

5 KENNISMAKINGSSPELLETJES MET STELLINGEN

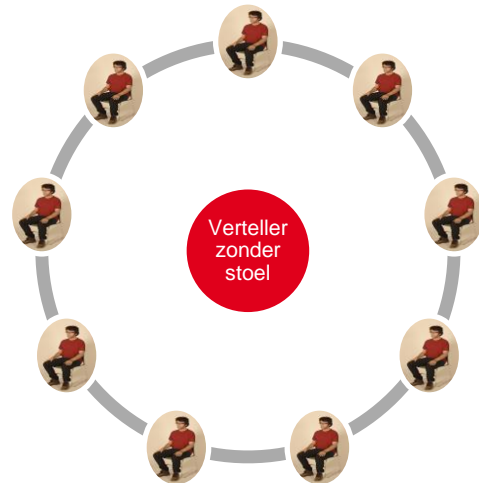
In jouw jeugdbeweging, speelplein of sportclub

1) STELLINGENSTOEL

Iedereen gaat in een kring zitten met een stoel. 1 persoon zit in het midden met een stoel en zegt een stelling, bv. "Ik eet graag frietjes."

Gaat de stelling voor jou op? Dan zoek je een **nieuwe plaats**.

Trouwens: naar de stoel naast die van jou verhuizen, is heel erg flauw 😊. Neem eens wat meer risico!

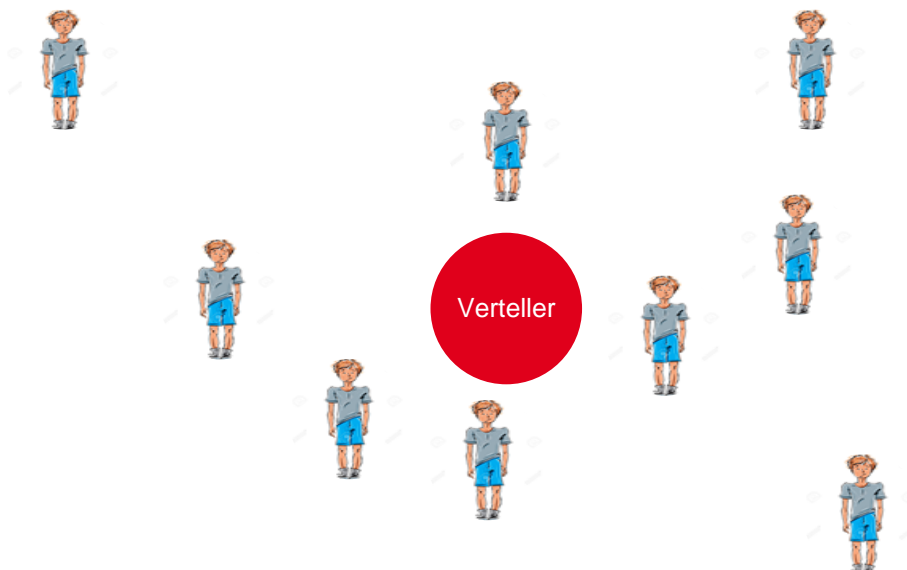


2) IN PERSPECTIEF

De groep loopt door de ruimte. De spelleider roept op een gegeven moment 'stop', vervolgens blijven alle deelnemers staan. De spelleider roept iemands naam, die persoon zegt 'ik ben ... en ik...' (bv. hou van boerenkool, ga graag op vakantie naar Spanje,...)

De overige deelnemers bedenken voor zichzelf in hoeverre ze hier een overeenkomst in zien en gaan afhankelijk daarvan **dichtbij of verderaf van de persoon** staan. Zo zie je dus per keer iets over de hele groep.

Na elke beurt lopen de deelnemers weer door elkaar. Je kan nog **variatie** in het spel brengen door de deelnemers een keer achteruit te laten lopen, te laten huppelen, op de tippen van hun tenen te laten lopen,...

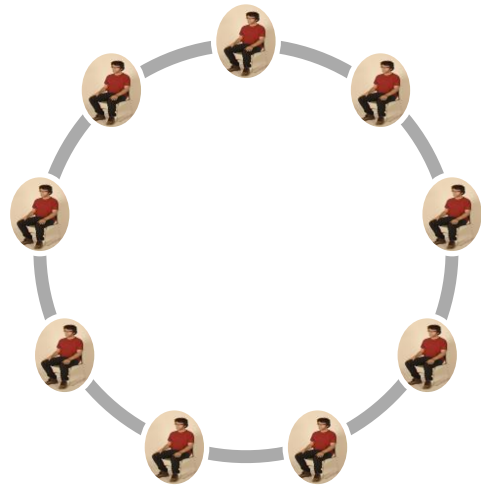


Meer tips op www.tumult.be/pesten

3) DAT HEBBEN WE GEMEEN

Iedereen staat in een cirkel. Iemand zegt een stelling, bv "Mijn favoriete dag van de week is dinsdag, want dan ga ik naar de zwemclub."

