

Laat de duo's één van deze opdrachten uitkiezen en voorbereiden (het materiaal zoeken, het spel goed begrijpen):

1. Blind vierkant

Bind de uiteinden van een lang touw aan elkaar. Iedereen wordt geblinddoekt. Plaats alle spelers nu langsheen het touw.

Enkel en alleen door met elkaar te praten, moeten ze nu met het touw in de hand in een vierkant gaan staan. Het touw moet, met andere woorden, na een tijd een perfect vierkant vormen.

2. Zwevend stoelenparcours

Per vier nemen de leerlingen een stoel vast aan de poten en houden die in de lucht. Eén leerling gaat op een bank staan, de leerlingen met de stoelen komen voor hem/haar staan. De leerling probeert nu de klas over te steken door van stoel tot stoel te stappen of te kruipen (op handen en knieën). Hij mag hierbij wel steun zoeken met de handen.

3. Over tafels lopen

Om de beurt wordt iedereen van de klas geblinddoekt. Je plaatst drie banken tegen elkaar in de lengte. De leerlingen lopen één voor één geblinddoekt over de banken heen. De andere leerlingen staan er rond en waarschuwen de geblinddoekte wanneer er gevaar dreigt.

4. Stijve plank

Alle leerlingen gaan in een kring staan, dicht bij elkaar. In de kring gaat één leerling staan die zich fel opspant: hij is de 'plank'. De leerling in het midden laat zich nu vallen (vooruit of achteruit) en de leerlingen in de kring vangen hem/haar zachtjes op en duwen hem/haar voorzichtig een andere richting uit.

5. Kringzitten

Iedereen gaat in een kring staan en draait zich nu zo dat hij voor zich de rug van diegene die voor zich staat ziet. De leerlingen komen nu telkens dicht en dicht naar elkaar toe geschoven. Op een teken, gaat iedereen zitten op de schoot van de leerling achter hem. Als jullie dicht genoeg tegen elkaar stonden, lukt het jullie normaal gezien om zo stevig in de kring te blijven zitten zonder dat iemand valt.

6. Draai eens rond een tafel

Alle leerlingen verdelen zich over twee tafels. De bedoeling is dat elke leerling van het groepje rond de tafel draait: langs boven starten en dan onderaan doordraaien. De andere leerlingen mogen hem helpen door te ondersteunen.

7. De prikkeldraad

Span een touw op 1,5 meter hoogte, bijvoorbeeld tussen twee palen. Alle leerlingen moeten over het touw geraken, zonder het aan te raken. Iedereen mag daarbij hulp bieden. Wie over het touw is, moet aan die kant van het touw blijven staan. Van die kant mag hij natuurlijk nog steeds hulp bieden. Wees voorzichtig bij deze opdracht en doe niets bij iemand anders wat je zelf ook niet graag zou hebben!

8. De stoel

De leerlingen gaan per twee staan. Iemand van elk duo wordt geblinddoekt, de andere speler zet een stoel ergens in het klaslokaal klaar. Hij moet z'n geblinddoekte medespeler nu tot aan die stoel gidsen zodat die persoon er op kan gaan zitten zonder te vallen.