

Coöperatieve of groene spelen

Spelen zonder materiaal:

Schootzitten

Je zet de groep in een cirkel, iedereen staat met het linkerbeen naar het midden van de cirkel. Op het teken van de spelleider loopt iedereen langzaam naar het midden van de cirkel totdat iedereen met zijn buik strak tegen de rug van degene voor zich staat. Op jouw teken (1,2,3, ja!) zakt iedereen langzaam door de knieën en gaat bij elkaar op schoot zitten. Is dit gebeurd dan telt de spelleider weer tot drie en bij 'ja' zet iedereen met zijn rechtervoet een stap voorwaarts. Daarna met links, rechts, enz. en zo laat je de cirkel een stuk draaien.

Duidelijk afspreken dat de groep pas gaat zitten op jouw teken. Geef tevens aan dat als iemand het niet houdt de groep meteen weer opstaat.

Als spelleider is het jouw taak om de groep te 'bewaken' en aan te geven waar, volgens jou, de zwakke plekken zitten. Laat ze deze zwakke plekken samen oplossen, het is immers een samenwerkingsspel.

De knoop;

De spelleider zet de groep in een cirkel neer, maar nu met de gezichten naar het midden van de cirkel. Iedereen strekt de armen uit, loopt naar het midden van de cirkel, en pakt twee handen beet. De spelleider verbreekt bij twee mensen het handencontact, de rest blijft de handen vasthouden. De groep moet nu proberen deze knoop te ontwarren door over elkaar heen en onder elkaar door te kruipen. Als je in de kring staat mag je niet de handen van eenzelfde persoon pakken en niet de handen van je burens. Blijf de groep erop wijzen dat het een samenwerkingsspel is, ze moeten samen de meest logische oplossing vinden. Als variant kan dit spel opgestart worden met de ogen dicht.

Mensentransport;

Verdeel de deelnemers in twee groepen. Elke groep vormt een lijn door vlak achter elkaar te gaan staan. De twee lijnen gaan nu schouder aan schouder staan. Iedereen steekt de handen omhoog en een van de deelnemers wordt van voor naar achter getransporteerd over deze 'levende brug'. Veiligheid is heel belangrijk bij dit spel. Loop daarom als spelleider mee met diegene die doorgegeven wordt. Mocht het nog te eng zijn, laat de twee groepen dan liggen (met de hoofden naar elkaar toe) zodat het niet zo hoog is.

TIP: Bij het begin laat de aangewezen persoon zich vallen tussen de twee lijnen (persoon blijft recht en stijf). De

eerste vier personen tillen hem op en de laatste vier zetten hem neer. Voeten eerst!
Als variant kan dit spel met een enkele lijn gespeeld worden. Zorg dan wel voor minimaal twee vangers.

Het levend tapijt;

Dezelfde opstelling als bij het liggende mensen transport, alleen houden de deelnemers hun armen langs hun lijf. Een persoon gaat op zijn buik op het begin van deze lijn liggen. Op het teken van de spelleider draait iedereen van zijn rug op zijn buik. Hierdoor wordt de liggende persoon automatisch getransporteerd.

Spreek van tevoren duidelijk af welke richting de groep moet draaien. Geef ook duidelijk aan wanneer de groep moet draaien zodat de lijn intact blijft. Als de eerste persoon van het tapijt is, of halverwege, dan kan de volgende vervoerd worden.

De goede volgorde;

De groep verspreidt zich over een, vooraf aangegeven ruimte. De deelnemers doen allemaal hun ogen dicht en praten niet. De spelleider fluistert iedereen een getal in het oor. Bij een groep van bijvoorbeeld 15 mensen is dit een getal tussen 0 en 16. Als dat is gebeurd moet de groep proberen zo vlug mogelijk in de goede volgorde zien te komen, 1 t/m 15. Er mag echter niet worden gepraat en gekeken, dus non-verbale communicatie. Als je de getallen gaat influisteren begin je bij 1. Diegene die zijn getal heeft gehoord steekt zijn hand omhoog zodat je als spelleider weet wie er allemaal een getal heeft. Let er op dat er niet gekeken en gepraat wordt.

Het is belangrijk dat je de deelnemers laat weten dat je er bent. Voor veel mensen is het moeilijk om gedurende een aantal minuten niet te kijken. Jij bent ervoor om te zorgen dat niemand van de groep afdwaalt, of tegen een obstakel loopt. Het is leuk om dit spel twee maal te spelen. Bij de tweede maal krijgen de deelnemers de tijd om met elkaar afspraken te maken over hoe ze het vlugst aan deze opdracht kunnen voldoen. Het verschil zal, bij een goede samenwerking, duidelijk in tijd meetbaar zijn.

