

Ontdekkingsspellen

20

Waarden
Spellen

20 Waarden Spellen

1. Hoogste Toren

Waarde: Moed

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

Benodigdheden: kranten, 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 kookboek).
- Maak een toren met mensen.

Debrief

Tijdens de wedstrijd, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers moed toonden. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Wat was er nodig om de grootste te bouwen?
- Vertel over een moment waarop je moed hebt getoond in je leven (of wanneer je het bij iemand anders hebt gezien).
- Waar heb je nu in je leven moed voor nodig?

2. Bing, Bang, Bomb

Value: Responsibility

Players: 9+ players | teams of 3 people | Ages 8+

Equipment: none

How to play

Spelers staan in teams van drie. Elk groepje krijgt een nummer.

De eerste speler in elk team krijgt de naam "Bing", de tweede "Bang", en de derde "Bom".

De leider roept een opdracht, bijvoorbeeld "Bom 3". De eerste speler in team 3 moet snel "Bing" zeggen, de tweede speler "Bang", en de derde zegt "Bom + Groepsnummer", bijvoorbeeld "Bom 2". Team 2 moet dan in volgorde "Bing", "Bang", en "Bom" zeggen en dit doorgeven aan een ander team op dezelfde manier. Je team ligt eruit als:

- Je het in de verkeerde volgorde zegt.
- Je andere woorden in plaats van "bing", "bang" en "bom" gebruikt.
- Je je eigen groep bombardeert, bijvoorbeeld Groep 3 die "Bom 3" zegt.
- Je een groep bombardeert die al uit het spel is

Debrief

Tijdens de wedstrijd, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers zich concentreerden op hun verantwoordelijkheden. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen. Voorbeeldvragen:

- Wat gebeurde er wanneer spelers hun deel niet kenden?
- • Waar ben jij verantwoordelijk voor in je leven?
- • Waar moet je meer discipline tonen in verantwoordelijkheid?

3. Ballen Ronde

Waarde: Zelfvertrouwen

Spelers: 15+ spelers | teams van maximaal 15 personen |

Leeftijden 6+

Uitrusting: ballen

Hoe te spelen

Spelers staan in een cirkel en geven een bal door. Ze worden uitgedaagd om de bal steeds sneller door te geven. Meet de tijd die nodig is om de bal rond de hele cirkel te laten gaan zodat de bal ieders handen raakt.

Laat ze creatief zijn en sta ze toe om het in minder tijd te doen.

Variatie

- Een speler wordt gekozen om rond de buitenkant van de cirkel te rennen om te strijden tegen de bal die wordt doorgegeven.



Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers competentie en zelfvertrouwen ontwikkelden. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen. Voorbeeldvragen:

- Heb je opgemerkt dat jullie allemaal in staat waren om jullie tijd te verbeteren?
- Waarom hebben we onze tijd verbeterd?
- Op welk gebied in het leven werkt deze strategie ook?
- Wat is een gebied in je leven op dit moment waarin je meer zelfvertrouwen wilt ontwikkelen?

4. Hysterisch

Waarde: Anderen helpen als een aanmoediger

Spelers: 15+ spelers | teams van maximaal 10 personen |

Leeftijden 8+

Benodigheden: hoepels en voorwerpen (schoenen of ballen)

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in 4 gelijke teams (bijvoorbeeld 8 in elk team). Elk team staat opgesteld in een hoek van een vierkant van 8 bij 8 meter. Elk team heeft een hoepel voor zich, en er is een hoepel in het midden. De hoepel in het midden bevat 10 voorwerpen (bijvoorbeeld ballen of schoenen).

Bij het startsein moet de eerste persoon van elk team naar het midden rennen om een voorwerp terug te brengen naar de hoepel van hun eigen team, en vervolgens de volgende persoon in de rij aantikken. De volgende persoon kan ervoor kiezen om naar het midden te rennen om een voorwerp terug te brengen, of naar de hoepel van een ander team gaan om een voorwerp te 'stelen' en het terug te brengen.

