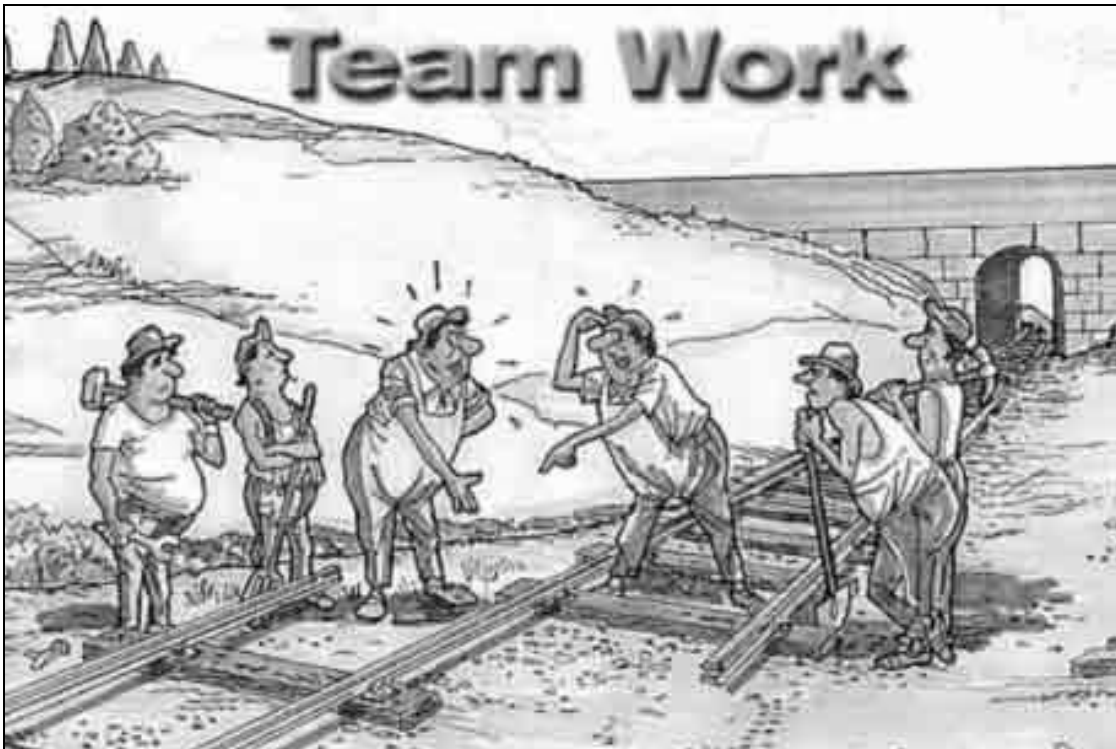




DE HOGE RIELEN



Teambuildingskoffer

Handleiding

Hoe kan ik de Teambuildingskoffer ontlenen?

Voor de **reservatie van het materiaal** kan je terecht bij de dienst onthaal & info. De kostprijs van het gehuurde materiaal wordt verrekend in je eindfactuur. Je kan dit materiaal alleen ontlenen als je ook een verblijfsaccommodatie huurt.

Je kan de teambuildingskoffer **ophalen tijdens de openingsuren van de uitleendienst**. Het afhaalpunt is gelegen naast het containerpark.

Je brengt best een **bakfiets** mee **om de teambuildingskoffer te vervoeren**. Heb je geen bakfiets ter beschikking, dan kunnen de medewerkers van de uitleendienst je van een handkar of bakfiets voorzien.

Voor je met de teambuildingskoffer aan de slag gaat, kan je best **controleren of er materiaal ontbreekt**. De medewerkers van de uitleendienst kijken dit na elk gebruik na, maar kunnen uiteraard ook eens iets over het hoofd zien. Ontbreekt er iets of is er iets stuk, dan meld je dit voor je aan de slag gaat bij onthaal & info (014/55 84 10).

Indien je iets kwijt raakt of stuk maakt, wordt dit nadien aangerekend in de eindfactuur volgens de prijzen die je vindt in de materiaallijst.

Wat kan ik verwachten van de Naam uitleenmateriaal?

OPZET

Een goed team heeft meer verbondenheid en energie, minder stress, gemopper en negatieve gevoelens. Een goed team is dus hechter en presteert beter in elk opzicht.

Tijdens de opdrachten en oefeningen van deze koffer ontdek je mekaars sterke punten. De deelnemers kunnen zich bewust worden van de aanwezige talenten en kwaliteiten in de groep. Daardoor zullen ze er vlotter beroep op kunnen doen op de werkvloer, in de klassituatie of vereniging.

DOELGROEP

Jongereengroepen (leeftijd 12+) en volwassenengroepen die zin hebben in niet-competitief, groepsbevorderend spel.

TIJDSDUUR

Je ontleent de teambuildingskoffer gedurende een hele dag. Je kan er dus naar hartelust uitpikken wat jou op die moment aangewezen lijkt: van tussendoortjes tijdens vergaderingen of vormingen tot een groepsbevorderende dag vol teambuildingsspelen.

POSITIEVE EFFECTEN VAN SAMENWERKINGSSPELEN

Door samenwerking wordt het groepsgevoel verstevigd. Hierdoor zal ook bij iedere deelnemer het gevoel van vertrouwen in de groep worden gestimuleerd.

Winnen is niet belangrijk bij deze activiteiten. Het gaat hier veeleer om de sfeer van onderlinge samenwerking, ondersteuning en participatie. Oog en oor hebben voor je klasgenoten, werkmakers en collega's is dus één van de kernzaken bij teambuilding.

Het is belangrijk dat de neuzen dezelfde kant opstaan. Streven naar groepsdoel is dus de boodschap. En tijdens dit proces samen leren van successen en dingen die mis gaan.

Ook voor het individu zijn deze activiteiten een ontdekkingsreis. Binnen een goed team zal het zelfbeeld en het zelfvertrouwen positief worden aangescherpt. Dit doordat de deelnemers de kans krijgen uitdagingen aan te gaan en deze succesvol af te ronden.

