

YSBREKERS EN SPELETJIES VIR JEUGDIENSTE

REËLS OM YSBREKERS VLOT TE LAAT VERLOOP

- Moenie afkondig ons gaan nou 'n speletjie speel nie. Begin met iets soos: “o.k. dit is wat ons gaan doen” of “deel gou in soveel groepe”. 'n Goeie ysbreker is vinnig en dinamies.
- Almal wat jou help moet reeds voor die tyd gereed wees en weet wat van hulle verwag word.
- Laat die ouer jeug of leierskap wat uithelp ook soms saam speel.
- Moenie die ysbreker vir langer as 30 sekondes verduidelik nie, anders verloor dit impak en die belangstelling van die jongmense.
- Moenie meer as 30 sekondes neem om die jeug in groepe te deel nie.
- Die persoon wat die ysbreker aanbied moet die persoonlikheid en vermoë besit om sterk leiding te neem.
- Maak seker dat almal kan sien wat besig is om te gebeur anders verloor hulle belangstelling.
- Maak alle materiale wat jy nodig het vir die ysbreker vroegtydig bymekaar en kry dit voor die tyd gereed (wanneer dit lank neem om die voorbereiding te doen verloor jy die jongmense se aandag en belangstelling).
- Weet presies wat jy in hierdie ysbreker wil doen en waarheen jy wil beweeg.
- Verduidelik die ysbreker duidelik en maak seker almal verstaan en weet wat om te doen.
- Handig daarna onmiddelik al die hulpbronne nodig vir die ysbreker oor aan die betrokke mense.
- Laat die ysbreker begin.
- N.S. – Sou jou jeuggroep te groot word om die ysbrekers effektief toe te pas, oorweeg dit om die jeug in 2 of 3 groepe te verdeel en laat elke groep dan die ysbreker in hul betrokke groepe doen om groter deelname te verseker.

1. **KUSSINGGEVEG** - Maak 'n sirkel. Persoon wat eerste uit die sirkel geslaan word val uit. Mag nie bo nek slaan nie.
2. **HOF SITTING** - Kry 'n debateerbare onderwerp. Maak kaartjies waarop staan "jurie", "vir", "teen". Laat die jongmense kaartjies trek en laat die groepe bymekaar sit. Die groep wat die "vir" kaartjies getrek het argumenteer vir die onderwerp en die met die "teen" kaartjies argumenteer teen die onderwerp. Gee hulle kans om hulle inleidingsargument, hulle vrae vir die ander groep en hulle afsluitingsargument voor te berei. Laat die hofsitting begin. Die jurie sal besluit watter party wen. Die regter gee daarna boodskap wat oor die spesifieke onderwerp handel.
3. **OFF YOUR CHAIRS** - Gebruik stoele en *masking tape* om 'n resies baan af te merk. Moenie meer as vier spanne maak nie. Plaas 'n stoel vir elke span by die beginpunt en laat twee span op 'n slag teen mekaar deelneem. Elke span het hulle eie kleur opgeblaasde ballon nodig en 'n tydskrif. Laat die eerste speler van elke span op hulle stoel sit en gee hierdie speler 'n ballon en sy tydskrif. (Hou ekstra opgeblaaste ballonne vir ingeval een van die spanne se ballonne bars). Wanneer jy sê "**OFF YOUR CHAIRS**" moet die eerste lede van die spanne van die stoele opstaan en begin om hulle ballon om die resies baan te slaan. As die ballon die vloer tref moet die persoon van voor af begin. Jy kan 'n ander span se ballon slegs een keer slaan gedurende jou beurt. Wanneer die lede weer by die beginpunt kom dan is dit die volgende persoon in die span se beurt om die ballon om die resies baan te slaan tot elkeen van die span 'n beurt gekry het. Die eerste span wat die *relay* klaarmaak wen. Gereed? *Off your chairs!*
4. **HOLLYWOOD HIGHLIGHTS** - Deel die jongmense in groepe in en gee vir elke groep 'n verhaal uit die Bybel wat hulle so modern as moontlik in hul eie weergawe moet opvoer. Die volgende karakters/verhale in die Bybel kan gebruik word: Adam en Eva, Noag en die Ark, Kian en Abel, Josef wat deur sy broers verkoop is, die verlamde man wat deur die dak na Jesus gesak is, Saggeus, Paulus en Silas in die tronk, Jona en die vis. Gee 'n prys aan die mees oorspronklikste span.
5. **SURPRISE** - Steek "*give-aways*" weg en laat die jongmense dit soek.
6. **HUIS VAN KAARTE** - Deel die jeug in groepe. Gee vir elke groep 'n pak kaarte en kyk watter groep kan die hoogste huis van kaarte bou.
7. **SENSE OF TOUCH** - Deel die jongmense in spanne in. Elke span kry 'n sak met dieselfde items in elke sak. Gebruik items soos 'n appel, lepel, 'n stokkie, kougom, 'n tennisbal. Die leier roep 'n item se naam uit byvoorbeeld vurk, en dan word gekyk watter groep kry eerste die vurk uit hulle sak sonder om in die sak te kyk voor die leier tot tien tel. As hulle suksesvol is word die item eenkant gebêre. Indien nie word die item in die sak gehou. Die doel van hierdie speletjie is om te sien watter groep die meeste items uit hul sak kan haal.
8. **SAMEWERKING** - Deel die jeug in groepe in. Gee vir elke groep 'n lang tou en skêr. Die eerste twee lede van elke groep moet langs mekaar staan, hulle bene aan die

