

HET GROTE TALENTENSPEL

Tijdens het jaarthema Talent ten Top pakte KSA uit met 'Het grote talentenspel'. Een spel dat vandaag nog steeds brandend actueel is.

Mensen die in de ogen van de maatschappij niets voorstelden, waren voor Jezus héél belangrijk. Ze werden door Hem geroepen om Zijn werk verder te zetten. Ze kregen van Hem alle aandacht, tot woede en ergernis van heel wat mensen. De uitgesloten mensen waren in Zijn ogen veel belangrijker dan koningen, hogepriesters of andere machthebbers.

Rond die aan de kant gezette mensen werd dit spel uitgewerkt. Het spel geeft je de kans om iets te vertellen over vissers, herders, blinden, tollenaars, melaatsen, overspeligen en kinderen van die tijd. Het waren de armen, de uitgestotenen, de uitgesloten mensen uit Jezus' tijd.

Ook nu staan nog altijd mensen aan de rand van onze maatschappij. Mensen met een beperking worden aangestaard omdat ze niet beantwoorden aan het schoonheidsideaal. Er is weinig verdraagzaamheid tegenover holebi's. Vreemdelingen ziet men liever gaan dan komen. Zieken en bejaarden krijgen niet altijd veel bezoek. En er zijn nog altijd kinderen die het hard te verduren krijgen: weinig kansen en opgroeien in armoede, ook bij ons. Moet onze aandacht ook niet uitgaan naar hen op wie nu wordt neergekeken? Zo kunnen we leven in Jezus' voetspoor!

Speel dit spel met je leden en geef hen Jezus' boodschap mee. Dit spel kan ook vooraf gaan aan een viering of bezinning.

Er zijn acht posten. Op de eerste zeven posten spelen jullie het spel dat jullie als leiding voorbereiden. We geven jullie telkens enkele suggesties. Op de achtste post kiezen de leden het spel. Daar mogen ze hun favoriete spel voorstellen en spelen.

Werk met een doorschuifstelsel. Vanzelfsprekend verkleedt de leiding zich in visser, herder, blinde, tollenaar (sjiek maatpak met veel geld in de zakken), melaatse (met ratel in de hand), overspelige (prostituée) en kind.

Na het spel kunnen jullie eindigen met een bezinningstekst.
Alvast heel veel K-speelplezier!



Vissers

Talentedpaspoort / identiteitskaart

**Harde werkers
Knopen leggen
Mensen bij elkaar brengen
Geduldig
Zorgen voor voedsel**

Vissers

Spelimpulsen

Spel 'Vissen'

Julie kunnen de leden iets (bijvoorbeeld: eendjes) laten vissen met hengeltjes uit een zwembadje.

Spel 'Ontwar de knoop'

- Materiaal: geen
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: één grote groep (mogelijks een lid apart voor het ontwarren)
- Laat alle leden op een lijn staan en laat iedereen handen geven. Vervolgens worden de leden opgerold, door rond een van de leden aan het uiteinde van de rij te beginnen draaien. Als al de leden opgerold zijn worden de handen losgelaten en in de lucht gestoken. Vervolgens nemen de leden willekeurig iemand zijn handen vast. Hierna moet de knoop terug worden ontward tot een cirkel. Bij jonge leden kan het nodig zijn om een begeleider te voorzien om de knoop te ontwarren.

Spel 'Tikkertje ketting of slang'

- Materiaal: geen
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: één grote groep met een lid als tikker
- Al de leden staan verspreid in het speelveld. Eén persoon is de tikker. Bij het startsein tracht deze de andere leden te tikken. Als hij hierin slaagt moet de tweede getikte persoon een hand geven aan de oorspronkelijke tikker. Zo ontstaat er een ketting of slang.

deze breekt, moet deze eerst hersteld worden voor er opnieuw leden kunnen worden getikt. Het spel gaat door tot iedereen getikt is.

