

Kennismakingsspelen

Namen noemen;

De spelers zitten in een kring op een stoel. E?n van de spelers, Kees, begint het spel. Hij roept een naam, bijvoorbeeld Piet. De speler die rechts van Chris zit moet nu zo snel mogelijk rechtop gaan staan. Chris gaat nu verder en noemt een andere naam. Zodra de groep is ingespeeld, maak je het moeilijker. Nu worden er twee namen genoemd. Vanaf Raymond tot aan Sandra opstaan. Let op: de eerste naam is belangrijk. Die blijft zitten en zet de volgende actie in gang. Als een verkeerde speler opstaat of een speler niet opstaat, wordt dat beloond met een strafpunt. Wie haalt de minste strafpunten?

Krantenmeppertje;

De spelers zitten of staan in een kring. In het midden staat Koert met een krant, opgerold in de hand. Iemand uit de kring, aangewezen door de leider, noemt de naam van Janette die in de kring zit. Koert moet proberen dan zo snel mogelijk op de kni?n van Janette te slaan. Als Janette voor de klap snel een andere naam noemt, dan heeft ze geluk. Noemt ze een verkeerde naam, of is ze te laat, dan is zij de krantenmeppster.

Spinnenweb;

De spelleider werpt een bolletje wol naar een medespeler, maar houdt zelf het begin van de draad vast. Deze medespeler vangt de bol, roept zijn naam, pakt de draad vast en werpt de bol naar iemand anders. Deze roept ook weer zijn naam en gooit verder. De rest spreekt voor zich. Als dit allemaal is gelukt, herhaal je het werpen in tegengestelde richting. De draad wordt zo weer opgerold. Zou he tlukken de naam te noemen naar wie je de draad toewerpt?

Namen-associatie-spel;

Bepaalde gedrags,- of uiterlijke eigenschappen blijft iemand altijd bij. Daar associeer je iemand mee. Dus nu kan je er bewust mee omgaan. Iedereen staat in de kring. De spelleider begint met het roepen van zijn eigen naam. Daarbij maakt hij een bepaalde beweging, zoals een buiging. De volgende in de kring (met de klok mee) noemt ook zijn of haar naam en maakt hierbij een andere beweging. Zo gaat de hele kring rond. Hierna ga je weer de kring rond, maar moet je steeds de namen en bewegingen van de vorige mensen opnoemen en voordoen. Dus de eerste persoon in de kring doet alleen zijn eigen naam en beweging, maar de laatste in de kring moet alle voorgaande namen en bewegingen doen.

De naam laten horen;

Er zijn groepjes gemaakt. De deelnemers staan achter elkaar met de gezichten in ??n richting. De voorste noemt zijn naam, daarna nummer twee en zo het rijtje af. Het is de bedoeling dat iedereen om de beurt zijn naam in verschillende emoties presenteert (verdrietig, vrolijk, bang, verlegen)

Spinnenweb (2);

De spelleider werpt een bolletje wol naar een medespeler, maar houdt zelf het begin van de draad vast. Deze medespeler vangt de bol, en werpt de bol naar een ander, terwijl hij het draad vasthoudt. De laatste rolt het draad terug naar de persoon van wie hij als laatste de bol kreeg. Tijdens het oprollen vertelt hij iets over zichzelf, zoals naam, over zijn woonplaats, broertjes en/of zusjes, school, werk, ouders, interesses.

Namenuitleg;

Vertel een verhaal over je naam. Waar komt het vandaan en wat is de achtergrond van je naam? De andere mensen moeten zeggen of het verhaal fictief of non-fictief is.

