

## DIE AMAZING DEURMEKAARSPUL

### Uitkomst

1. Tieners voel tuis by die skool se VCSV.

### Raamwerk ⌚ (40 min)

**Aktiwiteit 1: Amazing deurmekaarspul.** 'n Lekker hindernis wedloop met vet pret!

**Aktiwiteit 2: afsluit met gebed**

### Hulpmiddels

1. Hulpmiddels soos uiteengesit in die hinderniswedloop.

*Vir die groepfasiliteerder*

*Grootgroep*

### Amazing deurmekaarspul ⌚ (40 min)

Hierdie is 'n pret aktiwiteit wat die jaar met groot sports afskop en help om die groep te laat bind met mekaar.

1. Die atletiekbaan word in 10 stasies verdeel, ongeveer 40m uit mekaar.
2. 'n Kringleier/s beman elke stasie.
3. Die groep kom op die atletiekbaan bymekaar en word in groepe van 10 verdeel. Elkeen in die groep kry 'n nommer van 1 tot 10 en beweeg dan na die ooreenstemmende stasie op die baan.
4. **Die reëls:**
  - 4.1 Elke span bestaan uit 10 lede. Elke span moet sover moontlik alle graad groepe verteenwoordig.
  - 4.2 Een lid staan op elke punt en wag vir die span om hom/haar te kom haal.
  - 4.3 Die bal moet die heelyd saam met die groep beweeg.
  - 4.4 Die span moet die Bybelvers wat hulle by punt # 10 kry dadelik mimiek om die wedloop te voltooi.

5. Die **nommer 1<sup>s</sup>** spring weg op die klap van 'n skoot of die blaas van 'n fluitjie. Hulle hardloop met 'n rugby/netbal bal wat hulle tussen hulle knieë vasknyp na stasie # 2.
6. By **stasie # 2** voer die twee spanlede mekaar 'n halwe skyf waatlemoen. Hulle mag nie hul eie waatlemoen eet nie, hulle moet mekaar voer! Hierna bind hulle hul enkels aan mekaar en beweeg op 3 bene na stasie # 3.
7. By **stasie # 3** hou 2 lede oorkruis hande vas. Die derde lid sit op hul hande met die bal op die skoot. Hulle beweeg so na stasie # 4.
8. By **stasie # 4** staan die groepie in pare rug-aan-rug en die pare sy-aan-sy. Hulle knyp die bal met hulle koppe tussen hulle op hul skouers vas en beweeg na stasie # 5.
9. By **stasie # 5** moet een van die lede 'n liter water so vinnig moontlik drink. Daarna beweeg die groep steeds met die bal, op enige manier, maar hulle mag slegs **4 voete op die grond** hê!
10. By **stasie # 6** vorm die groep 'n treintjie, elkeen met sy hande op die sye van die persoon voor hom/haar. Die voorste stoot 'n motorband, in goeie Afrikaans: 'n tyre, voor hom/haar uit na stasie # 7.
11. By **stasie # 7** moet die groep deur 4 stoele wat in 'n ry staan, beweeg. Hulle moet steeds in 'n treintjie oor een stoel en onderdeur die volgende beweeg, waarna die 7<sup>e</sup> lid by die groep aansluit. Twee lede van die groep sit op die stoele en die res dra hulle (steeds op die stoele) na stasie # 8.
12. By **stasie # 8** word die groep begroet met die ewige gemors van water en koekmeel. Elkeen moet sy gesig eers in 'n bak water druk en daarna 'n Smartie uit die koekmeel haal sonder om sy/haar hande te gebruik. (Elke bak meel bevat dus 8 Smarties). Elke lid abba nou 'n ander lid na stasie # 9.
13. By **stasie # 9** vat die nege groeplede hande en dribbel die bal na stasie # 10. Elke lid moet in 'n baan bly en mag nie sy/haar baan verlaat nie.
14. By **stasie # 10** ontvang die groep 'n Bybelvers wat hulle onmiddellik moet voorstel met 'n mimiek.
15. Gee aan die wenspan 'n 2 liter koeldrank as prys.

## AFSLUIT

Bid lekker saam met mekaar.