Het spel gaat op deze manier verder. Er mag slechts één voorwerp tegelijk worden verplaatst, en je mag anderen niet tegenhouden als ze een voorwerp proberen te 'stelen'.

Het eerste team dat alle voorwerpen in hun hoepel heeft, wint.

LET OP: Dit is onmogelijk, tenzij alle teams strategisch samenwerken om één team te helpen

winnen. Vertel ze niet dat dit het idee van het spel is!

Video

<https://www.youtube.com/watch?v=jO9tlwW00Jo>

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe de spelers begonnen te concurreren totdat ze te moe waren en een nieuw plan nodig hadden. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken. Voorbeeldvragen:

- Waarom was het onmogelijk om te winnen en wat moest er gebeuren om het spel te laten slagen?
- Komt dit soort competitie voor in jouw leven of thuis met je broers en zussen?
- Noem een moment waarop je dit hebt gezien.
- Wat kun je doen om vrienden of een familielid aan te moedigen wanneer iedereen hetzelfde wil?

5. Blind Vierkant

Waarde: Luisteren naar anderen

Spelers: 15+ spelers | teams van maximaal 15 personen |
Leeftijden 10+

Benodigheden: 10 meter touwen en blinddoeken

Hoe te spelen

Een team van maximaal 15 spelers wordt geblinddoekt. Ze staan in een rij en krijgen een touw van 10 meter om vast te houden. De uitdaging is voor hen om een vierkant te vormen - zonder hun ogen te openen of het touw los te laten. Zodra ze er zeker van zijn dat ze een vierkant hebben gevormd, laten ze hun touw op de grond zakken en doen ze hun blinddoeken af.

LET OP: Eén speler (kies een stille en verlegen speler) krijgt stiekem het zicht terug door de blinddoek af te nemen zonder dat iemand het merkt, maar het is hen niet toegestaan om aan iemand te vertellen dat ze kunnen zien. Zal de groep bereid zijn om naar deze speler te luisteren?

Debrief

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

Voorbeeldvragen:

- Wie had de meeste ideeën in de groep tijdens de activiteit? Waarom?

- Zijn er momenten in het leven waarop je je niet gehoord voelt?
- Waarom is het belangrijk om te luisteren naar wat anderen te zeggen hebben? Hoe voelen ze zich als ze gehoord worden?

6. Indiaans Touw Truk

Waarde: Doorzettingsvermogen

Spelers: 20+ spelers | teams van maximaal 10 personen |
Leeftijd 8+

Materiaal: 5-6 meter touw

Hoe te spelen

Twee leiders staan ongeveer 5 meter uit elkaar, tegenover elkaar. Elk houdt een uiteinde van het touw vast. Ze draaien het touw als een reusachtig springtouw. De groep staat aan één kant van het touw.

Er zijn een reeks uitdagingen voor hen om te overwinnen, beginnend eenvoudig en steeds ingewikkelder.

Uitdagingen voor het team:

- Overgaan naar de andere kant, zonder dat iemand het touw aanraakt, één voor één zonder een beurt over te slaan.
- Overgaan naar de andere kant per tweetal.
- Overgaan naar de andere kant in groepen van 1, 2, 3, 4 (voor 10 deelnemers).
- De laatste uitdaging is voor hen om over te steken naar de andere kant in groepen van 1, 2, 3, 4 en 5!

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers volharden in de uitdaging. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen.

Voorbeeldvragen:

- Heb je gemerkt dat het spel moeilijker werd bij elke uitdaging?
- Zijn er momenten op school, thuis of op het werk waar het uitdagend is?
- Wat is er nodig om te slagen tijdens die momenten?
- Waar moet je nu doorzetten? Wat heb je nodig om dat te doen?

7. Oude Getallen

Waarde: Focus

Spelers: Willekeurig aantal | speel in één groep | Leeftijden 10+

Benodigdheden: enkele stokken

Hoe te spelen

De groep zit in een kring samen met de leider. De leider zegt dat ze de groep zullen laten zien hoe ze oude getallen kunnen begrijpen.

