



# Milka Koeienspel

**Auteur:** Tom De Noël

**Geschikte leeftijd:** Tot 16 jaar

**Duur activiteit:** 1.30 uur

**Terrein:** Grasveld of Bos

**Benodigde begeleiders:** 4

## **Materiaal:**

- Spelbord
- Dobbelsteen
- 5 balpennen
- kladpapier
- zangboekjes
- 5 boeken speelkaarten



## Beschrijving van de activiteit

### **Inkleding:**

De Milka-koeien staan aan de start van een weg die naar de chocoladefabrieken gaat.

Geraken de Mila-koeien daar niet, dan worden ze afgevoerd naar de slachterij.

We gaan proberen d.m.v. enkele opdrachten de koeien naar de chocoladefabrieken te leiden.

### **Hoe?**

Met dobbelstenen werpen en opdrachten uitvoeren die overeenkomen met het nr. waarop men op het spelbord komt.

De groep wordt verdeelt in ploegjes van 4 personen.

Als de opdracht slecht gedaan wordt, moet het ploegje volgende beurt overslaan.

### **Opdrachten:**

Start: originele pion zoeken of maken per ploegje.

1) zin doorzeggen: De groep die op dit nummer kwam bedenkt een originele zin. Deze zin wordt doorgezegd naar de eerste persoon van het volgende groepje, die zegt het aan de tweede, totdat iedereen de zin doorgezegd kreeg. De laatste zegt de zin hardop en dan gaan we zien wat de originele zin was

2) ventje tekenen: Iemand van de groep tekent het hoofd, plooit het blad om, de tweede tekent er een romp met armen aan, plooit het blad om, de derde tekent de benen en de vierde de voeten. En dan kijken we naar het resultaat.

3) situaties uitbeelden: De groep die op het nummer kwam gaat ergens zitten en beeld a.d.h.v. geluiden een situatie uit. Situatie's:



- gewapende overval + vlucht + achtervolging door de politie
- voetbalmatch
- autorace

4) klerenketting: maken van 10 meter zonder gebruik van de schoenen, om ter snelst, groepje dat eerst is mag verder gaan

5) ritme klappen: zij die op dit nummer kwamen bedenken een ritme en klappen dit. De andere moeten dit nadoen

6) 'sit ups': Iedereen van het groepje moet 20 sit ups doen

7) pompen: Iedereen van het groepje moet 10 keer pompen

8) Dierengeluiden: Iedereen van het groepje doet een geluid na van een dier (de rest raad)

9) Liedje uitbeelden: De groep die hierop komt beeld een liedje uit (zelf gekozen). De andere groepen proberen te ontdekken over welk liedje het gaat, als ze het weten beginnen ze mee te zingen.

10) tellen: Hardop tellen, maar men moet de veelvouden van 5 en 7 overslaan tot 50. Verkeerd is terug van het begin.

(1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 41, 43, 44, 46, 47, 48)

11) Zeg eens 'EUH': Iemand van de groep vertelt 1 minuut over een bepaald onderwerp. Hij mag niet Euh zeggen of niet haperen. Per Euh en per hapering moet het groepje nadien een liedje zingen (naar Keuze). Onderwerpen:

- een regendruppel
- een vogel
- een drinkbus

12) schoenenketting: een schoenenketting van 10 m aan elkaar geknoopt. Het groepje dat het snelst is mag verder gaan

13) geuren: verzamel 5 geuren om ter snelst

14) kaartenhuisje: elk groepje bouwt om ter snelst, een kaartenhuisje van 3 verdiepingen. Het groepje dat eerst is mag verder gaan.

15) Verhaal maken: Elk groepje maakt een verhaal van 10 zinnen. Als dat klaar is leest men om beurten een zin. Men begint bij de eerste zin. Als alle groepjes deze hebben gelezen gaat men naar de tweede zin, de derde ...

16) spreekwoorden: uitbeelden, naar keuze, de rest raad

### **SPELBORD - opdrachten:**



Teken 1: glas water AD-fundum leegdrinken

Teken 2: Laurentia (liedje) zingen + dansje

Teken 3: terug gaan, zoveel ogen als men werpt