

Fun en Ontdenkende
Spellen

25

Inter-
generationele
Ontdekkings
Spellen



Intergenerationeel

Intergenerationele Ontdekkings Spellen

Deze verzameling van spellen helpt mensen van alle leeftijden samen spelen en ontdekken zo belangrijke levens lessen.

Mensen van alle leeftijden houden ervan om te spelen. Dit is nog specialer wanneer verschillende generaties samen spelen en leren.– Kinderen, jongeren, volwassenen en senioren. Iedereen kan anders bijdragen. Iedereen kan van elkaar leren.

Deze verzameling van spellen kunnen gebruikt worden op FamilyGames, een festival of familiekamp. Het zijn een verzameling van activiteiten dat zal helpen om snel te connecteren, samen lachen en uitdagen om nieuwe ideeën te ontdekken.

Wanneer de facilitator de groepen verdeeld in “familie teams”, betekend dit dat de groepen horen te bestaan uit verschillende leeftijden en groottes. Ze hoeven niet uit biologische families te bestaan.

Sommige spellen zijn enkel voor het plezier. Sommige spellen kunnen gebruikt worden voor groeps-ontdekking en sommige spellen focussen op Bijbel verhalen. Kies een spel dat het beste bij jouw doel past!

1. Water Ballon Volley

15-20 minuten fun spel om samenwerking te bouwen

Spelers: 8+ spelers | paren van teams van 4-6 mensen | Families

Benodigdheden: waterballonen; handdoeken

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in twee teams en maak paren. Elk paar krijgt een handdoek en elke speler houdt twee hoeken van de handdoek. Een kant begint door een waterballon te plaatsen in het midden van hun handdoek. Het doel van het spel is om de ballon van een kant naar de tegenstander te werpen, die hem dan opvangt met hun handdoek. Dit kan gespeeld worden met een net tussen of simpelweg met een 3m afstand tussen de werpers en het tegenoverstaand team.

Variaties

- Sta verder uit elkaar om de taak wat uitdagender te maken.
- Geef teams van 4-6 een groot bedlaken, waar iedereen samenspeelt.

Debrief

Kijk tijdens het spel en wees curieus. Let op hoe spelers reageren op een uitdaging. Vraag hen dan 5 vragen om discussie te wekken. Hoe zou jij goede communicatie beschrijven bij dit spel?

2. Muzikale Eilanden

Leuk spel van 10-15 minuten om iedereen mee te laten doen.

Spelers: 15+ spelers | Eén groep | Gezinnen

Benodigheden: karton van verschillende groottes, muziek

Hoe te spelen

Verspreid kleine stukjes karton over de vloer om eilanden te vormen. Wanneer de muziek begint, lopen de spelers in een cirkel rond. Als de muziek stopt, moet elke speler een eiland vinden om op te staan. Als er ruimte is, kunnen meerdere spelers op hetzelfde eiland staan. Iedereen die niet op een eiland past, is af. Verwijder eilanden uit het spel om het moeilijker te maken. De muziek begint opnieuw en het spel gaat door. De laatste overgebleven speler wint.

Variaties

Koppels moeten hetzelfde eiland delen als ze dezelfde leeftijd hebben, dezelfde geboortemaand, dezelfde beginletter in de naam, enzovoort).

Debrief

Tijdens de wedstrijd, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers elkaar hebben geholpen. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen.

- Hoe voelde je je toen iemand je hielp op hun eiland te komen?

3. Spons Estafette

Leuk spel van 10-15 minuten om team samenwerking op te bouwen

Spelers: 10+ spelers | team van 10 | Families

Benodigheden: 2 emmers en 1 spons per team, maatbeker

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in teams van 10. Elk team staat in een rij met aan elk uiteinde een emmer. De emmer aan één uiteinde zit vol water met een spons erin. De eerste speler dompelt de spons onder en geeft hem vervolgens door aan de persoon erachter. De spons moet door de handen van alle spelers worden doorgegeven en de laatste persoon knijpt hem uit in de emmer aan het andere uiteinde. De spons wordt dan weer doorgegeven langs de rij en het proces begint opnieuw.

Variaties

- Laat de spons over de hoofden gaan en kom terug door de benen..

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers samenwerkten en elkaar aanmoedigden. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen.

- Heeft iemand in jouw team de aanmoediger gespeeld? Wat was het effect op het team?

- Hoe groei je in het zijn van een aanmoediger voor anderen?