De leider rangschikt vervolgens de stokjes op de grond en zegt een getal tussen 1 en 5. Vraag de groep wat het getal is. In het begin zal niemand raden en zullen de spelers gefrustreerd raken. Blijf het spel herhalen en uiteindelijk zullen sommige spelers het geheim doorhebben.

Het geheim: de leider maakt het 'getal' en plaatst dan hun hand op de grond om tussen 1 en 5 vingers te laten zien. Dit zal het getal bepalen.

Variaties

- Schrijf op de grond in het vuil om een oud nummer te maken.
- De leider gebruikt twee handen om getallen tot 10 te tonen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe de spelers zich concentreren en proberen het probleem op te lossen. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen. Voorbeeldvragen:

- Heb je gemerkt dat het gemakkelijk was om te raden wat de cijfers waren als je wist waarop je moest focussen?
- Waarom was het in het begin zo moeilijk?
- Waarom is het soms moeilijk om je op belangrijke dingen in het leven te concentreren?
- Hoe kun je een betere manier vinden om je te concentreren? Noem zoveel mogelijk manieren die je als team kunt bedenken.

8. Robot race

Waarde: Integriteit om druk te weerstaan

Spelers: Elk aantal | teams van 3 spelers | Leeftijd 10+

Benodigdheden: blinddoeken

Hoe te spelen

Spelers worden verdeeld in teams van 3. Speler 1 in elk team wordt geblinddoekt.

Een bal of object wordt ergens in het speelgebied geplaatst. Speler 1 moet de bal pakken. Speler 2, met het gezicht naar het speelgebied, kan het object zien maar kan niet praten. Ze kunnen alleen speler 3 aanwijzingen geven door hun handen te gebruiken. Speler 3, zittend en met het gezicht naar speler 2, kan het speelgebied niet zien. Speler 3 ziet de aanwijzingen van speler 2 en geeft dan luidkeels aanwijzingen aan speler 1 om het object te bereiken. Alle teams spelen tegelijkertijd, en het eerste team dat het object vindt, wint. Speel opnieuw en wissel de rollen in elk team.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers de regels willen overtreden wanneer ze gefrustreerd raken. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken. Voorbeeldvragen:

- Wie was verleid om te kijken?
- Wie keek toen je dat niet zou moeten doen?
- Welke regels ben je geneigd te overtreden in het leven?

9. Doek en Fles

Waarde: Overwin falen

Spelers: 10+ spelers | teams van maximaal 15 spelers |

Leeftijden 10+

Benodigheden: 2 natte handdoeken en een halfvolle plastic waterfles

Hoe te spelen

Gelijke teams staan tegenover elkaar opgesteld, op een afstand van 5 meter. Nummer de spelers aan beide zijden (1, 2, 3 ...).

Plaats een halfgevulde plastic fles in het midden. Plaats vervolgens 2 natte handdoeken op de grond op gelijke afstand van de fles.

Wanneer de leider een nummer roept, rent de speler met dat nummer van elk team naar hun eigen handdoek en gooit die naar de fles in een poging deze omver te werpen. Als het niet omvalt, moet de speler de handdoek oprapen, teruggaan naar de schietplek en het opnieuw proberen.

De speler die als eerste de fles omver werpt, verdient een punt voor zijn team. Ga door met spelen door nieuwe nummers te roepen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Merk op hoe spelers vastbesloten zijn om opnieuw te proberen wanneer ze falen. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

Voorbeeldvragen:

- Heb je gemerkt dat het makkelijk was om te falen in dit spel? Waarom?
- Zijn er taken op school, in de sport of thuis die moeilijker zijn dan je had gedacht?
- Hoe ga je om met falen?
- Op welk gebied in je leven kun je toepassen wat je hebt geleerd in deze les, om te helpen bij het overwinnen van falen?

10. Schoenen Strekken

Waarde: Doe je best

Spelers: teams van 6 - 10 spelers | Leeftijd 12+

Benodigdheden: een voorwerp om op te pakken

The Challenge

Ieder team moet een object ophalen dat 2 of 3 meter verwijderd is vanaf waar ze kunnen staan.

