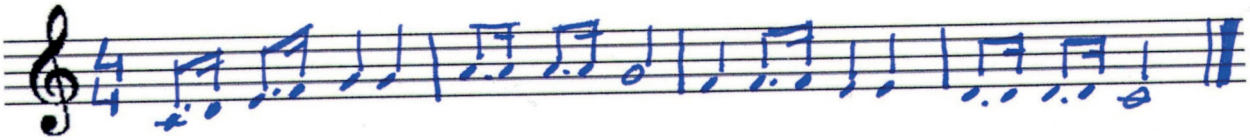
2 Kinderen komen bij elkaar

Spel- en werkvormen

Jonge kinderen

Welkomstliedje
De kinderen zitten samen met de begeleider in een kring. De begeleider zet het volgende liedje in:

Goedemorgen/goedemiddag, …(naam van een kind), fijn je weer te zien. Wie zit er naast je, weet je dat misschien?



Het aangesproken kind antwoordt, waarna de begeleider weer het liedje zingt, nu met de naam van het tweede kind. Totdat alle kinderen aan de beurt zijn geweest. Doel van dit liedje is het leren kennen van de namen en jezelf present stellen. Het kind wordt gezien door de begeleider en door de andere kinderen. Het is een goed ritueel voor het begin van een dag of bijeenkomst.

Basisschoolkinderen

Krantenmeppertje
Vijf tot dertig spelers zitten in een kring. Eén speler staat in het midden met een opgerolde krant in zijn hand. De spelleider noemt de naam van een kind en de speler in het midden probeert dit kind met de krant op zijn knie te slaan. Als het betreffende kind voordat het geslagen wordt de naam van een ander kind weet te noemen, moet de speler in het midden proberen dát kind op de knie te slaan. De speler die op de knie is geslagen, komt als volgende met de krant in het midden van de kring te staan.
Regel: er mag niet te hard geslagen worden.
Doel van dit spel is om op een actieve en speelse manier elkaars namen te leren kennen (www.jeugdactiviteiten.nl).

Spinnenweb
De groep zit in een kring. Een van de kinderen houdt het uiteinde van een bolletje wol vast en gooit dat naar een ander kind, terwijl hij de naam van dat kind noemt. De ontvanger gooit het bolletje weer naar een ander kind, maar houdt de draad vast. Iedereen krijgt een keer het bolletje en houdt het touwtje vast, zodat er een spinnenweb ontstaat. Daarna wordt het bolletje weer teruggegooid, in omgekeerde volgorde, terwijl de naam van het ontvangende kind wordt genoemd.
Doel van deze oefening is om op een actieve en speelse manier elkaars namen te leren kennen.

uitgeverij coutinho

Jongeren

Alliteratie

De jongeren staan in de kring. Iedereen bedenkt om de beurt een alliteratie op de eigen voornaam. De jongere die aan de beurt is, zegt zijn voornaam met het bijvoeglijk naamwoord ervoor dat begint met dezelfde letter. Dit ondersteunt hij met zijn stem, beweging en mimiek.
Voorbeelden:

> **'Melige Marianne' stapt giechelend naar voren.**
> **'Innemende Ilona' stapt vriendelijk glimlachend naar voren en maakt een omarmende beweging.**

Dit spel is erop gericht om op een expressieve en speelse manier elkaars namen te leren kennen.

Inspringen

De groepsleden staan in een kring. Een groepslid stapt naar het midden en noemt een eigenschap of belangrijk gegeven van zichzelf (vooropleiding, hobby, woonplaats, leeftijd, sport). De groepsleden die deze eigenschap met het betreffende groepslid gemeen hebben, stappen ook naar voren. Het eerste groepslid mag degene(n) die naar voren gestapt is/zijn vragen hierover stellen. Als dat is afgerond, stapt iedereen weer terug in de kring en noemt een tweede groepslid iets van zichzelf enzovoort.
Doel van deze oefening is om de groepsleden uit te nodigen overeenkomsten tussen zichzelf en de andere groepsgenoten te zoeken.

Tekenen

De groepsleden tekenen zichzelf op een A3'tje en proberen zonder woorden zo veel mogelijk belangrijke zaken, eigenschappen of hobby's weer te geven. In subgroepen bevragen ze elkaar hierover om meer over elkaar te weten te komen.
Doel is een eerste en veilige kennismaking.

Ganzenborden

Maak groepen van zes personen en geef elke groep een groot vel papier en tekenmateriaal. Instrueer de groep als volgt.

- We spelen een kennismakingsspel. Het spel is een variant op een oud-Hollands gezelschapsspel: ganzenbord. Om het spel te laten aansluiten bij wat jullie van de anderen willen leren kennen, maken jullie eerst zelf voor jullie eigen groep een eigen spel.
- Teken op een creatieve manier een ganzenbord, met een speelveld van dertig vakken. Maak trapjes, een put, bedenk iets origineels (5 minuten).
- Elke speler bedenkt vragen en opdrachten die in het spel gebruikt worden om elkaar beter te leren kennen. Om te voorkomen dat er te indringende of te confronterende vragen worden gesteld, moeten de bedenkers van de vragen bereid zijn om op hun eigen vraag antwoord te geven. Elke speler bedenkt:

uitgeverij coutinho

- Een laagrisicovolle kennismakingsvraag, bijvoorbeeld: Wanneer ben je jarig?
- Een hoogrisicovolle kennismakingsvraag, bijvoorbeeld: Wat zou je aan jezelf willen veranderen? Wanneer schaamde je je?
- Een kennismakingsopdracht, bijvoorbeeld: Zing een lied waarvan je een zin uit het hoofd kent.
- Een vraag over het groepsproces, bijvoorbeeld: Wat verwacht je van deze dag of dit schooljaar? (15 minuten).

Elke vraag komt bij een speelveld (kan op post-itblaadjes). Op vijf velden die nog leeg zijn, komt een vraagteken. Wie op een vraagteken komt, krijgt een persoonlijke vraag van een medespeler. De groep spreekt af door wie die persoonlijke vraag wordt gesteld (bijvoorbeeld de linkerbuur of een vast persoon).

- Misschien heeft nog iemand een extra (leuke) spelregel? Deze wordt besproken en eventueel toegevoegd.
- In de loop van het spel mogen in onderling overleg de spelregels worden aangepast.

Geef aan iedere groep een dobbelsteen en laat elke speler een persoonlijk voorwerp nemen dat gebruikt wordt als pion. Het spel wordt gespeeld op het eigen bord. Bespreek het spel na. Het spel geeft genoeg stof tot napraten met de groep: Hoe was het om dit spel te maken? Om het te spelen? Hoe heeft het spel je geholpen elkaar beter te leren kennen? Wat vond je er leuk aan? Hoe zou het nog beter kunnen? Welke afspraken kunnen we maken voor het verdere samenwerken vanuit dit spel? (Tielemans, 2007).
Doel is om elkaar op een creatieve, speelse en expressieve manier te leren kennen.

Literatuur

Tielemans, E. (2007) *Energize III*. Amstelveen: Stichting Lions Quest Nederland.

uitgeverij coutinho