

DE SPIJKER OP ZIJN KOP

Doel

De jongeren laten ontdekken dat je problemen op de goede manier moet aanpakken.

Doelgroep

Jongeren tussen 11 en 18 jaar.

Tijd

30 minuten

Materiaal

- Twee grote blokken hout of boomstammen (min. 30 cm doorsnee)
- Spijkers
- 2 plastic hamers
- 2 normale hamers
- 2 mokers

Beschrijving

Verdeel de groep in twee teams. Geef elk team een boomstam of houtblok en hetzelfde aantal spijkers (afhankelijk van de grootte van de groep). Laat de hamers nog niet zien! Vertel dat ze de spijkers straks zo snel mogelijk helemaal in de boomstam moeten slaan. Het team dat als eerste alle spijkers erin heeft zitten is de winnaar.

Laat elk team in rijen achter hun boomstam of houtblok gaan staan. Maak een lijn op de grond waarachter de rij moet blijven staan. Op jouw startsein mag de voorste naar het houtblok komen en één keer slaan. Dan sluit hij zo snel mogelijk achter aan in de rij en mag de volgende over de lijn komen en één keer slaan. Net zo lang tot alle spijkers erin zitten.

Vertel dat er in verband met de veiligheid twee belangrijke regels zijn:

1. Mensen in de rij moeten *achter* de lijn blijven
2. Bij het slaan mag de hamer niet boven je hoofd uitkomen

Eerste keer

Als iedereen klaar staat, geef elk team dan een plastic hamer. Laat de groep even reageren, er komt waarschijnlijk protest. Doe net of je niet begrijpt wat het probleem is. Laat ze een aantal dingen benoemen waarom het niet kan.

Tweede keer

Deel dan de normale hamers uit en laat het spel starten. Teamleden achter de lijn mogen advies geven aan degene die slaat. Let goed op hoe de teams de opdracht aanpakken: helpen ze elkaar, gebruiken ze een tactiek, gaan ze voor snelheid of voor een goede techniek, etc. Dit kun je later gebruiken bij de terugkoppeling.

Derde keer

Leg het spel na een tijdje stil. Zeg dat het niet snel genoeg gaat en dat je daar een oplossing voor hebt. Ruil de normale hamers om voor de mokers en laat ze verder gaan, tot er een winnaar is.

Laat de groep na het laatste spel weer zitten. Vraag waarom in het eerste spel met de plastic hamer het niet mogelijk was om de spijker erin te slaan. Vraag dan hoe het ging met de normale hamers. Wat maakte het makkelijk en wat moeilijk? Vertel dat je in het leven ook het juiste gereedschap nodig hebt om dingen te laten werken. Maak dit concreet met een aantal voorbeelden die aansluiten bij de groep. Bijvoorbeeld: Wil je veilig kunnen internetten, dan moet je weten hoe je je privacy kunt beschermen. Wil je goede vrienden, dan moet je weten hoe vrienden met elkaar om gaan. Wil je een leuke relatie met je vriend of vriendin, dan moet je weten hoe je een relatie goed opbouwt en hoe je wijs om kunt gaan met liefde en intimiteit. Vertel dat de Bijbel vol zit met allerlei goed gereedschap, dat bedoeld is om jou te helpen in je leven. Geef een voorbeeld dat past bij de groep.

Ga dan door naar de derde variant, de mokers. Als je een probleem hebt dat je aan moet pakken in je leven, doe dat dan rigoureuus. Pak het probleem goed aan! Hoe beter en krachtiger de spijker op zijn kop is geslagen, hoe eerder hij verdwenen is. Vraag aan de groep wat voor problemen je bij je zelf kan aanpakken. Geef een aantal voorbeelden, bijvoorbeeld: minder gamen, niet zo boos worden, slecht over jezelf denken, stoppen met roken of werken aan een betere conditie. Soms is het verstandig om anderen erbij te betrekken om je te helpen. Pak hierbij terug op situaties die je tijdens het spel hebt gezien, waar ze elkaar hielpen of advies gaven. Je hoeft niet altijd alles zelf te doen!

Opmerkingen

- Het is mogelijk om meer dan twee groepen samen te stellen. Dan is er wel meer materiaal nodig.
- Laat het spel ook een keer plaatsvinden zonder dat de tijd wordt opgenomen, nu gaat het om het aantal slagen. Het aantal rake klappen. Maak dan de koppeling dat als je er de tijd voor neemt, dan kun je in de goede positie staan, richten, meten... Je denkt er over na!

Variant

Breng een extra spel element in door er een quiz van te maken met verschillende vragen. Laat de teams in een rij achter hun eigen houtblok staan. Geef elk team één grote dikke spijker. Stel steeds een vraag. Wie als eerste het goede antwoord geeft, mag een klap met de hamer geven op zijn spijker. Stel vooraf vast of alleen de voorste van elk team het antwoord mag geven, of ook andere teamleden. Na elke vraag wisselen de spelers van elk team. Ieder team begint met de plastic hamer. Na twee/drie goede vragen, krijgt een team de normale hamer. Dan na twee/drie goede vragen de moker. Het team dat als eerste zijn spijker in het hout geslagen heeft, wint het spel.

Na afloop van het spel kun je in gesprek gaan over de achtergrond en het doel, zoals hierboven beschreven.