

Magische Spelen



Versie 1.2 (03-02-2003) Laatst bewerkt door Vincent de Bot (vincent@scouting.nl)

Magische Spelen	3
Black magic.....	4
Familie de Beer	4
Op vakantie	4
Telepathisch rekenen.....	4
Chinees rekenen	4
Land van Nogernogie	5
Schaar doorgeven	5
Aapje, aapje, olifantje.....	5
Wakken en beren	6
Wie van de drie.....	6
De enkele knoop.....	6
Ken je "Ranonkeltje, ranonkeltje"?	6
De Landkaart	7
Gedachten lezen	7
Spelen waarmee je iemand tuk hebt	9
Goudvisje	9
Skiën.....	9
Ongekende hoogte.....	9
Sterren kijken	9
Het tovergordijn	10
Quispels.....	11

Magische Spelen

Hoe je tikkertje of britse bulldog moet spelen weet waarschijnlijk iedereen wel. Maar hoe speel je een 'magisch' spel? Daarom dit boekje. Magische spelen zijn zo goed als kosteloos en zorgen (als je ze goed speelt) altijd voor succes. Dit boekje is in eerste instantie niet bedoeld voor de uiteindelijke doelgroep (de deelnemers, Theo en Anita genoemd), maar voor de spelleiders (Hans en Karin genoemd). Daarom zijn de 'technische' beschrijvingen van de spelen heel belangrijk.

Kenmerken van magische spelen:

- er is weinig tot geen materiaal nodig
- weinig voorbereidingstijd nodig
- elk spel bevat een clou, een grapje of een trucje.
- De spelen zijn geschikt voor tieners, jongeren en eventueel volwassenen
- Goed te gebruiken tijdens sfeermomenten bv kampvuur
- Goed te gebruiken als '5 minuten spelen'
- Verrassings/verbazingseffect heel belangrijk. Hou je hier geen rekening mee dan is het effect van het spel grotendeels verloren

De voorwaarden om tot een goed magisch spel te komen:

- maak gebruik van het licht (denk aan kampvuurlicht of sfeerverlichting)
- is er geen sfeerverlichting, besteed dan extra aandacht aan aankleding en presentatie
- wanneer mogelijk gebruik maken van schmink en/of kleding
- spelleiding moet echt over 'magische krachten' beschikken (om het spel goed te brengen)
- Spelen goed kennen anders niet uitvoeren
- Vooraf afspreken dat iemand de clou kent, dat hij/zij wel blijft meespelen
- Clou laten vertellen aan 'onafhankelijk' persoon of laten zien of deelnemer clou echt kent door de rol van spelleider over te nemen.

Meer black magic is te vinden in het boekje:

Black Magic, 40 magische spelideeën van Mark Schouten. Dit boekje is door het Brabants Steunpunt Jeugd welzijn uitgegeven in 1990.

Veel succes!

Spelen met een clou

Black magic

Dit spel kun je het beste binnen spelen. Je laat het publiek geloven dat je met iemand door middel van gedachtengolven kunt communiceren. Iedereen zit in een kring. Karin wordt gevraagd de ruimte te verlaten. Hans vraagt nu aan iemand uit de kring om een voorwerp uit de ruimte aan te wijzen. Dit moet duidelijk gebeuren, zodat iedereen in de kring weet welk voorwerp is aangewezen. Karin wordt nu teruggeroepen. Zij neemt plaats in de kring en het spel kan beginnen. Hans begint met het opnoemen van voorwerpen: is het die ... (broek, horloge, asbak etc.). Karin zal de vragen van Hans telkens met nee beantwoorden, totdat Hans het juiste voorwerp dat met de groep is afgesproken opnoemt. Nu zal Karin antwoorden, Ja dat is het is het. Hoe kan dit?

Oplossing:

De titel geeft eigenlijk al de oplossing, black magic (zwarte magie). Het draait in dit spel om het woordje zwart. Hans zal allerlei voorwerpen opnoemen die NIET zwart zijn. Na een aantal voorwerpen, zal Hans een voorwerp opnoemen dat HELEMAAL (of grotendeels) zwart is. Het voorwerp dat HIERNA komt is het voorwerp dat in de groep is afgesproken. Geschikt vanaf 12 jaar.