Hoe te spelen

Teken een lijn waar het team niet overheen mag gaan. Plaats een voetbal of een waterfles 2 meter van die lijn. Het team moet een manier bedenken om een teamlid te helpen het object op te pakken zonder de grond voorbij de lijn met een deel van hun lichaam aan te raken.

Variaties

Om het uitdagender te maken:

- Verhoog de afstand tot het object.
- Geef elk team uitrusting om te gebruiken.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe teamleden ideeën ontwikkelden en met elkaar communiceerden om hun best te doen. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen.

- Hoe kunnen we het beste coördineren of communiceren met anderen?

- Wat heeft het team geholpen om succesvol te zijn?
- • Waar moet je op dit moment je best doen? Geef een specifiek gebied aan waarop je je committeert om dit toe te passen.

Video Link

<https://www.youtube.com/watch?v=haGxjd5ckXA>



11. Blindestafette

Waarde: Vertrouwen

Spelers: teams van 6 - 12 spelers | Leeftijden 12+

Benodigdheden: blinddoeken

Hoe te spelen

Verdeel de groep in teams van 8-12 personen. Elk team zal vervolgens worden opgesplitst in tweetallen. Eén persoon in elk paar wordt geblinddoekt, terwijl de andere hun coach zal zijn. Plaats een markering 20 meter van de startlijn.

Bij het startsignaal moeten de eerste twee personen van elk team naar de markering gaan en terugkomen. De geblinddoekte speler wordt geholpen door hun coach. Vervolgens taggen ze het volgende paar zodat zij aan de estafette kunnen beginnen. Dit gaat door totdat alle paren in elk team het parcours hebben afgelegd.

Het winnende team zal als eerste met succes het parcours hebben voltooid.

Variaties

- Wissel van rollen voor de tweede estafette.
- Plaats obstakels op het parcours.
- Spelers moeten 1) twee keer op één voet springen; 2) een keer omdraaien; 3) drie stappen achteruit rennen; 4) de keerpuntmarkering aanraken; en 5) hun enkels pakken en vier stappen lopen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe teamleden reageerden met vertrouwen in de coach of de blinde speler. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

Voorbeeldvragen:

- Waarom had je vertrouwen nodig in dit spel?
- Waar is vertrouwen nodig in je relaties thuis, op school of in de sport?
- Hoe word je een betrouwbaar persoon?
- Waar kun je een betrouwbaarder persoon worden?



12. Strandlopers

Waarde: Oplettendheid

Spelers: teams van 6 - 12 spelers | Leeftijden 12+

Benodigheden: verscheidenheid aan objecten zoals schoenen, ballen, plastic flessen

Hoe te spelen

Gebruik een speelruimte ter grootte van een basketbalveld.

Verdeel de groep in teams van maximaal 12 spelers. Twee teams worden gekozen om het spel als eerste te spelen. Ze staan aan de lijn aan tegenovergestelde zijden van het veld. Het ene team wordt de "Strandjutters" genoemd en het andere de "Golven".

Een verscheidenheid aan eenvoudige objecten wordt verspreid over de helft van het veld van de strandjutters.

Bij het commando 'GA', rennen de Strandjutters en de Golven samen naar buiten. De Strandjutters proberen de schat te verzamelen, terwijl de Golven proberen de Strandjutters te tikken voordat ze het object terugbrengen naar hun eindlijn. Als een Strandjutter getikt wordt, is hij of zij uit. Het spel wordt gespeeld totdat alle Strandjutters zijn gevangen.

De teams wisselen dan van rol.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers alert moeten zijn op gevaren. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken. Voorbeeldvragen:

- Wat moest je doen om te slagen in dit spel?
- Waarom is het belangrijk om alert te zijn in je leven?
- Vertel over een moment waarop je alert was en wat heb je daarvan geleerd?
- Waar in je leven moet je alert zijn en wat kun je doen om beter te worden?