binnekant met die tou vasmaak en die tou dan knip. Hulle moet saam loop van die beginpunt tot die ander kant en dan weer terugloop. As hulle val moet hulle oor begin. Wanneer hulle by die beginpunt kom, moet die derde persoon se been aan een van die eerste twee persone se been vasgemaak word, hulle moet loop tot by die oorkant beweeg en dan terug na die beginpunt en die vierde persoon vasmaak. Die doel is om te sien watter groep het eerste almal aan mekaar vasgemaak en van die eenkant na die anderkant geloop.

- 9. COKE DRINK KOMPETISIE** - Kry 'n aantal jongmense om aan die coke-drink kompetisie deel te neem. Kyk watter vyf drink 'n blikkie coke eerste op. As hulle die blikkie leeg gedrink het, moet die jongmense onmiddelik hulle blikkie op hul kop sit. Gee daarna vir die finalise elkeen 'n half liter coke en sien wie drink dit eerste klaar. Daarna kry die twee deelnemers wat hul coke die eerste opgedrink het elk 'n liter bottel coke om te drink.
- 10. EATING AND DRINKING RELAY** - Koop koeldrankstroop, weet-bix, suurlemoensap, marshmallows, mariebeskuitjies. Deel die jongmense op in groepe. Laat elke groep in 'n ry staan. Die eerste persoon in die ry moet vorentoe hardloop en die koeldrankstroop drink en terughardloop. Wanneer die eerste persoon terug is hardloop die tweede persoon in die ry en eet so gou moontlik die marshmallows op. Wanneer die tweede persoon terug gehardloop het na die res van die groep hardloop die derde persoon en eet al die mariebeskuitjies, die vierde drink die suurlemoensap en die vyfde eet die weet-bix. Kyk watter groep voltooi eerste.
- 11. MUMMY WRAP** - Deel die jeug in groepe in. Elke groep moet 'n leier aanstel. Gee elke groep twee rolle toiletpapier en laat hulle die leier van hulle groep toedraai soos 'n mummy. Die span wat wen is die span wat hulle leier eerste toegedraai kry.
- 12. DIE APPEL HAP EN SMARTIE SOEKTOG** - Berei voor die tyd drie bakke met water voor met 'n appel in elke bak. Gooi in 'n ander bak koekmeelblom en omtrent 20 of meer smarties. Kies deelnemers of laat die hele groep deelneem indien jy genoeg bakkie met water en smarties het. Die deelnemers moet teen mekaar kompeteer. Die eerste deelnemer van elke groep hardloop, neem 'n hap uit die appel (alles word gedoen sonder om hande te gebruik), soek soveel moontlik smarties uit die meel (met sy/haar mond) en gooi die smarties in die laaste bak in die ry. Kyk watter deelnemer of groep het die meeste smarties uit die meel gehaal. Die groep met die meeste smarties wen.
- 13. VLAGGIES** - Almal lê plat op die grond op hulle maag met hulle gesig in die teenoorgestelde kan van waar die vlaggies omtrent 50 meter weg van hulle geplant is. Daar moet egter 'n paar vlaggies minder as kinders wees. Op die blaas van die fluitjie moet die jongklomp op spring en elkeen 'n vlaggie probeer kry. Die sonder 'n vlaggie val uit. Verminder die vlaggie tot daar net twee jongmense is wat teen mekaar kompeteer. Die laaste persoon om die vlaggie te gryp wen.
- 14. CHUBBY CHEEKS** - Kry drie of vier mense om deel te neem. Gee vir elkeen 'n pak marshmallows. Die doel van hierdie speletjie is om te sien watter persoon die meeste marshmallows in sy/haar mond kan kry sonder om dit te kou of in te sluit.

