

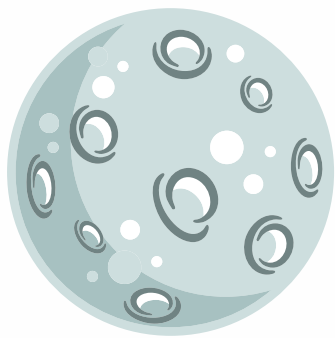


**EXPEDITIE**  
**DYNAMICA**

**SPELFICHE**

Een spel over groepsrollen

**JOETZ**  
VZW



**EXPEDITIE DYNAMICA IS EEN SPEL DAT DRAAIT ROND EEN DUBBEL AVONTUUR. DE NAAM ZEGT HET ZELF. ENERZIJD TREKKEN DE DEELNEMERS OP EXPEDITIE NAAR EEN NIEUWE KOLONIE OP MARS, DIE DE NAAM DYNAMICA DRAAGT. ANDERZIJD IS HET SPEL OOK EEN EXPEDITIE IN GROEPSDYNAMIEK, WAARIN SAMENWERKING EN TEAMSPIRIT CENTRAAL STAAN.**

**EXPEDITIE DYNAMICA IS EEN ACTIEF SAMENWERKINGSSPEL DAT DE GROEPSSFEER VERSTERKT EN VERBINDEND WERKT. IDEAAL ALS TEAMBUILDING OF ALS STERKE START VAN EEN VAKANTIE, SPEELPLEINWERKING OF GROEPSWERKING.**

In opdracht van  
Joetz vzw



Naar idee en in samenwerking met Jan Oste

Met de steun van

De Vlaamse Overheid en Solidaris.



## INHOUD

<b>I Voorwoord</b>	<b>4</b>
<b>I Spelkenmerken</b>	<b>4</b>
Thema groepsrollen	4
Doel	4
Doelgroep	4
Aantal spelers	4
Begeleiding	4
Duur van het spel	4
Accommodatie	4
<b>I Spelverloop</b>	<b>5</b>
<b>I Voorbereiding</b>	<b>5</b>
Materiaal	5
Klaarzetten lokaal	5
<b>I Speluitleg</b>	<b>6</b>
Inleiding: start van de expeditie	6
Fase 1: groepsrolscan	6
Fase 2: zintuigenmissie	8
Fase 3: ultieme teamproef	10
Afsluiting: einde van de expeditie	12
<b>I Bijlages</b>	<b>13</b>
Bijlage 1 - Groepsrolscan: boekjes	13
Bijlage 2 - Groepsrolscan: paspoorten	21
Bijlage 3 - Zintuigenmissie: cijfers	26
Bijlage 4 - Zintuigenmissie: spelbord zonder materiaal	31
Bijlage 5 - Zintuigenmissie: spelbord met materiaal	33
Bijlage 6 - Zintuigenmissie: prent kijkopdracht	35
Bijlage 7 - Zintuigenmissie: stresslied hooropdracht	37
Bijlage 8 - De ultieme teamproef: opdrachtenfiches	39
Bijlage 9 - De ultieme teamproef: icoon 'missie voltooid'	49

## VOORWOORD

---

Expeditie Dynamica is een avontuurlijk spel waarin jongeren een nieuwe kolonie op Mars bouwen. **Onderweg ontdekken ze hoe waardevol elke groepsrol is.** Via een **korte test** bepalen jongeren hun startrol en ontvangen ze een persoonlijk paspoort. Daarna verdiepen ze die rol met zintuigproeven. Het avontuur eindigt met **uitdagende en actieve teamopdrachten** waarin groepsrollen voordelen geven maar waar alleen echte samenwerking de missie doet slagen.

Na elke fase (de groepsroltest, de zintuigproeven en de teamopdrachten) volgt een korte **reflectie**. Daarin denken jongeren na over hun eigen groepsrol en die van anderen, over de samenwerking en over wat ze uit de opdrachten geleerd hebben.

Het resultaat is **een spel dat plezier, samenwerking en verbinding** combineert.

## SPELKENMERKEN

---

### THEMA GROEPSROLLEN

Werken rond groepsrollen is een concrete invalshoek om te bouwen aan een positieve groeps sfeer, sterke groepsverbinding en een gezonde groepsdynamiek. Dit is belangrijk want wanneer jongeren zich veilig en betrokken voelen, is er minder kans dat iemand uit de boot valt of dat er klikjes ontstaan.

In expeditie Dynamica leren jongeren over groepsrollen. Want in elke groep nemen jongeren, vaak onbewust, een rol op: de leider, de sfeermaker, de helper, de volger, enzovoort. Expeditie Dynamica maakt deze rollen zichtbaar en toont dat geen enkele groepsrol beter is dan een andere: alle rollen zijn waardevol. Door elkaars rol te herkennen en te waarderen, krijgen jongeren inzicht in hun eigen gedrag en dat van anderen. Dit vergroot het begrip en doorbreekt vastgeroeste of negatieve patronen. In combinatie met actieve en teambuildende opdrachten groeit zo spelenderwijs een sterk en positief groepsgevoel.

### DOEL

Jongeren leren dat er binnen elke groep verschillende groepsrollen bestaan. Dat elke rol op een unieke manier bedraagt aan de groep. Dat er geen 'goede' of 'slechte' rollen zijn (elke rol is waardevol). Ze staan stil bij hun eigen rol in de groep en dat deze rol kan variëren afhankelijk de groep waarin ze zich bevinden.

### DOELGROEP

Jongeren van 11-14 jaar.

### AANTAL SPELERS

Ideaal voor groepen van 6 tot 14 deelnemers. Met een paar eenvoudige aanpassingen (die je terugvindt in deze spelfiche) kan het spel ook gespeeld worden met grotere groepen tot 24 deelnemers.

### BEGELEIDING

1 begeleider voor kleine groepen, 2 of meer begeleiders aangewezen bij +10 deelnemers.

### DUUR VAN HET SPEL

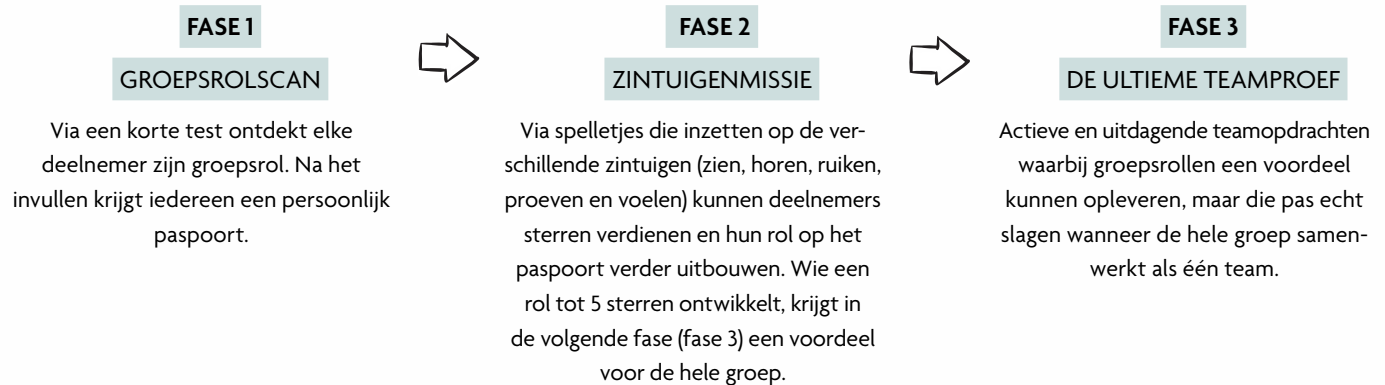
Ongeveer 2 uren maar de duurtijd is flexibel (korter of langer).

### ACCOMODATIE

Een buitenruimte. Of een voldoende grote ingerichte binnenruimte (om te spelen en cijfers te verstoppen).

## SPELVERLOOP

De deelnemers worden meegenomen in een spannend avontuur: de oprichting van een **nieuwe kolonie op Mars, Dynamica**. Dit avontuur verloopt in 3 fasen:



Na elke fase is er een **REFLECTIEMOMENT**. Daarin denken jongeren na over hun eigen groepsrol en die van anderen, over de samenwerking en over wat ze uit de opdrachten geleerd hebben.

### OPBOUW VAN HET SPELVERLOOP PER FASE:



## VOORBEREIDING

### MATERIAAL

#### IN BIJLAGE

- Groepsrolscan: boekjes (bijlage 1) of scan de QR-code.
- Groepsrolscan: paspoorten (bijlage 2).
- Zintuigenmissie: cijfers (bijlage 3).
- Zintuigenmissie: keuze uit spelen met of zonder extra materiaal.
  - » Spelbord zonder materiaal (bijlage 4).
  - » Spelbord met materiaal (bijlage 5, 6 en 7).
- De ultieme teamproef: opdrachtenfiches (bijlage 8).
- De ultieme teamproef: icoon 'missie voltooid' (bijlage 9).

### KLAARZETTEN LOKAAL/TERREIN

Lees het spel aandachtig door. Per fase zie je wat je nodig hebt, wat je moet printen en wat je moet klaarzetten. Een goede voorbereiding zal het spel meer soepel doen verlopen.

## SPELUITLEG

### INLEIDING: DE START VAN DE EXPEDITIE

#### VERHAAL



Welkom allemaal! Vandaag begint een super bijzonder avontuur. De mensen gaan voor het eerst een nieuwe kolonie bouwen op Mars! Die kolonie heet Dynamica.

En jullie? Jullie zijn uitgekozen als astronautenteam om deze missie te laten slagen. Samen vormen jullie Team Dynamica. Want een nieuwe kolonie bouwen kan niemand alleen. Alleen door samen te werken, goed te luisteren en elkaars inzet te waarderen, kan Dynamica een succes worden.

De missie bestaat uit 3 spannende fasen:

1. Een test: welke groepsrollen bestaan er en welke rol neem jij op?
2. Opdrachten waarbij de zintuigen getest worden om Mars én je groepsrol beter te leren kennen
3. Teamproeven: zijn jullie als team Dynamica klaar om samen een nieuwe kolonie op Mars te bouwen?

Klaar om te starten? Dan beginnen we met de groepsroltest (fase 1).