Hoe kan ik aan de slag met de Naam Uitleenmateriaal?

LOCATIE

Eigenlijk kan je overal met deze koffer aan de slag. Bij regenweer kan je zelfs binnenblijven. Toch raden we je aan naar buiten te gaan als het kan. Zie de bossen en de natuur van de Hoge Rielen gerust als een motiverende omgeving voor samenwerkingsopdrachten.

OPBOUW

Opwarmers

Om te starten en de groep te laten wennen aan het samenzijn, zijn er de opwarmers. Deze oefeningen zijn erop gericht een eerste contact te leggen. Er zijn verschillende opdrachten. Je kan zelf kiezen welke het beste bij de groep past. Kennen de deelnemers elkaar al of niet? Hoe groot is de groep?

Vertrouwensoefeningen

De opwarmers worden aangevuld met enkele typische vertrouwensoefeningen. Wil je het vertrouwen tussen de deelnemers versterken of je zelfvertrouwen wat aanwakkeren, probeer dan zeker een oefening van deze reeks. Opgedane ervaringen kunnen in volgende opdrachten of oefeningen toegepast worden.

Samenwerkingsoefeningen

Eens opgewarmd en in het bezit van meer vertrouwen, kan je met de groep starten aan de samenwerkingsoefeningen. Bij deze oefeningen staat, zoals de naam het zegt, de samenwerking centraal. Samen de opdrachten tot een goed einde brengen is de boodschap!

Raadsels en puzzels

Tot slot zijn er de raadsels en puzzels die het collectieve brein aan het denken zetten. In groep discussiëren wie er vissen houdt of hoe het vierkant moet worden gelegd... gegarandeerd actie!

EXTRA TIPS VOOR DE BEGELEIDING

Begeleidershouding en groepsontwikkeling

Achteraan in deze handleiding vind je enkele teksten vol met informatie en tips rond groepsontwikkeling en je houding als begeleider. Heb je niet zo veel ervaring met het begeleiden van groepsprocessen, dan loont het zeker de moeite deze eens door te lezen.

Hieronder geven we vooral tips om met deze koffer aan de slag te gaan.

Een leider aanduiden

Bij sommige opdrachten moet een leider aangeduid worden. Wissel deze positie voldoende af tussen de verschillende deelnemers.

Roulatiesysteem

Samenwerkingsopdrachten zijn het meest effectief in groepen van 8 tot 15 personen. Bij grotere groepen kan je overwegen de groep op te splitsen. Je kan dan met een soort van roulatiesysteem werken. De verschillende opdrachten zijn op aparte fiches geplaatst. Zo kan men het nodige materiaal samen met de fiche reeds klaarleggen.

Kies uit wat past

Kies de oefeningen of activiteiten die het best bij de groep passen of die het meest zinvol zijn om met de groep te doen.

“Energizers”

Ontspanning door inspanning! Sommige opdrachten kunnen toegepast worden als korte doemomenten tijdens vergaderingen. Na een korte lichamelijke inspanning, ben je geestelijk weer ontspannen. Bovendien leer je de collega's eens op een andere manier kennen. Tot slot komt het ook de werksfeer ten goede.

Puntensysteem

Je kan ook werken met een puntensysteem. Hieronder vind je een voorbeeld. Aantal opdrachten, tijdslimiet en te verdienen aantal punten kan natuurlijk naar eigen believen aangepast worden.

De groep krijgt 5 opdrachten voorgeschoteld. Als begeleiding let je er best op dat de 5 opdrachten variëren in moeilijkheidsgraad.

De uitdaging bestaat erin de 5 opdrachten uit te voeren binnen een bepaalde tijdsspanne.

Eveneens moeten er zoveel mogelijk punten behaald worden. De groep zal gezamenlijk en bij de start punten moeten verdelen over de uit te voeren opdrachten. Bvb. De groep kan 1, 2, 3, 4 en 5 punten inzetten. Elk puntenaantal mag slechts één maal ingezet worden.

Als de groep erin slaagt alle opdrachten binnen de opgelegde tijd tot een goed eind te brengen, behalen ze het maximaal aantal punten (hier 15).

Nog niet uitgespeeld?

In de teambuildingskoffer hebben we 3 inspirerende boeken gestopt waarin nog meer samenwerkingsspelen staan uitgelegd. Voor de meeste heb je geen of weinig extra materiaal nodig. Deze boekjes kunnen dus een waardevolle aanvulling zijn op de spelen die we in deze handleiding uitleggen. Volgende boekjes zitten in de koffer:

Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld – Centrum Informatieve Spelen/
Jeugd & Vrede

Ander spel. Speel eens anders dan anders – Centrum Informatieve Spelen / PJ Partners

Energize! 2: Speelse groepsactiviteiten – Leefsleutels VZW

Opwarmers

TIKKERTJE BAL

Benodigdheden

3 speelballen, afbakenlint of kegels

Spelverloop

Eerst wordt er een terrein afgebakend. De hele groep plaats zich in het terrein. Er wordt een tikker aangeduid. De groep krijgt drie ballen. Op het teken van de spelleider moet de tikker iemand proberen tikken die géén bal in handen heeft. De veldspelers hebben dus de opdracht de bal naar elkaar door te spelen zodat men niet getikt kan worden. De speler die toch wordt getikt, wordt zelf de tikker.

Tips

Als de spelleider merkt dat iemand heel lang tikker blijft, kan hij iemand anders aanduiden. Als het heel moeilijk blijkt te zijn om iemand te tikken, kan men proberen slechts twee ballen te gebruiken.

ONTWAR DE GROTE KNOOP

Benodigdheden

Soepele gewrichten

Spelverloop

Ga met z'n allen dicht bij elkaar staan, in een zo klein mogelijke kring. Best schouder aan schouder, met de armen vooruit gestoken. Sluit de ogen en neem allen 2 willekeurige handen in de kring vast. Tracht niet de hand van je buur te nemen. (Controleer of je niet 2 handen van dezelfde persoon vast hebt.) Open allen de ogen. Iedereen is nu met elkaar verbonden, de knoop moet nu ontward worden zonder dat de handen worden gelost. Probeer dit in vrede en zonder pijn tot een goed einde te brengen.