Spel: 'Kringzitten'

- Materiaal: geen
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: één grote groep
- Alle leden worden in een kring gezet en dit zodanig dat iedereen met de rug naar de andere gekeerd is. Eenvoudigst is om eerst een gewone kring te maken en hierna een kwartslag te draaien. Dan stapt de groep best naar binnen om ervoor te zorgen dat de kring verkleint. Hierna gaat iedereen door de knieën en zet zich op de schoot van de persoon achter hem. Als iedereen neerzit kan er in cirkeltjes worden gewandeld tot de kring omvalt.

Jij

Wie zijn voor jou de vissers van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van de visser dat bij het spel staat.





Herders

Talentenpaspoort / identiteitskaart

Zorgzaam
Eén met natuur
Overzicht houden
Leiding geven
Moedig tegenover wolven
Kwamen als eerste bij Jezus
na zijn geboorte

Herders

Spelimpulsen

Spel: 'Wolf en schaap'

Jullie kunnen de leden iets (bijvoorbeeld: eendjes) laten vissen met hengeltjes uit een zwembadje.

Spel 'Ontwar de knoop'

- Materiaal: fluitje
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: twee personen als wolf en schaap, één beschermer, de rest vormt het speelveld.
- De leden staan in een rooster met hun armen uitgestrekt. En dit zodat iedereen in dezelfde richting staat met hun handen. Vervolgens moet het schaap door de gangen lopen die door de armen worden gevormd. De wolf moet proberen om het schaap in te halen en te tikken. Als dit lukt wordt de wolf schaap en omgekeerd. Om het schaap te beschermen is er een persoon beschermer. Als deze fluit moeten de personen in het speelveld draaien van richting. Hierdoor moet ook het schaap en de wolf in de andere richting lopen. Als er een grote groep is, kunnen er ook meerdere wolven en schapen zijn.

Spel: 'Zoek het verloren schaap'

We maken kennis met het leven van de herder en waarom de schaapjes zo belangrijk zijn. De link tussen schapen en mensen wordt ook gelegd.

Verloop

1. Ontmoeting met de herder

Samen met de kinderen zetten we ons neer in een tent of in het lokaal. De herder vertelt over zijn leven:

We hebben **enkele belangrijke dingen:**

Onze **herderstas** is als een rugzak. We steken er al onze voeding en persoonlijke spullen in. En de **herdersstaf** dient om te wandelen, soms ook om wilde dieren te verjagen en eventueel een schaap op het droge te trekken.

Wij herders hebben geen huis en zijn altijd op tocht. Daarom nemen we altijd alles met ons mee. We leven in een grot. Wij zitten hier in onze grot, dit is een veilige plaats voor ons, van hieruit zien we onze schapen grazen, maar we hoeven toch niet buiten te zitten. In de winter is het lekker warm en in de zomer blijft het lekker koel. En we worden niet nat!

WAT KRIJGEN HERDERS VAN HUN SCHAPEN?

→ Wol:

Onze grot is ook onze opbergplaats voor alles wat we hebben. En wat bewaren wij? Wij bewaren alles. We scheren de schapen, en wat doen we met die **wol**? We maken er kleren van.

→ Vlees:

We slachten ook soms eens schaap, zodat we **vlees** hebben om te eten. Wat doen we met het vlees om te bewaren? In de grot natuurlijk. Wij hebben geen

frigo, maar in de grot is het altijd fris, zowel in de zomer als in de winter. Het is hier altijd vier à vijf graden, dat is de temperatuur van jullie frigo thuis. Om het vlees lang te bewaren hebben we ook nog een tweede truc, we doen het vlees in een kuip en strooien er dan zout op. Zo kunnen we het vlees maanden bewaren!

→ Melk:

Nog een derde ding dat we van de schapen krijgen (naast de wol en het vlees) is de **melk**. De schapen kunnen ook gemolken worden en melk bewaren we dan natuurlijk in de grot, zo blijft ze koud. Melk kan een korte tijd bewaard worden, maar jullie weten misschien wat gebeurt met melk als je ze lang laat staan? Melk wordt ook zuur als je te lang bewaart, maar ook daar hebben we een truc voor!

