behulp van deze keukenhanddoeken door erover te wandelen en door te geven (zoals een rupsband). Wanneer iemand van de groep naast de keukenhanddoek stapt, moet heel de groep opnieuw beginnen.
- De leerlingen staan op een rij. Op het fluitsignaal kruipt de laatste van elke rij door de benen van zijn/haar medespelers en zegt telkens de voornaam van de persoon wiens benen hij/zij door gaat. Hij/zij komt vooraan te staan en moet zijn eigen naam roepen. Pas dan mag de volgende vertrekken.
- Op het einde van de estafette staat de smartphone met de camera vooraan aan. Wie bij de smartphone komt neemt een selfie en loopt snel terug naar de groep. De groep waarvan alle leden het eerst een selfie konden nemen wint.
- Als groep draaien ze zich samen in één groot deken/laken en leggen een afstand af zonder te vallen. De groep die eerst aan de overkant geraakt, krijgt een punt.
- Puinzak springen. Met vier in een puinzak een afstand afleggen. De groep die eerst aan de overkant geraakt, krijgt een punt.

2. Doordachte denkproeven

- Letterfretters. Elke ploeg krijgt een bakje met letterkoekjes. Om het eerst moeten ze een zo lang mogelijk woord proberen te vormen met hun koekjes. De groep met het langste woord, krijgt een punt.

-
- Boscode. Elke groep probeert de rebus op te lossen om de hint te vinden. Met deze hint vinden ze de cijfercode om het slot van een kist te openen. In de kist zit een opdracht. De groep die als eerste de opdracht heeft opgelost, krijgt een punt.
 - Rara wie ben ik? De leerlingen krijgen een blad met figuren uit het leven van Don Bosco. Ze moeten zo snel mogelijk de juiste namen bij de foto's plaatsen. De groep die eerst klaar is en alles juist heeft krijgt een punt.
 - Rara wie ben ik? De leerlingen krijgen een blad met een baby- of kinderfoto van enkele leerkrachten. Ze raden zo snel mogelijk van wie de foto is. De groep die eerst klaar is en alles juist heeft krijgt een punt.

3. **Kracht- en behendigheidspoeven**

- Deken Draaien. De deelnemers staan samen op een laken staan en proberen dit om te keren zonder van het deken te gaan en zonder de grond te raken.
- Elke groep krijgt een emmer en een waterpistool. Enkele meters verder staat een glazen flesje met een pingpongbal op. Het is bedoeling is om het eerst de pingpongbal van de fles te schieten.
- Slecht voor je tikker. Tennisraketten staan rechtop op tafel met een bekertje achter. Met een pincet moet je om ter snelst een tic tac - je door de raket in het bekertje proberen te mikken.

4. **Knotsgekke minute games**

- Zonder blikken of blozen. Er staat een driehoekige toren van blikjes op de tafel. Ga achter de lijn staan en schiet de elastiekjes 1 voor 1 naar de toren en probeer de blikjes eraf te schieten. De groep die er het eerst in slaagt is gewonnen en krijgt een punt.
- De langste adem. Eén speler moet een ballon opblazen en laten leeglopen om zo 15 plastic bekertjes van een tafel te blazen. De 15 plastic bekertjes staan in een rij op de tafel. Als de tijd begint, mag de speler de ballon pakken en hem beginnen op te blazen. De speler moet aan 1 kant van de tafel blijven en mag uitsluitend met de lucht uit de ballon de bekertjes van de tafel gooien. (hij mag de ballon wel

opnieuw opblazen indien dit nodig is) Als de speler een beker aanraakt met een deel van het lichaam dan valt die af. De groep die het snelst alle plastic bekens van de tafel heeft geblazen, krijgt een punt.

