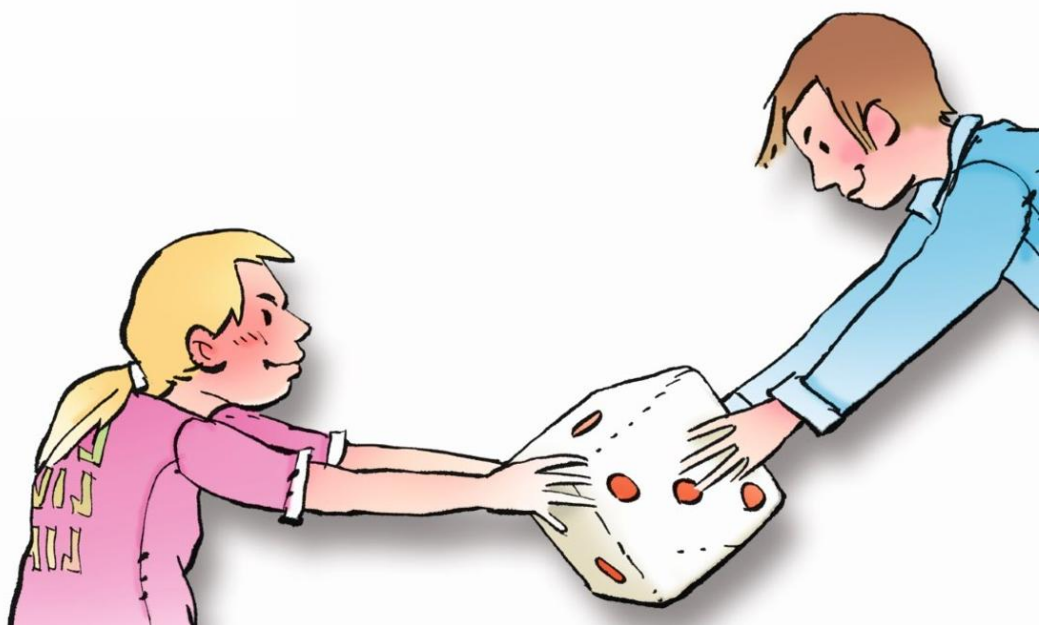
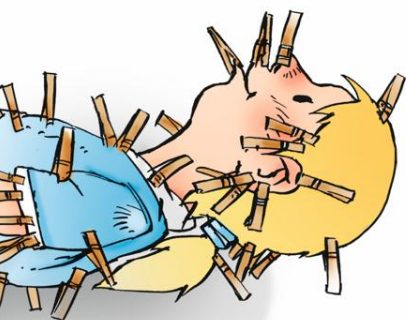


# **Uitgewerkte groepsbijeenkomst**

## **Kennismaken met de nieuwe groep**



## **De groepsbijeenkomst duurt ongeveer anderhalf uur.**

Er wordt gewerkt met vier verschillende leeftijdsgroepen. Zoek in de uitgewerkte programma's de juiste groep, verzamel de benodigde materialen en begin met de activiteiten!

# **Miniores**

## **Binnenkomst en welkom (10 minuten)**

De spelleiding staat bij de deur en geeft iedereen een handje: 'Fijn dat je er weer bent'. Elk kind krijgt een kaartje opgespeld met zijn naam en een kleur. Elke leider heeft ook een kaartje met naam en kleur opgespeld.

## **Opening (15 minuten)**

Kinderen met eenzelfde kleur kaartje gaan bij elkaar zitten, liggen, staan, ze geven elkaar een hand en noemen hun naam. We starten met 3 leuke spelletjes:

- **Touw overgooien**

De groep staat in een kring. Ieder zegt om de beurt zijn naam. De spelleider heeft een bol touw in zijn handen. Hij zegt de naam van een kind en gooit het bol touw daar naartoe. Dit gaat door, totdat iedere naam genoemd is. Dan gaan het achterstevoren. Wie als laatste het touw heeft gekregen, moet nu de naam zeggen van degene, die het touw naar hem gegooid of gebracht heeft. Het touw moet nu dus terug naar die speler. Zo gaat het door, totdat de spelleider het touw weer in handen heeft.

Variatie: In de kring wordt een tennisbal overgegooid. Voordat je de tennisbal moet gooien moet je een naam noemen. Daarna gooi je de bal. Iedereen doet dat en uiteindelijk komt de tennisbal bij de nummer één terug. Nu heb je een netwerk. Lukt dat nog een keer op dezelfde manier?