Van zure melk maken we **kaas**. En kaas kan je wel lang bewaren. En waar bewaren we die kaas? In de grot, fris. Na enkele maanden kunnen we ze opnieuw meenemen naar een nieuwe grot.

We hebben de melk echter nog voor iets anders nodig. We bewaren het vlees in zout, maar als je daar dan van eet: een kilo zout op stukje vlees, bah! Dat is natuurlijk niet lekker hé. De truc om het zout van het vlees te krijgen, willen jullie dat weten? Eén nacht in melk leggen en het zout krijg je er zo van af.

→ Schaapsvel:

Nog iets dat we van de schapen krijgen is een **schaapsvel**. Daarmee kunnen we ons 's nachts wat warm houden.

Zo zien jullie, voor de herder zijn de grot

en de schapen heel belangrijk. Kijk wat je van schapen krijgt: wol, melk, vlees, kaas ... Begrijpen jullie nu dat wanneer er één schaapje verloren loopt de herder erachter gaat zoeken: elk schaapje is heel belangrijk!

Het verhaal van Jezus en het verloren schaap: Jezus vertelde dat net als de schapen, alle mensen belangrijk zijn. Als mensen kunnen we iets betekenen, iets doen voor de andere mensen.

Wij als herders zorgen daarom ook dat geen wolven in de kudde komen. Anders zijn we één of meer schaapjes kwijt. We moeten net zoals de herders zorgen voor de schapen, ook zorgen voor de mensen! Dit leerde Jezus aan de mensen.

Ikzelf heb tien schaapjes, als jullie je omdraaien zien jullie hen grazen in de weide. Tel de schaapjes. (Maar er zijn er geen tien, er zijn er slechts negen). Waar is het verloren schaap? Laten we samen gaan zoeken.

2. Op zoek naar het verloren schaap

Het zoeken naar een verloren schaap is geen gemakkelijke onderneming. Je moet heel wat hindernissen nemen voordat je het schaapje veilig en wel naar de stal kunt brengen.

De groep wordt in twee verdeeld. Men moet een **hindernissenparcours** afleggen, namelijk:

Een reeks banden waar men moet doorstappen = van kei tot kei over rivier
Slalom tussen stokken = door het bos

Het omverduwen van een wolf = de wolf verjagen

Een schaapje uit de bak nemen bovenaan de heuvel = schaapjes verzamelen om het verloren schaap terug te winnen

Denkspelen

- **Woordzoeker** (zie hieronder)

Zoek de volgende woorden:

HERDERSMANTEL – FLUITJE – VLEES
– STAL – HERDERSTAS – SCHAPEN
– HERDER – WOL – HERDERSSTAF –
HOED – MELK – WEIDE

I	O	L	H	E	D	I	E	W	L	Y	T	A	C	A	F
S	A	O	U	E	E	H	S	J	E	C	P	W	H	D	R
R	O	F	O	J	J	R	E	E	T	T	E	G	G	Y	J
S	E	H	A	N	W	T	M	M	N	I	T	T	Q	N	E
F	A	N	U	T	R	A	W	C	A	Z	U	E	E	H	G
K	N	T	Y	O	S	O	R	S	M	G	K	L	E	M	J
G	S	E	S	R	L	S	S	S	S	O	O	S	F	G	L
S	H	T	O	R	M	E	R	U	R	R	K	O	H	E	P
H	X	N	A	O	E	A	G	E	E	E	L	N	Z	E	U
L	N	H	D	L	R	D	C	D	D	R	P	E	I	M	C
S	T	T	V	S	C	Z	R	P	R	R	G	P	X	V	D
R	E	O	U	T	N	E	X	E	E	P	E	A	G	X	L
E	E	A	D	M	H	A	N	O	H	T	E	H	N	H	L
E	E	F	G	M	N	O	E	S	O	E	D	C	E	I	G
J	S	Q	E	S	A	O	G	L	O	E	T	S	H	D	T
R	Y	G	R	F	J	R	W	O	P	H	M	A	L	B	T

