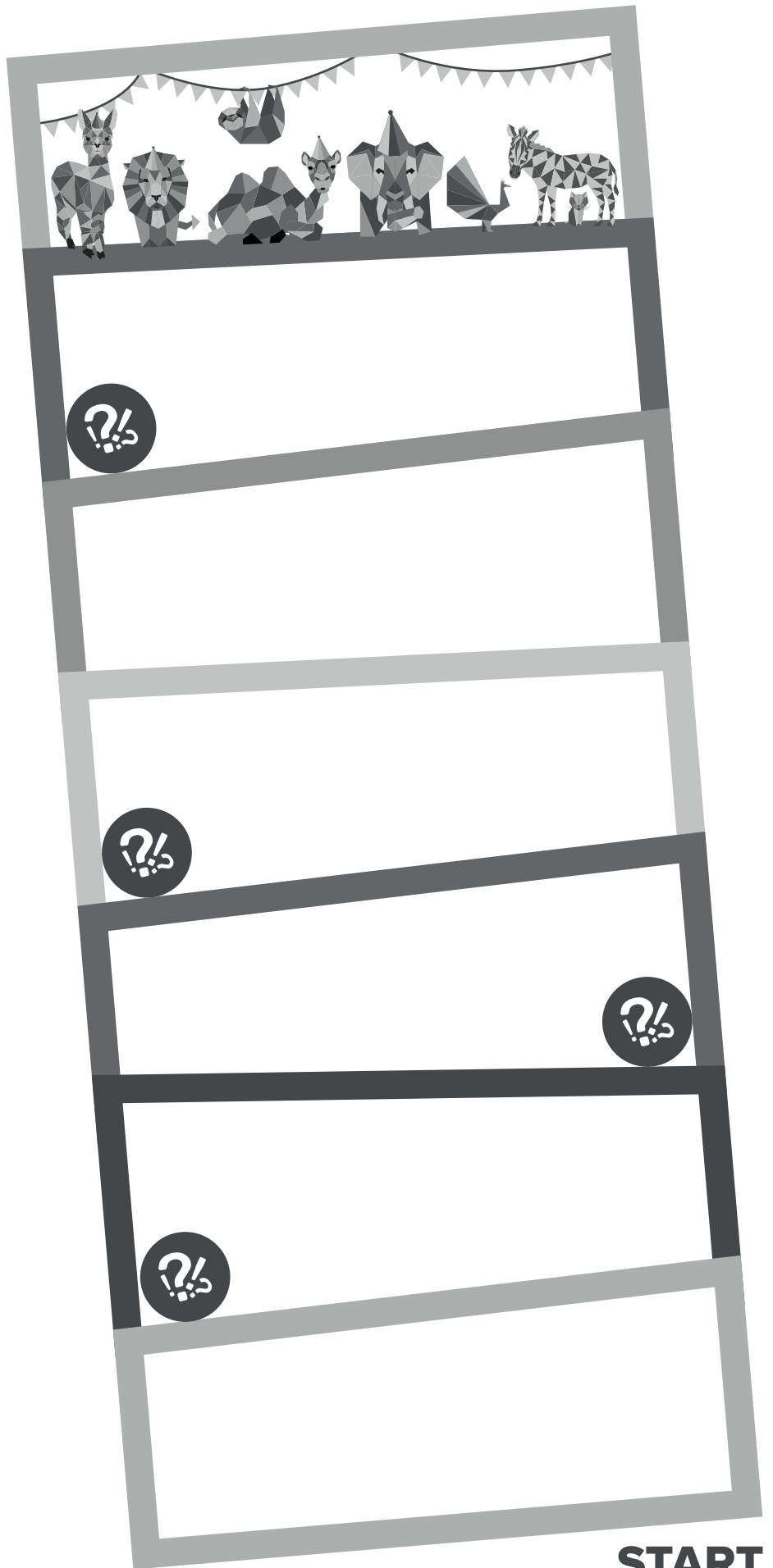


GELUKS:) :METER



Spelduur
Basisversie

2u



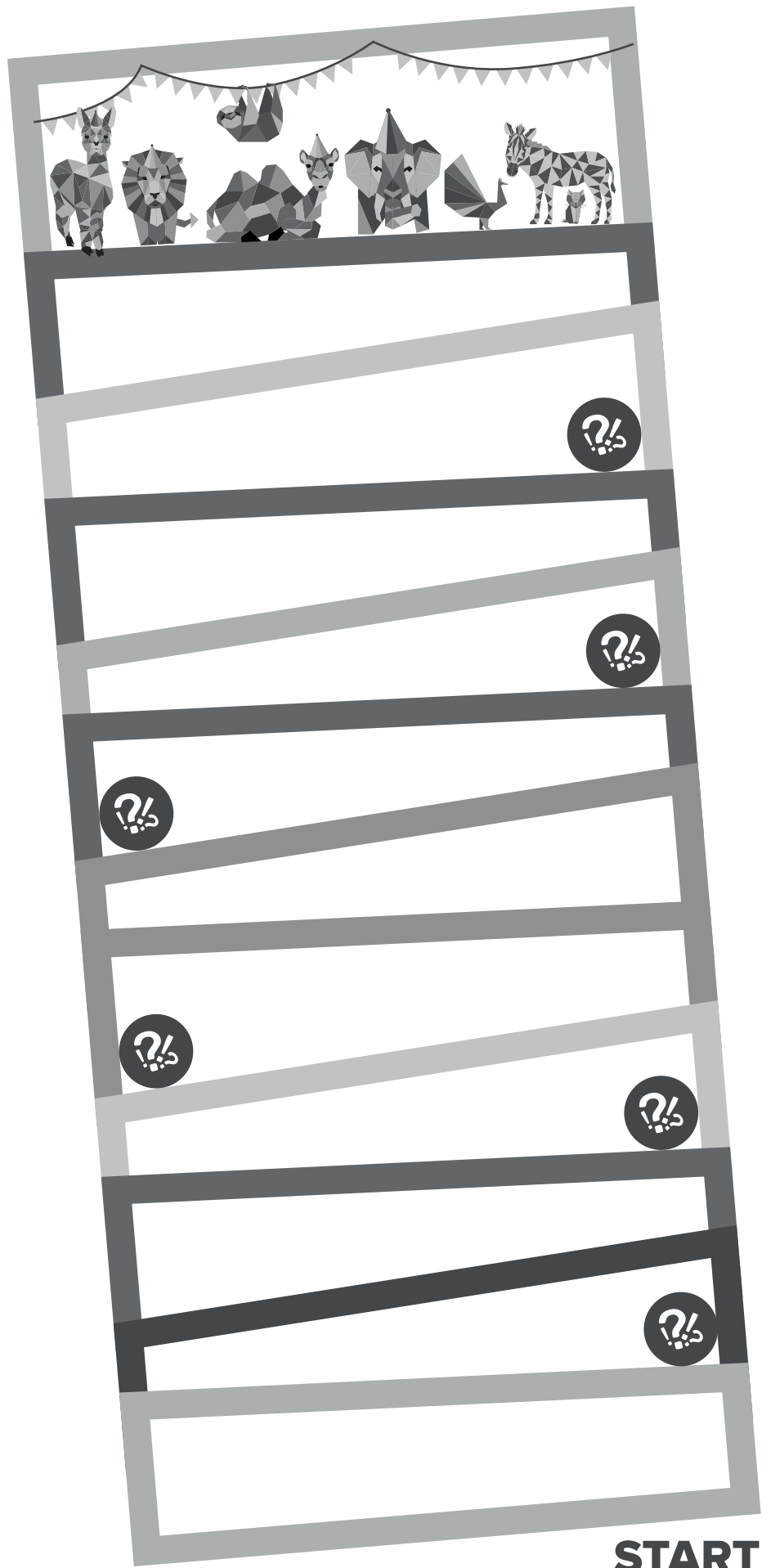
START

GELUKS:) :METER



Spelduur
Uitgebreide
versie

3u



START

AARDIGE ALPACA



sociaal

bruggenbouwer

gemoedelijk

De **aardige alpaca** vindt het belangrijk om een goede relatie te hebben met de hele groep en streeft steeds naar een goede groeps sfeer. De alpaca is goed geplaatst om te bemiddelen tussen de groepsleden.

Maar iemand die altijd het beste voor de groep wil, kan zichzelf soms uit het oog verliezen. Daardoor is de aardige alpaca niet altijd tevreden met de uitkomst.

GELUK:):T



perfectionistisch

voortdenkend

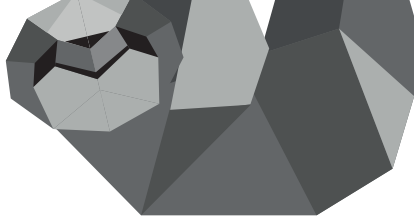
oplossingsgericht

De **kritische kat** in de groep wil dat alles vlot en ordelijk verloopt. De kat denkt veel na, evalueert en stelt vragen: "Waarom doen we dit nu?", "Wat is het nut van deze opdracht?", "Hoe moeten we dit zien?", "Hoe kan dit beter?". Als er problemen zijn, komt de kritische kat snel met oplossingen.

Door alle vragen duurt het soms langer voordat een activiteit kan starten, waardoor de groeps sfeer al eens omslaat. Soms vinden anderen het erg vervelend dat de kritische kat steeds zoveel vragen heeft of te snel met oplossingen komt.

GELUK:):T

LOLLIGE LUIAARD



enthousiast

extravert

dominant

De **lollige lui aard** is een echte sfeer maker in de groep. Daar horen heel veel luchtige opmerkingen en grapjes bij, want de lui aard wil de sfeer goed houden en wil iedereen steeds tevreden houden.