4. Eilandteams

Een leuk spel van 10-15 minuten om iedereen mee te laten doen

Spelers: 15+ spelers | Teams van 8-10 | Families

Benodigdheden: krantenpapier, muziek

Hoe te spelen

Verdeel de groep in "familie" teams van ongeveer 8-10 personen. Geef elk team een groot vel krantenpapier.

Terwijl de muziek speelt, moet elk team door de ruimte bewegen en voortdurend met elkaar verbonden blijven. Wanneer de muziek stopt, moeten ze allemaal op het krantenpapier staan zodat niemand van hun team er af valt.

Na een ronde vouwt elk team hun papier doormidden voordat de muziek weer begint. Het spel gaat op dezelfde manier verder terwijl de muziek speelt en dan stopt.

Variaties

- Gebruik verschillende muziekstijlen om verschillende stemmingen te creëren om op te bewegen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers strategie gebruiken. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Hoe veranderde jouw strategie naarmate de taak uitdagender werd?

5. Schroothoop

Activiteit van 15-20 minuten om de groep uit te dagen

Deelnemers: 15+ deelnemers | Teams van 3-5 personen |
Gezinnen

Benodigdheden: krant; rol plakband

Hoe te spelen

Verdeel de groep in teams van 3-5 personen. De teams krijgen een krant en een rol plakband om een vrijstaande toren te bouwen. Het team met de hoogste vrijstaande toren wint de uitdaging. Stel een tijdslimiet van 10 minuten in.

Variaties

- Voeg creativiteit toe om de winnaar te bepalen.
- Als het papier sterker is dan een krant, kun je zeggen dat de toren een boek bovenop moet kunnen dragen (bijvoorbeeld een Bijbel).
- Maak een toren met mensen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe teams communiceren. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Wat heeft jouw team geholpen om succesvol te zijn?
(bijv. communicatie in het team)

6. Limbo

5-10 minuten muzikale activiteit om iedereen te betrekken

Deelnemers: 15+ spelers | Eén groep | Families

Benodigdheden: Een lange stok en muziek

Hoe te spelen

Twee personen houden elk uiteinde vast van een stok van twee meter lengte op borsthoogte. Alle spelers staan in een rij aan één kant van de stok. Elke speler heeft om de beurt de taak om onder de stok door te gaan zonder de stok aan te raken, door hun knieën te buigen en zo ver mogelijk naar achteren te leunen. Geen handen mogen de grond raken. Dit zal in het begin gemakkelijk zijn, maar met elke ronde wordt de stok lager. Iedereen die valt of de grond raakt met hun handen is af.

Variaties

- Gebruik op warme dagen een waterslang als paal. Sluit je slang aan op een waterkraan en zet hem aan. Net als bij normaal limbo, laat spelers onder het water door gaan en diskwalificeer spelers die nat worden.

Debrief

- Hoe ga je om met uitdagingen?

(Wanneer iets moeilijk is en ons uitdaagt, waarderen we het meer als we erin geslaagd zijn het te bereiken.)

7. Fruitsalade

Muzikale activiteit van 5-10 minuten om iedereen mee te laten doen

Spelers: 15+ spelers | Eén groep | Families

Benodigheden: geen

Hoe te spelen

Spelers zitten op stoelen in een grote kring. Iedereen krijgt een van de drie vruchten toegewezen (appel, banaan, sinaasappel). Eén persoon staat in het midden van de kring als de leider.

De leider noemt een van de vruchten. Iedereen met die vrucht moet opstaan, naar de overkant van de kring rennen en van plaats wisselen. De persoon in het midden moet ook een plek in de kring vinden. Degene die geen plek vindt, wordt de volgende leider.

Als "fruitmand" wordt geroepen, moet iedereen bewegen en van plaats wisselen, en degene die zonder plek blijft, wordt de nieuwe leider.

Variaties

- Als je een parachute hebt, kun je hetzelfde spel spelen met kleuren, en de deelnemers moeten onder de parachute doorgaan.

Debrief

- Wat gebeurt er als je geen plek krijgt?

8. Spiegels

Activiteit van 2-5 minuten om anderen te leren kennen en plezier te hebben zonder dat deelnemers van hun plaats hoeven te bewegen.

Deelnemers: Elk aantal | werken in paren | 5 jaar tot volwassenen | Gezinnen

Benodigheden: Geen

Hoe te spelen

Iedereen werkt met een partner. De partners staan tegenover elkaar. Elk paar beslist wie persoon A en B is. A is een spiegel en B is de persoon die in de spiegel kijkt.

