

5 Prestatie: kinderen maken er wat van

Spel- en werkvormen

Paragraaf 5.1.2

Het gevangenendilemma is in de volgende variant gemakkelijk uit te voeren.

Laat degene die het spel gaan spelen eerst het onderstaande schema zien en leg uit hoe het spel werkt: tijdens elke ronde kunnen jij en je vriend(in) kiezen tussen optie X en optie Y, waarbij jullie niet weten wat de ander kiest. Schrijf allebei je keuze op een dichtgevouwen stukje papier, dat je tegelijkertijd openvouwt. De getallen in de tabel staan voor denkbeeldig geld dat jij en je vriend(in) elke ronde kunnen winnen of verliezen. Als je de eerste ronde bijvoorbeeld optie X kiest en je vriend(in) optie Y, dan verlies jij een denkbeeldig bedrag van € 6 en wint je vriend(in) een denkbeeldig bedrag van € 6. Speel tien rondes en houd bij hoeveel jullie beiden winnen of verliezen. Kozen jij en je vriend(in) vaker voor de coöperatieve optie (is optie X) of voor de defectieve optie (is optie Y)? En waarom? Ontwikkelde zich tijdens het spel een patroon van vertrouwen of van wantrouwen?

De verschillende opties waaruit jijzelf en je vriend(in) kunnen kiezen, uitgezet tegen de gevolgen die dat voor beiden heeft.

	Jij kiest X	Jij kiest Y
Je vriend(in) kiest X	Jij wint € 3 Je vriend(in) wint € 3	Jij wint € 6 Je vriend(in) verliest € 6
Je vriend(in) kiest Y	Jij verliest € 6 Je vriend(in) wint € 6	Jij verliest € 1 Je vriend(in) verliest € 1

(n.a.v. Aronson e.a., 2007)

Paragraaf 5.3.3

Spellen om direct de samenwerking, energie en concentratie in de groep te vergroten

In *Oefeningen voor groepen* (Mulder e.a., 2004) worden voor dit doel verschillende goede suggesties gedaan. Enkele daarvan worden hieronder beschreven.

Voor alle leeftijden

Drie is te veel

Iedereen kiest een partner en geeft elkaar een arm. De paren stellen zich verspreid door de ruimte op. Een paar splitst zich op in een 'tikker' en een 'voortvluchtige'. De voortvluchtige kan zich vrijmaken als hij bij een paar inhaakt. Drie is echter te veel en degene die aan de andere kant de buitenste is, moet maken dat hij wegkomt. Hij is de nieuwe voortvluchtige. Zodra een voortvluchtige getikt is, is hij de nieuwe tikker en moet de oude tikker razendsnel zijn toevlucht zoeken bij een ander paar (Mulder e.a., 2004, p. 162).

Variatie

Het spel kan ook in kringvorm gespeeld worden, waarbij de paren twee rijen dik in de kring staan en de tikker en de 'voortvluchtige' om en door de kring rennen.

Lopen

Een minder competitieve spelvorm om de energie en concentratie te verhogen, zijn variaties op het thema 'lopen'. Een loopopdracht kan heel goed gebruikt worden als opwarmertje voor de eigenlijke opwarming. Het is een goede manier om het activiteitsniveau van de groepsleden wat hoger te maken (Mulder e.a., 2004, p. 167).

Bijvoorbeeld:

- Lopen in verschillende tempo's (vrij door de ruimte, zonder elkaar aan te raken, met de snelheid van een oude film, in slow motion; met bevroezingsmomenten, vanuit stilstand het tempo geleidelijk opvoeren tot topsnelheid en ook geleidelijk weer terug. Het is leuk om dit een keer te herhalen, maar dan met geluid erbij.
- Lopen over verschillende soorten ondergrond (net alsof): zacht, hard, heet zand, schelpjes, blubber, glad ijs, lijm, spijkers, eieren enzovoort.
- Zich voortbewegen als een aap, een giraffe, een olifant, een kip, een kikker, als een opwindpop, een marionettenpop, een baby, een kleuter, een puber, een volwassene, een bejaarde enzovoort (Mulder e.a., 2004, p. 166).