Op dit spel zijn veel variaties mogelijk. Je kunt de mensen op volgorde laten zoeken van bijvoorbeeld: lengte, geboortedatum, kleur ogen, alfabetische volgorde voornamen, enz. Afhankelijk van de opdracht kun je dit verbaal of non verbaal, met de ogen open of met de ogen dicht doen.

Knuffeltikkertje;

Een persoon uit de groep is tikker. Hij kan iemand tikken door iemand die alleen staat te omhelzen. Deze persoon wordt automatisch de nieuwe tikker. De groep moet voorkomen dat iemand getikt worden door iemand alleen te laten staan, dus... knuffelen maar.

Om te voorkomen dat de tikker niemand kan tikken omdat iedereen uitgebreid staat te knuffelen mag je iemand niet langer dan 3 seconden knuffelen.

Om duidelijk te maken wie de tikker is kan je de tikker een hoed, pet of i.d. laten dragen. Bij verwisselen van tikker verhuist dit voorwerp automatisch mee.

Hollandse leeuw ;

Een spel wat in veel landen onder verschillende titels gespeeld wordt. Aan beide uiteinden van een veld zijn twee veiligheidszones. De tikker staat in het midden van het speelveld. De deelnemers lopen van de ene veiligheidszone naar de andere. De tikker kan iemand tikken door een persoon te pakken, deze op te tillen en zolang in de lucht te houden dat deze 'een, twee, drie, Hollandse leeuw' kan roepen. De 'getikte' wordt dan medetikker.

De groep moet als geheel oversteken. Pas als iedereen in dezelfde veiligheidszone is mag men weer naar de andere kant. Begin met iemand die sterk genoeg is om iemand te vangen. Let op voor ruw spel.

Wie de schoen past ;

Iedereen doet de schoenen uit en legt ze op een grote hoop. Hierna pakt iedereen twee schoenen (linker en rechter) die niet bij elkaar passen en trekt deze zo goed als mogelijk aan. De bedoeling is dat alle schoenen weer bij elkaar komen in de goede paren. Je gaat dus op zoek naar de linkerschoen van de rechter die je aanhebt en omgekeerd. Met een beetje geluk kom je in een grote kring te staan.

TIP: Het is ook goed mogelijk dat je in plaats van ??n grote, drie of vier kleine kringetjes krijgt.

De linker en de rechter;

De schoenen worden weer op een grote hoop gegooid. De groep wordt verdeeld in twee gelijke groepen en deze gaan op ongeveer 5 meter aan beide kanten van de schoenenhoop zitten. De groepen nummeren zichzelf (1 t/m ...) Op het signaal van de spelleider kruipen beide nummers 1 met hun ogen dicht naar de schoenen toe. Zij moeten proberen twee bij elkaar passende schoenen te vinden. Als dit gebeurd is gaat nr. 2 enz... De groep mag meehelpen door te roepen in welke richting ze moeten zoeken.

De deelnemers mogen zich alleen maar op handen en knie?n voortbewegen en tijdens het zoeken moeten ze hun ogen dichthouden.

Als tip kun je meegeven dat wanneer de 'kruiper' een schoen heeft gevonden hij deze omhoog steekt en aan de groep laat zien. De groep kan dan kijken waar de bijpassende schoen ligt en betere aanwijzingen geven

De slangen huid;

De groep gaat in de rij achter elkaar staan. De voorste bukt, steekt z'n rechterhand tussen zijn benen door en pakt de linkerhand van degene die achter hem staat. De anderen in de groep doen hetzelfde. Als dit gebeurd is gaat de achterste van de rij liggen, handen vast blijven houden, en de rij schuift rustig achterwaarts over die persoon heen. Automatisch gaat nr. 2 liggen en de groep gaat door totdat iedereen ligt. De slangen huid is nu afgerold. Als spelleider moet je duidelijk aangeven dat dit een samenwerkings spel is, men hoeft dus niet te haasten.

Mocht het afrollen soepel verlopen dan kun je de slangen huid ook weer oprollen; hetzelfde systeem maar dan tot iedereen weer staat. Zorg ervoor dat er wel voldoende ruimte is om de hele groep uitgerold te laten liggen.