Familie de Beer

Een vrijwilliger (Theo) wordt gevraagd de kring te verlaten. De groep is een familie. Familie de Beer is ziek. Met de groep spreek je af welke ziekte je hebt. Theo wordt teruggeroepen. Door middel van vragen stellen moet hij proberen er achter te komen welke ziekte familie de Beer heeft.

Voorbeelden van ziekten:

- je doet alsof je je linker/rechter buurman/vrouw bent
- je doet alsof je een bekende persoonlijkheid bent
- je doet alsof je half doof bent enz.

Doordat je als groep doet alsof je een ziekte hebt, krijgt Theo de meest vreemde antwoorden op zijn vragen.

Op vakantie

De meeste zullen het wel kennen. Ik ga op vakantie en neem: een koffer mee. Deze gaat iets anders. Spelleider Hans zegt: ik ga op vakantie en neem mee: een handdoek. Hij mag op vakantie. De volgende (Anita) gaat op vakantie en neemt mee: een badpak. Zij mag niet op vakantie. Waarom niet?

Oplossing:

Als je op vakantie mee wilt, mag je alleen dingen meenemen die beginnen met de eerste letter van je voornaam. Anita mag dus geen badpak meenemen, maar wel een aansteker. Hoe lang duurt het voordat ze door hebben wat ze wel en wat ze niet mogen meenemen? (variant: beginnen met laatste letter van vorige woord)

Telepathisch rekenen

Je zegt tegen de groep dat je telepathisch (via de gedachten) een getal kunt raden dat de groep in gedachten heeft. Dat moet je dan maar eens bewijzen!

Je gaat even naar buiten. De groep noemt een getal tussen de 1 en de 10. Hierna kun jij weer terugkomen. Je legt bij iedereen (of bij een aantal) de handen op de zijkant van het gezicht. Na enige tijd weet jij het getal.

Oplossing:

Van tevoren heb je met iemand afgesproken dat hij het getal wat afgesproken is door middel van kaakbewegingen aan jou zal doorgeven. Probeer het maar eens.

Chinees rekenen

2 spelleaders: zorg dat iedereen dicht bij elkaar in een kring op de knieën zit, anders gaat de aandacht teveel naar de spelleaders. Starten met een inleidend verhaaltje (verzin maar iets). Hans en Karin kunnen Chinees rekenen en dat kunnen ze bewijzen ook. Hans legt een figuurtje (verzin er zelf maar

een) van luciferhoutjes. Iedereen is stil. Karin wordt gevraagd haar ogen dicht te doen. Met het opsteken van een aantal vingers laat Hans de groep zien welk getal er ligt. Nu mag Karin haar ogen weer opendoen. Zij kijkt naar het figuur en zegt het juist getal.

Oplossing:

Alle aandacht zal telkens op de luciferhoutjes gericht zijn. Die zijn natuurlijk alleen maar bedoeld om de aandacht af te leiden. Karin weet telkens welk getal gelegd wordt door goed naar Hans te kijken. Nadat Hans een figuurtje met de lucifershoutjes heeft gelegd, kruist hij zijn armen en legt een aantal vingers op zijn arm. Het aantal vingers dat op zijn arm ligt, geeft aan welk getal het figuurtje moet voorstellen.

Land van Nogernogie

In het land van nogernogie is geen water maar wel thee. Er zijn geen varkens, maar er is wel vlees. Je hebt er wel auto's, maar die auto's hebben geen motor. Er is geen suiker, maar wel zout. Wat is dit voor een land

Oplossing:

Als je goed naar de naam van het spel kijkt, begrijp je misschien al wat voor een land dit is. In het land van nogernogie bestaan alle woorden waarin een R, I, of IE voorkomen niet. Je snapt de bedoeling natuurlijk al. De groep moet proberen er achter te komen waarom er bijvoorbeeld wel thee, maar geen koffie in het land van nogernogie is.