### FASE 1: DE GROEPSROLSCAN



#### TIJD

##### Spel

15 minuten

##### Reflectie

15 minuten



#### MATERIAAL

- **Boekjes Groepsrolscan (bijlage 1).**
  - » Print voor elke deelnemer een boekje. Om papier te besparen: print 1 boekje per 2 deelnemers (de test is individueel, dus boekje doorgeven).
  - » Tablets of smartphones beschikbaar?  
Vul de groepsrolscan digitaal in op [www.dynamicahetspel.be](http://www.dynamicahetspel.be) of scan de QR-code. ⇨
- **De paspoorten (bijlage 2).**
  - » Print elk paspoort 2 keer.
  - » Bij meer dan 14 deelnemers: print elk paspoort 3 keer.
  - » Viltstiften of balpennen.



Geen tablet of smartphone beschikbaar en zijn de boekjes te veel printwerk? Of is je groep niet (voldoende) leesvaardig? **Sla dan stap 1 'groepsrolscan' over.** Vertel wel het verhaal en deel de paspoorten willekeurig (of met een kort spelletje) uit. Doe ook zeker de reflectie.

#### VERHAAL



Voordat de raket kan opstijgen, moeten we eerst iets belangrijks weten: welke rol heb jij in Team Dynamica? Ben jij iemand die graag de leiding neemt? Of ben je een slimme planner die alles goed bedenkt? Misschien ben jij wel degene die grapjes maakt en iedereen vrolijk houdt? Of heb je een andere kracht die het team nodig heeft? Iedereen is anders en iedere rol is belangrijk.

Ben jij klaar om te ontdekken wie jij bent in Team Dynamica? Dan kan de missie beginnen!

## DOEL VAN DE GROEPSROLSCAN

Deelnemers maken een korte test en komen via hun antwoorden uit bij een code. Die code ruilen ze in voor een paspoort met groepsrollen, waarop al 3 sterren zijn ingekleurd (de combinatie verschilt per paspoort).

## VOORBEREIDING

- Leg de groepsrolscan boekjes klaar.
- Elk paspoort begint met een cijfer van 01 tot en met 18. Leg de paspoorten in numerieke volgorde klaar.

## SPELVERLOOP

### Stap 1: Doe de groepsrolscan.

- Zet de groep samen in een kring.
- Deel de boekjes uit.
  - » Of deelnemers scannen de QRcode naar de Google Forms. ➡
- Elke antwoordmogelijkheid verwijst naar een andere pagina. Geef een startsein wanneer de deelnemers mogen starten met lezen. Het lezen gebeurt in stilte.
  - ! **Let op:** de boekjes zijn herbruikbaar, er is GEEN pen nodig om iets aan te duiden.
  - 💡 **Tip:** : Ondersteun deelnemers die moeite hebben met lezen.
    - » In de Google Forms worden deelnemers automatisch naar de juiste pagina van hun antwoord geleid.
- Op het einde van de test komt elke deelnemer bij een code uit. Die code verwijst naar een specifiek profiel (paspoort).



### Stap 2: Verdeel de paspoorten.

- Deelnemers ruilen hun code in voor het bijhorende paspoort. Tip: Is een bepaald paspoort op? Geef dan het paspoort met het dichtstbijzijnde nummer (één hoger of lager).
- In totaal zijn er 18 verschillende paspoorten.
- Op elk paspoort staan dezelfde 8 groepsrollen (helpen, bemiddelen, sfeer maken, leiden, doen, kritisch zijn, plannen, volgen). Bij elk paspoort zijn reeds 3 sterren ingekleurd, maar de combinatie verschilt per paspoort.

## REFLECTIE

Zet de groep in een kring en start een kringgesprek.

### Stap 1: Inleiding vertellen.

- Tijdens de missie naar Mars heb je de eerste stap gezet: je hebt ontdekt welke rol je hebt in team Dynamica. Er zijn geen goede of slechte rollen: elke rol is goed en elke rol is nodig.

### Stap 2: Stel reflectievragen.

- Bekijk de groepsrollen op je paspoort.
  - » **Wat is een groepsrol?** Een groepsrol is de manier waarop jij meedoet en helpt in een groep, bijvoorbeeld door te leiden, te helpen of voor gezelligheid te zorgen.
  - » Op elk paspoort staan 8 groepsrollen (helpen, bemiddelen, sfeer maken, leiden, doen, kritisch zijn, plannen, volgen).  
**Zijn ze allemaal duidelijk of zijn er rollen die je minder goed begrijpt?**  
Verhalende uitleg:
    1. Iemand beslist: we gaan naar Mars. (leiden)
    2. Hoe geraak je daar, welk raket moet je nemen, waar logeren, wat kost het, ...? (plannen)
    3. Is Mars een goed idee? Bestaat er niets goedkoper? (kritische noot)
    4. Betalingen doen, boekingen voltooien, geld terugvragen aan de medereizigers, ... (doen)
    5. Moet ik met iets helpen? (helpen)
    6. Joepie op Mars! Iedereen is leuk en heeft het leuk. Maar iemand zorgt voor extra grapjes en sfeer. (sfeer maken)
    7. Oeps eventjes ruzie. Even tussenkomen (luisteren, praten, ...) en zorgen dat iedereen samen terug OK is. (bemiddelen)
    8. Genietend in stilte. Alles is goed. Volgen wat de rest beslist. (volgen)
- Bekijk nu de rollen waar al sterren bij staan.
  - » **Herken je jezelf in die rollen?**
  - » **Vind je het leuke rollen?** Waarom wel/niet?
  - » **Passen deze rollen goed bij jou in deze groep?** Waarom wel/niet?
  - » **Passen deze rollen goed bij jou in een andere groep** (bv. klas, familie, ...)? Waarom wel/niet?
  - » Iedereen is anders en kan iets anders goed, daarom zijn er ook verschillende rollen in een groep. Alle rollen zijn nodig. Er zijn geen goede of foute groepsrollen. Maar **stel dat je helemaal zelf mocht kiezen: zou je dezelfde rollen kiezen of liever andere?** Waarom?
- Op elk paspoort staan dezelfde acht rollen, maar er bestaan natuurlijk nog veel meer soorten rollen.
  - » **Kan je een rol bedenken die niet op deze paspoorten staan?**

### Stap 3: Rond de reflectie af.

We hebben samen nagedacht over groepsrollen. Iedereen is anders en net daarom bestaan er ook verschillende groepsrollen. Iedereen draagt iets bij aan een groep en er zijn geen goede of slechte rollen. Elke rol is waardevol. Jullie zijn alvast een superteam. Voor we de missie verder starten, gaan we ons als groep een beetje opwarmen: bedenk een missiekreet! Of maak per 2 samen een raket met jullie lichamen. Tel af: 3, 2, 1... lancering!

## FASE 2: ZINTUIGENMISSIE

### TIJD

#### Spel

30 minuten  
(zelf aanpasbaar)

#### Reflectie

15 minuten

### MATERIAAL

- **36 cijfers (bijlage 3).**
  - » Print, knip en verstop de cijfers op het terrein.
  - » Bij meer dan 14 deelnemers: print de cijfers 2 keer.
- **Werk je liever zonder materiaal? Kies 'spelbord zonder materiaal' (bijlage 4).**
  - » Print het spelbord.
  - » Bij meer dan 14 deelnemers: print het spelbord 2 keer.
- **Werk je liever met materiaal? Kies 'spelbord met materiaal' (bijlage 5).**
  - » Print het spelbord. Bij meer dan 14 deelnemers: speel met een spelbord 'zonder materiaal' en een spelbord 'met materiaal'. Print beide 1 keer af.
  - » Print drukke tekening (bijlage 6) en tekst/vragen stresslied (bijlage 7).
  - » Verzamel materialen en nummer ze (overeenkomstig cijfers spelbord).
- **Plakband.**
- **Blinddoeken.**

### VERHAAL



*Als jullie op Mars zijn, moeten jullie deze vreemde planeet eerst leren kennen. Niets is daar zoals op aarde. Er hangen rare geurtjes in de lucht, je hoort mysterieuze geluiden en je voelt materialen die je nog nooit hebt gevoeld. Tijd om jullie zintuigen te testen!*

*Jullie gaan kijken, luisteren, ruiken, voelen en proeven zoals echte ruimte-avonturiers. Met elke opdracht leren jullie Mars beter kennen én jezelf: want dit is de kans om je rol verder uit te bouwen.*

*Zijn jullie klaar om Mars te ontdekken, je zintuigen te testen, je groepsrol op punt te zetten én samen sterker te worden?*

### DOEL VAN DE ZINTUIGENMISSIE

De groepsrollen op de paspoorten verder versterken door extra sterren te verdienen.

Deelnemers zoeken in het lokaal of op het terrein naar verstopte cijferkaartjes en brengen die naar een centrale post. Daar krijgen ze een opdracht die bij het cijfer hoort. Voeren ze die opdracht goed uit dan mogen ze een ster inkleuren bij een rol op hun paspoort. Daarna gaan ze opnieuw op zoek naar een cijfer. Dit herhaalt zich tot de zintuigenmissie stopt. Rollen met 5 ingekleurde sterren kunnen in de volgende ronde (de ultieme teamproef) een groepsvoordeel opleveren.

### VOORBEREIDING

- Verstop de 36 cijfers in het lokaal of op het terrein.
  - » Speel je met meer dan 14 deelnemers? Verstop 2×36 cijfers.
- Richt een centrale post in: dit is een vaste plek waar deelnemers gevonden cijfers naartoe brengen, opdrachten krijgen en sterren verdienen. Lees in stap 2 hoe je de centrale post precies inricht, afhankelijk van of je met of zonder extra materiaal speelt.

### SPELVERLOOP

#### Stap 1: Rollen kiezen.

- Vertel de deelnemers dat rollen met 5 ingekleurde sterren in de volgende ronde (de ultieme teamproef) een groepsvoordeel opleveren.
- Elke deelnemer kiest één of meerdere rollen om verder te ontwikkelen.
  - » De deelnemer kiest de rollen die het best bij hem of haar passen.
  - » Of de deelnemer kiest meer tactisch: kiest rollen die al één of twee ingekleurde sterren hebben.