- **Zoek je partner**

De deelnemers gaan met tweetallen bij elkaar staan. Een van het tweetal verstopt zich in het bos of in de blokhut. Heeft hij een plek gevonden, dan mag hij zich niet meer verplaatsen. Na ongeveer 30 seconden wordt een teken gegeven door de spelleider en mag er gezocht worden. De speeltijd is ongeveer twee tot drie minuten, daarna wordt er gewisseld.

Variatie: Het kind dat zich verstopt heeft moet niet alleen gevonden worden, maar ook afgetikt. Dit brengt wat meer actie in het spel!

- **Verzamel de namen**

Elke speler krijgt een memoblaadje met zijn naam op de rug. Iedereen moet proberen bij een ander het kaartje van de rug te halen. Is dat gelukt? Dan plakt de speler het veroverde blaadje op een eigen verzamelplaats in de ruimte. De speler

zonder blaadje krijgt van de spelleider een nieuw blaadje, weer met zijn eigen naam. Hoeveel blaadjes kunnen er gepakt worden binnen een bepaalde tijd? Wie heeft van wie de meeste namen?

Variatie: Neem vier kleuren memoblaadjes en maak groepjes. De spelers mogen alleen blaadjes wegnemen bij de spelers van andere groepjes.

### **Activiteit (35 minuten)**

Voorwerpen kunnen van alles vertellen. De spelleider neemt voorwerpen mee die een relatie hebben met voorwerpen op de club.

- **Als voorwerpen konden praten**

In groepjes van twee gaan de kinderen opzoek naar voorwerpen die, als ze zouden kunnen praten, iets zouden kunnen vertellen over de groepsbijeenkomsten. Kinderen vertellen door middel van het voorwerp over zichzelf. De anderen kunnen vragen stellen. De gekozen voorwerpen worden gepresenteerd in de kring en, als dat kan, verder uitgespeeld. Door een interview te houden waar bij vragen gesteld worden aan het voorwerp, kan de improvisatie op gang worden gebracht. De voorwerpen kunnen ook onderling met elkaar in gesprek komen.

### **Rustmoment (10 minuten)**

Kinderen maken limonade en geven dit aan een ander kind met een ander kleur kaartje. Als iedereen voorzien is, drinken ze het samen op.

### **Afronding (15 minuten)**

Ra ra wie is het? Kinderen zitten in de kring. Iemand van de leiding geeft een commando aan een kind zonder zijn naam te noemen. Het kind denkt dat het over hem gaat, rent naar een van tevoren afgesproken punt om zich te bevrijden. Andere kinderen proberen de renner te tikken.

### **Afsluiting (5 minuten)**

Kinderen proberen zoveel mogelijk namen van anderen op te noemen. Wie lukt dit al?

### **Materialenlijst**

- Naamkaartjes met kleur
- Dubbelzijdige tape
- Bol touw
- Tennisbal
- Memoblaadjes
- Pen
- Drinken voor tijdens het rustmoment

# Maxioren

## Binnenkomst en welkom (10 minuten)

### Opening (15 minuten)

De spelleiding ontvangt de kinderen bij de deur. Iedereen maakt een buiging naar elkaar. Na de buiging noem je je naam. Iedereen krijgt een naamkaartje opgespeld.

- **Stel je eens voor**

De groep zit in een kring. De spelleider begint het spel. Hij staat op en stelt zich voor in het midden van de kring. Ik ben.. Hij loopt dan naar een andere speler en stelt zich aan hem voor door het geven van een hand en het zeggen van de naam. De andere speler stelt zich ook voor. Ze lopen beiden naar andere spelers en stellen zich voor. Zo gaat het verder tot iedereen loopt. Dan zorgt de spelleider dat er een stoel minder in de kring staat dan er deelnemers zijn. Hij laat een sleutelbos vallen of blaas op een fluitje. Dit is het afgesproken signaal dat iedereen weer gaat zitten. Een persoon heeft geen stoel. Dit is de persoon die het spel opnieuw begint.

Variatie: Bij jongere kinderen is het leuker om in plaats van een hand te geven elkaar te begroeten als beleefde chinezen: je maakt een buiging naar de ander toe.

- **Verzamel de namen**

Elke speler krijgt een memoblaadje met zijn naam op de rug. Iedereen moet proberen bij een ander het kaartje van de rug te halen. Is dat gelukt? Dan plakt de speler het veroverde blaadje op een eigen verzamelplaats in de ruimte. De speler zonder blaadje krijgt van de spelleider een nieuw blaadje, weer met zijn eigen naam. Hoeveel blaadjes kunnen er gepakt worden binnen een bepaalde tijd? Wie heeft van wie de meeste namen?

Variatie: Neem vier kleuren memoblaadjes en maak groepjes. De spelers mogen alleen blaadjes wegnemen bij de spelers van andere groepjes.

