



kennismakingsspel

- // Leg alle kaarten open op tafel.
- // Elke speler kiest een kaart die sterk aansluit bij zijn persoonlijkheid.
- // De spelers lopen rond en proberen van zoveel mogelijk mensen te weten te komen welke kaart ze kozen en waarom.
- // Verzamel de spelers wanneer je denkt dat de meesten met ongeveer 3/4de van de groep gesproken hebben.
- // Vorm 2 gelijke groepen en verzamel per groep alle kaarten.
- // Geef de kaarten van de ene groep aan de andere.
- // Nu is het aan elke groep om de kaarten van de andere groep terug aan de juiste spelers te geven én er ook het bijhorende verhaal bij te vertellen.
- // De groep die hier het best in slaagt, is de winnaar.

groepsindeling

- // Bepaal vooraf het aantal groepen dat je wil vormen en het aantal personen per groep.
- // Plaats groepen stoelen in de ruimte, overeenkomend met de groepsindeling. Plaats bij elke groep stoelen een kaart van een bepaalde kleur. Als alle kleuren gebruikt zijn, neem je opnieuw 1 van de al gebruikte kleuren.
- // Selecteer 12 kaarten, 2 van elke kleur. Schud de kaarten en leg ze gedekt in een rij op tafel.
- // Voordat de 1ste kaart wordt omgedraaid, gokt elke speler welke kleur die kaart heeft.
- // De spelers plaatsen zich op een stoel in een groep met de kleur die overeenkomt met hun gok.
- // Draai de kaart om als iedereen zit. De spelers bij de juiste kleur mogen blijven zitten.
- // De andere spelers gokken de kleur van de 2de kaart en herhalen de vorige stap. Alleen kunnen ze nu niet gaan zitten bij de kleur van de vorige kaart.
- // Als alle kaarten aan bod kwamen, zijn de groepen gevormd.
- // **TIP** // Als je weinig tijd hebt, kan je al na de 1ste gokronde stoppen en de groepen indelen op basis van hoe de spelers dan zitten.

brainstormen

- // Zorg voor pen en papier voor elke speler. Bepaal het onderwerp voor de brainstorm: thema, materiaal, locatie, spelactie, ...
- // Kies je brainstormmethode:
 - Blauwe kaarten:**
 - Denk vanuit een bepaalde rol. Hoe zou die persoon over het onderwerp denken?
 - Oranje kaarten:**
 - Som zoveel mogelijk kenmerken bij een afbeelding op. Verbind elk kenmerk met het onderwerp en kijk welke ideeën het oplevert.
 - Zoek gelijkenissen tussen de afbeelding en het onderwerp en kijk welke ideeën het oplevert.
- // Leg de kaarten (**geel, rood, paars, groen**) op een gedekte stapel. Kies de brainstormmethode en laat elke speler zo snel mogelijk 15 woorden/ideeën zoeken. Wie eerst klaar is, loopt rond de tafel en legt zijn hand op tafel. Als er iemand loopt, stopt iedereen met schrijven. Alle spelers lopen ook een rondje en leggen hun hand op de andere handen. Wie laatst is, trekt een kaart uit de stapel: groen = + 3 punten en geel, rood, paars = -1 punt. De speler van wie de hand onderaan ligt, wint 2 punten. Alle andere spelers krijgen 1 punt. Noteer de scores. De winnaar is de speler met de hoogste score op het einde.

evaluatie/nabespreking

- // Zorg voor pen en papier voor elke speler. De spelers zoeken elk een klein voorwerp (centje, ring, ...).
- // Leg alle 51 gekleurde kaarten open op tafel.
- // Bepaal vooraf duidelijk wat je wil evalueren. Formuleer hierrond een aantal vragen en noteer deze op afzonderlijke kaartjes.
- // De speler met de mooiste sokken leest de 1ste vraag voor. Alle spelers kiezen een kaart die voor hen een antwoord geeft op de vraag.
- // Schud de gekozen kaarten en leg ze open op tafel. De spelers leggen hun voorwerp op de kaart waarvan ze denken dat de vraagsteller die koos.
- // **Puntentelling:**
 - De spelers die de kaart van de vraagsteller herkennen: + 2 punten.
 - Elke speler die niet de vraagsteller is, maar toch één of meer voorwerpen op zijn kaart heeft liggen: +1 punt per voorwerp.
 - Vraagsteller: +3 punten als hij niet ontmaskerd werd.
- // Noteer de scores. De spelers vragen elkaar om uitleg bij de gekozen kaarten.
- // Om hun bijdrage aan het resultaat te evalueren: de spelers leggen hun voorwerpen (of die van de anderen) dichterbij de kaart. Hoe dichterbij, hoe positiever de bijdrage.
- // Een andere vraagsteller trekt een nieuwe kaart.