## Stap 2: Doe de zintuigenmissie.

### ↳ Versie zonder extra materiaal.

- Lees de opdrachten op het 'spelbord zonder materiaal'.
  - » **Noot:** Opdrachten tijdens het spel wat aanpassen? Bv andere tekening op rug, ander geluid nadoen, ... Uiteraard kan dit!
- Richt een centrale post in:
  - » Leg het spelbord klaar (bijlage 4) + enkele viltstiften.
  - » Voorzie minstens 1 spelleider aan deze centrale post.
  - » Speel je met meer dan 14 deelnemers? Maak 2 identieke centrale posten.
- Start het spel.
  - » Deelnemers lopen vrij rond in het lokaal of op het terrein op zoek naar kaartjes met cijfers.
  - » Wanneer een deelnemer een cijfer vindt, brengt hij of zij dit naar de centrale post.
  - » Daar koppelt de spelleider het cijfer aan de bijhorende opdracht op het spelbord.
  - » De deelnemer voert de opdracht uit. Goed uitgevoerd? De spelleider kleurt 2 sterren in op het paspoort bij een rol die die de deelnemer zelf kiest.
  - » Deelnemers keren telkens terug naar de centrale post met cijfers om opdrachten uit te voeren.
- 💡 **Tip:** Je kan teruggebrachte cijfers altijd opnieuw verstoppen.
- Einde van het spel.
  - » Het spel stopt wanneer alle cijfers gevonden zijn of wanneer de groep lang genoeg gespeeld heeft en het spelplezier mindert. Zoek en verzamel de niet gevonden cijfers.

### Overzicht opdrachten 'zonder materiaal'.


<b>Ruikopdrachten</b>	Raadsels rond geuren/ruiken.
<b>Voelopdrachten</b>	Tekenen op de rug.
<b>Luisteropdrachten</b>	Zing een liedje of doe een geluid na.
<b>Proefopdrachten</b>	Versjes maken of smaak voorstellen.
<b>Kijkopdrachten</b>	Zoek een voorwerp met een bepaalde kleur.

### ↳ Versie met extra materiaal.

- Lees hieronder 'overzicht opdrachten met materiaal'. Verzamel materialen en nummer ze van 1 tot 36 (overeenkomstig nummers spelbord). Je kan ook combineren met opdrachten die geen materiaal vereisen. Zie opdrachten op spelbord bijlage 4.
- Vul het blanco spelbord in (bijlage 5) op basis van het beschikbare materiaal/gekozen opdrachten.
- Richt een centrale post in:
  - » Leg het spelbord klaar, de materialen en enkele viltstiften.
  - » Voorzie minstens 1 spelleider aan deze centrale post.
  - » Speel je met meer dan 14 deelnemers? Maak een extra post met een spelbord 'zonder materiaal' (meer afwisseling met opdrachten).
- Start het spel.
  - » Deelnemers lopen vrij rond in het lokaal of op het terrein op zoek naar kaartjes met cijfers.
  - » Wanneer een deelnemer een cijfer vindt, brengt hij of zij dit naar de centrale post.
  - » Daar koppelt de spelleider het cijfer aan de bijhorende opdracht op het spelbord.
  - » De deelnemer voert de opdracht uit. Goed uitgevoerd? De spelleider kleurt 2 sterren in op het paspoort bij een rol die die de deelnemer zelf kiest.
  - » Deelnemers keren telkens terug naar de centrale post met cijfers om opdrachten uit te voeren.
- 💡 **Tip:** Je kan teruggebrachte cijfers altijd opnieuw verstoppen.
- Einde van het spel.
  - » Het spel stopt wanneer alle cijfers gevonden zijn of wanneer de groep lang genoeg gespeeld heeft en het spelplezier mindert. Zoek en verzamel niet gevonden cijfers.

### Overzicht opdrachten 'met materiaal'.

<b>Ruikopdrachten</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De deelnemer probeert de geur te herkennen.</li><li>• <b>Materiaal:</b> geurkaarsjes of kruiden (verpakt in een potje of zakje).</li><li>• Noteer op het spelbord welke geur bij welk nummer hoort.</li></ul>
<b>Voelopdrachten</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De deelnemer voelt aan een zakje met een voorwerp in en probeert te raden wat erin zit.</li><li>• <b>Materiaal:</b> zakjes met voorwerpen in.</li><li>• Noteer op het spelbord welk voorwerp bij welk nummer hoort.</li></ul>

<b>Luisteropdrachten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De deelnemer luistert naar een lied en beantwoordt daarna enkele vragen over het lied.</li> <li><b>Materiaal:</b> muziekfragment, box of gsm en oortjes, vragen over het lied. <ul style="list-style-type: none"> <li>» Optioneel: gebruik voor deze opdracht het JOETZ-stresslied (bijlage 7). Beluister het lied via <a href="https://youtu.be/gDn93xdD1Nw">https://youtu.be/gDn93xdD1Nw</a> of scan de QR-code. ⇨</li> </ul> </li> <li>Noteer op het spelbord welke liedjesvraag bij welk nummer hoort.</li> </ul> 
<b>Proefopdrachten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De deelnemer proeft geblinddoekt een stukje groente of fruit en probeert te raden wat het is.</li> <li><b>Materiaal:</b> verschillende soorten groenten en fruit, blinddoeken.</li> <li>Noteer op het spelbord welke groente of fruit bij welk nummer hoort.</li> </ul>
<b>Kijkopdrachten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De deelnemer bekijkt kort een prent met veel details. Daarna wordt de prent weggenomen en volgt er een vraag over wat hij/zij gezien heeft (bijlage 6).</li> <li><b>Materiaal:</b> prent met veel details, vragen over de prent.</li> <li>Noteer op het spelbord welke vraag bij welk nummer hoort.</li> </ul>

## REFLECTIE

- Zet de groep samen in een kring.
- Start een kringgesprek.

### Stap 1: Inleiding vertellen

Je hebt zonet bewezen hoe scherp je zintuigen zijn. Met elke opdracht kon je sterren verdienen en stap voor stap je groepsrol verder uitbouwen. Die groepsrollen zijn niet zomaar een spelletje. Ze laten zien dat iedereen iets anders goed kan en dat iedereen belangrijk is. Elke rol helpt de groep op zijn eigen manier. En samen maakt dat de groep sterk.

### Stap 2: Stel reflectievragen

- Welke rollen koos je om verder te ontwikkelen?**
  - » Was dat een rol waar al sterren bij stonden? Zo ja, waarom? Zo nee, waarom koos je een andere rol? Past die beter bij jou?
- Koos iedereen in deze groep een verschillende rol om verder te ontwikkelen? Of kozen jullie vaak dezelfde rol?**
- Hoe denk je dat de groep eruit zou zien als iedereen dezelfde rol had, bv. allemaal leiders of allemaal helpers?**

### Stap 3: Rond de reflectie af

In een leuke groep zie je veel verschillende rollen. Er is iemand die de leiding neemt, iemand die helpt zodat niemand wordt vergeten, iemand die zorgt voor gezelligheid of grapjes maakt, enzovoort. Hoe meer verschillende rollen er zijn, hoe fijner en sterker de groep is.

In een minder leuke groep zijn er vaak maar weinig rollen. Dan is er meestal één iemand die de baas speelt en de rest volgt gewoon stilletjes. Daarom zijn verschillende rollen zo belangrijk. Alleen dan heb je een écht sterk team, waarin iedereen kan meedoen en zich goed voelt.<sup>1</sup>

## FASE 3: DE ULTIEME TEAMPROEF



### TIJD

#### Spel

30 à 45 minuten  
(zelf aanpasbaar)

#### Reflectie

15 minuten



### MATERIAAL

- Opgdrachtenfiches (bijlage 8).**
  - » Kies welke opdrachten uitgevoerd worden.
  - » Print de fiches van de geselecteerde opdrachten.
- Icoon 'Missie voltooid' (bijlage 9).**
  - » Print en knip evenveel iconen als dat er opdrachten uitgevoerd zullen worden.
- Extra materialen: zoals op de opdrachtfiches vermeld.**

## VERHAAL



*Zijn jullie er klaar voor, team Dynamica? Want de training is voorbij. Jullie zintuigen zijn getest en jullie hebben ontdekt welke rol bij je past. Nu begint de échte missie. Vanaf nu zijn jullie geen losse spelers meer, maar één team. En dat is maar goed ook, want op Mars is niets makkelijk. Een nieuwe kolonie bouwen lukt alleen als jullie goed samenwerken, problemen oplossen en elkaar helpen.*

*Jullie krijgen spannende groepsopdrachten waarbij iedereen belangrijk is: de volgers, de helpers, de bemiddelaars en nog veel meer. Iedereen is nodig! Maar let op: alleen als jullie slim én echt goed samenwerken, kan de missie slagen.*

*Dus... zijn jullie er klaar voor?*

<sup>1</sup>Raadpleeg het vooronderzoek op [www.dynamicahetspel.be](http://www.dynamicahetspel.be)

## DOEL VAN DE ULTIEME TEAMPROEF

Samen teambuïdende opdrachten uitvoeren waarbij de groep moet samenwerken en communiceren. Door samen uitdagingen aan te gaan, wordt de groep sterker, hechter en meer verbonden. Tijdens deze ronde kunnen groepsrollen met 5 ingekleurde sterren een groepsvoordeel opleveren.

## VOORBEREIDING

- Lees de opdrachtenfiches en kies enkele opdrachten die je met je groep wil spelen. Leg het benodigde materiaal klaar.

## SPELVERLOOP SPELVERLOOP

### Stap 1: Kies groepsopdrachten

- Er zijn 10 uitgewerkte groepsopdrachten.
- Elke opdracht staat uitgeschreven op een fiche met materiaal en spelverloop. (bijlage 8).
- Kies zelf welke en hoeveel opdrachten je speelt, maar speel er minimaal 3.
- Kies de opdrachten die het best aansluiten bij je groep.
- Vergeet zeker de groepsrol voordelen niet uit te delen.

### Stap 2: Doe de groepsopdrachten

- Volg de instructies op de opdrachtenfiches.
- De groep voert de opdracht uit.
- Is de opdracht geslaagd? De groep ontvangt een icoon 'Missie voltooid' (bijlage 9).

### Overzicht opdrachten:

1. Zandkristallen oogsten
  2. Zandkristallen vervoeren
  3. Tentakels ontwijken
  4. Blinde schapen
  5. Hamsteren
  6. Zwaartekracht
  7. Buitenaardse spinnen
  8. Teamkring
  9. Marsvloer
  10. Feestsignaal
- Einde van het spel: wanneer alle gekozen opdrachten uitgevoerd zijn of wanneer de groep lang genoeg gespeeld heeft en het spelplezier vermindert.
    - » De groep telt alle verzamelde iconen.
    - » Bepaal of de missie geslaagd is.
- 💡 **Tip:** heeft de groep goed samengewerkt, laat de missie slagen, ook als er weinig of geen iconen zijn verzameld.

