



SCHEER SCHOOR SCHUIM

01



OPWARMING

SPEL 1. RIPPELSTIPPEL

Ga in een kring zitten. Eén speler gaat van start en zegt de volgende zin: "Ik, (naam in te vullen) Rippelstippel zonder stippels, vraag aan (naam in de vullen) Rippelstippel zonder stippels: hoeveel stippels heb jij?" Zonder fouten en zonder haperen? Dan is het nu aan degene aan wie de vraag gesteld werd. Foutje gemaakt? Dan krijg je een scheerschuimstip op je gezicht. Opgelet: ook het aantal stippels dat je vermeldt, moet juist zijn. Variant: "Ik, Katrien Scheer-schoor-schuim zonder scheerschuimstippels vraag aan Jan Scheer-schoor-schuim met twee scheerschuimstippels: hoeveel scheerschuimstippels heb jij?"

SPEL 2. SCHEERSCHUIMKETTING

Alle deelnemers plaatsen twee toefjes scheerschuim op hun lichaam, zonder dat ze al weten waarvoor. Dan moet iedereen zich met elkaar verbinden via de toefjes scheerschuim: been aan oor, hoofd aan neus, enz.

MIDDEN

SPEL 3. DE HOOGSTE TOREN

Per twee sta je met een bus scheerschuim tegenover elkaar aan een grote tafel zodat alle deelnemers er rond kunnen. Per duo maak je een zo groot mogelijke toren: de ene spuit op de hand van de andere. Als je toren omvalt, verlies je. Hou je hand altijd boven de tafel, zodat het schuim daar op valt. Na het spel wordt de hele tafel wit gesmeerd met scheerschuim, dat hebben we nodig voor het volgende spel.

SPEL 4. Pictionary

Iedereen staat rond de tafel vol scheerschuim. Eén iemand tekent iets in het schuim, de anderen moeten raden. Wie juist raadt, mag het volgende tekenen. Variant: teken eens et bekende mensen of mensen uit de groep.

SPEL 5. KASTEEL BOUWEN

We vormen twee ploegen. Die krijgen eerst een halve minuut om zoveel mogelijk scheerschuim aan hun kant van de tafel te krijgen. Vervolgens mag elk ploegje een bepaalde tijd werken aan een kasteel. De ploeg met het mooiste kasteel wint. Nadien vertel je dat de twee kastelen met elkaar in oorlog zijn: ze mogen elkaar 20 seconden lang bekogelen.

GOED OM TE WETEN

Spelen met scheerschuim, kan dat? Dat kan!

Tijdens deze activiteit gebruik je scheerschuim op 101 verschillende manieren. Idealiter ga je hiervoor naar buiten, zodat je vrijer bent om te doen waar je zin in hebt. Als dat geen optie is, kan je ook in de lokalen spelen, maar dan moet je

misschien een selectie maken van de spelletjes. Krijg je tijdens het spelen nog andere leuke ideeën? Gewoon doen!

TIP: Reken best wat tijd en voorzie materiaal om samen ook de opruim te doen.

Duur: 2 tot 3 uur

Deelnemers: 8 tot 20

Materiaal:

- Twee grote tafels
- Emmers of kommen
- Oude handdoeken
- Een bus scheerschuim per deelnemer

SPEL 6. TIKKERTJE SCHEERSCHUIM

Het is heel simpel: wie getikt wordt met scheerschuim wordt de tikker. De tikker heeft dus het beste een bus scheerschuim. Als er al veel scheerschuim ligt, mag je dat ook hergebruiken. De tikker geeft het scheerschuim door aan de nieuwe tikker. Variant: Een lichaamsdeel dat geraakt wordt met scheerschuim wordt verlamd. Je moet je verlamde lichaamsdelen vasthouden met je handen. Die lichaamsdelen kan je niet meer gebruiken.

SPEL 7. AUSTRALISCHE ACHTERVOLGING (ALS JE EEN GROOT VELD HEBT)

Zet drie emmers in de vorm van een driehoek. Achter elke emmer staat een ploeg. Na het startsein loopt van elke ploeg de eerste in de rij naar links, rond de driehoek, en proberen ze de speler voor hen te tikken met scheerschuim. Als je iemand zo kunt tikken, wordt die speler ingelijfd bij jouw ploeg. Als je terug aan je honk komt, geef je het scheerschuim door aan de volgende en die probeert dan de speler voor hem of haar te tikken. Zo gaat het verder tot één ploeg alle spelers te pakken heeft gekregen.

SPEL 8. AAAAAA-SPEL

Verdeel het terrein in twee vakken. In elk vak staan evenveel spelers. Een speler van vak 1 tikt in vak 2 zoveel mogelijk mensen aan met scheerschuim zolang hij of zij aan één stuk door aaa kan roepen. De tikker moet terug in het eigen vak zijn voor zijn of haar adem op is, anders mag de andere ploeg hem of haar besmeuren met scheerschuim.

SPEL 9. EMOTIES

Verdeel de groep in duo's. Probeer op het gezicht je medespeler een emotie uit te vergroten door met scheerschuim iets te benadrukken. Als je wenkbrauwen uitvergroot, kijken mensen bijvoorbeeld boos. Laat hen gewoon wat uitproberen bij elkaar.

SPEL 10. IN HET KAPSALON

Maak eventueel nieuwe duo's. Nu mag je kapsels maken bij elkaar. Er is enorm veel mogelijk, probeer gewoon wat uit.

SLOT

SPEL 11. KLEINE ACT

Verdeel de groep in groepjes van drie of vier. Geef hen wat tijd om een actje voor te bereiden met de kapsels en emoties die ze zonet uitgetest hebben. Je moet hier wat kunnen inschatten hoe sterk de deelnemers daarin zullen zijn. Als het nodig is, kan je hen ook nog een thema of wat materiaal meegeven.

SPEL 12. VERZAMEL ZOVEEL MOGELIJK SCHEERSCHUIM (OPRUIMSPELLETJE)

Tip: als je nog volle bussen hebt, maar er is al genoeg scheerschuim aanwezig, haal die dan voor dit spelletje weg. Verdeel de groep in twee of drie ploegjes en geef hen de opdracht om zoveel mogelijk scheerschuim aan hun kant van de tafel te verzamelen. Daarna moet elke ploeg zoveel mogelijk scheerschuim vervoeren naar een emmer. Wie het meeste scheerschuim kan overbrengen, heeft gewonnen. En olé: de tafel is al min of meer proper.

OPRUIMEN

Een emmer is heel handig tijdens het opruimen: hier doe je het scheerschuim in, de massa verliest na een tijdje volume. Dan kan je het met water wegspoelen in de wastafel.