









# Samenwerkingsspelen 2

Deelnemers		Spel			Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Aantal
 20	 13-15 jaar	 JRK-groep	 New games	 2 à 3 uur	 1
	 16-25 jaar	 Jeugdverenigingen			



## Materiaal

- groot stuk doek
- bekertje met water
- plankje met touwen aan (zie ' touwspel')
- kaartjes met nummers op
- kriet of touw (om magisch vierkant te maken)
- fietsband
- touw
- kaartjes met handicap op
- blinddoek
- (eventueel) rolstoel



## Activiteit

In dit spel staat samenwerken centraal. Een handig spel om de deelnemers wat meer met elkaar vertrouwd te maken. De groep moet een aantal samenwerkingsopdrachten tot een goed einde zien te brengen. Voor elke geslaagde opdracht krijgen ze een van de ingrediënten om pannenkoeken te maken.

### Doek omkeren

Leg een stuk doek op de grond. Alle deelnemers gaan erop staan. Nu moet de ganse groep de doek omdraaien zodat iedereen aan de onderkant van de doek komt te staan. Daarbij mogen de deelnemers niet van de doek afstappen.

### Touwspel

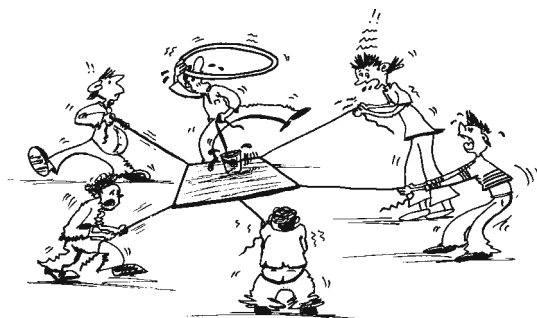
Zorg voor een vierkante plaat van ongeveer 40 x 40 cm (of iets anders dat stevig is) met x gaatjes, bevestig daaraan x stukken lang touw (x = het

aantal deelnemers), gelijk verdeeld over de vier zijden. Verder heb je nog een bekertje water en een binnenband van een fiets nodig.

Iedere deelnemer neemt het uiteinde van een touw, gaat in de kring staan en trekt het touw aan zodat het bord in het midden blijft hangen. Je zet op het bord een plastic bekertje gevuld met water. Een van de deelnemers krijgt een fietsband.

Het is de bedoeling dat ALLE deelnemers door de fietsband kruipen zonder dat het bekertje water valt.

Het aantal deelnemers heeft geen belang, maar hoe groter de groep, hoe moeilijker het is om samen tot een oplossing te komen. Maar daarom is het natuurlijk niet minder plezierig!

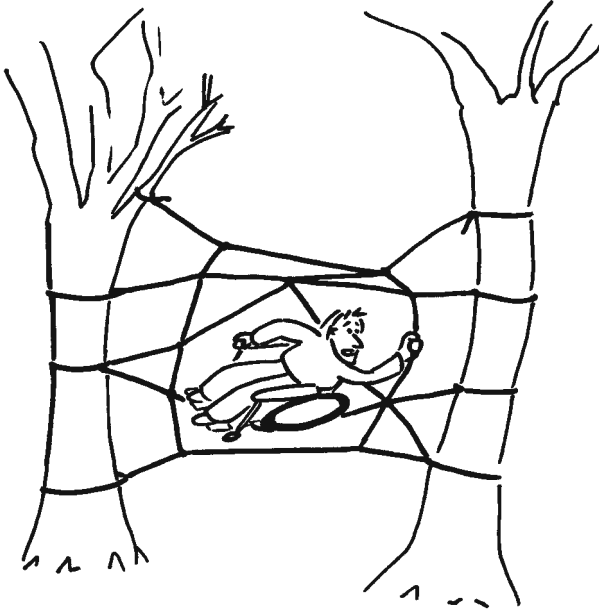


### Magisch vierkant

Teken op de grond een rechthoek en verdeel hem in vakjes. Het aantal vakjes is gelijk aan het aantal deelnemers + 1. Geef elk vakje een nummer. Elke deelnemer gaat op een vakje staan. Geef daarna



aan iedereen willekeurig een kaartje met een nummer op. Elke deelnemer gaat nu op het vakje met het nummer van zijn kaartje staan. Er is één leeg vakje waardoor vooruit, achteruit of links en rechts kan worden bewogen. Samenwerking is hier dus zeer belangrijk. Bij sommige groepen lukt dit zeer vlot, bij andere totaal niet. Je kan een handje helpen door bijvoorbeeld toe te laten dat één iemand uit de vierhoek stapt en zijn plaats in te nemen. Als je buiten de vierhoek stapt, krijg je immers makkelijker een overzicht en kan je de groep aanwijzingen geven.



### **Spinnenweb**

Maak met touw een spinnenweb dat je tussen bijvoorbeeld twee bomen spant. Maak het web zo dat er evenveel gaten zijn als deelnemers. Zorg ook voor gaten van verschillende grootte. Alle deelnemers moeten via het web aan de andere kant zien te geraken. Wie het touw aanraakt, moet terugkeren. Elk gat mag maar éénmaal worden gebruikt.

### **Pannenkoeken bakken**

Nu we alle ingrediënten hebben, kan het bakken beginnen. Je beslist zelf of je de groep al dan niet het recept geeft.



### **Bijkomende ideeën**

Je kan tijdens de opdrachten sommige spelers een handicap geven. Bij een zeer grote groep kan je nog eens in kleinere groepjes onderverdelen.



### **Meer info**

<http://users.pandora.be/kljantwerpen/downloads/>

Op deze site vind je een aantal leuke samenwerkings- en andere spelen.

Bron: Geïnspireerd door Spellewaerde 2004