

In bijlage 1 ‘voorbeeldprogramma startbijeenkomst’ hebben wij geschreven over kennismakingsspelen en opwarmers die je aan het begin van de bijeenkomsten zou kunnen gebruiken. In deze bijlage zullen we enkele kennismakingsspelen en opwarmers verder uitwerken. Deze zou je kunnen gebruiken tijdens de startbijeenkomsten. Natuurlijk zijn er nog meer (en leuke!) kennismakingsspelen en opwarmers te bedenken. Laat daarom gerust je creatieve geest de vrij loop of kijk ook eens in de bijlage ‘(Lees)tips. Boeken, bundels en internetprogramma’s met diaconale oefeningen, spellen, ijsbrekers etc.’

Kennismaken

Voorbeelden van kennismakingsspelen:

- ‘Op volgorde van....’ (5-10 min)
Dit is een eenvoudige manier waarop je als groep elkaar een beetje leert kennen en tegelijk in beweging komt. Geef steeds een opdracht waarbij de deelnemers op een bepaalde volgorde moeten gaan staan. Bijvoorbeeld:

Op alfabetische volgorde van naam (achternaam, geboorteplaats)

Op lengte

Op leeftijd

Op gezinsgrootte

Op hoe creatief/rijk/gelukkig/.../... ze zelf vinden dat ze zijn

Je kunt hier natuurlijk eindeloos op variëren, afhankelijk van wat je denkt dat bij de groep past. Je kan er ook nog een paar doen die al wat te maken hebben met het thema:

Op hoeveel hulp ze aan anderen geven

Op hoe makkelijk ze zelf hulp vragen

Op hoeveel ouderen ze wel eens bezoeken

Op hoeveel zieke mensen ze van dichtbij kennen...

...

- Voorwerpen (10 á 15 min – afhankelijk van de groepsgrootte)
Vraag jongeren van tevoren om allemaal een voorwerp mee te nemen dat iets over henzelf zegt, waar ze blij van worden of dat iets met hun hobby te maken heeft.

→ Maak een rondje waarin jongeren hun voorwerp mogen laten zien en daar ook iets over mogen vertellen.

TIP: Neem zelf ook een voorwerp mee.

- Sleutelbos (10 á 15 min – afhankelijk van de groepsgrootte)
Maak een kennismakingsronde aan de hand van een sleutelbos. Jongeren leggen hun sleutelbos op tafel en vertellen om de beurt welke sleutels eraan hun sleutelbos hangen.

TIP: niet alle jongeren hebben een sleutelbos, maar een fietssleutel kan ook interessante vragen opleveren. Bijvoorbeeld: waar fiets je vaak naartoe?

- Wisselen (ongeveer 10 min)
Laat jongeren in tweetallen kennismaken met elkaar en geef ze daarvoor 30 seconden. In deze 30 seconden moeten ze zoveel mogelijk over elkaar te weten komen, bijvoorbeeld naam, woonplaats, school, broers, zussen etc. Na 30 seconden geef je een signaal (roepen, fluitje o.i.d.) en moeten jongeren wisselen. Net zolang totdat iedereen met iedereen gesproken heeft.

- Kaarten op tafel (ongeveer 15 min)
Het spel 'kaarten op tafel' zou je kunnen gebruiken als kennismakingsspel. Zie voor meer informatie over dit spel ook de bijlage 'inspiratie voor spelvormen'.

Dit spel bevat onder andere 100 fotokaarten. Deze kun je uitspreiden over een tafel en vervolgens de jongeren vragen om een kaart te kiezen die het beste bij hen past. Daarna maak je een ronde en vraag je aan jongeren welke kaart ze hebben gekozen en waarom ze deze hebben gekozen.

TIP: dit spel is ook goed te gebruiken om wensen en verwachtingen te meten/ uit te spreken.

TIP 2: doe zelf ook mee en kies een kaart uit.

Opwarmers

Voorbeelden van opwarmers:

- 'Gooispelletje' (5 min)
Als iedereen elkaars naam zo'n beetje kent, kun je met behulp van een tennisbal een leuk spel doen om een beetje los te komen. Ga in een kring staan en gooi over met de bal. Vóórdat je de bal gooit, moet je de naam noemen van degene naar wie je hem gooit.
Variante: vervang de tennisbal door een bal wol. Iedereen die de bal heeft gehad, houdt een draad vast. Nadat iedereen de bal heeft gehad, heeft iedereen een stuk draad vast en is de hele groep met elkaar verbonden.
- Quiz over de omgeving (15 min)
Een quiz vergt iets meer voorbereiding, maar is wel superleuk om te maken en

jongeren vinden het ook erg leuk om te doen.

Maak een quiz van maximaal tien vragen over de omgeving. Dit mag over van alles gaan, bijvoorbeeld over de geschiedenis, kenmerken uit de omgeving, scholen, maatschappelijke organisaties, kerken etc. In de bijlage is quiz opgenomen die ooit in Assen/Roden/Zuidlaren is gebruikt.

→ Verdeel de jongeren over twee groepen.

→ Zeg dat ze per groep mogen overleggen over het antwoord, maar dat één persoon aangewezen moet worden die het antwoord geeft.

→ Stel de vraag aan één groep. Wanneer deze groep het antwoord fout heeft, mag de andere groep het proberen. Bij de volgende vraag mag de groep die net als tweede mocht, beginnen.

→ Houd de score bij op een flap-over. De groepen strijden in principe voor de eer. Als je het leuk vindt, kun je er natuurlijk een klein prijsje aan koppelen.

→ Tip: houd een extra vraag achter de hand, voor het geval de strijd in een gelijk spel mocht eindigen.

Mocht de groep nu groter zijn dan 25 jongeren, dan verdient het de voorkeur om de jongeren in drie groepen te verdelen. Dan zou je ook iets meer vragen kunnen toevoegen. Let op: de quiz zal dan ook iets langer dan 15 minuten duren.

- Stellingenspel (10 min)

Verzamel stellingen over jongeren, vrijwilligerswerk en geloof. Er zijn enkele stellingen opgenomen in de bijlage 'stellingen' die je goed zou kunnen gebruiken.

→ Lees de stelling voor. Wanneer jongeren het eens zijn, gaan ze links staan.

Wanneer ze het niet eens zijn met de stelling, gaan ze rechts staan. Wanneer ze twijfelen, mogen ze ergens in het midden plaats nemen.

Variant: in plaats van jongeren links en rechts te laten staan, zou je ook met gele, oranje en rode kaarten kunnen werken, met petten (petje op, petje af) of een gekke variant: laat jongeren hun schoenen uitdoen en in de lucht houden wanneer ze het eens zijn.

Variant 2: Vraag één van de jongeren om de stellingen voor te lezen.

TIP: Vraag na iedere stelling aan één van de jongeren uit iedere groep (eens, oneens, twijfel) waarom hij/zij deze plaats heeft ingenomen.

TIP: Je kunt de stellingen ook invoeren op <https://getkahoot.com/>. Jongeren kunnen dan via hun mobiel 'eens' of 'oneens' aangegeven.

- Rijen (ongeveer 10 min)

Laat de groep in twee rijen tegenover elkaar staan. Rij 1 kijkt 30 seconden naar rij 2. Daarna draait iedereen in rij 1 zich om. Rij 2 verandert vervolgens drie dingen aan zijn uiterlijk (veters los, ketting af, mouwen opstropen, etc.). Als iedereen drie dingen veranderd heeft, draait rij 1 zich weer om en moet raden wat er bij degene die tegenover hen staat veranderd is. Daarna draai je de rollen om. Eventueel nog een keer doen met vijf dingen veranderen.