



Kennismakingsspellen

Woord vooraf



Aan het begin van het nieuwe verenigingsseizoen wijzigt de samenstelling van je groep. Er zijn kinderen en jongeren doorgestroomd naar de volgende club en er komen nieuwe leden bij. Het proces van groepsvorming begint daardoor opnieuw. De loop van dit proces is medebepalend voor de veiligheid en onderlinge sfeer.

Groepsvorming gebeurt altijd, ook als je hier niet bewust op inzet. Speel je hier wél bewust op in, dan kun je het proces sturen en positief beïnvloeden.

Kennismakingsspellen op de eerste avonden zijn daarbij essentieel, zodat jongeren de kans krijgen om elkaar te leren kennen. Hieronder vind je enkele kennismakingsspellen. Je kunt ze gemakkelijk aanpassen naar het niveau en de interesses van jouw groep.

Een hartelijke groet namens het team van de HHJO



Wim



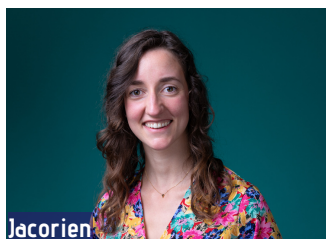
Marleen



Reinier



Niels



Jacorien



Tosanne

Ik zoek iemand die...



Actief

Creatief

Speluitleg

- Geef elk kind een bingo-kaart. In elk vakje staat een omschrijving.
- De kinderen lopen rond en stellen steeds één vraag aan een ander. Bijv: Speel jij een muziekinstrument? Zo ja, dan schrijft hij de naam van betreffend kind op. Daarna zoekt hij iemand anders op.
- Je kunt het aantal vakjes aanpassen aan je groepsgrootte.
- Wie heeft er als eerste een rij vol / de kaart vol / de meeste in bijvoorbeeld 10 minuten?
- Daarna kun je kort plenair enkele kinderen met hun talenten/eigenschappen in het zonnetje zetten

Een voorbeeld van de bingo-kaart vind je in bijlage 1.



Speluitleg

Verdeel de kinderen in kleine groepen van 3 of 4 personen. Laat ze met elkaar een beweging bij elke naam bedenken. Bijvoorbeeld:

- staan en een rondje draaien
- 3x klappen boven je hoofd
- hand omhoog en een lassobeweging maken
- been naar achteren omhoog en even vastpakken met je hand
- door je knieën zakken en weer omhoog
- een 'tingeling' aan je oorlel
- 2 stampen op de vloer
- in de militaire houding
- handen in je zij en een standbeeldhouding aannemen

Het groepje oefent elkaars gekozen beweging; noemt eerst de naam en maakt dan de beweging van elke persoon. Kinderen genieten ervan als dit na enkele keren oefenen bijna vlekkeloos en synchroon als groep lukt.

Ga met de hele groep in een kring zitten of staan. Laat elk groepje hun namen en bewegingen uitvoeren voor de rest van de groep. Daarna doe je betreffende namen en bewegingen nog een keer met de hele groep. Sommige namen en bewegingen blijven hangen. Uiteraard kun je aan het eind van de avond de bewegingen nog eens herhalen.

Domino



Speluitleg

Domino kennen we doordat elke steen aan een andere steen gekoppeld wordt. Zorg voor een even aantal in de groep. Bij dit spel lopen de kinderen of jongeren kriskras door elkaar.

Ronde 1: Zoek zonder te praten iemand die iets hetzelfde heeft als jijzelf. Bijvoorbeeld dezelfde hobby, dezelfde kleur horloge, allebei een haarband, allebei op hockey, allebei een hond, allebei een folderwijk, allebei zwart-rode sportschoenen, enz. Je mag niet praten, maar alleen gebaren naar elkaar om duidelijk te maken dat jullie iets hetzelfde hebben.

