

(MIS)LEID JE LEDEN!

Leiding zijn. Wil je daar met je aspi's wel eens bij stilstaan? En heb je zin om hen met de leiding zelf eens uit te dagen om na te denken over wat van een leid(st)er een goede leid(st)er maakt? Dan is dit spel zeker iets voor jou! Zowel voor grote als voor kleine groepen.

MATERIAALLIJST:

- * Stiften in twee kleuren (één kleur voor de aspi's, één voor de leiding)
- * Een kurk
- * Verf
- * Fietsbanden
- * Veel kaarten
- * 20 witte vellen papier
- * 20 oranje vellen papier
- * Timer

DOEL

Laat je leden kennismaken met de *do's* en de *don'ts* van leiding zijn. Hoe willen ze zelf als leiding zijn, wat houdt dat in, wat willen ze bereiken bij hun leden, enz.

'Wat voor een leid(st)er wil ik zijn?' - is de vraag van vandaag!

SPEL:

Je neemt het vandaag met de leiding op tegen je aspi's. En jawel, als leiding MOET je vandaag valsspelen! Zo ervaren je aspi's aan den lijve hoe het niet moet. Voor elke opdracht die je aspi's 'overleven', krijgen ze een ingrediënt om pannenkoeken mee te maken.

Voer de volgende opdrachten uit.

STIFTENoorlog

Alle spelers krijgen een stift en beplakken hun bovenlichaam met vellen papier. De stiften van de aspi's hebben een andere kleur dan die van de leiding. Het is de bedoeling zoveel mogelijk kruisjes op de bladen van de tegenpartij te zetten.

Tijdens het spel voegt de leiding extra regels toe:

- Je mag alleen volledige kruisjes zetten, een half telt niet.
- Je mag niet samenwerken om een kruis op iemand anders te zetten.
- Je mag stiften van de andere ploeg afpakken.
- Als leiding moet je maar één blad papier op je borstkast hangen.

Voor deze opdracht krijgen ze melk.

RIPPELSTIPPEL

Probeer het volgende zinnetje juist te zeggen: "Ik, Rippelstippel, met twee stippels, vraag aan Jantje Rippelstippel met drie stippels: hoeveel stippels heb jij?" Het eerste aantal stippels ('twee' in het voorbeeld) is het aantal stippels dat je zelf hebt. Daarna spreek je iemand aan (hier Jantje) en zeg je hoeveel stippels die persoon heeft (in dit voorbeeld 'drie'). Als je een fout maakt, krijg je er een stippel bij.

Om de stippels te zetten, kun je vingerverf gebruiken, of een kurk waarvan je een uiteinde in brand steekt en weer laat afkoelen.

Iedereen mag de stippels proberen te verstoppen door ze op hun been of arm te zetten. De ploeg met het kleinste aantal stippels wint.

Tijdens het spel is de leiding ontzettend streng. Bij elke aarzeling van de leden wordt een extra stippel gegeven. De leiding mag natuurlijk naar hartenlust aarzelen of zich verspreken.

Voor deze opdracht krijgen ze eieren.

KAARTENKAMP

Baken twee kampen af: één voor de leiding en één voor de leden. Vóór elk kamp span je fietsbanden. Het is de bedoeling zoveel mogelijk kaarten in het andere kamp te leggen. Je mag daarbij niet voorbij de fietsbanden. In elk kamp staat ook een tikker. Als je getikt wordt, moet je je kaart terugnemen.

De leiding speelt vals door meerdere kaarten tegelijkertijd neer te leggen, en door toch nog kaarten neer te leggen wanneer ze getikt werden.

Voor deze opdracht krijgen ze zelfrijzende bloem.

Tip! Geen fietsbanden of kaarten? Kies dan voor een ander obstakel en andere voorwerpen. Zorg er wel voor dat het valsspelen voor de leiding makkelijk blijft. Kies dus voor een voorwerp waarvan je er makkelijk veel kunt dragen.

TEKENRACE

Elke ploeg krijgt tien bladen papier. Die van de leiding zijn wit, die van de aspi's oranje. Elke ploeg moet op elk blad een ander voorwerp tekenen en de vellen verspreiden over het terrein. Bij de start van het spel krijgt elke ploeg opnieuw tien vellen. Het is de bedoeling dat je alle voorwerpen van de andere ploeg natekent.

Sabotage van de leiding:

- Pas je tekeningen aan tijdens het spel.
- Bind iemand vast aan een boom.
- Verplaats je tekeningen.
- Bewerk de tekening van de aspi's.
- Breng ongemerkt meer witte bladen in het spel.

Voor deze opdracht krijgen ze een kom en een klopper.

HINTS

Eén speler van elke ploeg beeldt voor de eigen ploeg zoveel mogelijk bekende personen uit. Ze mogen zelf kiezen wie ze uitbeelden en krijgen daarvoor één minuut de tijd. Niemand mag twee keer uitgebeeld worden.

Enkele sabotagevoorbereidingen die de leiding kan treffen:

- Zorg dat je als eerste aan de beurt bent.
- Spreek op voorhand af wie je gaat uitbeelden.
- Spreek een volgorde af zodat je bijvoorbeeld na één seconde al weet wie er uitgebeeld wordt.
- Maak de minuut van de leden korter of die van de leiding langer.

Voor deze opdracht krijgen ze een pan.

Tip! Ben je maar alleen? Zoek dan leiders of leidsters van een andere afdeling die dit spelletje willen meespelen.

EXTRA

Als ze alle ingrediënten verzameld hebben, kunnen je leden de pannenkoeken klaarmaken. Help hen daar niet bij. Wederom ervaren ze zo hoe het niet moet.

NABESPREKING

Dit is het BELANGRIJKSTE deel van het spel! Want wat vonden je aspi's er nu van? Vraag het hen tijdens het eten. Ze mogen hun frustraties gerust de vrije loop laten. Begeleid hen ten slotte om tot een antwoord te komen op de vraag van vandaag: **'Wat voor een leid(st)er wil ik zijn?'**

Vragen die daarbij kunnen helpen:

- Wat liep er niet goed vandaag?
- Wat was de oorzaak daarvan?
- Wat deed de leiding verkeerd?
- Wat zou de leiding beter wel doen?
- Hoe zou jij het opgelost hebben?
- Met welke zaken moet leiding rekening houden tijdens een spel?
- Welke zaken vind je zelf belangrijk voor een leid(st)er?

Laat ze tijdens of na de discussie een antwoord noteren op de vraag van vandaag: **'Wat voor een leid(st)er wil ik zijn?'**. Hiermee kunnen ze dan aan de slag als ze nog eens preleidingsvorming krijgen of als ze leiding worden.

INSPIRATIE NODIG OM VERDER TE GAAN?

CHIRO.BE/PRELEIDINGSVORMING!

