

Map 4 ...het KLJ-aanbod

E1. Dynamo



Wegwijs



Auteur: Griet Peters
© KLJ - 2009

Een groep, groeperdegroepergroep

GROEP: Vijf letters, het lijkt eenvoudig, maar misschien heb je het zelf wel al onder-
vonden dat het in werkelijkheid niet zo gemakkelijk is.

Elke groep is weer anders, binnen elke groep heb je voortdurend interactie. Zelfs in
de meest toffe groepen heb je al eens conflicten, laat staan hoe moeilijk het soms
verloopt in een groep waar het minder goed botert tussen de leden.

Maar niet getreurd, deze DYNAMO-bundel biedt je een waaier aan praktische
spelfiches en opdrachten waarbij de leden op elkaar moeten vertrouwen en moeten
samenwerken om de opdrachten tot een goed einde te brengen.

Dit heeft als resultaat, een betere groepssfeer die ervoor zorgt dat je groep alleen
maar bruisender wordt.

Veel succes en vooral heel veel plezier ermee!



Inhoudstafel

1	Elektrische muur	6
2	Rupsbalken	6
3	De vuilniszak	6
4	Netwerk	6
5	De vulkaan	7
6	Samen tekenen	7
7	Rond de tafel	7
8	Stoelwissel 1	8
9	Stoelwissel 2	8
10	Op hand(en) en voeten	8
11	Blind vierkant	9
12	Krokodillenrivier	9
13	Vuur doorgooien	9
14	Apenbrug	9
15	Overbruggen van een ravijn	10
16	Tonnenlopen	10
17	Stoelzitting	10
18	Het eiland	10
19	Eitrappen	11
20	Stapkoers met hindernissen	11
21	Citax (rups)	11
22	Rangeren	12
23	Tikkertje doortrekken	12
24	Verkeersknoop	13
25	Je hoort er bij!	13
26	Staatbal	13
27	Het uurwerk	14
28	Levende machine	14
29	Levend dambord	14
30	Drie op een rij	15
31	Reis per boot	15
32	Binnenbandspel	15
33	Wandeling met hindernissen	16
34	Wegwijzertje	16
35	Kom dichter	16
36	Zatte groep	16
37	Ruimtevlucht	17
38	Stop	17
39	Bevroren schoen	17
40	Wie is het?	18
41	In slow motion	18
42	Hoepeldans	18
43	Koorddansen	18
44	Knuffeltikkertje	19
45	Hoeveel staan er achter mij	19
46	Standbeeld	19
47	Lopende band	19
48	Levende rolbaan	20
49	Verbonden rechtstaan	20
50	Verkrachtertje	20

Hoe begeleiden?

Het principe van samenwerkingsopdrachten is altijd hetzelfde: je stelt de groep voor een uitdaging die men enkel tot een goed einde kan brengen door overleg en samenwerking.

De verantwoordelijkheid voor het al of niet correct uitvoeren van de opdracht ligt volledig bij de groep. Correct uitvoeren betekent ook dat iedereen zich op elk moment veilig voelt.

Het begeleiden van een samenwerkingsopdracht gebeurt in drie fasen:

- **Het voorstellen van de opdracht:**

De uitleg gebeurt duidelijk, kort en bondig. Het aantal spelregels is beperkt en indien één van de regels overtreden wordt, keren we terug naar de startpositie. Laat de groep zelf 'scheidsrechter' zijn, zo vergroot je de groepsverantwoordelijkheid. Benadruk wel het veiligheidsaspect: het is hun verantwoordelijkheid! Er is geen tijdslimiet, we doen verder tot de opdracht afgewerkt is of stoppen (na onderling overleg) indien er echt kop noch staart aan te vinden is.

- **Het uitvoeren van de opdracht:**

Je observerende taak als begeleider is van groot belang. Kom enkel tussen indien de veiligheid van iemand ernstig in het gedrang komt. Het groepsproces is belangrijker dan het slagen van de opdracht. Als je daarentegen het gevoel hebt dat er serieuze zaken fout lopen in hun samenwerking, waardoor ze niet slagen in de opdracht, is het soms aangewezen om een time-out te vragen in plaats van de groep te laten aanmodderen.

