

1. FOTOSPEL

De spelleider wijst een 'fotograaf' aan. De fotograaf zet een aantal kinderen bij elkaar in een bepaalde positie voor een denkbeeldige 'foto'. Daarna kiest de fotograaf twee kinderen uit de groep toeschouwers die de foto heel goed in zich opnemen. Zij/hij stuurt deze twee kinderen vervolgens even het lokaal uit en gaat daarna vijf dingen in de foto veranderen. Als dit gebeurt is mogen de twee kinderen weer binnenkomen en raden wat er veranderd is.

2. OPSPORING VERZOCHT

Het verhaal gaat dat een kind uit de klas in het warenhuis is zoekgeraakt. De kinderen moeten de politie een nauwkeurige beschrijving geven hoe het kind eruitziet. Alle kinderen krijgen vooraf een paar minuten om elkaar te bekijken. Dan sluiten ze de ogen. Een leerling verlaat na een teken van de spelleider de klas. Daarna mag de rest weer kijken en zeggen welk kind weg is. De spelleider stelt nu vragen aan individuele leerlingen: "Hoe heet 't kind? Hoe ziet het eruit? Wat voor kleren heeft het aan? Heeft het een bril, enz. Wanneer we denken dat het kind goed beschreven is, mag het weer binnenkomen en vergelijken we onze beschrijvingen met het kind.

3. WIE IS HET

Eén kind komt voor de klas staan en neemt een kind uit de klas in gedachten. Alle andere kinderen staan op hun stoel. De kinderen mogen om de beurt vragen stellen waar met ja of nee beantwoordt kan worden. Bijv. "is het een jongen", "heeft hij donker haar"? Kinderen die niet binnen de omschrijving passen gaan op hun stoel zitten, maar mogen nog wel meeraden. Uiteindelijk blijft er één kind over, die dan voor de klas mag staan.

4. PSYCHIATERTJE

Een leuk dramaspelletje voor tussendoor is psychiatertje. Twee kinderen zijn de psychiaters en gaan de klas uit. De rest van de klas spreekt af dat ze een bepaalde "kwaal" hebben. Dat kan lichamelijk of geestelijk zijn. Een lichamelijke kwaal is bijvoorbeeld dat iedereen aan zijn neus krabt als hem iets gevraagd wordt. Een geestelijke kwaal is bijvoorbeeld dat je in al je antwoorden een kleur noemt. Dan komen de psychiaters terug en die mogen de kinderen vragen stellen, bijvoorbeeld: "Wat heb je vandaag allemaal gedaan." En in het antwoord moet dan de kwaal verwerkt zijn. Dus het kind krabt even aan zijn neus, of zegt: "Ik heb een mooie tekening gemaakt met mijn blauwe kleurpotlood." De psychiaters moeten raden wat de kwaal is.

5. NEKDRAAIINGEN

"Ga even lekker bij je tafel staan en laat je armen rustig langs je lichaam hangen. Sluit je ogen als je dat prettig vindt. Laat je armen nu rustig omhoog komen, helemaal gestrekt, met je handpalmen naar boven, en laat ze weer zakken. Laat nu je hoofd naar rechts naar beneden hangen, alsof je met je rechteroor je rechterschouder aanraakt. (vijf sec.).

Laat nu je hoofd zo ver mogelijk naar achteren hangen, en probeer je mond ook helemaal rustig te laten hangen. (vijf sec.).

Laat nu je hoofd opzij gaan, alsof je linkeroor je linkerschouder wil aanraken (vijf sec.). Laat nu je hoofd zachtjes naar voren vallen, zodat je nek even rust heeft. (vijf sec.) Rol nu je hoofd zachtjes door, en draai je nek rustig in een rondje, en de andere kant op (tien sec.) Laat nu je nek weer in het midden komen, en rek je weer even lekker uit."

6. JUFFROUW STEEN

De spelers die naast elkaar op een rij staan, stellen een schoolklas voor.

Ze hebben de handen netjes op de rug. Voor de rij staat één speler.

