

Mens erger je niet

Doel:

- Kennisverwerving, ontspanning, onderlinge band versterken

Vorbereiding:

Thuis:

- Maak 3 x 7 vragen behorend bij het onderwerp.
- Nummer de vragen als 5-1, 5-2, 5-3, 10-1, 10-2, 10-3, 15-1, 35-3.

Op de avond zelf:

- Maak teams.
- Maak aparte nummers 1 tot en met 40 en leg deze achter elkaar op de grond (bijvoorbeeld in W vorm); laat nummers 5, 10, 15, ... 35 eruit springen als "vraag"nummers; 40 als "finish"nummer.

Uitvoering:

Spelregels:

- Verdeel de groep in tweetallen. Elk koppel bestaat uit een "loper" en een "gooier". Alle gooiers gaan rond een tafel zitten, alle lopers verzamelen zich bij het begin van de nummering.
- Beslis welke gooier mag beginnen, waarna met de klok mee de volgende de dobbelsteen mag gooien.
- De loper gaat het aantal ogen vooruit dat de gooier heeft gegooid en blijft op dat nummer staan.
- Komt de loper op 5 of een vijftal, dan moet de eerste vraag gekozen worden die erbij hoort, bijvoorbeeld 5-1. De loper en de gooier mogen samen overleggen over het antwoord.
- Wordt de vraag goed beantwoord, dan mag de gooier nog eens.
- Wordt de vraag niet goed beantwoord, dan is de volgende gooier aan de beurt en blijft de loper staan tot "zijn" gooier weer aan de beurt is. De vraag hoeft niet opnieuw gesteld en beantwoord te worden.
- Als een vraag goed beantwoord is, wordt de volgende keer als een loper op dit nummer terecht komt, de volgende vraag gesteld, bijvoorbeeld 5-2. Als alle bijbehorende vragen gesteld zijn, begint men weer bij 1 (5-1).
- Lopers mogen elkaar "erf" gooien; degene die erf gegooid wordt, begint weer bij het begin.
- Het koppel dat als eerste de 40 heeft bereikt, is winnaar.

Hoe kun je leden mee laten doen?

- Laat leden meehelpen met het maken van vragen
- Laat leden vragen stellen tijdens het spel
- Laat leden de nummers maken

Kijk voor meer werkvormen op oud.jbgg.nl/werkvormen/

verbindt jongeren



Opmerkingen/varianten:

Opmerking:

- Zeker in het begin zullen de vragen snel op zijn. Lopers zullen elkaar veel eraf gooien en vervolgens weer op hetzelfde nummer terecht komen. Ook bij een grotere groep zal bijvoorbeeld nummer 5 vaker aan de beurt zijn. Je kunt ervoor kiezen om bij 5, 10 en 15 meer vragen te plaatsen, bijvoorbeeld 5-1 tot en met 5-10. Je kunt er ook voor kiezen dat een zelfde vraag weer terug komt en dus snel goed beantwoord kan worden. Hierdoor duurt het spel korter, wat bij een grote groep of onder tijdsdruk voordelig kan zijn.

Leeftijd: 12-16

Type: Spel - actief, Groepsbuilding

Kijk voor meer werkvormen op oud.jbgg.nl/werkvormen/

verbindt jongeren