Als iedereen een duo heeft gevormd, vertellen de duo's plenair wie zij zijn: 'Wij zijn ... en ..., en allebei hebben we'

Ronde 2: De duo's moeten zich net als in ronde één koppelen, totdat één lange groepsdomino ontstaat. Dit keer mag er wel gepraat worden. Als het gelukt is, kun je de gevonden overeenkomsten langslopen.

Op volgorde



Speluitleg

Gedurende deze opdracht mag er niet gepraat worden. De deelnemers mogen wel gebaren tijdens de opdracht. Trek een lange rechte lijn door de ruimte/zaal. Dit kan een denkbeeldige lijn zijn, maar je kunt ook een lijn op de grond maken met tape of een touw neerleggen. Geef steeds de opdracht om op volgorde te gaan staan. Wanneer de groep op volgorde op de lijn staat, ga je naar de volgende opdracht. Bijvoorbeeld:

- Alfabet van voornaam of achternaam: A aan de linkerkant en Z aan de rechterkant.
- Lichaamslengte: de kleinste links, de grootste rechts.
- Haarkleur: de lichtste kleur links, de donkerste kleur rechts.
- Oogkleur: de lichtste kleur links, de donkerste kleur rechts.
- Grootte van handen.
- Schoenmaat.
- Kleur van de kleding.
- Postcode
- Huisnummer
- Geboortedatum

Variatie

Kies 2 jongeren die de anderen in goede volgorde zetten.

Spinnenweb



Speluitleg

Leg de eerste connecties tussen kinderen met alleen een bol wol!

1. Vorm met de kinderen een kleine kring. Iemand zegt een naam en gooit de bol wol naar die persoon, maar de eerste persoon blijft een stukje van de wol vasthouden. Nr. twee gooit naar nummer drie, zegt de naam van dit kind, maar houdt ook een stukje wol vast. Zo gaat dit verder totdat iedereen minstens éénmaal de bol wol heeft gekregen. Nu heb je een mooi spinnenweb.

2. Zorg dat iedereen goed onthoudt van wie je de bol kreeg en naar wie je hebt gegooid. Het is nu tijd voor de terugweg: gooi de bol wol terug naar de persoon voor je.

Een variant hierop is:

- Maak in twee groepen een zo groot mogelijke spinnenweb. Als dit klaar is, gooi je een strandbal in het spel. Deze wordt nu met behulp van het spinnenweb van het ene naar het andere groepje geworpen. De bal mag de grond niet raken. Spinnenwebben met veel gaten hebben hier natuurlijk een nadeel.

Amerikaans liften



Speluitleg

Even iets anders dan namen leren kennen door krantenmeppertje kan met Amerikaans liften.

Zet iedereen in een kring. En leg de onderstaande liftgebaren uit.

1. Met beide handen tegelijk klappen op je knieën.
2. In je handen klappen.
3. Linker duim omhoog steken en over je schouder bewegen.
4. Rechter duim omhoog steken en over je schouder bewegen

Herhaal stap 2 tot 5

Eén persoon begint met liften. Bij het opsteken van de linker duim noem je je eigen naam en bij het opsteken van de rechter duim noem je naam van iemand anders. Deze persoon die dan zijn eigen naam hoort zegt bij zijn linker duim zijn/haar eigen naam en de bij de rechterduim de naam van weer iemand anders. Dit gaat door totdat iemand zich vergist of vergeet te liften. Diegene is dan af.

Tip: doe eerst een oefenronde zodat iedereen aan het spel went en alvast oefent met de namen. Wanneer iedereen het spel onder de knie heeft kan het tempo opgevoerd worden.

Twee waarheden, één leugen



Speluitleg

Een leuk kennismakingsspel dat je plenair of in tweetallen kan spelen, met als doel erachter komen wat de waarheid is. Ontdek het met elkaar!

Iedereen bedenkt 3 dingen over zichzelf. Twee daarvan zijn waarheden, één daarvan is een leugen. Laat om beurten iemand zijn drie weetjes vertellen. De groep kan daarna gezamenlijk stemmen welke van de waarheden zijn.

Wanneer je het spel in tweetallen speelt is het leuk om na een aantal minuten te wisselen, zodat je meerdere personen leert kennen.