Dat is de 'juffrouw'. Deze juf staat met de rug naar de klas toe. De leerlingen geven achter hun rug een steen door. Plotseling draait de juffrouw zich om en blijven de kinderen doodstil staan.

De juf probeert dan te raden wie de steen heeft. Raadt ze goed, dan gebeurt er niets en gaat het spel weer gewoon verder, nadat ze zich weer met de rug naar de klas heeft gedraaid. Raadt de juf fout, dan mag het kind dat de steen vast had een klas hoger. Dit betekent dat het kind een stapje achteruit mag doen. Dus van klas één naar klas twee.

Wie op deze manier het eerste in de zesde klas zit, heeft gewonnen. Het doorgeven wordt steeds moeilijker naarmate de kinderen verder van elkaar af staan.

7. DOE MAAR NA

De kinderen zitten op hun eigen plek in de klas. Eén kind staat op, voert een handeling uit in de klas (bijvoorbeeld het optillen van een potje en het weer neerzetten hiervan), waarna het weer gaat zitten en de naam van een ander kind opnoemt. Dit kind staat op, voert de handeling van het eerste kind uit en voegt hier een nieuwe handeling aan toe, gaat weer zitten en noemt de naam van een (derde) kind. Dit spel gaat door totdat iemand niet meer weet wat één van de handelingen was, of wanneer de handelingen in verkeerde volgorde worden verricht.

Dit spel is meerdere keren te spelen, waarbij men kan proberen het record van de beste keer te verbeteren

8. SIMON ZEGT

De spelleidster geeft snel achter elkaar opdrachten om de handen ergens neer te leggen: onder tafel, naast de tafel, op je voeten, in je la enz. Als zij zegt 'Simon zegt: 'handen onder tafel' en de opdracht wordt uitgevoerd, is het goed. Maar als zij zegt: 'handen onder tafel' en de opdracht wordt uitgevoerd, is degene die dat doet af. Net zolang doorgaan tot iedereen af is.

9. ALLE VOGELS VLIEGEN

De kinderen hebben hun handen plat op tafel of op hun schoot liggen. Wanneer de spelleider zegt: 'alle vogels vliegen' moet iedereen met de armen in de lucht 'fladderen'. Maar wordt er een onmogelijke combinatie genoemd, bv. 'Alle auto's vliegen', dan moeten de handen op tafel blijven liggen. In snel tempo worden zo wel en niet vliegende dieren of dingen genoemd: alle tafels vliegen, alle adelaars vliegen, alle stoelen vliegen, etc. Wie zijn handen omhoog steekt bij iets wat niet kan vliegen is af.

* Variant: dit spel kan ook met andere tegenstellingen gespeeld worden. Bijvoorbeeld: Zwemmen- niet zwemmen. Alle bomen zwemmen, alle mensen zwemmen.

Bewegen- stil staan. Alle huizen bewegen, alle scholen staan stil.

10. LEVENDE TELEFOON

De spelers gaan in een kring zitten. Eén krijgt een boodschap ingefluisterd. Die boodschap moet de hele kring doorgaan, zonder dat de anderen mogen horen wat er doorgegeven wordt.

11. LAAD JEZELF OP

Soms voel je jezelf leeg. Dan moet je weer worden opgeladen, net als een batterij. Opladen doen we bijvoorbeeld door keihard te fietsen, stevig te eten, goed te slapen, leuke dingen te doen en te lachen. Kijk uit het raam en zucht hè hè.. Loop dan naar je vriendje of vriendinnetje en klets even bij. Je hebt twee minuten de tijd. Dan moet je weer netjes op je plaats zitten.

12. SPIEGELBEELD

De kinderen gaan in tweetallen tegen over elkaar staan. Op de maat van rustige muziek maakt één van de twee rustige bewegingen met de handen. De ander probeert de spiegel zo nauwkeurig mogelijk te volgen.

