Groepsindelingstechnieken

Indien er materiaal nodig is voor de uitvoering van een techniek, staat er een schaar bij.



Ben je op zoek naar een energizer als inleiding op je spel? Zoek dan de blikjes Red Bull op.

De duur van de techniek wordt aangegeven met een klokje. Eén klokje betekent dat je op 1 à 2 minuten je groepsindeling kan doen, bij 2 klokjes heb je ongeveer 3 à 5 minuten nodig. Een techniek met 3 klokjes neemt meer tijd in beslag.

**Om in twee groepen te delen**

**Grassprietje **

Alle spelers plukken een grassprietje en gaan per 2 staan. De grassprietjes worden dwars over elkaar gelegd. Beide spelers trekken aan de uiteinden tot een grassprietje breekt. De spelers met een kapot grassprietje bij elkaar, de hele zijn de andere ploeg.

Variant: je kan dit ook met luciferstokjes doen.

**Let’s battle **

De cursisten spelen per twee een competitief spelletje. De winnaars vormen samen een team, en de verliezers vormen samen het andere team.

Voorbeelden : blad-steen-schaar, om ter ’t langst aaaaaa zeggen, hanengevecht, duimworstelen.

**Stokje/Spaghetti - sabelen  **

Alle spelers gaan per 2 staan. Iedereen heeft een spagettistokje/satéstokje. Er start een sabelgevecht. Degene van wie het stokje eerst breekt, verliest. De verliezers zitten in één groep en de winnaars in de andere groep.

**Wasknijper **  ****

De spelers staan per 2 en hebben 1 wasknijper. Diegenen die na 1 minuut de wasknijper op zich hebben, vormen samen een groep.

**Rode en zwarte kaarten  **

Hiervoor heb je een spel kaarten nodig. Neem evenveel kaarten als er deelnemers zijn. De helft rode kaarten en de helft zwarte kaarten. Schud de kaarten en deel ze uit. Breng nu de spelers met de rode kaarten bij elkaar en evengoed de zwarte kaarten.

**Ballon **  ****

Je blaast een ballon op en gooit hem in de lucht met de boodschap ‘hij mag de grond niet raken en iedereen mag hem maar één keer aanraken’. Daarna begin je te tellen telkens als iemand hem in de lucht slaat. De even en de oneven nummers vormen een team.

**Oorlel grijpen **

De cursisten moeten zo snel mogelijk iemand zijn oorlel grijpen. Waarschijnlijk denken ze nu dat ze samen zijn met diegene waarvan ze de oorlel vasthebben, maar niets is minder waar. Diegene die de linkeroorlel vasthebben van iemand zijn samen, en die de rechteroorlel vasthebben zijn ook samen. Zorg wel dat dit goed uitkomt!

**Kaboutertjes en de boomstam **

De kaboutertjes dragen een boomstam; ze staan allemaal op één rij en houden een denkbeeldige boomstam boven hun hoofd. Ze doen hun ogen toe. De begeleiding telt tot 3 en dan laten ze de boomstam vallen; ze springen hiervoor naar links of naar rechts. Zo ontstaan 2 groepen.

**Kop of munt **  ****

Men staat per 2 met 1 muntstuk, men probeert dit in de schoen van de andere te stoppen. Winnaars en verliezers bij elkaar.

**Op een rij **

Het principe is eenvoudig: je maakt een lange rij van alle deelnemers en maakt net in het midden de

splitsing. Zoek echter een zo willekeurig mogelijk systeem om de rij te vormen: alfabetisch op voornaam, stijgend huisnummer, aantal dagen tot je verjaardag…

**Afvalspelletjes **

Je start een spel. De eerste helft van cursisten die hierbij afvalt, vormt één groep. De overblijvers vormen de andere groep.
Voorbeelden: 1-2-3-piano, limbo, duifje duifje, stoelendans.

**Dikke vette pony**  ****

We spelen het spel “What shall we do with the big fat pony” waarbij in de kring 2 pony’s rondlopen. Na het stukje dat er per 2 gedanst wordt, lopen deze 2 cursisten achter elkaar aan, waardoor een pony-trein ontstaat. Aan het einde van het spel staan alle deelnemers in één van de twee pony-treinen.

**Onder de stoel  **

Er wordt een stoelenspel gespeeld, bv. ik zit in het groen, citroen citroen… Op een gegeven moment zegt een instructor: “kijk eens allemaal onder jullie stoel”. Degenen die een plakkertje vinden, vormen één groep en de andere vormt groep twee.