Als je het spel begint, spreek dan het woord nogernogie snel uit, anders hebben ze toesnel in de gaten waar het om gaat.

Schaar doorgeven

Alle deelnemers zitten in een kring. Je hebt een schaar in de hand, en vertelt de deelnemers dat ze die gekruist of ongekruist aan de rechter buurman/vrouw moeten doorgeven. Als spelleider zul jij telkens aangeven of de deelnemers de schaar goed of verkeerd doorgeven. Je begint zelf met het doorgeven van de schaar. Ik geef hem gekruist (of ongekruist) door, en dat is goed. De bedoeling van dit spel is de deelnemers erachter te laten komen hoe ze de schaar op de juiste manier kunnen doorgeven.

Oplossing:

iedereen zal heel goed op de schaar letten. Daar gaat het dus niet om. Het gaat om de manier waarop de deelnemers hun voeten en benen houden. Hebben ze de benen over elkaar (gekruist), dan moeten ze de schaar ook gekruist doorgeven. Als ze de benen naast elkaar hebben liggen, dat moeten ze de schaar ongekruist doorgeven.

Aapje, aapje, olifantje

Dit spel zal je deelnemers tot wanhoop drijven. In eerste instantie lijkt het heel simpel (wat het eigenlijk ook is), maar telkens opnieuw zullen ze het fout doen. Hoe gaat het. Je spreidt de vingers van je linkerhand. Met de rechterwijsvinger tik je van de pink tot en met de wijsvinger je vingers van je linkerhand aan en zegt steeds 'aapje'. De boog van de wijsvinger volg je en zegt daarbij 'olifantje'. Bij het aanraken van de top van de duim zeg je weer aapje. Dan doe je je armen over elkaar en laat de volgende jou na doen.

Oplossing:

telkens opnieuw zullen ze alleen maar de vingers aanraken en de woorden daarbij zeggen. Wat ze echter vergeten en wat er wel bijhoort is het over elkaar doen van de armen. Zo lang dit vergeten wordt, is het niet goed. Natuurlijk moet je, zeker in het begin, niet al te opvallend je armen over elkaar doen.

Wakken en beren

We zitten in een vliegtuig en vliegen over de noordpool. Vanuit ons vliegtuig zien we een aantal beren om een wak zitten. Je gooit 3 dobbelstenen op tafel en vertelt hoeveel wakken er zijn, en hoeveel beren er om die wakken zitten. Iedereen zal aandachtig naar de dobbelstenen kijken, maar er niets van begripen. Opnieuw gooi je de dobbelstenen....

Oplossing:

Als je de dobbelstenen gooit komen ze op een even of een oneven getal te liggen. De middelste puntjes op de dobbelstenen bij oneven getallen zijn de wakken. Daar omheen zitten de beren (voorbeeld: als er een dobbelsteen op 5 ligt, is er 1 wak en zitten er 4 beren omheen). Op deze manier tel je alle wakken en beren op. Dobbelstenen die op even getallen vallen tellen niet mee (geschikt vanaf 12 jaar)

Wie van de drie

Twee spelers. In de ruimte staan drie stoelen naast elkaar opgesteld. Karin gaat even weg. Iemand uit de groep gaat even op een van de drie stoelen zitten en gaat daarna terug naar zijn plaats. Karin wordt door Hans teruggeroepen. Ze kijkt aandachtig naar de drie stoelen en gaat op dezelfde stoel zitten...

Oplossing:

Het gaat om de manier waarop Karin door Hans wordt teruggeroepen. De afspraak is als volgt: als je voor de stoelen staat, zijn de stoelen van links naar rechts van 1 t/m 3 genummerd. Karin kan op 3 verschillende manieren worden teruggeroepen: het aantal woorden waarmee Karin teruggeroepen wordt, geeft aan op welke stoel zij moet gaan zitten (bijvoorbeeld, ja/kom maar/kom maar Karin). Geschikt vanaf 10 jaar.