- **Evaluatie:**

Het is interessant om te bekijken hoe de groep de opdracht heeft aangepakt. Was er eerst overleg of werd er direct geprobeerd? Wie nam initiatief? Wie nam de leiding? Hoe voelde het aan wanneer iemand de leiding nam? Werd er naar iedereen evenveel geluisterd? Wat gebeurde er als iemand voorstelde om op te geven? Hoe verliep het 'scheidsrechteren'? Hoe voelde het aan als je na een overtreding terug opnieuw moest beginnen? Wat deed je als je een regel overtrad terwijl niemand dit zag? Wat was ieders bijdrage? Werd er met iedereen rekening gehouden?



De antwoorden zijn handige informatiebronnen om de verhoudingen tussen de verschillende deelnemers te doorgronden. Vaak kan je al bij de eerste opdracht een goed beeld krijgen van de onderlinge verhoudingen in je groep.

1 Elektrische muur

Span een touw tussen twee bomen op ongeveer 1,7 meter hoogte. Eventueel kan je een doek aan het touw bevestigen dat tot op de grond komt. Dit vormt een elektrisch veld. De groep neemt plaats aan de ene kant van deze muur en moet aan de andere kant geraken. Als hulpmiddel kan je de groep eventueel een balk van 3 meter geven. Noch de balk, noch de deelnemers mogen het doek of het touw raken. Als er een balk is moet ook de balk op het einde van de opdracht zich aan de andere zijde bevinden. Men mag geen gebruik maken van bomen of andere hulpmiddelen. Er onderdoor kruipen is ook niet toegelaten. Eens over de muur mag niet meer teruggekeerd worden. Als men het elektrische veld aanraakt, moet er opnieuw gestart worden.

Materiaal: touw, sjorbalk van 3 à 4 meter, eventueel doek

2 Rupsbalken

De groep wordt verdeeld in duo's. Alle duo's nemen een balkje van 1,5 meter vast en gaan in een lange rij naast elkaar staan. Zo wordt een baan gevormd. Eén persoon (zonder balk) moet een afstand kunnen oververbruggen zonder daarbij de grond te raken. De dragers mogen niet zomaar verder lopen met de balken. Ze mogen zich enkel verplaatsen als er niemand op de balk staat.

Materiaal: 7 balkjes van 1 à 1,5 m

3 De vuilniszak

Sta met de ganse groep op een opengeknipte vuilniszak. Deze moet omgedraaid worden zodat de onderkant de bovenkant wordt, maar niemand van de personen op de vuilniszak mag de grond raken. Ze blijven m.a.w. op de zak staan.

Materiaal: enkele vuilniszakken of iets dergelijks

4 Netwerk

Span 2 touwen tussen 2 bomen. De touwen moeten horizontaal boven elkaar gespannen zijn, op een afstand van ongeveer 1 meter. Het laagste touw hangt ongeveer 80 cm. boven de grond. Tussen deze 2 touwen worden op verschillende plaatsen andere touwen vastgeknoopt, zodat verschillende vakken ontstaan, evenveel als er deelnemers zijn. Nu moet elke deelnemer door een andere opening naar de overkant kruipen zonder de touwen te raken. De bedoeling is dat men elkaar helpt en uitzoekt in welke volgorde men door welk vak zal kruipen, zodat iedereen aan de andere kant van de touwen geraakt.

Materiaal: touw

5 De vulkaan

In de buurt van een vredig dorpje ligt een vulkaan. Een afgebakend terrein van ongeveer vier op vier meter vormt de vulkaan, in de krater van deze vulkaan ligt een bom (dit is een tennisbal bovenop een omgekeerde emmer). De lava van deze vulkaan is aan het opborrelen. Alles zal tot een verschrikkelijke uitbarsting komen als de lava te ver gestegen is en tot aan de lont reikt. De deelnemers zijn nu de dorpsbewoners van het bedreigde dorp en kunnen de vulkaan niet zien. Er worden 2 bewoners verkozen die een kijkje gaan nemen ter plaatse. Zij moeten de situatie uitleggen aan de rest van het dorp zodat er tijdens de dorpsvergadering een plan kan uitgewerkt worden om de bom uit de krater te krijgen zonder dat de vulkaan uitbarst. (De emmer mag niet omver vallen.) En de bom mag de vulkaan (de grond) niet raken.

Als het plan uitgewerkt en besproken is, dan mag iedereen vertrekken naar de plaats van onheil waar verder niet meer gesproken mag worden en waar de vulkaan niet betreden mag worden.

Als het plan niet lukt mag er terug verzameld worden in de vergaderruimte om een nieuw plan uit te dokteren. Als hulpmiddel liggen er twee grote koorden.

