












# Kennismakingsspelen

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Aantal
 10 à 20	 6-9 jaar	 JRK-groep	 Kenningsmakings- spel	 5 à 10 minuten	 1
	 10-12 jaar	 Scholen			
	 13-15 jaar	 Jeugdverenigingen			
		 Loslopende kinde- ren en jongeren			



## Materiaal

- Knuppel (opgerold stuk papier)
- Deken
- Vier kaartjes per deelnemer



## Activiteit

### Namendrill

De deelnemers staan in een kring. Om beurt zegt ieder zijn naam met een gebaar erbij. Nadien herhalen we dit, maar voor je je eigen naam en gebaar brengt, herhaal je eerst de namen en gebaren van je voorgangers.

### Knuppelen met namen roepen

Een deelnemer staat in het midden van de kring. In de kring wordt een naam en een boodschap doorgezegd. Kan degene die in het midden staat de deelnemer tikken die net aan het woord is, dan neemt hij zijn plaats in en wordt de andere de knuppelfiguur.

### Kettingknuppel

De deelnemers staan in een kring. Iemand wandelt rond de kring en noemt ieders naam terwijl hij hun een tik mag geven met de knuppel. Komt hij bij iemand wiens naam hij niet kent, dan gooit hij de knuppel achter deze deelnemer. Deze raapt de knuppel op en probeert in een wilde achtervolging de andere in te halen en te tikken. Het vervolg van het spel verloopt zoals bij zakdoek leggen.

### Stoelenrij

De hele groep staat in willekeurige volgorde op een rij stoelen. Vervolgens moeten ze - zonder de grond te raken - op alfabetische volgorde gaan staan. Je kan dit ook volgens leeftijd doen.

### Naamdeken

Tussen de twee groepen hangt een deken zodat beide groepen elkaar niet kunnen zien. Elke groep kiest iemand die in de rij staat. Als het deken valt, proberen de twee eerste deelnemers van de rij elkaars naam te noemen. De verliezer komt bij de winnende ploeg.



### Over mijzelf

Je hebt voor elke deelnemer vier kaartjes. Ieder schrijft op elk van de vier iets over zichzelf. De kaartjes worden verzameld, geschud en weer over de deelnemers verspreid zodat ieder weer vier kaartjes heeft. Het is de bedoeling om al vragend je kaartjes terug te bezorgen aan de oorspronkelijke eigenaar.

### Herkenningspel

Iedere speler krijgt een kaartje met de naam van een andere speler op de rug gehangen. Je mag aan elkaar vragen stellen over de persoon waarvan de naam op je rug hangt. De andere speler mag alleen met ja of nee antwoorden.

### Wie is weg

Iedereen loopt door elkaar met de ogen dicht (of geblinddoekt). Eén iemand wordt uit de groep gehaald. De rest probeert nu te raden wie er weg is.



### Meer info

Njam-njim-njom : Vormingsmethodieken voor het jeugdwerk : een aantal van bovenstaande spelletjes werden uit dit handige boekje overgenomen.

Bron: Njam-njim-njom:  
vormingsmethodieken voor het jeugdwerk.