BINNENSTE BUITEN 1

Spelverloop

De groep plaats zich in een kring en geeft elkaar de hand, met het gezicht naar het midden van de cirkel. Iedereen moet nu met zijn gezicht naar buiten komen te staan zonder de handen te lossen.

Tip

Lukt het niet?! Kijk dan eens bij de oplossingen.

BINNENSTE BUITEN 2

Benodigheden

Doekjes om enkels aan elkaar te binden

Spelverloop

De hele groep zit in spreidzit op de grond, met de gezichten naar het midden van de cirkel. Alle enkels worden aan elkaar vastgebonden. (De linker enkel wordt aan de rechterenkel van je linkerbuur vastgemaakt en vice versa.) De opdracht is de kring binnenste buiten te draaien. Men moet dus met de ruggen naar elkaar toe komen te zitten. Opgelet! Dit moet gebeuren zonder de enkels los te maken.

Tip

Lukt het niet?! Kijk dan eens bij de oplossingen

HOELAHOEPSPEL

Benodigdheden

hoepel(s), eventueel doekjes om voeten vast te binden

Spelverloop

De groep plaats zich in een cirkel en geven elkaar de hand. Er wordt een hoepel geplaatst tussen twee personen in (hangend op de armen). De bedoeling is dat de hoepel de hele cirkel rond gaat zonder de handen te lossen.

Tips

Indien de groep groot is kunnen meerdere hoepels in de cirkel geplaatst worden om de opdracht wat actiever te maken.

De oefening kan moeilijker gemaakt worden door de voeten vast te binden aan de voeten van je burens. Gebruik hiervoor de doekjes die je in de koffer vindt.

MENSENPUZZEL

Benodigdheden

een goed geheugen

Spelverloop

Iemand gaat in een bepaalde houding in het midden van een kring staan. Een ander gaat erbij zitten op zo'n manier dat zijn houding past in de houding van degene die er al staat. Alsof je stukjes van een puzzel bent die perfect in elkaar passen. Je kan op voorhand afspreken of het een heel compacte puzzel wordt of een hele hoge of een brede of misschien wel één in de vorm van een worst of van een porseleinen olifantje.

Je kan ook kiezen om maar een deel van de spelers de puzzel te laten maken en de anderen goed te laten kijken zodat zij de puzzel later uit elkaar kunnen halen en ergens anders weer opbouwen. Als er toch nog gaten blijven in de puzzel kan je er ook iemand laten doorkruipen.

MET Z'N ALLEN IN BALANS

Spelverloop

Alle deelnemers zitten in een kring, met het zitvlak op de grond. Men houdt de handen van de burens vast. Op signaal van de spelleider of begeleider proberen ze als groep, dus allemaal te samen, recht te staan. De handen mogen hierbij niet gelost worden.

Indien het voorgaande gelukt is kan men nog een uitbreiding proberen. Aan elke deelnemer wordt een nummer gegeven (afwisselend 1 en 2). Op signaal van de begeleider leunen alle nummers 1 voorwaarts en alle nummers 2 achterwaarts. De bedoeling is dat men met de hele groep in evenwicht tracht te blijven.

Tip

Om het wat moeilijker te maken kan men dit ook eens proberen met gekruiste armen.

RUSSISCH EI

Spelverloop

De hele groep gaat in een kring staan. Iedereen staat zo dicht mogelijk bij elkaar, met de rechterarm naar het midden van de cirkel. Iedereen staat zo dat buiken en ruggen elkaar raken. Op het signaal van de begeleider gaat iedereen zitten op de schoot van de persoon achter hem. Voor meer stevigheid slaat men de armen best rond het middel van de persoon voor hem. De bedoeling is zo lang mogelijk te blijven zitten. Je kan zelfs proberen om al zittend enkele passen vooruit te wandelen. Coördinatie is een must!

BLINDE KRING

Benodigdheden

Blinddoeken

Spelverloop

De spelers staan in een kring. Geef ze de opdracht om elkaar te blinddoeken. Vervolgens maken ze een cirkel door handen te geven. Laat ze even goed aan mekaars handen voelen (zeg nog niet waarom!). Vervolgens moeten ze de handen weer loslaten en, met de blinddoeken nog steeds op, door de ruimte gaan lopen, zonder te botsen! Benadruk vooral de nood aan concentratie. Als je je echt concentreert op je omgeving, dan bots je namelijk niet, want je kunt voelen wanneer er iets of iemand in je buurt komt. Daarna moeten ze, nog steeds met de blinddoeken om, precies dezelfde kring vormen als bij de start van de oefening, dus goed aan mekaars handen voelen. De oefening is pas klaar als iedereen weer in de kring staat.

Tips

Indien de deelnemers niet echt door elkaar beginnen te lopen, kan de spelleider ze begeleid verplaatsen.

Het is uiteraard de bedoeling dat de groep deze opdracht in stilte doet. Stemmen zijn namelijk veel gemakkelijker te herkennen dan handen.

LEKKER WIEGEN

Spelverloop

De groep staat in een kleine, goed gesloten kring. Eén persoon staat stokstijf in het midden (al dan niet geblinddoekt). Hij of zij laat zich rustig in de armen van de omringende personen vallen. Door de groep wordt men telkens weer naar de andere kant van de cirkel geduwd, waardoor het wiegeffect ontstaat.

Tips

Als voorproefje kan dit in kleine groepjes, bijvoorbeeld van drie personen geoefend worden.

De persoon die gewiegd wordt, moet zich zo recht mogelijk houden, best met de armen naast zich of gekruist voor de borst.