Nadat elke persoon 'n marshmallow in sy/haar mond gesit het moet hy of sy sê: chubby cheeks.

- 15. DRINKING RELAY** - Deel die jongmense in vier of vyf groepe. Gee vir elkeen 'n beker wat 'n liter koue koeldrank bevat en 'n strooitjie. Kyk watter persoon/groep maak hulle koeldrank eerste klaar deur dit deur die strooitjie te drink.
- 16. BANANA SPLIT IN DIE MOND** - Deel die jeug in groepe. Elke groep moet 'n leier kies wat plat op sy/haar rug gaan lê. Die ander persone in die groep moet 'n *banana split* in sy/haar mond bou, maar hulle moet op stoele staan en dit van die stoel af laat val tot in die leier se mond. Maak eers 'n *dropping* met roomys, dan stroop, 'n piesang, neute, *whipping cream* en uiteindelik 'n *cherry* in die persoon se mond. Kyk watter groep bou eerste die *banana split*. Nog opsies: die persoon wat op die stoel staan kan geblinddoek word terwyl ander vir hom/haar instruksies gee. Kyk watter groep bou die mooiste *banana split*.
- 17. PENQUIN SOKKER** - Gee vir elke persoon 'n lap, lank genoeg om hulle knieë vas te bind. Elke persoon moet sy/haar eie knieë vasbind met die tou. Dit sal dit onmoontlik maak vir die jongmense om te hardloop. Spelers sal dus net kan beweeg deur basies hulle voete te *shuffle*. Deel die jongmense nou in twee spanne en laat hulle sokker speel. Dit word skreeu snaaks om te sien hoe die spelers probeer speel met hulle knieë wat vasgebind is.
- 18. SEEPGLAD** - Deel die jongmense in twee groepe op en laat hulle in parallel rye plat lê met hulle gesigte na mekaar toe. Plaas in die middel 'n bak met water en 'n sepie in. Nommer die jongmense as volg:
1 2 3 4 5 6 7 8 9
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Roep 'n nommer en daardie nommers moet opspring en kyk wie kry eerste die seep vasgevat, moet dan terughardloop en weer gaan lê sonder om die seep te laat val. Daardie groep kry 'n punt. Wanneer die seep laat val verloor hulle die punt en word die punt aan die ander groep gegee.
- 19. SEEPKRIMP** - Gee vir elke groep 'n bak water met seep daarin. Kyk watter groep kan in 10 minute hulle koekie seep die kleinste kry, sonder om dit te breek. Elke persoon in die span moet 'n geleentheid kry om die koekie seep te help kleiner maak.
- 20. SHOKOLADE EET** - Sit 'n bord met 'n gevriesde blok shokolade, mes vurk, baadjie, hoed en serp in die middel. Laat die jongmense in 'n groot sirkel om dit sit en 'n dobbelsteen gooi. Die persoon wat eerste 'n ses gooi gaan na die middel. Die res van die groep hou aan om die dobbelsteen te gooi. Die persoon wat in die middel gaan moet die klere aantrek en dan die blok shokolade begin sny met mes en vurk en eet. Sodra die volgende persoon 'n ses gooi moet daardie persoon alles los, klere uittrek, die persoon wat ses gegooi het moet begin om klere aan te trek en shokolade te sny en eet tot die volgende persoon 'n ses gooi. As die persoon nog besig is om klere aan te trek wanneer die volgende ses gegooi word moet hy onmiddelik uittrek en terug in die sirkel gaan sit.

