

Catwalk

Jozef liet zichzelf graag zien in zijn mooie jas. En jullie gaan deze jas maken en showen op de catwalk.



Voor wie

13-16 jaar

Duur

20+ minuten

Vooraf

Zet vooraf de volgende spullen klaar:

- [Oude] jas
- Diverse lapjes stof
- Scharen
- [Textiel] lijm
- Stoelen [in publieksopstelling]

Onderdeel van programma

Sirkelslag Young: Een nieuw begin

Thema

Missionair jeugdwerk

Missionair jeugdwerk

- Een ‘catwalk’ – dit kan een gangpad zijn of iets wat verhoogd is
- 2 werkbladen van spel 1 – 1a codes van tevoren uitknippen, 1b per groep één exemplaar nodig
- Een pen/potlood

Spel

Jozef liet zichzelf graag zien in zijn mooie jas. En jullie gaan deze jas nu maken. Jullie krijgen van de leiding een oude jas, lapjes stof/oude kledingstukken, een schaar en lijm. Pimp deze jas zo mooi dat Jozef er mee voor de dag kan komen. Hoe beter je samenwerkt en hoe creatiever de jas eruit ziet, hoe meer punten jouw team verdient. Je krijgt hiervoor 10 minuten de tijd.

Doel van het spel is tweeledig: samenwerken aan een creatieve opdracht én ervoor zorgen dat de code gekraakt wordt en dat de jongeren zo goed mogelijk over de catwalk lopen. De jury/leiding geeft de jongeren één voor één een code mee. De code met de ontcijferingstip geef je als laatste mee.

Als de code – een zin – binnen de tijd gekraakt wordt, levert dit punten op. Missers maken op de catwalk kost punten. Het spel duurt in totaal 28 minuten met een kort live moment tussendoor. Voor het maken van de jas, krijgen de jongeren 10 minuten de tijd, het catwalkmoment en het oplossen van het raadsel duurt 15 minuten. In het scherm verschijnt een klok die de tijd bijhoudt. Het antwoord moet voor het einde van de klok bij spel 1b gegeven zijn aan de jury anders krijgt de groep geen punten voor het kraken van de code.

Puntentelling

Met dit spel kun je maximaal 99 punten winnen.

Antwoord:

De gekraakte code vormt de zin: Hoogmoed komt voor de val