**Alienspel**

**Inleiding**

Er wordt vertrokken met een kleine “voorstelling” waarin het doel en de regels van het spel grotendeels duidelijk worden gemaakt. Dit moet zéér duidelijk zijn. Doel van het spel concreet uitleggen.
Doel van het spel:

* blokken verzamelen om daarmee “een betere wereld” te bouwen.
* Vinden waarvoor de alien staat

**Spelverloop**

De aliens vertrekken met de groepen.
Bij de aliens voeren de feestelingen de opdrachten uit die de aliens meegekregen hebben in een map. **(Herbruikbaar voor volgende jaren, dus draag er zorg voor!)** Deze opdrachten worden vooraf aan de aliens verduidelijkt zodat ze weten wat ze moeten doen.
Zijn de feestelingen klaar met de opdrachten, dan verdienen ze al dan niet een punt (= bouwsteen, plastic blok).

Met hun verdiende punt(en) trekken ze bij het eindsignaal terug naar de zaal waar ze aan een bouwsel beginnen. Placemats duiden aan welke toren bij welke groep hoort. Op de placemats staan de “namen” van de aliens genoteerd.

De feestelingen bezoeken de aliens ongeveer 5 x. Meer mag ook, maar het is de bedoeling dat alle aliens bezocht worden.

**De begeleiders van de groepen houden in de gaten dat niet steeds dezelfde alien wordt bezocht.** Zoek naar aliens die je nog niet bezocht hebt.

In/aan de grote zaal krijgen de feestelingen even de tijd om hun bouwsel te maken. De bouwsels worden vergeleken. Ze zijn gebouwd op bijna allemaal dezelfde waarden (namen van de aliens) die op de placemat staan. Bouwsels worden samengevoegd en met elkaar verbonden:

**We bouwen tenslotte samen aan een betere wereld.**

**Opdrachten van de aliens**

**Tips aan de aliens**:

* Sommige opdrachten liggen je wellicht beter dan andere. Gebruik die dan liever! De meer spectaculaire of grappige opdrachten hebben uiteraard ook voorrang. **Speel je alien, maak er een personage van!!!**
* Als alien wijs je duidelijk op de taak van de feestelingen (bouwen aan een betere wereld.)
* Geef hints over jezelf. De feestelingen moeten raden waarvoor je staat. Kunnen zij dit raden, dan krijgen ze extra punten. Dit hoeft uiteraard niet van de eerste keer geraden te worden. Misschien een puntensysteem inbouwen ? Juist van de 1ste keer 🡪 5 blokken, 2de keer 🡪 4 blokken enz.

Bijv. Je bent de milieuvriendelijke 🡪Moedig iemand aan om afval te selecteren of op te ruimen: “ Maar dat doe jij nu echt goed; Jij draagt zorg voor een proper milieu!”

* Verzin een slogan die bij je past, maar toch niet direct verraadt wie je bent. Vb. Ik neem het altijd op voor mijn collega’s… Ik doen da geire.. Daarom noemen ze mij de …………. (Feestelingen moeten “solidaire” vinden). Allé, … tees ligt er wel dik bovenoep, zulle.