Buiklachen;

Bij dit spel is lichamelijk contact sterk aanwezig. Afhankelijk van de groep kun je dit dan ook het best in het begin of juist aan het eind van een activiteit spelen. Persoon 1 gaat op de grond liggen, persoon 2 gaat haaks naast deze persoon liggen met zijn hoofd op de buik van zijn voorganger. Dit patroon wordt herhaald tot iedereen ligt. Als iedereen ligt zegt de eerste 'ha', de tweede zegt 'haha' en bij elke persoon komt er een 'ha' bij. Het effect hiervan is dat uiteindelijk iedereen ligt te lachen. Het is voor de spelleider belangrijk om de sfeer in de groep aan te voelen zodat je weet wanneer je dit spel het beste kunt spelen.

Concentratie-spelen:

Dierenmanieren;

De groep vormt een kring, een persoon staat in het midden. Voor het spel begint beeldt de spelleider een aantal dieren uit, voor elk dier heb je drie mensen nodig:
Olifant: Persoon 1 pakt met zijn rechterhand zijn neus vast en steekt zijn linkerarm door het ontstane gat. Hierbij maakt hij het trompetter geluid van een olifant. De beide burens beelden de oren van de olifant uit door een hand ter hoogte van de knie en de andere hand ter hoogte van het oor van persoon 1 te houden.

Koe: Persoon 1 strekt de armen uit, verstrengelt zijn vingers en houdt zijn duimen omlaag. Hierbij loeit hij als een koe. De burens pakken de duimen beet en beginnen deze te melken.

Konijn: Persoon 1 houdt de armen gebogen voor zich (als een konijn wat op zijn achterste pootjes zit) en maakt smakkende geluidjes met zijn konijnentandjes. De burens stampen met hun buitenste been op de grond.

Hond: Persoon 1 vouwt zijn handen boven zijn hoofd (hondensnuit) en huult als een hond. De burens doen hun been omhoog om hun territorium af te bakenen. De persoon in het midden wijst iemand uit de kring aan en roept een van de hierboven vermelde dieren. Hierna telt hij hardop tot vijf. De aangewezen persoon moet binnen deze vijf tellen samen met zijn burens het dier uitbeelden. Maakt een van de drie personen de verkeerde bewegingen dan neemt deze de plaats van de persoon in het midden van de kring in.

Het tellen moet altijd hardop gebeuren zodat de deelnemers weten hoelang ze hebben om het dier uit te beelden. Hoe sneller je het spel speelt, hoe moeilijker het wordt voor de deelnemers om het dier uit te beelden. Verzin zelf ook eens een paar nieuwe dierenmanieren.

Etenstijd;

Een persoon loopt voorop met een stel kinderen achter zich aan. De kinderen vragen aan hem hoe laat het is en hij geeft hierop een antwoord, bijvoorbeeld half twee of tien uur. Dit gaat zo verder totdat er gezegd wordt: 'Het is etenstijd'. Op dat moment lopen de kinderen weg en de 'tikker' probeert iemand te tikken. Degene die getikt wordt is de nieuwe tikker. Dit is een erg leuk spel om met kleine kinderen te spelen. Maak het dan ook extra spannend door een keer plotseling om te draaien of wat langer te wachten met je antwoord.

De kapitein;

De kapitein stelt zijn bemanning op in een vooraf aangegeven ruimte.

Hij schreeuwt een bevel dat opgevolgd moet worden.

Bakboord: iedereen loopt naar links;

Stuurboord: iedereen loopt naar rechts;

In de mast: iedereen maakt klimbewegingen;

Boen de vloer: Iedereen boent de vloer;

De schout komt: Iedereen salueert;

Hozen: Iedereen begint te hozen.

Iemand is af als hij het bevel verkeerd opvolgt of te langzaam is.

Om de afvallers toch actief mee te laten doen kun je ze mee laten doen als

stoorzenders. Door opzettelijk de verkeerde bewegingen te maken moeten zij

proberen de groep te misleiden.

Parachutespelen

Voorgaande spelen waren uitvoerbaar zonder enig materiaal.

Hier worden activiteiten uitgelegd die gespeeld moeten met een parachute. Een parachute is prachtig spelmateriaal,

alleen is het niet altijd even eenvoudig om eraan te komen.

De meeste spel en sport verhuurcentrales hebben er een in het assortiment.

Via de recreatiewerkorganisaties kun je er ook altijd een kopen of huren.