De enkele knoop

Wie kan er in een touw een knoop leggen. Dit kan natuurlijk iedereen. Nu moet je proberen om een enkele knoop in het touw leggen, waarbij je de volgende regels in acht moet nemen:

- je moet het touw aan de beide uiteinden met je vuisten vastpakken
- je mag het touw niet meer loslaten en nu moet je proberen een enkele knoop in het touw te leggen.

Oplossing:

De oplossing zit in de manier waarop je het touw vastpakt. Je doet je armen over elkaar. De rechterhand gaat onder de linkerarm en de linkerhand over de rechterarm. Nu pak je de beide uiteinden van het touw (het gaat een beetje moeilijk, maar het kan wel), strek je de armen en de knoop zit erin. Materiaal: stukken touw van ongeveer 60 cm. Geschikt vanaf 12 jaar.

Ken je "Ranonkeltje, ranonkeltje"?

Hierbij ga je allemaal in een kring zitten. De spelleider begint met te zeggen "Ranonkeltje, ranonkeltje, geef degene een hand die ik een hand ga geven en luister goed naar het eerste woord".

Dan wacht je totdat iemand zijn mond opentrekt (dit moet je niet zeggen, dit is juist de clou).

Je stuurt dan iemand naar de gang en geeft degene een hand die als eerste na het versje iets zei.

Vervolgens roep je degene weer van de gang en je vraagt of hij dezelfde persoon als jij een hand wil geven.

Als ze goed op het versje gelet hebben, weten ze het, maar in de praktijk duurt het vrij lang voor ze het snappen.

De Landkaart

De kaarten liggen in drie rijen van drie. De groep wijst een kaart aan.
De assistent komt terug en de spelleider vraagt weer bij elke kaart of dit degene is die aangewezen is door de groep.

Oplossing:

Bij de eerste kaart wijst de spelleider een plaats op de kaart aan die overeen komt met de ligging van de landkaarten, het midden is de middelste kaart.

Gedachten lezen

Ieder schrijft een woord op een papiertje wat heeft te maken met scouting. 1 iemand (assistent) schrijft een van tevoren bij de spelleider bekend woord op. Dit briefje komt (ongemerkt) onder op de stapel. Iedereen geeft zijn briefje aan de spelleider zonder dat hij/zij ziet wat er op staat. De spelleider vertelt nu zonder te kijken wat er op elk kaartje staat. *Oplossing:* Als eerste behandel je de onderste kaart waarvan je het woord dus al weet. Vervolgens verwijder je de bovenste kaart en leg je deze onderop. Kijk er snel op en behandel dan dat woord. 1e Woord: kruissjorring

De geheime elven bijeenkomst

Eens per jaar is de grote elven bijeenkomst op de open plek in het bos.
Alleen de volwassen elven mogen hiernaartoe.
Een klein elfje wil ook naar de bijeenkomst maar hij weet het geheime wachtwoord niet.
Dus besluit hij zich vlak bij de wachter in het bos te verstoppen om zo achter het wachtwoord te komen.

De eerste elf komt bij de wachter en de wachter vraagt hem:
Wat is het antwoord op twaalf ?
De elf antwoord zes en mag naar binnen.

De tweede elf komt bij de wachter en de wachter vraagt hem:
Wat is het antwoord op zes ?
De elf antwoord drie en mag naar binnen.

De tweede elf komt bij de wachter en de wachter vraagt hem:
Wat is het antwoord op acht ?
De elf antwoord vier en mag naar binnen.

De kleine elf denkt dat hij het doorheeft en loopt naar de wachter.
De wachter vraagt hem:

Wat is het antwoord op twee
De kleine elf zegt vol zelfvertrouwen een.
JIJ BENT HELEMAAL GEEN VOLWASSEN ELF !!!!!

Oplossing

Tel het aantal woorden in het getal wat de wachter noemt, dit is het juiste antwoord.

