

Fun and Discovery Games

20

Korte
Ontdekkings
Spellen

Onder 5 minuten

Korte Ontdekkings Spellen

Korte Ontdekkings Spellen

Veel ontdekkingspellen kunnen 20-40 minuten duren als er voldoende tijd wordt genomen voor een grondige nabespreking.

Soms hebben we echter niet zoveel tijd.

Deze verzameling spellen helpt mensen om actief betrokken te raken bij een belangrijk idee, zelfs wanneer er heel weinig tijd is - misschien slechts 5 minuten.

Soms kan de nabespreking slechts één of twee belangrijke reflectievragen bevatten. Het spel kan deel uitmaken van een veel grotere les, dus een uitgebreide nabespreking is niet noodzakelijk.



1. Helemaal voorbij

Ontdek: Leg alle zonden bij God neer

Lees: Kolossenzen 3:8-10

Spelers: 10-16 personen per team | alle leeftijden

Benodigheden: Veel tennisballen, voetballen, frisbees, enzovoort.

Hoe te spelen

Verdeel in twee teams met een gelijk aantal spelers. Verdeel het speelgebied in twee helften. Elk team staat aan tegenovergestelde zijden in hun zone.

Geef beide teams hetzelfde aantal ballen.

Bij het startsignaal 'GO' moeten de spelers proberen de bal naar de zijde van de tegenstander te rollen, gooien of schoppen.

Als een team erin slaagt al hun ballen naar de andere kant te duwen, roepen ze "alles over" en winnen ze.

Variaties

- Als er te veel ballen zijn, kun je een timer instellen en aan het einde wint het team met de minste ballen.
- Geef ze ballen van verschillende groottes.

Debrief

- Op welke manieren nemen mensen het spel te serieus?

- Hoe kunnen we gepassioneerd zijn over een spel, maar zonde niet de overhand laten nemen?

2. De Langste Lijn

Ontdek: creativiteit en opoffering voor het team

Spelers: 15+ spelers | Teams van 8-10

Uitrusting: geen

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 bezitten om een doorlopende lijn van voorwerpen op de vloer te maken. Voorwerpen kunnen onder andere boeken, shirts, sokken, potloden, enzovoort zijn. Voorwerpen moeten eind aan eind elkaar raken.

Het doel is om de langste lijn van verbonden voorwerpen mogelijk te hebben.

Variaties

- Spelers kunnen ook worden opgenomen.

Debrief

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

3. Doorgeven en Stapelen

Ontdek: Deel het goede nieuws koste wat het kost

Spelers: 10 personen | Inter-generatieel

Uitrusting: veel kleine munten (10 munten per team)

Hoe te spelen

Teams van 10 spelers staan in twee rijen tegenover elkaar. Iedereen heeft een partner aan de overkant van de rij.

Aan het ene uiteinde plaats je een stapel kleine munten. Het eerste paar pakt een munt op met één vinger elk en geeft deze door aan het volgende paar. Ze nemen de munt met één vinger elk en geven deze door aan het volgende paar. Op deze manier wordt de munt langs de rij doorgegeven.

Zodra de munt veilig aan het einde is aangekomen en op de grond is geplaatst, kan het eerste paar de volgende munt oppakken, doorgeven, totdat deze aan het einde is aangekomen en gestapeld is.

Het eerste team met een nieuwe stapel munten aan het einde wint.

Variaties

- Ga op de grond liggen om een munt door te geven, of gebruik je tenen of duimen.

Debrief

- Hoe verbeterde het vertrouwen in het spel?
- Welk effect had dit?

4. Magische Prent

Ontdek: Teamvisie en improvisatie

Spelers: 6-10 spelers of meerdere teams | Inter-generatief

Benodigdheden: A4-papier en pennen

Hoe te spelen

Werk in teams van 6-10 spelers. Elk team krijgt een A4-vel papier en een potlood.

Wanneer het spel begint, tekent het eerste lid van het team een lijn en geeft het door aan een andere speler. Elke speler tekent op deze manier een verschillende lijn.

Iedere speler mag slechts één lijn tegelijkertijd tekenen. Dit kan een gebogen lijn of een rechte lijn zijn. Niemand mag praten.

Aan het einde of na 2 minuten wordt een lid van het team opgeroepen om de afbeelding uitgelegd door het team te verklaren. Wees creatief!

Variaties

- Vraag een ander team om te zeggen waar de afbeelding over gaat.

