

SPEELWIJZE KENNISMAKINGSSPEL



De bedoeling van dit spel is je op een verrassende manier kennis te laten maken met anderen. Een leuke en uitnodigende kennismaking in een groep of team werkt immers erg stimulerend. Ook wanneer je elkaar al kent, kun je met dit spel nieuwe dingen van elkaar ontdekken, waardoor je elkaar nog beter leert kennen.

Het Kennismakingsspel bestaat uit 56 kaarten met daarop een vraag en een bijpassende kleurenfoto. De foto's zijn uitnodigend, indringend, humoristisch of prikkelend. Door een foto aan een vraag te koppelen, raak je meer betrokken bij de vraag en wordt je creativiteit gestimuleerd. Als gevolg daarvan vind je gemakkelijker een passend antwoord op de vraag. De vragen zijn verdeeld over zes groepen (zie achterzijde kaarten): jeugd & verleden, karakter & interesse, doen & laten, motivatie & inspiratie, werk & loopbaan, wensen & toekomst. Op de voorzijde van de kaarten kun je de groepsindeling herkennen aan de kleur van de punt voor de vraag. Door kaarten te kiezen uit alle categorieën, kun je een breed beeld van iemand krijgen. Je kunt de kennismaking echter ook toespitsen door te werken met één of twee groepen kaarten.

Je kunt het spel in uiteenlopende situaties gebruiken om elkaar (nog beter) te leren kennen, bijvoorbeeld in een groep of team, maar ook in de familie- of vriendenkring. Daarnaast kun je dit spel gebruiken als energizer (zie spelvorm 4), om elkaar complimenten te geven (zie spelvorm 5) of in grote groepen in de vorm van een receptie (spelvorm 6).

Bij een eerste kennismaking is het heel belangrijk dat mensen zich veilig voelen. Essentieel daarbij is dat deelnemers de vrijheid hebben zelf de vraag te kiezen die ze gaan beantwoorden, en ook om te bepalen hoe diepgaand dat ze dat doen (zie spelvorm 1). Een ander effect van een zelfgekozen vraag is dat deze het jou makkelijker maakt jezelf op een leuke manier te presenteren in de groep.

In sommige situaties is de gewenste veiligheid er al en kun je het toeval of de andere deelnemers laten bepalen welke vraag jij gaat beantwoorden. Dit verrassingseffect maakt het spelen met het spel nog leuker. Bij spelvorm 2, 3, 4 en 6 wordt op deze wijze gewerkt.

SPELVORM 1: DE EERSTE KENNISMAKING

Doel

Kennismaken met elkaar.

Randvoorwaarden

1. De deelnemers vormen een startende groep of team.
2. Aantal deelnemers: 3 – 20.
3. Speelduur: 10 - 30 min.

Werkwijze

1. Leg alle kaarten open op tafel.
2. Pak een kaart met een vraag of foto die jou aanspreekt.
3. Geef om de beurt een toelichting op de gekozen kaart: beantwoord de vraag en geef evt. aan wat de foto bij jou oproept. Je kunt ook de andere groepsleden de gelegenheid vragen te stellen ter verduidelijking. In dat geval is het wenselijk ervoor te zorgen dat iedere deelnemer ongeveer evenveel tijd krijgt.

Variant

In een groep of team waar mensen elkaar al (enigszins) kennen, kun je als opdracht bij stap 2 gebruiken: kies een vraag waarbij je iets vertelt dat de anderen nog niet van jou weten.

SPELVORM 2: DE VERRASSING

Doel

Kennismaken met elkaar.

Randvoorwaarden

1. De deelnemers vormen een (startende) groep of team.
2. Aantal deelnemers: 3 – 20.
3. Speelduur: 10 - 30 min.

Werkwijze

1. Een persoon neemt de kaarten als een set speelkaarten in de hand en laat iedereen blind een kaart trekken.
2. Geef om de beurt een toelichting op de getrokken kaart: beantwoord de vraag en geef evt. aan wat de foto bij jou oproept.