De leider kan instructies geven om op te volgen. 'Word 's ochtends wakker, rek je uit, was je gezicht en borstel je haar.' B moet kijken en precies volgen wat A doet.

Na 60 seconden wisselen ze van rol.

Variaties

Alle spelers staan op een rij, één achter de ander, met hun gezicht naar achteren. De eerste speler maakt een reeks bewegingen die de speler erachter kan zien. Deze speler laat vervolgens de persoon achter zich zien. Op deze manier worden de bewegingen doorgegeven in de rij. Vergelijk de eerste reeks bewegingen met de uiteindelijke reeks.

Debrief

- Is het moeilijker als imitator om je acties te volgen? Waarom of waarom niet?

- Wie volg en imiteer jij op enige manier?

9. Hond en het Bot

5-10 minuten plezierige competitie

Spelers: 16+ spelers | twee teams | Families

Benodigdheden: een lege plastic drinkfles

Hoe te spelen

Verdeel in twee gelijke teams. Elk team staat in een lijn, 5 meter uit elkaar, tegenover elkaar. Een lege plastic drinkfles wordt in het midden geplaatst.

Nummer elke speler in elk team. Wanneer een nummer wordt geroepen, bijvoorbeeld '7', rennen de spelers met nummer '7' van beide teams om de fles uit het midden naar hun team te brengen zonder aangeraakt te worden door de andere speler.

Als de speler succesvol is, krijgt zijn/haar team een punt. Als een speler met de fles wordt getikt door de andere speler, krijgt het andere team het punt. Het team dat 5 punten scoort, wint.

Variaties

- Gebruik een sjaal of stok in plaats van een fles..
- Voor meer uitdaging, probeer de fles naar het tegenovergestelde team te brengen zonder aangeraakt te worden.

Debrief

- Hoe kun je je team helpen winnen?

10. Herschik het team.

10-15 minuten leuk spel om iedereen mee te laten doen

Spelers: 20+ spelers | Teams van 10 | Families

Benodigdheden: blinddoeken

Hoe te spelen

Sta in teams van 10 spelers. Elk team staat apart van andere teams. Nummer elke speler in het team van 1 tot 10 zodat iedereen zijn nummer weet. Blinddoek elke speler en meng de spelers in het team door elkaar.

De uitdaging: Elk team moet zichzelf in volgorde van 1 tot 10 rangschikken zonder te praten of te kijken.

Variaties

- Met meer spelers, gebruik het alfabet.



11. Yes, No or Ahh!

5-10 minuten muzikale activiteit om iedereen te betrekken

Spelers: 15+ spelers | Eén groep | Families

Benodigdheden: tokens zoals luciferstokjes

Hoe te spelen

Iedereen krijgt 10 tokens van een bepaald soort. Iedereen beweegt zich door de kamer om aan anderen een vraag te stellen, elke vraag. Als iemand de vraag beantwoordt met 'ja', 'nee' of aarzelt met 'ahh!', dan moeten ze de speler die de vraag stelt een token geven.

Sommige spelers zullen tokens verliezen, terwijl anderen ze zullen winnen door hun strategische vragen. De eerste speler die 20 tokens bereikt, wint het spel.

Debrief

- Wat maakte dit spel moeilijk?
- Welke soorten vragen waren het meest succesvol?

12. Drinkrietje mode

5-10 minuten leuk spel om iedereen erbij te betrekken

Spelers: 15+ spelers | Teams van 10 | Families

Benodigheden: 100 drinkrietjes per team

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in teams van ongeveer 10 spelers. Elk team krijgt 50-100 drinkrietjes. Kies één speler uit elk team om 'versierd' te worden met rietjes. De rest van het team heeft 3 minuten de tijd om zo veel mogelijk rietjes op de persoon te plaatsen, zodat de rietjes niet van de speler vallen terwijl deze loopt. Het winnende team zal de meeste rietjes veilig op de persoon plaatsen. Vraag alle versierde spelers om naar voren te komen om beoordeeld en gefotografeerd te worden.

Variaties

- Leg de rietjes op het kleinste teamlid.
- Verkort of verleng de tijd.

Debrief

- Wat heb je opgemerkt over je team tijdens de taak?
- Wat maakte dit spel moeilijk?