**DE ALIENS :**

1. **De milieuvriendelijke**
* Alien heeft een probleem met plastiek.
Zing een lied (rappen kan ook) . Gebruik de aangeboden tekst (“plastic/fantastic”) Een bestaande melodie kan. Betrek zoveel mogelijk groepsleden. Zij die niet zingen kunnen bv uitbeelden of dansen…
* Alien ziet dat vele “kleine dieren” een ongewone dood sterven en zoekt naar een oplossing.
“Let op voor de dieren!” (Kikkertjes, slakken, …) Plat op de buik, dan hand voet, weer plat op de buik, enz. Iemand moet erover, eronder een volgende idem …
* Alien heeft het moeilijk met afval en zoekt oplossingen.
Telkens als iemand van de groep 10 keer rond de boom draait, krijgt de groep een prent van iets dat naar de vuilnisbak moet. Ze sorteren en leggen de prent bij de juiste vuilnisbak.
* Alien ziet dat er al verschillende inspanningen geleverd worden door de mensheid om een beter leefmilieu te verkrijgen.
Beeld een MULCHMAAIER uit met de hele groep. Weet je niet wat dat is? Zoek het uit!
* Alien zag al vele transportmiddelen. Goeie en slechte…
Bedenk met je groep 5 verschillende manieren om je te verplaatsen en beeld ze uit met de hele groep. De alien moet het kunnen raden. De alien vindt de niet milieuvriendelijke vervoersmiddelen niet goed ( = hint naar zijn naam).
1. **De duurzame (energie)**
* Er is een black out in Vlaanderen !!! We hebben nood aan extra windenergie.
Gedurende twee minuten een windmolenpark uitbeelden met de hele groep.
* Energie van het windmolenpark moet getransporteerd worden.
De groep staat in een kring, handen vast. De bedoeling is 'energie' door te geven op een originele manier. De alien doet één manier voor. Dan kan iemand van de groep een idee geven en de 'energie' rondsturen tot die weer bij hem is. (soort Mexican-wave)
* Alien zoekt naar alternatieve energie.
Eén vrijwilliger voor deze opdracht. De alien neemt zijn/haar temperatuur met een koortsthermometer (oksel). De groep probeert de temperatuur van de vrijwilliger omhoog te krijgen. (Extra kleren aantrekken, doen rennen, warm-knuffelen, ...) Dan neemt de alien de temperatuur opnieuw op. Hier is waarschijnlijk achteraf een verklaring nodig naar de feestelingen. De temperatuur zal amper stijgen. We hebben nu eenmaal een vaste lichaamstemperatuur (warmbloedig) en ons lichaam doet er alles aan om die te behouden zoals zweten = afkoelen door verdamping, blozen afkoelen door bloed sneller door lichaam te jagen en dus meer contact met koude buitenomgeving, of andersom rillen = extra beweging dus opwarming, kippenvel = oppervlakte van huid vergroten om meer warmte op te nemen)
* Al die elektrische pompen verbruiken een hoop stroom. We gaan dat maar eens manueel doen!
Iedereen van de groep die wil kan mee-pompen (niet met een pomp, maar zoals de turnoefening) De groep moet samengeteld 100 keer pompen.
* De groep moet nog één zonnepaneel op het dak leggen, maar de alien heeft geen ladder meegebracht. Maak een piramide van 3 verdiepingen. Het kind dat op de derde 'verdieping' staat/zit plaats zogezegd het paneel op het dak.
1. **De verbondene, verliefde**
* Alien is op zoek naar contact tussen de mensen:
Iedereen staat in een kring. Op één plek even de handen loslaten en een hoepel over de arm hangen. Handen weer vast. De hoepel moet nu over iedereen (hoofden, benen, lijven) tot aan het beginpunt zonder dat één moment de handen losgelaten worden.
* De alien mist fysiek contact. We moeten op elkaar steunen.
Maak een kring. Heel dicht bij elkaar. Iedereen handen op de schouders van de voorganger. Dan op een teken tegelijk gaan zitten. ZONDER TE VALLEN!

Blijf zo 10 tellen zitten. Indien het lukt kan je dan beginnen stappen in die houding.

