








# BLOEDRAAK: BLOODY BATTLE

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
10 of 20	van 10 tot 16	JRK-groep	buitenspel	1,5 uur	5
		 jeugdverenigingen 			

## Doel

De deelnemers steken wat op over de bestanddelen van bloed en ze krijgen er een toffe activiteit bovenop.

van water en eiwitten. In een laatste fase wordt al het individueel gemaakte plasma gemengd.



## Materiaal

- eieren (2 per deelnemer)
- zout
- water
- bloedbestanddeelkaartjes (bijlage)
- minimum 15 blikken
- 3 tennisballen
- 1 grote spuit per deelnemer
- dassen
- etiketten
- grote kartonnen dozen
- doeken
- touw
- papier en plakband



## Activiteit

De kinderen verzamelen tijdens het spel verschillende bestanddelen van bloed om in de eindfase bloed te maken.

In de eerste fase verzamelen de kinderen de drie hoofdbestanddelen van bloed. Hierna moeten ze die bestanddelen aan elkaar binden tot plasma met behulp

## Fase 1

Elke deelnemer krijgt een kaartje waarop een rode bloedcel, een witte bloedcel of een bloedplaatje staat. Zorg ervoor dat er telkens ongeveer evenveel rode bloedcelkaartjes, witte bloedcelkaartjes als bloedplaatkaartjes in het spel zijn. De kinderen mogen de kaartjes niet aan elkaar laten zien! Naast een kaartje krijgt iedereen ook een (rode) das of lint. Deze moeten ze rond hun buik binden of uit hun broek laten hangen zodat het net een navelstreng lijkt (zoals bij dassenroof, maar dan op de buik).

Iedereen loopt rond over een stukje afgebakend terrein. De deelnemers moeten de drie verschillende kaartjes proberen te verzamelen. Dit kan door met de andere spelers te "navelstrengen". Bij het navelstrengen dagen twee spelers elkaar uit en moeten ze proberen de navelstreng van de andere te bemachtigen. Wie verliest en zijn navelstreng kwijt is, moet een kaartje (naar keuze als hij er meerdere heeft) afgeven aan de winnaar. Na de ruil krijgt de verliezer zijn navelstreng terug.

Heeft iemand geen kaartjes meer dan kan hij er een nieuw verdienen bij de bloedbankleider. De bloedbankleider hangt met een touw van 3 meter vastgeknoopt aan een boom. Aan zijn lichaam hangen verschillende navelstrengen met telkens één kaartje aan. Kinderen zonder kaartje moeten een navelstreng van de bloedbankleider roven. Die kan niet al te ver gaan lopen, dus het zal hen wel lukken.



## Fase 2

Spelers die de drie bestanddelen van bloed hebben (dus drie verschillende kaartjes) moeten nu

- 1) de nodige andere bindende bestanddelen van plasma winnen bij de plasmabank en
- 2) plasma maken met alle gewonnen bestanddelen (hiervoor mogen ze samenwerken).

### Bestanddelen verzamelen

Maak een toren met minstens 15 conservenblikken. Geef 9 blikken een sticker met:

- H<sub>2</sub>O's OF water (totaal: 6)
- eiwitten/proteïnen (totaal: 2)
- minerale zouten (totaal: 1)

De overige blikken krijgen geen sticker.

Zodra een speler in de eerste fase zowel een rode bloedcel, een witte bloedcel als een bloedplaatje heeft verzameld, mag hij met drie balletjes proberen de toren neer te kegelen. De spelers die 3 verschillende kaartjes afgeven, krijgen 3 tennisballetjes om tegen de toren te gooien. Alle bestanddelen (dus alle blikken met sticker) moeten omgevallen zijn.

Staat er nog één of meerdere blikken recht met een sticker dan is de poging mislukt en moet de deelnemer opnieuw 3 verschillende bloedcel- en bloedplaat-kaartjes gaan verzamelen. Is het wel gelukt, dan krijgt de speler 1 ei, 1 snuifje zout en 6 eenheden water.

### Plasma maken

Maak een plasmamachine met kartonnen dozen, doeken, tafels en touw waar de kinderen kunnen doorkruipen. Verwerk ook nog wat knoppen en hendels in je machine waar ze onderweg op moeten duwen. Aan de ene kant zet je een kommetje waarin de spelers het net gekregen water in moeten doen, aan de andere kant een leeg kommetje. De deelnemers moeten het water van de ene kant naar de andere transporteren via de mond, mét het ei onder hun oksel. Is al het water overgebracht, dan kunnen ze het ei toevoegen in het kommetje.

Maar ook het zout hoort erbij! Plak 6 witte papieren in de lengte aan elkaar. Leg deze op de grond en zet aan het einde van de strook het kommetje met water en ei. De deelnemers blazen het zout voort tot aan het kommetje met water en ei. Alles wordt nu gemengd en in een spuit gedaan. Het plasma is gemaakt!

## Fase 3

### Plasma vermenigvuldigen

Met een gevulde spuit gaan de deelnemers naar een ander stukje afgebakend terrein (bij voorkeur een stukje bos of een plek waar de deelnemers zich kunnen verstoppen achter kussens, struiken, karton). Aan de rand van het terrein staat een labodeskundige. Deze schrijft een rekensom op het voorhoofd van de deelnemer en fluistert de oplossing van de rekensom in zijn oor. Dan pas mag de deelnemer het terrein betreden en op zoek gaan naar andere spelers.

Komt de speler iemand tegen, dan moet die proberen die persoon te raken met zijn spuit. Waarschuw de speler dat hij zuinig moet zijn, want hij beschikt niet over veel plasma! Wanneer je iemand geraakt hebt, krijg je 5 seconden de tijd om de som op diens voorhoofd op te lossen. Lukt dit niet, dan gaan jullie terug uit mekaar. Is het antwoord juist dan gaan de twee plasmadragers samen naar de labodeskundige waar ze worden verbonden met een reep katoen rond de armen. Een bloedband is ontstaan!

De vastgebonden deelnemers gaan dan terug naar het terrein met hun plasmaspuiten op zoek naar een nieuwe bloedbroeder of -zuster met een rekensom op zijn/haar hoofd. Hoe groter de bloedband, hoe beter!

Het spel stopt als alle deelnemers bij één of andere bloedband horen. Wie de grootste bloedband heeft gemaakt is met zijn groepje gewonnen.

## Bijlage