• **Uitdrukkingen**

Plaats de verklaring bij de juiste uitdrukking:

- a. Een huichelaar, een gevaarlijk mens die zich onschadelijk voordoet.
- b. Men moet niet het onderste uit de kan halen.
- c. Hij heeft het er goed.
- d. Iemand op een plaats laten waar hij gemakkelijk veel schade kan doen.
- e. Veel drukte om niets of om een onbeduidende zaak.
- f. Iemand van zijn stuk brengen.
- g. Van zijn inkomsten leven of op gemakkelijke wijze grote winst maken.
- h. Vluchten.

Betekenis rebussen:

1. Zijn schaapjes scheren.
2. Uit stal lopen.
3. Veel geschreeuw en weinig wol.
4. Hij heeft er goed voer en een warme stal.
5. Een goed herder zal de schapen wel scheren maar niet villen.
6. Een wolf in een schapenvacht.
7. De wolf in de schaapskooi sluiten.
8. Iemand buiten stal brengen.

• **Herders-spelbord**

Maak een bordspel met 33 vakken.

Spelregels

- Elke speler neemt een gekleurde pion.
- Om beurt gooien de spelers met de dobbelsteen.
- De speler mag zijn pion zoveel hokjes vooruit zetten als het aantal ogen dat hij gegooid heeft.

- De speler die op een vak terecht komt waar een opdracht bij hoort, leest de opdracht luidop en voert hem uit.
- Pas daarna speelt men verder.
- De speler die als eerste aankomt is gewonnen.
- Veel spelgenot aan alle herders in spel!

Spelopdrachten

VAK 3: Je krijgt een staf. Waarvoor gebruikt de herder een staf? Wat is kenmerkend aan een herdersstaf?

VAK 6: Er is een schaap in nood, het zit vast in een put. Als je een staf hebt, dan kan je het schaap onmiddellijk helpen (blijf op VAK 6). Maar anders moet je terug om je staf te halen (ga naar VAK 3).

VAK 9: Je ontmoet een andere herder op je weg (ga naar VAK 11). Als herder is het fijn om eens iemand te ontmoeten. Als gewone mensen hebben we ook anderen nodig. Bv. in de klas hebben we een meester of juffrouw nodig om ons nieuwe dingen te leren. Wie hebben we nog nodig: - op school? - thuis? - op een feestje? - in de Kerk? - in de muziekschool, de harmonie, de jeugdbeweging, ...? En waarom?

VAK 12: Je neemt rustig de tijd om wat deuntjes te blazen op je fluit (sla een beurt over). Welke instrumenten heeft een herder zoal bij zich? Beschrijf ze zo precies mogelijk zonder hun naam te benoemen. De andere spelers raden welk instrument

je omschrijft. (Omschrijf ten minste 4 instrumenten, anders sla je 2 beurten over om ondertussen de andere instrumenten te leren kennen).

VAK 14: Plots merk je dat Lammetje verdwenen is. Hij is nergens te bespeuren. Traag keer je terug op je stappen, zoekend naar Lammetje. Je ziet hem in de verte en je holt hem achterna (ga naar VAK 11). Lees luidop het verhaal: 'De goede herder en het kleine lammetje' (zie bij: 'Even bezinnen')

VAK 16: Even een middagpauze: we maken samen met alle spelers een klein middagmaal klaar.

VAK 22: Nog net op het nippertje zie je een wolf een van je schapen besluispen. Vlug grijp je naar je slinger en met een rake worp verjaag je de wolf (ga naar VAK 19). Hoe heb jij al eens iemand moeten beschermen? Hoe kan jij een vriend of vriendin uit de nood helpen? Bedenk drie situaties waar dat mogelijk is en spreek erover met de anderen.

