

# VERWARRENDE CIRKELS

---

## Doel

- Teambuilding
- Laten ontdekken dat je door logisch nadenken en samenwerken tot een oplossing kunt komen

## Doelgroep

Tieners en jongeren

## Tijd

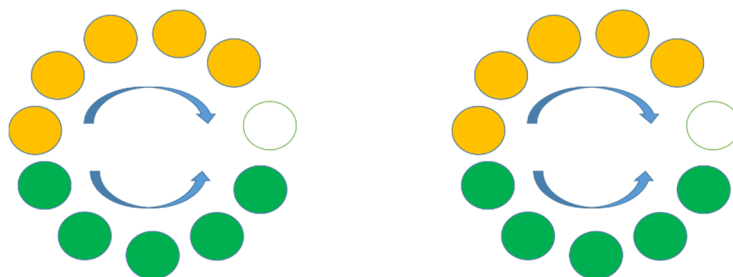
20 minuten

## Materiaal

- Een grote ruimte.
- 22 cirkels van circa 1 meter doorsnee (hoepels of van papieren vellen): tien cirkels in de ene kleur, tien cirkels in een andere kleur en twee witte.

## Beschrijving

Leg de 22 cirkels op de grond volgens het onderstaande patroon. Je vormt dus twee grote cirkels, die op geruime afstand van elkaar liggen. Op elke gekleurde cirkel/hoepel moet straks één deelnemer kunnen staan. In deze opzet is de opdracht geschikt voor een groep van twintig personen. Is je groep kleiner, dan kun je één cirkel maken. Je kunt de grootte van de grote cirkels eventueel wat aanpassen, door van elke kleur een van de kleine cirkels toe te voegen of weg te laten. Het is wel essentieel dat er van elke kleur evenveel cirkels liggen en dat er één extra (witte) cirkel ligt.



Vertel de groep dat je soms voor ingewikkelde problemen kunt komen te staan, die je met elkaar moet zien op te lossen. Dat gaan we vandaag testen.

Verdeel de groep in twee teams. Zorg dat er evenveel teamleden zijn als gekleurde rondjes per cirkel. Zet alle deelnemers ieder op een eigen rondje, met de gezichten in de richting van de pijlen. De witte rondjes/hoepels blijven leeg.

De opdracht aan beide teams is om zo snel mogelijk een rondje te lopen waarbij iedereen weer terug op zijn eigen plek komt. Het team dat dit als eerste lukt, wint. Er gelden de volgende spelregels:

- Je mag alleen over de rondjes lopen;
- Je mag alleen vooruit, je mag nooit een stap terug doen;
- Je mag degene voor je niet inhalen;
- Er mag maar één persoon tegelijk van plaats wisselen;
- Er mag op elk rondje maar één persoon staan.

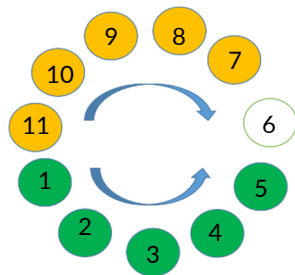
Geef een startsein en laat de teams aan de slag gaan. De kans is groot dat ze zich vastlopen, dat er niemand meer een kant op kan. Als dat gebeurt, moet iedereen weer terug naar de startpositie en het opnieuw proberen.

Wanneer je ziet dat de deelnemers niet verder komen, kun je een aantal hints geven. Bijvoorbeeld:

- Geef alle rondjes een nummer, zoals beschreven bij de oplossing hieronder.
- Geef eventueel daarbij nog de tip dat je dus even en oneven nummers hebt.
- Denk aan dammen (haasje over).

### De oplossing

De oplossing is het makkelijkst uit te leggen aan de hand van de genummerde rondjes. Nummer ze als volgt:



Loop de onderstaande stappen door terwijl je de deelnemers deze stappen laat zetten, zodat ze de oplossing ervaren en de opdracht met elkaar tot een goed einde brengen. Zodra het kwartje gevallen is, laat ze het dan zelf afmaken.

- De eerste stap is dat de voorste van groen op de witte cirkel gaat staan.
- Groen stapt hierbij op een *even* nummer. Dit betekent dat alle mensen die bij de start op groen staan, op *even* nummer moeten komen te staan. De mensen die op de gele cirkels staan bij begin, moeten op *oneven* nummers komen te staan. Dat is een handig ezelsbruggetje om te onthouden.
- De voorste van geel kan nu op nummer 5 (oneven) gaan staan.
- De tweede van geel kan van nummer 8 naar nummer 7 (oneven) verplaatsen.
- Nu kan de voorste van groen naar nummer 8 (even).
- Zo creëer je dus om beurten een 'haasje over'.
- De tweede van groen kan nu van plaats 4 naar plaats 6.
- De derde van groen kan nu van plaats 3 naar plaats 4.
- Nu kan de voorste van geel van plaats 5 naar plaats 3.
- De tweede van geel kan nu van plaats 7 naar plaats 5.
- Dan kan de derde van geel van plaats 9 naar 7.

- En de vierde van geel van 10 naar 9.
- Daarna de voorste van groen van 8 naar 10.
- Et cetera!

### Terugkoppeling

Bespreek met elkaar wat goed ging en wat niet. Wat maakte het lastig? Ontstond er frustratie? Hoe gingen jullie daarmee om? Waren er verschillen in hoe ieder daarmee om ging? Wat gebeurde er nog meer? Elkaar de schuld geven? Passiviteit? Waardoor kwam de oplossing? Had iemand die zelf bedacht of zou je die zelf bedacht kunnen hebben?

Maak de koppeling naar de praktijk. Gebruik hierbij voorbeelden uit je eigen leven, situaties die je tijdens het spel hebt gezien en vraag de tieners en jongeren naar voorbeelden uit hun eigen leven. Probeer met elkaar in gesprek te komen en ervaringen uit te wisselen. Elementen die je kunt bespreken:

- *Haastige spoed is zelden goed.*  
Als je ondoordacht en snel te werk gaat, kun je vast komen te zitten. Soms kun je beter vooraf de situatie (in alle rust) goed overzien en doordenken. Je vindt dan makkelijker een oplossing en kunt problemen vooruit zien, in plaats van erdoor overvallen te worden.
- *Een stap terug doen*  
Soms moet je een stap terug doen om vooruit te komen. Het voelt misschien als falen, maar het kan juist sterk zijn om te concluderen dat iets wat je bedacht hebt, niet werkt. Dan is het slimmer om te stoppen en opnieuw te beginnen, dan door te gaan met iets waarvan je weet dat de kans klein is dat het gaat lukken.
- *Hulp gebruiken*  
In onze maatschappij heerst een beetje de gedachte dat je zelf sterk moet zijn en je mannetje moet kunnen staan. Hulp van anderen inroepen of accepteren, voelt op de een of andere manier vaak als een teken van zwakte. Dat is vreemd. De Bijbel laat juist duidelijk zien dat God ons aan elkaar gegeven heeft, omdat we samen meer weten en verder komen. We zijn helemaal niet gemaakt om het alleen te kunnen. God heeft iedereen verschillende talenten en vaardigheden gegeven, we zijn juist sterk als we die weten te bundelen door goed met elkaar samen te werken en elkaars talenten te gebruiken.
- *Positieve feedback werkt sterker dan negatieve feedback*  
Als je benoemt wat goed gaat, versterkt dat de sfeer in een team. Het motiveert en stimuleert. Je komt daardoor met elkaar verder. Negatieve feedback, commentaar en kritiek verlammen juist de boel. Het demotiveert, geeft onrust en ergernis, waardoor je eerder stagneert dan verder komt.