Opmerking

In sommige situaties is het bij deze spelvorm wenselijk een voorselectie te maken uit de kaarten door de vragen die (iets) te confronterend zullen zijn voor de deelnemers eruit te halen.

SPELVORM 3: NIEUWE KANTEN ONTDEKKEN

Doel

Mensen die je al kent nog beter leren kennen.

Randvoorwaarden

1. De deelnemers kennen elkaar.
2. Aantal deelnemers: 2 – 8.
3. Speelduur: 45 - 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten blind op een stapeltje.
2. Pak allemaal een kaart van het stapeltje en geef om de beurt een toelichting: beantwoord de vraag en geef evt. aan wat de foto bij jou oproept. Leg de kaart vervolgens open voor je neer.
3. Ga zo door totdat alle kaarten op zijn of totdat de tijd om is.
4. Geef om de beurt aan wat het meest opvallende is dat je van elk van de anderen hebt gehoord. Je kunt daarbij de kaarten die ieder voor zich heeft liggen als een geheugensteun gebruiken.

Opmerkingen

1. In sommige situaties is het bij deze spelvorm wenselijk een voorselectie te maken uit de kaarten door de vragen die (iets) te confronterend zullen zijn voor de deelnemers eruit te halen.
2. Je kunt er bij deze spelvorm ook ervoor kiezen de bepaalde thema's te bespreken. Op basis daarvan maak je dan een voorselectie.

Variant

Als jullie elkaar goed (denken te) kennen, is de volgende spelvariant een leuke optie:

1. Leg de kaarten blind op een stapeltje. Je kunt vooraf een voorselectie maken als je dat zinvol vindt.
2. Pak allemaal een kaart van het stapeltje en beantwoord om de beurt deze vraag voor één van de andere spelers. Spreek met elkaar af voor wie jij de vraag gaat beantwoorden. De betreffende persoon geeft vervolgens ook het antwoord op de vraag. Als jouw antwoord juist is, mag je de kaart houden.
3. Herhaal stap 2 totdat alle kaarten op zijn of totdat de tijd om is. Zorg ervoor dat je iedere ronde een vraag voor iemand anders beantwoordt (rouleren). Wie op het einde de meeste kaarten heeft mogen houden, is de winnaar.

SPELVORM 4: VRAGEN STAAT VRIJ

Doel

Deelnemers zelf laten bepalen wat ze van elkaar willen weten.

Randvoorwaarden

1. De deelnemers vormen een (startende) groep of team.
2. Aantal deelnemers: 3 – 20.
3. Speelduur: 10 - 30 min.

Werkwijze

1. Leg alle kaarten open op tafel.
2. Pak een kaart met een vraag die jou aanspreekt.
3. Stel de vraag die je gekozen hebt aan een persoon naar keuze. Na beantwoording gaat deze persoon verder en stelt zijn/haar vraag.
4. Ga zo door totdat iedereen aan de beurt is geweest.

Opmerkingen

1. Deze spelvorm kun je ook als energizer gebruiken.
2. Als het aantal deelnemers beperkt is (max. 8), kun je stap 3 en 4 enkele keren herhalen.
3. Je kunt een voorselectie maken uit de kaarten door de vragen die (iets) te confronterend zullen zijn voor de deelnemers eruit te halen. In dat geval kun je deelnemers wel verplichten om bij stap 3 antwoord te geven op de vraag.

SPELVORM 5: COMPLIMENTEN GEVEN

Doel

Elkaar positieve feedback geven.

