








# Conflicthantering: zorg dat je geen blauwe plekken krijgt!

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
10-20 	16+ jarigen 	JRK-groep  Jeugdverenigingen 	Varia 	1 u 	1 



## Materiaal

- Blokje met oogvizers en touwtjes aan
- Blinddoek
- Tafels en stoelen
- Speelkaarten



## Activiteit

### Kubusspel

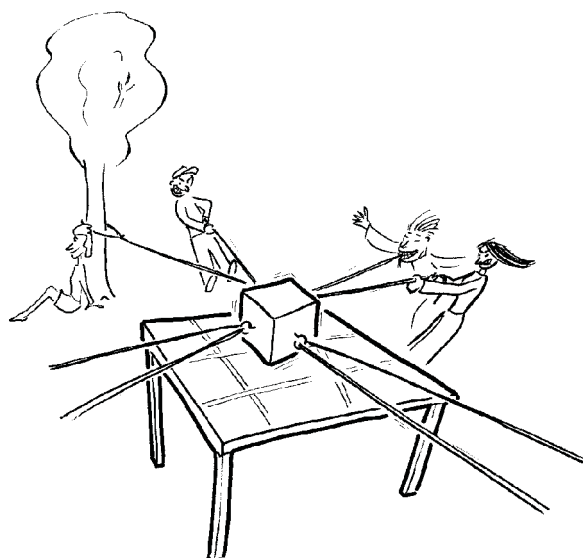
Op een tafel wordt met krijt of tape voor elke deelnemer een vierkant van circa 10 cm getekend of gekleefd. In het midden van de tafel ligt een blokje van circa 8 cm zijde. In elke zijde zit een oogvijs. Aan die oogvijs worden evenveel touwtjes gebonden als er spelers zijn. Je geeft de deelnemers de opdracht om het blokje in hun eigen vierkant te trekken. Let erop dat je nooit zegt "Als eerste"! Omdat er van alle kanten aan getrokken wordt lukt dit niemand! De enige oplossing voor de groep is om samen te werken en beurtelings de één na de ander toe te laten het blokje in zijn vierkant te trekken, zonder dat iemand weerstand biedt.

### Nabespreking:

- Wie heeft het blokje in zijn vierkant gekregen?
- Waarom trok iedereen tegelijkertijd, in plaats van om beurt?

### Blind tafelvierkant

Je stelt de tafels en stoelen volstrekt door elkaar op. Buiten wacht je de deelnemers op en je voorziet ze van een blinddoek. Je geeft hen volgende opdracht: "Ga het lokaal binnen en stel alle tafels in een vierkant op in het midden van de ruimte, de stoelen zet je rond de tafels." Iedereen wordt nu geblinddoekt en kan er aan beginnen.



### Nabespreking:

- Hoe heb je het ervaren?
- Wat vergemakelijkte/bemoelijkte de opdracht?
- Ben je zelf goed/slecht aan bod kunnen komen en waarom?
- Hoe zou er beter kunnen worden samengewerkt?

### Een vierkante meter

Je tekent een vierkant van 1 meter bij 1 meter op de vloer, of kleef het af met papiertape. De grootte van het vierkant pas je best aan de grootte van je groep aan, met 3 personen zou 1 meter veel te groot zijn en met 30 personen natuurlijk veel te klein. Zorg er voor dat men er niet in kan zonder samen te werken. Buiten wacht je de deelnemers op en vertelt hen dat je binnen een vierkant getekend/gekleefd hebt en dat ze daar zo snel mogelijk moeten gaan in staan. Waarschijnlijk zal iedereen drummen om als eerste binnen te kunnen stormen. Let erop dat je niet zegt dat ze als enige in het vierkant moeten staan of als eerste. Nu mag iedereen binnen... Als men dan binnen is zullen er enkelen in het vierkant staan en enkelen niet. Nochtans is het de bedoeling dat ze er



met zijn allen instaan en dat ze dus samenwerken, maar dat vertel je hen pas na de eerste, mislukte poging. Als het lukt, kan je het vierkant verkleinen.

Nabespreking:

- Wie stond er in het vierkant en wie niet?
- Is de opdracht goed uitgevoerd?
- Wat was de bedoeling?

### Kaartenhuisje

Verdeel de deelnemers in twee groepen en zet beide groepen eventjes apart. De ene groep krijgt een kaartenspel en de opdracht om een zo hoog mogelijk kaartenhuis te maken. De andere groep krijgt ook de opdracht om een zo hoog mogelijk kaartenhuis te maken. Je geeft verder geen uitleg! Nu laat je de groep zonder kaarten bij de andere groep komen.

Heel waarschijnlijk ontstaat er een conflict tussen beide groepen, want beide willen een kaartenhuis maken, maar er is slechts één set speelkaarten. Je laat dit een tijdje duren.

Nabespreking:

Vraag aan de deelnemers wat de opdracht was. Waarom hebben de groepen niet samengewerkt? De opdracht was immers niet om elk een kaartenhuis te maken, maar de groepen hebben dit wel zo geïnterpreteerd. Of hoe communicatie soms kan verkeerd lopen.



### **Bijkomende ideeën**

Je kan deze spelletjes combineren met de samenwerkingsspelen uit deze map.

### **Meer info**



Een bundeltje van de KSJ met heel wat meer uitleg over conflicten in het jeugdwerk en hoe ermee omgaan.