Soms is het enthousiasme echter te overheersend of zelfs misplaatst. Als er te licht over problemen wordt heengegaan, worden ze niet echt besproken. Zo kunnen er verborgen spanningen in de groep blijven hangen.

GELUK:):T



assertief

trots

zelfzeker

De **pronkende pauw** is iemand die zichzelf heel zichtbaar maakt in de groep en die graag in het middelpunt van de belangstelling staat. De pauw is (of lijkt) heel zelfzeker en laat zich niet snel uit het lood slaan.

De pauw vertoeft graag in groep, maar zal de groep soms wat overheersen, waardoor anderen geen kans krijgen om zich te uiten of hun talenten te tonen.

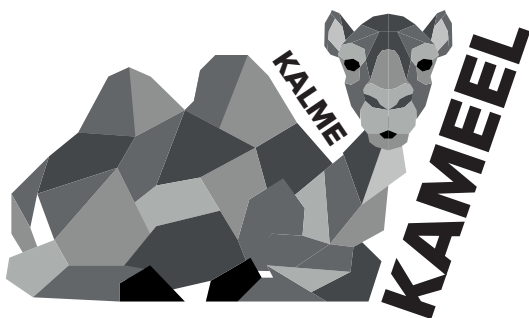
GELUK:):T



De **zorgende zebra** zorgt er voor dat iedereen in de groep zichzelf kan zijn en zich goed voelt. Wanneer iemand zich niet goed voelt of een minder dagje heeft, zal de zebra een luisterend oor of troostende schouder bieden. Wel is de zebra erg gevoelig, waardoor feedback en aanmoediging al snel als kritiek of druk wordt ervaren. Hierdoor klappt de zebra dicht en wil deze niet meer deelnemen aan de activiteiten.

- zorgend
- helpend
- gevoelig

GELUK:):T



De **kalme kameel** houdt zich liever op de achtergrond. Binnen de groep zal de kameel nooit een mening opdringen. Vaak neemt die pas het woord nadat iedereen hun zegje heeft gedaan. Uiteindelijk zal de kameel meegaan met het idee van de groep. De kameel handelt weinig impulsief en zal altijd goed nadenken vooraleer iets te doen. De kameel is meegaand waardoor die soms ideeën en overtuigingen van anderen laat primeren op zijn eigen mening.

