

Ketting rijgen

Doel:

- Kennisverwerving

Vorbereiding:

Thuis:

- Maak het spelbord (zie onder), de kralen (zie onder), zorg voor touw en een bel

Op de avond zelf:

- Groepen maken van maximaal 6 personen.

Uitvoering:

Spelregels:

Iedere groep heeft een stuk touw van ongeveer 3 meter om de verdiende kralen aan te rijgen. Groep 1 kiest als eerste een kraal van het bord bijvoorbeeld D9. De kraal wordt door de spelleider van het bord gehaald en de vraag of opdracht wordt voorgelezen. Alle groepen mogen meedoen. Weet een groep het antwoord op de vraag of is de opdracht uitgevoerd, dan loopt nummer 1 van die groep zo snel mogelijk naar de bel. Wie het eerst belt, mag antwoorden. Is het antwoord goed of de opdracht correct uitgevoerd, dan is de kraal voor die groep. Zij rijgen het touw door beide gaatjes. Nu kiest groep 2 een kraal bijvoorbeeld G2. Om het antwoord te melden moeten nu de nummers 2 naar de bel. Ook nu weer: wie het eerst belt mag antwoorden. Wie het goede antwoord geeft, mag deze kraal hebben. Dan is het de beurt aan groep 3. De nummers 3 moeten nu antwoorden. Enzovoorts.

Het spel stopt als:

- Het kralenbord leeg is
- De speeltijd om is

Opmerkingen/varianten:

Opmerkingen:

- Houd een strakke tijdsplanning aan. Ongeveer 3 minuten per vel.

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

verbindt jongeren



Variant:

- Je kunt de vellen ook aan de wand hangen/plakken, zodat de groepen langs lopen.
- Je kunt ook foto's gebruiken van de leden toen ze jong waren. Dit moet je wel lang van te voren voorbereiden.

Hoe kun je leden mee laten doen?

- Laat leden meehelpen met het maken van de materialen.
- Zet een lid bij het spelbord.

Voorbeeld:

Materiaal: Maximaal 100 kartonnen kralen, een stuk triplex van 120x120 centimeter, 100 spijkertjes, stevig touw (voor 6 groepen ongeveer 20 meter), een bel.

Spelvoorbereiding: Het maken van de kralen: Knip uit verschillende kleuren karton kralen van dezelfde afmetingen. De doorsnede is 8 à 9 centimeter. Maak met een perforator gaatjes aan beide kanten. Schrijf op de achterkant een vraag of opdracht. Op de voorkant komt de plaats van de kraal op het spijkerbord bijvoorbeeld A1 of B4 en verder.

Het spijkerbord: Trek 10 centimeter vanaf de boven- en linkerkant een lijn. Zet vervolgens op ongeveer 10 centimeter afstand van elkaar in de bovenrij de getallen 1 tot en met 10. Langs de zijkant komen de letters A tot met J. op de kruising van A en 1 sla je een spijkertje. Hier komt straks kraal A1 te hangen. Let op! Sla het spijkertje niet op precies 20 centimeter van de bovenkant, maar een paar centimeter hoger. De kraal moet ruimte hebben om te hangen! Hang tenslotte de kralen op met de opdracht aan de achterkant.

NB In plaats van A1 kun je de kralen doorlopend nummeren van 1 tot en met 100.

Opdracht op de kraal: Als er een opdracht op de kraal staat, moet deze eerst worden uitgevoerd voordat er gebeld mag worden. Wie het eerst de opdracht goed heeft uitgevoerd, krijgt de kraal.

Vraag op de kraal: Bij een vraag mag degene die het eerst belt, het antwoord zeggen. Is het antwoord goed, dan heeft die groep de kraal verdiend. Is het antwoord fout, dan vervalt deze kraal. De spelleider bergt hem op. De volgende groep kiest vervolgens een nieuwe kraal en het spel gaat verder. Winnaar is de groep die de meeste kralen aan zijn koord heeft geregen aan het eind van het spel.

Aanwijzingen:

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

verbindt jongeren



Opdrachten voor dit spel kunnen uit de volgende categorieën komen:

Rebussen: Los een rebus op van een plaatsnaam, gezegde of iets dergelijke op. Deze staat op een groot vel papier zodat iedereen het vanaf zijn plaats kan zien.

Opdrachten: Zet op een tafel die op gelijke afstand van iedereen staat een aantal voorwerpen neer. Bij een opdracht kraal wordt een van die voorwerpen genoemd. De groep die het snelst in handen heeft, krijgt de kraal. Maak kleine opdrachten die makkelijk zijn uit te voeren.

Puzzels: Los de gegeven puzzel op.

Vragen: Wie wordt genoemd...enzovoorts.

Omschrijvingen: Van een bepaald voorwerp, persoon of gebouw.

Leeftijd: 12-16

Type: Spel - rustig

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

verbindt jongeren