- 21. WAT HET JY AAN?** - Laat die jongmense in twee lang rye staan, skouer teen skouer en die rye moet vir mekaar kyk, elkeen in die ry moet 'n maat oorkant hom/haar hê. Gee hulle vyf tellings om te kyk hoe die persoon oorkant hulle lyk. Laat hulle omdraai en nou moet elkeen iets omtrent sy/haar klere verander. Laat hulle weer omdraai en kyk of die persone aan die teenoorgestelde kant kan sien wat die ander verander het omtrent hulle voorkoms. Herhaal 'n paar keer.
- 22. LENGTHS OF STRING MIXER** - Deel toue met verskillende lengtes uit, maar elke tou het 'n maat (ander tou) wat dieselfde lengte is. Elke persoon moet die ander persoon vind wie se tou dieselfde lengte is as syne. Wanneer hulle mekaar vind moet hulle met mekaar gesels en mekaar leer ken.
- 23. LINK UP** - Gee vir elke jongmens wat opdaag tien *paper clips* (as dit 'n klein groepie is kan elkeen 20 of 30 kry). Elke jongmens moet probeer om die ander te oorreed om hulle peperclips saam met sy/haar *paper clips* in te hak om sodoende die langste string van *paper clips* te maak. Die eerste drie jongmense wie *paper clips* kry moet egter duidelik verstaan dat hulle onder geen omstandighede met mekaar mag saamsmelt nie. Die doel van hierdie ysbreker is om te sien hoe die groepe die nuwelinge oorreed om deel van hulle te word.
- 24. SWAMP CROSSING** - Gee elke span drie bakstene. Wys duidelik waar die begin- en eindpunt is. Hulle moet die hele span van die beginpunt na die eindpunt neem en mag slegs die bakstene gebruik om hulle oor te kry. Hulle moet hulle verbeel die mat/gras is water en 'n ou wat daarin val verdrink en val uit die span. Kyk watter span kan die meeste mense in die korste tyd van die een kant na die ander oorkry.
- 25. ENCORR** - Deel die jeug in spanne op en elke span kies 'n naam vir die span. Gee woorde soos liefde, rivier, meisie, baby ens. Wanneer 'n span 'n lied ken met daardie woord in moet hulle hul naam eerste uitskree. Die span wat hul spannaam eerste uitskree kry eerste geleentheid om die lied in unison te sing. As die hele span die lied in 'n eenheid saam sing kry hulle vyf punte. As net een persoon in die groep die lied sing dan kry hulle net een punt.
- 26. JELLO SUCK** - Maak 'n paar pakkies jellie aan. Gee vir elke span 'n bakkie met jellie en 'n strooitjie. Die span wat eerste die jellie opsuig wen.
- 27. "THE IT"** - Al die jongmense sit in 'n sirkel op stoele en een persoon staan in die middel. Hierdie persoon word die "*it*" genoem. Hy/sy roep 'n eienskap op byvoorbeeld almal wat swart aan het, of almal met wit tande, almal sonder skoene ens. Die jongmense wat dit wat die persoon roep aan het of verteenwoordig moet opspring en stoele ruil (maar hulle mag nie met die persone langs hulle ruil nie). Die "*it*" wat in die middel staan moet probeer om dan 'n sitplek te kry. Die persoon wat laaste staande bly is die volgende "*it*".
- 28. MUSICAL CHAIR TEQUILLA** - Speel *musical chair*. Die persoon wat sonder 'n stoel is wanneer die musiek stop moet 'n "*tequilla*" drink. Die *tequilla* kan enige nie-

alkoholiese drankie wees wat sleg is soos suurlemoen sap, koeldrankstroop, worscestersous ens.

- 29. HOOR MY NET EEN KEER** - Hierdie ysbreker help jongmense om die Bybel te leer ken. Laat jongmense twee twee bymekaar sit. Die reël: Jy roep uit die plek waar die teksvers in die Bybel is net een keer, maar jy doen dit agterstevoor. Byvoorbeeld:

"16" dan

"3" dan

"Johannes"

"GO!"

Dit is natuurlik Johannes 3:16.

'n Span wat korrek geantwoord het mag nie die volgende vraag antwoord nie om al die spanne 'n kans te gee om punte op te bou. Die eerste span wat vier punte het wen.