Materiaal: touw en pikketjes om de vulkaan af te bakenen, emmer, tennisbal, 2 dikke, lange touwen

6 Samen tekenen

Aan een touw tussen 2 bomen hangt een verfborstel aan een touwtje. Een groot stevig vel papier of karton wordt vastgehouden door alle deelnemers. Er staat ook een potje verf op dit papier. De deelnemers trachten nu zonder te spreken samen een tekening (bv. een huis met tuin, in de lucht een luchtballon,...) te maken door het papier of karton te bewegen dat op een tafel bevestigd is en zonder de verfborstel met de handen aan te raken.

Materiaal: touw, verfborstel, potje(s) met verf, groot papier of karton, tafel

7 Rond de tafel

De hele groep staat bovenop een tafel. Iedere deelnemer moet doorgegeven worden onder de tafel of onder de tafel kunnen doorkruipen zonder dat de grond geraakt wordt. Als iedereen terug boven op de tafel staat is de opdracht geslaagd.

Materiaal: stevige tafel

8 Stoelwissel 1

De groep wordt in twee helften verdeeld. Zij staan elk op een tegenover elkaar liggende lijn van stoelen. Er is een beperkt aantal stoelen per groep (bv. 4 stoelen per helft voor een groep van 20 deelnemers). De bedoeling is dat beide groepen van plaats verwisselen terwijl iedereen op de stoelen staat. Men mag slechts terug van de stoelen als beide groepen van plaats verwisseld zijn. De stoelen hoeven niet aan de andere kant te komen, zij worden niet verplaatst. Niemand mag tijdens de opdracht de grond raken.

Materiaal: 8 stoelen

9 Stoelwissel 2

Tegenover elkaar staan er twee rijen stoelen. Op elke stoel moeten twee personen gaan staan. De stoelen die teveel zijn worden weggezet.

Elke deelnemer krijgt een nummer. De bedoeling is dat je nu het laagste en het hoogste nummer optelt, bijvoorbeeld als er 16 personen zijn: $1+16=17$. De opdracht is voltooid als de som van de nummers op elke stoel 17 is. Dus nummer 1 en 16 op één stoel, 2 en 15 op één stoel, enz. Let wel: niemand mag op het einde op dezelfde stoel staan als die waar hij in het begin op stond. Zolang de opdracht bezig is, mag niemand de grond raken.

Materiaal: stoelen

10 Op hand(en) en voeten

Heel de groep (in geval van 10 personen) moet zich zo opstellen dat nog slechts 4 voeten en 2 handen de grond raken. In die houding moet je 5 tellen blijven staan. Andere lichaamsdelen mogen ook de grond niet raken, je mag geen voorwerpen of steunpunten (muur, boom) gebruiken, enkel jullie lichaam.

8 personen: 3 voeten 2 handen

9 personen: 4 voeten 1 hand

10 personen: 4 voeten 2 handen

11 personen: 4 voeten 3 handen of 5 voeten 1 hand

12 personen: 5 voeten 2 handen

13 personen: 5 voeten 3 handen of 6 voeten 1 hand

14 personen: 6 voeten 2 handen of

enz.

Lukt het jullie enorm snel, probeer dan nog eens maar met één voet of één hand minder.

Materiaal: niks

11 Blind vierkant

Heel de groep wordt geblinddoekt. Daarna krijgt één persoon van de groep van iemand die observeert een lang touw waarvan de eindjes aan elkaar geknoopt zijn. De groep moet er nu voor zorgen dat ze met het touw een perfect vierkant (4 rechte hoeken, 4 even lange zijden en 4 even lange diagonalen) vormen. Iedereen moet het touw vasthouden.

Materiaal: lang touw

12 Krokodillenrivier

Op de grond zijn twee strepen aangebracht (of touwen gelegd). De hele groep staat aan één kant van de twee touwen. Tussen de touwen liggen afhankelijk van het aantal deelnemers 1, 2, 3, ... vaste eilandjes (dals: 30cm op 30cm). De groep krijgt 5, 6, 7, ... bakstenen, klinkers, plankjes. De opdracht bestaat erin om 'de rivier' (tussen de twee touwen) over te steken zonder 'het water' te raken. Hierbij mag men de eilandjes gebruiken en de bakstenen (of het andere materiaal). Bij de bakstenen moet echter gezegd dat als je zo'n baksteen niet meer raakt (met je hand of je voet), m.a.w. als hij los in de rivier komt te liggen, hij onherroepelijk wegspoelt. Dan zal de groep het met een baksteen minder moeten doen. Raakt iemand de grond, dan moet heel de groep opnieuw beginnen.