- berekend
- meegaand
- gemoedelijk

GELUK:):T



De **leidende leeuw** is een natuurlijke leider en zal de groep altijd mee op sleeptouw nemen. Wanneer het moeilijk loopt, zal de leeuw degene zijn die de groep aanspoort om door te bijten en een oplossing te vinden. Daarnaast is de leeuw assertief, maar soms slaagt dit door in agressiviteit waardoor andere niet de kans krijgen hun mening te delen.

dominant

assertief

doorzettend

GELUK:):T



De **olijke olifant** is erg enthousiast en gaat er altijd vol voor. Door dat enthousiasme kan de olifant wel eens dingen doen of zeggen, waar die niet goed over heeft nagedacht. Dit zorgt regelmatig voor hilarische taferelen in de groep. De olifant voelt zich daar niet altijd even comfortabel bij, omdat de bedoeling altijd is om goed te doen voor de groep. Af en toe kan de onhandigheid van de olifant wel echt in de weg staan van de productiviteit van de groep. Bij sommige groepsleden zorgt dat wel eens voor frustratie.

introvert

sociaal onhandig

enthousiast

GELUK:):T

AARDIGE ALPACA



sociaal

bruggenbouwer

gemoedelijk

De **aardige alpaca** vindt het belangrijk om een goede relatie te hebben met de hele groep en streeft steeds naar een goede groeps sfeer. De alpaca is goed geplaatst om te bemiddelen tussen de groepsleden.

Maar iemand die altijd het beste voor de groep wil, kan zichzelf soms uit het oog verliezen. Daardoor is de aardige alpaca niet altijd tevreden met de uitkomst.

GELUK:):T



perfectionistisch

voortdenkend

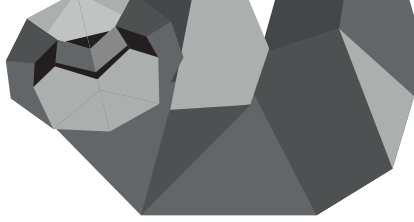
oplossingsgericht

De **kritische kat** in de groep wil dat alles vlot en ordelijk verloopt. De kat denkt veel na, evalueert en stelt vragen: "Waarom doen we dit nu?", "Wat is het nut van deze opdracht?", "Hoe moeten we dit zien?", "Hoe kan dit beter?". Als er problemen zijn, komt de kritische kat snel met oplossingen.

Door alle vragen duurt het soms langer voordat een activiteit kan starten, waardoor de groeps sfeer al eens omslaat. Soms vinden anderen het erg vervelend dat de kritische kat steeds zoveel vragen heeft of te snel met oplossingen komt.

GELUK:):T

LOLLIGE LUIAARD



enthousiast

extravert

dominant

De **lollige lui aard** is een echte sfeermaker in de groep. Daar horen heel veel luchtige opmerkingen en grapjes bij, want de lui aard wil de sfeer goed houden en wil iedereen steeds tevreden houden.

Soms is het enthousiasme echter te overheersend of zelfs misplaatst. Als er te licht over problemen wordt heengegaan, worden ze niet echt besproken. Zo kunnen er verborgen spanningen in de groep blijven hangen.

GELUK:):T



assertief

trots

zelfzeker

De **pronkende pauw** is iemand die zichzelf heel zichtbaar maakt in de groep en die graag in het middelpunt van de belangstelling staat. De pauw is (of lijkt) heel zelfzeker en laat zich niet snel uit het lood slaan.

De pauw vertoeft graag in groep, maar zal de groep soms wat overheersen, waardoor anderen geen kans krijgen om zich te uiten of hun talenten te tonen.

GELUK:):T



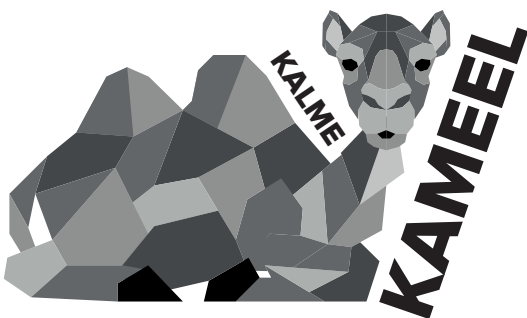
De **zorgende zebra** zorgt er voor dat iedereen in de groep zichzelf kan zijn en zich goed voelt. Wanneer iemand zich niet goed voelt of een minder dagje heeft, zal de zebra een luisterend oor of troostende schouder bieden. Wel is de zebra erg gevoelig, waardoor feedback en aanmoediging al snel als kritiek of druk wordt ervaren. Hierdoor klapt de zebra dicht en wil deze niet meer deelnemen aan de activiteiten.

zorgend

helpend

gevoelig

GELUK:):T



De **kalme kameel** houdt zich liever op de achtergrond. Binnen de groep zal de kameel nooit een mening opdringen. Vaak neemt die pas het woord nadat iedereen hun zegje heeft gedaan. Uiteindelijk zal de kameel meegaan met het idee van de groep. De kameel handelt weinig impulsief en zal altijd goed nadenken vooraleer iets te doen. De kameel is meegaand waardoor die soms ideeën en overtuigingen van anderen laat primeren op zijn eigen mening.

berekend

meegaand

gemoedelijk

GELUK:):T



De **leidende leeuw** is een natuurlijke leider en zal de groep altijd mee op sleeptouw nemen. Wanneer het moeilijk loopt, zal de leeuw degene zijn die de groep aanspoort om door te bijten en een oplossing te vinden. Daarnaast is de leeuw assertief, maar soms slaagt dit door in agressiviteit waardoor andere niet de kans krijgen hun mening te delen.

dominant

assertief

doorzettend

GELUK:):T



De **olijke olifant** is erg enthousiast en gaat er altijd vol voor. Door dat enthousiasme kan de olifant wel eens dingen doen of zeggen, waar die niet goed over heeft nagedacht. Dit zorgt regelmatig voor hilarische taferelen in de groep. De olifant voelt zich daar niet altijd even comfortabel bij, omdat de bedoeling altijd is om goed te doen voor de groep. Af en toe kan de onhandigheid van de olifant wel echt in de weg staan van de productiviteit van de groep. Bij sommige groepsleden zorgt dat wel eens voor frustratie.

introvert

sociaal onhandig

enthousiast

GELUK:):T

AARDIGE ALPACA



sociaal

bruggenbouwer

gemoedelijk

De **aardige alpaca** vindt het belangrijk om een goede relatie te hebben met de hele groep en streeft steeds naar een goede groeps sfeer. De alpaca is goed geplaatst om te bemiddelen tussen de groepsleden.