* Alien is zijn ware liefde kwijt en zoekt een nieuwe geliefde…
Alle leden gaan op één knie zitten, één hand wijst naar de alien. Gedurende 2 minuten moeten ze het hof maken aan de alien.
* Hoe zal de alien zijn nieuwe geliefde benoemen ?
We gaan 20 troetelnaampjes opsommen. Iedereen mag helpen.
* Alien weet zich niet te gedragen op feestjes. Hij wil een voorbeeld.
De groep kiest een geschikt liedje voor een 'slow'. Dan wordt de groep verdeeld in 'dansers' en 'zangers'. (Minstens één koppel dansers, minstens één zanger). Is een moeilijke!!! Misschien je smartphone met een slow voorzien en iedereen laten dansen. Anders niet doen, denk ik.
* Alien heeft een andere, knappe alien gezien, maar deze wordt door ouders “beschermd”.
Zonder voorbereiding, zonder tekst, spelen er twee feestelingen een balkonscene waar de ene partner de andere tracht te overhalen met hem/haar mee te gaan. Van de andere groepsleden wordt verwacht dat ze een enthousiast publiek spelen. (Zuchten van vervoering, luid klappen op het einde, ...) Hier moet uiteraard niet altijd de jongen/meisje-relatie opgevoerd te worden.
1. **De vrijdenker**
* Alien is op zoek naar wetten… wetten waar iedereen zich goed kan bij voelen. Maak groepjes (per ca 3) Verzin een wet, waar iedereen het mee eens kan zijn, om de wereld te verbeteren. Argumenteer met andere groepjes.
* Alien is op zoek naar waarheden en onwaarheden.
Verzin met de groep 3 vragen waar geen bewezen antwoord op is en verzin ook 3 vragen waar wel een bewezen antwoord op is.
* Alien vraagt zich af of iedereen dezelfde mening heeft en of men niet opkomt voor zijn eigen mening.
De alien zal een stelling/vooroordeel geven. De stelling wordt besproken en er wordt stelling genomen. Wie akkoord is links, niet akkoord rechts. De alien zal 2 feestelingen (met verschillende mening) hun mening vragen en laten uitleggen. Als ze niets kunnen bedenken om te zeggen zal de groep niet geslaagd zijn in de opdracht. Een beetje influisteren mag.
* De alien ziet het niet meer zitten… Wat is het nu ?
Prenten, foto’s met optische illusies worden getoond. Deze worden door de feestelingen besproken
1. **De culturele**
* Alien vraagt zich af of iedereen wel gevoel heeft voor muziek.
“Dirigent” spelen. Je stuurt één groepslid weg en spreekt af wie de dirigent is. Dan komt de persoon terug. Het 'orkest' volgt telkens de beweging van de 'dirigent' tot door de persoon ontdekt wordt wie dat is.
* “Wat is kunst,” vraagt de alien zich af.
Maak een mooi standbeeld met alle lichamen van de groep.
* De alien heeft mensen zien dansen en is benieuwd naar dit gegeven. Hij wil het leren.
Verzin een dansje, iedereen moet meedoen. Leer het ook aan de alien.
* Alien wil kunstwerken leren begrijpen. Niets beter dan een Tableau Vivant.
De groep krijgt een paar prenten te zien van beroemde kunstwerken en moet dit uitbeelden.
* De alien weet niet of liedjes ook herkenbaar zijn zonder tekst.
Hij/zij neuriet de liedjes, de groep raadt. De alien is de onbetwiste jury! Lukt dit niet (omdat de feestelingen onvoldoende inspiratie hebben) dan is het wenselijk dat de alien een mp3 of smartphone met wat herkenbare nummers op zak heeft. Die kunnen dan gebruikt worden als input.
* Alien vraagt zich af of elke mens gevoel heeft voor beeldende kunst.
Teken op de rug van iemand anders een figuur met je vinger. Kan de andere raden wat er getekend is 🡪 punt !
* Beïnvloedt kunst de medemensen ?
Doe de Maoridans (denk aan rugby in Australië). Intimideer de helft van je groep met je dans.
1. **De solidaire**
* De alien heeft betogingen gezien. Hij vraagt zich af waarvoor ze dienen.
Soms gaat men samen betogen. Iedereen is het eens, je roept dezelfde slogan. De alien bepaalt welk parcours je moet gaan met je eigen betoging. De groep bepaalt de slogan. Iedereen betoogt luidkeels mee.
* “Hoe kan je als groep iets bereiken ?”
 De hele groep neemt de hindernis! Alien heeft een touw gespannen tussen 2 bomen, ongeveer 1.40 hoog. Iedereen helpt de anderen om er over te geraken.
* Alien zoekt naar oplossingen voor groepsproblemen. Hoe kunnen we dat samen oplossen ?
De groep de lucht in! De hele groep moet van de grond, behalve 8 voeten en 4 handen. Samen een oplossing bedenken!
* Alien vraagt zich af of er samen eenzelfde handeling gepleegd kan worden.
De groep staat in een kring, hand in hand. Nu moet iedereen tegelijk gaan zitten en dan weer rechtstaan zonder ergens een hand los te laten. En zonder vallen!