Spellen om samenwerking te stimuleren

Onderstaande spellen zijn geschikt om teams samen goed te laten presteren. Daarvoor moeten de kinderen zich binnen hun team op elkaar concentreren en een strategie bepalen om te winnen.

Jonge kinderen

Spons-water-vuur (eenvoudig levend stratego)

De groep (16 tot 32 kinderen) wordt in drie groepen verdeeld en elke groep krijgt een begeleider mee. Er spelen dan dus drie partijen in een groot stuk bos of een weiland. De begeleiders nemen elk 50 kaartjes mee voor hun groep (spons, water, of vuur), dus elke begeleider voorziet zijn eigen groep van kaartjes.

Ieder kind krijgt één kaartje. Na het startsein moeten de sponzen het water tikken, het water het vuur, en het vuur de sponzen.

Als een speler getikt wordt door een andere speler die van hem wint (spons > water > vuur > spons), moet de verliezer het kaartje inleveren. De verliezer haalt dan een nieuw kaartje bij de leiding. De winnaar levert het veroverde kaartje in bij de leiding.

Als het spel is afgelopen (neem een fluit mee), telt de begeleider het aantal veroverde kaartjes van zijn groep. De groep die de meeste kaartjes heeft verzameld, is de winnaar.

Oudere kinderen

Vlaggenroof (levend stratego)

De groep (16 tot 32 kinderen) wordt in tweeën gedeeld. Dit spel kan met speelkaarten gespeeld worden; er wordt dan een rode groep (met rode kaarten) en een blauwe groep (met zwarte kaarten) geformeerd. (Neem voldoende kaartspelen mee, minstens 6.)

Elke groep krijgt een vlag mee (rood of blauw) die zij ergens in de grond moet steken (zichtbaar, maar een beetje verscholen in de bosjes mag wel). De vlag staat niet dicht in de buurt van de begeleider van de groep. De begeleider gaat met de kaartjes aan het uiteinde van het speelveld staan, zodat beide begeleiders zo ver mogelijk van elkaar verwijderd staan in het bos. De jokers zijn bommen en alleen de azen zijn sterker dan een bom. Verder is dan de status: Heer > Dame > Boer > 10 > ... > 2.

De teams gaan op zoek naar de vlag van de andere partij, en mogen tegelijkertijd spelers van de tegenpartij tikken. Als een speler getikt wordt door iemand van de andere partij met een hogere kaart, moet hij zijn kaart afgeven en een nieuwe halen. Hij krijgt dan een andere kaart dan hij eerst had, dus kinderen wisselen steeds van status. Zorg dat er extra leiding is die de speelkaarten weer terug kan brengen naar de begeleider van de andere groep.

Het gaat niet om het aantal veroverde kaartjes, maar om het vinden van de vlag. Het spel stopt dan ook zodra één van de teams de vlag van het andere team in handen heeft.

Variaties

- 'Levens' in de vorm van draadjes om de arm.
- Maak zelf kaartjes.
- Voeg elementen toe, bijvoorbeeld een 'spion' die een kaartje van de andere partij mag gaan halen bij de leiding.

Spellen zonder wedijver

De onderstaande spellen zijn spellen zonder wedijver; hierbij staat het spelen met elkaar centraal, en niet tegen elkaar. Hierbij is het niet belangrijk of je wint of verliest, maar de wijze waarop je samenwerkt.

Basisschoolkinderen

De bal spelen

Zes tot veertien spelers hebben een groot oud laken op borsthoogte vast. In het midden van het laken ligt een niet te zware bal. Door het laken op en neer te bewegen, komt de bal los. Probeer de bal hoog te spelen.

Jongeren

Windkracht

De spelers staan verdeeld om een parachute en hebben deze met beide handen vast. Ze maken wind door om de beurt en na elkaar hun armen in op- en neergaande richting te bewegen. Er komt dan lucht onder de parachute, die een bolling vormt. Speel het spel door de sterkte van de windkracht duidelijk aan te geven. Bijvoorbeeld eerst windkracht 2, dan 8 of 9 en ten slotte orkaankracht. Hoe beter de groep samenwerkt, hoe sneller de bolling zich onder de parachute zal voortbewegen. (Zie voor meer informatie Velthuis, 1992, p. 320-325.)