13. Muzikale Eilanden

Waarde: Delen

Spelers: Teams van 16 spelers | Leeftijden 10+

Materiaal: Karton van verschillende groottes, muziek

Hoe te spelen

Strooi kleine stukjes karton over de vloer om eilanden te vormen. Wanneer de muziek begint, lopen de spelers in een cirkel rond. Wanneer de muziek stopt, moet elke speler een eiland vinden om op te staan. Meer dan één speler kan op een eiland staan als er genoeg ruimte is. Iedereen die niet op een eiland past, valt 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

- Stellen moeten hetzelfde eiland delen als ze dezelfde leeftijd hebben, dezelfde geboortemaand, dezelfde beginletter van de naam, enzovoort.

Debrief

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

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

- • Waarom is het moeilijk voor ons om te delen of op te offeren?

14. Het Vlot

Waarde: Hulp vragen

Spelers: 10 + | Teams van 10 | Leeftijden 8+

Benodigdheden: 2 vellen karton per team

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in teams van 10. Elk team krijgt 2 vellen karton groot genoeg 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 oversteken naar de andere kant. Door gebruik te maken van twee stukken karton, moet elk team op hun 'vlotten' reizen om de rivier over te steken.

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

Variaties

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

Debrief

Tijdens de wedstrijd, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers hun grootte en vaardigheden voor het team gebruikten. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen. Voorbeeldvragen:

- Hoe hielpen teams elkaar?

- Waarom vinden sommige mensen het moeilijk om om hulp te vragen?

15. Eénrichtingspoort

Waarde: Geef nooit op

Spelers: 30+ | Speel als één groep | Leeftijden 6+

Materiaal: 2 vellen karton per team

Hoe te spelen

De hele groep vormt een cirkel waarbij elke speler naar buiten gericht staat met hun handen verbonden. 4 vrijwilligers gaan naar buiten de kamer zodat ze niet kunnen horen wat er in de cirkel wordt gezegd. Een paar in de cirkel zal de "poort" zijn. Alleen via deze poort kan een speler de cirkel betreden. 4 vrijwilligers worden teruggebracht en gevraagd om de poort te vinden en de cirkel binnen te gaan. De leden in de cirkel kunnen niet praten. De vrijwilligers moeten hun verbonden handen duwen om te ontdekken of ze de poort zijn. Als het niet opengaat, gaat de vrijwilliger naar de volgende. De eerste speler die de cirkel binnengaat, wint. Het spel wordt herhaald met nog eens 4 vrijwilligers en door een andere poort te kiezen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Merk op hoe spelers nooit opgeven. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen. Voorbeeldvragen:

- Hoe voelden de mensen zich die de juiste poort vonden?
- Was het moeilijk om lang naar de poort te blijven zoeken?
- Waar hebben we het bij opgegeven?
- Wat zijn de dingen die we met volharding zullen blijven doen?

16. Frisbee

Waarde: Aanmoediging

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

Uitrusting: Frisbee of bal per team

Hoe te spelen

Werk in teams van ongeveer 10 of 20 mensen in een buitenruimte. Geef elk team een Frisbee (of 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 en te voorkomen dat deze de grond raakt.

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

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

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op het contrast tussen een team dat aanmoedigt en een team dat ontmoedigt. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen. Voorbeeldvragen:

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



17. Blind Voetbal

Waarde: Het volgen van de richtlijnen voor een beter leven

Spelers: 10+ | spelen in paren | Alle leeftijden

Benodigheden: Blinddoeken, markers en ballen

Hoe te spelen

Verdeel in tweetallen. Eén persoon krijgt een blinddoek om en de ander wordt hun coach. De speler met de blinddoek moet de voetbal ongeveer 10 meter over het veld dribbelen en door een doel schieten. De speler met de blinddoek moet het doelpunt scoren volgens de aanwijzingen die hun partner geeft. Als er genoeg ballen zijn, kunnen alle spelers tegelijk spelen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers luisterden en gehoorzaamden. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen. Voorbeeldvragen:

- Hoe voelde de geblinddoekte speler zich?
- Wat was de ervaring van de partner?
- Zou de blinde persoon het doel hebben bereikt zonder de aanwijzingen van de persoon die kon zien?
- Wie leidt jou in je leven - leiden ze je op de juiste manier of niet?