## REFLECTIE

- Zet de groep in een kring.
- Start een kringgesprek.

### Stap 1: Inleiding vertellen

De Marsmissie zit erop. Jullie hebben samen opdrachten gedaan, problemen opgelost en elkaar geholpen. Soms ging het vlot, soms was het wat moeilijker. Maar als team zijn jullie blijven doorgaan. Proficiat! Jullie zijn helemaal klaar om een nieuwe kolonie op Mars te bouwen. Maar eerst kijken we nog even samen hoe het samenwerken is gegaan.

### Stap 2: Stel reflectievragen

- **Wat ging vandaag echt goed in de groep?**
- **Ging er vandaag iets minder goed in de groep?**
- **In welke opdracht werkten jullie het meeste samen?**
- **Wat was vandaag de leukste opdracht? Waarom?**
- **Had de groep iets aan het voordeel dat bepaalde groepsrollen opleverden?**
- **Welke rol nam jij vaak op tijdens de opdrachten?** (bv. helpen, leiden, meedenken, sfeer maken, volgen ...)

### Stap 3: Rond de reflectie af

In elke groep heeft iedereen een rol, soms zonder dat je het zelf doorhebt. Door samen te praten over die rollen, leer je jezelf en de anderen beter kennen. Je begrijpt beter waarom iemand iets doet en hoe iedereen kan helpen in de groep. Zo wordt samenwerken gemakkelijker en leuker. Dat is iets wat je ook kan meenemen naar andere groepen of spelletjes.

## AFSLUITING: HET EINDE VAN DE EXPEDITIE

### VERHAAL



*Goed gedaan, team Dynamica! Jullie hebben de hele voorbereiding gedaan en zijn klaar om naar Mars te vertrekken. Het was soms best moeilijk, net zoals leven op Mars niet makkelijk is. Maar jullie hebben laten zien dat iedereen belangrijk is: leiders, helpers, sfeermakers, doeners, planners, volgers, bemiddelaars en kritische noten. Iedereen was nodig om de missie te doen slagen.*

*Of jullie nu alle opdrachten tot een goed einde hebben gebracht of onderweg wat hobbels tegenkwamen, dat maakt eigenlijk niet uit. Wat telt, is dat jullie hebben gemerkt hoe sterk je bent als je elkaar helpt, vertrouwt en samenwerkt.*

*De missie stopt hier niet. In elke groep waarin je terechtkomt komt (klas, sport, jeugdbeweging, gezin, familie, later op het werk, ...) zijn er rollen en zal je ook een groepsrol aannemen. Maar vergeet niet: elke rol is nodig en elke rol is goed.*

**Expeditie Dynamica is voor nu spijtig genoeg voorbij 😞!**

Denk nu even na:

- Wat heb je vandaag geleerd?
- Wat heb je over jezelf ontdekt in een groep?
- Hoe vond je het? Geef een high five in de lucht als je het super vond of een duim omlaag als deze expeditie minder jouw ding was

Bedankt, team!



EXPEDITIE  
**DYNAMICA**


**GROEPSROLSCAN**

**JOETZ**  
vzw

**BIJLAGE 1**  
**GROEPSROLSCAN: BOEKJES**

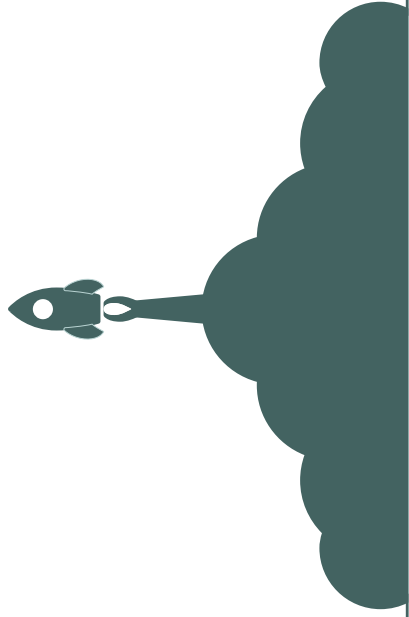
**PG. 13 - 20**

Print pagina 13 t.e.m.pagina 20 dubbelzijdig af.  
Stapel op volgorde en plooi middendoor.  
Eventueel werk je de boekjes verder af met 2  
nietjes in het midden.

Liever niet afprinten? Laat de  
groepsrolscan digitaal invullen  
op [www.dynamicahetspel.be](http://www.dynamicahetspel.be)  
of scan de CR-code. 



Ontdek welke startrol jij hebt in Expeditie Dynamica!  
Beantwoord telkens de vragen en blader naar de juiste  
pagina. Aan het einde ontvang je een code waarmee je  
jouw paspoort kan ophalen.



Samen bouwen jullie een ladder en steken de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de schuld dat de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik start met tikkertje of een ander spelletje, in de hoop dat de ruzie dan stopt.  
➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 17.756.KJG

### OPTIE 2

Ik negeer de ruzie. Ik kijk of iedereen oké is en help waar dat nodig is.  
➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 18.575.KGI

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

## STEL JE VOOR. . .

Je wordt wakker in een lege kamer met vier onbekenden. Je weet niet hoe je daar kwam. Eén ding is duidelijk: je wil hier zo snel mogelijk weg. Er zijn drie deuren. Je moet één deur kiezen waar jullie allemaal door moeten. Teruggaan kan niet.

Een ladder bouwen, was toch het beste idee. Als de ladder af is, steken jullie de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de schuld dat de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik probeer de groep rustig te krijgen.

We zijn allemaal veilig en dat is het belangrijkste.

➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 15.637.IUU

### OPTIE 2

Ik zeg dat we moeten stoppen met ruzie maken.

Kunnen we eigenlijk wel weten wie schuld heeft?

➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 16.052.IGY

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

## WELKE DEUR KIES JE?

### OPTIE 1

Ik laat iemand anders een deur kiezen omdat ik twijfel of mijn idee wel goed genoeg is.

➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 2.

### OPTIE 2

Ik organiseer een stemming om te bepalen welke deur we kiezen.

➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 3.

### OPTIE 3

Ik kies een deur en overtuig de anderen om me te volgen.

➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 4.

Iemand kiest deur 1 en de groep volgt. Zodra jullie binnen zijn, slaat de deur dicht en springt het licht aan. In het midden van de kamer is een diepe put. Niemand kan er omheen. Maar jullie moeten aan de overkant geraken want daar is een deur. Op de grond liggen stokken en touw.  
Iemand roept: "Laten we een ladder maken!"

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik vind het een goed idee en begin alvast een bouwplan te bedenken.

➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 5

### OPTIE 2

Ik doorbreek de spanning met een paar grapjes en laat iemand anders beslissen.

➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 6.

### OPTIE 3

Ik wacht stil af tot iemand anders zegt wat we moeten doen.

➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 7.

2

Samen bouwen jullie een ladder. Als deze af is, steken jullie de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de schuld dat de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik beslis dat we stoppen met ruzie maken en dat we kijken hoe we verder gaan.

➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 13.906.UFD

### OPTIE 2

Ik blijf kalm en kijk rond om te zien wat de beste weg is om verder te gaan.

➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 14.740.LIY

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

11

Een ladder bouwen, was toch het beste idee. Als de ladder af is, steken jullie de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de schuld dat de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik vind de ruzie stom en zeg dit ook.

➡ Kies je deze optie, dan is jouw code: 11.348.QQW

### OPTIE 2

Ik negeer de ruzie en zeg dat we best verder stappen.

➡ Kies je deze optie, dan is jouw code: 12.087.SDI

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

10

De groep stemt en kiest deur 2. Zodra jullie binnen zijn, slaat de deur dicht en springt het licht aan. In het midden van de kamer is een diepe put. Niemand kan er omheen. Maar jullie moeten aan de overkant geraken want daar is een deur. Op de grond liggen stokken en touw. Iemand roept: "Laten we een ladder maken!"

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik tel de stokken en het touw, meet de put met mijn ogen en maakt een berekening: is het genoeg om de overkant te halen?

➡ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 8

### OPTIE 2

Topidee! Ik steun de bedenker en maak de groep warm om samen aan de slag te gaan.

➡ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 9.

### OPTIE 3

Ik twijfel of dit wel het beste idee is. Ik wil gerust een ladder maken, maar ik wil zeker weten of er geen beter idee is.

➡ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 10.

3

Je kiest deur 3 en de groep volgt. Zodra jullie binnen zijn, slaat de deur dicht en springt het licht aan. In het midden van de kamer is een diepe put. Niemand kan er omheen. Maar jullie moeten aan de overkant geraken want daar is een deur. Op de grond liggen stokken en touw.  
Iemand roept: "Laten we een ladder maken!"

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Geen tijd te verliezen: ik begin meteen stokken aan elkaar te knopen met het touw.  
➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 11

### OPTIE 2

Ik twijfel of dit wel het beste idee is. Ik wil gerust een ladder maken, maar ik wil zeker weten of er geen beter idee is.  
➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 12.

### OPTIE 3

Voor mij is alles goed. Ik help waar ik kan.  
➔ Kies je deze optie, ga dan naar pagina 13.

4

Samen bouwen jullie een ladder. Als deze af is, steken jullie de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de schuld dat de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik negeer de ruzie. Ik kijk of iedereen oké is en help waar dat nodig is.  
➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 09.230.POD

### OPTIE 2

Ik vraag waarom iedereen zo boos is. Iedereen is in orde en we zijn toch vrij?  
➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 10.116.KDGG

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

9

Er zijn genoeg stokken en touw om de overkant te halen en jullie beginnen te bouwen. Als de ladder af is, steken jullie de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de schuld dat de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik onderbreek de ruzie met een grapje en vraag of iemand weet waar we naartoe moeten.

➡ Kies je deze optie, dan is jouw code: 07.667.CKX

### OPTIE 2

Ik neem de schuld op mij want ik dacht dat het wel zou lukken om een ladder te maken.

➡ Kies je deze optie, dan is jouw code: 08.695.HXO

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

8

Iedereen is akkoord met het plan en jullie beginnen te bouwen. Als de ladder af is, steken jullie de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de schuld dat de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik neem de schuld op mij voor het breken van de ladder want ik bedacht het bouwplan.

