**Leerperiode 1 SLB**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titel opdracht: | Kennismakingsspelen | Opdracht nr. 1 bron |
| Behorend bij: | loopbaan |
| Bewaren in: |  |
| Planning: |  |
| Vorm | de groep |

**Kennismakingsspelen.**

kennismakingsspel 1: Interview in koppels.

De groep wordt verdeeld in tweetallen die elkaar gaan interviewen. De interviewer stelt vragen en maakt aantekeningen gedurende vijf minuten. Daarna worden de rollen omgedraaid. Hierna wordt elk koppel uitgenodigd voor de gehele groep te komen staan met als opdracht de persoon die ze geïnterviewd hebben binnen één minuut voor te stellen. Wijs erop dat een minuut heel snel voorbij is, en dat het dus onmogelijk is om alle in de interviews vergaarde informatie te gebruiken. De aantekeningen die de interviewer gemaakt heeft, mogen tijdens het voorstellen uiteraard gebruikt worden.
Als docent/trainer kun je extra regels toevoegen of aanwijzingen geven, bijvoorbeeld het soort onderwerpen dat ondervraagd wordt. Bij een oneven aantal deelnemers kan de docent/trainer ook geïnterviewd worden. Dit kennismakingsspel biedt de docent/trainer een goede eerste indruk van de presentatievaardigheden van de deelnemers en de vaardigheid om informatie samen te vatten.
Voor dit spel is nodig: per deelnemer een vel papier en pen.
Tijdsindicatie: 5 minuten voor het uitleggen van de opdracht, 10 minuten voor de interviews (2 x 5 minuten), en anderhalve minuut per deelnemer voor de plenaire voorstelronde.

kennismakingsspel 2: Alfabet.

Iedere deelnemer krijgt een vel papier (A3-formaat, bij groepen tot 8 personen kan ook een flipovervel gebruikt worden). Op het vel wordt in over twee kolommen het alfabet genoteerd (dus bijvoorbeeld in de eerste verticale rij de letters A-L en in de tweede kolom de letters M-Z). Vervolgens moeten alle deelnemers bij elke letter minimaal één woord bedenken dat bij hun past en dat met die letter begint. Het mag te maken hebben met opleiding, beroep, hobby’s, gezin, waarden, karaktereigenschappen enzovoort. Als het hele alfabet is ingevuld is een soort schets van de persoon ontstaan. Bij kleine groepen is het leuk om de flipovervellen aan de muur te plakken. De groep mag dan per vel vragen stellen over opvallende woorden.
Voor dit spel is nodig: vellen papier (A3-formaat of flipovervellen), een vel per deelnemer; viltstiften (bij kleine groepen), dunne viltstiften of pennen (bij grote groepen); plakband. Tijdsindicatie: 5 minuten om het spel uit te leggen, 10-15 minuten om het alfabet op te schrijven en in te vullen, 10-15 minuten presentatie en nabespreking. Totaal: 25-35 minuten. Bij grotere groepen kun je besluiten om de vellen in groepjes van 5 te presenteren aan elkaar.

kennismakingsspel 3: Sleutelbos.

Voor dit kennismakingsspel zijn geen speciale middelen nodig. De cursisten nemen hun sleutelbos en beschrijven elke sleutel aan de bos. Daarvoor kunnen de volgende vragen als ondersteuning dienen:

* waarvoor gebruik je de sleutel
* wat is belangrijk aan de sleutel
* wat zegt de sleutelbos als geheel over jou belangen en interessen

Tijdsindicatie: per cursist enkele minuten. Bij grote groepen (meer dan 12 personen) kun je besluiten twee kringen te maken.
Ik heb dit kennismakingsspel teruggevonden in *F.R. Oomkes: training als beroep,* (pagina 42). Een voetnoot op die pagina vermeld dat het spel is bedacht door J.C.J. Bakker, senior adviseur en trainer bij Bureau Zuidema (Leusden). Onder het kopje [boeken met kennismakingsspelen](http://home.wanadoo.nl/onderwijs/Kennismakingsspelen.htm#lit) vind je de volledige gegevens van het boek, dat nog meer kennismakingsspelen bevat (pag 35 t/m 55).

kennismakingsspel 4: Alleen Ja en Nee.