- 30. PAASFEES YSBREKER** - Jy kan of eiers uithol of koekies bak en papiertjies daarin plaas wat seëninge van God opgeskryf het. Met die opening van die bash, gee die jongmense geleentheid om hulle koekie of eier oop te breek en gee van die jongmense kans om dit voor die hele groep te lees.

- 31. MY GOD IS "AWESOME" VIR MY....** - Begin deur jongmense geleentheid te gee om te begin deur te sê: "God is "awesome" vir my want...." en dan kan hulle die wonderwerk noem wat God in hulle lewe gedoen het die afgelope week. 'n Alternatief is om jongmense in groepe te deel en kyk watter groep se jongmense kan die vinnigste na vore kom om dit te deel. Hierdie ysbreker gaan jongmense leer om vrymoedigheid te kry om te getuig van God se liefde en krag.

- 32. BACK SPELL** - Deel die jeug in groepe. Laat 2 jongmense uit elke groep na vore kom en laat een op die stoel sit en een agter hom staan. Laat die een wat staan een van die vyf-letter woorde kies wat jy op 'n papier geskryf het. Die persoon wat agter staan moet letter vir letter op die persoon voor hom se rug skryf. Na elke letter geskryf is moet die persoon voor die letter uitroep. Vir elke regte antwoord kry die span 'n punt. Kyk watter groep kan eerste en die vinnigste die woord uitroep wat op hulle rug geskryf is.

- 33. UNTANGLE** - Die hele groep moet binne 'n sirkel staan en elke persoon moet met die een hand iemand se hand vas hou en met die ander hand iemand anders se hand vashou. Hy mag nie albei hande van dieselfde persoon vas hou nie, elke hand moet 'n ander persoon se hand vashou. Belangrik: dit mag nie met die persoon wees wat langs hulle staan nie. Nou dat hulle in 'n *jumble* is, gee die GO! woord en laat hulle *untangle* sonder om mekaar se hande te los. Kyk hoe lank dit neem en of hulle hul tyd kan verbeter.

- 34. BALLON BUSTER** - Neem drie seuns eerste en met die tweede rondte drie meisies. Gee vir elkeen 'n pakkie ballonne en laat hulle na vore kom vir die kompetisie. Wanneer jy sê GO! moet die jongmense begin om elke ballon op te blaas tot dit bars. Hulle het 90 sekondes. Gebruik verkieslik groot ballonne. Die eerste om al sy ballonne of die meeste ballonne in die 90 sekondes te blaas en te bars wen!

- 35. NOG 'N BALLON BUSTER** - Deel die jongmense in groepe in. Met die blaas van die fluitjie hardloop een persoon van elke groep na een van die persone wat ballonne vashou en neem een ballon. Hardloop na die stoele en gaan sit op die stoele met die doel om die ballon te bars. Sodra die ballon gebars het hardloop die persoon terug na sy span en die volgende persoon hardloop tot al die ballonne van die groep gebars is. Groep wat eerste al hul ballonne bars, wen.
- 36. EINDTYD KOERANTBERIGTE** - Gee die jongmense tyd aan die begin om “*mock*” artikels te skryf wat mag verskyn in die koerante met die wegraping. Wat sal die “*lead stories*” wees met die verdwyning van duisende Christene van hulle motors, werk en huise? Gee vir hulle idees om mee te werk byvoorbeeld: Hoe gaan die polisie die verkeer hanteer? Hoe gaan die lughawe die verdwynings verduidelik? Wat sal die President sê?
- 37. GRAPE EXPECTATIONS** - Kies ‘n verskeie jongmense wat twee twee in ‘n groep is. Die een persoon in die groep het ‘n bakkie met druiwe in, terwyl die ander persoon in die groep ‘n sekere afstand van hierdie persoon staan met ‘n tregter in sy mond. Laat die persoon ‘n druiwekorrel op ‘n slag na die persoon gooi met die doel om dit in die tregter te gooi. Haal dan elke keer die druiwekorrel uit vir die volgende een om gegooi te word. Kyk watter persoon uit die groepe die meeste druiwekorrels kan vang.
- 38. FLOWER POWER** - Kondig af dat al die jongmense die volgende week ‘n blom met ‘n redelike lang stingel moet bring. Deel dan die week wanneer almal hulle blomme bring die jongmense in verskeie groepe en laat elke groep ‘n rangskikking bou. Punte word deur die leiers gegee aan die groepe om te kyk wie die mees oorspronklikste of mooiste rangskikking maak.
- 39. CHEF YSBREKER** - Lê die bestandele vir die maak van eenvoudige koekies voor uit op lang tafels. Suiker, maatlepels, botter, melk, die pakkie met die koekie mengsel ensovoorts moet opgelyn wees. Deel die jeug in groepe en een uit elke groep moet na vore kom. Daar moet ‘n gelyke balans seuns en meisies voor wees. Hulle moet die instruksies volg en die mengsel binne drie minute aanmaak. Aan die einde van die drie minute of hulle alle bestandele in het of nie, word die mengsel in die koekiepanne gegooi en gebak in die kerk se oond gedurende die jeugdiens. Elke groep kan hul koekies na die diens eet.
- 40. ADVERTENSIE TYD** - Plaas die volgende op ‘n tafel: ‘n blikkie coke, boks kleenex, pakkie pleisters, boksie shokolade. Deel die jongmense in groepe en een uit elke groep moet op die woord GO! hardloop en een van hierdie items gryp. Die groep moet ‘n TV advertensie maak van die produk wat hulle geneem het. Almal in die groep moet deel wees van die advertensie. Laat leiers die verskillende groepe se advertensies beoordeel en ‘n prys gee vir die wenspan.
- 41. GIVE-AWAY YSBREKER** - Gee vir elke persoon ‘n papier met ‘n nommer op soos die jongmense inkom. Wanneer die *bash* begin trek nommers en deel pryse uit.