Maar iemand die altijd het beste voor de groep wil, kan zichzelf soms uit het oog verliezen. Daardoor is de aardige alpaca niet altijd tevreden met de uitkomst.

GELUK:):T



perfectionistisch

voortdenkend

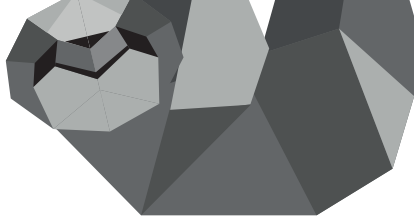
oplossingsgericht

De **kritische kat** in de groep wil dat alles vlot en ordelijk verloopt. De kat denkt veel na, evalueert en stelt vragen: "Waarom doen we dit nu?", "Wat is het nut van deze opdracht?", "Hoe moeten we dit zien?", "Hoe kan dit beter?". Als er problemen zijn, komt de kritische kat snel met oplossingen.

Door alle vragen duurt het soms langer voordat een activiteit kan starten, waardoor de groeps sfeer al eens omslaat. Soms vinden anderen het erg vervelend dat de kritische kat steeds zoveel vragen heeft of te snel met oplossingen komt.

GELUK:):T

LOLLIGE LUIAARD



enthousiast

extravert

dominant

De **lollige lui aard** is een echte sfeer maker in de groep. Daar horen heel veel luchtige opmerkingen en grapjes bij, want de lui aard wil de sfeer goed houden en wil iedereen steeds tevreden houden.

Soms is het enthousiasme echter te overheersend of zelfs misplaatst. Als er te licht over problemen wordt heengegaan, worden ze niet echt besproken. Zo kunnen er verborgen spanningen in de groep blijven hangen.

GELUK:):T



assertief

trots

zelfzeker

De **pronkende pauw** is iemand die zichzelf heel zichtbaar maakt in de groep en die graag in het middelpunt van de belangstelling staat. De pauw is (of lijkt) heel zelfzeker en laat zich niet snel uit het lood slaan.

De pauw vertoeft graag in groep, maar zal de groep soms wat overheersen, waardoor anderen geen kans krijgen om zich te uiten of hun talenten te tonen.

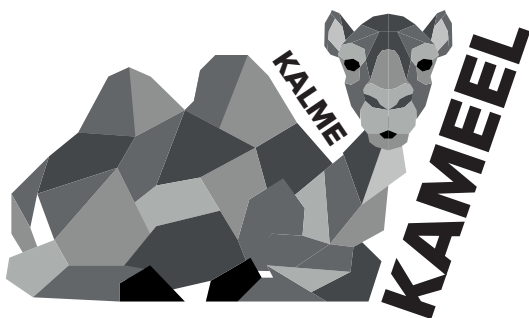
GELUK:):T



De **zorgende zebra** zorgt er voor dat iedereen in de groep zichzelf kan zijn en zich goed voelt. Wanneer iemand zich niet goed voelt of een minder dagje heeft, zal de zebra een luisterend oor of troostende schouder bieden. Wel is de zebra erg gevoelig, waardoor feedback en aanmoediging al snel als kritiek of druk wordt ervaren. Hierdoor klapt de zebra dicht en wil deze niet meer deelnemen aan de activiteiten.

- zorgend
- helpend
- gevoelig

GELUK:):T



De **kalme kameel** houdt zich liever op de achtergrond. Binnen de groep zal de kameel nooit een mening opdringen. Vaak neemt die pas het woord nadat iedereen hun zegje heeft gedaan. Uiteindelijk zal de kameel meegaan met het idee van de groep. De kameel handelt weinig impulsief en zal altijd goed nadenken vooraleer iets te doen. De kameel is meegaand waardoor die soms ideeën en overtuigingen van anderen laat primeren op zijn eigen mening.

- berekend
- meegaand
- gemoedelijk

GELUK:):T



De **leidende leeuw** is een natuurlijke leider en zal de groep altijd mee op sleeptouw nemen. Wanneer het moeilijk loopt, zal de leeuw degene zijn die de groep aanspoort om door te bijten en een oplossing te vinden. Daarnaast is de leeuw assertief, maar soms slaagt dit door in agressiviteit waardoor andere niet de kans krijgen hun mening te delen.

dominant

assertief

doorzettend

GELUK:):T



De **olijke olifant** is erg enthousiast en gaat er altijd vol voor. Door dat enthousiasme kan de olifant wel eens dingen doen of zeggen, waar die niet goed over heeft nagedacht. Dit zorgt regelmatig voor hilarische taferelen in de groep. De olifant voelt zich daar niet altijd even comfortabel bij, omdat de bedoeling altijd is om goed te doen voor de groep. Af en toe kan de onhandigheid van de olifant wel echt in de weg staan van de productiviteit van de groep. Bij sommige groepsleden zorgt dat wel eens voor frustratie.

introvert

sociaal onhandig

enthousiast

GELUK:):T



:(groepsdoener):

SNAKE

+/- 10 min.

Materiaal: blinddoeken

Hoe spelen?

Er wordt één stuurman gekozen, deze gaat aan de zijlijn staan. De andere teamleden worden geblinddoekt en door elkaar in het veld geplaatst. Niemand mag tijdens het spel praten en enkel de stuurman kan kijken.

Na het startsein zet de stuurman zich achter een eerste geblinddoekte persoon en neemt deze bij de schouders vast. Hij stuurt die zonder te praten naar een tweede persoon. Het voorste deel van de slang moet telkens de handen op de schouders van het volgende teamlid leggen. Zo groeit de slang.

Het team moet dus een goede manier vinden om signalen (links, rechts, rechtdoor, trager, sneller) naar voren te sturen. De stuurman moet het hele team verzamelen in een slang en binnen een afgesproken tijd naar een afgesproken plaats brengen.

