

# VRAAG INPUT

## 5 manieren om ideeën en meningen te sprokkelen

Voelt iedereen zich goed in jouw groep? Vraag er eens naar, want zeker de stilleren zullen daar niet uit zichzelf over vertellen. Doe dat tijdens het jaar, tijdens een weekend en op kamp. 5 spelletjes om naar de 'happy'-factor te peilen:

### 1. VINGERS GOOIEN

Denk eerst even na wat je te weten wilt komen. Of ze het spel leuk vonden? Of ze nieuwe vrienden gemaakt hebben? Of ze zich goed voelen?

Stel je vraag en laat iedereen nadenken over **een score van 1 tot 5**. Verzamel alle vuisten in het midden en tel af van drie naar één. Bij één laat iedereen zijn score zien: geven ze 1, 2 of net 5 vingers?

Als het een gevoelig onderwerp is, kun je ook vragen dat iedereen zijn vingers toont **met de ogen gesloten**. Dan kun je eventueel iemand achteraf aanspreken als zijn score je verrast.

### 2. WASKNIJPER HANGEN

Hang een touw omhoog. Elke jongere krijgt een gepersonaliseerde wasknijper en geeft op het einde van de activiteit of op het einde van de dag zijn **wasknijper een plaats op het touw**.

Hoe hoger de wasknijper, hoe beter de persoon zich voelde of hij leuker hij het vond. Vraag meer uitleg als je dat nodig vindt.

Je kunt ook jongeren wasknijpers laten hangen **op delen van hun gezicht of hun lichaam**. Neus voor 'deze activiteit vond ik maar niks, dat stinkt', oren voor 'ik heb leuke dingen gehoord vandaag', mond voor 'dit wil ik nog zeggen',...



### 3. EMOTIE-VIERUURTJE

Geef elke patrouille **een zak M&M's**. Ze mogen nu hun eigen vieruurtje samenstellen, maar kiezen hun snoepjes op basis van hoe ze zich op dat moment voelen. Wie kiest een rode omdat hij gefrustreerd was? Of een gele omdat hij het spel superleuk vond? Blauw kan triest zijn of teleurgesteld, bij zwart heb je iets meegemaakt dat je snel wilt vergeten. Kies zelf welke kleuren je gebruikt of wat de kleuren betekenen.

Je kunt iedereen individueel één kleur laten kiezen of per groep de verschillende emoties aan bod laten komen. Bijvoorbeeld vandaag was vooral geel want het bosspel was heel leuk, maar er zitten toch een paar rode M&M's in het hoopje omdat enkele jongeren valsspeelden met de levenskaartjes.

## 4. VERBORGEN VRAAG

Iedereen krijgt **een naam van iemand anders uit de groep** en een verborgen vraag. De bedoeling is dat je tijdens de activiteit de vraag aan de persoon stelt.

Bedenk vragen of zinnen over de relatie tussen de vraagsteller en de persoon die antwoordt: "Kan ik je ergens mee helpen?", "Sorry dat ik vandaag...", "Wat ik vind dat je echt goed kan, is...",...

## 5. KIES JE RODE DUIVEL



Eentje om te doen met heel je groep. Baken het speelveld af en zeg dat het een voetbalveld voorstelt. Vraag nu aan iedereen om **een positie in te nemen op het voetbalveld** en een Rode Duivel te kiezen die bij hen past.

Zijn ze een Romelu Lukaku die meteen aanvalt?  
Of een Vincent Kompany die de leiding neemt?  
Of blijven ze eerder op de achtergrond zoals Thibaut Courtois?

Het is interessant om te zien welke plaats jongeren zichzelf geven in de groep. Er zijn uiteraard geen goede of foute antwoorden.  
**Iedereen is belangrijk om de match te winnen!**