13. MEMORIE

Er gaan twee kinderen de gang op. De kinderen in de klas vormen duo's. Zij spreken een geluid of gebaar af dat ze gebruiken als hun naam genoemd worden. De kinderen gaan achterstevoren op hun stoel zitten tot dat ze geraden zijn. Om de beurt worden er twee namen opgenoemd en zij maken de geluiden. Wie van de twee kinderen raad de meeste paren?

14. HIHI

De eerste speler zegt hi. De volgende zegt hi hi, de derde hi hi hi. Zo ga je de kring rond en komt er telkens een hi bij. Degene die een hi vergeet of in de lach schiet is af.

15. POST

Alle kinderen liggen met hun hoofd tussen de armen op tafel. Iedereen start met drie punten. Één kind heeft van de leerkracht een voorwerp gekregen die hij moet gaan bezorgen. Het voorwerp moet achter de persoon op de grond worden neergelegd. Degene die denkt dat het pakketje voor hem is roept POST. Klopt het? Dan een punt erbij en anders een punt er af.

16. DRAMA GALGJE

De spelleider maakt voor bijvoorbeeld het woord *storm* vijf briefjes. Op het eerste staat een woord dat begint met een *s* (*steken*), op het tweede een woord dat begint met een *t* (*twee*), het derde bevat een *o* (*omhoog*), enzovoort. De beginletters vormen dus tezamen het woord *storm*. Op het bord komen vijf streepjes: voor elke letter één. Vervolgens komen er vijf kinderen voor de klas en die krijgen een briefje. De kinderen gaan om de beurt (niet op volgorde) uitbeelden wat er op het briefje staat. De groep raadt wat er gespeeld is. Per gespeelde scène mag één kind raden. De eerste letter van het gegeven antwoord komt op de juiste plaats. Zo ontstaat een lettercombinatie die het gevraagde woord oplevert. Of niet natuurlijk...

17. VRIEZEN EN DOOIEN

Alle spelers staan als bevroren. De leerkracht zet een muziek aan en noemt steeds een lichaamsdeel wat ontdooid en kan bewegen. Er worden vijf lichaamsdelen vrij gegeven dus er beweegt steeds meer. Daarna bevriezen de lichaamsdelen weer tot dat de kinderen helemaal stil staan.

18. BESMETTELIJK?

Één van de kinderen laat een gezichtsuitdrukking zien aan zijn buurman, deze geeft hij weer door aan zijn buurman. Tijdens de hele spelronde moet iedereen de gezichtsuitdrukking vasthouden. Lachen is dus verboden!

19. MUZIKALE BEELDEN

De leerkracht zet dansmuziek aan en de kinderen mogen hier op dansen. Dan stopt de leerkracht de muziek en iedereen blijft als een standbeeld staan. Variaties zijn bijvoorbeeld als een schaatser, voetballer of een tuinman.

20. HOKEY POKEY

We dansen op het lied "hokey pokey"

21. HANDEN ONDER DE TAFEL

De leerkracht geeft snel achter elkaar opdrachten om de handen ergens neer te leggen: onder tafel, naast de tafel, op je voeten, in je la enz. Als zij zegt 'handen onder tafel' en de opdracht wordt uitgevoerd, is het goed. Maar als zij zegt: 'onder tafel' en de opdracht wordt uitgevoerd, is degene die dat doet af.

22. FANTASIEINSTRUMENT

De leerkracht neemt een oude tas of plastic zak. Om de beurt pakt een van de kinderen er een denkbeeldig muziekinstrument uit. Vervolgens wordt dit met gebaren gedemonstreerd. De anderen raden wat het is.

23. LEIDER VOLGEN

Er wordt één vrijwilliger de kamer uitgestuurd. Terwijl hij buiten is, kiezen de andere kinderen een leider. Deze maakt bewegingen en de andere kinderen doen hem na. Kan de vrijwilliger raden wie de leider van de klas is?