Amerikaans liften;

De spelers zitten in een kring op een stoel. Er wordt afgenummers. Nummer 1 begint met het spel. Op teken van deze speler gaan alle handen in de lucht, dan slaat ieder op de knie, klapt in de handen en knipt met de vingers om beurten boven de linker en rechter schouder. Goed onthouden dus: klap in de handen, knip links, knip rechts. Bij het knippen in de vingers links, roept nummer 1 zijn eigen naam en bij het knippen rechts over de schouder roept hij de naam van iemand in de kring. Die neemt de beurt over. De groep slaat weer op de knie en klapt in de handen, allen knippen links, terwijl degene zijn naam noemt, allen rechts knippen, terwijl degene nu een andere naam noemt. Zo gaat verder. Wie het ritme verstoort, of de verkeerde handeling uitvoert, moet opstaan.

Rebusnaam;

Geef iedereen een stuk papier; hierop moet iedereen in rebusvorm zijn eigen naam tekenen.

Het vraagspel;

De groep splitst zich in tweetallen. Elk tweetal mag vier minuten lang aan elkaar vragen stellen over hobby's, afkomst, leeftijd, naam, familie, etcetera. Na vier minuten mogen er geen vragen meer worden gesteld. De spelleider stelt nu een vraag over je partner, deze vragen kunnen over van alles gaan. Zonder te vragen of te kijken schrijf je het antwoord op. Als iedereen het antwoord heeft opgeschreven, controleren de partners elkaars antwoord. Is het antwoord goed, dan krijg je een punt. Als het fout is, krijg je geen punten. Als dat is gebeurd, gaat iedereen een andere partner zoeken, en start het verhaal opnieuw. Zo doe je het in totaal vijf keer (iedereen heeft elke keer een andere partner). Aan het eind gaat iedereen staan. De spelleider gaat dan vragen wie er een vraag goed heeft. Iedereen die een of meer vragen goed heeft, blijft staan, heb je geen vragen goed, dan ga je zitten. Zo gaat de spelleider door. Degene die de meeste vragen goed hebben, blijven dus het langste staan.

Wie ben ik?;

Iedere speler krijgt een kaartje op zijn rug gehangen, met daarop de naam van een bekend persoon, stripfiguur, of popband.

Het is de bedoeling dat je door middel van vragen stellen aan andere spelers erachter komt wat er op jouw kaartje staat. Je mag alleen vragen stellen waarop met "ja" of "nee" kan worden geantwoord. Je mag aan iedereen vragen stellen. Krijg je van iemand op je vraag nee te horen, dan moet je een andere speler opzoeken om vragen aan te stellen. Het accent van dit spel ligt duidelijk op kennismaking. Vandaar ook dat je na een nee antwoord op zoek moet gaan naar een andere speler. Wie raadt het snelst wie of wat er achter op zijn rug staat. Als variant kun je ook nog kijken wie er binnen een bepaalde tijd het meeste goede oplossingen heeft.

Ladderspel;

Benodigdheden

Kaartjes met namen van de deelnemers

Touw

Knijpers/paperclips

Spelletjes (15)

De kaartjes met de namen van de deelnemers erop worden aan een lijn gehangen. Dit is de ladder. In het midden van de lijn komt een knijper te hangen. Dit is de hoogste sport van de ladder. Alle deelnemers kunnen elkaar nu gaan uitdagen met kleine korte spelletjes. Degene die wordt uitgedaagd, mag het spel bepalen. De winnaar mag zijn kaartje verwisselen met de verliezer om zodoende zo dicht mogelijk bij de hoogste sport op de ladder te komen. Er mag niet meer dan twee plaatsen hoger worden uitgedaagd.

Voorbeelden voor spelletjes:

? Touwtrekken

? Jeu de Boules

? Rondje om het terrein rennen

? Touwtje springen

? Balanceren van een vlaggetje/pion op de vinger

? Boter-Kaas-en-Eieren

? Rebus

? Armworstelen

? Het langst op een mok gaan staan

? Elkaar aan het lachen maken

? Galgje

? Emmer water halen

? Elkaars flessen omgooien

? Penalty schieten

MikMak;

Je begint met een kennismakingsrondje waarbij iedereen twee keer zijn naam noemt. Vervolgens krijgt een deelnemer als eerste de beurt om een vraag aan iemand anders te stellen.