Tip: laat een paar deelnemers aan het einde benoemen wat ze te weten zijn gekomen van een ander.

Stoelenrace



Speluitleg

Actief kennismaken kan met dit dynamische spel.

Laat alle deelnemers in een cirkel op stoelen zitten, maar met één 1 stoel te weinig. Degene die geen stoel heeft gaat in het midden staan en zegt zijn/haar naam. Diegene noemt een eigenschap, ervaring, kleur of kledingstuk. Bijvoorbeeld:

- Ik ga graag op vakantie in Frankrijk!
- Ik woon in Amsterdam!
- Ik hou niet van pizza!
- Ik heb 3 zussen!
- Ik sport meer dan 2x per week!
- Ik heb witte schoenen aan!

Iedereen die zich herkent in de uitspraak moet dan opstaan en zo snel mogelijk een andere stoel vinden. Degene die in het midden staat probeert ook zo snel mogelijk een stoel te vinden. De deelnemer die overblijft (en dus geen vrije stoel kon vinden) is de volgende die zijn/haar naam noemt en een eigenschap.

Tip: probeer het spel persoonlijk te maken door vooral dingen over jezelf te noemen.

Marshmallow challenge



Speluitleg

Ontdek elkaar en je eigen tekentalent met dit kennismakingsspel!

Laat de kinderen twee kringen maken, één binnen en één buiten kring. Zorg ervoor dat de kinderen van de binnen- en buitenkring elkaar aankijken. Elk kind krijgt een blad en een potlood en schrijft daar zijn eigen naam op. Je wisselt nu telkens jouw blad met de persoon voor je. De spelleider geeft telkens een opdracht bijv. teken de neus van de persoon voor je. Daarna worden de bladen terug gegeven (heeft iedereen dus weer zijn eigen blad) en schuift de buitenste kring een persoon door. De spelleider geeft opnieuw een tekenopdracht (teken nu het oog/oor/mond/haar). Dit gaat zo door totdat de spelleider alle onderdelen van het zelfportret heeft genoemd. Toon nu maar het resultaat!

Tip: naast alle lichaamsdelen kan de spelleider ook de opdracht geven om bijvoorbeeld het favoriete dier erbij te tekenen.

Snelle ruil



Speluitleg

Een spelletje zoek de verschillen, maar dan in real life.

Verdeel de kinderen in twee groepen en stel ze tegenover elkaar op. Team A krijgt een snelle observatieperiode (15 tot 30 seconden) waarin ze zoveel mogelijk dingen moeten onthouden over degene die voor hen staan. Daarna draait team A zich om, terwijl team B zoveel mogelijk dingen aan hun uiterlijk veranderen.

Alles, van het veranderen van de volgorde van de opstelling tot het ruilen van schoenen met iemand of het veranderen van uw kapsel, is toegestaan. Na ongeveer 45 seconden draait team A zich weer om en krijgt 5-10 minuten om alles uit te zoeken wat er veranderd is. De tijd kan aangepast worden aan de grootte en leeftijd van de groep.

Leren door herhaling



Speluitleg

Ik ga op reis en ik neem mee... Een koffer Ik ga op reis en ik neem mee... Een koffer en geld Ik ga op reis en ik neem mee... Een koffer, geld en een duikbril Ik ga op reis en ik neem mee... Een koffer, geld, een duikbril en ...

Bijna iedereen heeft dit spel wel eens gespeeld. Ook jij kent het spel vast wel. Bij het werken met kinderen kun je deze spelvorm goed gebruiken als verwerkingsvorm. Wat je zelf zou doen, zie je ook de kinderen doen: bij het herhalen kijk je naar de personen die voor jou geweest zijn, om zo te herinneren wat ze hebben gezegd.

In bijlage 2 vind je voor jou als leidinggevende een paar ideeën om deze spelvorm in te zetten. Welk thema behandel jij dit seizoen? Bedenk eens hoe je deze vorm zou kunnen gebruiken.

