

De Ninja's

Duur: 10 min.

Grootte: max. 12

Doel

De deelnemers uit het hoofd halen. Energie geven.

Inzetbaar bij

Bij overgang van Divergeren naar clusteren of van clusteren naar convergeren, na een stevige dialoog.

Meervoudige interesse

Lichamelijk-kinesthetisch, Interpersoonlijk

Aanpak

- Laat de deelnemers in een cirkel gaan staan.
- Stel een volgorde vast, bijvoorbeeld alfabetisch op volgorde van voornaam. Maak de volgorde niet te moeilijk!
- Laat de deelnemers een sprong of stap naar achteren maken en een ninja-houding aannemen.
- Nu mogen de deelnemers op de eerder vastgestelde volgorde om de beurt proberen een willekeurige hand van een ander aan te raken. Daartoe mogen ze één stap zetten en met één arm een beweging maken naar de hand van de ander. Die deelnemer die aangevallen wordt, mag één ontwijkbeweging maken door vanuit de elleboog één beweging te maken.
 - Lukt het de deelnemer om de hand te raken, dan moet de speler de geraakte arm op zijn rug doen. Is het de tweede arm, dan is hij/zij af. Daarna is de volgende deelnemer aan de beurt.
 - Wordt de hand niet geraakt dan is de volgende deelnemer aan de beurt.
- Dit gaat door tot er een winnaar is.

Nabespreking

Afhankelijk van de reden dat je de werkvorm inzet, kun je de volgende vragen stellen:

- Hoe vond je de werkvorm?
- Wat heeft hij met je gedaan?
- Hoe heb je je tijdens de werkvorm opgesteld: ging het je om te winnen of was het spel voldoende?
- Wat zegt jouw antwoord op de vorige vraag over je opstelling in het team?
- Heb je nog na kunnen denken over de vorige inhoudelijke stap?

Tips

Doe als facilitator niet mee, maar let er op dat de deelnemers zich aan de spelregels houden en niet op elkaar gaan inhakken.

Bron

Anne Tilanus op basis van een schoolpleinspelletje.