24. HOOFD SCHOULDERS...

De kinderen zingen het liedje 'hoofd-schouders-knie-en-teen' en voeren daarbij de bewegingen uit. De bewegingen volgen het liedje: zing je hoofd dan houd je je hoofd vast, knie je knie vast houden. Na enkele malen het liedje te hebben gezongen kan je woorden weglaten en vervang je ze door "mmm". Je begint het best met eerst hoofd weg te laten en daarna in chronologische volgorde de rest. Je blijft wel de lichaamsdelen aanraken.

25. DE VRAGENRONDE

Om de beurt moeten twee leerlingen een gesprek voeren maar zij mogen alleen vragen aan elkaar stellen. Antwoordt iemand niet met een vraag, of moet hij/zij te lang nadenken over een antwoord dan is hij af.

26. VIER OP

Alle kinderen zitten op een stoel of op de grond. Iedereen mag op elk moment opstaan, maar niemand mag langer dan 5 seconden achter elkaar blijven staan. Elke speler mag zo vaak opstaan als hij wil.

De uitdaging is om altijd precies 4 staande mensen te hebben.

27. ROBOTS

Elke leerling beeldt zich in een robot te zijn. Ze gaan rondlopen als echte robots. Ze moeten erop letten dat de bewegingen hoekig en stroef zijn. Vervolgens geef de spelleider opdrachten die de robots mogen uitbeelden: iets optillen, de klas meten, het sleutelgat groter maken, een muur slopen, stofzuigen etc.

28. BEWEGEN

De leerlingen staan verspreid en mogen rondlopen. Je vertelt dat je 4 instrumenten hebt (handtrom, fluitje, tamboerijn, triangel). Leg eerst 2 geluiden met de daaraan gekoppelde beweging uit. Als de leerlingen die onder de knie hebben, voeg je er nog twee aan toe. Bijv: Handtrom – op 1 been hinkelen. Fluitje – telkens als je iemand tegenkomt met twee handen tegen zijn handen klappen. Tamboerijn – met je handen op je hoofd. Triangel – op je tenen lopen.

29. HOUDING DOORGEVEN

De spelers staan in een rij met de ruggen naar elkaar toe. Dit kunnen er zo'n 4 zijn. De achterste persoon neemt een houding aan (zittend of staand). De andere spelers kunnen dit niet zien. Nu draait de eerste speler uit de rij zich om. Deze krijgt enkele seconden om te kijken welke houding is aangenomen en neemt dezelfde houding aan. De speler die de houding had aangenomen gaat weer staan maar moet zijn houding goed onthouden. Nummer 2 uit de rij mag zich nu omdraaien om te kijken. Het spel gaat door en de eerste en laatste houdingen worden met elkaar vergeleken.

30. JABBERTALK

Twee spelers gaan op een bankje zitten en krijgen de opdracht met elkaar een dialoog te voeren in jabbertalk, cijfers of letters. Je geeft de kinderen als opdracht een "gevoel" mee. De andere kinderen raden nadien om welk gevoel het ging. De eerste keer speel je met een kind een dialoogspel als voorbeeld.

31. MAN AAN DE DEUR

2 Kinderen zitten voor de klas. Ze hebben een denkbeeldige deur voor zich waar aangebeld kan worden. Als dat gebeurt, staat de speler op doet alsof hij de deur opent en start daarmee de improvisatie. Het dichtdoen van de deur geeft het einde van de improvisatie aan.

Bijvoorbeeld: De bel gaat, leerling 1 opent de deur en zegt goedemiddag, kan ik u helpen? Leerling 2 zegt dat hij een verkoper is en wil graag een boot verkopen. Leerling 1 gaat mee in dit spel en zo ontstaan er een geïmproviseerd gesprek.

32. IK GA OP REIS MET GEBAREN

Speel het spel “ik ga op reis en neem mee” met de leerlingen. Vertel nu dat we dit spel nu niet met woorden gaan doen, maar met gebaren.

Doe de eerste voor: ik ga op reis en ik neem mee. Vervolgens laat je zien wat je meeneemt, bijv. een tandenborstel door een tandenpoetsgebaar te maken. Een kind zegt vervolgens: ik ga op reis en neem mee. Nu beeld deze speler eerst de tandenborstel uit en laat vervolgens zien wat hij eraan toevoegt. Zo ga je de klas verder langs.