13. Krantenmode

10-15 minuten leuk spel om iedereen mee te laten doen

Spelers: 15+ spelers | Teams van 8-10 | Gezinnen

Benodigdheden: kranten en plakband

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in teams van ongeveer 10 spelers. Elk team krijgt kranten en plakband. Kies een vrijwilliger uit elk team om te worden 'versierd' met kranten. De rest van het team heeft beperkte tijd (bijvoorbeeld 5-8 minuten)



om een set kleding te maken van kranten en plakband voor de vrijwilliger. (Deze krantenkleden worden eenvoudigweg over hun andere kleding geplakt). Vraag alle versierde spelers om naar voren te komen om beoordeeld en gefotografeerd te worden.

Variaties

Geef elk team een thema om kleding voor te maken. Bijvoorbeeld: Klaar voor de strijd, of een dagje aan het strand.

Debrief

- Wat heb je gemerkt aan je team tijdens de taak?
- Wat maakte dit spel moeilijk?

14. Verkleedestafette

Een 10-15 minuten durend leuk spel om iedereen mee te laten doen

Spelers: 15+ spelers | Teams van 8-10 | Families

Benodigheden: Sets van grote kledingstukken voor elk team.

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in teams van ongeveer 10 spelers. Zet de teams klaar voor een estafette. Elk team krijgt een set grote kleding, zoals een T-shirt, shorts en een hoed.

Bij het startsignaal moet het eerste lid van elk team zich in de grote kleding hijsen en naar de andere kant rennen. Daar trekken ze de kleding uit terwijl de volgende speler zich erin kleedt. Dit gaat door totdat elk teamlid de estafette heeft gelopen in de kleding.

Variaties

- Neem ongebruikelijke of moeilijk te dragen items op.
- Voeg obstakels toe voor de estafette.
- Als kleding extreem groot is, laat dan twee mensen ze tegelijkertijd dragen.

Debrief

- Wat maakte dit spel moeilijk?
- Hoe heeft het team samengewerkt?

15. Langste Lijn

5-10 minuten leuk spel om iedereen mee te laten doen

Spelers: 15+ spelers | Teams van 8-10 | Geen benodigdheden

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in teams van ongeveer 10 spelers.

Elk team krijgt deze uitdaging: ze moeten gebruikmaken van de middelen die ze al hebben om een aaneengesloten lijn van objecten op de vloer te maken. Objecten kunnen boeken, shirts, sokken, potloden, enzovoort zijn. De objecten moeten van het ene uiteinde naar het andere raken.

Het doel is om de langste lijn van verbonden objecten mogelijk te maken.

Variaties

- Spelers kunnen ook worden opgenomen.

Debrief

- Wat maakte dit spel moeilijk?
- Hoe zou de langste mogelijke lijn gemaakt worden? (wanneer alle teams hun middelen combineerden in één grote lijn van objecten)

16. Trust walk

Een leuk spel van 10-15 minuten om iedereen mee te laten doen

Spelers: 15+ spelers | paren of teams van 5 | Families

Benodigheden: Blinddoeken en enkele obstakels

Hoe te spelen

Verdeel in tweetallen. Koppel een grotere/oudere speler aan een kleinere speler. Blinddoek de grotere speler. De kleinere speler moet de geblinddoekte speler helpen bij het afleggen van een parcours dat enkele obstakels bevat. (Bijvoorbeeld 50 meter naar de boom en terug.)

Variaties

- Wissel van rollen.
- Werk in teams van 5.
- Gebruik alleen instructies en raak niets aan.

Debrief

- Wat maakte deze uitdaging moeilijk?
- Wat was interessant?



17. Touwtrekken

Spel van 10-15 minuten plezier om iedereen mee te laten doen

Spelers: 15+ spelers | Teams van 8-10 | Families

Benodigheden: dik touw

Hoe te spelen

Verdeel in teams van 10 tot 15 spelers. Zorg ervoor dat de teams gelijkwaardig zijn. Leg een grote touw op



de grond. Kies twee teams die aan tegenovergestelde uiteinden van het touw staan en houd het touw stevig vast. Bij het startsignaal moeten de teams aan het touw trekken om te proberen het andere team naar zich toe te trekken.

Variaties

- Kinderen tegen volwassenen.
- Moeders tegen vaders.
- Gebruik geen touw.

Debrief

- Wat maakte deze uitdaging moeilijk?
- Wat was interessant?

28. Superman

5-10 minuten ijsbrekeractiviteit om plezier te hebben en een groep in teams te verdelen

Spelers: 15+ spelers | Teams 2-5 | 6 jaar - volwassene

Benodigheden: geen

Hoe te spelen

Sta willekeurig verspreid in de kamer. De leider roept commando's uit die de spelers moeten gehoorzamen. Terwijl ze het bevel opvolgen, rangschikken ze zich ook in teams van verschillende grootte.