1. **De wetenschapper**
* Alien doet onderzoek naar het menselijk brein.
 Commando-rekenen. De hele groep doet mee maar geeft op het einde één antwoord aan de alien. 2 X 33 : 11 X 3 + 222 : 12 X 5 = 100
* Alien vraagt zich af of mensen slim geboren zijn. Daarom stelt hij verschillende moeilijke vragen.
Geef antwoord op 3 moeilijke vragen.
* Zijn professoren even handig als ze slim zijn?
Proef met professor spons. Eén vrijwilliger krijgt een grote fles (= proefproduct, belangrijke uitvinding) De andere groepsleden maken om beurten de spons nat en gooien ze naar de prof. Die knijpt de spons uit in de fles. Is de fles vol, dan is de proef geslaagd.
* Alien begrijpt niet dat mensen codetaal kunnen gebruiken.
Droedels. Los de droedels op!
* Alien beseft nog niet goed of iedereen dezelfde verstandelijke mogelijkheden heeft.
Wetenschappelijke raadsels. Los de raadsels op!
1. **De respectvolle**
* Eis een begroeting vooraf!
* Alien heeft gevoel dat niet iedereen evenveel gevoel heeft voor andermans materiaal.
Iedereen ruilt één kledingstuk met iemand van de groep. Die moet dat ook echt aantrekken. Iedereen heeft op het einde één ding aan wat niet van hem/haar is. Benadruk dat een “eikes of da’s vies, …” getolereerd wordt 🡪 geen punten!! De groep mag zo vertrekken of weer zijn eigen spullen aantrekken.
* Kan de jeugd nog luisteren ?
We spelen: "Alien zegt" (Jacques-a-dit) Alles wat de alien zegt moet de groep doen, als hij niet eerst zegt "alien zegt", dan mag je niets doen. Je speelt exact 2 minuten als er spelers over zijn, dan heeft de groep gewonnen.
* Alien stond te luisteren aan het raam op school. Meermaals hoorde hij “Spreek met 2 woorden!”
Alien vraagt dat iedereen de andere aanspreekt, maar daarbij steeds de “twee woorden” gebruikt. Dus de aangesprokene wordt benoemd met zijn/haar naamwoord en dan de eigennaam. Bv. begeleider Janis of collega Jan of geliefde Zed of aaibare Frie of vriendin Mieke of quizmaster Stef of… Het gesprek wordt gestart door de alien die het goede voorbeeld geeft met : “Feester (naam van een feesteling), vind jij het noodzakelijk dat jullie openbare gebouwen en kunstwerken met zorg behandelen, ze dus niet besmeuren met ongepaste graffiti of zo ?”
Het gesprek kabbelt ongeveer 5 minuutjes verder. De alien let erop dat er steeds met 2 woorden of meer gepraat wordt als er iemand in het gesprek vernoemd wordt.
* “Wat is dat nu ,beleefdheid?” vraagt de alien zich af.
Begroet iemand anders op een superbeleefde manier. De groep doet dit op 5 verschillende manieren na.
1. **De verdraagzame**
* Wat kan een mens aan ?
Eén vrijwilliger wordt gekozen. Hij/zij wordt genadeloos gekieteld door de alien. Houdt hij/zij stand? Indien ja, punt verdiend. Indien neen: de groep moet drie andere 'slachtoffers' kiezen.
* Zijn mensen straf genoeg om handelingen van anderen te aanvaarden?
De helft van de groep moet een vlechtje in het haar krijgen, door iemand anders gevlochten. De andere helft krijgt schmink in zijn/haar gezicht gesmeerd. Ook door iemand van de groep aangebracht.
* Horen jullie ook wat er in andermans lichaam afspeelt ?
De hele groep gaat liggen met het hoofd op de buik van iemand anders van de groep.
* Waarom worden mensen zo nerveus van het liedje?
Liedje: “Ik ken een lieke oem mensen ’t ambeteren, …” wordt kort aangeleerd. De hele groep begint met zingen tot iemand smeekt om te stoppen. Deze persoon legt uit waarom.
1. **De eerlijke**
* Alien begrijpt niet goed waarom mensen soms liegen en soms niet. Met spel “schipper mag ik over varen zal hij dit uittesten.
Schipper mag ik overvaren spelen. De alien stelt een vraag. De spelers antwoorden tegelijk. Dan mogen ze overlopen. Wie niet wil/kan antwoorden of bij wie het antwoord nee is, moet blijven staan of voorbij de alien proberen te komen. 3 spelers gevangen = geen punt voor de groep.
* Waar of niet waar ?
De alien vraagt drie groepsleden hun laatste droom te vertellen. (mag gelogen zijn, als het maar geloofwaardig klinkt).
* Alien is benieuwd of mensen leugens van waarheid kunnen onderscheiden.
De alien vertelt een verhaaltje (kunnen verhalen over collega’s, kinderen , familie, geschiedenis, wetenschap, … zijn), de groep moet zeggen of dit waar is of gelogen. De meerderheid bepaalt het antwoord. De alien kan een herkansing geven met een tweede verhaaltje.