➡ Kies je deze optie, dan is jouw code: 01.976.ACG

### OPTIE 2

Ik negeer de ruzie. We zijn vrij! Ik kijk waar we nu naartoe moeten.

➡ Kies je deze optie, dan is jouw code: 02.534.HTY

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

5

De anderen bedachten een goed plan. Jullie beginnen te bouwen en al zingend bouw jij mee. Als de ladder af is, steken jullie de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Met wat grapjes probeer ik de groep duidelijk te maken dat we vrij zijn. Joepie!  
➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 03.996.RTG

### OPTIE 2

Ik wandel weg van de groep. Ik ben vrij en de ruzie is niet mijn probleem.  
➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 04.080.POM

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

6

De anderen bedachten een goed plan. Jullie beginnen te bouwen en jij bouwt mee. Als de ladder af is, steken jullie de put over. Plots breekt de ladder! De laatste redt zich net. Iedereen schrikt, maar jullie bereiken de uitgang. Buiten ontstaat er ruzie: de laatste die over de ladder liep, krijgt de ladder brak.

## WAT DOE JIJ?

### OPTIE 1

Ik probeer iedereen rustig te krijgen en zeg dat het niet helpt om iemand de schuld te geven.  
➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 05.611.TXL

### OPTIE 2

Ik ga naast de persoon staan waar iedereen kwaad op is zodat hij zich minder alleen voelt.  
➔ Kies je deze optie, dan is jouw code: 06.735.BVU

**GA MET JE CODE NAAR DE MISSIELEIDER  
EN ONTVANG JE PASPOORT.**

7



**CODE**  
**01.976.ACG**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

© jentz.be



**CODE**  
**02.534.HTY**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

© jentz.be

## BIJLAGE 2

### GROEPSROLSCAN: PASPOORTEN

PG. 21 - 25

Print pagina 21 t.e.m.pagina 25 enkelzijdig af.  
Knip de paspoorten uit.



**CODE**  
**03.996.RTG**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

©pietaz.be



**CODE**  
**04.080.POM**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

©pietaz.be



**CODE**  
**05.611.TXL**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

©pietaz.be



**CODE**  
**06.735.BVU**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

©pietaz.be



**CODE**  
**07.667.CKX**

JOUW NAAM

**ROLLEN**



**LEIDEN**

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



**DOEN**

taken uitvoeren, dingen doen



**PLANNEN**

nadenken en plannen maken



**SFEER MAKEN**

zorgen voor sfeer en grapjes



**KRITISCH ZIJN**

vragen stellen, niet alles meteen geloven



**BEMIDDELEN**

oplossen van conflicten & ruzies



**HELPEN**

anderen helpen



**VOLGEN**

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

eijonetz.be



**CODE**  
**08.695.HXO**

JOUW NAAM

**ROLLEN**



**LEIDEN**

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



**DOEN**

taken uitvoeren, dingen doen



**PLANNEN**

nadenken en plannen maken



**SFEER MAKEN**

zorgen voor sfeer en grapjes



**KRITISCH ZIJN**

vragen stellen, niet alles meteen geloven



**BEMIDDELEN**

oplossen van conflicten & ruzies



**HELPEN**

anderen helpen



**VOLGEN**

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

eijonetz.be



**CODE**  
**09.230.POD**

JOUW NAAM

**ROLLEN**



**LEIDEN**

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



**DOEN**

taken uitvoeren, dingen doen



**PLANNEN**

nadenken en plannen maken



**SFEER MAKEN**

zorgen voor sfeer en grapjes



**KRITISCH ZIJN**

vragen stellen, niet alles meteen geloven



**BEMIDDELEN**

oplossen van conflicten & ruzies



**HELPEN**

anderen helpen



**VOLGEN**

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

eijonetz.be



**CODE**  
**10.116.KDG**

JOUW NAAM

**ROLLEN**



**LEIDEN**

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



**DOEN**

taken uitvoeren, dingen doen



**PLANNEN**

nadenken en plannen maken



**SFEER MAKEN**

zorgen voor sfeer en grapjes



**KRITISCH ZIJN**

vragen stellen, niet alles meteen geloven



**BEMIDDELEN**

oplossen van conflicten & ruzies



**HELPEN**

anderen helpen



**VOLGEN**

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

eijonetz.be



**CODE**  
**11.348.QQW**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

©pietaz.be



**CODE**  
**12.087.SDI**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

©pietaz.be



**CODE**  
**13.906.UFD**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

©pietaz.be



**CODE**  
**14.740.LIY**

JOUW NAAM

### ROLLEN



#### LEIDEN

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



#### DOEN

taken uitvoeren, dingen doen



#### PLANNEN

nadenken en plannen maken



#### SFEER MAKEN

zorgen voor sfeer en grapjes



#### KRITISCH ZIJN

vragen stellen, niet alles meteen geloven



#### BEMIDDELEN

oplossen van conflicten & ruzies



#### HELPEN

anderen helpen



#### VOLGEN

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

©pietaz.be



**CODE**  
**15.637.IUU**

JOUW NAAM

**ROLLEN**



**LEIDEN**

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



**DOEN**

taken uitvoeren, dingen doen



**PLANNEN**

nadenken en plannen maken



**SFEER MAKEN**

zorgen voor sfeer en grapjes



**KRITISCH ZIJN**

vragen stellen, niet alles meteen geloven



**BEMIDDELEN**

oplossen van conflicten & ruzies



**HELPEN**

anderen helpen



**VOLGEN**

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

eijonetz.be



**CODE**  
**16.052.IGY**

JOUW NAAM

**ROLLEN**



**LEIDEN**

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



**DOEN**

taken uitvoeren, dingen doen



**PLANNEN**

nadenken en plannen maken



**SFEER MAKEN**

zorgen voor sfeer en grapjes



**KRITISCH ZIJN**

vragen stellen, niet alles meteen geloven



**BEMIDDELEN**

oplossen van conflicten & ruzies



**HELPEN**

anderen helpen



**VOLGEN**

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

eijonetz.be



**CODE**  
**17.756.KJG**

JOUW NAAM

**ROLLEN**



**LEIDEN**

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



**DOEN**

taken uitvoeren, dingen doen



**PLANNEN**

nadenken en plannen maken



**SFEER MAKEN**

zorgen voor sfeer en grapjes



**KRITISCH ZIJN**

vragen stellen, niet alles meteen geloven



**BEMIDDELEN**

oplossen van conflicten & ruzies



**HELPEN**

anderen helpen



**VOLGEN**

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

eijonetz.be



**CODE**  
**18.575.KGI**

JOUW NAAM

**ROLLEN**



**LEIDEN**

de leiding nemen, zeggen wat de groep moet doen



**DOEN**

taken uitvoeren, dingen doen



**PLANNEN**

nadenken en plannen maken



**SFEER MAKEN**

zorgen voor sfeer en grapjes



**KRITISCH ZIJN**

vragen stellen, niet alles meteen geloven



**BEMIDDELEN**

oplossen van conflicten & ruzies



**HELPEN**

anderen helpen



**VOLGEN**

idee of plan van anderen volgen, soms in stilte

eijonetz.be



4



7



3



6



2



5



1

### **BIJLAGE 3**

### **ZINTUIGENMISSIE: CIJFERS**

**PG. 26 - 30**

Print pagina 26 t.e.m. pagina 30 enkelzijdig af.  
Knip de cijfers uit.

11

© 2023

15

© 2023

10

© 2023

14

© 2023

9

© 2023

13

© 2023

8

© 2023

12

© 2023

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

34

36

33

35

32

## 1. PROEVEN



Verzin een versje over de sappige smaak van een tomaat.

## 2. RUIKEN



**Raadsel:**  
Goeiemorgen! Zelfs met mijn geur maak ik je al wakker. Wat ben ik?  
**Antwoord: koffie.**

## 3. KIJKEN



Zoek een groen voorwerp.

## 7. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden en doe samen het geluid van 'onweer' na.

## 8. RUIKEN



**Raadsel:**  
Ik ben groen en fris en ruik lekker in thee of kauwgom. Wat ben ik?  
**Antwoord: munt.**

## 9. KIJKEN



Zoek een geel voorwerp.

## 13. VOELEN



Wat teken ik op je rug?  
**Antwoord: een huis.**

## 14. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden en zing samen een stuk uit jullie favorietje liedje.

## 15. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden en zing samen een stuk uit jullie favorietje liedje.

## 19. PROEVEN



Maak een versje over de frisse smaak van een komkommer.

## 20. RUIKEN



**Raadsel:**  
Ik ruik zout en fris, je ruikt me vaak aan het strand. Wat ben ik?  
**Antwoord: de zee.**

## 21. VOELEN



Wat teken ik op je rug?  
**Antwoord: een raket.**

## 25. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden en doe samen het geluid van 'vuurwerk' na.

## 26. PROEVEN



Sluit je ogen en denk aan spruitjes. Trek een gezicht dat daarbij past.

## 27. KIJKEN



Zoek een blauw voorwerp.

## 31. RUIKEN



**Raadsel:**  
Mijn geur hoort bij een avondje cinema. Wat ben ik?  
**Antwoord: popcorn.**

## 32. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden en zing samen een stuk uit jullie favorietje liedje.

## 33. PROEVEN



Sluit je ogen en denk aan iets dat heel zuur smaakt. Trek een gezicht dat daarbij past.

## 4. VOELEN



Wat teken ik op je rug?  
*Antwoord: een bloem.*

## 5. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden  
en zing samen een stuk uit jullie  
favorietje liedje.

## 6. VOELEN



Wat teken ik op je rug?  
*Antwoord: een hartje.*

## 10. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden  
en zing samen een stuk uit jullie  
favorietje liedje.

## 11. RUIKEN



**Raadsel:**  
Ik ben rood en ruik zoet en ik zit vaak  
in confituur. Wat ben ik?  
*Antwoord: een aardbei.*

## 12. PROEVEN



Sluit je ogen en denk aan de smaak van  
een banaan. Trek een gezicht dat  
daarbij past.

## 16. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden en doe  
samen het geluid van een stevige  
'lachbui' na.

## 17. KIJKEN



Zoek een paars voorwerp.

## 18. VOELEN



Wat teken ik op je rug?  
*Antwoord: een ijsje.*

## 22. KIJKEN



Zoek een rood voorwerp.