Debrief

- Welk beeld hadden ze in gedachten toen ze de lijn trokken?
- Waarom trokken ze de lijn?
- Hadden ze allemaal één beeld in hun hoofd?

5. Tekenen op je hoofd

Ontdek: God ziet ons zoals niemand anders

Lees: Psalm 139:1

Spelers: willekeurig aantal | Werk in paren | Leeftijd 8+ | Families

Benodigdheden: een notitieblok en potlood voor elke speler

Hoe te spelen

Iedere speler zit tegenover een partner. Geef elke speler een notitieblok en een potlood.

Elke speler moet het notitieblok op zijn hoofd plaatsen. Elke speler moet het gezicht van zijn partner tekenen zonder te zien wat ze aan het tekenen zijn.

Wanneer ze klaar zijn, kunnen de tekeningen aan anderen worden getoond.

Variaties

- Geef een grappige ondertekening bij de tekening.

Debrief

Hoe we onszelf zien, verschilt van hoe anderen ons zien. Denk na over deze vragen.

- Hoe denk je dat God jou ziet?
- Wat zou Hij over jou zeggen?

Lees Psalm 139:1

Video link

- https://www.youtube.com/watch?v=VC0VhM_nzxU

6. Loop van het geloof

Ontdek: obstakels worden verwijderd wanneer we in geloof stappen

Lees: Jesaja 57:14

Spelers: werken in een grote groep | Leeftijden 10+

Benodigheden: Geen

Hoe te spelen

Verdeel de groep in twee teams. Elk team staat tegenover elkaar, op 1 meter afstand. Spelers strekken hun armen naar voren zodat ze elkaar overlappen. Dit creëert een obstakel.

Vraag om een vrijwilliger die zo snel mogelijk tussen de lijnen door rent, beginnend aan het ene uiteinde en rennend naar het andere uiteinde. Terwijl ze rennen, tillen de spelers in de rijen hun armen op zodra de hardloper bij hen in de buurt komt.

Verhoog de snelheid naarmate het vertrouwen van de groep groeit.

Geef verschillende vrijwilligers de kans om te rennen.

Video Link

<https://www.youtube.com/watch?v=IAQH4wpy-Wg>

Debrief

- Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe verschillende mensen reageren op obstakels.

Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen.

- Lees Jesaja 57:14

7. Yurt

Ontdek: Het vertrouwen in elkaar vergroten

Lees: Prediker 4:9-10

Spelers: 10-100 spelers | Even aantal | Leeftijd 5 en ouder

Tijd: 5-10 minuten

Benodigheden: Geen

Hoe te spelen

Spelers staan in een grote cirkel. Zorg ervoor dat er een even aantal spelers is.

Nummer de spelers afwisselend als 1 of 2.

Spelers houden elkaars handen stevig vast. Wanneer de leider 'één' roept, leunen alle enen naar voren terwijl de tweeën naar achteren leunen.

Wanneer de leider 'twee' roept, leunen alle tweeën naar voren terwijl de enen naar achteren leunen.

Begin met kleine bewegingen. Naarmate de spelers meer vertrouwen opbouwen, kunnen ze verder naar voren of naar achteren leunen om elkaar in evenwicht te houden.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe verschillende mensen verhoogd vertrouwen



tonen. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Lees Prediker 4:9-10

8. Een Vinger Schrijven

Ontdek: Eén Doel (Samenwerking) voor de Grote Opdracht

Lees: Matteüs 28:16-20

Spelers: 3 of meer spelers | Teams van 3 | alle leeftijden

Benodigheden: Pen/marker en blanco papier

Hoe te spelen

Een lid van het team wordt gevraagd om een woord op een vel papier te schrijven in grote letters. Vervolgens houdt het team van drie spelers een potlood vast met één vinger elk. De vingers moeten recht zijn. Het team moet hetzelfde woord op een ander vel papier schrijven.

Debrief

- Weet elk lid van het team het doel?
- Hoe ziet een partnerschap eruit?

9. Vorm een lijn

Ontdek: Duidelijke communicatie

Spelers: 6+ spelers | Teams van 5-10 | 8 jaar - volwassenen

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Dit spel kan zo lang of zo kort zijn als je wilt. Verdeel je groep in teams van vijf tot tien personen. Het doel van dit spel is dat de spelers zich zo snel mogelijk herordenen. Je kunt je eigen categorie gebruiken of een van de volgende:

- Van kortste naar langste - hoeveel letters er in je voornaam zitten.
- • Van verste naar dichtste - geboorteplaats.
- • Van minst naar meest - hoeveel broers en zussen je hebt.
- • Van kleinste naar langste - lengte.
- • Van begin tot eind van het jaar - geboortedata.