18. Steek de Rivier Over

Waarde: Dien anderen

Spelers: 10+ | speel in paren | Leeftijden 8+

Benodigdheden: papieren vellen of papieren borden

Hoe te spelen

Speel op een gebied ter breedte van een basketbalveld. Dit is de rivier. Spelers staan in paren aan de ene kant van de rivier. Eén speler in elk paar wordt de looper en de andere de dienaar genoemd.

De dienaar krijgt 2 vellen papier. Om naar de overkant van de rivier te gaan, moet de dienaar de vellen papier neerleggen zodat de looper erop kan stappen. De looper mag alleen op de vellen papier staan. Als ze in de rivier staan, moeten ze opnieuw beginnen.

Door samen te werken, steken ze de rivier over naar de andere kant. Eenmaal daar wisselen ze van rol en komen ze op dezelfde manier terug.

Debrief

Tijdens de wedstrijd, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers samenwerkten en elkaar van dienst waren. Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen. Voorbeeldvragen:

- Hoe moeilijk was het om te dienen?
- Hoe voelde het toen degene die je diende de lijn bereikte?
- Waar kunnen we dit in ons leven doen?

9. Rups

Waarde: Verbonden blijven tijdens crises en werken naar een doel

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

Benodigheden: Geen

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 zich. De persoon achteraan in de rij krijgt een 'staart', een kort stuk touw of materiaal. Het kan in hun riem worden gestoken zodat het als een staart naar beneden hangt.

Bij het startsignaal moeten de teams zich verplaatsen. De persoon aan de voorkant moet proberen de staart van de persoon achteraan in een ander team te pakken. Elk team moet samenwerken om de schakel niet te verbreken en de staart te beschermen. Als ze hun schakel 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. Voorbeeldvragen:

- Wat was het moeilijke deel van het spel?
- Waarom hebben we anderen nodig in ons leven?
- Wanneer realiseren we ons het meest dat we anderen nodig hebben in ons leven?

20. Water Ballon Volley

Waarde: Samenwerken met het team

Spelers: 8+ spelers | paren of teams van 4-6 personen |

Leeftijden 8+

Benodigheden: waterballonnen; strandhanddoeken

Hoe te spelen

Verdeel de spelers in twee teams en koppel ze aan elkaar. Elk paar krijgt een strandhanddoek en elke speler houdt twee hoeken van de handdoek vast. Eén kant begint door een waterballon in het midden van een van hun handdoeken te plaatsen. Het doel van het spel is om de ballon van de handdoek van het ene paar naar die van het andere paar te gooien, waarbij de tegenstander de ballon in hun handdoek moet vangen. Dit kan worden gespeeld met een net of door gewoon een afstand van ongeveer 3 meter tussen de tegenstaande teams af te zetten.

Variaties

- Ga verder uit elkaar om de taak uitdagender te maken.
- Geef teams van 4-6 personen een groot laken en speel op dezelfde manier.

Debrief

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

- Wat was moeilijk in dit spel?
- Hoe zou je goede communicatie in dit spel beschrijven?
- Samenwerken leverde de beste resultaten op.
- Waar moeten we dit in ons leven toepassen?

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.

1. • Waar zie je dat in het leven?
2. • Wie ken je die zich zo voelt?
3. • 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:

4. Denk na over manieren, gebaseerd op vaardigheden, om alle spelers met verschillende vaardigheden een aanwinst te maken voor het team.
5. Wees bewust van het gelijkwaardig aandacht geven aan spelers en teams.
6. 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.

7. Brainstorm nieuwe ideeën met een team.
8. Verzamel ideeën en oefen het spelen van het spel.
9. Ontwikkel het concept voor het thema van de les en het Bijbelgedeelte.
10. Schrijf de uitleg, regels, benodigde materialen en naam van het spel op zodat iedereen het begrijpt.
11. 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.
12. Probeer het spel met deelnemers en evalueer het achteraf om het te verbeteren.