33. ONZINWOORDEN

A vertelt zijn ochtendritueel. B breekt in door er met onzinwoorden tussen te komen (bijv. kipfilet), A moet deze direct opnemen in zijn verhaal.

34. LEKKER DANSEN

De nrs 1 beginnen gek te dansen. Als de muziek stopt blijf je staan in de houding van dat moment. Nr 2 neemt deze houding over. De muziek gaat weer aan. Nr 2 danst verder en als de muziek stopt neemt Nr 1 die houding over.

Blijf minimaal twee seconden in die stille houding staan voor het effect.

35. STANDBEELD SPRINGEN

Iedereen staat in de kring.

Je maakt twee kleine sprongetjes en daarna een grote. Als je na de hoge sprong op de grond staat sta je stil in een emotie.

Bijvoorbeeld: Boos

Spring (handen klap), spring (handen klap), hoge sprong (harde handen klap) en je staat stil in een boze emotie. Als een standbeeld. De volgende emotie wordt genoemd en het begint weer van vooraf aan.

36. BAL DOORGEVEN

De ll. staan allemaal in een kring. De bal wordt doorgegeven op de maat van de muziek. Als de muziek stopt verzint die ll. die de bal heeft een manier om de bal door te geven (onder arm, tussen de benen). Alleen deze ll. doet dit. Vervolgens gaat de muziek weer aan en de bal wordt weer doorgegeven. De muziek stopt weer en de ll. met de bal verzint een manier om hem door te geven. Uiteindelijk staan er verschillende ll. in een kring die de bal op een andere manier doorgeven.

Ter afsluiting kun je de gekste er uitkiezen en alle ll. laten doen.

37. AANDACHT TREKKEN

Zet vijf kinderen op een rij voor de groep. Deze vijf kinderen gaan op allerlei manieren aandacht trekken. De enige regel is dat ze op hun plaats moeten blijven! Na enkele minuten vraagt de spelleider de groep wie van de vijf kinderen het best de aandacht trok. En vooral ook waarom.

38. TOEJUICHEN

De kinderen zitten in de groep. (Aan hun tafel of in de kring.) Laat ieder kind opstaan, zijn (of haar) naam zeggen en vertellen wat zijn (of haar) lievelingskleur is.

De afspraak met de groep is dat iedereen – na ieder kind dat aan de beurt is geweest – in uitbundig gejuich uitbarst. Het kind dat het gejuich in ontvangst neemt, mag even blijven staan om ervan te genieten.

39. IETS ANDERS

Scène, waarbij iemand langs de kant één of meerdere keren "lets anders!" roept. De speler moet dan zijn net uitgesproken zin vergeten en een nieuwe zeggen. De speler aan de kant mag net zolang "lets anders!" roepen, tot hij denkt, dat het gegeven goed genoeg is voor de scène. De bedoeling is om hiermee tot gekke associaties te komen.

40. PINGUINDANS

We doen met elkaar de pinguïndans van youtube!

41. CLUEDO

Drie spelers (kinderen) verlaten de ruimte. De overgebleven speler (eerste speler) vraagt aan het publiek een moordwapen (willekeurig voorwerp).

Als de gegevens nog een keer (zachtjes) herhaald zijn, komt de tweede speler terug. Via gebaren, geluiden en jabbertalk (nepraten) probeert de eerste speler duidelijk te maken met welk moordwapen de moord gepleegd is. De tweede speler speelt de eerste speler na, en als hij/zij denkt te weten wat het is, geeft hij de eerste speler een hand. De eerste speler gaat zitten en de derde speler komt op. Zo gaat het verder, tot ook de vierde speler van de derde speler de gegevens heeft gezien.

De vierde speler vertelt aan het eind welk moordwapen er gebruikt werd.

Een moeilijker vorm is om de eerste speler bv. ook een beroep te laten vragen. Dan moeten er twee zaken uitgebeeld worden.

