

Gave talenten-spel

Leeftijd: 12-16, 16+, coach

Soort bijeenkomst: club, gemeente activiteit

Soort werkvorm: heel programma, actieve spellen, rustige spellen, dramatische expressie, muziek

Thema:

Tijdsduur: 60 min.

Bron: Protestantse Gemeente Soest

Ontdek en gebruik elkaars talenten met deze leuke vijfkamp.

Doel: op ludieke wijze elkaars talenten leren kennen en gebruiken, samenwerken

Nodig: scorebord

Verdeel de deelnemers over een rode groep, blauwe groep, gele groep en groene groep.

Dit spel bestaat uit 5 onderdelen:

Per team wordt het volgende lijstje ingevuld:

- | | | |
|-----------------|---------------------|--------|
| 1. Behendigheid | Nodig: 3 deelnemers | Namen: |
| 2. Kennis | Nodig: 4 deelnemers | Namen: |
| 3. Snelheid | Nodig: 3 deelnemers | Namen: |
| 4. Muzikaliteit | Nodig: 1 deelnemer | Naam: |
| 5. Creativiteit | Nodig: iedereen | |

Van tevoren worden de namen ingevuld door de teams. Je weet van te voren niet wat het voor een spel het is.

1. Behendigheid

Nodig: watjes, vaseline paar potten, vier bakjes, acht stoelen

Ieder team speelt met drie personen. In een open ruimte staan stoelen tegenover elkaar: een rij aan de ene kant van de ruimte, de andere rij aan de andere kant. Aan de ene kant staan op elke stoel een bak met watjes + een pot vaseline en aan de andere kant staat op elke stoel een lege bak of doos.

De verschillende groepen gaan elk bij een stoel staan met watjes. Op het startsein gaan de nummers een, hun neus insmeren met vaseline. Plakken er een watje op en zonder verder hun handen te gebruiken breng ze het watje naar de overkant en schudden het van hun neus in de doos zonder hun handen te gebruiken. Valt het watje voor die tijd, dan weer opnieuw beginnen. Alle drie de deelnemers per team lopen twee keer met een watje.

Het team dat wint krijgt 10 punten, nummer 2 8 punten, nummer 3 6 punten en nummer 4 4 punten.

2. Kennis

Nodig: afbeeldingen van Bijbelse personen, met apart daarvan de namen.

De deelnemers moeten de juiste combinaties vormen en krijgen voor ieder goed antwoord een punt. Ze mogen elkaar niet helpen en moeten dit individueel spelen. Er zijn 4 personen per team die dit spel spelen. Het moet niet te makkelijk zijn.

3. Snelheid

Nodig: vier mobiele telefoons, vier stopwatches, de in te voeren tekst

Een deelnemer van elke groep gaat zo snel mogelijk een tekst intypen op het sms-scherm van een telefoon, met zo min mogelijk fouten. Van elke groep leest een tweede deelnemer de tekst voor. De andere deelnemer mag de tekst niet op schrift zien. Om geen groepen voordeel te geven, moeten alle groepen dit tegelijk doen. Een derde deelnemer neemt de tijd op.

De deelnemers krijgen drie minuten de tijd om de tekst in te typen en aan de jury te tonen. We houden de Nederlandse spelling aan en het gaat erom zo min mogelijk fouten te maken.

De volgende tekst moet ingetikt worden:

De woorden 'vrij' en 'willig' horen bij elkaar. Je bent niet verplicht iets te doen, maar je doet iets vrijwillig. Je wil zegt ik doe het, ik vind het belangrijk dat er iets gebeurt.

In Exodus 25 vers 29 staat: Alle Israëlieten, mannen zowel als vrouwen, die bereid waren iets af te staan voor de werkzaamheden waar de Heer Mozes opdracht had laten geven, brachten de Heer vrijwillig geschenken.

De groep die het minst aantal fouten maakt krijgt 10 punten, nummer 2 6 punten, nummer 3 3 punten en nummer 4 1 punt.

4. Muzikaliteit

Nodig: cd met bekende muziek (lieftst allerlei stijlen, maar anders bijvoorbeeld cd met top-40nummers van diverse artiesten). bel, cd-speler.

Per groep wordt 1 deelnemer afgevaardigd die veel van muziek weet. Speel van de cd telkens de eerste 10 seconden van het nummer. De deelnemers moeten de artiest raden. Degene die als eerste de bel luidt mag antwoorden. Is het fout dan mag nummer 2. Voor elk goed antwoord krijgt de groep die het antwoord geeft een punt.

5. Creativiteit

Nodig: verkleedkleden en een fototoestel, doek waarachter de mensen zich opstellen

Iedere groep gaat een tableau vivant (levend schilderij) maken van een thema. Ze verkleden zich en gaan in een opstelling staan die de gebeurtenis verbeeld. Er wordt dan een foto gemaakt van alle groepen.

Voor de volgende onderdelen worden tussen 1 en 5 punten gegeven:

Samenwerking

- Originaliteit
- Is het thema duidelijk
- Gebruik van verkleedkleden

De jury beslist over de punten.

Thema's :

- De bruiloft
- Op vakantie
- Sprookje: Sneeuwwitje
- Het circus



De groep die de meeste punten heeft, heeft gewonnen.