Zodra een team zich heeft gerangschikt, zorgt de leider ervoor dat ze in de juiste volgorde staan. Het eerste team dat dit doet, wint.

Variaties

- Voor gezinnen, laat hen samenwerken met een volwassene om op de juiste plek te komen.

10. Rubber Snap

Ontdek: het meest triviale spel kan strategie hebben

Spelers: Elk aantal spelers | Paren | Leeftijden 18+

Benodigdheden: Elastiekje

Hoe te spelen

Iedereen krijgt een elastiekje om hun rechterpols te dragen.

Ga in een grote groep staan tegenover een tegenstander. Schud de hand van de tegenstander. Terwijl de leider tot drie telt, moet elke speler proberen het elastiekje van hun tegenstander snel te vangen met hun wijsvinger.

Elk spel zal een winnaar hebben. De verliezer wordt geëlimineerd.

Variaties

- Speel 'opbouw' zodat de verliezers het aanmoedigingsteam van de winnaars worden.

Debrief

- Hoe vermijd je een scheur?
- Wat is jouw beste strategie?

11. Impossible Jump

Ontdek: Iedereen kan gered worden, want bij God is niets onmogelijk.

Lees: Matteüs 19:26

Spelers: 10 of meer spelers | 10 jaar en ouder

Benodigheden: lijn gemarkeerd op de grond of touw

Hoe te spelen

Vraag aan iedereen om te gaan staan met hun tenen tegen een lijn.

Daag de spelers uit om een paar centimeter te springen.

- • Wie kan dit doen? Klinkt makkelijk!

Voeg een regel toe: elke speler moet over de lijn springen terwijl ze hun tenen vasthouden zonder los te laten. Hun hele voet moet over de lijn gaan.

Dit zal een onmogelijke taak zijn om uit te voeren.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Merk op hoe sommigen dachten dat het gemakkelijk was om te doen, maar toen ontdekten dat het onmogelijk was.

Stel 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Lees Matteüs 19:26

Bespreek hoe het is om te proberen God te behagen en niet aan de norm te voldoen. Wat is mogelijk voor God maar niet voor ons?

12. Vinger Oefeningen

Ontdek: een nieuwe schepping zijn en nieuwe manieren leren

Lees: 2 Korinthiërs 5:17

Spelers: Speel alleen | Leeftijden 8 +

Benodigheden: Geen

Hoe te spelen

Als groep, gebruik het herhalende ritme van 1-2-3-4 om hardop te tellen. Terwijl alle spelers tellen, maken ze deze handelingen met de vingers aan beide handen wanneer ze bij elk nummer komen.

- 1: Wijs met de kleinste 'pink' vingers.
- 2: Wijs met de middelvinger en ringvinger.
- 3: Wijs met de duim, middelvinger en pink.
- 4: Wijs met alle vingers behalve de pink

Dit zal wat oefening vereisen. Begin langzaam in het begin.

Variaties

- Speel muziek af terwijl je telt.
- Verhoog het tempo van het tellen.
- Probeer je naam of de cijfers 1-10 in de lucht te schrijven met spiegeleffect. Gebruik beide handen voor een grotere uitdaging.

Debrief

- Hoe voelt het om iets nieuws te proberen?
- Welke nieuwe dingen moet je leren?

13. Partner Tikkertje

Ontdek: We moeten voortdurend berouw tonen en anderen vergeven

Lees: Matteüs 6:14

Spelers: 10-100 spelers | Speel in paren | Leeftijden vanaf 5 jaar

Tijd: 5-15 minuten

Benodigdheden: Geen

Hoe te spelen

Iedere speler staat met een partner. In elk paar zal één persoon de 'achtervolger' zijn en de ander de 'renner'. Ze staan 5 meter van elkaar verwijderd, maar maken nog steeds deel uit van de grote groep.

Bij 'GO' rent elke 'achtervolger' achter zijn partner aan en tikt deze aan. Wanneer de 'renner' is getikt, moet hij/zij zich 3 keer omdraaien terwijl hun partner wegrent om zich te verstoppen. Vervolgens worden de rollen omgedraaid. Het spel gaat door. Telkens wanneer een partner wordt getikt, wisselen ze van rol. De renner wordt dan de achtervolger, enzovoort.