Randvoorwaarden

1. De deelnemers kennen elkaar.
2. Aantal deelnemers: 3 - 15.
3. Speelduur: 10 - 30 min.

Werkwijze

1. Leg alle kaarten open op tafel. Leg ze zo over elkaar heen dat van zo min mogelijk kaarten de vraag zichtbaar is. Bij deze spelvorm gaat het namelijk alleen om de foto's en niet om de vragen.
2. Pak een kaart met een foto die jij vindt passen bij jouw rechter buurman/-vrouw, omdat deze iets zegt over een kwaliteit van de betreffende persoon. Geef om de beurt een toelichting op de gekozen kaart. De ander mag vragen stellen ter verduidelijking.
3. Herhaal evt. stap 2 en 3 voor jouw linker buurman/-vrouw.

Variant

Pak een foto die een kenmerkende eigenschap van jezelf weergeeft en geef om de beurt een toelichting.

SPELVORM 6: RECEPTIE

Doel

Elkaar op een actieve manier (nog beter) leren kennen.

Randvoorwaarden

1. De deelnemers hoeven elkaar niet te kennen.
2. Aantal deelnemers: 6 – 100. Per 7 deelnemers is er één spel nodig.
3. Speelduur: 30 - 50 min.

Werkwijze

1. Iedereen ontvangt willekeurig acht kaarten. Ga tegenover iemand anders staan.
2. Trek allebei blind een kaart bij de persoon die tegenover jou staat.

3. Geef om de beurt antwoord op de vraag die op de kaart staat en vertel wat de foto bij jou oproept. Vraag door op elkaars antwoorden. Als er nog tijd over is, kun je nog een kaart bij elkaar trekken. Geef de kaarten weer terug aan elkaar als je klaar bent.
4. Na vijf minuten geeft de begeleider een teken en worden de gesprekken afgerond. Ga vervolgens tegenover iemand anders staan en herhaal stap 2 en 3.
5. Op bovenstaande wijze worden minimaal vier rondes gespeeld (afhankelijk van de grootte van de groep en de beschikbare tijd).

Opmerkingen

1. Je kunt evt. een voorselectie maken door de kaarten met vragen die wellicht iets te confronterend zijn eruit te halen.
2. Als je deze spelvorm in een team speelt of in een groep die niet te groot is, kun je een plenaire afronding doen. Voorbeelden van vragen daarbij zijn:
 - Wat vond je de meest interessante vraag om te beantwoorden? Wat was je antwoord?
 - Wat is het opmerkelijkste dat je gehoord hebt en van wie?
 - Met wie zou je verder willen praten naar aanleiding van hetgeen je hebt gehoord?

AUTEURSRECHTEN FOTO'S

Adpic.nl: 2, 6, 7, 13, 19, 34, 39, 40, 41, 45, 51 en 56.

Bigstockphoto.com: 20.

Dreamstime.com: 1, 8, 9, 10, 12, 16, 17, 21, 22, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 37, 38, 42, 43, 46, 49, 50 en 53.

Flickr.com: 55.

Peter Gerrickens: 5 en 11.

Istockphoto.com: 18, 23, 35, 36, 47, 52 en 54.

Shutterstock.com: 3, 4, 14, 15, 24, 27, 28, 33, 44 en 48.

ANDERE SPELLEN

Het Kennismakingsspel is ook leverbaar in het **Engels** ('Getting Acquainted') en het **Frans** ('Jeu se Connaître') en maakt deel uit van een serie van in totaal 17 kaartspellen. Onze uitgaven zijn ook heel geschikt als **relatiegeschenk**. Meer informatie kun je vinden op www.kwaliteitenspel.nl.

De spellen zijn uitgegeven door en verkrijgbaar bij:

Gerrickens *training & advies*
Rompertdreef 41, 5233 ED 's-Hertogenbosch
Tel.: 073-6427411
www.kwaliteitenspel.nl

Voor Vlaanderen:

CREARE Depuydt & Partners, Revinzestraat 102, 8820 Torhout
Tel.: + 32 (0) 497324426
www.CREAREpartners.com

© 2008 Peter Gerrickens & Marijke Verstege.
Vijfde, gewijzigde druk 2016.

ISBN 97890-74123-198, NUR 780.