Deze persoon moet bij naam genoemd worden. Degene die antwoord moet geven mag geen 'ja' en 'nee' zeggen en mag ook niet wijzen. Doet hij dat echter wel dan krijgt hij een MikMak (een stip met een warme kurk). Daarna stelt diegene een vraag aan een ander persoon uit de groep. Om de tien minuten wordt er gewisseld. Het is ook leuk om voor een vraag het woord 'MikMak' te laten zeggen. Vergeet de deelnemer dit dan volgt dezelfde procedure (met die kurk dus).

Ik leg een ei voor [naam];

De spelers staan in een kring, de armen ingehaakt. Een speler gaat hangen aan de armen van de burens en zegt: "Ik ben kippetje Bob, ik lig op stok en ik leg een ei voor kippetje "Marlies". Marlies gaat op haar beurt hangen en legt een ei voor een ander.

Blub blub, Wie roept;

Iedereen ligt in een kring met voor zijn gezicht een bakje met water. Iedereen behalve een persoon, ligt met zijn gezicht in het water. Die persoon roept een naam, hapt lucht en steekt zijn gezicht ook onder water. De persoon wiens naam geroepen werd, heft zijn gezicht uit het water, roept zo vlug mogelijk een andere naam uit de groep, hapt lucht en steekt zijn gezicht terug in het water. Zo gaan we verder tot ...

Blaas uit die kaars;

Een persoon wordt geblinddoekt. In de kring wordt een brandende kaars doorgegeven. Degenen die de kaars doorgeeft zegt telkens: "Alstublieft". De ontvanger antwoordt vriendelijk met "dankuwel". De geblinddoekt speler moet proberen de kaars uit te blazen.

Stapelen!!;

Iemand roept "stapelen" en een naam; de persoon met de genoemde naam loopt weg, de andere moeten trachten op deze persoon te gaan liggen. Vanaf dat het de persoon teveel wordt kan hij op zijn beurt "Stapelen" roepen en een naam, enzovoort.

Geheim agent;

De groep wordt verdeeld in twee ploegen en zij plaatsen zich met de rug naar elkaar (min. 3m van elkaar). De spelleider neemt van elke groep een persoon en plaatst deze met de rug naar elkaar in het midden. De anderen mogen zich omdraaien. Door tekenen en schijnbewegingen te maken moeten ze hun de persoon uit hun groep duidelijk maken wie achter hem staat. Nadat een van de twee werd geraden, begint het spel opnieuw.

Handen voelen;

De spelers worden verdeeld in twee gelijke groepen. Een groep vormt een cirkel, met de gezichten naar buiten en de ogen geblinddoekt. De andere spelers kiezen een partner en laten hun handen voelen. Na een tijdje laat men de handen los en de

buitenste spelers geven hun handen willekeurig aan geblinddoekten. Wie voelt het eerst de handen van zijn/haar partner?

Ik draai rond;

Iedere deelnemer krijgt een blaadje met de naam op van een andere deelnemer. De bedoeling is dat je na het startsein drie keer rond de persoon loopt wiens naam op jouw blaadje staat. (het probleem ligt hem en het feit dat iedereen dit moet doen)

Ik speel met de voeten van;

Alle spelers zitten op stoelen in een kring. In de kring staat een speler. Die zegt: "Ik speel met de voeten van ..." (hier noemt hij 3 namen van kinderen). Deze personen moeten dan van plaats verwisselen. De speler in het midden moet trachten een van de vrijgekomen stoelen te bemachtigen. Wie overschiet begint opnieuw.

Ik zit in 't groen en ik hou van;

Spelers zitten in cirkel op een stoel. Een persoon staat in het midden. Er is een vrije stoel. De eerste speler links van de vrije stoel gaat op de stoel zitten en zegt: "Ik zit". Er is nu een andere stoel vrijgekomen. De speler links van deze stoel gaat erop zitten en zegt: "In't groen". Weer komt er een andere stoel vrij. De speler links ervan gaat erop zitten en zegt:

"En ik hou van [naam]". De genoemde speler gaat op de vrijgekomen stoel zitten. Nu moet de speler in het midden proberen om te gaan zitten op de laatst vrijgekomen stoel vooraleer de eerste speler links erop gaat zitten en zegt: "Ik zit". Degene die niet kan gaan zitten komt in het midden.