- 42. GIVE-AWAY YSBREKER** - Blaas 'n ballon op en laat musiek speel. Wanneer die musiek stop kry die persoon wie die ballon in sy hande het 'n prys.
- 43. GIVE-AWAY YSBREKER** - Plak shokolade of geld onder 'n stoel of paar stoele vas. Laat die jongmense dit soek. Die persoon wat die shokolade of geld kry, kan dit hou.
- 44. MOND TUG-OF-WAR** - Deel jongmense in groepe van twee in 'n groep. Gee vir elke groep 'n lang toutjie met 'n marshmellow in die middel gebind. Op die woord GO! moet die twee persone hulle kant kant van die toutjie in hulle mond sit, hulle hande dan agter hulle rug hou en so vinnig moontlik met hulle mond tot in by die marshmellow beweeg. Die een wat eerste by die marsmellow kan kom en die marshmellow eet, wen.
- 45. XTREME YSBREKERS** - Kry 'n paar houers en plaas sakke ys en water daarin. Laat val 20 *marbles* in elke houer en deel die jeug in groepe van die hoeveelheid houers wat daar is. Laat hulle op die woord GO! begin en kyk watter groep eerste die *marbles* met hulle tone uit die ys kan uithaal.
- 46. SMELT WEG** - Laat vrywilligers na vore kom en gee vir elkeen 'n blokkie ys. Kyk watter persoon kan sy/haar blokkie ys eerste laat smelt. Hulle mag slegs die blokkie ys in hulle hande hou en nie in hulle monde of op ander dele van hulle liggaam plaas om dit te laat smelt nie.
- 47. LUISTER** - Kry 'n cd's of kassette met verskillende geluide op. Deel die jeug in groepe en gee elke groep 'n pen of papier. Plaas drie kassetspelers op verskillende plekke in die vertrek. Elke kassetspeler het verskillende geluide op. Die uitdaging is om te kyk watter groep kan die meeste geluide neerskryf wat hulle kon identifiseer in 'n tydperk van 3 minute. Sound effects kan insluit: mense wat sag, water wat spash, kat wat meow, bal wat hop, glas wat breek, kitaar wat ingestel word ens. Maak seker jy het 'n lys van die effekte wat jy opgeneem het. Hierdie ysbreker kan aangepas word om te praat oor die verskillende geluide wat ons hoor wat God se stem laat stil word in ons lewens.
- 48. VUURHOUTJIEBOKSIE** - Kry verskeie leë vuurhoutjiekse. Deel die jeug in spanne op. Deel dan elke span in die helfte en laat die twee groepe van elke span regoor mekaar staan met 'n sekere afstand tussen hulle. Laat die een kant van elke span begin deur die vuurhoutjiekse sowel as hulle hande op die grond te hou. Kyk watter span kan die boksie die vinnigste met hulle neuse van die een kant na die ander kant stoot. Die span van wie al hulle lede eerste klaar is, wen.
- 49. RUG TEEN MUUR** - Deel jeug in groepe. Laat uit elke groep een persoon met sy rug teen die muur staan. Daardie persoon moet dan stadig na onder gly terwyl die voete na vore loop en die persoon moet dan stop wanneer dit lyk asof hy op 'n stoel sit. Kyk watter jongmense kan die langste in hierdie posisie bly.
- 50. FLUIT MET MARIE BESKUITJIES** - Laat vrywilligers na vore kom. Gee elke persoon drie marie beskuitjies om te eet. Kyk wie is eerste klaar en kan drie note fluit sonder dat krummels van die marie beskuitjies uit sy mond kom.