Materiaal: twee touwen of andere grondmarkering, een aantal dals, een aantal bakstenen (of klinkers of plankjes)

13 Vuur doorgooien

Heel de ploeg stelt zich op in een cirkel. Een kurkenstop gedrenkt in white spirit wordt in brand gestoken. Deze stop moet heel de cirkel worden doorgegooid naar elkaar. Pas als de stop brandend heel de cirkel rondgegaan is zonder te vallen, is de opdracht geslaagd.

Materiaal: kurkenstop(pen, white spirit, aansteker

14 Apenbrug

Een op voorhand opgestelde apenbrug (twee touwen boven elkaar) moet door heel de groep worden overgestoken.

Materiaal: minimum 2 stevige bomen, voldoende dik touw, eventueel twee sjoer balkjes om aan te spannen

15 Overbruggen van een ravijn

Aan een stevige boom is een slingertouw bevestigd. Achter een lijn op 3 à 4 m van de boom bevindt zich heel de groep. Aan de andere kant van de boom ligt een pallet of is een stuk terrein afgebakend. De bedoeling is dat heel de groep al slingerend de afstand tussen de lijn en de pallet aflegt zonder de grond te raken. Let wel, het touw moet ook telkens worden teruggeslingerd.

Materiaal: Stevige boom, dik touw, koord of andere lijn, pallet of touw en pikketjes

16 Tonnenlopen

De volledige groep start op 3 tonnen met daar bovenop 2 balken. Er moet een vooraf bepaalde afstand overbrugd worden (een brede diepe rivier) en de groep moet van begin- tot eindpunt geraken, gebruik makend van de staande vaten. Noch de balken, noch iemand van de groep, mag het water (dus de grond) raken.

Materiaal: 3 tonnen en 2 balken

17 Stoelzitting

Iedereen, met uitzondering van 1 persoon, staat in een kring. De personen van de kring verbinden hun linkervoet met de rechtervoet van de linkerbuur en hun rechtervoet met de linkervoet van de rechterbuur. Op een afstand van ongeveer 5 meter van de groep wordt een stoel geplaatst. De vrije persoon gaat in het midden van de kring staan. Aan de groep wordt een doek gegeven en de groep moet ervoor zorgen dat die ene (vrije) persoon op de stoel geraakt, maar persoon noch doek mogen hierbij de grond raken.

Materiaal: doek, stoel

18 Het eiland

Iedereen heeft een stoel. Stel de groep op in een cirkel. Bij het spreiden van de armen, mag men elkaar net niet kunnen raken. In het midden van de cirkel (op 2,5 m afstand) bevindt zich een afgebakend stuk, groot genoeg om de hele groep erin plaats te laten nemen. Het is de bedoeling dat de hele groep in het midden geraakt zonder de grond (met handen noch voeten) te raken.

Materiaal: stoelen

19 Eitrappen

We vormen rupsen, dit kan door met een zestal deelnemers in één rij achter elkaar te staan met de handen op de heupen van de voorgaande. Iedereen is geblinddoekt. Drie leeggeblazen eieren worden op het terrein gelegd door de laatst geblinddoekte rups speler. Wanneer hij zijn laatste ei gelegd heeft, begint de tijd te lopen. Deze speler tracht nu zo vlug mogelijk terug bij zijn "rups" te komen en hij/zij wordt de kop.

De rups probeert nu zo vlug mogelijk de eieren stuk te trappen. Wanneer ze denkt dat alle eieren stuk zijn, loopt de rups naar een bel en belt.

De tijd wordt afgedrukt.

Daarna is het de beurt aan de andere rups (die gedurende de speeltijd van de eerste rups geblinddoekt wachtte).

Indien er toeschouwers zijn, wordt het nog plezieranter.

Materiaal: per rups 3 leeggeblazen eieren, een bel, blinddoeken

20 Stapkoers met hindernissen

Vóór elke rij spelers worden in 1 lijn een aantal voorwerpen opgesteld (identiek voor elke rij). De eerste speler wordt geblinddoekt. Hij moet trachten de overkant te bereiken, zonder een voorwerp om te stoten. Eén speler van elke rij waakt aan de overkant om de tegemoetkomende speler op te vangen en de blinddoek af te nemen. Er kan voor gekozen worden dat spelen richtlijnen roept naar de geblinddoekte persoon. Eens aangekomen, loopt de eerste speler terug naar de startlijn, blinddoekt de tweede speler, ... enz.