Voor iedereen die de stelling ook opgaat, mag **gaan zitten**. Zo ga je door tot iedereen zit. En dan is het aan de volgende!



4) DOMINO

Iedereen verzint 2 stellingen voor zichzelf, **1 voor zijn linkerhand en 1 voor zijn rechterhand**. Bv "Mijn lievelingskleur is rood" en "Ik wil graag architect worden". Als iedereen zijn 2 dingen heeft bedacht, begin je het spel.

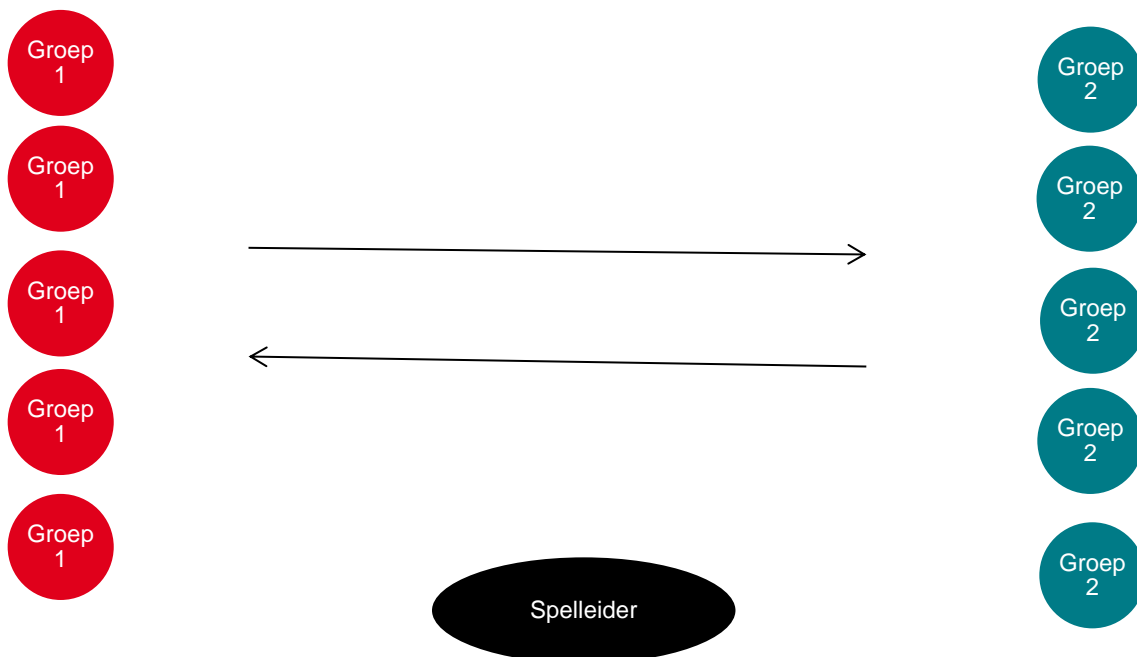
De jongste speler begint en zegt zijn 2 stellingen. Wie een stelling heeft die erbij aansluit, mag die persoon **een hand geven**. Bv "Ik ben zot van de Rode Duivels dus ik hou ook wel van de kleur rood".

Zo ga je door tot alle handen zijn uitgedeeld. Je mag ook met meerdere personen 1 hand nemen. Hoe langer je bezig bent, hoe verder je linken zult moeten zoeken. Wees creatief!

5) VOETENSCHAAK

Splits de groep in twee. Zet ze tegenover elkaar met een paar meter ruimte tussen. Jij staat als spelleider in het midden.

Roep een stelling, bijvoorbeeld "Ik hou van frietjes.", "Ik heb meer dan 2 familieleden in de scouts" of "Ik heb nog nooit in een vliegtuig gezeten."



Als de stelling voor jou opgaat als speler, mag je springen. In de richting van de andere groep. Zo is het de bedoeling om uiteindelijk **de voeten van iemand van de andere groep te tikken** en hem of haar zo in jouw groep te halen.

Enkele regels:

- Je moet beide voeten samen springen en landen.
- Enkel je voeten mogen de grond raken, als je bijvoorbeeld je handen zet omdat je je evenwicht verliest, moet je terug naar de startstreep.
- Als een speler de voeten van een andere speler kan tikken, gaan ze samen naar de startstreep van de winnaar.

VEEL SPEELPLEZIER!