



# In de achterzak: 10 groepsindelingen

## 1. Denkbeeldige balk

De groep gaat op een rij staan en houdt de (denkbeeldige) balk vast boven hun hoofd. Je telt af en op één laat je de balk vallen. Je springt naar links of rechts anders valt de balk op jouw hoofd.

## 2. Op één been

Zeg de mensen dat ze op 1 been moeten gaan staan. De mensen die op hun linkerbeen gaan staan zitten in een groep.

## 3. Paard en ruiter

Er wordt aan de leden gevraagd om koppeltjes van een paard en een ruiter te maken (de ene springt bij de andere op de rug), zonder te vermelden met welk doel.

Als dit gebeurd is, zeg je dat de paarden één groep is, en de ruiter de andere.

## 4. Pizza

De groep neemt elkaars handen vast en rolt op zoals een spiraal(pizza). Dan snijdt iemand van de leiding deze pizza in stukken. Ieder stuk is een groep.

## 5. Ballon

Elke speler krijgt een ballon die ze kapot meten maken want hierin zit een briefje. Op het briefje lezen de spelers tot welke ploeg ze behoren.

## 6. Dieren geluiden

Iemand van de leiding fluistert de kinderen in het oor welk dier ze zijn. Ze moeten het geluid maken van wat ze zijn, en met hun ogen dicht hun medesoortgenoten vinden. Afhankelijk van het aantal nodige groepjes deel je dieren geluiden uit.

## 7. Schoenenhoop

Al de leden doen één schoen uit. Verdeel de schoenen in evenveel hoopjes als je straks teams wil hebben. Nadien mag iedereen zijn schoen zoeken en zijn de teams verdeelt.

## 8. Jij zit in team ...

De groep vormt een cirkel. Twee mensen staan in het midden waarvan één iemand met zijn ogen dicht gebukt staat. De andere tikt op zijn rug en zegt "jij zit in team" en wijst iemand aan. De andere persoon zegt een nummer/letter.

## **9. Ruiten is troef**

Je geeft elke speler een speelkaart; die zijn er in vier verschillende symbolen (schoppen, harten, klaveren en ruiten). Van te voren heb je aan de hand van het aantal deelnemers bepaald hoeveel kaarten van iedere kleur je nodig hebt. De spelers met dezelfde kleur of hetzelfde kaartsymbool vormen nu samen een groepje. Zo ontstaan er vier groepen. Als je twee groepen wilt maken kun je alle rode en alle zwarte kaarten bij elkaar laten gaan staan.

## **10. Associatie**

De leiding vraagt bijvoorbeeld dat iedereen die verjaart op een even dag samen gaat staan  
Of iedereen per schoenmaat samen gaat staan.  
Of ...