VERTROUWENSVAL

Benodigheden

een platform of verhoog

Spelverloop

De groep stelt zich in twee rijen naast elkaar op, met de schouders tegen elkaar. De tegenover elkaar opgestelde koppels strekken hun armen voor het lichaam, naar elkaar toe. Ze nemen elkaar vast bij de polsen. Een deelnemer staat op een verhoog (bvb. tafelhoogte) en laat zich op de armen van de anderen vallen. Het is belangrijk dat diegene die valt zijn armen naast zijn lichaam houdt en het lichaam niet buigt.

Tip

Zorg voor minstens 10 personen die de vallende persoon opvangen.

BLINDLOOP

Benodigheden

twee touwen, blinddoeken

Spelverloop

In het bos worden twee touwen tussen de bomen gespannen. Tussen het einde van het eerste touw en het begin van het tweede touw is er (groot) een gat. Het parcours is dus op een gegeven moment onderbroken. Iedereen moet dit parcours geblinddoekt afleggen door het touw te volgen. Op de plaats waar de opening zich bevindt moet er worden samengewerkt om met de gehele groep het tweede touw te bereiken.

Tips

Plaats de touwen zigzag tussen bomen, over boomstronken, langs kuiltjes, Zo wordt het parcours spannender.

De afstand tussen de twee touwen moet groter zijn dan de reikafstand van één persoon. Anders is deze opdracht te eenvoudig.

Er is best een spelleider die ongevallen vermijdt. (bvb. iemand die dreigt met zijn hoofd tegen een boom te botsen, verwittigen dat hij goed voor zich moet aftasten met zijn handen.)

REN JE ROT

Spelverloop

De groep stelt zich op in twee rijen. Ze staan met de gezichten naar elkaar toe. Iedereen strekt de armen voor zich uit. De handen rusten op de handen van de overbuur. Laat ze mekaars handen niet vasthouden en zeker ook geen vingers in elkaar haken.

Eén persoon rent zo hard als hij kan op de rijen af. Het is bedoeling dat hij met redelijke snelheid tussen de twee rijen doorrent. Op het laatste nippertje worden de handen omhoog gedaan zodat de rennende persoon door tussen de twee rijen door kan rennen. M.a.w. in de rij gaat een soort van wave-beweging ontstaan.

Tip

Je kan de handen beter te vroeg dan te laat opheffen. Je kan hier opbouwend te werk gaan. Tracht de handen telkens iets langer neer te houden. Vermijd wel ongevallen, een hand tegen de neus kan bijzonder pijnlijk en zelfs gevaarlijk zijn.

Samenwerkingsoefeningen

SPINNENWEB

Benodigdheden

Bol dun sisal touw, 2 bomen

Doel

Ga van de ene kant van het web naar de andere zonder het web aan te raken. Als er niet wordt samengewerkt, wordt de hele groep benadeeld. Worden er afspraken gemaakt? Is er een coach? Hoe worden er nagedacht? Welke beslissingen worden genomen? Een leuke oefening, die door tijdswaarneming ook als competitie-element kan dienen.

Opstelling

Zoek 2 bomen die op 2 à 3 meter van elkaar staan.

Er wordt met touwen een spinnenweb gespannen tussen de 2 bomen. Zorg hierbij dat er kleine en grote gaten ontstaan.

Er moeten minstens evenveel gaten als deelnemers zijn.

Spelverloop

De groep stelt zich aan één kant van het web op.

Iedereen van de groep met één voor één aan de andere kant geraken, zonder het web aan te raken.

Elk gat mag slechts één maal gebruikt worden, m.a.w. iedere deelnemer moet door een ander gat.

Slechts één persoon mag terug naar de andere kant (nadat hij door web is geraakt) om de laatste te helpen.

Na de oefening moet het touw terug ontward en opgerold worden.

DRAAI DE VLOER MAAR EENS OM

Benodigdheden

zeil

Spelverloop

Leg het zeil open op de grond. Ga met de gehele groep op het zeil staan. Tracht het zeil om te draaien zonder dat iemand er naast stapt.

Tips

Zonder probleem gelukt? Maak het zeil dan wat kleiner voor wat meer uitdaging. Doe dit door het op te vouwen.

Te moeilijk? Het is inderdaad een moeilijke opdracht, die best wel wat zoeken en proberen vraagt. Het zou ook kunnen dat jullie groep te groot is. Als je met z'n allen op het zeil gaat staan, zou nog minstens 1/4^{de} van het zeil vrij moeten zijn.

Met te veel? Probeer het eens in kleinere groepjes.

KOORDDANSEN? GEEN PROBLEEM!

Altijd al veel bewondering gehad voor koorddansers? Jaloers op wat die mensen kunnen? Wedden dat je er zelf ook in slaagt. Er bestaat een eenvoudige manier om het zelf eens te proberen.

Benodigdheden

dik touw van ongeveer 10 meter

Spelverloop

Ga met z'n allen in een kring staan (niet te ver uit elkaar), met uitzondering van één persoon "de koorddanser".

Leg het touw voor de mensen die in de cirkel staan. Maak het ongeveer op maat, door de uiteinden te knopen.

Iedereen neemt het touw in de handen en gaat naar achter hangen. Zo wordt het touw opgespannen. De koorddanser beweegt zich over het touw, de hele cirkel rond. Hierbij kan hij of zij steunen op de mensen die het koord opspannen.

Tip

Voor de veiligheid kan er aan de binnenzijde van de cirkel iemand naast de koorddanser lopen als extra steun. Deze geeft de koorddanser dan best een hand.

GEEN VORM LIJKT ONS TE MOEILIJK

Benodigdheden

blinddoeken, dik touw van ongeveer 10 meter

Spelverloop

Iedereen wordt geblinddoekt.

De groep krijgt het touw in handen.

De begeleider geeft de opdracht aan de groep, nl. het touw op de grond leggen in de vorm van een vierkant. De groep zal mondeling en door te tasten tot een goed resultaat komen.

Tip

Men kan deze oefening uiteraard ook met andere figuren doen. Bvb. Rechthoek, driehoek, cirkel,... .
Of zelfs iets moeilijker met een ster, bepaalde letters, cijfers,... .