Doel van het spel:

- Communiceren zonder praten
- De snake zo lang mogelijk maken en finishen

GELUK:):T



:(groepsdoener):

SHEETFLIPPEN

+/- 10 min.

Materiaal: laken (grootte afhankelijk van groep)

Hoe spelen?

Alle spelers staan samen op een groot laken dat op de grond ligt. Niemand mag gedurende het spel de grond raken. De groep moet het laken proberen omdraaien terwijl ze er allemaal opstaan. Dit moet binnen een tijd van 10 minuten gebeuren.

Wanneer één speler de grond raakt of wanneer de tijd op is, is de opdracht mislukt.

Doel van het spel: het laken omdraaien

GELUK:):T



:(groepsdoener):

SPINNENWEB

+/- 10 min.

Materiaal: touw voor spinnenweb, 2 bomen/palen

Hoe spelen?

Alle spelers moeten door een spinnenweb kruipen zonder de draden aan te raken. Elke speler dient daarbij ook door een andere opening te kruipen. Wanneer een speler het web raakt, is de opdracht mislukt.

Doel van het spel:

Iedere speler kruipt door het spinnenweb.

GELUK:):T



:(groepsdoener):

STILLE RIJ MAKEN

+/-5 min.

Materiaal: /

Hoe spelen?

De spelers moeten een rij vormen, gerangschikt volgens geboortedatum. Daarbij staat de jongste vooraan en de oudste achteraan in de rij. Er wordt ook rekening gehouden met de maand en dag, niet enkel met het jaar. De spelers moeten de rij vormen zonder met elkaar te praten.

Om te controleren of de rij juist staat, ga je gewoon de rij af en vraag je om hun geboortedatum te zeggen. Als de spelers niet in de juiste volgorde staan of er wordt toch luidop overlegd, is de opdracht mislukt.

Je kan dit spel ook spelen met andere eigenschappen, bv. huisnummer, schoenmaat, ...

Doel van het spel:

Op een rij gaan staan, gerangschikt, zonder te praten

GELUK:):T



:(groepsdoener):

BALSPEL

+/- 5 min.

Materiaal: bal, timer

Hoe spelen?

De groep gaat in een kring staan. Ze krijgen de opdracht om een bal zo snel mogelijk rond te gooien in de kring, zonder dat die de grond raakt. Meet met een timer hoe lang ze erover doen. Belangrijke regels bij het rondgooien zijn dat ze niet naar de persoon naast zich mogen gooien en dat iedereen de bal slechts 1 keer mag krijgen. De spelers krijgen de mogelijkheid om vooraf te overleggen hoe ze dit best aanpakken. Als de bal valt of iemand krijgt de bal meerdere keren, is de opdracht mislukt.

Gelukt? Laat de groep dan proberen om hun eerste record te verbreken.

Doel van het spel:

Iedereen krijgt de bal één keer, zonder dat de bal de grond raakt of iemand de bal meerdere keren krijgt. Kan de groep hun eerste record verbreken?

GELUK:):T



:(groepsdoener):

LEVENDE KNOOP

+/- 5 min.

Materiaal: /

Hoe spelen?

Iedereen staat, heel dicht op elkaar, in een kring en steekt de rechterhand uit om een willekeurige hand vast te grijpen. Dat mag niet de hand van je buur zijn. Hetzelfde gebeurt nu met de linkerhand, ook nu mag je niet de hand van je buur vastpakken. Het resultaat is dat jullie serieus in de knoop zitten.

Geraak gezamenlijk uit de knoop en sta als eindresultaat hand in hand in een kring.

Doel van het spel:

Ontwar de menselijke knoop: iedereen staat op het einde hand in hand in een kring. Dat kan in één kring zijn, maar het kan ook meerdere kringen opleveren.

GELUK:):T



:(groepsdoener):

MARSHMALLOW TOWER

+/- 10 min.

Materiaal: per 4: 20 spaghetti's, 1m plakband, 1m touw, marshmallow

Hoe spelen?

Bouw met 4 personen een zo hoog mogelijke toren van 20 spaghetti'stokes, 1 meter plakband en 1 meter touw.

Maar let op: bovenop de toren moet er een marshmallow kunnen liggen zonder dat de toren instort.

Je kan dit spel doen met één groepje van vier, waarbij de beste bouwers door de groep vorden uitgekozen. Of met meerdere groepjes van vier waarbij de toren voor elk groepje rechtop moet blijven staan om de opdracht te doen slagen. Er mag steeds in grote groep overlegd worden.

Doel van het spel:

Een zo hoog mogelijke toren die niet instort

GELUK:):T



:(groepsdoener):

PAK DIE STOEL

+/- 15 min.

Materiaal: stoelen, eventueel een timer

Hoe spelen?

Alle deelnemers zitten kriskras door elkaar op een stoel. Ze kiezen zelf in welke richting ze kijken. Zet zelf ergens op het veld een lege stoel en ga er zo ver mogelijk vandaan staan. Leg uit dat je naar die stoel zal wandelen.

De anderen moeten voorkomen dat jij kan gaan zitten door op de lege stoel te gaan zitten. Maar daarmee komt hun eigen stoel leeg en wordt die het nieuwe doel voor jou. Belangrijk: eens opgestaan, moeten ze van stoel veranderen. Terug op je oude stoel gaan zitten, mag niet.

Spreek ook een wandeltempo voor de stoelveroveraar af: voetje voor voetje, niet lopen, ... Hoe lang kan jullie groep de rechtstaande persoon laten rondlopen?

Doel van het spel:

Succesvol voorkomen dat de stoelenveroveraar kan gaan zitten, gedurende een afgesproken tijd. Laat die tijd afhangen van de sterkte van je groep. Je kan de groep ook uitdagen om hun tijd steeds te verbeteren. Duid bij elk nieuw spelletje een nieuwe stoelenveroveraar aan of spreek af dat het de persoon die nog recht staat, wordt.

GELUK:):T



:(groepsdoener):

BINNENSTEBUITEN

+/- 10 min.

Materiaal: wimpels, repen stof of blinddoeken

Hoe spelen?