Dit snelle kennismakingsspel is geschikt als de deelnemers elkaar onderling al kennen. Dit spel is een alternatieve manier voor de de docent/trainer om zich voor te stellen. De deelnemers moeten in een kring gaan zitten en stellen om de beurt - met de wijzers van de klok mee - een gesloten vraag die door de docent alleen met "ja" of "nee" beantwoord mag worden. Met andere woorden: alleen gesloten vragen zijn toegestaan. Als een open vraag gesteld wordt is de vragensteller af en gaat de beurt meteen door. Hoeveel rondjes gesloten vragen gesteld worden is afhankelijk van het aantal deelnemers, het aantal afvallers en de snelheid waarmee vragen elkaar opvolgen. Snelheid is bijzonder belangrijk bij dit spel, anders wordt het spel saai en lijkt het meer op een ijdele egotrip van de docent. Als extra regel kun je afspreken dat de vraag binnen drie seconden na het antwoord van de vorige vraag moet worden gesteld. Bij groepen met ervaring met gesloten vragen stellen kun je als moeilijkheidsfactor stellen dat de vraag inhoudelijk moet aansluiten bij de voorgaande vraag.
De vragen kunnen gaan over opleiding, woonsituatie, gezin, hobby's, favoriete muziek enzovoort. Het voordeel van het onderwerp is dat je als ondervraagde het antwoord meteen weet, wat de snelheid in het spel houdt. Maar je kunt ook een ander onderwerp kiezen, bijvoorbeeld: "een fruitsalade" (Zet de deelnemers op een spoor: wat zit er in de fruitsalade? hoe maak je die salade? voor wie is de salade bestemd? waar komen de ingrediënten vandaan? enzovoort).
Misschien moet eerst het verschil tussen open en gesloten vragen uitgelegd worden. Dit kan ook een nevendoelstelling van het spel zijn.
Tijdsindicatie: uitleg en kring maken (5 minuten), vragenrondes (5 minuten); totaal 10 minuten.

kennismakingsspel 5: handtekeningen verzamelen

Ik vond [dit kennismakingsspel](http://www.iepdoc.nl/biblio/artikel_detail.asp?ID=2) op de website van het "Instituut voor Eclectische Psychologie" (adres van de website vind je [onderaan deze pagina](http://home.wanadoo.nl/onderwijs/Kennismakingsspelen.htm#links)). Het spel wordt gebruikt in bedrijfstrainingen.

*Na wat enthousiasmerende woorden mijnerzijds krijgt iedereen een vel papier met daarop de uitleg van het kennismakingsspel. Die uitleg heb ik geschreven met behulp van het Miltonmodel. Daarmee wordt bereikt dat het uitvoeren van het spel niet belangrijk is, maar wel het proces dat door het spel ontstaat. Iedereen moet in twintig minuten tijd zoveel mogelijk handtekeningen verzamelen van anderen bij de uitspraken die op het papier staan. Bijvoorbeeld: wie heeft er geen zwemdiploma; wie heeft er een zeilboot; wie is het afgelopen jaar verhuisd enz. enz. Het werd een heel enthousiaste bijenkorf van door elkaar lopende en pratende mensen. Men had veel langer willen doorgaan. Na afloop kun je samenvatten door te vragen wie er de meeste handtekeningen heeft weten te verzamelen en wie de minste. Om nogmaals het proces van die dag te benadrukken en de deelnemers te 'brainwashen' in: 'er is geen goed en er is geen fout', geef ik degene met de meeste handtekeningen de vraag mee of die persoon nu zo zijn/haar best heeft gedaan, of eigenlijk weinig interesse in mensen heeft, omdat hij/zij zo snel er veel heeft verzameld. Die met de minste handtekeningen het tegenovergestelde. Dat levert hilariteit op in de zaal. (Reframing)*(www.iepdoc.nl/biblio/artikel\_detail.asp?ID=2)

kennismakingsspel 6: ansichtkaarten

Op een tafel ligt een verzameling ansichtkaarten uitgespreid. De afbeeldingen op de kaarten kunnen over zeer uiteenlopende onderwerpen gaan. Elke deelnemer kiest één kaart. De keuze gebeurt aan de hand van een opdracht (in de lerarenopleiding bijvoorbeeld: "kies een kaart die uitbeeld wat je leuk vindt aan lesgeven", of "Wat vind je moeilijk aan lesgeven?". Maar de opdracht kan natuurlijk ook vrijer geformuleerd worden, naargelang het doel van de kennismaking). Alle deelnemers zitten daarna in een kring of carré-opstelling. De eerste deelnemer laat de kaart zien die hij of zij heeft uitgekozen en motiveert de keuze. Daarna de overige deelnemers met de wijzers van de klok mee.
Tijdsindicatie: uitleg van het spel (3 minuten), kaart uitzoeken (5 minuten), gekozen kaarten bespreken (afhankelijk van groepsgrootte, maar ongeveer 1 minuut per persoon); totaal 20-30 minuten.
(met dank aan Abdu Idrissi, docent ILO)

kennismakingsspel 7: dijen klap duim duim.