Materiaal: blinddoeken, staande voorwerpen: b.v. kegels, flessen

21 Citax (rups)

Op de vertreklijn plaatst men rupsen. Dit kan door met een vijftal deelnemers in één rij achter elkaar te staan met de handen op de heupen van de voorgaande. Iedere rups sleept achter zich een touw waaraan voorwerpen hangen, met aan het uiteinde een doosje met pingpong-balletjes.

Wie het eerst een vooraf bepaalde afstand aflegt en met de inhoud (3 pingpong-balletjes) aankomt, is de overwinnaar. Je kan deze opdracht moeilijker maken door hindernissen toe te voegen.

Telkens er onderweg een balletje uitvalt, moet de 1ste speler het oprapen en weer in het doosje leggen vooraleer verder te lopen.

Materiaal: per groepje: 1 doosje met 3 pingpongballetjes erin, een touw, een aantal andere voorwerpen

22 Rangieren

Twee ploegen worden als volgt opgesteld:

1	⇒				1
2					2
3		1ste ploeg			3
4					4
5					5

1	⇒				1
2					2
3		2e ploeg			3
4					4
5	A			B	5

Alle spelers staan met de rug naar binnen gekeerd. Op een fluitsignaal loopt speler 1A van elke ploeg achterwaarts naar de andere helft van zijn ploeg en haakt met de armen speler 1B ruggelings aan en loopt naar zijn kamp terug (met speler 1B op zijn rug). Daar haakt speler 1B speler 2A aan en loopt terug, speler 2A haakt speler 2B, enz. De ploeg die eerst klaar is, is de winnaar.

Materiaal: niks

23 Tikkertje doortrekken

De spelers staan verspreid over het terrein, één iemand is tikker. De tikker zegt de naam van diegene die hij gaat achtervolgen. Deze gaat lopen, achtervolgd door de tikker. Wordt de achtervolger getikt, dan wordt hij tikker en noemt op zijn beurt een naam. De andere spelers kunnen diegene wiens naam is genoemd, helpen door "door te snijden", dit is: te lopen tussen de tikker en de achtervolgde. De tikker moet in dit geval de "doorsnijder" achtervolgen en de vorige speler vrij laten lopen.



Dit doorsnijden kan gebeuren tot zolang iemand getikt wordt. Het spel wordt dan hernomen bij het noemen van een naam.

Let op: doorsnijden moet gebeuren zonder aanraking van tikker of achtervolgde!

Materiaal: niks

24 Verkeersknoop

Alle spelers gaan zij aan zij staan en pakken stevig elkaars hand vast. De persoon aan het ene eind van de rij wordt de leider. Hij beweegt zich door de rij - tussen de mensen of hun benen door en om hen heen - tot hij de hand van de persoon aan het andere eind van de rij kan pakken.

Iedereen volgt hem en men houdt de handen stevig vast. Algauw ontstaat er een wirwar, een knoop: de bedoeling is dat deze kluwen weer ontward wordt tot een kring, zonder dat men elkaars handen loslaat!

Soms is het nodig een verkeersagent aan te stellen die moet zeggen wie zijn heen moet optillen of wie onder de benen van wie moet.

Men kan ook vertrekken van een gesloten kring om een wirwar te maken.

Materiaal: niks

25 Je hoort er bij!

Alle spelers staan op ongeveer 2 meter van een afgebakend terreintje (ongeveer 1 m² groot). Op een signaal proberen alle spelers een plaatsje te vinden op deze kleine oppervlakte. Niemand mag de grond buiten het terreintje raken.

Alle spelers moeten samen naar een oplossing zoeken. De oppervlakte van het terreintje kan telkens worden verkleind, na een geslaagde poging.

Materiaal: niks

26 Staartbal

De groep maakt een kring, met uitzondering van vier spelers die op een rij staan en elkaar bij de heupen vasthouden. Deze vier spelers plaatsen zich in het midden van de kring. De persoon aan het ene uiteinde van deze rij wordt de kip, persoon aan het andere uiteinde wordt het kuiken.

Het spel bestaat erin dat de spelers die in kringvorm opgesteld staan, trachten de laatste speler van de rij (het kuiken) met de bal te raken. Enkel de speler die als kopman van de rij optreedt (de kip) mag zijn "kuiken" beschermen, door de bal met de handen tegen te houden.