Dit zijn de commando's:

- "Superman": Eén speler. Actie - armen gestrekt voor het lichaam.
- "Dansen": Twee spelers. Actie - twee mensen dansen samen.
- "Verkeerslichten": Drie spelers. Acties - spelers rangschikken zich, een voor de ander op verschillende hoogtes met de armen uitgestrekt.
- "Zonnebloem": Vier spelers. Acties - houd elkaars handen vast in een cirkel en leun samen in en uit.
- "Kano": Vijf spelers. Acties - sta in een rij en doe alsof je aan het peddelen bent.



Blijf willekeurige commando's roepen. Stop wanneer je een team hebt dat groot genoeg is voor de volgende activiteit.

Variaties

Vervang deze commando's door lokale commando's. Bijvoorbeeld vissen of motorrijden..

Video Link

<https://www.youtube.com/watch?v=JGZ3cQYFQKk>



19. Persoon tot persoon

5 minuten leuk spel dat mensen helpt verbinden.

Spelers: elk aantal spelers | Speel in een groep | Leeftijd 6 en ouder | Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Iedereen staat met een partner.

De leider roept de namen van twee verschillende lichaamsdelen.

Bijvoorbeeld:
elleboog en knie.



De paren moeten zich verbinden met die lichaamsdelen. Wanneer de leider "mensen met mensen" roept, moet iedereen rennen en een nieuwe partner vinden en zich op dezelfde manier met hen verbinden.

Nu roept de leider twee of drie nieuwe lichaamsdelen uit waar de paren zich mee moeten verbinden. Dan wordt opnieuw "mensen met mensen" geroepen. Het spel gaat nog een paar keer door.

Variaties

- Als mensen een nieuwe partner ontmoeten, kunnen ze hun naam delen en één interessant feit over henzelf.

- Als jongens en meisjes niet samen kunnen spelen, verdeel ze dan aan het begin in twee verschillende groepen.

20. Het Vlot

10-15 minuten leuk spel om iedereen mee te laten doen.

Spelers: 10 + | Teams van 10 | Gezinnen

Benodigdheden: 2 vellen karton per team

Bijbel: 1 Korinthiërs 12:22-27

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in teams van 10. Elk team krijgt 2 vellen karton die groot genoeg zijn om op te staan. Markeer een gebied van 15 meter breed. Dit is de 'rivier'.

Elk team begint aan één kant van de rivier en moet 10-15 meter naar de andere kant oversteken. Door gebruik te maken van twee stukken karton, moet elk team op hun 'vloten' de rivier oversteken.

Als een speler op een team van het kartonnen vlot stapt, moet het hele team opnieuw beginnen.

Variaties

- Voeg andere uitdagingen aan het spel toe, zoals ballen die worden gegooid.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers hun grootte en vaardigheid voor het team gebruiken. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Lees 1 Korinthiërs 12:22-27.

21. Frisbee

5-15 minuten leuk spel om de kracht van aanmoediging te ontdekken

Spelers: 15+ | teams van 10-15 | Families

Benodigheden: Frisbee of bal per team

Bijbel: Filippenzen 4:8

Hoe te spelen

Werk in teams van ongeveer 10 of 20 mensen in een buitenruimte. Geef elk team een Frisbee (of ander voorwerp) om te gooien en te vangen. Elk team telt het aantal keren dat ze in staat zijn om de Frisbee te gooien en te vangen zonder dat deze de grond raakt.

Na wat oefening pas je het spel aan. Het team moet elke fout die het maakt opmerken en bekritisieren. Blijf succesvolle passes tellen.

Na 2 minuten vraag je het team alleen maar aanmoedigende opmerkingen te maken en gooi de Frisbee opnieuw. Tel hoe vaak je in staat bent om deze voortdurend door te geven.

Debrief

- Wat heb je opgemerkt in het spel bij elke ronde?
- Waar heeft het team het beste resultaat behaald? Waarom is aanmoediging belangrijk?

Lees Filippenzen 4:8 en bespreek hoe dit er in het hele leven uit kan zien.

22. Menselijke Machine

10-15 minuten leuk spel om iedereen mee te laten doen

Spelers: 10+ spelers | teams van 4-6 personen | Families.