Dit spel is bekend bij velen. Voor kinderen een leuk spel, boven de 10 jaar met een hoog meligheidsgehalte. De leerlingen zitten op een stoel in een kring. In de maat klappen ze eenmaal met handen op de bovenbenen, dan in de handen, dan "liften" met de rechterduim en "liften" met de linkerduim. Degene die de beurt heeft noemt bij de rechterduim zijn eigen naam, en bij de rechterduim de naam van iemand anders uit de kring (vereenvoudigde variatie: de leerling noemt degene die direct links van hem zit. voordeel van deze variant is dat zeker iedereen een keer aan de beurt komt). Voordat het spel begint noemt elke leerling eenmaal zijn naam. Als het te gemakkelijk wordt kun je het tempo opvoeren.
Tijdsindicatie: uitleg van het spel en voordoen (2 minuten), een keer de namen zeggen (afhankelijk van groepsgrootte, enkele minuten), uitvoering (5 minuten); totaal ongeveer 10 minuten.
Dit spel staat ook beschreven op [www.onderwijsmaakjesamen.nl](http://www.onderwijsmaakjesamen.nl/index.php?paginaID=23&action=onderwerpen&id=131) en op de website van juf Naomi [(www.jufnaomi.nl)](http://www.jufnaomi.nl/les.php?les=kennismakingsspel). Op die laatste heet het "Amerikaans Liften".

kennismakingsspel 8: voorwerpen in een kring.

Het onderstaande spel heb ik in een iets andere variant wel eens gespeeld aan het begin van een bedrijfstraining. Daar werd een bal van de een naar de ander gerold (maar het kan ook een pijp bij een indianenvuur zijn). Degene die de bal (pijp) in bezit had, moest zijn/haar naam zeggen en in een enkele zin vertellen wat zijn/ haar voornemen of doel was voor de training.

*"Iedereen zit op zijn gemak op de grond in een grote kring. De begeleiding doet mee. Eerst zegt iedereen zijn / haar naam. Dat is een eerste kennismaking. Deze namen moeten natuurlijk onthouden worden. De begeleiding brengt daarom een eerste voorwerp (bv. een klein balletje ) in het spel. Hij / zij gooit die naar een medespeler nadat de naam riep. Deze gooit weer door naar iemand anders. Maar telkens moet men eerst de naam roepen. Het voorwerp moet bij iedereen 1 keer geraken. De laatste gooit uiteindelijk terug naar de eerste ( begeleiding ). Iedereen onthoudt naar wie hij het voorwerp heeft gegooid want het voorwerp moet steeds hetzelfde traject onophoudelijk blijven volgen. Nadat iedereen het spel ( én het traject ) wat te pakken heeft, wordt een 2de voorwerp in het spel gebracht. Deze moet op identiek dezelfde wijze een 2de ( dus ander ) traject vormen. Het 1ste voorwerp blijft ondertussen rondgaan. Het spel wordt drukker en complexer na het inbrengen van een 3de, 4de of zelfs 5de voorwerp."* (bron: <http://www.spelemee.be/forum/topic.php?tid=6>, die het weer van jeugdwerknet heeft)

Tijdsindicatie: uitleg van het spel (2 minuten), namenrondje (afhankelijke van groepsgrootte, enkele minuten), uitvoering (10 minuten); totaal ongeveer 15 minuten. Reken voor de variant met doelen iets meer tijd voor de uitvoering, afhankelijk van de groepsgrootte. Een leidraad is ongeveer een minuut per persoon.

links naar overige pagina's met kennismakingsspelen

[www.lesidee.nl](http://www.lesidee.nl/)
Een website met lesideeën voor het basisonderwijs. Enkele hiervan kun je met wat knutselwerk ook geschikt maken voor het voortgezet onderwijs. Deze site werd vroeger gehost door de HAN (Hogeschool van Arnhem en Nijmegen). In de nieuwe versie is de zoekmachine aangepast, waardoor je helaas niet meer op trefwoord kunt zoeken.
[www.iepdoc.nl/biblio/artikel\_detail.asp?ID=2](http://www.iepdoc.nl/biblio/artikel_detail.asp?ID=2)
Beschrijving van het kennismakingsspel "handtekeningen verzamelen".