## 23. RUIKEN



**Raadsel:**  
Ik ruik pittig en je niest soms als ik  
dichtbij kom. Wat ben ik?  
*Antwoord: peper.*

## 24. PROEVEN



Maak een versje over de zure smaak  
van een citroen.

## 28. VOELEN



Wat teken ik op je rug?  
*Antwoord: een cadeautje.*

## 29. PROEVEN



Maak een versje over de sappige  
smaak van een sinaasappel.

## 30. RUIKEN



**Raadsel:**  
Ik ben paars en ruik naar rust en slaap.  
Wat ben ik?  
*Antwoord: lavendel.*

## 34. VOELEN



Wat teken ik op je rug?  
*Antwoord: een kerstboom.*

## 35. HOREN



Verzamel 1 à 3 groepsleden  
en zing samen een stuk uit jullie  
favorietje liedje.

## 36. KIJKEN



Zoek een zwart voorwerp.

1. PROEVEN



2. RUIKEN



3. KIJKEN



7. HOREN



8. RUIKEN



9. KIJKEN



13. VOELEN



14. KIJKEN



15. HOREN



19. PROEVEN



20. KIJKEN



21. VOELEN



25. HOREN



26. PROEVEN



27. KIJKEN



31. RUIKEN



32. KIJKEN



33. HOREN



4. VOELEN



5. HOREN



6. VOELEN



10. HOREN



11. RUIKEN



12. PROEVEN



16. HOREN



17. KIJKEN



18. VOELEN



22. KIJKEN



23. RUIKEN



24. PROEVEN



28. VOELEN



29. PROEVEN



30. RUIKEN



34. VOELEN



35. HOREN



36. KIJKEN



# ZINTUIGENMISSIE KJKOPDRACHT

## VRAAG 3

Welk symbool staat er op de muts?  
Antwoord: een hartje.

## VRAAG 9

Welk dier is de zwemband?  
Antwoord: een flamingo.

## VRAAG 14

Heeft de zon een pet én een bril op?  
Antwoord: neen (enkel een bril).

## VRAAG 17

Welk muziekinstrument staat er op de prent?  
Antwoord: een gitaar.

## VRAAG 20

Welke kleur heeft de tent?  
Antwoord: blauw.

## VRAAG 22

Welke kleur heeft de jas?  
Antwoord: geel.

## VRAAG 27

De sjaal op de prent:  
heeft die stippen, ruiten of strepen?  
Antwoord: strepen.

## VRAAG 32

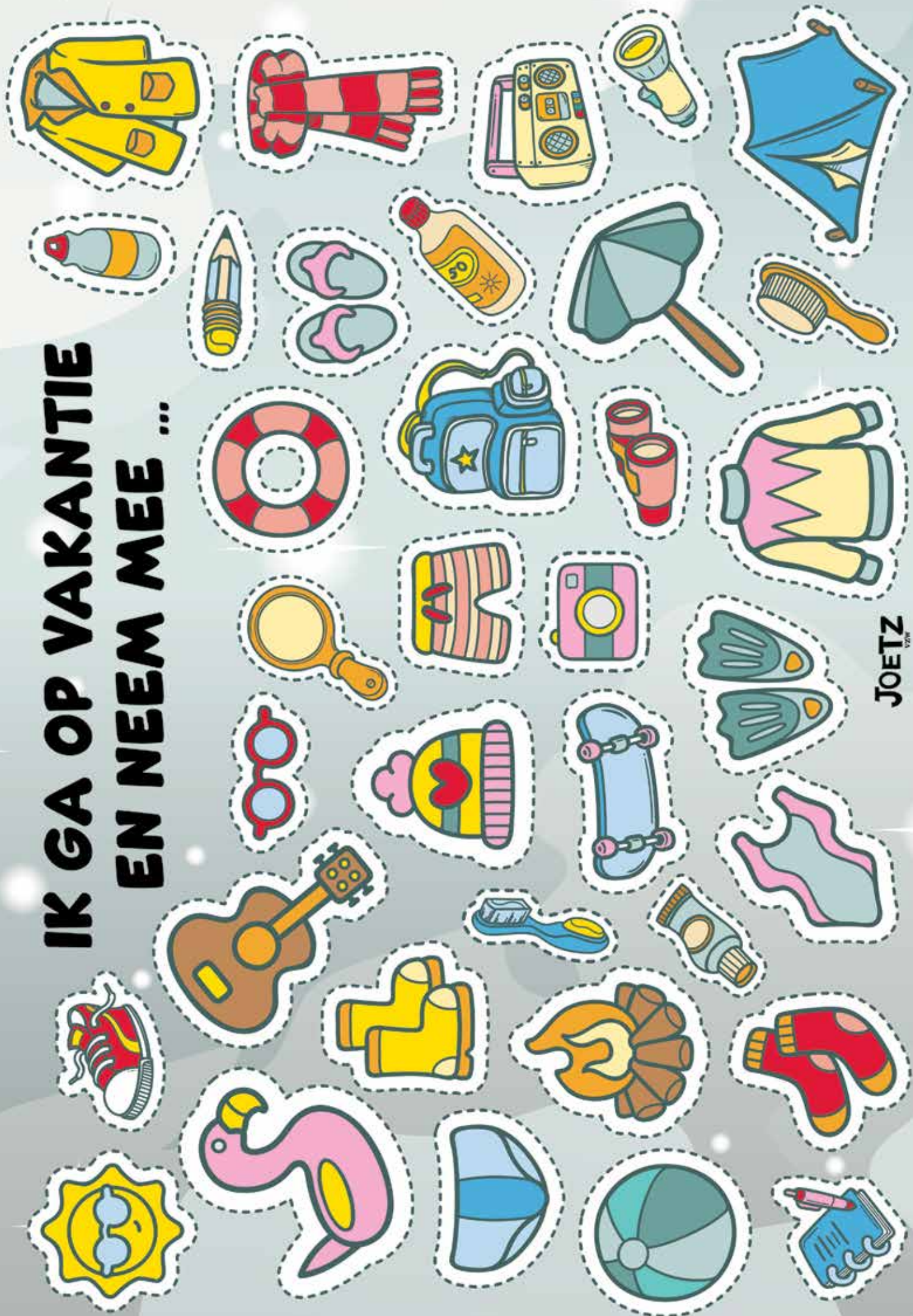
Noem 2 soorten schoenen  
die op de prent staan.  
Antwoord: sneakers, slippers  
of laarzen.

## VRAAG 36

Staat er een zaklamp op de prent?  
Antwoord: ja.



# IK GA OP VAKANTIE EN NEEM MEE ...



# ZINTUIGENMISSIE HOOROPDRACHT

## VRAAG 5

Wat ben je vergeten 's ochtends op de fiets naar school?

Antwoord: boekentas.

## VRAAG 7

Wat is het allerlaatste woord van het lied (en tegelijkertijd de boodschap)?

Antwoord: relax.

## VRAAG 10

Hoe voel je aan je lichaam dat je stress hebt?

Antwoord: hart sneller kloppen, buikpijn, ...

## VRAAG 15

Hoe loopt iedereen wel eens rond?

Antwoord: als een stresskip zonder kop.

## VRAAG 16

Vul aan:

Geen paniek, dans mee met de... ?

Antwoord: muziek.

## VRAAG 25

Vul aan:

Adem in, adem uit en ...?

Antwoord: rek je lekker uit!

## VRAAG 33

Wat draait maar door en door van 's morgens vroeg tot 's avonds laat?

Antwoord: de wereld.

## VRAAG 35

Vul aan: Pak een douche of ...?

Antwoord: ga in bad.





# STRESSLIED

## STROFE 1:

Ik heb soms zoveel te doen  
Dat ik niet weet wat eerst gedaan  
Tandenpoetsen, huiswerk maken  
Naar muziekles gaan  
's Ochtends op de fiets naar school  
nadat ik half heb ontbeten  
merk ik plots ik ben  
mijn boekentas vergeten  
Zit mijn haar wel goed  
Is er toets vandaag?  
Ben ik hip genoeg?  
Ooh ik voel spanning in mijn maag

## PRECHORUS 1:

Maar als ik om me heen kijk  
Dan valt er mij iets op  
Iedereen loopt wel eens rond  
Als een stresskip zonder kop  
Relax, relax

## REFREIN 1:

Geen paniek  
dans mee met de muziek  
Adem in, adem uit  
En rek je lekker uit  
Pak een douche of ga in bad  
Neem je vrienden mee op pad  
Even chillen is ok  
Dus relax maar met me mee

## STROFE 2:

Ik heb stress stress stress stress stress  
Kan mijn gedachten niet meer stoppen  
Krijg krampen in mijn buik  
En mijn hart gaat sneller kloppen  
Door dat opgejaagd gevoel  
Heb ik geen zin meer om te eten  
De angst slaat om me heen  
En ik begin ook nog te zweten  
Ben ik goed genoeg?  
Kan ik dit wel aan?  
Vind je mij wel leuk?  
Soms moet ik op mijn tenen staan

## PRECHORUS 2:

Maar als ik om me heen kijk  
Dan valt er mij iets op  
Iedereen loopt wel eens rond  
Als een stresskip zonder kop  
Relax, relax

## REFREIN 2:

Geen paniek  
dans mee met de muziek  
Adem in, adem uit  
En rek je lekker uit  
Pak een douche of ga in bad  
Neem je vrienden mee op pad  
Even chillen is ok  
Dus relax maar met me mee

## BRIDGE:

De wereld draait maar door  
Van 's morgens vroeg tot 's avonds laat  
En iedereen heeft haast  
Van zodra de wekker gaat  
Maar als ik nu eens stop zeg  
En ik kijk dan om me heen  
Dan wordt alles even stil  
En verdwijnt de stress meteen  
  
Relax, Relax

## REFREIN 3 (2X) :

Geen paniek  
dans mee met de muziek  
Adem in, adem uit  
En rek je lekker uit  
Pak een douche of ga in bad  
Neem je vrienden mee op pad  
Even chillen is ok  
Dus relax maar met me mee

## EINDE

Relax!