### Activiteit (35 minuten)

- **Citroen Citroen**

De groep zit in een kring op stoelen. Iedere speler noemt zijn eigen naam een keer. Daarna worden alle namen samen herhaald. Een speler wordt uitgekozen om in het midden te gaan staan. Zijn stoel wordt uit de kring gezet, zodat nu alle stoelen bezet zijn. De speler in het midden noemt twee namen van spelers die van stoel moeten wisselen. De speler in het midden moet proberen om op een van de stoelen terecht te komen voor een andere speler er is aangekomen. De speler die nu geen plek meer heeft, gaat in het midden staan. Wordt er door de speler in het midden 'citroen, citroen' gezegd, dan wisselen alle spelers van

plaats.

Variatie: In plaats van hun eigen namen, gebruiken de kinderen cijfers, dierennamen, namen van fruitsoorten, keukengereedschappen of beroemdheden. Citroen-Citroen kan dan veranderd worden in bijvoorbeeld Zebra-Zebra.

- **Sla op de stoel**

De spelers zitten op stoelen in een kring. Een stoel is leeg. De speler die de lege stoel rechts naast zich heeft, slaat met zijn hand op deze lege stoel en noemt een naam van iemand uit de groep. Deze persoon staat op en gaat op de lege stoel zitten. Ergens anders in de kring is nu een stoel leeg. De speler die de lege stoel rechts naast zich heeft, slaat nu met zijn hand op de stoel en noemt een nieuwe naam. Dit kan het beste een paar keer geoefend worden, voor de spelers doorhebben wat de bedoeling is. Er wordt een speler uitgekozen om in het midden te gaan staan. Deze speler moet proberen om op de lege stoel te gaan zitten voordat er op geslagen is. Lukt dit, dan moet de speler die had moeten slaan in het midden gaan staan.

- **Evenwicht**

Je staat dicht bij elkaar op een afstand van zo'n 20 tot 30 centimeter. Je probeert elkaar uit balans te halen door op de handen te duwen. Je mag alleen maar de handen raken. Je zoekt je balans en probeert je partner uit balans te krijgen.

- **In en uit de cirkel**

De groep maakt een kleine cirkel. Je staat schouder aan schouder. Een jongen of meisje staat in de cirkel en probeert eruit te komen. De groep gaat dat uiteraard verhinderen.

Variatie: Wederom maak je met je groep een cirkel. Een persoon staat buiten de cirkel. Hij probeert in de cirkel te komen. De spelleider kan meespelen maar houdt wel het proces in de gaten.

### **Rustmoment (10 minuten)**

Iedereen krijgt een kartonnen reep en zet daar zijn naam op. Ondertussen wordt er gezamenlijk limonade gedronken.

### **Afronding (15 minuten)**

De tijdens het rustmoment gemaakte naamstroken worden in een kring op de grond gelegd, of in muur gehangen. Bij elke naamstrook gaat een kind staan of zitten. Een aantal kinderen mag proberen iedereen bij de juiste naamstroken te zetten. Wie heeft de meeste goed?

### **Afsluiting (5 minuten)**

- Kinderen maken als herinnering de vlo in het doosje.

Een kunstig trucje: bereik met eenvoudige middelen een groot resultaat. Neem een fietskogeltje, een lucifersdoosje en een stuk zilverpapier. Vorm voorzichtig een kokertje van het zilverpapier, stop het kogeltje erin en sluit de uiteinden. Het geheel moet ruim in een luciferdoosje passen. Beweeg nu het doosje een lange tijd heen en weer. Open het doosje en de vlo komt je gaat en glad tegemoet. Door het open bakje een beetje te kantelen maakt de vlo 'echte' vlo bewegingen.

Elk kind geeft een hand en een kind waarvan hij de naam niet heeft onthouden en vraagt hiernaar. Tot volgende week.

### **Materialenlijst**

- Naamkaartjes
- Dubbelzijdige tape
- Fluitje
- Memoblaadje
- Pen
- Stoelen/ krukjes
- Kartonnen repen
- Stiften
- Drinken voor tijdens het rustmoment
- Fietskogeltje
- Luciferdoosje
- Zilverpapier

# Juniores

## Binnenkomst en welkom (10 minuten)

Bij binnenkomst worden de kinderen welkom geheten door de leiding. Ze geven elkaar een hand en iedereen zegt zijn naam.