- 51. GRIEKSE PARTYTJIE** - Deel jeug in groepe van 10 op. Speel Latyns-Amerikaanse Christelike Musiek en gee vir elke groep 'n kans om hulle griekse dans te oefen (mekaar se arms ingehad bymekaar terwyl groep in sirkel staan en in 'n rigting dans met bene wat hulle kort kort skop ensovoorts.) As hulle hul dans perfek gekry het, laat al die groepe hul danse gelyk doen en wanneer die musiek stop skree iemand "oepa" waarna die leier van elke groep 'n bord stukkend gooi. Nou is die uitdaging om te kyk watter groep kan hulle bord die vinnigste weer aanmekaar sit en watter groep se bord is die beste aan mekaar gesit.
- 52. KRUIWA-STOOT** - Deel die jeug in gelyke groepe op. Een persoon staan op sy hande terwyl 'n ander persoon sy voete in die lug vashou. Loop op die hande terwyl sy voete deur die staande ou gedra word na die ander kant. Wanneer die twee klaar is loop die volgende twee ouens tot die ander kant toe. Kyk watter groep se jongmense is eerste almal aan die ander kant.
- 53. LEPEL-&EIER LOOP** - Deel jeug in gelyke groepe op. Een persoon het 'n lepel met 'n eier bo-op die lepel. Daardie persoon moet tot die streep aan die ander kant loop en terug. Die lepel en eier moet vir 'n volgende persoon in die groep aangegee word wat dieselfde doen. Elke persoon wat terugkom moet gaan sit. Dit groep wat eerste almal sit wen. Wanneer 'n groep se eier van die lepel van en breek is die groep uit.
- 54. RED ROVER** - Deel jeug in groepe twee groepe op. Die een groep hou almal hande en staan in 'n lyn, sy teen sy op een kant van die vertrek. Die ander groep doen dieselfde en die twee groepe moet vir mekaar kyk. Een groep sal iemand se naam as volg roep: "Red Rover, Red Rover, let ___ come over" Daardie persoon sal oorgaan na die ander span en probeer om twee hande wat verbind is te verbreek. Hulle mag nie hulle hande gebruik of oor hulle hande lê om dit te doen nie. As hy nie daardie konneksie kan verbreek nie, moet hy deel van daardie span word. As hy wel die konneksie kan verbreek word daardie mag hy een van die twee deelnemers betrokke saam terug neem na sy span toe. Om dit regverdig te maak kan jy die aantal kere wat 'n persoon se naam uitgeroep word beperk of die aantal kere wat hulle na sekere individuele toe gaan om hulle hande-kontak te verbreek kan ook beperk word of elkeen kry 'n beurt en nie een persoon se naam mag herhaal word nie.
- 55. WEATHER VANE** - Laat die jongmense uitgesprei staan in 'n vertrek of oop area. Die leier sal aan die deelnemers uitwys die vier kompas rigtings naamlik noord, oos, suid en wes. Laat hulle almal saam herhaal en die rigtings uitwys om seker te maak almal verstaan. Wanneer 'n rigting uitgeroep word moet die speler onmiddelik spring met hulle gesigte na die rigting wat genoem is. Dit word gedoen deur 'n kwart, half of driekwart draai. Maak seker dat alle spelers draai in dieselfde rigting. Jy kan 'n reel maak dat indien jy 'n rigting roep waarin hulle reeds staan hulle heeltemal moet omspring of glad nie spring nie. As hulle nie veronderstel is om te spring nie, sal die wat wel gespring het uitval. Enigiemand wat in die verkeerde rigting land is uit die game.