Deze oefening kan men ook gebruiken voor het oefenen van leiderschap, mits een aanpassing. Het touw wordt dan niet gebruikt. Iedereen geeft elkaar de hand en vormen als het ware een touw van mensen. Iedereen is wel weer geblinddoekt. In dit geval is het aan de groep niet toegestaan te spreken. Eén persoon, die niet geblinddoekt is, moet de groep aanwijzingen geven. Op die manier moet niet het touw in een bepaalde vorm gelegd worden maar de groep.

DE GROTE OVERSTEEK

Benodigdheden

evenveel "eilandjes" (=onderleggers) als 2/3 van het aantal personen in de groep. Baken een beginpunt en een eindpunt af op ongeveer 15 meter van elkaar.

Spelverloop

Ga met z'n allen aan het beginpunt staan.

Jullie moeten dit 'moeras' oversteken door gebruik te maken van de eilandjes. Indien een eilandje niet wordt gebruikt – dus wanneer het niet aangeraakt wordt door een lichaamsdeel - (ook al is dit maar een seconde) dan ben je het kwijt.

De opdracht is pas geslaagd als iedereen veilig aan de overkant is geraakt.

Tip

Je kan tijdens de oefening 'handicaps' invoeren: sommigen worden blind (blinddoek) of mogen nog maar 1 been gebruiken.

SCHAPEN EN HERDERS

Benodigdheden

blinddoeken, dik touw van ongeveer 10 meter

Opdracht voor de groep

Zo dadelijk gaan jullie geblinddoekt en verspreid in de ruimte zitten. Jullie zijn vanaf dan zagezegd schapen die niet kunnen praten en geen taal verstaan. Daarna wordt ergens een stal gemaakt (met touw) en wordt van 1 schaap de blinddoek afgenomen. Dit wordt de herder. Deze herder heeft zijn been gebroken en kan zijn plaats dus niet verlaten. De herder moet nu proberen alle schapen in de stal te krijgen, maar mag ook niet praten.

Jullie hebben eerst wat tijd om een tactiek af te spreken. Je mag wel bepaalde geluiden gebruiken (bijv. handen klappen of fluiten).

Opstelling en spelverloop

Je legt eerst de opdracht uit.

De groep heeft wat tijd om een strategie af te spreken.

Iedereen wordt geblinddoekt en verspreidt zich over de ruimte.

De begeleider plaatst het touw ergens in de ruimte in een cirkel, met een opening van 1 meter. Dit is de stal.

De begeleider neemt de blinddoek van 1 deelnemer af. Deze is vanaf nu de herder.

De herder tracht alle schapen in de stal te krijgen zonder zijn plaats te verlaten en zonder te praten (geluiden maken mag wel).

TANGRAM

Tangram is een Chinese puzzel in de vorm van een vierkant, dat uit zeven stukken bestaat –vijf driehoeken, een vierkant en een parallellogram - die in talloze vormen gerangschikt kunnen worden. Figuratieve afbeeldingen zoals mensen, dieren, planten, boten en huizen, maar ook geometrische figuren en vormen zijn mogelijk.

Het is aan jullie om de silhouetten te leggen door gebruik te maken van de zeven puzzelstukken -niet meer, maar ook niet minder. Je zal zien, dat is allerminst eenvoudig.

De puzzel is uitgesproken democratisch. Hij spreekt alle mogelijke mensen aan, op alle niveaus. Een tangram samen spelen is een gezond groepsactiviteit, die banden versterkt.

Benodigdheden

de zeven puzzelstukken,

- twee grote driehoeken
- twee kleine driehoeken
- één middelgrote driehoek
- één vierkant
- één parallellogram

fiches met figuren

Tips

In de koffer is het nodige materiaal aanwezig voor twee tangrampuzzels. De sets zijn te onderscheiden door de kleurmerken. Ook alle fiches zitten er twee maal in. Dit schept de mogelijkheid om twee groepen tegen elkaar te laten puzzelen. Om ter snelst een bepaalde figuur maken.

Het is mogelijk dat kinderen onder de zeven of acht jaar nog niet de vereiste concentratie kunnen opbrengen om een goede oplossing te vinden.

ENIGMA VAN EINSTEIN

Naar verluidt bedacht Einstein deze quiz. Volgens hem kan 98 % van de wereldbevolking de oplossing niet vinden. Het is geen strikvraag, je kunt door logisch redeneren tot de oplossing komen.

Benodigdheden

15 fiches met tips, 25 fiches met afbeeldingen

Het raadsel

Er zijn 5 huizen in 5 verschillende kleuren.

Elk huis wordt bewoond door een persoon van een verschillende nationaliteit. Elke persoon drinkt een bepaalde drank, is verzot op een bepaald soort fruit, en houdt een huisdier.

De Brit woont in een rood huis.

De Zweed heeft een hond als huisdier.

De Deen drinkt thee.

Het groen huis staat links van het witte huis.

De eigenaar van het groene huis drinkt koffie.

De persoon die peren eet, kweekt vogels.

De eigenaar van het gele huis is verzot op appels.

De bewoner van het middelste huis drinkt melk.

De Noor leeft in het eerste huis.

De persoon die bananen eet woont naast de persoon die katten heeft.

De persoon die paarden houdt woont naast de persoon die appels eet.

De eigenaar die sinaasappelen eet, drinkt bier.

De Duitser eet iedere dag een kiwi.

De Noor woont naast het blauwe huis .

De persoon die bananen eet heeft een buur die water drinkt.

De vraag: Wie heeft vissen ?

Tips

De voorgaande tips vind je allemaal op aparte fiches. De te rangschikken afbeeldingen vind je eveneens in de koffer.

Geef de tips aan de ene helft van de groep, de afbeeldingen aan de andere helft. Of deel alles gewoon kriskras uit. En puzzelen maar! Tracht in groep het antwoord te vinden op de volgende vraag: "Wie houdt er vissen?".

VERBORGEN VIERKANTEN & STOEIEN MET STOKJES

Bij deze raadsels krijg je telkens een opgave met vierkanten die je kan neerleggen met stokjes. Je krijgt dan de opdracht om door een aantal stokjes weg te nemen meer of minder vierkanten te maken.