Benodigdheden: geen

Bijbel: Prediker 4:9-10, 1 Korinthiërs 12:12

Hoe te spelen

Verdeel de groep in teams van 6 tot 10 spelers. Elk team zal een menselijke machine moeten bouwen. Elke machine is creatief anders, omdat elke persoon een manier vindt om een bewegend deel van de machine te zijn. Deze activiteit zorgt ervoor dat de spelers in beweging komen en samenwerken, en bevordert samenwerking.

Variaties

- Voor het spel beslist elk team het doel van hun machine, en vervolgens moeten de toeschouwers raden wat de machine uitbeeldt.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers hun kansen zagen en een rol vervulden. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Lees Prediker 4:9-10, 1 Korinthiërs 12:12.
- Wat zijn de kwaliteiten die nodig zijn voor goed teamwork?

23. Telefoonfluisteringen

10-15 minuten durend spel over het horen van het goede nieuws

Spelers: 20-90 spelers | teams van ongeveer 15 | alle leeftijden

Benodigdheden: een briefje met een boodschap erop

Bijbel: 1 Johannes 2:5

Vorbereiding

Schrijf een bericht voor elk team om te gehoorzamen. Bijvoorbeeld: "Deze kamer zal beginnen te trillen wanneer we deze notitie lezen. Neem een veilige positie in en bedek je hoofd."

Hoe te spelen

Sta in rijen van 15 spelers. Sta met het gezicht dezelfde kant op, op een armlengte afstand van elkaar. Geef de persoon achteraan de rij een stuk papier met de boodschap erop.

Die persoon zal de boodschap dan fluisterend doorgeven aan de persoon voor zich, en de boodschap zal zich verspreiden totdat iedereen het heeft gehoord. Kijk of de boodschap hetzelfde is gebleven. Kijk wie de boodschap heeft opgevolgd.

Probeer het opnieuw met een kortere boodschap.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe communicatie kan mislopen. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen.

- Lees 1 Johannes 2:5.



24. Vertmenigvuldiging

5-10 minuten ontdekkingspel over het verspreiden van het Goede Nieuws door het vermenigvuldigen van discipelen.

Spelers: 10-200 spelers | Speel als grote groep | Leeftijd 5+

Bijbel: Psalm 96:3

Hoe te spelen

Spelers staan aan één kant van een speelgebied dat minstens 15 meter bij 15 meter is. Dit is de rivier. Als de groep groter is, maak het gebied dan breder.

Ronde 1: Eén speler moet naar de andere kant van het speelgebied rennen en een andere persoon meenemen door hun hand vast te houden. De eerste speler laat die persoon daar achter en rent dan terug en neemt een andere persoon mee. Ga zo door, één voor één. Hoe lang duurt het voordat iedereen is overgestoken?

Ronde 2: Het spel begint op dezelfde manier. Maar elke speler die naar de overkant van de rivier is gebracht, kan terugkeren en een ander persoon halen, totdat iedereen steeds weer teruggaat om mensen op te halen.

Meet hoelang het duurt voordat iedereen is overgestoken en vergelijk dit met ronde 1.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers hun kansen zagen toenemen en hoe enthousiast ze waren om anderen mee te nemen. Let op hoe Ronde 1 verschilde van Ronde 2. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Zie hoe dit spel lijkt op Psalm 96:3.

Variaties

- • Bespreek welke Bijbelverzen uit het Nieuwe Testament dit uitlegt.

25. Rups

5-10 minuten ontdekkingspel over de eenheid van een team

Spelers: 15+ | Teams van 6-10 | Gezinnen

Bijbel: 1 Korinthiërs 12:18-27

Hoe te spelen

Werk in teams van ongeveer 8 personen. Elk team staat in een rij en elke persoon legt zijn handen op de schouders van de persoon voor hen. De persoon aan het einde van de rij krijgt een 'staart', een kort stuk touw of materiaal. Het kan in hun riem gestopt worden zodat het als een staart naar beneden hangt.

Bij het startsignaal moeten de teams rondlopen. De persoon aan de voorkant moet proberen de staart van de persoon aan het einde van een ander team te pakken. Elk team moet samenwerken om de verbinding niet te verbreken en de staart te beschermen. Als ze hun verbinding verbreken of hun staart verliezen, verliezen ze het spel.

Het laatste team met hun staart wint. Speel twee of drie rondes van het spel.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers samenwerken en voor de staart zorgen. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Wie was de belangrijkste persoon in het team? Waarom? (Vooraan, achteraan of in het midden)

- Lees 1 Korinthiërs 12:18-27

Video Link

<https://www.youtube.com/watch?v=pqHOKZTo7fA>



Hoe leid je spellen goed?

