

Soms willen de kinderen (en laten we eerlijk zijn... leerkrachten ook) tussen de lessen door even iets anders doen.



1. COMMANDO...

De variant met 'commando pinkelen' is vast bekend. Deze energizer borduurt hierop voort. Laat alle leerlingen staan en geef ze instructies: commando springen, commando klappen, commando ... etc. Maar let op! Zeg je iets zonder commando, dan mogen de kinderen het niet opvolgen. 'springen' en een kind dat gaat springen, betekent af. Het kind gaat zitten op de stoel en kan vanaf de stoel natuurlijk nog stiekem verder meespelen. Hilariteit gegarandeerd.

2. RITME KLAPPEN

Klap een ritme van bijvoorbeeld vier woorden achter elkaar en laat de kinderen het ritme naklappen.

Bijvoorbeeld: tij-ger, o-li-fant, ste-kel-var-ken, leeuw. Ook handig als je tussendoor graag even stilte wilt...

Leeuw (1 klap)

Tij-ger (twee klappen)

O-li-fant (drie klappen)

Stekelvarken (vier klappen)

3. 7-UP

Kies drie kinderen (tikers), zij komen voor de klas staan. Eén van hen roept '7-down'. De rest van de klas doet de ogen dicht en houdt hun hoofd naar beneden. De drie kinderen lopen rond door de klas en tikken alle drie één andere leerling aan. Als een leerling wordt aangetikt, steekt hij/zij een hand in de lucht, maar houdt de ogen gesloten. De drie 'tikers' gaan weer voor de klas staan en één van hen roept nu '7-up'. De kinderen in de klas doen hun ogen open. De drie getikte kinderen mogen nu raden wie hen heeft aangetikt. Goed geraden? Dan wisselt die leerling van rol met de tikker. Fout geraden? Dan blijft de tikker staan.

4. DE MUSEUMBEWAKER OF STANDBEELDEN



Alle leerlingen gaan staan als een standbeeld. Eén leerling is de museumbewaker en houdt alle standbeelden goed in de gaten. Maar let op! Als hij even niet oplet, komen de standbeelden in beweging en nemen ze een andere houding aan. Wordt een van de standbeelden betraapt door de museumbewaker terwijl hij beweegt? Dan is hij af en gaat hij zitten op zijn stoel. Welk standbeeld houdt het het langst vol?

5. HOE LANG DUURT EEN MINUUT?

Alle kinderen gaan staan en als docent start de stopwatch (die de kinderen natuurlijk niet zien!). Als de kinderen denken dat de minuut voorbij is, gaan zij zitten. U houdt in de gaten wie er het dichtstbij de minuut was.

6. ECHOPRET

De leerlingen gaan in een kring staan. Vertel dat er in het midden van de kring een denkbeeldige echo-put staat. Zodra deze wordt geopend, worden alle geluiden en bewegingen van de leerkracht nagedaan. Is de echo-put dicht? Dan houdt het echoën natuurlijk op. Op den duur kunnen de kinderen natuurlijk zelf de echo-put leiden.

7. LEVEND MEMORY

Wijs twee kinderen aan die het spel memory gaan spelen. Ze gaan even naar de gang, waardoor de rest van de klas tijd heeft om tweetallen te vormen. Ieder tweetal spreekt een beweging af. Gelukt? Laat dan ieder tweetal de beweging even voordoen (om dubbele setjes te voorkomen). De kinderen die op de gang stonden komen nu binnen en wijzen om de beurt een tweetal aan. Word je naam genoemd? Dan doe je de beweging voor. Is het een setje? Dan krijgt de speler één punt. Wie van de twee wint het spel memory?

8. DIRIGENTJE

Wijs één kind aan dat even naar de gang mag. Bespreek vervolgens met de rest van de klas wie de dirigent is. Hij of zij doet steeds een beweging (en geluid) voor, die de rest van de klas nadoet. Het kind dat op de gang stond komt terug de klas in en probeert te raden wie de dirigent is. Hij/zij krijgt hiervoor drie kansen...



9. WIE IS HET?

Alle leerlingen gaan staan. Geef nu steeds een omschrijving. Bijvoorbeeld 'Hij/zij heeft een trui aan'. Alle leerlingen die geen trui aan hebben, gaan nu zitten. Wie blijft er uiteindelijk over en is nu spelleider? Ook leuk als variant: omschrijf een kind aan de hand van complimenten/goede eigenschappen. Bijvoorbeeld: Hij is erg goed in voetbal en is lief voor zijn jongere zusje. Kunnen de kinderen raden over wie het gaat?

10. TELLEN MAAR

Tel klassikaal tot 10. Maar let op! Zeggen twee (of meer) kinderen tegelijkertijd een getal? Dan begin je natuurlijk he-le-maal opnieuw. Wellicht ten overvloede: maar afspreken wie eerst iets gaat zeggen en wie daarna, dat telt natuurlijk niet.

En omdat wij zo blij worden van energizers geven we er een extra, als bonus!