Probeer het maar eens uit! Veel kinderen vinden dit leuk om te doen.

- Je kunt de moeilijkheidsgraad aanpassen aan je groep
- Houd de vaart erin
- Is je groep te groot? Verdeel dan de kinderen over 2 of 3 groepen. Zet dat groepje mét leidinggevende in een kring. Elke kring speelt dan zijn eigen spel.
- Tijd: maximaal 10 minuten.

Woordketting



Speluitleg

Het spel 'Naamketting' kent bijna iedereen. Bijvoorbeeld met Bijbelse namen: Noem steeds een naam uit de Bijbel die begint met de laatste letter van de vorige naam. Daniël – Levi – Izak – Kleopas – ... Dit principe kun je gebruiken bij een verwerking.

Verdeel de kinderen in groepjes van 3 of 4 personen. Geef ze een vel papier en een pen of stift. Laat hen met elkaar een woordketting maken en opschrijven.

- Het is handig als het om een breed thema gaat. Dus niet bij één specifiek Bijbelverhaal, maar bijvoorbeeld bij 'Kerst / discipelen / woestijnreis / Esther / schepping'. Dan kunnen de kinderen alle kanten op met hun gedachten.
- Loop rond, help zonodig. Als elk groepje minimaal 5 woorden heeft, geef je het sein om het laatste woord af te schrijven en te stoppen.
- Lees elke woordketting voor. Of laat de kinderen dit zelf doen.
- Kinderen kunnen heel vindingrijk zijn en verrassende woorden opschrijven. Laat ze zelf uitleggen waarom hun woord bij het thema past.
- Is dit te moeilijk voor jouw groep? Bedenk dan zelf woorden.
 - Zet elk woord op een strook. Laat ze de stroken ophangen of opplakken als woordketting.
 - Als je elk groepje andere woorden geeft, leren ze ook van de andere groepen als je daarna alle woordkettingen met elkaar leest.
 - Of geef de woorden op een werkblad en laat ze in tweetallen een woordketting opschrijven. Daag hen uit door daarna nog zelf 1 of 2 woorden zelf te bedenken

Ballonnen-weetjes



Speluitleg

Benodigdheden:

- 1 ballon per deelnemer (plus een paar extra voor reserve) en bij voorkeur in dezelfde kleur.
- Kleine papiertjes (± 5 x 5 cm)
- Pennen/stiften
- Eventueel: een prikker/speld

Vorbereiding (5-10 min):

1. Verdeel pennen en papiertjes.
2. Laat iedereen één feit over zichzelf opschrijven, iets wat niet direct zichtbaar/merkbaar is. Het kan ook een leuk, opvallend of grappig feitje zijn. Anderen mogen dit niet zien.

Bijvoorbeeld:

- Ik werk bij de slager.
 - Ik heb een schildpad al huisdier.
 - Ik kan echt niet tegen kietelen.
3. De briefjes worden opgevouwen en in een ballon gestopt.
 4. Iedereen blaast zijn/haar ballon op en knoopt 'm dicht.
 5. Verzamel de ballonnen in het midden van de ruimte.

Spelverloop (15-20 min):

1. Eén voor één pakt iemand een willekeurige ballon (niet de eigen!).
2. De ballon wordt lek geprikt of kapot getrapt.
3. De deelnemer leest het weetje voor aan de groep.
4. De groep mag raden bij wie het weetje hoort.
5. Daarna geeft de juiste persoon zichzelf toe en vertelt eventueel wat meer.

Tip: Je kunt er een spelelement van maken door punten te geven aan wie het goed raadt.

Variaties & Tips:

- Introverte groep? Laat mensen het weetje voorlezen zonder raden, en de schrijver vertelt daarna wie hij/zij is.
- Grote groep? Laat deelnemers in tweetallen werken om het sneller te laten verlopen.
- Thema toevoegen? Vraag om een weetje rond een thema zoals: 'vakantie', 'school', 'hobby', 'gekte ervaring'.

