

Vorbereidingsfiche: spelen in het donker

- LEEFTIJD: 8 – 16 jaar
 - AANTAL SPELERS: vanaf 4
 - DUUR: afhankelijk van de spelletjes die je kiest
 - AANTAL GROEPEN: individueel of in 2 teams
 - SOORT: allerlei
 - INTENSITEIT: matig
-

BESCHRIJVING:

→ Speel deze spelletjes 's avonds wanneer je het volledige gebouw kan verduisteren.

Sluipkleuren

De spelleider neemt ergens op een strategische plaats in het gebouw plaats met een aantal platen met daarop kleurencombinaties van vier bollen. De tweede spelleider is op de hoogte van de combinaties en de volgorde van de combinaties. Op het fluitsignaal mogen de spelers al sluipend vertrekken en trachten de combinatie te ontcijferen en die dan in het oor gaan fluisteren van de leider. Is het juist is hij/zij gewonnen en wordt er eenmaal gefloten om iedereen er attent op te maken dat de combinatie ontcijferd is en er een andere komt. Is het fout moet hij opnieuw proberen. Indien echter de spelleider iemand ziet en hem herkent kan hij zijn naam roepen dan moet deze speler vooraleer hij verder kan spelen terugkeren naar het beginpunt.

Lichtgevende vlaggenroof

Speel het spel vlaggenroof, night-style. Verdeel je groep in twee teams. Elk team verbergt hun vlag en het andere team probeert de vlag te vinden, te pakken en terug te brengen naar hun eigen plek, zonder dat hun eigen vlag gepakt wordt. Koop lichtgevende vlaggen, of maak zelf een vlag lichtgevend met glow sticks. Maak het wat moeilijker door iedereen een lichtgevende ketting te geven in hun teamkleur, waardoor het moeilijker is om verstopt te blijven.

Omgekeerd verstoppertje

Dit spel speel je in een groot lokaal of gebouw met veel kamers. Alles moet volledig donker zijn (gsm's en zaklampen afpakken)! Zoals een sardientje gaat iemand zich ergens in het gebouw verstoppen, terwijl de rest in 1 lokaal tot 100 telt. Dan moet iedereen in het donker op de tast opzoek naar diegene die verstopt is. Als je de persoon gevonden hebt, dan moet je bij deze persoon gaan zitten, totdat iedereen de verstopte gevonden heeft!

Zaklamp tikkertje

Speel zaklamp tikkertje buiten in het donker. Eén iemand is de tikker en moet de anderen zoeken en 'tikken' met de zaklamp, en de naam noemen. Diegene is uit. Bij gewoon tikkertje moet de tikker iemand aanraken, bij zaklamp tikkertje kan de tikker je ook met de lamp tikken vanaf een afstand. Terwijl je verstopt zit moet je dus steeds om je heen kijken naar goede plekken om je te verstoppen. Er moet steeds iets tussen jou en de tikker instaan. Zorg voor een aantal obstakels waar de jongeren zich achter kunnen verstoppen.

Bowling in the dark

Je neemt 10 lege flessen zonder etiket. Vervolgens activeer je 10 glowsticks door deze te breken. Je vult iedere fles met een glowstick en schroeft de dop er weer op. Stel de flessen in de gang op zoals bij een bowling. De achterste rij vier flessen, de derde rij drie, de tweede rij twee en tenslotte één fles aan de voorzijde. Speel je met verschillende leeftijden? Pas de afstand dan aan.

Het uur van de waarheid

Iemand is de tijdmeter, die staat recht. De anderen nemen plaats op de grond. Het licht gaat uit. De spelleider geeft het startsein. Iedereen telt in gedachten de seconden, terwijl de tijdmeter met de zaklamp op het uurwerk kijkt. Wie denkt dat de minuut om is, staat op en roept „Eén minuut is om!” Is het fout, dan krijgt hij een opdracht, is het goed, dan is hij de tijdmeter.

MATERIAAL:

- Zaklampen
- Kleurencodes op karton
- Glow sticks
- 10 lege flessen