Voorbeeld het antwoord op drie is vier

Spelen waarmee je iemand tuk hebt

Goudvisje

2 spelleaders. Een vrijwilliger (Theo) gaat met Hans even naar buiten. Hans vertelt hem dat hij dadelijk, als ze terug zijn in de groep, een goudvis na moet doen. Het gaat erom hoe snel hij aan de groep duidelijk kan maken dat hij een goudvis nadoet. Hij hierbij niet praten. Tegelijkertijd vertelt Karin aan de groep dat Theo zodadelijk terugkomt, en een goudvis gaat uitbeelden. We mogen alle dierenamen raden, behalve de goudvis natuurlijk. Hoe lang duurt het voordat Theo doorheeft dat we hem voor de gek houden?

Oplossing:

Als je het op deze manier speelt, moet het voor Theo niet duidelijk zijn dat je met twee spelleaders werkt. Wel vooraf goed het spel doorspreken. Eventueel kan je een onschuldige eerste ronde doen, diegene die het goede dier als eerste raadt, is dan de vrijwilliger.

Skiën

Op een papiertje teken je een ski-parcours uit. Een aantal stipjes doen als vlaggetjes dienst. JE vraagt aan iemand of hij met een balpen in zijn rechterhand het parcours kan afleggen. Daarna met zijn linkerhand.

Nu is hij zo goed geoefend, dat hij het parcours met zijn ogen dicht moet kunnen afleggen.

Halverwege het parcours geef je de skiër een tik tegen zijn neus en zeg: 'kijk uit, een paaltje'.

Ongekende hoogte

Uit de groep vraag je of er iemand wil meewerken aan een spel waarvoor veel moed nodig is. Welke stoere jongen of meid durft? Theo durft wel. Hij gaat geblinddoekt op een voorwerp staan (bijvoorbeeld een houten plank) dat ongeveer 10 cm boven de grond uitsteekt. Nu ga jij voor Theo staan, met je gezicht naar hem toe. Theo houdt jouw schouders vast. Twee assistenten gaan de plank met Theo daarop optillen. Hij mag jou vasthouden voor het evenwicht. Na ongeveer 5 seconden vraag je hem of hij geblinddoekt durft af te stappen. Zou hij dat durven?

Oplossing:

In werkelijkheid tillen de assistenten de plank maar een paar cm op. Tegelijkertijd ga jij LANGZAAM door de knieën, waardoor het voor Theo lijkt (omdat hij geblinddoekt is), alsof hij omhoog gaat. Na die 5 seconden zal hij absoluut denken dat hij zich minstens 1 meter boven de grond bevindt, en niet durven af te stappen.

Materialen: houten plank, 2 latjes of iets dergelijk om eronder te leggen, theedoek (om te blinddoeken). Laat de assistenten er ook geluiden bijmaken alsof het heel zwaar is. Ze moeten de plank wel iets van de grond aftillen, zorg dus voor 2 sterke mensen.

Sterren kijken

Jullie hebben vast wel eens sterren gezien. Weten jullie hoe je het beste de sterren kunt bekijken? Nee, nou dat gaat het beste door de mouw van een regenjas. Klinkt misschien raar, maar het werkt wel. Wie wil het eens proberen? Theo gaat op de grond liggen. Met een regenjas bedek je zijn (hele) gezicht. Een mouw van de regenjas hou je in de richting van de sterrenhemel. Zie je al iets vraag je Theo (die antwoord met ja of nee) Maar dan... Kijk uit, het gaat regenen en je gooit een beker water door de mouw van de regenjas.

Het tovergordijn

Er is een gordijn/zeil gespannen. Dit gordijn is niet zo maar een gordijn, maar een tovergordijn. Zo vertelt een magiër. Hij vraagt of iemand bereid is om het tovergordijn uit te proberen.

De eerste persoon krijgt een klein takje die hij/zij er over moet gooien. En jawel er komt een grote tak terug.

De tweede persoon krijgt een kleine lepel die hij er over moet gooien en jawel er komt een grote lepel terug.

De derde persoon krijgt een klein touwtje. En jawel er komt een groot touw terug.

De laatste persoon krijgt een klein bekertje water, dat hij/zij er over moet gooien. En jawel er komt een emmer water terug.

