



## Black Box

### Bestuurs-blackbox

Op een speelse manier komt iedereen te weten wat men van hem/haar binnen de leidingsploeg denkt.

### Benodigheden

- Envelopjes met vragen die peilen naar het gedrag en/of het karakter van iemand.

### Voorbeeldvragen

- Wie is het meest tolerant?
- Wie kan het beste overweg met een bepaalde leeftijdsgroep?
- Wie is een harde werker?
- Wie doet niets?
- Wie is de luidste van heel de groep?
- Met wie zou je wel eens van taak willen wisselen?
- Op wie kan je altijd rekenen?
- Wie is er steeds te laat op de vergadering?
- Wie brengt de meest originele ideeën aan?
- Wie zal de langste carrière in het bestuur maken?
- Wie zorgt ervoor dat we af en toe aan de K in KLJ denken?
- Wie is altijd aanwezig als hij of zij kan?
- Wie zal nooit kritiek geven op medeleiding als er leden bij zijn?
- Wie kan er goed ledenactiviteiten voorbereiden?
- Wie zal steeds naar een consensus zoeken bij conflicten?
- Wie zorgt ervoor dat de bestuursploeg een groep vormt?
- Wie entertaint de leden tijdens de dode (kamp)momenten?
- Wie heeft het vaak moeilijk om studies (of werk) met KLJ te combineren?
- Wie vergeet vaak de taken die hij/zij moet uitvoeren?
- Wie kan de -12'ers zeer goed boeien?
- Wie is de meest populaire leider/leidster bij de 16-jarige meisjes/jongens?
- Welke leider/leidster heeft de meest dictatoriale trekjes?
- Wie wordt lastig als hij/zij moe is?
- Wie is steeds als eerste uit de veren op kamp?
- Wie zorgt er al eens voor de verkeerde datum op de uitnodiging?

Je kan deze vragen aanpassen aan de problemen binnen je groep. Zo worden zeker deze problemen aan het licht gebracht. Let op: Dit kan leiden tot (hevige) discussies.

- Stemkaartjes: Kleine kaartjes met daarop de namen van de bestuursleden (voor elke naam moet je een 50-tal briefjes voorzien).
- Drie grote fiches per deelnemer, een fiche met een ☺, een fiche met een ☹ en een fiche met een ☹ erop (zie bijlage 1).

## Spelverloop

1. stemmen
2. voorspellen van de uitslag
3. tellen van de stemmen

### Het stemmen

Iedere speler heeft een envelop met een vraag erop. Die vraag lees je in stilte voor jezelf. Je beantwoordt een vraag door een keuze te maken uit je medespelers. Op wie heeft de vraag het meest betrekking? Als je jouw keuze bepaald hebt, dan stop je die naam in de envelop. Op elke vraag mag je twee stemmen uitbrengen: twee dezelfde stemmen op één persoon (indien die persoon heel sterk beantwoordt aan de vraag) of twee verschillende op twee personen (indien beide personen quasi evenveel beantwoorden aan de vraag).

Je mag nooit je eigen naam in de envelop stoppen!

De charme van het spel vloeit voor een belangrijk deel voort uit het geheim blijven van de stem. Dus, de spelers mogen nooit in de envelop gluren!

Als iedereen twee stemkaartjes in de envelop heeft gestopt, geeft iedereen zijn/ haar envelop door aan de linkerbuurman. Alle spelers brengen nu hun stemmen uit op de nieuwe vraag die nu voor hen ligt. Vervolgens worden de omslagen terug doorgeschoven. De envelopjes gaan rond totdat iedereen alle vragen die circuleren heeft beantwoord. Aansluitend wordt er gestart met de tweede fase van het spel.

### Het voorspellen van de uitslag

Iedere speler heeft nu op iedere vraag twee stemmen uitgebracht. De eerste speler leest de vraag die op zijn/haar envelop staat (maar laat de envelop voorlopig nog gesloten). Vervolgens moet iedereen voorspellen hoe vaak op hem/haar gestemd is. Deze voorspelling gebeurt door middel van de grote spelfiches.

- ☺-fiche: Deze kaart leg je op tafel als je denkt dat jouw naam het meest in de omslag zit. Als twee namen er even vaak inzitten en beide de hoogste score halen geldt dit als een foute gok.
- ☹-fiche: Deze kaart neem je als je denkt dat je naam er wel inzit maar zeker niet als meeste.
- ☹-fiche: Deze kaart gebruik je als je denkt dat je naam niet in de omslag zit.

Als iedereen zijn/haar voorspelling gedaan heeft, volgt de volgende ronde.

### Het tellen van de stemmen

De envelop van de behandelde vraag gaat nu open en de stemmen worden geteld.

