



TEAMBUILDING

Groepsspel voor het vijfde of zesde leerjaar

Meester Warre
www.meesterwarre.be



@meesterwarre



Meester Warre

Doel van het spel

Met dit spel leren de kinderen samenwerken tijdens het volbrengen van verschillende opdrachten. Ze krijgen de vrijheid om in groepjes doorheen het schoolgebouw te wandelen.

Spelomschrijving

De leerlingen gaan in groepjes van 3 à 4 leerlingen op speurtocht doorheen de school. In het schoolgebouw en op de speelplaats hangen 6 QR-codes die de kinderen moeten vinden en scannen. Wanneer ze de QR-code scannen komt er een raadsel/rebus/... tevoorschijn. Als ze deze kunnen oplossen, weten ze de locatie van de volgende QR-code en kunnen ze richting de volgende opdracht wandelen. De kinderen zullen dus moeten samenwerken om alle QR-codes te vinden en de bijhorende opdrachten te volbrengen.

QR-codes met opdrachten



Woordzoeker: de woordzoeker bevat woorden die duidelijk maken waar de tweede QR-code hangt. De bedoeling is wel dat de leerlingen alle woorden vinden vooraleer ze naar deze locatie gaan.

Oplissing woordzoeker: sportzaal



Rebus: de leerlingen lossen de rebus op om te weten waar de volgende QR-code hangt.

Oplossing rebus: *De volgende code hangt in de eetzaal*



Kruiswoordraadsel: de leerlingen lossen een tiental vragen op en komen zo tot een centraal woord. Dit centraal woord vertelt waar de volgende QR-code hangt. De vragen in dit kruiswoordraadsel zijn gebaseerd op mijn eigen school en zal je moeten aanpassen.

Oplossing kruiswoordraadsel: kleuterspeelplaats



Legpuzzel: de leerlingen maken online een legpuzzel. Als de legpuzzel gemaakt is, zien de leerlingen de locatie van de plaats waar de volgende QR-code hangt. De foto bij deze puzzel is een voorbeeldfoto. Voeg een foto toe van de speelplaats op jouw school of van een locatie naar keuze.

Oplossing legpuzzel: speelplaats



Morse code: de leerlingen krijgen het alfabet in morse code + een geheimschrift dat ze moeten ontcijferen.

Oplissing morse code: De laatste code hangt in de klas



Diploma: de kinderen vonden alle QR-codes én konden alle opdrachten oplossen. Ze krijgen hiervoor een online diploma. Als iedereen terug is wordt er nog een groepsspel gespeeld als afsluiter (vb. Levende memory).

Vorbereiding spel: QR-codes maken, lamineren en ophangen in het schoolgebouw. Eventueel foto's maken van bepaalde locaties op school om later om te zetten in een puzzel.