

Doorgeven / estafette

© 2005 Speeltaal / Rond Je Stem - Alex Boon



Doel (Samenwerken om een object (t/m) boodschap door te geven)

- spraak - nazeggen (binnen een dynamische context)
- taal - expressie, imitatie, zinsbouw, geheugen
- Communicatie - luisteren, samenwerken, impuls geven, controleren, beurt nemen, timing

Omschrijving

Een team geeft een voorwerp, woord of zin door, of een combinatie hiervan. De voorwerpen kunnen klein en groot zijn, los of samenhangend. In het laatste geval kan bijvoorbeeld constructiemateriaal dienen om de laatste persoon een (verplicht) object te laten bouwen. Doel kan ook zijn: opruimen, blussen, dempen, vullen, hozen enz. Ook kan er een scène aan het eind van de linie worden gespeeld door bijv. poppetjes, waar voor zinnen moeten worden doorgegeven.

Objecten: doorgeven, doorgeven samen met een woord, doorgeven met als doel stapelen, doorgeven met als doel bouwen.

Woorden: doorgeven met als doel zeggen en onthouden, een zin bouwen.

Zinnen: idem. Doorgeven met als doel het vertellen van een verhaal of het spelen van een scène

Spanning: zoveel mogelijk, zo snel mogelijk (of tijdslimiet), zo mooi/origineel mogelijk (resultaat). Bij fouten (niet zeggen) worden handicaps toegevoegd (extra persoon, volgorde wijziging, straf tijd) of strafpunten uitgedeeld.

Criteria: juist nazeggen, luid nazeggen, acceptabel product aan het eind.

Strategie: doorgeven = doen wat je moet doen en direct klaarstaan voor wat komt.

Duur

20 á 30 minuten

Deelnemers:

Twee of 3 teams, of juist een hele groep als één team.

Doorgeven / estafette

© 2005 Speeltaal / Rond Je Stem - Alex Boon



Achtergrond

Het spel is ontstaan vanuit de behoefte om kinderen te laten samenwerken, om volgorde in de tijd, oorzaak en gevolg, bouwen, elkaar helpen te stimuleren. Non-verbale communicatie staat voorop, al worden er dan ook verbale uitingen gebruikt. Alles draait om contact, aanvoelen, reageren, onderdeel zijn van een beweging. Het eventuele resultaat is een verrassing of een beoordelings criterium.

Door het vormen van een keten en het doorgeven zelf ontstaat een werkende machine. Haperingen worden door de hele keten gevoeld (onderbreking van tempo, ritme, wachten, geen resultaat). Kinderen gaan elkaar tips geven, aanmoedigen of gaan werken met tempo ondersteunende acties als tellen, ritmisch scanderen, bewegen e.d. Eén en ander gaat op gevoel.

Door de seriële beweging ontstaat een zich doorlopende en in logische richting bewegende aandacht. Iedereen speelt een rol, wordt gezien. De spanning bij een lange reeks, hoog tempo en het te voorziene einddoel ontlaadt zich in een nieuwe aanzet aan het begin van de keten.

Door het 'product' ontstaat een oorzaakgevolg inzicht. Of er nu een bouwsel tot stand komt, een functie bestaat (hazen, vullen, verplaatsen, opruimen) of een verhaal getekend, verteld of gespeeld wordt - het resultaat is een gevolg van de toewijding. Het eindresultaat kan worden geëvalueerd door de groep zelf.

Door regels toe te voegen wordt het spel spannender en ontstaat een gevoel van competentie bij de groep. Terug in de rij, opnieuw beginnen, de begin en eindpersoon in de reeks laten rouleren, hoger tempo, ritme inbrengen, grotere objecten, moeilijker of vreemdere woorden, einddoel anders definiëren. De kinderen komen zelf met ideeën en proberen uit wat mogelijk is.

Kinderen gaan het principe in de praktijk gebruiken. De vraag om iets door te geven of aan te geven ligt voor de hand. Samen iets maken, elkaars handelingen observeren, elkaar helpen - allemaal praktische voorbeelden uit de praktijk die met een klein 'bruggetje naar' (er aan herinneren, er naar verwijzen, als voorbeeld gebruiken) het spel kunnen worden gemaakt.

De spelleider is onderdeel van de keten, maar kan er ook voor kiezen (vooral in aanvang) het spel te leiden - bijhouden wat de afspraken, de regels en de doelen zijn, maar ook de vergelijking trekken naar de houding en mogelijkheden van de kinderen voor, tijdens of na het spel.