Denk na over of het spel geschikt is voor de leeftijd, de groepsgrootte, de locatie en het weer.

Wees voorbereid om het spel en de regels uit te leggen. Ken ze goed. Zorg van tevoren voor alle benodigde apparatuur.

Leg de regels uit aan de deelnemers en demonstreer de belangrijkste onderdelen van het spel. Haal iedereen dichtbij, zodat ze je goed kunnen horen.

Na het uitleggen van de spelregels, vraag of er nog vragen zijn.

Om energie toe te voegen, speel muziek tijdens het spel.

Als muziek al deel uitmaakt van het spel, pas deze dan aan zodat deze geschikt is voor jouw cultuur en leeftijdsgroep.



Hoe spellen debriefen

Breng de groep dichter bij elkaar om het spel te bespreken nadat je hebt gespeeld. Vraag de spelers om te gaan zitten. Verlaag je stem.

Het belangrijkste aspect van de nabespreking is om nauwlettend te observeren terwijl het spel wordt gespeeld. Wees altijd nieuwsgierig. Dit zal je helpen om voorbereid te zijn om krachtige vragen te stellen.

Terwijl je opmerkt wat er in het spel gebeurt, gebruik deze 5 vragen om aan de groep te stellen tijdens de nabespreking om hen te helpen krachtige lessen voor het leven te ontdekken.

1

Heb je _____ opgemerkt in het spel?

(bijvoorbeeld onenigheid, woede, verwarring, isolatie, trots, egoïsme)

2

Waarom zijn deze dingen gebeurd?

3

Waar gebeurt dit in andere gebieden van het leven? In jouw leven?

4

Wat moet er veranderen in je leven als gevolg van wat je hebt geleerd in het spel?

Lees vervolgens een deel van de Bijbel en help de groep een verband te leggen tussen wat ze in het spel hebben gedaan en waar ze anders over moeten denken en veranderen.

5

Wat ga je vanaf vandaag anders doen in je leven?



De krachtige vragen ontrafeld

Hier is een model van 5 krachtige vragen door Micah Jacobson en Mari Ruddy.

Deze 5 vragen zullen een startpunt voor je zijn om het spel te evalueren. De vragen leiden spelers door een proces van reflectie zodat ze het spel kunnen verbinden met praktische toepassingen in het echte leven.

Vraag de Heilige Geest om je manieren te tonen om te evalueren. Hij zal je leiden. En je zult ontdekken hoe krachtig evaluaties kunnen zijn!

Hier worden de 5 vragen uitgelegd voor facilitators.:

1

Heb je _____ opgemerkt in het spel?

(bijvoorbeeld onenigheid, woede, verwarring, isolatie, trots, egoïsme)

Dit houdt in dat je oplettend en nieuwsgierig bent. Observeer gedrag en emoties in deze fase. nieuwsgierigheid zal je helpen het spel vanuit verschillende perspectieven te bekijken.

- Hoeveel tijd is er verstreken?

- Is het doel bereikt?
- Hoeveel strategieën zijn er geprobeerd?

Zorg ervoor dat de groep ook in staat is om de dingen op te merken die jij hebt waargenomen. Hebben zij iets opgemerkt wat jij niet hebt gezien?

2

Waarom zijn deze dingen gebeurd?

Met een knik van het hoofd op de eerste vraag heb je wat terrein gewonnen bij je groep. De tweede vraag zal nu het reflectieve proces starten; deze is geassocieerd met de interpretatiefase van het leren. Hier luister je naar het juiste antwoord; een antwoord dat nauwkeurig en betekenisvol is.

3

Waar gebeurt dit in andere gebieden van het leven? In jouw leven?

De eerste twee vragen richten zich op de ervaring. Deze vraag nodigt deelnemers uit om te kijken of er enige connectie is tussen dit spel en enige aspecten van hun leven.

4

Wat moet er veranderen in je leven als gevolg van wat je hebt geleerd in het spel?

‘Wie? Wat? Wanneer? Waar? Waarom?’

Het ankerstadium. Deze vraag vraagt om voorbeelden uit het echte leven. Dit verbindt de deelnemer met het spel en daadwerkelijke

gebeurtenissen die zullen helpen bij het verwerken van het leren.

- • Waar zie je dat in het leven?
- • Wie ken je die zich zo voelt?
- • Wanneer heb je dat ervaren? Enzovoort.