Quispels

Quispels zijn een soort raadsels. De spelleider vertelt een gebeurtenis, waarna de deelnemers moeten proberen er achter te komen wat er precies gebeurd is. De deelnemers kunnen hierachter komen door vragen aan de spelleider te stellen. Hij mag hier alleen maar op antwoorden met:

Ja, nee, of : doet niet ter zake

De quispels worden zo gesteld dat het antwoord heel anders is dan het antwoord waar de deelnemers in eerste instantie aan denken. Geschikt voor jongeren vanaf 14 jaar.

- 1 Een eengezinswoning in Dordrecht. Alle ramen van het huis staan open. De deuren zijn allen gesloten. De muziek staat hard aan. Op de vloer ligt een dode vrouw. Het bad loopt vol met koud water. Op het bed in de slaapkamer liggen koffers gevuld met kleren. De televisie staat op nederlands. De planten bloeien goed. Wat klopt er niet in dit verhaal.
- 2 Midden in de woestijn ligt een man gekleed in duikerspak. Hij ligt er al minstens een week. In de buurt van de man zijn geen voetstappen of bandensporen te vinden. Hoe kwam de duiker daar terecht?
- 3 Er ligt een man op de weg. De man is morsdood. Naast de man ligt een pakje. Het pakje is dicht. Als het pakje open was geweest, had de man nog geleefd.
- 4 Een man reist met de trein van Nijmegen naar Utrecht. Hij zit in de niet-rokerscoupe. Onderweg pleegt de man zelfmoord. Als hij in de rokerscoupe gezeten had, had hij geen zelfmoord gepleegd.
- 5 Er stopt een man voor een hotel, hij weet meteen dat hij failliet is.
- 6 In een telefooncel in Middelburg ligt een dode man. Er ligt overal bloed. Het glas aan de zuidkant van de telefooncel is kapot. De hoorn ligt van de haak. Naast de telefooncel staat een fiets, met daarop een koffer met visattributen. Wat is hier gebeurd?
- 7 Een man loopt een café in en vraagt een glas water. De barkeeper achter de bar pakt een pistool en richt dit op de man. De man bedankt de barkeeper en gaat weg. Wat is hier gebeurd?

Oplossingen:

1. Er klopt maar 1 ding in dit verhaal niet... het hart van de vrouw natuurlijk!
2. De duiker was een week geleden gaan duiken in een groot meer. Midden in de woestijn is er een groot proefstation voor groenten. Elke week bracht een vliegtuig hier water heen. Het water werd uit het meer gezogen. De man werd met het water meegezogen en kwam in het vliegtuig terecht. Het vliegtuig kreeg onderweg motorstoring. Om het vliegveld te kunnen bereiken heeft de piloot besloten om het water onderweg te dumpen. De man stortte op deze manier in de woestijn neer. Van het water is niets meer te zien, het is door de zon verdampt.
3. Het pakje was een parachute
4. De man is vroeger blind geweest. Na een oogoperatie was hij weer in staat om te zien. De man was in de trein in slaap gevallen. Op het moment dat de trein in de tunnel reed werd de man wakker. De lichten in dit treinstel waren kapot. Hij kon niets zien en dacht dat hij weer blind was. Daarom pleegde hij zelfmoord. Als hij in een rokerscoupe had gezeten had hij de puntjes van de brandende sigaretten kunnen zien, en had hij geweten dat hij niet blind was geworden.
5. Het is een monopoly hotel. Doordat hij op dit hotel komt, weet hij dat hij failliet is in dit spel
6. De man had een grote vis gevangen. Hij was hier zo trots op, dat hij direct zijn vrouw wilde bellen. In zijn enthousiasme gaf de man de maat van de vis aan, sloeg daarbij door de ruit en bloedde dood aan zijn verwondingen.
7. De man had al weken de hik. Voor de zoveelste keer wilde hij proberen om van de hik af te komen door water te drinken. De barman had in de gaten dat de man de hik had en wilde hem daar wel van af helpen. Hij pakt een pistool en richtte dat op de man. Daar schrok deze zo van dat zijn hik meteen afgelopen was. Daarom bedankte hij de barman.