Spellen om te leren positief met elkaar om te gaan

De volgende spellen stimuleren kinderen en jongeren om positief met elkaar om te gaan, bijvoorbeeld elkaar te helpen en elkaars positieve eigenschappen te erkennen en te benutten. Daarnaast stellen de deelnemers zich tijdens de activiteiten kwetsbaar op, doordat zij informatie over zichzelf geven, anderen bevragen en elkaar feedback geven in woord en gebaar. Ook wordt een beroep gedaan op vaardigheden als naar elkaar luisteren en samenwerken. Het is dan belangrijk dat er in de groep een enigszins veilige sfeer heerst.

Basisschoolkinderen en jongeren

Engelen

Deze activiteit is geschikt voor zowel basisschoolkinderen als jongeren. De activiteit is het tegenovergestelde van 'moordenaartje' en erop gericht elkaar te helpen en positief met elkaar om te gaan. Het 'engeltje' dient bij voorkeur gecombineerd te worden met een activiteit waarbij gepresteerd moet worden, bijvoorbeeld tijdens een bepaalde the-
males of activiteit met een groep, een uitje of een kamp.

De begeleider schrijft de namen van alle groepsleden op een briefje. Vervolgens trekken alle leden een briefje. De groepsleden zijn die dag/dat weekend/gedurende die activiteit het 'engeltje' voor degene wiens naam op het briefje staat. Dat houdt in: zo veel mogelijk zorgen voor diegene, bijvoorbeeld door in de gaten te houden of die persoon

iets nodig heeft (drinken), alles snapt (uitleggen), bij de groep betrokken is (erbij halen), het gezellig vindt (praten) enzovoort.

Het is de sport om dit zo onopvallend mogelijk te doen. En uiteraard valt het minder op als je tegen iedereen een beetje aardig bent en alleen voor die persoon net iets meer doet. Aan het einde van de activiteit wordt bekendgemaakt wie wiens engeltje was. Dit kan regelrecht bekend worden gemaakt, maar een andere mogelijkheid is om om beurten aan de groepsleden te vragen wie hij/zij dacht dat zijn/haar engeltje was.

Het zorgt over het algemeen voor een zeer positieve sfeer. Aardige kinderen worden beloond omdat zij er vaak van ‘verdacht’ worden een engeltje te zijn, terwijl kinderen die minder aardig of bijvoorbeeld meer op de achtergrond zijn niet zo vaak genoemd worden. Het mogelijke bezwaar dat er kinderen zullen zijn die niet genoemd worden, is in dit geval niet zó bezwaarlijk. Vaak zijn dat meerdere kinderen, dus niemand wordt als enige niet genoemd. En omdat er positief gelabeld wordt, is het niet zo erg als meerdere kinderen niet meteen worden aangewezen als engeltje. Vaak komt dan ook aan de orde wat nu eigenlijk ‘engeltjesgedrag’ is.

Jongeren

Teamwork

Op de adolescentenleeftijd krijgen jongeren steeds meer zicht op de eigen mogelijkheden en die van anderen. Wanneer er gezamenlijk een prestatie neergezet moet worden, werkt het goed als de jongeren op de hoogte zijn van elkaars kwaliteiten en hier zelfs rekening mee houden bij de teamsamenstelling. Als begeleider kun je de groep actief in kaart brengen door de volgende activiteit in verschillende vormen te herhalen. Na enkele keren zullen de groepsleden aardig goed op de hoogte zijn van elkaars kwaliteiten.

Basisvorm

De begeleider geeft drie vakken weer (bijvoorbeeld door A4'tjes op te hangen): een vak ‘kwaliteit’ (of: goed in/kracht/typerend), een vak met ‘gemiddeld’ (of: voldoende/gaat wel/soms) en een vak met ‘lerend’ (of: leerpunt/hulp bij nodig/liever niet).