**BELUISTER HET LIED**  
[HTTPS://YOUTU.BE/GDN93XDD1NW](https://youtu.be/GDN93XDD1NW)  
**OF SCAN DE QR-CODE.**



# OPDRACHT 1

## ZANDKRISTALLEN OOGSTEN

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

Op Mars zijn gevaarlijke plekken met drijfzand. Dat is heel eng want je kunt erin wegzakken. Maar juist daar groeien speciale kristallen bollen. Die bollen geven licht en energie en die hebben we hard nodig in onze nieuwe kolonie. Maar er is een groot probleem: je mag de bollen niet met je handen aanraken. Ze zijn supergevoelig. Als er bacteriën op komen, zijn ze meteen kapot. In het drijfzand lopen kan ook niet want dat is veel te gevaarlijk. Daarom moeten we slim samenwerken en de bollen met touwen uit het gevaarlijk gebied halen zonder dat ze breken.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

De emmer mét bal (kristal) uit het speelveld halen zonder dat de bal eruit valt.

#### MATERIAAL

- 2 emmers
- 2 ballen
- 2 lange touwen (meer mag ook)
- Optioneel: Afbakening (pionnen, linten, stoelen, ...)
- Optioneel: meer emmers, ballen en touwen bij grote groepen

#### VOORBEREIDING

- Baken een speelveld af.
- Plaats in het middel van het speelveld 2 emmers met daarin een bal.
- Leg touwen klaar buiten het speelveld.

#### SPELREGELS

- Het speelveld is verboden terrein: niemand mag erin stappen.
  - De ballen mogen de grond nooit raken.
  - Alleen de touwen mogen gebruikt worden om de emmers met bal te verplaatsen.
  - De groep bedenkt zelf hoe ze dit aanpakken.
- ✔ **Missie geslaagd = de 2 emmers met bal zijn veilig buiten het speelveld binnen de 5 minuten.**

#### EXTRA VOORWAARDEN OM TE SLAGEN

- De groep heeft 2 levens. Telkens wanneer iemand het terrein betreedt of de bal de grond raakt, gaat er één leven verloren. Zijn alle levens op? Dan is de missie mislukt.

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **PLANNEN 5** ★: De groep mag een minuut oefenen en zoeken hoe ze dit het beste aanpakken (zonder levens te verliezen).
- **BEMIDDELEN 5** ★: Eén speler mag het terrein betreden om aanwijzingen te geven. Deze speler heeft een speciale Marskracht, waardoor hij/zij niet wegzakt in het drijfzand. Alleen kijken en praten mag, iets aanraken niet.

#### ✔ MISSIE GESLAAGD?

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✘ MISSIE NIET GESLAAGD?

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 2

## ZANDKRISTALLEN VERVOEREN

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

Op Mars zijn kristallen bollen gevonden die we nodig hebben om licht en energie te maken. Ze zijn al uit het gevaarlijke gebied gehaald maar nu moeten ze nog veilig naar de kolonie gebracht worden. Dat is niet makkelijk.

Je mag de bollen niet met je handen aanraken want hun buitenkant is supergevoelig voor bacteriën. Eén verkeerde aanraking en ze zijn onbruikbaar. Daarom hebben we speciale doeken gekregen om ze te dragen. Maar pas goed op: de bollen zijn ook heel breekbaar. Als er eentje op de grond valt, is hij voorgoed kapot.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

De bal (kristal) een parcours laten afleggen zonder dat de bal op de grond valt.

#### MATERIAAL

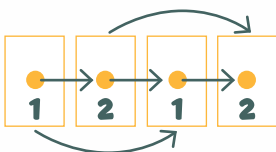
- 2 doeken of lakens  
*Bij grotere groepen: kies voor grotere lakens/doeken.*
- 1 bal

#### VOORBEREIDING

- Maak op het terrein een start en een finish.
- Leg 2 doeken (of lakens) klaar aan het startpunt.
- Verdeel de groep in 2 teams.
- Elk team krijgt een doek. Beide teams houden het doek strak vast.

#### SPELREGELS

- De bal mag nooit aangeraakt worden met handen of voeten. Ook de doeken mogen elkaar nooit raken.
- Team 1 gooit de bal met een doek naar team 2.
- Team 2 vangt de bal op met een doek.
- Team 1 stelt zich vervolgens op voor team 2.
- Team 2 gooit de bal met het doek terug naar team 1.
- Team 1 vangt de bal op met een doek.
- Team 2 stelt zich vervolgens op voor team 1.
- Herhaal om de beurt tot het eindpunt is bereikt.



→ EINDPUNT

- ✓ **Missie geslaagd** = de bal bereikt het eindpunt zonder op de grond te vallen.

#### EXTRA VOORWAARDEN OM TE SLAGEN

- De groep heeft 2 levens. Telkens wanneer iemand de bal aanraakt of de bal de grond raakt, gaat er één leven verloren. Zijn alle levens op? Dan is de missie mislukt.

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **LEIDEN 5 ★**: De groep krijgt een extra leven (3 levens dus ipv 2).
- **KRITISCH ZIJN 5 ★**: De teams mogen 1 minuut oefenen en zoeken hoe ze dit het beste aanpakken (zonder levens te verliezen).

#### ✓ **MISSIE GESLAAGD?**

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✗ **MISSIE NIET GESLAAGD?**

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 3

## TENTAKELS ONTWIJKEN

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

Op Mars leven ook vreemde buitenaardse wezens. Eén daarvan is een soort gemuteerde octopus die diep onder de grond leeft. Soms schiet er plots een tentakel van deze octopus uit de grond, al zwaaiend in het rond, in de hoop een prooi te grijpen. We moeten dus leren de tentakels te ontwijken zodat we onze missie, het stichten van een nieuwe kolonie, zonder kleerscheuren kunnen voortzetten.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

Ieder groepslid moet 5 keer in het touw springen.

#### MATERIAAL

- 1 lang (spring)touw

#### VOORBEREIDING

- Leg het touw klaar.
- Aan elk uiteinde van het touw staat één persoon die het touw vasthoudt en ronddraait.

#### SPELREGELS

- Elke sprong waarbij het touw niet wordt geraakt, telt mee.
  - De groepsleden mogen zelf kiezen of ze alleen, in kleine groepjes of met de hele groep tegelijk springen.
- ✔ **Missie geslaagd = alle groepsleden springen elk 5 keer in het touw.**

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **SFEER MAKEN 5 ★**: Kies 1 groepslid dat niet zal springen. Deze speler krijgt een 'sfeermakerstaak': geeft het ritme aan, of zingt, of moedigt de anderen luid aan, ...
- **KRITISCH ZIJN 5 ★**: Eén keer mag de groep kiezen om het touw 5 keer over de grond te laten slepen in plaats van ermee rond te draaien. Dit kan handig zijn wanneer iemand niet wil of niet goed kan springen.

#### ✔ **MISSIE GESLAAGD?**

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✘ **MISSIE NIET GESLAAGD?**

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 4

## BLINDE SCHAPEN

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

Onze kolonie moet helemaal zelfvoorzienend zijn. Eén van de dingen die we daarom willen onderzoeken, is het houden van schapen. Ze kunnen ons wol, melk en misschien zelfs vlees leveren. Om dat mogelijk te maken, hebben we een eerste generatie superintelligente schapen ontwikkeld. Maar er is een probleem: de schapen zijn blind! Nu is het aan jullie om te testen of jullie als groep klaar zijn om met deze bijzondere dieren samen te werken.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

De groep moet als één lange 'trein' van start naar finish gaan, zonder dat iemand de handen van de schouders haalt.

#### MATERIAAL

- Blinddoeken (voor enkele deelnemers)
- Obstakels (bv. stoelen, tafels, ballen, lakens, hoepels, ...)

#### VOORBEREIDING

- Zet een parcours uit met obstakels.
- Alle groepsleden vormen één lange rij; iedereen legt de handen op de schouders van de voorganger en houdt die daar.
- Blinddoek enkele groepsleden (zorg voor afwisselende plaatsen met niet-geblinddoekte deelnemers).

#### SPELREGELS

- De hele groep blijft in één 'trein' (rij) van start tot finish.
- Niemand mag de handen van de schouders halen.
- Bij obstakels beslist de groep samen of ze erover, eronder of eromheen gaan.
- De niet-geblinddoekten geven duidelijke en rustige aanwijzingen aan de geblinddoekten (links, rechts, stop, sprong, ...).

✔ Missie geslaagd = de groep bereikt de finish zonder de 'trein' te verbreken.

#### EXTRA VOORWAARDEN OM TE SLAGEN

- De groep heeft 2 levens. Telkens wanneer iemand de 'trein' breekt, gaat er één leven verloren. Zijn alle levens op? Dan is de missie mislukt.

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **LEIDEN 5 ★**: Is er een pauze nodig? Dan mag de laatste in de rij een time-out van 30 seconden voor de groep beslissen. Handen even los, ademen... en daarna samen weer vooruit.
- **HELPEN 5 ★**: De groep mag 1x beslissen om blinddoeken te wisselen. Wie geblinddoekt is, mag zijn of haar blinddoek doorgeven aan iemand anders (iemand die het terrein al goed kon overzien). De groep krijgt 30 seconden tijd om de wissel door te voeren.

#### ✔ MISSIE GESLAAGD?

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✘ MISSIE NIET GESLAAGD?

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 5

## HAMSTEREN

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

In onze kolonie verzamelen we elke dag eten, drinken en speciale materialen om te kunnen overleven. Alles wat we hebben, ligt veilig opgeslagen. Maar soms gaat er iets mis. Is er genoeg eten voor iedereen? Is er niets verdwenen? Dat weten we alleen als we elke dag alles goed tellen. Om deze belangrijke taak goed te kunnen doen, gaan we samen oefenen met tellen.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

Samen tot X tellen ( $X$  = het aantal groepsleden), zonder af te spreken wie wanneer een getal zegt.

#### MATERIAAL

- /

#### VOORBEREIDING

- Zet de groep in een kring.
- Alle groepsleden kijken naar de grond en sluiten de ogen.

#### SPELREGELS

- De groep moet zo snel en vlot mogelijk tot  $X$  tellen. ( $X$  = het aantal groepsleden)
  - Iedereen mag op elk moment een volgend getal roepen.
  - Afspreken wie wanneer een getal zegt, mag niet. Elk groepslid mag maar 1 keer een getal zeggen.
  - Er mag slechts 1 groepslid tegelijk een getal zeggen. Zeggen 2 (of meer) groepsleden tegelijkertijd een getal? Dan begint de groep opnieuw bij 1.
  - Is er te veel tussentijd tussen 2 getallen, dan begint de groep ook opnieuw bij 1.
- ✔ Missie geslaagd = de groep slaagt erin om tot  $X$  te tellen ( $X$  = het aantal groepsleden).

