

DE TEAMBEKLIMMING

WANNEER SPEEL JE DIT SPEL?

KORTE BESCHRIJVING:

In teamverband voeren spelers een aantal groepsopdrachten uit met als doel zo snel mogelijk bij de finish te komen. Dit spel is geschikt als lichte 'energizer'.

DOEL:

- Positief gedrag oefenen dat nodig is voor een effectief samenwerkingsproces.
- Reflecteren op technieken om als eenheid te werken.
- "Alleen ben je sneller, samen klim je hoger."

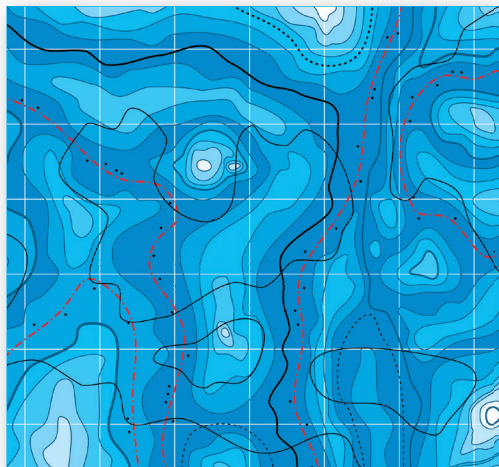
GESCHIKT VOOR TEAMS DIE:

- Pas net samenwerken, om dieper in te gaan op samenwerkingstechnieken.
- Al eventjes samenwerken, maar nog moeite hebben met die samenwerking. Voor hen kan dit spel een echte uitdaging worden en de facilitator moet dan om kunnen gaan met eventuele emoties.
- Al langere tijd samenwerken, als opwarmer met een kortere nabespreking.

CATEGORIE



HET SPEL VOORBEREIDEN



TEAMBEKLIMMING

Geef de bal in **5 sec** door rond de cirkel, zonder dat de bal **2** handen tegelijk raakt

BENODIGDHEDEN:

- Spelkaarten – herbruikbaar
- Timer
- Gigantische stift
- Bal

AANTAL SPELERS:

maximaal 12 tot 15

TIJDSDUUR:

- Elke opdracht duurt ongeveer 3 min. Het kortste spel is ongeveer 12 min. Verwacht dat je groep ongeveer 20 min over het spel doet.
- De nabespreking duurt 10 tot 20 minuten.

OPSTELLING:

Spelers zitten of staan idealiter in een halve cirkel rond een tafel, zodat ze allemaal de kaarten kunnen zien.



Het spel spelen

DOEL:

Het doel van dit spel is om de finish te bereiken (de bovenste kaarten) door de opdracht op de kaarten succesvol uit te voeren.

FLOW VAN HET SPEL:

- Leg de 12 kaarten op de juiste plek neer
- Leg de basisregels uit aan de spelers. Dit zijn:
 - Elke kaart heeft een opdracht
 - Spelers beginnen bij de onderste rij
 - Het team kiest één van de drie opdrachten van de onderste rij om mee te beginnen
- Als een kaart gepakt is geeft de facilitator nadere uitleg die hieronder in dit document staat.
- Het hele team voert gezamenlijk de opdracht uit.
 - Als de opdracht is uitgevoerd, wordt de kaart open op tafel gelegd en kan het team een van de aangrenzende kaarten uit de volgende rij kiezen
 - Als de opdracht niet goed is uitgevoerd, kiest het team een andere opdracht uit dezelfde rij (links of recht van de eerste kaart)
 - Het spel is voorbij als de groep de andere kant (de “top/ bovenkant”) heeft bereikt.
- Als het team de bovenste rij heeft bereikt en de opdracht goed uitgevoerd heeft, applaudiseer dan en vier de overwinning.