De amazone;

De groep verdeelt zich rond de parachute, pakt de rand beet en gaat op de grond zitten met de benen onder de parachute. Een persoon gaat op handen en knieën onder de parachute. De persoon onder de parachute is een krokodil die op zoek is naar voedsel. Als hij twee lekkere benen heeft gevonden pakt hij deze beet en trekt deze persoon onder de parachute. De 'oude' krokodil gaat nu bij de groep zitten en de nieuwe begint opnieuw.

LET OP: De persoon onder de parachute (de krokodil) mag, vanwege de veiligheid, zich alleen op handen en knieën voortbewegen.

Dit is een heel leuk spel om met kinderen te spelen. Maak het nog spannender door vooraf een verhaal te vertellen over bijvoorbeeld een wereldreis die je gaat maken en waarbij je in de amazone terecht komt.

Door de groep te laten wapperen en te zeggen dat zij de golven op de rivier verzorgen (de windkracht) hebben deze kinderen ook een functie. Een variatie op dit spel is dat als je wordt opgegeten de oude krokodil ook onder de parachute blijft, zodat er twee krokodillen onderzitten. Je gaat dan net zolang door totdat iedereen onder de parachute zit.

Het ruimteschip;

Bij dit spel gaat iedereen onder de parachute zitten. De groep verdeelt zich weer over de parachute, pakt de rand beet en trekt deze onder zich. Iedereen zit in de parachute die, als het goed is, strak staat. De spelleider is de gezagvoerder van het ruimteschip en heeft vier commando's:

Stijgen: Iedereen trappelt met zijn voeten tegen de parachute aan.

Vliegen: Iedereen 'wiegt' in de parachute.

Bocht: Iedereen helt naar links of rechts over.

Dekking: Iedereen kruipt zo dicht mogelijk naar het midden toe met de parachute (om het ruimteschip zo klein mogelijk te maken). Denk aan de veiligheid, iedereen blijft op zijn achterste zitten.

Wissel een paar keer af van gezagsvoerder. Laat de kinderen een paar nieuwe commando's verzinnen. Vergeet niet dat als je dit spel speelt dat het voor de toeschouwers aantrekkelijk is om naar te kijken. Er gebeurt van alles in die parachute maar niemand weet precies wat.

In de zee;

Iedereen zit om de parachute, deze keer niet met de benen onder de parachute. Onder de parachute kruipen twee 'haaien' op handen en knieën rond, op de parachute kruipen twee 'vissers' op handen en knieën. De spelleider kan twee bevelen geven; 'vissers vang de haaien' of 'haaien vang de vissers'. In het eerste geval proberen de vissers de haaien te lokaliseren en deze te vangen (vasthouden). In het tweede geval gebeurt het omgekeerde. Vanwege de veiligheid mogen de deelnemers zich alleen maar op handen en knieën voortbewegen. Door de groep te laten wapperen met de parachute (= golven maken) wordt het moeilijker voor de vissers en de haaien om elkaar te zien. Wissel de commando's vlug na elkaar af zodat het spel aantrekkelijk blijft. Deze drie spelen kun je mooi in een thema gieten, b.v. 'De wereldreis'. Op deze manier betrek je de kinderen nog meer bij het spel.

De lancering.;

De groep houdt de parachute op heuphoogte vast, in het midden van de parachute ligt een bal. Iedereen zakt door de knieën en houdt de parachute op de grond. Op het teken van de spelleider

komt iedereen overeind en slaat de parachute uit (zelfde beweging als bij het uitslaan van bijvoorbeeld dekens). Door de kracht die in het midden van de parachute ontstaat wordt de bal nu gelanceerd.

Voor het slagen van dit spel is het belangrijk dat iedereen de slaande beweging op dezelfde tijd maakt, op het teken van de spelleider dus.

Om het spel nog wat moeilijker maken kun je een aantal mensen om de parachute (ongeveer vijf meter afstand) plaats laten nemen. Zij moeten de gelanceerde bal opvangen. Lukt dat dan kun je die mensen laten zitten zodat het moeilijker wordt om de bal te vangen.

Langs het randje;

De groep heeft de parachute op heuphoogte vast. De bedoeling is dat een bal langs de rand van de parachute voortbewogen wordt. Dit gebeurt door het zogenaamde 'wave effect': op het moment dat de bal jouw kant opkomt zak je door je knie en op het moment dat de bal je net voorbij is doe je de parachute omhoog.

Bij dit spel is de samenwerkingsfactor heel hoog, alleen door goede samenwerking gaat de bal goed rond.