5

Wat ga je vanaf vandaag anders doen in je leven?

De verantwoordelijkheid komt met het gebruik van de nieuw gevonden informatie in hun leven. De ervaring moet worden gebruikt om nieuwe manieren te creëren om houdingen, perspectieven en gedrag te veranderen.

- Waar, specifiek, zal dat nuttig zijn?
- Wat ga je nu doen? Nu je weet...?

Als er stilte is: Laat de stilte toe - geef hen tijd - wacht - herhaal - herschrijf - wees specifiek.



Hoe spellen aanpassen

Spellen kunnen worden aangepast aan het aantal spelers, het geslacht of de leeftijdscategorie. Wees strategisch. Wees voorzichtig!

Als je niet beschikt over de benodigde uitrusting, vervang deze dan door

andere objecten. Wees creatief! Bijvoorbeeld, als je geen frisbee hebt, vervang het dan door een grote plastic deksel of iets anders waarmee ze kunnen gooien.

Kort het spel in als het saai wordt, en stop het spel om spelers en regels te resetten als het gevaarlijk wordt.

Elk spel kan een ontdekkingskans zijn. Terwijl je spellen leidt, zul je merken dat er veel mogelijkheden zijn om spellen te verbinden met de Bijbel. Slechts enkele staan vermeld in deze gids. Je hoeft misschien maar een kleine wijziging aan te brengen in een spel om het beter te laten aansluiten bij het Bijbelse principe. Probeer het; het is echt leuk!



Hoe spellen aan te passen voor mensen met een beperking

Een cruciaal resultaat van ervaringsgericht leren is het overbrengen van ontdekkingen uit het spel naar het echte leven. Het beseffen en aanpassen aan verschillende beperkingen is een normaal onderdeel van dat leven. Daarom is het zinvol om mensen met beperkingen op te nemen in ervaringsgerichte spellen. Met wat doordachtheid en begrip kan bijna elk spel worden aangepast om mensen met een beperking op te nemen.

Beperkingen vallen onder 4 categorieën:

<p>1. Leerstoornis</p>	<p>→ Ontwikkelingsstoornissen in spraak en taal Dyslexie Aandachtsstoornis</p>
<p>2. Zintuiglijke beperkingen</p>	<p>Gedeeltelijke of totale blindheid Gedeeltelijke of totale doofheid</p>
<p>3. Fysieke beperkingen</p>	<p>→ Cerebrale parese → Spierdystrofie → Multiple sclerose → Amputaties Verlamming</p>
<p>4. Ontwikkelingsstoornis</p>	<p>→ Mentaal/intellectuele beperking → Autisme → Syndroom van Down</p>

→ Epilepsie
Fetaal alcoholyndroom

Soms worden aanpassingen gemaakt om het speelveld gelijk te trekken voor alle spelers of gewoon om het team op te nemen.

Voorbeelden van het aanpassen van spellen voor alle vaardigheden:

1. Als iemand blind is, gebruik geluidsmakers om spelers te begeleiden.
2. Als één team één blinde speler heeft, blinddoek dan één speler van elk team.
3. Als één speler slechts één arm heeft, laat dan iedereen spelen met slechts één arm.
4. Bij dove spelers, demonstreer de actie en geef tijd voor verduidelijkende vragen van spelers.
5. Als je ballonvolleybal speelt en sommige kinderen in rolstoelen zitten, laat dan iedereen zitten.

Tips voor meer betrokkenheid:

- Denk na over manieren, gebaseerd op vaardigheden, om alle spelers met verschillende vaardigheden een aanwinst te maken voor het team.
- Wees bewust van het gelijkwaardig aandacht geven aan spelers en teams.
- Met sommige spelers met ontwikkelingsstoornissen, laat een leider één op één spelen.

Hoe nieuwe spellen creëren

Om een spel te vinden dat bij je les past, combineer ideeën van verschillende spellen en maak een nieuw spel.

- Brainstorm nieuwe ideeën met een team.
- Verzamel ideeën en oefen het spelen van het spel.
- Ontwikkel het concept voor het thema van de les en het Bijbelgedeelte.
- Schrijf de uitleg, regels, benodigde materialen en naam van het spel op zodat iedereen het begrijpt.
- Vraag iemand die het spel niet heeft gespeeld om te controleren wat je hebt geschreven om er zeker van te zijn dat het spel begrepen kan worden.
- Probeer het spel met deelnemers en evalueer het achteraf om het te verbeteren.