Benodigheden

Fiches met raadsels

stokjes

Tips

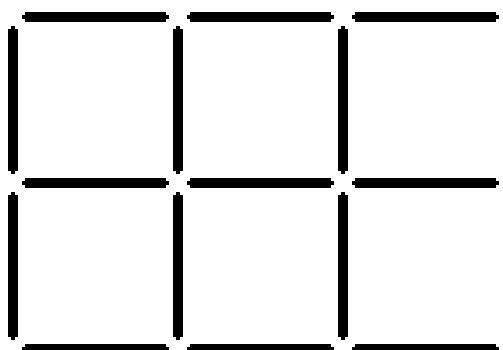
Alle raadsels met vierkanten en stokjes zijn terug te vinden in één van de käftjes in de koffer. Je kan elke groep telkens een raadsel geven en de nodige hoeveelheid stokjes. Hou er wel rekening mee dat niet elk raadsel even moeilijk is.

In de koffer is het nodige materiaal aanwezig voor twee groepen. Ook alle fiches zitten er twee maal in. Dit scheidt de mogelijkheid om twee groepen tegen elkaar te laten strijden. Om ter snelst het antwoord vinden.

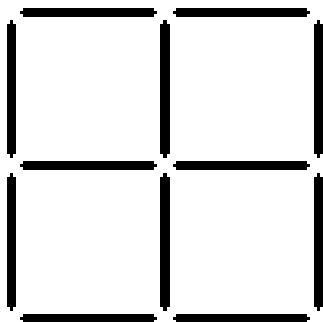
Vierkantraadsel 1

Hier zie je zes gelijke vierkanten.

Kun je hier drie vierkanten van overhouden door vijf stokjes weg te nemen?



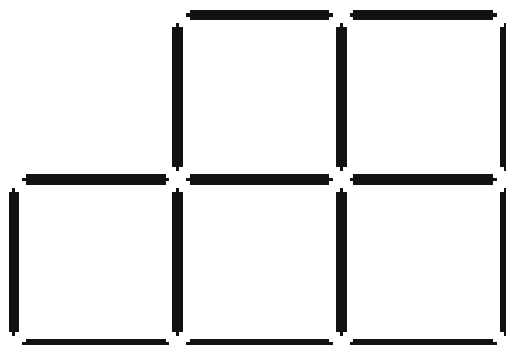
Vierkantraadsel 2



Kun je twee volledige vierkanten overhouden door twee stokjes weg te nemen uit het patroon hiernaast?

Vierkantraadsel 3

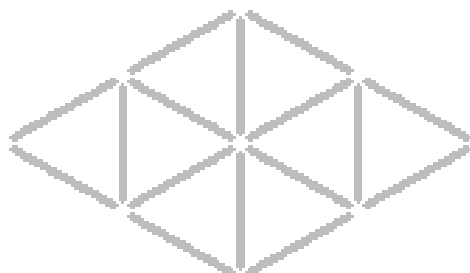
Hier zie je vijf gelijke vierkanten. Kun je hier drie vierkanten van overhouden door slechts drie stokjes weg te nemen?



Stoeien met stokjes 1

Zestien stokjes vormen 8 gelijke driehoeken.

Kun je vier van deze driehoeken overhouden door vier stokjes weg te nemen?



Stoeien met stokjes 2

De negen stokjes hieronder vormen drie gelijke driehoeken.

Hoe kun je hier vier gelijke driehoeken van maken door slechts twee stokjes te verleggen?



Stoeien met stokjes 3

Kun je vijf driehoeken maken door de negen stokjes hieronder te herschikken?



Stoeien met stokjes 4

Stormschade! Boerin Janneke houdt zes varkens in zes hokken van dezelfde grootte, die gemaakt zijn van dertien houten hekken (zie figuur). Op een nacht was er een hevige storm waarbij één van de hekken onherstelbaar beschadigd werd. Janneke heeft de overgebleven hekken zo gerangschikt dat de zes varkens nog steeds elk een eigen hok hebben van gelijke grootte.

Hoe heeft ze dit gedaan?



Stoeien met stokjes 5

De twaalf stokjes hieronder vormen een zeshoekige figuur met zes driehoeken.
Kun je hiervan drie driehoeken maken door vier stokjes te verplaatsen?



Stoeien met stokjes 6

De twaalf stokjes hieronder vormen een zeshoekige figuur met zes driehoeken.
Kun je vier gelijke ruiten maken door precies drie stokjes te verplaatsen?



Stoeien met stokjes 7

De twaalf stokjes hieronder vormen een zeshoekige figuur met zes driehoeken.
Kun je vier gelijke ruiten maken door vier stokjes te verplaatsen?



Oplossingen

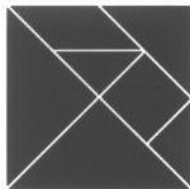
BINNENSTE BUITEN 1

De ganse groep moet tussen twee personen in , onder hun armen lopen.