VAK 23: Je komt aan de stal. De zon is bijna onder. Je gaat aan de ingang staan en telt de schapen: '1, 2, 3, ... 89,99'. Eén schaap te weinig!! Ga het zoeken! (ga naar VAK 18). Wat gebeurt er als een vriendje uit de jeugdbeweging ziek is? Ga je eens op bezoek? Schrijf je eens een kaartje om veel beterschap te wensen? Neem allemaal een papier en stiften of kleurpotloden. Ontwerp een kaart om iemand beterschap te wensen.

Stop achteraf alle kaarten samen in een grote doos. Als er nu iemand uit je groep, een papa of mama, broer of zus ... ziek is, kan je met de jeugdbeweging een kaartje sturen en allemaal jullie namen erop noteren.

VAK 28: De stal is niet meer in zo'n goede staat. Ga even op zoek naar het nodige materiaal (sla een beurt over). Als herder ben je verantwoordelijk voor je schapen en voor de stal. Wat is dat precies 'verantwoordelijk zijn'? Verantwoordelijk zijn is niet zo eenvoudig. Het kost veel tijd en moeite. Voor wie of wat ben jij verantwoordelijk? Wie is verantwoordelijk voor jou? Wie is verantwoordelijk voor de anderen? Zijn we dan allemaal een beetje herders?

VAK 33: Gewonnen!!!

Jij

Wie zijn voor jou de herders van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van de herder dat staat bij het spel.



Blinden

Talentenpaspoort / identiteitskaart

**Aangewezen op gevoel, tast
Vertrouwen op anderen
Goed gehoor - luisteren
Moeten doorzetten,
overwinnen om vooruit te gaan
Zien met andere ogen
Levendige fantasie**

Blinden

Spelimpulsen

Spel: 'Suikerestafette'

- Materiaal: suikerklontjes, lepel, materiaal voor hindernissenparcours en blinddoeken.
- Voorbereiding: hindernissenparcours opbouw
- Groepsindeling: twee gelijke groepen
- Speluitleg: De leden moeten geblinddoekt een parcours afleggen. Hierbij moeten zij een lepel in hun mond nemen met een suikerklontje op. Ze moeten trachten om met heel de groep zo snel mogelijk het parcours af te leggen. Als het suikerklontje valt moet de persoon opnieuw van de start vertrekken.

Spel: 'Waterestafette'

- Materiaal: bezemsteel, touw, beker, blinddoek, emmers (voor oudere groepen bij goed weer emmer)
- Voorbereiding: Bekertje met een touw aan de stok hangen.
- Groepsindeling: twee even grote groepen
- Speluitleg: Plaats twee volle en twee lege emmers aan de twee uiteinden van het spelterrein. Vervolgens moet van elke groep een persoon vertrekken met een stok met hieraan een bekertje gevuld met water. Dit moet worden overgebracht naar de andere emmer. De bedoeling is om zo snel mogelijk de ene emmer naar de andere emmer over te brengen. Bij goed weer kan dit worden gedaan met volle emmers die op het hoofd moet worden gezet.

Spel: 'Afgaan op geluid'

- Materiaal: vier kegels, vier blinddoeken
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: vier gelijke groepen
- Speluitleg: De vier kegels worden in een vierkant geplaatst. Vervolgens worden de vier groepen elk aan een kegel gezet. Hierna wordt van elke groep een persoon in het midden van het vierkant geplaatst. Deze worden geblinddoekt en rondgedraaid. Dit tot zij niet meer weten waar hun groep staat. Vervolgens roepen de vier groepen tegelijk hun persoon terug naar hun groep. De persoon die eerst terug aan de kegel is, is de winnaar. In plaats van roepen, kan met ook tikken op een trommel, een pot ...

Jij

Wie zijn voor jou de blinden van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van de blinde dat staat bij het spel.