**Snelste sms’er  **

Je geeft de opdracht aan iedereen om zijn/haar GSM boven te halen. Ze slaan allemaal jouw nummer op en daarna geef je ze de opdracht om een moeilijk woord naar jou door te smsen (bvb. petanque), de eerste helft die het correct heeft is de ene groep, de andere helft is de andere groep.

**Onzichtbaar zwaard **

Een instructor staat in het middel van de ruimte. De cursisten staan verspreid rondom hem. De instructor trekt een onzichtbaar zwaard uit de grond. Het denkbeeldig zwaard loopt in een rechte lijn oneindig door; de positie van de beide handen van de instructor toont waar het lange, oneindige zwaard naartoe wijst. Het doel van de cursisten is om niet geraakt te worden door dit denkbeeldige zwaard. Met grote bewegingen laat de instructor het zwaard midden in de groep dalen (zodat de cursisten opzij moeten springen), laat hij het zwaard op voethoogte/heuphoogte bewegen (zodat de cursisten moeten springen/bukken) . Uiteindelijk laat hij het zwaard zodanig door de groep gaan dat er verschillende groepen ontstaan.

**Paard en ruiter**  ****

De paarden (met hun ruiter) moeten tegen elkaar racen. De eerste helft is een groep, de rest vormt de tweede groep.

**Zatte botten  **

Op het terrein is een lijn getrokken. Om beurten gaan alle deelnemers op het uiteinde staan. Ze draaien 20 keer om hun as en wandelen de andere kant op. Wie van zattigheid naar een kant valt, blijft bij die ploeg staan.

**Om een groep in kleinere groepjes te verdelen**

 **Hand **

Verschillende De instructoren steken hun handen uit (aantal vingers = aantal cursisten). Elke cursist moet een vinger vastnemen. Uiteindelijk zitten alle duimen samen, alle wijsvingers enzovoort.

**Tombola  **

Schrijf alle getallen op waarbij het maximumgetal de grootte van je groep is. Doe dit 2 keer. Bv. er zitten 10 cursisten op je cursus; dan schrijf je 20 papiertjes met daarop : 1 – 1 – 2 – 2 – 3 – 3 - … - 10 – 10 . Laat de cursisten elk een biljet trekken, zodat ze elk één nummer hebben van 1 tot 10. Gooi de dubbels in een tonnetje en trek de leden van ploeg 1 (5 eerste getrokken getallen) en ploeg 2 (volgende 5).

**Welke kaart is troef?  **

Iedere deelnemer trekt een gedekte kaart uit een kaartspel. Afhankelijk van het aantal gewenste groepen, vormen alle rode kaarten een groep, alle klavers, alle koningen…

**De snelle vinder**  ****

De cursisten krijgen de opdracht om zo snel mogelijk eenzelfde voorwerp te gaan halen (bv. een vork). De eerste bv. 4 cursisten die terug zijn vormen een groepje, de volgende 4, enz.

**Kleur op je rug  **

De instructor plakt bij iedere deelnemer een kleur op de rug, of op het voorhoofd, of op een andere plek die ze zelf niet kunnen zien. De spelers moeten er nu, in gebarentaal en ZONDER TE PRATEN achter komen welke kleur ze zijn en bij welke andere cursisten uit de groep ze horen.

**Beeld de scènes uit **

* Paard-ruiter
* Kerststal: Maria, jozef, Jezus, os…
* Kameel: hoofd, bult 1, poten
* tTnk: rupsbanden, soldaat die op de rupsband zit, geweer (persoon die achter soldaat staat)
* Auto met aantal zetels, stuur, banden…
* Fruitschaal met soorten fruit
* 3 apen: horen - zien – zwijgen
* Ijsje met aantal bollen ijs
* Ingrediënten van een pizza
* Ingrediënten van een hamburger

**Touwtje trekken  **

Je knipt voor elke cursist een touwtje. De helft van de touwtjes zijn lang, de andere helft zijn kort. Je houdt ze zo in je hand dat een buitenstaander niet weet welk touw lang en welk touw kort is. Iedereen trekt een touwtje, zo ontstaan er twee groepen.

**Schoenenhoop **

Iedereen doet één schoen af en gooit deze op één hoop. Als spelleider gooi je de schoenen (afhankelijk van het aantal groepen) op aparte hoopjes en dit zijn je teams.

