

Spelworkshop 'Kennismakingspelen en teambuilding activiteiten'

Groepsdynamica

Jongeren in startende groepen zijn vaak onzeker. Het draait om de vraag: Wat wordt mijn plaats binnen deze groep? Dit roept angst op. Het uit zich in verschillende vormen. Van verlegen terugtrekken tot veel herrie maken en overschreeuwen, soms zelfs angstbijten. Om de spanning te reguleren ontwikkelt de groep snel een eigen groepscode. De groepscode geeft zekerheid. Deelnemers van de groep zoeken naar figuren waaraan ze steun ervaren. Deze figuren geven zekerheid aan de groep wat de spanning reduceert. Het is als groepsleider de kunst om een belangrijke rol in de ontwikkeling van de groepscode te spelen.

Eerste ontmoeting

Pak de eerste ontmoeting planmatig aan. Bedenk vooraf welk groepsklimaat je wilt. Bijvoorbeeld gezelligheid en orde. Selecteer drie regels die dit ondersteunen.

- Respect voor elkaar.
- Luister naar elkaar.
- Luister naar de leiding.

Neem de leiding en geef het voorbeeld.

Tijdens de kennismakingspelen bekrachtig je sterk (maar niet overdreven) ieder gedrag dat aan jouw groepsregels voldoet. "Wat zijn jullie snel stil." "Wat heb jij goed oog voor de ander." Enzovoort.

Negeer zoveel mogelijk gedrag dat tegen jouw regels ingaat, want dat is namelijk een ongezellig voorbeeld. Doof negatief gedrag niet snel uit, corrigeer dan op een respectvolle manier het wangedrag en bekrachtig met het goede gedrag op een subtiele manier. Voorkom gezichtsverlies.

Reguleer de starters angst.

- Leidt de aandacht van hemzelf (of: haarzelf) af. "Joh, het geluid wat je maakt stoort op dit moment te veel. Ga even daar in die hoek zitten, dan heb je wat meer rust voor jezelf." Breng hem langzaam, in de loop van de tijd, weer terug.
- Bedenk spelen die mensen verbindt.
- Angst geeft vaak bewegingsonrust. Geef in je spel ruimte voor deze bewegingsdrang, dus doe bewegingsspelletjes.
- Ondersteun je eigen groepsregel in het spel. Zorg er bijvoorbeeld voor dat de jongeren aan het einde van het spel automatisch zitten. Als jij blijft staan, sta jij automatisch in een dominante positie. Jij wordt dan vanzelfsprekend de leider. Je overziet als spelleider ook beter wie er klaar is, je creëert overzicht, overzicht en rust.
- Breng snel competitie in. Dit zorgt voor hiërarchiebepaling in de groep. Hiërarchie in de groep is nodig om een groep stabiel te maken. Jij bepaalt de regels van de hiërarchie.

Spelvoorbeelden

Vorm twee groepen die dezelfde spelen uit moeten voeren, zodat je er een competitie van kunt maken.

Begin met een spel met veel beweging, zodat de energie van de groep eruit kan. Ga geleidelijk aan naar spelletjes waarvoor meer concentratie en aandacht is vereist. Zorg ook dat de spelen die je aan het begin doet niet te dicht bij de betreffende jongeren komen (of lees: onpersoonlijker). Maak het steeds persoonlijker wat opdrachten betreft op moment dat jongeren langer met elkaar bezig zijn en al min of meer gewend zijn aan elkaar. Zie bijvoorbeeld de volgorde reeks van de touwcirkelspellen.

1. Windrichtingen spel



Geef twee mensen een hand en vorm met elkaar een grote cirkel. Je mag de handen niet meer los laten. 1 persoon krijgt een fietsband om zijn nek. Het is de bedoeling dat je door de fietsband gaat en hem doorgeeft aan de persoon naast je, zonder dat je de handen los laat. Als iedereen door de fietsband is gegaan, ga je direct zitten. De groep die het eerste zit, is de winnaar.

2. Touwcirkel



Ga hangen aan het touw en hou elkaar in evenwicht. Ga vervolgens met de groep hangend zitten. Draag er als spelleider zorg voor dat de groep niet te lang staand blijft hangen, om te voorkomen dat jongeren bij te veel tijd, de groep uit evenwicht gaan brengen.



Maak staand met elkaar een strak gespannen cirkel en houd het touw vast. Wijs als spelleider één punt op het touw aan en geef de opdracht dat jongeren op volgorde gaan staan van afstand huidige locatie naar woonplaats. De jongere die het dichtst bij de locatie woont moet aan de linkerkant van het aangewezen punt terecht komen. De jongere die het verst weg woont aan de rechterzijde van het aangewezen punt. Jongeren mogen tijdens de opdracht elkaar passeren om in de juiste volgorde te komen, maar het touw niet los laten. Geef als spelleider de opdracht dat jongeren gaan zitten op moment dat ze klaar zijn. Geef vervolgens de overige opdrachten:

Volgorde reeksen

- Afstand van woonplaats naar locatie
- Geboortedatum
- Grote van de handen



3. Dobbelstenen zelfonthulling



Vorm een groepje van ongeveer zes personen. Werp om de beurt de dobbelsteen. Beantwoord de vraag van het nummer wat je gooit, maar zeg voordat je antwoord geeft eerst je naam.

- 1 Hobby
- 2 Lekker eten
- 3 Leuke vakantie
- 4 Leuk boek
- 5 Belangrijk persoon (geen familielid)
- 6 Eerste kus