



Jaarthema-activiteit 2016-2017

Hier groeien helden: samenwerkingspel Leiding

Inleiding

Iedereen in je leidingsploeg heeft verschillende talenten. In dit spel moet je met z'n allen samenwerken en ieders talenten goed inzetten om te winnen.

Doelgroep

Leiding en bestuur

Locatie

In en rond het lokaal

Doel van het spel

Talenten van de leiding op de juiste manier inzetten en nieuwe/verborgen talenten in de groep ontdekken.

Duur

Ongeveer 2 uren

Aantal begeleiders

Minstens 1

Aantal deelnemers

Minstens 12

Materiaallijst

chips
snoep
feesthoedjes
muziek
discobal
spelletjes
Raadsel
Pakjes
Potjes met etenswaren/kruiden
Kaart

Spelverloop

Speluitleg

In de omgeving zijn verschillende pakjes verstopt. Aan elk pakje hangt een opdracht en een raadsel. Als de groep beide heeft opgelost, dan is het pakje voor hen. In de pakjes kan je allerlei zaken steken om er later nog een leuke dag of avond van te maken (chips, snoep, feesthoedjes, muziek, discobal, spelletjes, ...). De groep heeft een uur de tijd om zoveel mogelijk pakjes vrij te spelen.

Verloop van het spel

Er zijn verschillende rollen in het spel. In de groep wordt eerst afgesproken wie de communicators (twee personen die goed kunnen communiceren) zijn en wie de coördinator (iemand die goed kan coördineren) is. Deze blijven voor het hele spel dezelfde personen. Daarna kunnen de anderen hun rollen kiezen (zoeker, proever, denker en doener), deze kunnen gewisseld worden in de loop van het spel door de coördinator. De coördinator kan ook zelf bepalen hoeveel personen er welke rol hebben. De coördinator blijft altijd op dezelfde plaats (bureautje op een centrale plek), de doeners zitten in een aparte ruimte, de denkers zitten in een aparte ruimte, de proevers zitten geblinddoekt in een aparte ruimte (mag ook een hoekje in de centrale ruimte zijn), de zoekers lopen buiten rond en de communicator mag overal rondlopen. De groepen mogen niet met elkaar communiceren, alle communicatie verloopt via de communicators.

Om te beginnen krijgt de coördinator een kaart van de omgeving en een transparant blad met cirkeltjes op. Als hij deze juist op elkaar legt, krijgt hij zo tips voor waar de pakjes te vinden zijn. In elke cirkel ligt een pakje (je kan de cirkels zo groot maken als je zelf wilt). De coördinator kan mondelinge instructies geven via de communicator aan de zoekers. Als de zoekers een pakje gevonden hebben, zetten ze dit aan de ingang van de centrale ruimte. Daar mag de coördinator dit oppikken. Aan het pak hangt een opdracht en een raadsel. De opdracht moet hij via de communicator naar de doeners brengen, het raadsel moet via de communicator naar de denkers. Afhankelijk van je raadsels en van hoe moeilijk je het wilt maken, kan je ervoor kiezen dat ze ook geschreven communicatie mogen gebruiken. De originele opdracht en raadsel blijven wel altijd in de centrale ruimte. Als de opdracht én het raadsel zijn opgelost, dan speelt de groep dit pak vrij. Indien dit niet lukt binnen de tijd, krijgen ze dit pak niet. Ze moeten dus proberen om zoveel mogelijk pakken vrij te spelen. Maar er is nog een extra moeilijkheid. Er zijn verschillende potjes met bepaalde kruiden/etenswaren verstopt. Hier zijn geen aanwijzingen voor. Om de vijf minuten moet er zo een potje geïdentificeerd worden. Hoe doen ze dit? De zoekers vinden een potje en zetten dit aan de ingang van de centrale ruimte. De communicator brengt dit potje naar de proever(s), zij proeven en zeggen aan de communicator wat er in zit. Elke vijf minuten moet ofwel de communicator ofwel de coördinator zeggen wat er in het potje zat. Elk potje is genummerd, dus de communicator of coördinator geven een nummer en een kruid, zo kan jij als begeleider controleren of het juist is. Indien het fout is of er wordt niets binnen de tijd gegeven, kan je een straf opleggen (minder totale tijd, iemand laten bevriezen, ...).

Zoals reeds gezegd, kan iedereen behalve de communicator en de coördinator altijd wisselen van rol. Als de coördinator iemand wil wisselen, dan zegt hij dit tegen de communicator en de communicator dit tegen de persoon in kwestie. Als iemand wil wisselen, zegt hij dit tegen de communicator, deze meldt dit ook aan de coördinator.

Overzicht verschillende rollen:

- Zoekers → pakjes (aangeduid op de kaart), maar ook de potjes (willekeurige locatie)
- Proevers → om de 5 minuten 1 potje identificeren
- Denkers → raadsels oplossen die aan de pakjes hangen
- Coördinator → coördineert alles, kan mensen wisselen + groepen laten samenwerken

- Communicator → doet alle communicatie tussen groepen, beschrijft aan de zoekers waar te gaan zoeken, geeft raadsels aan de denkers en opdrachten aan doeners
- Doeners → doen de opdrachten die bij elk pak zitten

TIP: zet de groepen niet te ver uit elkaar en hou het zoekterrein beperkt, dit maakt het makkelijker voor de communicator. Je kan de communicator en coördinator ook een walkietalkie geven om onderling te communiceren.

Speleinde

Als de tijd verstreken is, wordt het spel afgerond en komt iedereen naar de centrale plaats. Daar worden de pakjes die verdiend zijn opengemaakt.