Wanneer een kuiken door de bal geraakt wordt of de ketting breekt, neemt de volledige rij (4 personen) plaats in de kring en wordt vervangen door een nieuwe groep van 4. Zo begint het spel opnieuw.

Materiaal: bal

27 Het uurwerk

Er worden twee ploegen gemaakt. Ploeg A staat in een kring en geeft de bal speler na speler door, terwijl de spelers van ploeg B zich aflossen bij het dribbelen met de bal om de kring.

Ploeg A telt het aantal malen dat de bal is rondgegaan gedurende de tijd die alle spelers van ploeg B nodig hebben om al dribbelend rond de kring te lopen. Daarna kunnen de ploegen wisselen.

Materiaal: twee ballen

28 Levende machine

Eén iemand maakt een bepaalde beweging die hij blijft herhalen. De groep observeert. Wie denkt een aanvullende beweging te kunnen maken, sluit aan. We gaan door tot de groep één draaiende machine geworden is. Alles gebeurt stilzwijgend.

Op het einde gaat men alles langzaam weer afbouwen.

Materiaal: Niks



29 Levend dambord

Een terrein wordt afgebakend en de groep wordt in twee verdeeld. Beide ploegen stellen zich aan elke kant van het terrein in een rij op. Om beurten mag één zet gedaan worden. Dat mag een reuzegrote stap zijn, maar ook een heel kleintje. Je moet wel altijd beide voeten vlak naast mekaar neerzetten wanneer je de tweede voet bijtrekt en je mag niet uit evenwicht geraken. Je mag stappen zetten in alle richtingen, behalve achterwaarts.

Beide ploegen zetten nu 'zetten' naar mekaar toe. Het is de bedoeling om de spelers van de tegenpartij uit te schakelen door ze te tikken. Hier zijn goede strategie en samenwerking van belang. Wie getikt wordt, blijft stokstijf staan met de handen op het hoofd. Zo is die een hindernis voor de tegenpartij. Wie erin slaagt zonder getikt te worden, de overkant te bereiken, maakt een 'dam', dit wil zeggen dat die een getikte van de eigen ploeg op de rug moet nemen, maar wel twee passen na mekaar mag doen.

Materiaal: niks

30 Drie op een rij

Er worden ploegen van drie spelers gevormd. Per twee ploegen is er een speelveld met negen plaatsen (drie keer drie). De eerste speler zet zich op één van de negen plaatsen van het speelveld. Daarna mag speler één van de andere ploeg zich opstellen op één van de acht overige plaatsen, enz. Als iedereen op het veld is, probeert men te verschuiven via de drie vrije punten tot men met zijn ploeg op één rij staat, verticaal, horizontaal of diagonaal. Het verschuiven gebeurt beurtelings. Er wordt niet gesproken, noch worden er tekens gemaakt. Denk er ook aan dat je de tegenpartij tracht te verhinderen door hun rij te verstoren.

Materiaal: niks

31 Reis per boot

Op een terrein worden een aantal voorwerpen gezet als hindernis. De spelers vormen groepjes door achter elkaar te gaan staan met de handen op de schouders van de voorganger. Ze zijn allemaal geblinddoekt, met uitzondering van de laatste persoon die de boot moet richten. Dit richten gebeurt op volgende wijze:

- handdruk op de rechterschouder = naar rechts
- handdruk op de linkerschouder = naar links
- tikken op het hoofd = rechtdoor

De handdrukken worden doorgegeven van de laatste persoon tot de eerste. Zo moet het parcours worden afgelegd, natuurlijk door zo weinig mogelijk hindernissen omver te lopen. Het spel wordt in stilte gespeeld.

Materiaal: Voorwerpen die als hindernis kunnen gebruikt worden, blinddoeken

32 Binnenbandspel

De spelers nemen plaats in een binnenband van een fiets en trachten op die manier een parcours af te leggen. Je kan dit principe ook gebruiken voor bestaande spelen.

Materiaal: binnenband van een fiets

33 Wandeling met hindernissen

De leden verspreiden zich over het lokaal of de ruimte en staan los van elkaar op een vaste plaats. Iemand moet nu geblinddoekt door deze ruimte wandelen en mag daarbij niemand van de 'menselijke obstakels' raken.

Telkens wanneer de blinde te dicht in de buurt van een obstakel komt, dient deze een geluid te maken. De blinde moet tijdens dit spel blijven lopen!

Je kan variatie aanbrengen door een geblinddoekt duo met de ruggen tegen elkaar door de ruimte te doen wandelen.