42. ABC GAME

Twee kinderen beginnen een gesprek, waarbij het eerste kind een zin begint met de letter A, de tweede met een B, de eerste weer met een C, enz. Bij de Z hoort het verhaaltje rond te zijn. Bij een hapering of de verkeerde letter roept het publiek "Freeze" en wordt het kind vervangen door een andere speler. Winnaar is degene die het het langst volhoudt.

Dit spel kan ook in wedstrijdvorm gespeeld worden. Zet allebei de teams naast elkaar en laat ieder kind om de beurt een zin zeggen die begint met de letter die aan de beurt is. De kinderen moeten proberen zoveel mogelijk op de zin van de vorige speler te reageren. Dit spel wordt ook wel gebruikt als *tossgame*, een spelletje om te bepalen welk team mag beginnen.

43. BRIEFJESGAME

Het publiek mag uitspraken op briefjes schrijven en die in een mand stoppen. Bv. briefjes met zoveel mogelijk uitspraken van meesters en juffen. Zoals: "Niet rennen in de gang!" Twee of vier kinderen spelen een "neutrale" scène, dus bv. op het schoolplein. Tijdens het spelen halen ze met regelmaat briefjes uit de mand. De tekst ervan lezen ze direct voor. De kunst is om de zinnen te verwerken in de scène die ze aan het spelen zijn. Als de briefjes op zijn, mag de scène afgerond worden.

44. DOVENTOLK

Twee spelers hebben een interview over een beroep. Een derde speler beeldt dit door middel van zelfverzonnen gebaren (doventaal) uit.

Voorbeelden van beroepen: mientemmer, paperclipbuiger, fruitdokter, zangleraar voor katten, zwemleraar voor babyvisjes, zandtaartjesbakker.

45. IETS ANDERS

Scène, waarbij iemand langs de kant één of meerdere keren "iets anders!" roept. De speler moet dan zijn net uitgesproken zin vergeten en een nieuwe zeggen. De speler aan de kant mag net zolang "iets anders!" roepen, tot hij denkt, dat het gegeven goed genoeg is voor de scène. De bedoeling is om hiermee tot gekke associaties te komen.

46. FLUISTERZINNEN

De helft van de groep krijgt een gedicht binnen een bepaald thema. Bijvoorbeeld liefde, natuur, zomer, vriendschap. Ze kiezen een regel die ze mooi vinden. Ze mogen even zoeken naar de juiste manier om deze zin uit te spreken: waar leg je de klemtoon, waar houd je pauze?

De andere helft van de groep mag op een stoel plaatsnemen. Ze zijn de luisteraars en mogen hun ogen dicht doen.

De fluisteraars mogen nu stil rondlopen en bij elk kind een zin influisteren. Belangrijk is hierbij dat ze de luisteraars niet aanraken of plagen.

Zet onder het lopen een traag, betoverend muziekje op. Bijvoorbeeld: American Beauty van Thomas Newman of Amelie Poulin van Yann Tiersen.

Te vinden op [youtube.nl](https://www.youtube.nl).

Nodig: boekje met gedichten

Idee uit het boek "Groot applaus".

47. ELEKTRICITEIT

De kinderen wandelen door elkaar. Elk heeft een elektrisch geladen hand. Daarmee kan je andere spelers aantikken. Als je dat doet krijgen zij, op de plaats waar ze getikt zijn, een elektrische schok van 30 volt. Benadruk dat je op verschillende plekken kan tikken (handen, benen, buik, rug). Verhoog daarna het voltage naar 60-120..

Maak daarna een kring. Iedereen heeft in gedachten een grote elektriciteitsschakelaar op de buik. Die zet je bij iedereen tegelijk aan en af. Bij aan gaat er 500 volt door heel je lijf, van teen tot oor.

Tot slot staat iedereen af, behalve 1. Deze steekt met 500 volt (dus trillend en schuddend) de kring over. Daar zet die een andere speler "aan" en mag zelf op "af" terug in de kring gaan staan.

Idee uit het boek "Groot applaus".