Dit is een hectisch spel omdat iedereen tegelijkertijd bezig is met tikken of wegrennen van hun partner. Het kan op elk moment stoppen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers nooit opgeven en willen dat het spel doorgaat. Stel vervolgens 5 vragen om discussie te bevorderen.

- Lees Matteüs 6:14

14. Tikkertje Knie

Ontdek: Kansen om het Goede Nieuws te delen kunnen overal zijn, niet alleen voor ons.

Lees: Kolossenzen 4:5-6

Spelers: 10-100 spelers | Speel als grote groep | Leeftijden vanaf 5 jaar

Tijd: 5-10 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Werk in tweetallen.

Iedereen staat tegenover zijn of haar partner, zodat ze ongeveer een halve meter uit elkaar staan. Plaats je handen op je knieën.

Het doel van het spel is om zo veel mogelijk punten te scoren door in 20 seconden de onbeschermd knieën (zonder hand erop) van je partner aan te tikken.

Ronde 1: Je voeten moeten op één plek blijven terwijl je de knieën van je partner aanraakt.

Ronde 2: Je mag je voeten verplaatsen terwijl je de knieën van je partner aanraakt.

Ronde 3: Verplaats je voeten en raak de knieën van andere personen aan, naast die van je partner.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers hun kansen zagen toenemen. Stel

vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Lees Kolossenzen 4:5-6.

15. Een, Twee, Drie, Vier

Ontdek: de belangrijkste aspecten van het Goede Nieuws en memoriseer ze.

Lees: 1 Korintiërs 15:3-6

Spelers: 10-10.000 spelers | Speel als grote groep | Geschikt voor 5 jaar en ouder

Tijd: 5-15 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Dit is een eenvoudig spel om met kinderen te spelen om de basis van het Goede Nieuws te versterken.

Elk kind staat tegenover een partner. De leider telt langzaam tot 4.

- Als 1 wordt genoemd, steekt elk kind zijn rechterhand in de lucht met de wijsvinger omhoog.
- Als 2 wordt genoemd, steekt elk kind zijn linkerhand naar voren met de handpalm omhoog en open.
- Als 3 wordt genoemd, legt elk kind zijn wijsvinger van de rechterhand over de linkerhand van de andere speler, waarbij ze hun vinger boven de handpalm van hun partner houden.



- Als 4 wordt genoemd, gebruikt elk kind zijn linkerhand om te proberen de wijsvinger van de rechterhand van de andere speler te pakken.

Na het spelen van dit spel een paar keer, vraag de spelers om deze woorden te zeggen terwijl je het spel speelt:

1. **God is goed...**
2. **Hij heeft mij gemaakt...**
3. **Jezus kwam...**
4. **Om ons te redden van de zonde.**

Variaties

Speel het spel in groepen van 3, 4 of 5 personen.

Speel het spel met de hele groep staand in een grote cirkel.

Debrief

Verdeel in kleine groepen en bespreek elk van de 4 uitspraken in het spel. Vraag 'Hoe is God goed?', 'Wat unieke dingen heeft Hij in ons gemaakt?', 'Hoe is Jezus naar de aarde gekomen?' en 'Hoe redt Jezus ons van zonde?'

16. Tripod challenge

Ontdek: De Drie-eenheid van God

Lees: Marcus 1: 9-11

Spelers: elk aantal | Eén grote groep | leeftijden 5-10

Tijd: 5-10 minuten

Benodigdheden: Geen materiaal

Hoe te spelen

Work in teams of three.

Ronde één: Twee spelers in elke groep staan 1 meter uit elkaar met hun gezichten naar elkaar toe, elk met hun voeten tegen elkaar. Ze leunen naar elkaar toe en pakken elkaars handen boven hun hoofd vast. Nu komt de derde persoon in elke groep en geeft hen een kleine duw van opzij.

- Wat gebeurde er? (Ze vielen gemakkelijk om)
- Ronde twee: Nu staat elke groep met drie mensen naar binnen gericht, elk staand op de punten van een driehoek met hun voeten tegen elkaar. Ze staan ongeveer 1,5 meter uit elkaar. Ze leunen naar elkaar toe en pakken elkaars handen boven hun hoofd om een piramide te vormen. Nu probeert een leider hen van opzij te duwen.

Debrief

- Wat is er deze keer gebeurd?
- Hoe is het team verenigd?
- Hoe verschilt ieder lid in het team?
- Hoe lijkt dit op God?

- Zoek naar de Drie-eenheid in Marcus 1:9-11.