Materiaal: blinddoek

34 Wegwijzertje

Alle leden staan achter elkaar op een lange rij. Ze houden elkaar niet vast. De leden worden geblinddoekt, behalve de eerste en de laatste van de rij. Deze eerste en laatste zijn de piloten die de ganse rij "vervoeren".

Dit doen zij door om de beurt een geluid te maken, waar de blinden op het gehoor achteraan lopen. De eerste en de laatste maken nooit tegelijk een geluid, ze wisselen elkaar af.

Op dat moment dienen de blinden zich dan ook om te draaien om in de andere richting te lopen.

Materiaal: blinddoeken

35 Kom dicht

De groep wordt ingedeeld in paren. Twee leden staan tegenover elkaar op een afstand van 5 à 10 meter. Beiden sluiten de ogen. Om de beurt maakt ieder een geluid: al naar gelang de duur van dat geluid beweegt de ander zich naar voren. Hoe dicht kan men bij elkaar komen, zonder elkaar te raken?

Materiaal: niks

36 Zatte groep

De deelnemers staan in een ruime kring, met de handen horizontaal uitgestrekt, zodat ze de vingertoppen van de rechter- en linkerbuur net raken.

Op het sein van de begeleider sluiten de deelnemers de ogen, zetten vijf stappen achteruit en draaien vijf keer rond de eigen as. Nu is het de bedoeling dat de deelnemers vanuit die positie, met gesloten ogen, terug de kring van bij het begin vormen.

Materiaal: niks

37 Ruimtevlucht

Iemand uit de groep gaat languit, geblinddoekt op de grond liggen. Aan weerszijden gaan minstens vier spelers staan. De negende speler gaat achter het hoofd staan. Iedereen gaat op zijn hurken zitten en schuift zijn handen met de binnenkant naar boven voorzichtig onder het lichaam.

Daarna wordt de persoon gelijkmatig opgetild. De 'vlieger' wordt tot op ooghoogte van de kleinste speler omhooggetild en voorzichtig bewogen. Tijdens deze vlucht wordt er niet gepraat. Na enkele minuten maakt de vlieger een zachte landing.

Ieder die wil, kan zo'n ruimtevlucht maken.

Materiaal: niks

38 Stop

Er wordt een opgewekt lied opgezet. De groep beweegt, loopt of danst vrij door het lokaal op een manier die past bij de muziek.

Plotseling wordt de muziek stilgezet. Op dat moment moet iedereen blijven staan in de houding die ze op dat ogenblik aannamen.

De leiding controleert of iedereen muisstil staat; degenen die bewegen, vallen af. Na twintig seconden wordt de muziek terug opgezet en wordt er verder gedanst.

Materiaal: muziek

39 Bevroren schoen

Iedereen zet zijn schoen op het hoofd en mag die schoen, vanaf het moment dat hij erop staat, niet meer met de eigen handen aanraken.

De leider zet een leuk muziekje op en vraagt iedereen door de ruimte te bewegen. Wanneer van een van de deelnemers de schoen van zijn hoofd valt, moet hij stokstijf blijven staan en wachten tot iemand anders de schoen weer op zijn hoofd zet.

Die moet natuurlijk oppassen dat zijn eigen schoen niet valt of hij moet ook stokstijf blijven staan.

Materiaal: muziek

40 Wie is het?

De groep zit op stoelen in een kring. Eén persoon wordt geblinddoekt en door de spelleider bij iemand op de schoot gezet. Deze maakt vervolgens één of ander geluid.

De blinde moet nu raden bij wie hij op de schoot zit.

Als hij goed raadt, neemt hij diens plaats in terwijl de ander geblinddoekt wordt. Als hij fout raadt, wordt hij bij iemand anders op de schoot gezet.

Materiaal: blinddoek

41 In slow motion

De groep gaat in een ruime kring staan, de doorsnede van de kring bedraagt ongeveer 8 à 10 meter. De leider duidt het middelpunt van de cirkel aan. Alle leden trachten dit punt in gedachten op te nemen.

Na een teken van de leider loopt ieder geblinddoekt en in 'slow motion' naar dit middelpunt. De deelnemers mogen elkaar daarbij niet raken. Is dit toch het geval, dan moeten de personen die elkaar geraakt hebben terug naar de vertrekplaats.

Wie raakt er toch bij het middelpunt zonder iemand anders te raken?