**We are the same! **

Je deelt de cursisten in in groepen op basis van een gemeenschappelijk kenmerk dat ze hebben, bijvoorbeeld: haarkleur, kleur van kleding, kleur ogen, schoenen met of zonder veters, schoenmaat, per seizoen/maand waarin ze geboren zijn…

**Zelf aan het werk **

Je kan de deelnemers ook zelf de groepen laten samenstellen, maar je geeft regels op: in elke groep minstens een jongen, minstens 1 meisje, iemand jonger dan, iemand uit de provincie....

**Gekleurde neuzen  **

Meng met waterverf een aantal kleuren, zoveel als je groepen wilt. Laat iedereen de neus door een gaatje in een stuk karton steken. Verf het topje van de neus in een kleur en laat identieke neuskleuren samenneuzen.

**Handen schudden  **

Elke speler krijgt een nummer, afhankelijk van het aantal gewenste groepen. Zonder een woord te zeggen, lopen de spelers rond en schudden elkaar de hand. De nummers één schudden één maal enz. De spelers die evenveel schudden, geven elkaar een arm. Dit gaat zo door tot alle groepen volledig zijn.

**Vliegertjes  **

Elke cursist vouwt een vlieger, schrijft zijn naam erop en gooit die om ter dichtst bij de muur. Je neemt gewoon uit de hoop wat je nodig hebt…

**Tunnel  **

Iedereen moet door een tunnel kruipen. Op het einde staat een begeleider die de deelnemers in de richting van hun groepje laat kruipen.

**Dierenbende  **

Er zitten verschillende kaartjes met dieren op in een doos. Elke cursist moet een kaartje nemen en zich verspreiden in de ruimte. Niemand mag weten wat er op je kaartje staat. Dan moeten ze allemaal tegelijk het geluid maken van het dier dat op hun kaartje staat. In de chaos van dierengeluiden moeten ze proberen de andere personen met hetzelfde dierengeluiden te vinden.

**'Partij 5!' (of ‘Smurf 5!’ )**  ****

Laat iedereen door elkaar hollen en proberen zoveel mogelijk mensen op de billen/knieën/… te tikken en zelf zo min mogelijk getikt te worden. Op een gegeven moment roept de spelleider 'partij/smurf 5' (of een ander cijfer). De spelers moeten zo snel mogelijk in groepjes van dit aantal bij elkaar gaan staan. Speel het spel een paar keer, met wisselende cijfers en eindig met het aantal, waaruit het subgroepje moet bestaan.

Variant : je kan ook bv. 2 maal fluiten / in handen klappen / … om aan te geven uit hoeveel personen de groepjes moeten bestaan.

**4 hoeken**  ****

Verzamel iedereen in het midden van een lokaal. Geef elke hoek telkens een betekenis en vraag de cursisten om naar hun voorkeurshoek te lopen (bv.de 4 seizoenen, 4 soorten koeken, 4 kleuren, 4 reisbestemmingen…). Stop wanneer je 4 gelijke groepen hebt.

**Familie  **

Maak briefjes met op elk briefje de naam van een gezinslid. Iedere familie heeft een vader, een moeder, een zoon en een dochter, en een familienaam. Zorg dat je precies evenveel briefjes hebt als er cursisten zijn. Zet daarna de krukjes in een kring, één krukje per familienaam.

Ieder kind krijgt een briefje met de naam van het gezinslid wat hij is, bijvoorbeeld "zoon Jansen". Daarna gaat hij op zoek naar de rest van de familie. Één hele familie moet samen op één krukje gaan zitten, en wel in deze volgorde: Vader op het krukje, moeder bij vader op schoot, zoon bij moeder op schoot en dochter bij zoon op schoot. De familie die het eerste compleet op het krukje zit, heeft gewonnen.

**Kauwgombal **

Je bent een grote kauwgombal en iedereen wie je aanraakt plakt aan jou. Zo kan je volledig zelf kiezen hoe je de groepen vormt en wie er bij hoort (voordeel in bepaalde groepen).

**Puzzel  **

Je zoekt een aantal figuren op en verknipt deze in puzzelstukken, iedereen krijgt een puzzelstuk en ze moeten hun eigen groep vinden door de puzzel te maken.

**Neuriën  **

Elke cursist krijgt een kaartje met daarop de titel van een bekend liedje. De deelnemers lopen door elkaar en neuriën elk hun liedje. Ze gaan op zoek naar deelnemers die hetzelfde liedje neuriën. Als ze die gevonden hebben, geven ze een hand en lopen samen verder. Aan het eind van het spelletje zouden er evenveel menselijke kettingen moeten zijn als liedjes. Je kan het moeilijker maken als de deelnemers geblinddoekt zijn.