Speeddate met diepgang



Speluitleg

Benodigdheden:

- Stoelen (de helft van het aantal deelnemers, in twee rijen tegenover elkaar)
- Timer of stopwatch
- (Optioneel) kaartjes met vragen

Vorbereiding:

1. Zet stoelen op in twee rijen tegenover elkaar.
2. Zorg dat iedereen weet dat het om kennismaking gaat, geen 'echte date'.
3. Bereid enkele voorbeeldvragen voor of laat deelnemers zelf kiezen.

Spelverloop:

1. De deelnemers nemen plaats in twee rijen tegenover elkaar.
2. Iedere ronde duurt 2-3 minuten. Elke duo bespreekt 1 of 2 vragen.
3. Na elke ronde schuift één rij een stoel door zodat er nieuwe duo's ontstaan.
4. Herhaal dit 5 tot 8 keer.

Voorbeelden van verdiepende vragen:

- Wat is iets wat mensen vaak niet over jou weten, maar wel belangrijk is?
- Wat vind jij echt belangrijk in een vriendschap?
- Welke Bijbelse persoon is voor jou een groot voorbeeld?
- Wat zou je doen als je nergens bang voor was?
- Wat maakt jou blij, ook op een slechte dag?
- Welke Psalm/lied vind je heel mooi en waarom?
- Wat is iets waar je trots op bent?
- Wat zou je doen met een jaar volledige vrijheid en geld genoeg?
- Wat zou je willen dat mensen meer van jou wisten?
- Wat vind je het leukste aan jezelf?

Naam:

Ik zoek iemand die...

... een huisdier heeft 	... graag knutselt 	... wel eens in Duitsland is geweest 
... even groot is. 	... een keer iets heeft gewonnen 	... in het ziekenhuis gelegen heeft 
... een muziekinstrument bespeelt. 	... van pannenkoeken houdt. 	... thuis de oudste is 
... niet bang is voor spinnen 	... houdt van voetballen 	... goed kan rekenen 

Bijlage 2 – voorbeelden leren door herhaling

➤ Een mooi Bijbelverhaal vind ik...



- Laat elk kind eerst minimaal drie mooie Bijbelverhalen bedenken. Daarna begin je het spel.
- Bij jonge kinderen kun je ook in tweetallen werken.
- Op deze manier is het een laagdrempelig en eenvoudig spel, want ieder antwoord is goed. Het spel kun je dan ook spelen in het kader van groepsvorming.

➤ Bij Kerst denk ik aan...

- Ook hier geldt weer: Laat de kinderen eerst zelf nadenken over mogelijke antwoorden. Dat voorkomt lang nadenken als ze aan de beurt zijn.

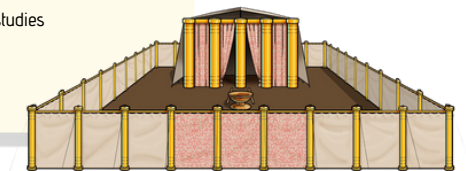
➤ Een persoon uit de Bijbel die op God vertrouwt is...

- Mooi bij je Bijbelstudie of vertelling die over het vertrouwen op God gaat.
- Zo nu en dan kun je een toelichting vragen of geven (heel kort!) bij een persoon die genoemd wordt.



➤ In de tabernakel

- Dit past mooi als je meerdere keren over de tabernakel hebt gewerkt.
- Mogelijke antwoorden: ... wordt er geofferd – zie ik een priester lopen – klinkt de zegen – staat het reukofferaltaar – is God aanwezig – hangen mooie gordijnen – moeten priesters hun voeten wassen –
- Als dit te moeilijk is, kun je ook zelf de aanvullingen bedenken en omzetten in rebusvorm. Laat elk kind of tweetal de rebus oplossen. Daarna speel je het spel.
- Tijdens het spel komt terug wat ze in de vertellingen of Bijbelstudies met elkaar besproken hebben.
- Dit kan natuurlijk ook met een ander thema waar je meerdere keren over hebt gewerkt.



➤? Wat past bij jouw groep en thema?