Kijk je goed;

De spelers gaan in tweetallen tegenover elkaar staan. Ze bekijken elkaar een tijdje. Dan draaien ze de rug naar elkaar toe. Een van beiden verandert iets aan zijn/haar uiterlijk. Wat is er veranderd? Variatie: Zelfde werkwijze, maar nu stelt de spelleider een vraag: bv. Wat is de kleur van de trui van je partner. Regelmatig wordt er gewisseld van persoon.

Stand in de mand;

Een speler staat in het midden van de cirkel met een bal. De middenspeler roept: "Stand in de mand en de bal is voorrrrrr..." gooit de bal omhoog waarbij hij een naam roept. Iedereen stuift snel weg en de persoon wiens naam is geroepen komt aangelopen en probeert de bal te vangen. Hij moet dan de bal tussen de benen rollen van iemand die het dichtsbij staat. Bij dit persoon wordt een strafpunt geteld. En hij moet vervolgens in het midden van de kring staan en het spel gaat weer verder. Wie heeft als laatste de meeste strafpunten?

Pangpang;

De spelers staan in een cirkel. E?n persoon staat in het midden. Hij draait rond zijn as en schiet een persoon uit de cirkel dood door hem aan te wijzen en te zeggen: "Pang, Tom". Tom gaat dan neerzitten. De spelers rechts en links van Tom draaien zich ??n keer rond hun as en schieten elkaar dood. Degenen die eerst kan schieten wint. De gedode speler gaat dan neerzitten, de winnaar gaat in het midden staan en Tom mag terug rechtekomen. Zo spelen we tot er slechts twee personen overblijven. Op het einde zetten deze twee zich rug aan rug. Zoals bij een echt duel stappen ze weg van elkaar. Er mag geschoten worden als er verkeerd wordt geteld: bv. ??n, twee, drie, vier, zes. De beste cowboy is gekend.

Telefoontje;

Iedereen zit, hand in hand, in een kring, behalve 1, die in het midden staat. Iemand wordt aangeduid. Hij zal een telegram versturen. Hij zegt: "Ik stuur een telegram naar ?", met iemands naam erbij. Hierna knijpt hij in een van de 2 handen die hij vasthoudt, waarna hij zegt: "? en hij is vertrokken". Het handknijpen wordt nu doorgegeven: het is de telegram. Dus, als iemand naast jou in je hand knijpt, knijp jij in de andere hand die je vasthoudt. Als de telegram aangekomen is, zegt de persoon naar wie hij werd verzonden. De persoon in het midden moet proberen de telegram te onderscheppen, door te raden bij wie hij nu is. Hij mag slechts 3 keer raden. Variatie: zet ergens halverwege enkele "telefooncentrales", die moeten rinkelen nadat ze de telegram doorgaven.

Hang en valspel;

De groep staat in een kring en legt de armen bij de burens over de schouders. De leiding fluistert van te voren een woord in bij iedereen. De leiding gaat nu een verhaal vertellen, waarin de woorden voorkomen. Op het moment dat iemand het woord hoort dat is ingefluisterd, dan gaat hij aan zijn buurmannen hangen. Wil je een hilarisch moment? Fluister dan bij iedereen hetzelfde woord in.

Het trein verhaalspel

Iedereen gaat achter elkaar staan (zogenaamd in een trein. De leiding gaat nu een verhaal vertellen. Vooraf is echter afgesproken dat bepaalde woorden een bepaalde beweging voorstellen. Dus bijvoorbeeld bij het horen van het woord "storm" moet de hele groep gaan zitten. Degene die een verkeerde beweging maakt is af.