VRAGEN VOOR DE NABESPREKING:

Dit spel is geschikt als energizer, bijvoorbeeld als onderdeel van een langer programma. Een reflectie of nabespreking is niet per sé nodig. Wil je toch graag een nabespreking doen, zijn dit voorbeelden van vragen die je kan stellen:

- Voor elke opdracht hebben jullie samen moeten werken, naar elkaar moeten luisteren (soms zonder te praten), het eens moeten zijn met ideeën van anderen en deze ook uit moeten voeren. Hoe ging dit?
- Wat ging jullie makkelijk af? En waar hadden jullie moeite mee? (bijv. niet communiceren, kiezen van regie, ...)
- Deden zich bepaalde patronen voor die zich in de echte samenwerking ook voordoen? Zijn die patronen effectief (of juist niet)? Welke lering kunnen we hieruit trekken?

- Hebben jullie tussendoor een mini-evaluatie gedaan over jullie samenwerking gedurende de uitvoering van de opdracht? Heeft dat geholpen om de volgende opdrachten ‘beter uit te voeren’? Of had dat kunnen helpen?

TIPS VOOR DE FACILITATOR:

- Zorg dat je de uitgebreide opdrachtkaarten in je hand hebt en je ze van tevoren hebt gelezen.
- Aan het begin van het spel (eerste en tweede rij) moet de facilitator strikt zijn met de regels. Als een opdracht binnen drie rondes uitgevoerd moet worden, en dat gebeurt niet, dan telt het niet.
- Schat zelf het speeltempo in. Als je gedurende het spelen merkt dat het te lang duurt; voer dan het tempo op door wat losser te zijn in de beoordeling van de uitvoering van de opdracht. Over het algemeen zijn de opdrachten vrij snel en eenvoudig uit te voeren: wees dus streng met de tijdslimieten en spelregels (bijvoorbeeld als er niet overlegd mag worden)
- Wanneer je met een grote groep bent, kun je het spel extra spannend maken door twee teams tegen elkaar te laten strijden. In dat geval heb je twee sets van het materiaal nodig en twee facilitators. De groepen spelen los van elkaar, maar kunnen wel zien hoe ver de andere groep al gevorderd is.

DE OPDRACHTEN MET TOELICHTING VOOR DE FACILITATOR

1. Steek binnen 3 pogingen allemaal evenveel vingers op. Er mag niet overlegd worden.

Limiet: 3 pogingen

Spreken is niet toegestaan

Facilitator: “Stop nu met praten. Jullie opdracht is om allemaal tegelijk evenveel vingers op te steken. Maar onthoud: praten is niet toegestaan. 1, 2, 3, go!”

Wacht 3 à 5 seconden zodat de spelers om zich heen kunnen kijken en kunnen zien hoeveel vingers de rest opsteekt. En opnieuw. Oplossing facilitator: werk met gebaren.

2. De handdruk-wave

Limiet: 4 pogingen

Spreken is toegestaan

Spelers staan in een kring en houden elkaars handen vast. De eerste speler schudt de hand van degene naast hem/haar. Als de tweede persoon voelt dat zijn hand geschud wordt, schudt hij/zij de hand van de volgende persoon, enzovoorts. De “hand-wave” moet helemaal rondgaan binnen 3 seconden.

Als facilitator weet je dat dit binnen 3 seconden kan. Stel dit als doel voor het team en geeft ze 3 à 4 pogingen.

3. Zoek één woord dat alle de volgende woorden beschrijft: boom, tijger, gevaar

Limiet: 30 seconden

Overleg is toegestaan

Er is geen goed of fout antwoord, maar als facilitator verklap je dit natuurlijk niet. Het doel is dat het hele team het eens wordt binnen de tijd. Mogelijke oplossingen zijn natuur, jungle of safari.

4. Ga op volgorde van verjaardag in een rij staan; van januari t/m december

Limiet: 60 seconden

Spreken is toegestaan (behalve tijdens het tekenen)

Ga op een rij staan conform de volgorde van ieders verjaardag, van januari tot december. Jullie hebben 1 minuut.