BINNENSTE BUITEN 2

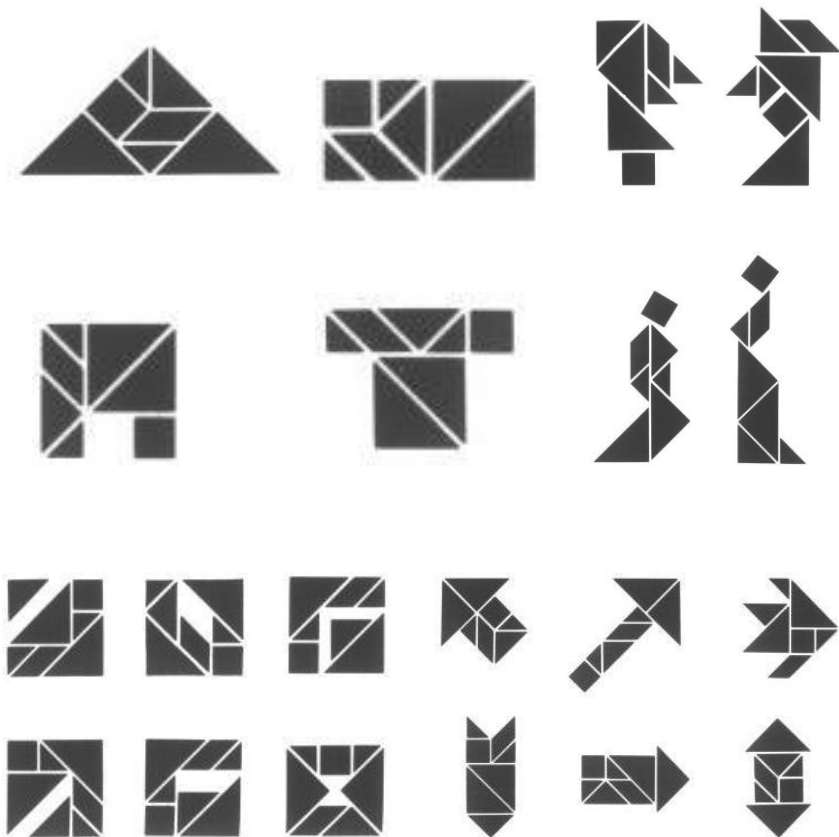
De ene helft van de kring gaat zo laag mogelijk tegen de grond hangen of zitten. De andere helft moet over hen proberen te kruipen.

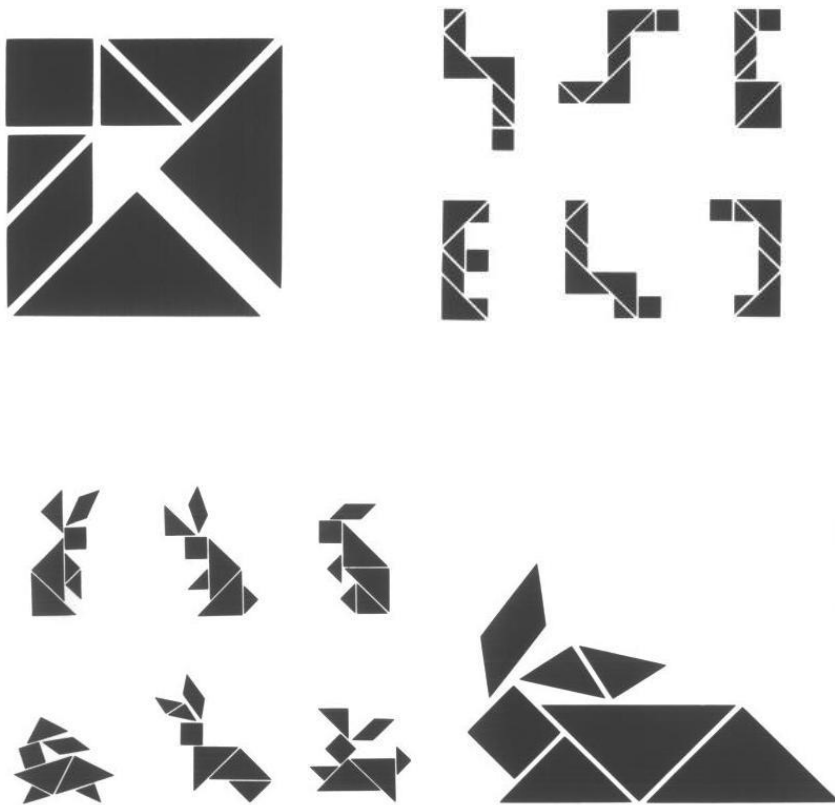
TANGRAMMEN



Indien het leggen van het vierkant niet lukt kunnen volgende tips gegeven worden:

- Het vierkant(je) ligt niet in een hoek.
- De twee grootste driehoeken vormen samen een driehoek.





ENIGMA VAN EINSTEIN

Het juiste antwoord is: “de Duitser heeft vissen”.

De combinaties:

Gele huis - Noor - Kat - Appel- Water

Blauwe huis - Deen - Paard - Banaan - Thee

Rode huis - Brit - Vogel - Peer - Melk

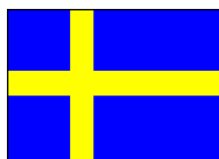
Groene huis - Duitser - Vis - Kiwi - Koffie

Witte huis - Zweed - Hond - Sinaasappel – Bier

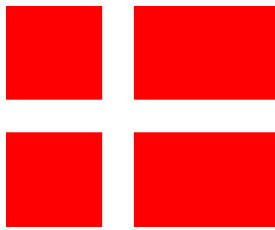
Hieronder vind je van welk land welke vlag is.



Duitsland



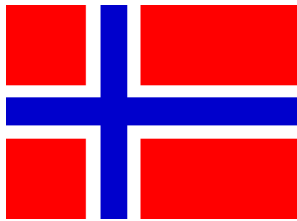
Zweden



Denemarken



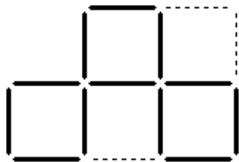
Groot Britannië



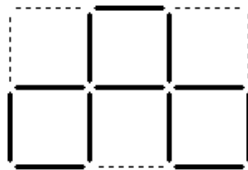
Noorwegen

VERBORGEN VIERKANTEN

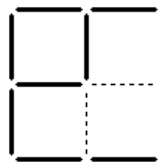
Vraag 1



Vraag 2

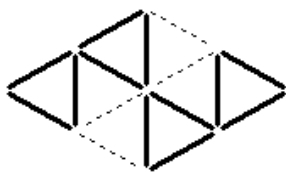


Vraag 3



VERBORGEN VIERKANTEN

Vraag 1



Vraag 2



Vraag 3

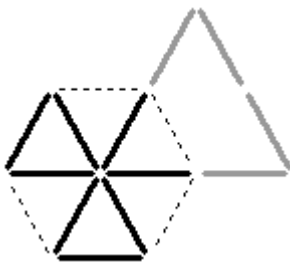
→ 4 kleine driehoeken
en 1 grote driehoek



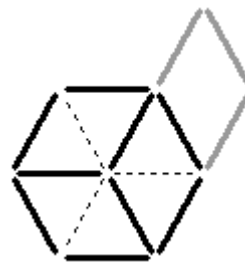
Vraag 4 → stormschade



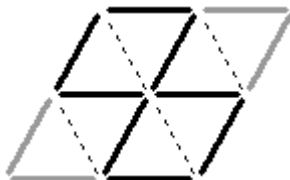
Vraag 5



Vraag 6



Vraag 7



HET LEIDEN VAN EEN TEAM

Als teamleider heb je de hoofdrol in het proces dat het team doorloopt. Je stuurt, ruimt hindernissen uit de weg, creëert uitdagingen en stuurt bij waar het nodig is.