## Opening (15 minuten)

- **Ik ben kabouter**

De groep zit in een kring, ieder zegt om de beurt een keer zijn naam. Dan gaat het spel beginnen. De eerste zegt “ik ben kabouter...(naam), zonder stip en zonder streep en naast mij zit kabouter ..... (naam) zonder stip en zonder streep. De volgende zegt hetzelfde. Wordt erdoor degene die het zinnetje zegt een fout gemaakt, dan krijgt hij een stip of streep. De beurt erna moet hij dan zeggen, ‘ik ben kabouter... (naam) met stip en zonder streep, en naast mij zit kabouter...(naam) zonder stip en zonder streep. De bedoeling is dus, dat je het zinnetje zegt, rekening houdend met jezelf en met je buurman; heeft die wel of niet een stip of streep.

Variatie: Je zegt hetzelfde zinnetje, maar dan niet voor je buurman, maar voor diegene daarnaast.

## Activiteit (35 minuten)

- **Wat zeg je?**

De spelleider maakt twee tweetallen. Ieder tweetal gaat om de beurt een gesprek met elkaar aan. De twee hebben een speciale relatie met elkaar en ze bevinden zich op een speciale locatie. Ook mogen ze een letter van het alfabet niet noemen in hun toneelstukje. Bijvoorbeeld: Kabouter plop en sinterklaas hebben in het zwembad een gesprek en mogen de letter F niet zeggen. Welk tweetal houdt dit het langste vol. De spelleider kan er ook voor kiezen om alle kinderen aan de beurt te laten komen en steeds andere relaties en locaties te bedenken. Degenen die niet spelen zijn toeschouwer.

- **Contouren spel (voorbereiding)**

In tweetallen gaan de kinderen om de beurt op een groot vel papier liggen. De partner trekt met wasco de contouren van de ander over op het papier. Aan de achterkant van het vel wordt de naam van het kind geschreven.

- **Geheugen kinspelen**

Concentratie is vooral bij geheugenspelen van belang. Zorg voor een storingsvrije omgeving, bijvoorbeeld geen andere groepen kinderen in de buurt. De spanningsboog van kinderen bij deze spelen is kort. Pas de speeltijd daarop aan.

1. De kinderen zitten in een kring. De spelleider fluistert iemand een kort bericht in het oor dat in stilte, woordelijk, met de klok mee, van speler tot speler wordt door gefluisterd. Het laatste kind zegt het bericht en vergelijkt het met het bericht van de spelleider.

2. De spelleider laat de kinderen in een kring de volgende dingen omschrijven: persoon, gebouw, huis, eigen kamer, bekend gedeelte van dorp of stad, instrument, meubel, bepaald voorwerp, affiche en zo meer.

3. De spelers leggen achtereenvolgens allemaal een voorwerp uit hun zakken in het midden van de kring. Een van de spelers probeert. Zonder hulp van de anderen elk voorwerp aan de bezitter terug te geven.

4. De kinderen zitten in een kring. De eerste speler voert een bepaalde beweging uit. Bijvoorbeeld de neus snuiten. De tweede speler voert dezelfde beweging uit en voegt daar een tweede beweging aan toe, zoals bijvoorbeeld in de handen klappen. De derde speler herhaalt de bewegingen van de eerste twee. Een speler die een fout maakt heeft een minpuntje.

5. Onder een doek worden voorwerpen gelegd. De spelers kijken er een bepaalde tijd naar en proberen daarna binnen een afgesproken tijd zoveel mogelijk van de geziene voorwerpen op te schrijven.

6. Onder een doek worden voorwerpen gelegd waarvan er steeds twee bij elkaar horen: pen en dopje, schaar en kam en zo meer. Zelfde organisatie als hierboven. Welke voorwerpen horen bij elkaar?

7. De spelleider leest de spelers een aantal woorden voor zonder het zinsverband. De spelers proberen binnen een bepaalde tijd een zo groot mogelijk aantal van deze woorden op te schrijven.

8. Leg op een laken voorwerpen uit de blokhut. Een van de kinderen is de vos. Alle kinderen staan zo om het laken dat ze alles goed kunnen zien. Daarna moeten ze even uit de ruimte. De vos neemt dan een of twee voorwerpen van het laken weg en geeft die terug aan spelleider. De kinderen komen terug en degene die als eerste raadt wat er weggenomen is, mag de vos zijn de volgende ronde.

- **Spiegeltje spiegeltje aan de wand**

Een schilderopdracht op spiegels. Iedereen neemt een spiegel mee of de leiding heeft voor ieder kind een spiegel geregeld of gekocht. Opdracht is om een zelfportret te maken. De kinderen houden de spiegel in de handen en de verfspullen op veilige afstand. Kijk goed naar jezelf. Hoe langer je kijkt, hoe meer je zult zien. Om een zelfportret te kunnen maken is het kijken heel belangrijk. Je krijgt een gaaf resultaat als je goed stil zit en goed je best doet om een mooi portret van jezelf te maken. Het is natuurlijk leuk om de resultaten door de spiegel de fotograferen en te zoeken naar gelijkenis.