- Het vuur brandende houden. Elke groep krijgt twee lucifers en een kaars. Ze moeten proberen met de brandende kaars het speelveld over te steken zonder het vlammetje met de handen te beschermen.
- Loopneus. Elke groep moet per deelnemer een wattenschijfje een voor een van de ene schaal naar de andere verplaatsen met de neus die is ingesmeerd met vaseline. Zet de schalen 3,5 meter uit elkaar met de watjes in 1 van de schalen. Als de tijd begint, mag de speler zijn neus in de vaseline doppen. Met de vaseline op de neus worden de watjes opgepakt, zonder de handen te gebruiken. De speler mag ook niet meer dan 1 watje transporteren. Het watje rechtstreeks van de neus in de schaal deponeren, zonder in contact te komen met een ander lichaamsdeel of object. Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de groep de 5 watjes transporteren van de eerste schaal naar de tweede.

5. Last man standing games

- Sumoworstelen. Met een afspanlint of lang touw wordt een grote cirkel gemaakt in het midden van het speelveld. Van elke groep doet iemand een schilderspak aan. Daarna wordt het pak helemaal vol gestoken met ballonnen, zodat we een sumopak-achtig iets hebben. Van elke groep komt de sumoworstelaar in de cirkel staan. Het is de bedoeling om de andere sumo's uit de cirkel te duwen. De groep van die als laatste overblijft, heeft de sumo-wedstrijd gewonnen.
- Muziekstress. Van elke groep komt er iemand rond een kleine cirkel in het midden zitten. Met één hand op hun rug en de andere op de grond vlak voor de cirkel. Er speelt stevige muziek. Wanneer de muziek stopt moeten de deelnemers zo snel mogelijk met hun hand in het midden van de cirkel kloppen. De hand die het laatst op de hoop handen terechtkomt, doet niet meer mee. De groep van de overblijver wint.
- Verover de wereld. Speel vlaggenroof, maar dan met grote werelddollen (groet ballen). De groepen worden samengevoegd tot 2 groepen en geven zichzelf allemaal een nummer tussen 1 en 8. Als de spelleider hun nummer roept, moeten

ze zo snel mogelijk de wereldbol achter de lijn van hun groep krijgen. De twee groepen die gewonnen hebben in de eerste ronde spelen nog eens tegen elkaar. De winnaar van de tweede ronde krijgt een punt.

6. Stressy (bouw) proeven

- met marshmallows en spaghetti een zo hoog mogelijk toren bouwen. Hoogste wint.
- met bamboestokken en elastieken een zo hoog mogelijke constructie bouwen. Hoogste wint.
- met kaarten en zo hoog mogelijk kaartenhuisje bouwen. Hoogste wint.
- zo snel mogelijk alle dominostenen proberen te zetten op een voorgevormd parcours. Snelste wint.
- samen een tentstok naar beneden krijgen

Eindspel

Voor het eindspel baken je vier vakken af in het speelveld. Het is de bedoeling om op het einde van het spel zoveel mogelijk ballen in het eigen vak te hebben. Voor elk punt dat ze hebben verdiend, krijgen ze al zeker 1 tennisbal. In het midden van het veld liggen nog andere ballen (voetballen, ballonnen, pingpongballen...)

Ze krijgen 5 minuten voor het eindspel. Waarin ze de eigen voorraad moeten beschermen (de tennisballen die ze hadden verdiend), maar ook andere ballen kunnen gaan kapen bij de rest of op het veld. Na 5 minuten wordt het spel gestopt en wordt er geteld wie de meeste ballen heeft is de winnaar van het spel zonder grenzen.

Materiaal (afhankelijk van welke opdrachten je hierboven hebt geselecteerd)

- afbakenlint, krijt of lang touw
- blinddoeken, keukenhanddoeken, smartphones
- letterkoekjes + doosjes
- rebus, cijferslot en kist of kistje met cijferslot
- opdracht met foto's figuren uit leven van Don Bosco
- opdracht met baby/kinderfoto
- picnic dekens
- emmer, waterpistool, glazen flesje, pingpongballetjes
- tennisraketten, bekertjes, pincet, tic tac-jes
- drankblikjes + elastiekjes
- plastic bekens + ballonnen
- lucifers en kaarsen
- wattenschijfjes, schaaltes en vaseline
- schilderspakken + veel ballonnen
- muziekje
- 2 grote werelddollen (heel grote ballen)
- marshmallows en spaghetti
- bamboestokken en elastieken
- speelkaarten
- dominostenen en een voorgevormd plan
- veel tennisballen en andere ballen