- 56. SARDINES** - Hierdie speletjie is “hide and seek” met ‘n “twist”. Kies een persoon om te gaan wegkruip en die res van die spelers moet die wegkruiper soek. As die soekers die wegkruiper vind waar hy wegkruip, moet hulle in “squeeze” in die wegkruipplek saam met die wegkruiper. Dit word gedoen tot die laaste soeker die wegkruipplek vind. Die laaste persoon is die nuwe wegkruiper.
- 57. ROWDY CANDY RELAY** - Deel jeug in groepe en gee elke groep ‘n kleur. Op die grond plaas ‘n lang ry toiletpapier en versprei die candy oor die lengte van die papier. Die spanne moet opgelyn wees. Op die woord “go” moet die eerste persone van die onderskeie spanne op hulle hande en knieë kruip na die waar die toilet papier is. Hulle mag net hulle tande gebruik om een kleur (hulle span se kleur) candy op te tel. Hulle mag nie hulle hande gebruik nie. Dan staan elkeen op en hardloop terug na die span en wys die kleur candy in sy mond vir die volgende persoon wat die kleur moet uitroep. As die kleur verkeerd is moet die persoon terug gaan en dit weer doen. Dan kruip die volgende persoon. Elke deelnemer kan sy candy eet nadat die spanmaat die kleur uitgeroep het. Die eerste span se kleure wat op is, wen!
- 58. CHOCOLATE CUT** - Vries ‘n “slap” shokolade in die vrieskas. Laat al die jongmense in een groot sirkel sit. Sit in die middel van die kring die gevriesde shokolade, mes en vurg en ‘n baaidjie en serp. Speel musiek en laat hulle ‘n bal omstuur van die een persoon na die volgende. Wanneer die musiek stop moet die persoon wat die bal het opspring so gou as moontlik die baaidjie en serp aantrek en die shokolade begin sny met die mes en vurg en hy mag die gedeelte wat hy afgesny het eet. Terwyl die persoon opspring begin die musiek dadelik weer speel en die voorwerp word weer in die rondte gestuur. Wanneer die musiek stop moet die persoon vinnig klere uittrek en gaan sit, terwyl die persoon by wie die voorwerp gestop het weer die klere begin aantrek en sny aan die shokolade en so herhaal dit tot die shokolade opgesny en geëet is.
- 59. YARN CIRCLE** - Jongmense deel in groepe en elke groep staan in ‘n sirkel. Gee ‘n rol tou vir elke groep. En die volgende gebeur in elke groep. Die eerste persoon wat die rol tou het getuig van ‘n rede hoekom hy/sy dankbaar is teenoor die Here. Dan gooi daardie persoon die rol tou na enige ander persoon toe, terwyl hy/sy nog aan die punt vashou. Die volgende persoon getuig en hou nog aan sy/haar punt vas en gooi die rol na die volgende toe, totdat daar ‘n mooi patroon gevorm is met die tou wat oor en weer gegooi is, totdat almal ‘n beurt gehad het. Daarna laat twee of drie van die ouens hulle punt waaraan hulle vashou laat sak. Met hierdie speletjie kom die belangrikheid om as ‘n span saam te werk in die dinge van die Here baie duidelik uit. Sodra iemand sy/haar punt laat val, dan val die patroon uitmekaar en lyk dit nie meer mooi nie.
- 60. VROT-EIER** - Laat al die jongmense in ‘n sirkel sit. Jongmens A hardloop met ‘n klein voorwerp en moet ongesiens hierdie voorwerp agter ‘n ander persoon wat sit se rug plaas. Wanneer die ander persoon agterkom moet hy opspring en hardloop om die persoon te vang voor hy gaan sit op die plek waar hy die voorwerp laat sak het. Indien hy gevang word is hy “aan” en moet hy weer dieselfde doen. Indien jongmens B nie vir jongmens A kon van nie, dan doen jongmens B weer dieselfde as wat jongmens A aan die begin gedoen het.