- Hoe is er voorspeld? Goede voorspellingen worden als volgt beloond:
  - Drie punten als je voorspelling dat je er het meest inzit inderdaad is uitgekomen (☺-fiche)
  - Eén punt als je voorspelling dat je er wel inzit maar zeker niet het meest is uitgekomen (☹-fiche)
  - Drie punten als je voorspelling dat je er niet inzit inderdaad is uitgekomen (☹-fiche)
  - Nul punten voor iedere foute voorspelling

Als de vraag overlopen is en alle enveloppen opnieuw leeg zijn kan je iedereen een nieuwe omslag geven. Het spel gaat door tot alle geselecteerde vragen behandeld zijn.

De punten worden samengeteld. De winnaar heeft het meeste zelfkennis.

## Nabespreking

Uit de antwoorden kan wat informatie over de verschillende personen gefilterd worden. Als de antwoorden op een vraag erg variabel zijn (bijna elke naam komt wel eens voor in de antwoorden) dan duidt dit erop dat er niet echt één persoon aan dat kenmerk voldoet. Iedereen heeft wel zijn/haar goede en slechte kanten en dagen.

Als op een vraag echter steeds dezelfde naam (namen) terugkomt, duidt dat erop dat deze persoon (personen) echt wel aan deze vraag voldoet. Als dat een positief iets is (vb. Wie is een harde werker?), geldt dat als een bevestiging van hun inzet. (Opgelet: Er valt niet noodzakelijk uit af te leiden dat de andere bestuursleden lui zijn en niet werken!) Als de vraag een minder goede kwaliteit beoogde (vb. Wie is er lui?) en hierop komt steeds dezelfde naam terug, dan kan hieruit worden afgeleid dat deze persoon in de ogen van de anderen als lui overkomt. (Opmerking: Het is steeds belangrijk deze personen de kans op een weerwoord te geven. Er kunnen immers (onbekende) onderliggende redenen zijn waarom deze persoon geen harde werker is.)

Dit spel kan voor een woordenwisseling zorgen. Druk erop dat het in de eerste plaats een spel is. Toch schept het mogelijkheden om bepaalde 'gevoeligheden' aan het licht te brengen. Wie vragen heeft bij een bepaalde stemuitslag, moet de kans krijgen om uitleg te vragen. Spreek vooraf zeker af dat één iemand bij discussie duidelijk als gespreksleider fungeert.

## Zintuigen-blackbox

De werkwijze van de gewone 'Black Box' wordt integraal overgenomen, maar we gaan hier werken met zintuigen als onderwerp: een andere methode om de groep beter te leren kennen en in te schatten hoe anderen je zien.

De benodigdheden en het spelverloop kan lezen bij 'Bestuurs-blackbox'. Enkel de vragen voor deze 'Zintuigen-blackbox' zijn anders:

- Wie kijkt er door een roze bril?
- Wie bezit er een zesde zintuig?
- Wie mag er mee naar de sauna?
- Wie mag er voor jou koken?
- Wie raakt makkelijk verwonderd door kleine dingen?
- In wiens vel wil je wel eens een dag zitten?
- Er ligt iets op je maag: wie wordt jouw luisterend oor?
- Wie heeft er al stevig geproefd van het leven?
- Wie is voor jou de hardste bolster met de zachtste pit?
- Je ligt in het ziekenhuis. Wie laat er het eerst iets van zich horen?
- Het is niet altijd leuk iemands verhaal te horen. Naar wie luister jij het liefst?
- Wie merkt als eerste op dat iemand in de groep zich wat minder voelt?
- Wie geeft je als eerste een schouderklop?
- Wie zou je een extra zintuig willen geven?
- Je moet naaktfoto's nemen. Wie mag poseren?
- Wie ruikt het lekkerst?
- Van wie wil je een stevige knuffel als je het wat moeilijker hebt?
- Je moet twee maand kamperen op een onbewoond eiland. Wie mag er mee?
- Wie gebruikt zijn/haar zintuigen het sterkst?
- Wie heeft een neus voor de laatste nieuwtjes?
- Op kamp ontbreekt iemand aan het ontbijt. Wie heeft dit als eerste opgemerkt?
- Wie heeft 'een goede smaak'?
- Wie durft er wel eens met de ellebogen werken?
- Wie is de gevoeligste?
- Wie ziet de toekomst meestal somber tegemoet?
- Wie komt er met de sterkste verhalen aandraven?

- Met wie wil jij wel eens een avondje op stap om lekker te kletsen?
- Wie wil er gezien worden?
- Wie raakt het snelst geïrriteerd als je niet naar hem/haar luistert?
- Wie ziet er op zondagmorgen het slechtst uit?
- Wie is er als eerste uit de veren?

Opmerking: Om er zeker van te zijn dat iedereen onder een bepaalde vraag hetzelfde verstaat, is het handig de vragen met heel de groep op voorhand te overlopen en te verduidelijken. Hierdoor worden onnodige discussies vermeden.

