



TEAMBUILDING

Groepsspel voor het derde of vierde leerjaar

Meester Warre
www.meesterwarre.be



@meesterwarre



Meester Warre

Doel van het spel

Het doel van dit spel is dat de kinderen een groepsgevoel krijgen tijdens het spelen van de verschillende spelletjes. Ze leren samenwerken en overleggen om zo alle spelletjes/opdrachten tot een goed einde te brengen. In het spel is een puzzel verwerkt die aantoont hoe goed de leerlingen bezig zijn.

Spelomschrijving

Aan het begin van het spel wordt aan de kinderen verteld dat ze een puzzel van 9 puzzelstukjes moeten maken. Om de puzzelstukjes te verdienen, moeten ze eerst spelletjes spelen of opdrachten volbrengen. Per spel/opdracht krijgen de leerlingen dan één puzzelstuk. Als ze alle spelletjes/opdrachten konden volbrengen, zullen ze de puzzel kunnen maken en zal er een mooie spreuk tevoorschijn komen. De betekenis kan je achteraf samen eens bespreken. De puzzel staat op pagina 4 en is al verdeeld in puzzelstukjes. Deze moet uitgeknipt en gelamineerd worden ter voorbereiding van het spel!

Spelletjes/opdrachten

Naam	Spelomschrijving	Benodigheden
Galgje	Zorg dat je als leerkracht op voorhand een aantal woorden of zinnen bedenkt om mee te spelen. Noteer het juiste aantal streepjes op het bord en laat de kinderen om de beurt een letter raden. Als de letter in het woord zit, dan wordt deze genoteerd op het juiste streepje. Is het fout, dan komt er een stukje van het galgenmannetje op het bord. De kinderen moeten het woord of de zin raden vooraleer het mannetje volledig hangt.	<ul style="list-style-type: none">Bord
Levende memory	Twee kinderen gaan eventjes weg van de klasgroep. De andere kinderen maken duo's en spreken samen een leuke beweging af. Daarna moeten ze door elkaar gaan staan. De leerlingen die weg moesten, mogen nu terugkomen en elk om de beurt 2 personen aanduiden die hun beweging mogen tonen. Als de beweging hetzelfde is, mag dat duo bij de persoon staan die juist raadde én mag die persoon nog eens raden. Is de beweging verschillend, dan is het aan de andere persoon!	/

	<i>Belangrijk: als je klasgroep oneven is, kan je geen twee leerlingen laten raden. Dan laat je maar één persoon de groep even verlaten.</i>	
Dirigentje	Er wordt één vrijwilliger de kamer uitgestuurd. Terwijl hij buiten is, kiezen de andere leerlingen een dirigent. Deze maakt bewegingen en de andere leerlingen doen hem na. Kan de vrijwilliger raden wie de dirigent is? Hij/zij krijgt 3 kansen om te raden.	/
Tikkertje verhoog	Er wordt uit de klas één tikker gekozen. Deze moet proberen om de andere kinderen te tikken, maar wanneer deze op een verhoogje staan zijn ze veilig voor de tikker. Als je getikt wordt, dan wordt jij zelf de tikker. Afspraak: je mag maar 5 seconden na elkaar op een verhoog staan. Daarna moet je verplaatsen. De tikker mag niet bij jou blijven staan om je na die 5 seconden meteen te tikken.	<ul style="list-style-type: none"> • Hesje voor de tikker • Speelplaats met verhoogjes
Moordenaar en detective	Er wordt uit de klas één detective gekozen die de klas even moet verlaten. Daarna wordt er uit de klas één moordenaar gekozen. De leerlingen moeten door elkaar lopen in de klas terwijl de moordenaar mensen moet vermoorden door naar hen te knipogen. Als er naar iemand geknipoogd wordt, moet deze persoon neervallen op de grond. Het is aan de detective om de moordenaar te vinden vooraleer iedereen van de klas vermoord werd.	/
Samen tellen tot 10	De bedoeling van dit spel is om te tellen tot 10, zonder met meerdere personen samen hetzelfde getal te noemen. Wanneer dit toch gebeurt, moeten de leerlingen herbeginnen. In dit spel heb je dus gewoon puur geluk nodig. <i>Is dit te makkelijk? Speel dan door tot aan 20.</i>	/
Commando 'hol' en 'bol'	Variant op jantje zegt. Zonder "commando" mag de beweging niet uitgevoerd worden. <i>(Commando's zie volgende pagina)</i>	/

	<p>Commando hol: hand op tafel met vingers naar boven</p> <p>Commando bol: hand op tafel met vingers naar onder</p> <p>Commando plat: hand plat leggen op de bank.</p> <p>Commando recht: hand recht op de bank leggen.</p> <p>Commando tokkelen: zacht tokkelen met de vingers.</p>	
Napoleon	<p>De kinderen staan in een kring. Eén persoon loopt rond de kring met een handdoek. Het liedje van 'Napoleon' wordt gezongen. Wanneer het liedje afgelopen is, staat de persoon die rondloopt stil en steekt de handdoek tussen de twee personen bij wie hij op dat moment staat. Deze twee personen moeten zo snel mogelijk in tegengestelde richting rond de kring lopen en de handdoek proberen te nemen. De persoon die de handdoek kon bemachtigen mag nu rond de kring lopen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Handdoek



Bron quote

<https://lerenmetanitaensuzanne.blogspot.com/2020/07/10-spreuken-om-in-de-klas-te-hangen.html>

Bron afbeelding voorblad

<https://pixabay.com/nl/>