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **DOEN 5** ★: De groep krijgt een joker. Bij een fout mag de groep verdergaan waar ze waren gebleven. Grote groepen (+10 groepsleden) krijgen 2 jokers.
- **VOLGEN 5** ★: De groep mag het spel 1 keer spelen met open ogen, zodat ze elkaar zien.

#### ✔ MISSIE GESLAAGD?

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✘ MISSIE NIET GESLAAGD?

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 6

## ZWAARTEKRACHT

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

In de kolonie kan de zwaartekracht soms rare effecten hebben op ons lichaam. Dat komt omdat het geen echte zwaartekracht is zoals op aarde, maar een soort gemaakte 'nep' zwaartekracht. Om te voorkomen dat we daar te veel last van krijgen, is het belangrijk dat we wennen aan het uitvoeren van gewone taken terwijl we liggen. Zo wordt de druk beter verdeeld over ons hele lichaam.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

De groep moet samen een bak in de lucht houden. Terwijl ieder groepslid zijn schoenen uittrekt, mag de bak de grond niet raken of de inhoud eruit vallen.

#### MATERIAAL

- Stevige bak/wasmand  
*Voorzie bij grote groepen 2 bakken/wasmanden.*
- Extra gewicht (materiaal, voorwerpen of water bij mooi weer)

#### VOORBEREIDING

- Vul de bak met extra gewicht en zet die klaar in het midden van de ruimte.
- Zorg voor voldoende ruimte zodat iedereen op de rug kan liggen met de voeten naar de bak.

#### SPELREGELS

- Alle groepsleden liggen op hun rug met de voeten naar de bak.
- Samen houden ze de bak boven de grond door met hun voeten tegen de zijkanten te duwen.
- Ieder groepslid moet altijd minstens één voet tegen de bak houden.
- De bak mag enkel met de voeten aangeraakt worden.
- De bak mag de grond nooit raken.
- Daarna begint de echte uitdaging: iedereen trekt zijn schoenen uit terwijl de bak in de lucht blijft.

- ✓ **Missie geslaagd** = alle schoenen zijn uit én de bak heeft de grond niet geraakt of de inhoud is er niet uit. (Bij water afspreken hoeveel water er nog in de bak moet zitten na afloop).

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **PLANNEN 5 ★**: De groep mag de bak 1 keer neerzetten voor enkele seconden.
- **HELPEN 5 ★**: 1 groepslid mag de bak met de hand vasthouden in plaats van met de voet.

#### ✓ **MISSIE GESLAAGD?**

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✗ **MISSIE NIET GESLAAGD?**

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 7

## BUITENAARDSE SPINNEN

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

Op Mars moeten we heel goed opletten. Daar leven Marsspinnen die vallen maken met kleverige spinnendraden. Je ziet die draden niet altijd meteen. Soms hangen ze precies op de verkeerde plek. Raak je een spinnendraad aan? Dan zit je vast en kan je bijna niet meer loskomen. Daarom gaan we nu oefenen om de spinnendraden te ontwijken.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

De groepsleden mogen het touw (= de spinnendraad) niet aanraken.

#### MATERIAAL

- Touw

#### VOORBEREIDING

- 2 begeleiders (of groepsleden) houden het touw strak vast. Eerst houden ze het touw laag bij de grond vast. Daarna houden ze het touw hoger vast (op een veilige hoogte).

#### SPELREGELS

- Touw laag bij de grond: alle groepsleden moeten onder het touw door kruipen zonder het touw aan te raken.
  - Touw hoog (op een veilige afstand) van de grond: alle groepsleden moeten over het touw stappen of klimmen, opnieuw zonder het touw aan te raken. Let op: de 2 laatste groepsleden mogen onder het touw door.
  - Raakt iemand het touw aan? Dan telt dat als een fout. De groep moet opnieuw beginnen.
  - De groepsleden mogen elkaar helpen (optillen, vasthouden, aanwijzingen geven, aanmoedigen ...).
- ✔ **Missie geslaagd = De hele groep is onder én over het touw binnen de 10 minuten.**

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **DOEN 5** ★: De groep krijgt een joker. Deze mag ingezet worden bij een fout: de groep mag verdergaan waar ze gebleven zijn.
- **VOLGEN 5** ★: De groep mag de begeleiders vragen om het touw 1 keer iets hoger én 1 keer iets lager aan te passen.

#### ✔ **MISSIE GESLAAGD?**

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✘ **MISSIE NIET GESLAAGD?**

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 8

## TEAMKRING

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

In onze kolonie draait alles om teamwork. Om te overleven moeten we perfect op elkaar afgestemd zijn en in hetzelfde ritme werken. Alleen zo kunnen we alle uitdagingen aan en onze taken snel en efficiënt uitvoeren. Daarom trainen we om samen te bewegen en te handelen als één sterk team, klaar voor elk avontuur.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

De groep moet een stevige kring vormen waarin iedereen op elkaars schoot zit en vervolgens samen drie passen vooruitzet zonder de kring te verbreken.

#### MATERIAAL

- /

#### VOORBEREIDING

- De groepsleden vormen een kring en gaan zo dicht bij elkaar staan dat ze straks op elkaars schoot kunnen zitten. Iedereen kijkt naar de rug van de persoon voor zich.

#### SPELREGELS

- Op teken van de spelleider laat iedereen zich tegelijk zakken op de schoot van de persoon achter zich.
- Zodra iedereen zit, steekt de hele groep de armen omhoog.
- De uitdaging: samen drie passen vooruit zetten zonder dat de kring uit elkaar valt.

✔ **Missie geslaagd** = de kring blijft intact én de groep zet samen drie passen vooruit.

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **HELPEN 5** ★: De missie is geslaagd als de groep zit met de armen omhoog. Stappen is niet meer nodig.
- **SFEER MAKEN 5** ★: Eén groepslid mag in het midden van de kring plaatsnemen om het ritme aan te geven en de groep aan te moedigen.

#### ✔ **MISSIE GESLAAGD?**

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✘ **MISSIE NIET GESLAAGD?**

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 9

## MARSVLOER

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

Op Mars is de ondergrond broos en kwetsbaar. Als we daar te hard op drukken, kan die makkelijk beschadigd raken. Daarom moeten we als groep leren om het aantal contactpunten (voeten, handen, knieën, rug ...) met de ondergrond te beperken. Alleen door samen te werken en onze bewegingen goed af te stemmen, kunnen we de ondergrond veilig betreden. Dit gaan we nu oefenen.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

De groep moet samen het aantal contactpunten met de grond beperken. Contactpunten zijn: handen, voeten, knieën, rug, poep/billen en onderarmen.

#### MATERIAAL

- Optioneel afbakeningsmateriaal (pionnen, linten, stoelen, ...)

#### VOORBEREIDING

- Baken een speelveld af.
- Alle groepsleden gaan binnen het speelveld staan.

#### SPELREGELS

- De groep probeert met zo weinig mogelijk contactpunten de grond te raken. De groep zal elkaar dus moeten ondersteunen, optillen, dragen, ...
- Maximaal aantal toegestane contactpunten = aantal groepsleden gedeeld door 2.
- Elk soort contactpunt mag hoogstens 2 keer gebruikt worden: linkervoet 2x, rechervoet 2x, rechterhand 2x, enzovoort ... Zo zijn er heel wat combinaties mogelijk: zo kan een groepslid op de linkervoet staan, een ander groepslid op de rug dragen en tegelijkertijd ondersteuning bieden aan een groepslid in kruiwagenhouding = 3 contactpunten (1 voet en 2 handen)/3 personen.
- Niemand mag buiten het speelveld stappen.

- ✓ **Missie geslaagd** = de groep blijft binnen het maximum aantal toegestane contactpunten én houdt deze houding minstens 10 seconden stabiel vol (tel tot 10).

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **DOEN 5** ★: Elk soort contactpunt mag drie keer gebruikt worden.
- **SFEER MAKEN 5** ★: De groep moet de houding slechts 3 seconden stabiel volhouden (tel tot 3).

#### ✓ **MISSIE GESLAAGD?**

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✗ **MISSIE NIET GESLAAGD?**

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.



# OPDRACHT 10

## FEESTSIGNAAL

### LEES OF VERTEL HET VERHAAL

In onze kolonie hebben we geen echte muziekinstrumenten. Maar dat houdt ons niet tegen. Als er iets te vieren valt, maken we zelf muziek. Samen lachen, bewegen en plezier maken zorgt ervoor dat onze groep nog sterker wordt.

### LEG HET SPEL UIT EN SPEEL

#### DOEL

Samen een muziekstuk maken met zelfgemaakte instrumenten.

#### MATERIAAL

- /

#### VOORBEREIDING

- De groep krijgt 5 minuten om materialen te zoeken waarmee ze geluid kunnen maken (bv. stokjes, steentjes, blikjes, bladeren ...).

#### SPELREGELS

- Iedereen moet deelnemen met een 'instrument' (= gevonden materiaal waarmee je geluid maakt).
  - De groep krijgt enkele minuten om samen een muziekstuk te maken.
  - Daarna voert de groep het muziekstuk op.
- ✔ **Missie geslaagd** = De groep voert samen een leuk muziekstuk op.

#### DEEL VOOR DE START VAN HET SPEL DE VERWORVEN GROEPSROL VOORDELEN UIT:

Heeft iemand 5 sterren in een (hieronder benoemde) groepsrol? Dan verdient de hele groep een voordeel.

- **BEMIDDELEN 5** ★: Beatboxen, op de vingers fluiten, klappen in een ritme, ... mag ook als geluid of 'instrument'.
- **PLANNEN 5** ★: Groepsleden mogen kiezen om per 2 een 'instrument' te bespelen.

#### ✔ **MISSIE GESLAAGD?**

Joepie! Geef de groep een icoon 'missie voltooid'.

#### ✘ **MISSIE NIET GESLAAGD?**

Spijtig, geef de groep alsnog een compliment. Werkte de groep echt goed samen? Dan is er vrijheid om te beslissen de groep toch het icoon 'missie voltooid' te geven.





## **BIJLAGE 10**

### **DE ULTIEME TEAMPROEF: ICOON 'MISSIE VOLTOOID'**

**PG. 49**

Print pagina 49 enkelzijdig af.  
Knip de iconen uit.