Tollenaars

Talentedpaspoort / identiteitskaart

Geld

Delen

Afpersen

Stipt

Correct, nauwkeurig

Vindingrijk om ergens geld uit te slaan

Tollenaars

Spelimpulsen

Spel: 'Beursspel'

- Maak of zoek een beursspel waarbij de tarieven om iets te kopen voortdurend veranderen.

Spel: 'Wedden dat'

- Materiaal: allerlei
- Voorbereiding: voorbeelden van weddenschappen voorzien
- Groepsindeling: twee gelijke groepen
- Speluitleg: Van de twee groepen wordt er één persoon uitgekozen. Deze twee mogen een weddenschap afsluiten tussen elkaar (bijvoorbeeld: Ik kan het langst mijn hoofd onder water houden.) Diegene die dan gewonnen heeft krijgt een punt. Zo komt iedereen van de groep aan de beurt. De groep die op het einde de meeste punten heeft is gewonnen. Eventueel kunnen andere uit de groep ook inzetten op wie volgens hen zou winnen. Dit kan voor extra punten zorgen.

Spel: wiskundige raadsels

- Materiaal: wiskundige raadsels
- Voorbereiding: wiskundige raadsels zoeken op het niveau van de leden
- Groepsindeling: enkele gelijke groepen
- Speluitleg: De groepen krijgen elk op het zelfde moment de raadsels te zien de groep die deze als eerste kan oplossen is de winnaar.



Jij

Wie zijn voor jou de tollenaars van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van de tollenaar dat staat bij het spel.



Melaatsen

Talentedpaspoort / identiteitskaart

Zorgen voor elkaar in kolonies

Ratel

Musiceren

Damiaan

Melaatsen

Spelimpulsen

Spel: 'Melaatsenvoetbal'

- Materiaal: sjaaltjes om ledematen aan elkaar te binden
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: twee gelijke groepen
- Speluitleg: De leden worden met twee of drie aan elkaar gebonden door enkele van de ledematen aan elkaar te binden (bv. armen aan elkaar, arm en been aan elkaar). Hierna wordt er een spelletje voetbal gespeeld. De leden zullen snel de beperkingen ontdekken.
- Extra tip: Jullie kunnen ze ook een hindernissenparcours laten afleggen.



Jij

Wie zijn voor jou de melaatsen van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van de melaatse dat staat bij het spel.



Overspeligen

Talentedpaspoort / identiteitskaart

Graag zien

Liefde

Genegenheid

Je gewaardeerd voelen

Inspelen op noodzaak

Kunnen goed geheimen bewaren

Overspeligen

Spelimpulsen

Spel: 'Zwoele zulma'

- Materiaal: lippenstift
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: grote groep en één persoon apart
- Speluitleg: De groep staat aan de ene zijde van het speelveld. De aparte persoon staat in het midden van het speelveld. Deze zijn/haar lippen worden gekleurd met de lippenstift. Op het startsignaal lopen de leden van de ene naar de andere kant van het speelveld. De persoon in het midden moet trachten om de andere te kussen. Als deze gekust zijn moeten deze ook in het midden van het speelveld staan en krijgen zij ook lippenstift op en moeten zij helpen om de andere spelers te kussen.

Spel: 'Verleider'

- Materiaal: geen
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: iedereen per twee, één lid allen
- Speluitleg: De leden liggen per twee in een cirkel. Het ene lid ligt op het andere lid. Eén lid ligt alleen. Deze knipoogt naar een van de leden die onderaan liggen. Deze moet proberen te ontsnappen van zijn bovenbuur die dit probeert te verhinderen. Als het onderste lid ontsnapt is moet deze boven op het lid gaan liggen welke geknipoogd heeft. Hierna moet de persoon die nu alleen ligt opnieuw knipogen naar iemand anders.



Jij

Wie zijn voor jou de overspeligen van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van de overspelige dat staat bij het spel.



