

Ijsbrekers en kennismakingsspelen voor groepen

De volgende spelen zijn ook voor een internationale context erg bruikbaar. We hebben ze meegenomen in april 2008, na een jongerenseminar in Kandersteg, Zwitserland.

Zuludance

De deelnemers staan in een cirkel. Bij het zingen van de tekst:

"If I were a zulu, a zulu a zulu, If I were a zulu, a zulu I would be"

komen de volgende bewegingen één voor één aan bod:

- Rechterhand slaan op het rechter bovenbeen
- Linkerhand slaan op het linker bovenbeen
- Stampen met je rechterbeen
- Springen
- Springen en rondjes draaien
- Al springend en rondjes draaien bewegen de deelnemers naar het midden van de kring en vervolgens weer naar buiten, etc.

Nederlands: "was ik maar een zoeloe, een zoeloe, een zoeloe, was ik maar een zoeloe, een zoeloe wil ik zijn."

Persoonlijkheidsspel (kennismakingsspel)

De deelnemers staan in een kring. Na een teken van de spelleider zoekt iedereen iemand aan wie hij of zij zich voorstelt. Iedereen stelt zich voor met de volgende zaken:

- Naam
- Woonplaats
- Lievelingskleur
- Lievelingseten
- Lievelingsfilm

Vervolgens wordt een volgende onbekende gezocht. De identiteit (kenmerken) van de laatste ontmoeting gelden nu. De deelnemers zijn dus van naam en identiteit gewisseld. Dit gaat zo door bij elke ontmoeting, steeds wordt de identiteit doorgegeven. Aan het eind van het spel gaat iedereen weer in een kring zitten. Een deelnemer stelt zich nu eerst voor als zijnde de laatste die hij of zij ontmoet heeft. Vervolgens zegt hij zijn eigen naam en oorspronkelijk gekozen kenmerken. Degene die genoemd is, is nu aan de beurt en doet hetzelfde.



Pinguins en ooievaars

Over de macht van één sterke versus de macht van het grote aantal. De deelnemers staan in een kring. Eén persoon staat in het midden. Dit is de ooievaar. De ooievaar loopt met gestrekte benen zonder de knieën te buigen. Hij hapt met zijn bek (gestrekte armen) naar de pinguins. De pinguins schuifelen met de armen gestrekt langs het lichaam terwijl de handen de vleugels zijn en vluchten zo voor de ooievaar. Een getikte pinguin wordt een ooievaar. De laatste pinguin gaat achter de ooievaars aan, een getikte ooievaar wordt dan weer een pinguin.

Verbergen

De deelnemers staan in een kring. Ieder neemt een persoon van de kring in gedachten. Op het teken van de spelleider verstopt iedereen zich voor de gekozen persoon. Verstoppelen kan alleen achter iemand anders.

De deelnemers staan in een kring. Ieder neemt een persoon van de kring in gedachten. Op het teken van de spelleider probeert ieder driemaal een rondje te rennen om de gekozen persoon.

Tsing Gan Tsoh

De groep wordt verdeeld in twee gelijke groepen. De groepen staan minimaal zo'n 30 meter uit elkaar. Voor elke groep staat een pion. Na een meter staat er weer een pion. Op het teken van de spelleider rennen de voorsten zo snel mogelijk naar elkaar toe en doen papiersteen-schaar. De winnaar vervolgt zijn run richting de voorste pion van de tegenpartij.

Tegelijkertijd start de volgende van de groep en rent zo snel mogelijk naar de renner om deze weg te houden van de eigen voorste pion. Op het ontmoetingspunt wordt weer papiersteen-schaar gedaan en de winnaar rent weer door, vice versa. De renner die de voorste steen van de tegenpartij bereikt krijgt één punt.

De renners starten vanaf de achterste steen, de groepen blijven ook achter die steen. De groep met de meeste punten wint.'

Reflectie

De deelnemers staan in een kring. Na het teken van de spelleider heeft iedereen zo'n 5 minuten om iets te zoeken, zoals een steentje, een takje of een ander voorwerp. Het voorwerp moet passen bij zijn of haar gevoel op dat moment. Als iedereen iets gevonden heeft wordt opnieuw de kring gevormd. Eén voor een vertelt een deelnemer waarom zijn voorwerp bij zijn gevoel past en legt het in het midden van de kring. Uiteindelijk ontstaat een stapel met voorwerpen, een gemeenschappelijke basis om de dag mee te beginnen.



Walkie talkie

Op een omgevingskaart staan verschillende onbemande posten ingetelend. Er worden teams samengesteld. De teams bepalen zelf de volgorde van de te bezoeken posten. Op de kaart staat aangegeven hoeveel punten er per bezochte post worden verdiend. Posten die verderaf liggen zijn meer waard dan dichtbijzijnde posten. Op elke post hangt een uitdagende stelling over maatschappelijke onderwerpen en wat bijbehorende achtergrond informatie. De teams lopen al pratend en discussierend naar de volgende post, en zo door. Voorwaarde is dat de deelnemers elkaar vantevoren niet of nauwelijks kennen.

Jeopardy (quiz)

Er zijn 4 categorieën met vragen in 4 moeilijkheidsgraden. Een goed antwoord op de makkelijkste vraag krijgt 100 punten, dan 200, 400 en de moeilijkste vraag 800 punten. Er zijn drie categorieën met een thema, bijvoorbeeld Aardrijkskunde, Scouting en Maatschappijleer. De 4^e categorie heet Actie en heeft geen vragen maar opdrachten. Er wordt geloot welk team begint. Dit team kiest een vraag, bijvoorbeeld Scouting voor 400 punten. Wanneer de vraag door de spelleider voorgelezen wordt mag er binnen het team overlegd worden, maar iedereen is vrij te antwoorden. Het team dat het eerst op zijn knop drukt (bel, toeter, kaars) en een goed antwoord geeft krijgt de punten en kiest de volgende vraag. In totaal zijn er bij 4 vragen en 4 moeilijkheidsgraden $4 \times 4 = 12$ vragen + 4 opdrachten (16).



16
—
22