**Rolmops **

De deelnemers staan op een lijn en nemen elkaars hand vast. Zij zijn de mops. De begeleiding rolt de mops tot een rolmops. De deelnemers staan nu in een samengedrukte spiraal. Een begeleider snijdt de rolmops in 2 of meerdere stukken. Elk stuk is een groep.

**Kermis  **

De deelnemers bevinden zich op een kermis. Ze schrijven hun naam op een papier en maken hiervan een balletje. Ze proberen een toren blikken omver te smijten. De begeleider (=kermisuitbater) verdeelt de balletjes willekeurig in groepjes. Hij roept af welke deelnemers in welke groep zitten.

**Beautysalon  **

De begeleider runt een beautysalon. Alle deelnemers komen langs en krijgen op een nagel van een vinger nagellak. Alle deelnemers met dezelfde kleur van nagellak vormen een groepje.
Varianten
- **Lippenstift**: je kan dit ook doen met lippenstift, oogshaduw,...
- **Clown**: de deelnemers worden als clown geschminkt en krijgen een specifieke kleur op hun neus.

**So You Think You Can Dance **  ****

Je zet muziek op en de cursisten dansen hierop. Het is de bedoeling dat ze door de ruimte bewegen. Telkens als je de muziek stop zet, moeten de cursisten stokstijf blijven stil staan. Je doet dit een aantal keren. Daarna deel je de cursisten die dicht bij elkaar staan in in dezelfde groepen.

**Interview **

De cursisten lopen door de ruimte en zoeken groepjes bij elkaar in de door de instructor genoemde grootte. De cursisten in elk groepje moeten echter 3 overeenkomsten met elkaar hebben, bv. alledrie een jonger zusje, zwarte schoenen, lievelingsvak op school … De cursisten mogen elkaar vragen stellen om geschikte groepjes te kunnen vormen.

**Zeg het met een spreekwoord  **

Je snijdt een spreekwoord, strijdkreet, leuze, uitdrukking in zoveel stukken als er leden in een groepje moeten zitten. Elke deelnemer krijgt een blaadje met een deel van dit spreekwoord op. De deelnemer gaat op zoek naar personen die hun spreekwoord volledig kunnen maken. Zo ontstaat er per spreekwoord een groepje.

Bv. zoals het klokje / thuis tikt / tikt het / nergens
Bv. oost / west / thuis / best

**Om duo’s over te houden**

 **Touwtje trek  **

Een bundel touwtjes (helft van de deelnemers) wordt vastgehouden door een begeleider. Ieder neemt een uiteinde vast. Wanneer de knoop wordt losgelaten zijn de duo’s bekend.

**Blind date **

Iedereen staat in de kring met z’n ogen dicht. Steek je rechterarm vooruit en stap voorzichtig naar het

midden. Eenmaal je op de tast een andere hand gevonden hebt, hou je die stevig past. Jullie worden een ‘paar’ in het volgende spelletje.

**De dansschool  **

Iedereen kiest een partner. Op de achtergrond weerklinkt een Weense wals (of je zingt er zelf één) en

iedereen draait maar rond en rond, tot de danslera(a)r(es) roept: 'Changez'! Men kiest een nieuwe partner. Je mag geen twee keer met dezelfde partner dansen. Tot op een bepaald moment de lera(a)r(es) roept: 'Stop'! Je hebt je partner gevonden.

**Beeld een scène per 2 uit **

Voorbeeld: Yoghurtpotje & lepeltje: De instructoren vragen dat iedereen zich per twee zet als yoghurtpotje en lepel. Dit wil zeggen dat één van de twee zich op de grond zet met zijn armen en benen in de vorm van een cirkel. De tweede persoon gaat in deze cirkels staan en buigt zich met zijn armen langs het hoofd tot een lepel.

**Wie is mijn wederhelft?  **

Elke cursist krijgt een sticker op zijn rug geplakt. Daarop staat een woord. Deze woorden horen in duo’s bij elkaar (bv. Romeo en Julia, appel en peer, kip en haan, circusdirecteur en acrobaat, tennisrakket en bal). De cursisten zoeken hun partner door middel van het stellen van vragen over zichzelf die alleen beantwoord mogen worden met “ja” of “neen”. Als het duo elkaar gevonden heeft, gaan ze op de grond zitten.