Lammen

Talentedpaspoort / identiteitskaart

Volhouden

Doorzettingsvermogen

Marc Herremans - triatlon

Sportieve prestaties

Marieke Vervoort - rolstoelatlete

Lammen

Spelimpulsen

Spel: 'Kruiwagenrace'

- Materiaal: kruiwagens, helmen
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: twee groepen
- Speluitleg: Van elke groep moet er een persoon in de kruiwagen worden gezet. Een andere persoon moet met de persoon in deze kruiwagen een bepaald parcours afleggen. Als de eerste persoon terug is, gaat er iemand anders in de kruiwagen zitten. Zo moet iedereen van de groep in de kruiwagen het parcours afleggen. De groep die als eerste rond is, is de winnaar. Als variatie hierop kunnen de leden in de rug of nek zitten of met een draagberrie het parcours afleggen.



Jij

Wie zijn voor jou de lammen van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van de lamme dat staat bij het spel.





Samaritanen

Talentenpaspoort / identiteitskaart

Vreemdelingen

Andere cultuur

Andere manier van kijken naar

Wakker schudden

Verdraagzaamheid

Aanpassingsvermogen

Helpende hand

Samaritanen

Spelimpulsen

Spel: 'Breek de code'

- Materiaal: bepaalde teksten in code
- Voorbereiding: opstellen van codes
- Groepsindeling: twee groepen
- Speluitleg: De twee groepen krijgen een tekst die in code is verwerkt. Deze moeten de groepen terug vertalen naar de oorspronkelijke tekst. De groep die als eerste de originele tekst kan roepen wint.

Spel: 'Uitsluitertje'

- Materiaal: geen
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: een groep met één lid apart
- Speluitleg: De groep staat in een cirkel, men houdt elkaar stevig vast. Het ene lid apart staat buiten de cirkel. Deze moet proberen om in de cirkel te geraken. De andere leden moeten proberen om dit te verhinderen.

Spel: 'Breek het vak'

- Materiaal: kegels of touw om speelveld aan te duiden
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: twee groepen
- Speluitleg: De twee groepen staan aan beide zijden van het touw. Vervolgens moeten de leden van de ene groep proberen om personen uit de andere groep over te trekken in hun eigen vak. Om in het vak van de andere groep te geraken, kan het ene team elkaar vasthouden. Als de slinger breekt behoort de hele groep wel tot het andere team.



Jij

Wie zijn voor jou de Samaritanen van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van de Samaritaan dat staat bij het spel.



Kinderen

Talentedpaspoort / identiteitskaart

**Eenvoud
Speels
Onschuld
Fantasie
Spontaan
Vrolijk
Eerlijk
Vreugde**

Kinderen

Spelimpulsen

Spel: 'Zin doorzeggen'

- Materiaal: geen
- Voorbereiding: geen
- Groepsindeling: één grote groep
- Speluitleg: De groep staat in een grote kring. Eén van de leden verzint een zin en zegt deze door aan zijn buur, deze zegt dit opnieuw door aan zijn buur, en zo de hele kring rond. Op het einde kan wordt dan de begin en eindzin vergeleken.



Spel: 'Pictionairie'

- Materiaal: papier en stiften/pennen
- Voorbereiding: objecten verzinnen
- Groepsindeling: iedereen apart
- Speluitleg: Uit de groep leden wordt er een lid gekozen. Deze krijgt een object te horen dat hij moet tekenen. De andere leden moeten dit object proberen raden. Het lid dat het object raadt, krijgt een punt en mag het volgende object tekenen.

Jij

Wie zijn voor jou de kinderen van onze tijd?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op het bord met het paspoort van het kind dat staat bij het spel.



Jij!

Talentedpaspoort / identiteitskaart

.....

.....

.....

.....

.....

Spelimpulsen

Speel je favoriete spel met de hele groep

Jij

Wat wil jij doen om niemand uit te sluiten?

Wat wil jij doen om de wereld een beetje beter te maken?

Welke talenten heb jij om dat te doen?

Noteer je antwoord op een blaadje en hang dit op de spiegel die staat bij het spel.