Alle deelnemers zitten in een kring, met de gezichten naar elkaar en met hun benen gestrekt. Ze worden met hun enkels aan elkaar vastgebonden: linkerenkel aan de rechterenkel van de buur, rechterenkel aan de linkerenkel van de buur.

Nu moeten ze proberen om de kring binnenstebuiten te draaien, waardoor alle gezichten naar buiten gericht zijn. Uiteraard zonder de touwen, doeken, ... los te maken.

Een variant: enkels en polsen vastbinden.

Doel van het spel:

De kring binnenstebuiten draaien zonder losmaken

Oplossing: de ene helft van de kring gaat zo laag mogelijk tegen de grond hangen, de andere helft probeert over hen te kruipen. Voor de variant met enkels en polsen: twee personen houden de armen omhoog, de rest kruipt er onderdoor.

GELUK:):T



:(groepsdoener):

BLIND VIERKANT

+/- 5 min.

Materiaal: blinddoeken, touw

Hoe spelen?

De deelnemers zijn allemaal geblinddoekt. Ze moeten met een touw een perfect vierkant vormen.

Doel van het spel:

Een perfect vierkant vormen

GELUK:):T



:(groepsdoener:)
VOELEN

+/- 5 min.

Materiaal: één voorwerp

Hoe spelen?

Gebliindoekt voelen alle deelnemers, iedereen mag één woord zeggen, de laatste persoon voelt niet maar moet gokken wat het voorwerp is.

Doel van het spel:

Het voorwerp raden

GELUK:):T



:(groepsdoener:)
PIU-PIU

+/- 5 min.

Materiaal: /

Binnen/Buiten

Hoe spelen?

De spelers beelden zich in dat ze lieve, donzige kuikentjes zijn. Maar hoe zielig, ze zijn allemaal hun moeder kwijt.

Alle spelers gaan verspreid over de ruimte zitten en worden gebliindoekt. Vervolgens komt de spelbegeleider: alle spelers krijgen één tikje op hun schouder, behalve de moederkip, die krijgt er twee. Alle spelers die één tik krijgen, zijn kuikentjes. De moederkip, die twee 2 tikjes kreeg, mag de blindoek afnemen.

De moederkip stelt zich ergens op in de ruimte en mag zich niet meer verplaatsen. Die plaats is het nest. De kuikens moeten op de tast op zoek naar hun moeder. Wanneer ze iemand anders aanraken, maken ze een "piu-piu"-geluid. Als de ander antwoordt met "piu-piu", weten ze dat dat ook een kuiken is. Als de ander niet antwoordt, weten ze dat het de moederkip is en worden ze omarmd door de moederkip. Enkel "piupiu"-geluidjes zijn toegelaten, voor de rest is het muisstil.

Doel van het spel:

Alle kuikentjes geraken terug bij hun moeder.

GELUK:):T



:(groepsdoener):

CIRKELWISSEL

+/- 5 min.

Materiaal: timer, stoelen

Hoe spelen?

Alle deelnemers gaan in een cirkel op een stoel zitten en zorgen ervoor dat er één partner recht tegenover hen zit in de cirkel. Ben je niet met een even aantal deelnemers? Dan moet er een spelbegeleider meedoen.

De tijd wordt geregistreerd waarin iedereen van plaats kan wisselen met de partner aan de overkant. Opgelet: niemand mag botsen of fysiek contact maken bij het wisselen van plaats. En niemand mag zich buiten de stoelencirkel begeven.

Doel van het spel:

Elk duo wisselt van plaats, waarbij niemand elkaar mag aanraken. Je kan een eerste keer spelen en in een volgend spel proberen de tijd te verbreken.

GELUK:):T



:(groepsdoener):

LIJN LOPEN

+/- 5 min.

Materiaal: timer

Hoe spelen?

Alle deelnemers wandelen door de ruimte. Het is stil. Zonder te spreken moeten alle deelnemers op hetzelfde moment in één lijn gaan staan. Niemand mag stilstaan of ter plaatse blijven stappen zolang de lijn niet gevormd is. Stel een tijdslimiet in en laat hen proberen om het binnen de tijd te doen. Lukt het de eerste keren niet? Laat hen even overleggen om tot een plan te komen.

Doel van het spel:

Zonder praten op één lijn gaan staan.

GELUK:):T



:(groepsdoener):

EILANDJUMP

+/- 5 min.

Materiaal: /

Hoe spelen?

Beeld jullie allemaal samen twee denkbeeldige lijnen in op het terrein. De ruimte tussen de twee lijnen is n t te groot om er vlot in een stap over te geraken.

Alle deelnemers staan aan  n kant van de eerste denkbeeldige lijn. Ze moeten allemaal aan de overkant geraken, achter de twee denkbeeldige lijn.

Doel van het spel:

Alle deelnemers moeten samenwerken om iedereen aan de overkant te krijgen, zonder de grond tussen de twee lijnen aan te raken.



:(groepsdoener):

HANDEN EN VOETEN

+/- 5 min.

Materiaal: /

Hoe spelen?

De groep krijgt de opdracht om als groep slechts met een bepaald aantal handen en voeten de grond te raken.

Doel van het spel:

Samenwerken om slechts met X voeten/handen de grond te raken.

GELUK:):T

GELUK:):T



:(groepsdenker):

NIEUW IN DE GROEP

Jullie groep is door de jaren heen sterk naar elkaar toe gegroeid. Er is een sterke band tussen alle leden. In het midden van het werkjaar komt er iemand nieuw bij. Na enkele weken merk je dat die zich niet goed voelt in de groep. **Wat kan je doen om iedereen zich thuis te laten voelen in de groep?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

EEN PLAATS TE WEINIG

Na een spel worden jullie in de eettent verwacht voor het avondmaal. Er zijn niet voldoende plaatsen. Je hebt gemerkt dat Walter wel vaker wordt uitgesloten, ook nu is er geen plaats voor hem. **Wat zou jij doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

RUZIE THUIS

Je bent samen met je groep op weekend. Na de eerste dag merk je dat Scott erg triest is. Je hebt een goede band met hem en vraagt wat er scheelt. Hij laat je weten dat hij net voor het weekend een enorme ruzie heeft gehad met zijn ouders. **Wat zou jij doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