Vervolgens legt de begeleider de groepsleden een vraag of stelling voor met betrekking tot een relevante vaardigheid op het terrein waarop de groep moet presteren. Bijvoorbeeld ‘Ik kan goed samenwerken’ of ‘inspirerend’ of ‘strateeg’. De groepsleden moeten ieder voor zich en zonder onderling overleg of commentaar kiezen in welk vak ze gaan staan. Hier kan het beste een tijdslimiet bij genoemd worden van bijvoorbeeld een halve minuut. Wanneer iedereen in een vak staat, vraagt de begeleider iemand naar voren uit bijvoorbeeld het vak ‘kwaliteit’ en vraagt hem toe te lichten waarom hij in dat vak is gaan staan. Het is goed om aan diezelfde persoon te vragen of hij in het vak ‘gemiddeld’ of ‘lerend’ misschien iemand ziet staan waarvan hij vindt dat die eigenlijk ook in het vak ‘kwaliteit’ zou moeten staan. Laat hem die persoon uitnodigen.

Ook aan een jongere uit het vak ‘gemiddeld’ of ‘lerend’ kan een toelichting op de gemaakte keuze worden gevraagd, maar vraag die jongere niet om iemand uit het vak ‘kwaliteit’ weg te halen. Het is het beste om een positieve benadering te houden.

Variaties

De oefening kan worden gekoppeld aan een bepaalde activiteit. De begeleider kan dan de groepen samenstellen aan de hand van een gelijke verdeling van de jongeren uit de drie verschillende vakken. Gaat het bijvoorbeeld om een samenwerkingsactiviteit, dan worden de groepen zo samengesteld dat er zowel jongeren in zitten die hier goed in zijn als gemiddelde en nog lerende jongeren. Zo heeft iedereen in de groep profijt van elkaar. Wanneer de activiteit steeds herhaald wordt in verschillende varianten zal iedereen steeds meer inzicht krijgen in zichzelf en anderen, en zullen alle jongeren zichzelf en hun groepsleider steeds beter in de juiste vakken kunnen plaatsen.

Kwaliteitspel

Voor jongeren, studenten en volwassenen is er het Kwaliteitspel van Peter Gerrickens (verkrijgbaar via www.kwaliteitspel.nl). Het is een kleurrijk persoonlijkheidsspel dat helpt om meer zicht te krijgen op de vraag: wie ben ik? De spelers krijgen antwoord op vragen als:

- Wat zijn mijn sterke en minder sterke kanten?
- Hoe zien anderen mij?
- Welke kwaliteiten wil ik ontwikkelen?

Het spel bestaat uit twee sets van 70 kaarten met daarop karaktereigenschappen van mensen. Op de helft van de kaarten staan woorden die kwaliteiten van mensen aanduiden, bijvoorbeeld: flexibel, betrouwbaar, initiatiefrijk. Op de andere 35 kaarten staan woorden die vervormingen (of valkuilen) aanduiden, bijvoorbeeld: arrogant, slordig en pietluttig. Voor kinderen is er het Kinderkwaliteitspel, te vinden op www.cps.nl.

Wie woont waar met wie?

Dit spel is verwant aan de jigsaw-methode, maar hier staat de samenwerking centraal en is er geen leerstof (ontleend aan Tielemans, 2007, p. 197-199).

Vorbereiding

Maak van tevoren een kopie van het kopieerblad voor elke groep. Knip de kaarten uit, vouw ze dubbel (zodat bij het openmaken van de envelop niet meteen voor iedereen zichtbaar is wat erop staat) en doe ze in een envelop.

Verloop van het spel

Verdeel de groep in groepjes van zes personen. De deelnemers zitten in hun groepje aan tafels. Leg op elke tafel een envelop met de zes kaarten erin en geef de volgende instructie:

Jullie krijgen een puzzel. Iedereen neemt een kaartje uit de envelop. Je mag het kaartje niet aan de anderen laten lezen. Je mag het wel zo vaak voorlezen als je wilt. De opdracht van de puzzel vind je door te lezen wat er op je kaartje staat. De bedoeling is dat jullie binnen 20 minuten de oplossing vinden. (De opdracht is de vraag die op een van de kaartjes staat, namelijk: wie is het baasje van welk huisdier en wie woont in welke straat?)

