

ICEBREAKER HOTBALL

In het kort

Je gaat samen met de leerlingen en schoolbegeleider in een kring staan. Een bal gaat in hoog tempo de groep rond. Degene die de bal vangt, zegt een woord/term wat te maken heeft met het bedrijf(sbezoek). En gooit de bal vlug naar een ander in de kring.

Opbrengst

Spanning weghalen, leerlingen in beweging krijgen voor de rest van het bezoek en voorkennis activeren.

Benodigheden

- Ruimte waar leerlingen kunnen lopen en praten
- Bal (of iets anders waarmee je kunt overgooien)

Aanpak

- Stap 1: Vraag de groep in een kring te gaan staan.
- Stap 2: Geef aan wat de bedoeling en aanpak is. Vertel dat ze een woord/term mogen noemen die met het bedrijf te maken heeft of wat ze verwachten te zien of te doen (bijv. computers, techniek, kinderen)
- Stap 3: Werp de bal naar een eerste leerling. Stimuleer een hoog tempo.
- Stap 4: Het 'spel' duurt niet langer dan twee minuten. Houd goed in de gaten of de leerlingen nog actief meedoen. Geef vlak vóór het einde aan: nog tien seconden!

Alternatief

Wedstrijdje

Verdeel de groep in tweeën en voeg een wedstrijdelement toe. De groep die de meeste, unieke woorden/termen heeft genoemd heeft gewonnen. Jij telt bij de ene groep en de schoolbegeleider telt in de andere groep het aantal woorden/termen.

Kennismaken

Wanneer de leerlingen uit verschillende klassen komen en elkaar nog niet kennen, kun je deze vorm ook gebruiken om kennis te maken. Als je de bal vangt, noem je je eigen naam én de naam van de persoon naar wie je de bal werpt. Je mag niet steeds naar dezelfde persoon gooien.