IN EEN WOEDEBUI

Tijdens de wandeling naar het bos wordt Misha plots kwaad. Ze duwt andere kinderen en slaat Robbie. **Wat zou jij doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

EEN ONGELUKJE

Anouar is mee op daguitstap op kamp. Een aantal van je vrienden hebben gemerkt dat Anouar een ongelukje had en dat er een vuile onderbroek in zijn rugzak zit. Ze beginnen er mopjes over te maken in de groep, wanneer de leiding het niet kan horen. **Wat zou jij doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

GEEN KOEK MEE

Iedereen neemt altijd een koek mee voor het vieruurtje tijdens de activiteit. Je merkt op dat William nooit een koek bij heeft. **Wat zou jij doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

ANDERE INTERESSE

Jullie merken dat binnen jullie jongensgroep iedereen graag voetbal speelt, behalve Juan. Hij is meer bezig met dans. **Wat zou jij doen opdat Juan zich goed voelt in de groep en zichzelf kan zijn?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

VOOR DE SFEER

Jullie merken dat de sfeer minder goed is in de groep. Het is altijd finer om een leuke sfeer te hebben in de jeugdbeweging. **Wat is er belangrijk voor een toffe groepsfeer?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

ER IS PRECIES IETS ...

Tijdens een spel begint Cynthia zonder reden plots te huilen. Je vraagt wat er scheelt, plots loopt ze weg van het spel. **Wat zou jij doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

MEERWAARDEZOEKERS

Denk eens na over elkaars mooie eigenschappen.
Geef iedereen een compliment over hun meerwaarde voor de groep.

GELUK:):T



:(groepsdenker):

EEN KLEINE OPMERKING

Er staat macaroni met ham en kaas op het menu. Jelke vertelde je vanmorgen dat dat haar lievelingseten is. Tijdens het eten zegt Sam tegen Jelke dat ze beter wat minder zou eten. Jelke is er duidelijk triest door.
Wat zou jij doen?

GELUK:):T



:(groepsdenker):

IEDEREEN THUIS

De laatste jaren zijn er veel nieuwe leden van een andere cultuur. Je merkt op dat ze zich nog niet helemaal thuis voelen in de groep en wil daar iets aan doen.
Hoe pak je dit aan?

GELUK:):T



:(groepsdenker):

NACHTELIJK GELUID

Terwijl jullie 's nachts aan het slapen zijn, hoor je gehuil in de tent. Jullie weten niet onmiddellijk wie van je vrienden aan het huilen is. **Wat zouden jullie doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

MET WIE VAN DE LEIDING?

Wanneer jij een probleem hebt, naar wie van de leiding zou je het makkelijkst met jouw problemen gaan? **Waarom?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

GROEPJES IN DE GROEP

Jullie groep hangt erg goed aan elkaar. Buiten de activiteiten van de jeugdbeweging spreken jullie regelmatig af. Je merkt dat een aantal van jullie groep regelmatig niet uitgenodigd worden. De mensen die niet worden uitgenodigd, zijn niet je beste vrienden, maar je hebt er ook niets tegen. **Wat zou je doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

ER KOMT IEMAND BIJ

Een groep verandert regelmatig. **Wat vinden jullie belangrijk als er een nieuw lid bij de groep komt? Wat moet de leiding doen? Wat moeten jullie doen? Wat moet de nieuwkomer doen?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

EEN GOEDE GROEP?

Welke dingen zorgen er voor jullie voor dat een groep een goede groep is?

Denk bv. over de begeleiding, over respect, over de diversiteit in de groep, over groepsbevorderende activiteiten, ...

GELUK:):T



:(groepsdenker):

WIE LOST HET OP?

Wanneer er iemand binnen de groep wordt gepest, is het aan de begeleiding om dit op te lossen.

Akkoord of niet akkoord? Waarom?

GELUK:):T



:(groepsdenker):

BEWIJS JE MAAR EENS

Iemand die pas op latere leeftijd in de jeugdbeweging komt, moet zich extra bewijzen om bij de groep te horen. Akkoord of niet akkoord? Waarom?

GELUK:):T



:(groepsdenker):

IK KAN ALLES ZEGGEN

De jeugdbeweging is een plaats waar iedereen alles moet kunnen zeggen tegen elkaar. Akkoord of niet akkoord? Waarom?

GELUK:):T



:(groepsdenker):

EEN DIVERSE GROEP

Beseffen dat iedereen binnen de groep uniek is en anders is, is belangrijk. **Op welke vlakken kan je allemaal diversiteit hebben binnen een groep?**

Denk bv. aan leeftijd, geslacht, ...
maar denk ook nog wat verder.

GELUK:):T



:(groepsdenker):

GEEN SUPER GEVOEL

Iedereen heeft momenten waarop die zich niet super goed voelt in de groep. **Op welk moment voelde je jezelf niet op je gemak in de groep? Waarom?**

GELUK:):T



:(groepsdenker):

BIJ WIE VAN DE GROEP?

Bij welke vrienden ga je het vaakst bij problemen? Denk je dat je ook bij anderen terecht zou kunnen?
Waarom?

GELUK:):T



:(groepsdenker):

GENDER IN DE GROEP

Een nieuw persoon komt bij de groep. Deze persoon geeft aan genderneutraal te zijn. **Wat is genderneutraliteit? Hoe zouden jullie in deze situatie reageren?**

GELUK:):T



:(groeepsdenker):

KWESTIE VAN GELOOF

Het is de gewoonte in jouw jeugdbeweging om elke keer te bidden voor het eten. Soms is dat in de vorm van een spelletje, maar soms is het ook een echt gebed. Een persoon die islamitisch is, zit bij jou in de groep en voelt zich hier niet echt comfortabel bij. **Wat zou je doen?**
Hoe zouden jullie reageren?