Een succesvolle teamleider heeft de rol van coach en stelt zijn teamleden in staat steeds hoger te klimmen, groepsopdrachten vlotter uit te voeren, beter te overleggen in groep,... . Alles bij elkaar een hele klus. Ben jij verantwoordelijk voor het leiden van het team of de groep? Neem dan volgende lijst met taken en tips voor de teamleider door.

Richting geven en structureren:

- De eerste stap is duidelijkheid scheppen over de doelstelling van de activiteit.
- Het formuleren van de inspirerende uitdagingen die alleen met gezamenlijke inspanning te bereiken zijn.
- Richting geven is geen soloactie! Door met de teamleden te brainstormen en discussiëren komt men tot inspirerende en gedragen doelstellingen.

Structureren:

- Wanneer de koers en de doelstelling van de activiteiten vastliggen, moet men knopen doorhakken over de werkwijze.
- Deze structurerende taak van de leider neemt af naarmate de teamspirit toeneemt.
- Laat anderen taken uitvoeren die eigenlijk op jouw bordje als teamleider liggen. Zo geef je anderen de kans te laten zien wat ze waard zijn.

Luisteren:

- Essentieel voor teambuilding is dat teamleden onbevreesd hun bijdrage kunnen leveren en dat ze problemen of hindernissen onbelemmerd kunnen uiten. M.a.w. als teamleider heb je voortdurend oog en oor voor de teamleden.
- De teamleider zorgt ervoor dat iedereen gehoord wordt. Stel je democratisch op.
- Als teamleider moet je kunnen omgaan met kritiek.
- Belangrijk is de wisselwerking van geven en ontvangen van feedback. Creëer momenten van reflectie.

Ondersteunen:

- In eerste instantie gaat dit over immateriële ondersteuning. Vaak zijn dit dan ook zaken die met communicatie te maken hebben.
- Zorg dat de onderlinge relaties soepel verlopen.
- Teamleden stimuleren om constructief samen te werken.
- Erop toezien dat mensen feedback krijgen op hun functioneren.
- Ervoor zorgen dat prestaties gezien en gewaardeerd worden.

- Eventuele conflicten oplossen. Conflicten omzetten in productieve discussies, waardoor betere prestaties worden neergezet.

Ontwikkelen:

- Een team ontstaat niet vanzelf. Het model van Tuckman laat zien dat een team tijdens zijn ontwikkeling verschillende fasen doormaakt. In elke fase speelt de teamleider een andere rol. teamvorming is geen lineair proces. Door allerlei factoren kan een goed functionerend team weer terugvallen in een vorige fase. Soms zijn de verschillen zo groot of de voorwaarden zo slecht dat het team de prestatiefase niet eens bereikt.

Fase teamontwikkeling	Rol teamleider
<u>Vormfase</u> → de groep wordt gevormd, een eerste kennismaking	Autoriteit tonen en laten gelden; De aandacht van de groep is vooral gericht op deze centrale persoon
<u>Stormfase</u> → fase van conflict en chaos; verschillen komen aan de oppervlakte; het ik-gevoel is nog veel sterker aanwezig dan het wij-gevoel	Afstaan van autoriteit en macht aan de groep
<u>Normfase</u> → groepsnormen worden duidelijk; leden beginnen hun rol als teamlid te accepteren; samenwerking komt op gang	Richten en sturen
<u>Prestatiefase</u> → teamleden communiceren open met elkaar, spreken conflicten uit en voorzien elkaar van constructieve feedback	Ondersteunen, ontwikkelen en coachen

Andere zaken waar een teamleider rekening mee moet houden:

- Roep persoonlijke aanvallen een halt toe. Deze ondermijnen het onderling vertrouwen.
- Heb oog voor jaloezie, cynisme en negativisme. Maak daarom de verschillen tussen de teamleden niet te groot.
- Zorg voor humor en lol. Juist door eens te lachen en je eigen rol te relativeren, schep je een aangename sfeer.
- Zorg voor een goede afsluiter. Doe een korte nabespreking of verwerking. Deze is belangrijk om te benadrukken wat we uit het samenwerken geleerd hebben. Bespreek wat goed ging en wat niet. Houd hierbij in het achterhoofd dat kritiek geen constructieve feedback vormt.

Materiaallijst

ARTIKEL	AANTAL	PRIJS/STUK IN €
Handleiding (32 pagina's)	1	10
Spelbal	2	5
Tennisbal	4	2
Lang touw	2	35
Trektouw 10m	1	60
Groen touw	1	11
Oranje touw	5	1
Hoepels	3	6,5
Blinddoeken in zak	30	1,5
Linten om voeten/handen samen te binden	25	1
Paars deken	1	
Placemats	15	1
Bamboe stokjes	41	1
emmer	1	2,5
Stukken van tangram	7	3
Map "raadsels stokjes" met 20 fiches	1	5
Map "Tangrammen" met 12 fiches	1	5
Map "Einstein" met 15 + 25 fiches	1	7,5
Boek "Energizer 2"	1	16
Boek "Ander spel"	1	11
Boek "Door spelen"	1	10
Afbakeningsschijven 40 stuks	1	35
Scheidsrechterfluitje	1	5