**Rustmoment (10 minuten)**

Elk kind hangt zijn eigen 'figuur' aan de muur, of legt dit op de grond. Zorg dat je 'maatje' wat te drinken krijgt.

**Afronding (15 minuten)**

Een aantal kinderen probeert de juiste kinderen bij de juiste contourtekening te plaatsen. Wie lukt dit?

**Afsluiting (5 minuten)**

De contourtekeningen worden opgerold en verzameld. De volgende bijeenkomst wordt gevraagd of je nog weet wie bij welke tekening hoort.

**Materialenlijst**

- Groot vel papier
- Wasco
- Voorwerpen die bij elkaar horen: pen en dopje, schaar en kam en zo meer
- Doek
- Papier
- Pennen
- Spiegels
- Verf
- Kwasten
- Drinken voor tijdens het rustmoment

# Senioren

## Binnenkomst en welkom (10 minuten)

‘give me the five’ en noem je naam

## Opening (15 minuten)

Twee tieners die elkaar nog niet zo goed kennen, vertellen kort wat over zichzelf aan elkaar. Daarna stellen ze hun partner aan de groep voor.

- **Krantenmeppen**

De groep zit in een kring. Iedere speler noemt zijn eigen naam een keer. Daarna worden alle namen samen herhaald. Een speler wordt gekozen om in het midden te gaan staan. De spelleider zit ook in de kring en noemt een naam van een andere speler. De speler in het midden moet proberen om de genoemde speler met de krant op de knieën te raken voordat deze een nieuwe naam heeft genoemd. Lukt dat, dan gaat de speler die geraakt is in het midden staan. De andere speler mag gaan zitten. Hij noemt een nieuwe naam.

Variatie: Je kunt ook beroepen of dierennamen gebruiken. Nog leuker is het om niet de dierennamen te noemen, maar het geluid te maken dat ze na doen.

- **Hoedje wisselen**

De kinderen zitten in een kring met één kind in het midden. Ieder heeft een hoed op. Op het ritme van de muziek worden de hoeden doorgegeven. Als de muziek stopt, moeten de kinderen proberen hun hoed op het hoofd van de persoon in het midden te plaatsen. Wie dat als laatste doet, neemt de plaats van de persoon in het midden in.

## Activiteit (35 minuten)

- **Het interview**

De spelleider wijst drie personen aan. De anderen van de groep zijn actieve toeschouwers. Twee van de drie personen gaan samen een interview houden: een is de interviewer en de ander de geïnterviewde. Het interview gaat over een hobby van de geïnterviewde bijvoorbeeld tennissen of dolfijnen. De derde persoon moet aan de rest van de toeschouwers als een soort doventolk uitbeelden wat er gezegd wordt. Hij mag hierbij niet praten. De overige groepsleden kunnen aangeven, waar het interview over moet gaan.

- **Gezellig spelen**

Ontwerp met je groep een gezelschapsspel. Dit mag nog niet bestaan, maar je mag wel onderdelen of regels gebruiken van een ander spel. Jij bent de fabrikant die een nieuw spel op de markt moet brengen. Eerst kom je in de voorbereidende ontwerpfase, waarbij je zaken op papier gaat weergeven en uitdenken. Welk

materiaal ga je gebruiken? Als laatste kom je in de productiefase, waarin je het spel daadwerkelijke gaat maken met je groep. Klaar? Speel dan de spellen met de groep.

- **Tieners lopen een korte route in de buurt**

Tijd om naar buiten te gaan. De kinderen lopen in groepjes in de buurt en voeren simpele opdrachten uit zoals:

- Verzamel een muntje van 5, 10, 20 en 50 eurocent
- Verzamel plastic draagtassen van 4 verschillende winkels
- verzamel zoveel mogelijk kassabonnetjes.

### **Rustmoment (10 minuten)**

Tijd voor een beker ranja. Als iedereen iets te drinken heeft heffen jullie het glas samen in de lucht.

### **Afronding (10 minuten)**

De spelleider probeert tieners te tikken met de kranten.

### **Afsluiting (10 minuten)**

Tieners mogen de spelleider tikken met kranten. Lukt het iemand, dan mag die naar huis.

### **Materialenlijst**

- Krant
- Hoed
- Muziekbox
- Papier
- Pen
- Knutselmateriaal
- Oude bordspel borden
- Mini crazy88
- Drinken voor tijdens het rustmoment