Door de eigen gegevens aan de groep voor te lezen en gegevens te combineren, zoekt elke groep naar de oplossing. Als een groep een oplossing denkt te hebben gevonden, kan de begeleider die vergelijken met de juiste oplossing (zie verderop).

Extra

Per groep kun je een of twee observatoren de samenwerking laten bekijken, waarbij de een kijkt naar de verschillende rollen en de ander naar de samenwerking. Dit kan ook door één persoon gedaan worden. Gebruik daarvoor onderstaand formulier.

Welke personen nemen de leiding?	Wie is veel aan het woord?
Wie houdt zich afzijdig?	Wie maakt notities?
Wie zorgt ervoor dat iedereen meedoet?	Wie stelt vragen?
Wat bevordert de samenwerking?	Wat werkt het samenwerken tegen?

De oplossing (zie hieronder) kun je het beste gewoon uitreiken aan de deelnemers. Ze zullen zich dan in de nabespreking beter kunnen richten op het verloop, het proces en de manier van werken.

- Toine heeft een hond (Max) en woont in de Steegstraat.
- Altwin heeft een kat (Blakkie) en woont ook in de Steegstraat.
- Tom heeft een kater (Poes) en woont in de Speelstraat.
- Aïsa heeft een hond (Joris) en woont in de Beukenlaan.
- Pierre heeft een pluchen hond (Knuffel) en woont op het Mercatorplein.

Kopieerblad

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Altwijn woont bij zijn moeder Toine.
- Poes is een kater en woont in de Speelstraat.
- De huisdieren meenemen naar een verjaardagsfeestje was geen goed idee. Tom moest Poes twee keer zoeken omdat ze bang was voor Blakkie.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Blakkie en Max wonen bij hun baasje in de Steegstraat.
- De kater van Tom is al 12 jaar oud.
- Altwijn heeft drie vrienden uitgenodigd op zijn verjaardagsfeest. Iedereen moest zijn huisdier meenemen voor de verkiezing van het mooiste huisdier.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Altwins zwarte kat heeft een hondennaam.
- 'Poes is altijd voorzichtig als ze over de dakgoot van haar huis in de Speelstraat loopt,' zegt zijn baasje.
- In de Steegstraat maken Max en Blakkie vaak ruzie. Toine stuurt de kat dan het huis uit.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Pierre is allergisch voor huisdieren. Hij heeft knuffels die allemaal een naam hebben. Op het feestje heeft hij Knuffel meegebracht naar de schoonheidswedstrijd.
- Op het verjaardagsfeestje van Altwijn heeft iedereen zijn huisdier meegebracht.
- Het huisdier van Altwins moeder doet ook mee aan de schoonheidswedstrijd.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Knuffel is een pluchen hond die bij zijn baasje op het Mercatorplein woont.
- Wie is het baasje van welk huisdier en wie woont in welke straat?
- Joris doet graag een plasje tegen de paaltjes tegenover zijn huis in de Beukenlaan.
- De hond van Toine doet ook mee aan de schoonheidswedstrijd.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Aïsa en Joris zijn onafscheidelijke vrienden.
- Op het Mercatorplein woont een jongen die knuffels verzamelt.
- De moeder van Aïsa vindt Joris geen naam voor een hond.

Literatuur

Aronson, E., Wilson, T.D. & Akert, R.M. (2007) *Sociale psychologie*. Amsterdam: Pearson Education Benelux.

Mulder, L., Hagen, H. & Voors, W. (2004) *Oefeningenboek voor groepen*. Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.

Tielemans, E. (2007) *Energize III*. Amstelveen: Stichting Lions Quest Nederland.

Velthuis, C. (1992) *Spel in beweging*. Maarn: Dienst voor Beweging, Rekreatie en Spel.