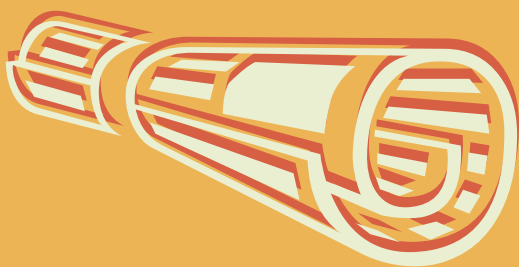


Kennismakingsspel

KRANTEN MEPPEN



1

DOEL

Op een actieve en speelse manier elkaars namen leren kennen. Het spel stimuleert concentratie, reactiesnelheid en groepsverbondenheid.

2

MATERIAAL

- Een oude krant, opgerold tot een zachte "mepper"
- Voldoende ruimte om in een kring te zitten of te staan

3

DEELNEMERS EN TIJD

Deelnemers: vanaf 8 personen

Tijd: 10 à 20 minuten

4

BESCHRIJVING

Laat alle deelnemers in een kring zitten of staan en kies één speler die in het midden van de kring gaat staan met de opgerolde krant. Laat iedereen zich kort voorstellen zodat de namen gekend zijn. De spelleider noemt de naam van een speler uit de kring. De speler in het midden probeert die persoon zo snel mogelijk met de opgerolde krant aan te tikken. De genoemde speler kan zichzelf redden door vóór hij geraakt wordt een andere naam uit de groep te noemen. Zodra een nieuwe naam genoemd wordt, moet de speler in het midden onmiddellijk proberen die persoon te tikken. Wanneer het lukt om een persoon aan te tikken vooraleer hij/zij een nieuwe naam zegt, wisselen ze van plaats en komt die persoon in het midden staan met de krant.