Materiaal: Blinddoeken

42 Hoepeldans

Het spel 'hoepeldans' is gebaseerd op het principe van de stoelendans, alleen is het veel leuker omdat er niemand afvalt. In de ruimte liggen enkele hoepels verspreid. Er wordt muziek opgezet en zolang de muziek speelt, loopt iedereen tussen en rond de hoepels. Als de muziek stopt, gaat iedereen in een hoepel staan, alleen of samen. Regelmatig wordt er een hoepel weggenomen, maar de opdracht blijft dezelfde: iedereen moet in een hoepel staan als de muziek stopt.

Materiaal: Hoepels, muziek

43 Koorddans

Trek een lange krijtlijn: het koord van de koorddanseres. Splits de groep in twee. Elke groep vertrekt aan een uiteinde van het koord en probeert aan de andere kant te komen zonder eraf te vallen. Als je toch valt, begin je terug bij het begin.

Het leuke van dit spel is natuurlijk dat je elkaar moet kruisen. Je kan dit voorzichtig langs elkaar schuivend, maar er zijn ook meer acrobatische mogelijkheden. Als variatie kan je de krijtlijn ook in een cirkel trekken, zodat je elkaar steeds weer opnieuw kruist.

Materiaal: Krijt om een lijn te trekken

44 Knuffeltikkertje

Een speler is tikker en probeert de anderen aan te tikken. Wanneer dit lukt, wordt de andere tikker. Spelers kunnen zich beschermen door elkaar stevig te knuffelen, als de tikker in de buurt is.

Twee keer na elkaar dezelfde persoon knuffelen mag niet.

Materiaal: niks

45 Hoeveel staan er achter mij

De leden staan in een ruime kring. Eén lid gaat geblinddoekt in het midden staan. Op het teken van de leider lopen de leden één voor één naar het midden en gaan achter de blinde staan. Ondertussen moet de rest zo stil mogelijk zijn.

Daarna moet de blinde die goed geluisterd heeft, raden hoeveel leden er achter hem staan. Als hij het goed raadt, mag er iemand anders in het midden komen staan.

Materiaal: Blinddoek

46 Standbeeld

Elk lid krijgt een nummer opgekleefd. De leden lopen in een snel tempo in een kring. Op het teken van de leider loopt nummer één naar het midden van de kring en neemt daar een bepaalde houding aan. Deze houding kan staand, liggend of zittend zijn. In deze houding bevriest hij, voor de rest van het spel blijft hij dus in deze houding.

Bij het volgende teken sluit nummer twee zich hierbij aan, en vervolgens nummer drie, enz. Uiteindelijk wordt er op die manier een reuzenstandbeeld gemaakt.

Dit standbeeld is uiterst geschikt voor een originele groepsfoto. Breng dus je foto-toestel mee!

Materiaal: Stickers met nummers op, eventueel een foto-toestel

47 Lopende band

De leden gaan als een 'ritssluiting' met de hoofden dicht bij elkaar op de grond liggen.

Iedereen strekt de armen uit. De laatste uit de rij gaat voorzichtig op de uitgestrekte armen liggen.

De armen beginnen als een lopende band te werken en transporteren de laatste van de rij naar voor. Op deze manier wordt iedereen van de ene naar de andere kant getransporteerd.

Materiaal: niks

48 Levende rolbaan

De groep gaat op een lange rij op de buik naast elkaar op de grond liggen. De armen zijn naast het lichaam. Iemand gaat zachtjes midden op de rij mensen liggen (op buik, handen naar voor). Op een teken rolt de rij in de kijkrichting van de speler boven op de rolbaan. Zo wordt de speler naar de andere kant getransporteerd. Er mogen geen gaten tussen de spelers vallen.

Materiaal: niks

49 Verbonden rechtstaan

De deelnemers zitten in een cirkel op de grond, benen voor zich uit. De voeten van alle deelnemers komen tegen elkaar in het midden van de cirkel. De deelnemers kruisen de armen en geven zo een hand aan de burens. In deze houding moet je met de hele groep proberen recht te staan.

Materiaal: niks

50 Verkrachtertje

De deelnemers zitten in een kring, waarbij één persoon in het midden zit. Deze persoon roept de naam van twee andere personen uit de kring. Die twee personen uit de kring moeten proberen om elkaar te kussen. Wie midden in de kring zit probeert dit te verhinderen door zelf één van de twee personen voor die tijd een kus te geven. Daarna neemt de verliezer de plaats in het midden van de kring in.

Materiaal: niks