17. Spiegels

Ontdek: Het Nabootsen van Jezus

Bijbel: 3 Johannes 1:11

Spelers: Willekeurig aantal | werk in paren | 5 jaar en ouder |
Gezinnen

Tijd: 5-10 minuten

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. 's Ochtends wakker worden, uitrekken, je gezicht wassen en je haar kammen.' B moet kijken en precies volgen wat A doet.

Na 60 seconden wisselen de rollen.

Variaties

Alle spelers stellen zich op, 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 erachter zien. Op deze manier worden de bewegingen doorgegeven in de rij. Vergelijk de eerste reeks bewegingen met de uiteindelijke bewegingen.

Debrief

- Op wie richt jij je en modelleer je jouw leven?

18. Betaal het terug

Ontdek: de kracht van vergelding en vergeving

Lees: 1 Korinthiërs 13:5

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

Benodigheden: Geen

Hoe te spelen

Iedere speler staat tegenover een partner. De een is A en de ander B.

Speler A zal speler B aanraken (bijvoorbeeld op de schouder tikken). Speler B zal dan hetzelfde doen bij speler A door die handeling te herhalen en er een andere handeling aan toe te voegen (bijvoorbeeld de schouder tikken en aan het oor trekken). Het spel gaat op deze manier verder tot een van de spelers zich niet meer de volgorde van handelingen kan herinneren.

Het doel van het spel is dat elke speler zich herinnert en precies herhaalt wat er met hen is gedaan door de andere speler.

Debrief

- Om succesvol te zijn in dit spel, wat moest je doen? (Richten en onthouden)
- Hoe lijkt dit op vergelding? (wraak)

Lees 1 Korinthiërs 13:5

- Wie moet je vergeven?

19. Sta-Op Challenge

Ontdekking: Grotere teams zijn complexer

Spelers: elk aantal | teams van 3 | Leeftijden 8+ | Gezinnen

Materiaal: geen

Hoe te spelen

Spelers beginnen in paren. Ze zitten op de grond tegenover elkaar, houden elkaars handen vast met hun voeten plat op de grond en hun tenen elkaar rakend. Tegelijkertijd moeten ze elkaar omhoog trekken naar een staande positie.

Spelers werken in groepen van drie. Ze zitten op de grond in een driehoek, houden elkaars handen vast met hun voeten plat op de grond en hun tenen elkaar rakend. Samen moeten ze elkaar omhoog trekken naar een staande positie.

Doe dit nu met 4 spelers, en dan met 5. Hoeveel spelers kan een team samen omhoog trekken?

Debrief

- Welk deel van de uitdaging was het moeilijkst? Waarom?
- Welke zaken moeten in overweging worden genomen wanneer het team groter is?

Video Link

https://www.youtube.com/watch?v=eBM_CtE2fyo

20. Tel Tot Tien

Ontdek: sommige dingen die er makkelijk uitzien, kunnen moeilijk zijn.

Spelers: 10+ spelers | Teams van 10-20 | Leeftijden 8+ | Gezinnen

Benodigdheden: Geen

Hoe te spelen

Laat een groep van 10 tot 20 spelers in een grote cirkel staan. De groep moet hun hoofden buigen en hun ogen sluiten. Als team moeten ze in volgorde tot 10 tellen (bijvoorbeeld 1, 2, 3 ... 9, 10). Ze mogen echter niet consecutief rond de cirkel gaan. Ze moeten het nummer roepen wanneer niemand anders dat nummer noemt. Als twee spelers tegelijkertijd hetzelfde nummer noemen, begint het hele team weer bij 1. Het zal enkele pogingen kosten om succesvol te zijn.

Debrief

- Wie dacht dat het een gemakkelijke uitdaging zou zijn?
- Wat maakte het moeilijk?
- Welke dingen in het leven lijken gemakkelijk, maar kunnen behoorlijk moeilijk zijn nadat je het hebt geprobeerd?

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:

1. Leerstoornis	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Ontwikkelingsstoornissen in spraak en taal Dyslexie Aandachtsstoornis
2. Zintuiglijke beperkingen	<ul style="list-style-type: none"> Gedeeltelijke of totale blindheid Gedeeltelijke of totale doofheid
3. Fysieke beperkingen	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Cerebrale parese ➔ Spierdystrofie ➔ Multiple sclerose ➔ Amputaties Verlamming
4. Ontwikkelingsstoornis	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Mentaal/intellectuele beperking ➔ Autisme ➔ Syndroom van Down

→ 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.