5. Houd met zijn allen de pen vast en teken een plaatje

Limiet: 120 seconden voor de gehele opdracht

Spreken is toegestaan

Het team krijgt een gigantische pen. Laat het team 1 persoon aanwijzen en stuur die naar buiten. Deze persoon (de ‘rader’) gaat straks raden wat het team heeft getekend. Het team dat binnen blijft bepaalt wat ze gaan tekenen. Haal de ‘rader’ weer naar binnen. Laat vervolgens het team (zonder de rader) de pen vasthouden en samen tekenen ze wat ze bedacht hebben. Let op dat iedereen de pen echt vasthoudt (niet enkel met één vinger aanraken). De rader moet binnen de resterende tijd raden wat de groep tekent.

6. Klap allemaal tegelijkertijd

Limiet: 1 minuut

Spreken is niet toegestaan

Kunnen jullie tegelijkertijd klappen? Het doel is maar een geluid te maken, zonder “echo’s”. De groep heeft 1 minuut en mag zo vaak proberen als nodig tot het gelukt is. De facilitator kan letten op eventuele leiders.

7. De kraai en de stoel

Limiet: 30 seconden

Spreken is toegestaan

De groep heeft 30 seconden om een antwoord te bedenken. Er is geen goed of fout antwoord (maar als facilitator verklap je dit natuurlijk niet). Het doel is dat het hele team het eens wordt binnen de tijd. Mogelijke oplossingen: Ze hebben allebei poten. Ze kunnen allebei zwart zijn. Ze kunnen allebei ‘vliegen’.

8. Vorm een hartje

Limiet: 1 minuut

Spreken is toegestaan

Maak met elkaar gezamenlijk één hart met jullie handen/lichamen. Het is belangrijk dat elke speler meedoet. Dit moet binnen één minuut gelukt zijn.

9. Geef de bal in 5 sec door rond de cirkel, zonder dat de bal 2 handen tegelijk raakt

Limiet: 3 minuten

Spreken is toegestaan

De bal moet binnen 5 seconden doorgegeven zijn rond de cirkel. Spelers krijgen 3 minuten om het doel te bereiken. Binnen die 3 minuten mogen ze het zo vaak proberen als nodig.

De regels: de bal moet na de ronde allebei de handen van alle spelers aan hebben geraakt, maar mag nooit meer dan één hand tegelijk aanraken.

10. De vloeiende beweging

Limiet: 1 minuut

Spreken is niet toegestaan

Vorm met elkaar als het ware één lichaam, door gezamenlijk een geoliede beweging te maken. Het moet geen recht toe recht aan beweging zijn. Elke speler moet uiteindelijk onderdeel zijn van de vloeiende beweging en verbonden zijn met 1 of 2 andere spelers.

Voor de facilitator: vertel spelers hun handen, armen, benen en/of hoofden te gebruiken. Spelers hoeven elkaar niet aan te raken, maar het mag wel. Mogelijke oplossing: golvende beweging met de armen maken die in elkaar overlopen.

11. Het verhaal

Limiet: 2 minuten

Spreken is toegestaan

Spelers moeten met elkaar een verhaal maken. Iedere speler mag per beurt maar één woord zeggen. Het verhaal moet precies! 2 rondes lang zijn. De groep heeft twee minuten de tijd om dit voor elkaar te krijgen.

12. Tel gezamenlijk tot 10

Limiet: 2 minuten

Spreken is toegestaan

De groep moet tot 10 tellen, waarbij ieder cijfer slechts door één persoon mag worden gezegd. Er mag dus maar één speler tegelijk praten (als twee mensen een cijfer tegelijk zeggen, begint de opdracht opnieuw). Spelers die na elkaar een cijfer noemen, mogen geen opeenvolgende cijfers noemen (dus geen 4 of 6 na een 5). Als het mislukt begint de groep opnieuw. Bij een volgende poging mogen de spelers niet hetzelfde cijfer noemen als in de vorige pogingen. Het moet binnen 2 minuten lukken.