**Kinderrechtenspel**

**Opdrachten**

1. Aan het werk – recht op bescherming tegen uitbuiting.

Doel: Kinderen moeten beschermd worden tegen zwaar of gevaarlijk werk. Ze moeten de tijd krijgen om te leren en ze mogen niet uitgebuit worden. Klussen en je ouders helpen mag natuurlijk wel.

Spel: De kinderen worden ingedeeld in twee teams. Uit elk team om beurten wordt iemand gekozen die rechtstaat om een klus uit te beelden. De klussen staan op kaartjes die alleen de uitbeelder mag zien. De groepen proberen om het eerst de klus te raden.

Vb.: water halen, kleren maken, vissen vangen, opruimen, eten maken, de vloer vegen, bed opmaken, zusje helpen bij huiswerk, de baby voeden, stof afnemen, de auto wassen, kippen eten geven, boodschappen, …

Materiaal: kaartjes met klussen.

1.  In een ver land … recht op veilig wonen.

Doel: Je hebt het recht beschermd te worden tegen mishandeling en uitbuiting.

Spel: De spelleider leest een verhaal voor. Je moet goed luisteren want bij sommige woorden moet je iets doen. Is het een woord dat erop lijkt, dan is het fout als je reageert. Ben je fout, dan val je af.

**Veilig**: je moet gaan zitten.

**Beschermd**: je steekt beide handen in de lucht.

**Huis**: je moet hurken.

Materiaal: tekst



1. Recht op een naam - recht op een identiteit.

Doel: We horen allemaal bij elkaar, elk met onze verscheidenheid, elk met een eigen naam.

Spel: Iedere feesteling zet zijn naam op de parking met stoepkrijt. Zorg dat je met minstens één letter vasthangt in een andere naam

Materiaal: stoepkrijt.

1. Geheim - recht op privacy.

Doel: iedereen heeft recht op een geheim.

Spel: Welk is jouw geheim? Noteer dit op de achterzijde van de schatkist en vouw stevig dicht zodat niemand kan te weten komen wat jij net hebt opgeschreven. Steek je geheim in de spaarpot.

Materiaal: tekening schatkist, schrijfgerief, spaarpot.