De centrifuge;

Een licht persoon gaat in het midden van de parachute liggen. Hij ligt op zijn rug met zijn benen opgetrokken en met zijn armen om zijn knieën geslagen. De groep houdt de parachute op heuphoogte vast en loopt in een rondje om de persoon in het midden heen. De parachute wikkelt zich nu langzaam maar zeker om die persoon heen. Als de persoon in het midden helemaal ingekapseld is trekt de groep de parachute naar achteren. De persoon in het midden zal als in een centrifuge ronddraaien. Veiligheid is hierbij heel belangrijk. Leg van tevoren duidelijk uit dat de parachute altijd strak moet worden gehouden zodat de persoon in het midden niet op de grond valt. Mocht je een groep hebben die heel druk en rumoerig is dan is dit een ideaal spelletje. Door de geheimzinnigheid en spanning van wat er gaat gebeuren worden de meeste kinderen heel rustig.

De luchtbel;

De parachute wordt op de grond uitgespreid, de deelnemers gaan eromheen staan en pakken de rand vast. Op het teken van de spelleider wordt de parachute zo hoog mogelijk in de lucht getild en daarna weer naar de grond gebracht. Op deze manier ontstaat er een luchtbel. Een aantal kinderen mag door over de parachute te lopen en te vallen, nu de lucht onder de parachute vandaan persen.

Geef duidelijk aan hoe de kinderen de lucht onder de parachute

vandaan mogen persen, dit zal afhankelijk zijn van de ondergrond waarop je het spel speelt.

TIP: Moedig de deelnemers aan om steeds grotere luchtballen te maken.

De luchtballon.;

De groep staat verspreid om de parachute heen en houdt de rand van de parachute vast. Op het teken van de spelleider tilt iedereen de parachute zo hoog mogelijk op en loopt naar het midden. Boven de deelnemers vormt zich een luchtballon.

Het wordt allemaal nog leuker, en voor de toeschouwers aantrekkelijker, als er ook wat geluid bij komt. Schreeuw daarom met de hele groep als je naar het midden loopt: 'LUCHTBALLON !'.

Een variatie hierop: In het midden aangekomen laat iedereen de parachute los zodat hij de lucht invliegt..

De grote oversteek.;

De groep staat verspreid om de parachute heen en houdt de rand vast. De spelleider geeft een opdracht bijvoorbeeld: 'Iedereen met witte sokken loopt naar de overkant.' Hierna zakt iedereen door de knie en op het teken van de spelleider komt iedereen overeind en tilt de parachute zo hoog mogelijk op. Degenen die aan de gegeven opdracht voldoen laten de parachute los en lopen naar de overkant.

Het is de bedoeling dat degenen die naar de overkant lopen daar de parachute weer oppakken voordat ze door de parachute gevangen worden.

Laat de deelnemers zelf ook een aantal opdrachten verzinnen. Ook hierop zijn veel variaties mogelijk, niet alleen wat betreft de manier van voortbewegen maar je kunt ook eventueel nog een extra opdracht toevoegen (geef elkaar een hand in het midden van de parachute..)

Schoenschudden;

De deelnemers trekken hun schoenen uit en leggen deze in de parachute. Daarna pakt iedereen de rand van de parachute beet en op het teken van de spel leider gaat iedereen met de parachute wapperen. De schoenen gaan zode lucht in en de eigenaar van de schoen die als laatste in de parachute blijft is de winnaar.

Vanwege de veiligheid is het raadzaam om alleen de lichte schoenen mee te laten doen. Maak de eventuele toeschouwers ook attent op rondvliegende schoenen. Als je schoen uit de parachute vliegt wil dat niet zeggen dat je niet meer mee mag wapperen.

De schildpad;

De parachute wordt op de grond gelegd. De deelnemers kruipen eronder, op handen en voeten, en pakken de rand beet. De parachute wordt zo de schild van een schildpad en de kinderen worden de poten als de schildpad rondkruipt.

De kinderen. Ze moeten allemaal dezelfde kant in kruipen anders breekt het schild.

Buiten dat dit een leuk spel is om te doen met kinderen is het voor de toeschouwers ook heel leuk om te zien. Beschik je over twee parachutes dan kun je een schildpaddenrace organiseren. De schildpad is natuurlijk maar een voorbeeld van de vele dieren en andere dingen die je kunt maken meteen parachute. Met een beetje fantasie van jezelf en heel veel fantasie van de kinderen kun je bijna alles maken.