GELUK:):T

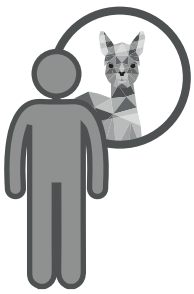


:(groeepsdenker):

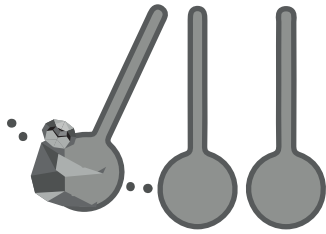
10 POINTS GO TO ...

Wat zorgt er voor jullie dat jullie zich goed voelen in deze groep? **Vind met de hele groep ten minste 10 positieve punten.**

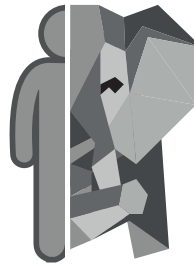
GELUK:):T



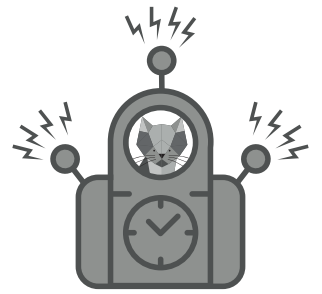
GELUK:)T



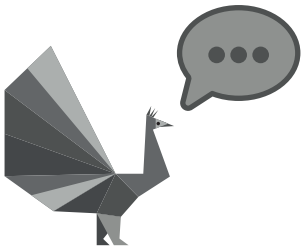
GELUK:)T



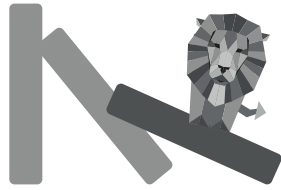
GELUK:)T



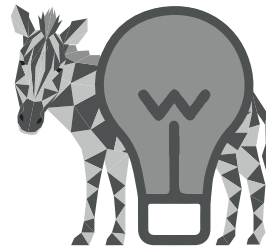
GELUK:)T



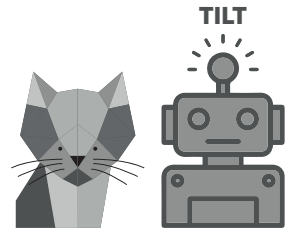
GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



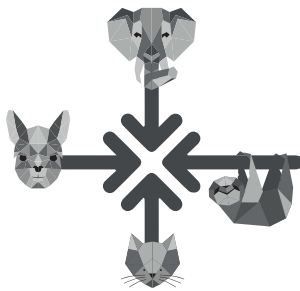
GELUK:)T



GELUK:)T



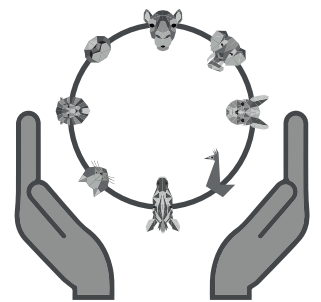
GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



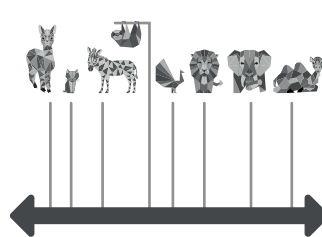
GELUK:)T



GELUK:)T



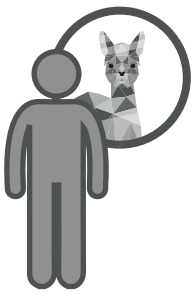
GELUK:)T



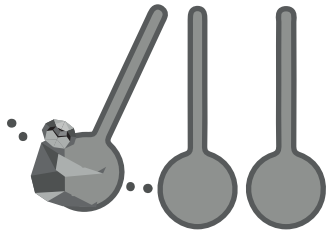
GELUK:)T



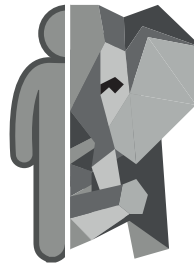
GELUK:)T



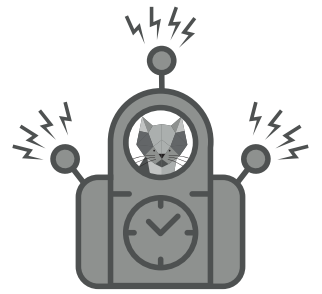
GELUK:)T



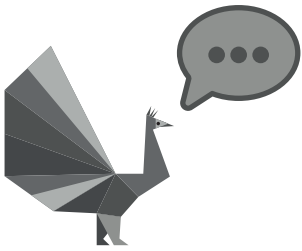
GELUK:)T



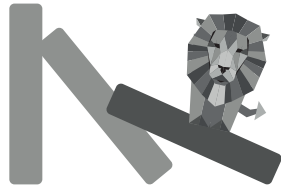
GELUK:)T



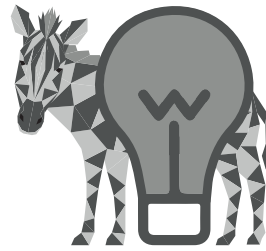
GELUK:)T



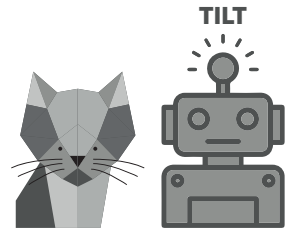
GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



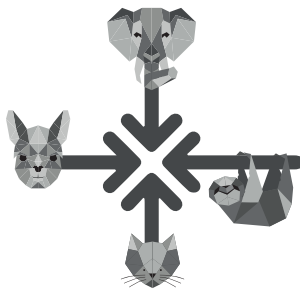
GELUK:)T



GELUK:)T



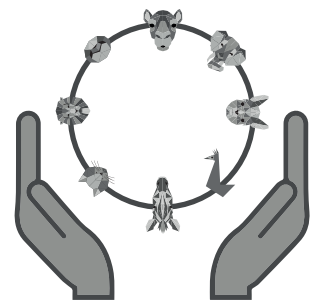
GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



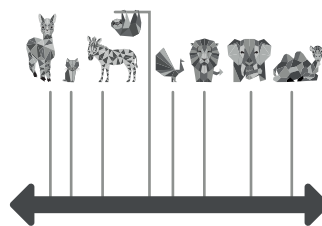
GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T



GELUK:)T