1. Recept – recht op gezonde voeding.

Doel: Elk kind heeft recht op gezonde voeding.

Spel: Papje proeven en vertellen welke ingrediënten erin zitten.

Materiaal: Papje, lepeltjes.

1. Spreek duidelijk - recht op een eigen mening.

Doel: Spreekwoorden verduidelijken ideeën. We proberen elkaar beter te

verstaan.

Spel: De groep raadt spreekwoorden aan de hand van illustraties en gaat daarover in discussie.

Vb.: de spijker op de kop slaan; lange tenen hebben; uit zijn vel springen.

Materiaal: spreekwoordenkaarten.

1. Zonder handen – recht op bijzondere zorgen als je die nodig hebt.

Doel: Kinderen met een beperking zijn extra kwetsbaar, ze verdienen bijzondere zorgen. Wat als je bepaalde lichaamsdelen mist of niet kunt gebruiken? Kan je dan ook leren schrijven of tekenen?

Spel: De spelbegeleider heeft een stapeltje kaarten. Iedereen mag er blind één uit nemen. De kinderen krijgen ook allemaal papier en een potlood.

Teken een fakkel, enkel met de lichaamsdelen die je op je kaartje kreeg. Heb je tijd over, schrijf er dan ook je naam bij.

Materiaal: Kaartjes: mond, andere hand dan schrijfhand, voet (tenen), polsen, knieën, ellebogen.

Mogelijk: een paar kunstwerken van artiesten zonder handen.

1. Vrijheid is … recht op vrijheid.

Doel: Vrijheid is iets wat iedereen wil. Vrijheid om je te uiten, vrijheid om naar daar te gaan waar je wil zijn, vrijheid van geloof …

Spel: We gaan onze vrijheid symboliseren door een vliegtuigje te vouwen waarmee we de grens over steken. Op het vliegtuig schrijven we een spreuk “vrijheid is …”. Die gedachte nemen we mee naar de andere kant. Het moet dus iets belangrijks zijn, want je weet natuurlijk niet of je nog ooit terugkomt. Wie het niet haalt mag nog eens proberen.

Materiaal: Stuk krijt waarmee de grens getrokken wordt waar de vliegtuigen moeten proberen over te vliegen (mag ook een touw zijn). Papier (vierkant gesneden), schrijfgerief.

1. De bom – recht op bescherming tegen geweld.

Doel: Kinderen dienen beschermd te worden tegen de oorlog. Het is maar al te vaak dat kinderen het slachtoffer zijn van persoonsmijnen. Ze spelen in de omgeving van hun huis, zich niet bewust van het gevaar. Sommige bommen worden in leuke kleurtjes gemaakt zodat kinderen ze oprapen. Boem, handje kwijt.

Spel: Een heleboel spullen liggen op een hoop in het midden van de kring. Iemand draait zich om, de groep duidt ‘de bom’ aan. Het kind komt terug en moet voorwerpen wegnemen. Raakt hij dat aangeduide voorwerp aan dan roept de groep luid “BOEM”. Iemand anders mag het dan proberen. Wie het meest voorwerpen kan wegnemen zonder te ‘ontploffen’ is de winnaar.

Materiaal: Wat ter plekke is, of wat meegebrachte, willekeurige voorwerpen.

1. Je bent welkom – recht op een plek waar je welkom bent.



Doel: Vluchtelingen hebben een heleboel meegemaakt, ze komen niet zomaar naar ons. Ze zijn in de war, bang voor de toekomst. Ze hebben niets meer. Wij moeten hen dus hartelijk welkom heten.

Spel: Jullie zijn vluchtelingen en jullie zijn zo welkom dat we jullie gaan zoenen. De kinderen krijgen een lipstick en zoenen zo veel mogelijk andere kinderen van de groep. Op hun armen, wangen, benen … Tot iedereen echt ‘welkom’ is.

Materiaal: een heleboel lipsticks in verschillende kleuren.

Vochtige doekjes voorzien?

