



NIET MIJN ARMEN

 2 spelers  samenwerking

Eén van de spelers krijgt te horen welk personage hij is. Hij moet een toespraak houden voor het publiek. Bepaal met z'n allen wie het publiek voorstelt. De eerste speler houdt zijn armen op de rug, de tweede speler gaat vlak achter de eerste speler staan en steekt vervolgens zijn armen onder de oksels van de eerste speler. Gebruik een jas of groot overhemd om over de eerste speler te doen, zodat het lijkt of de armen van de achterste bij de voorste speler horen.

PETRUS

 3 spelers  overtuigen

Twee spelers krijgen elk een ander personage toegewezen.
Zij zijn net gestorven en komen aan bij de hemelpoort.
De derde speler is Petrus, die bij de hemelpoort staat.
In de hemel is nog maar plek voor één van de twee.
De twee personen proberen Petrus te overtuigen waarom de ene wel binnen mag en de andere niet.
Wie mag er naar binnen en wie wordt de weg naar de hel gewezen?

SOLLICITATIEGESPREK

 2 spelers  spelhints geven

Speler A gaat even de ruimte uit.
Speler B, de baas, heeft een vacature.
Wie hij zoekt, krijgt hij te lezen op één van de WIE-kaartjes.
Speler A is de sollicitant; hij komt terug binnen en het sollicitatiegesprek begint.
Aan de hand van de spelhints die speler B geeft, moet speler A meespelen en raden wie hij is.

SWITCH

 2 spelers  schakelen

De spelers krijgen ieder een andere WIE toebedeeld.
Daarna wordt er ook een locatie genoemd.
De spelers starten hun improvisatie.
Elke keer als je "switch" roept, worden de spelers elkaars personage.
Het verhaal gaat ondertussen gewoon verder.



VRAGEN VERBODEN

 2 spelers  limitatie

Beide spelers krijgen een personage en starten een scène waarin alles mag, behalve vragen stellen.

Zodra er een vraag gesteld wordt door een speler, is die speler af. Deze speler kan eventueel vervangen worden door een derde persoon (uit het publiek) om het verhaal verder te laten gaan.

VERJAARDAG

 4-5 spelers  spelhints geven

Eén speler is jarig en heeft een aantal gasten uitgenodigd.

De gasten krijgen te horen wie ze zijn, de jarige weet dat niet. Om de beurt komen de gasten binnen. De jarige moet erachter zien te komen door hoe ze binnenkomen, door het kadootje dat ze geven en aan hoe de gasten zich gedragen, wie hij nou eigenlijk heeft uitgenodigd.

WISSEL

 2 spelers  status

De spelers krijgen elk een verschillend personage toebedeeld. De eerste heeft de hoge status (belangrijk, neemt veel ruimte in, de wereld is van hem of haar) en de tweede de lage status (voelt zich onbelangrijk, verontschuldigt zich, neemt weinig ruimte in, is dienend) en zij starten de scène. Roep halverwege: "Wissel!" en direct wisselen de spelers van status, maar niet van personage.

ZINNEN IN JE ZAK

 2 spelers  accepteren

Het publiek wordt gevraagd om op strookjes papier alledaagse of niet-alledaagse zinnen te schrijven. De twee spelers stoppen een aantal van deze zinnen in hun broekzak. Geef de spelers een personage en tijdens de scène kunnen de spelers te pas en te onpas een papiertje pakken, de zin hardop voorlezen en dit meenemen in hun improvisatie.



BEELDHOUWEN

 2 spelers

 accepteren

De ene speler is de beeldhouwer en de andere de boetseerklei.
De beeldhouwer vormt van de klei een beeld met een bepaalde uitdrukking.
De persoon die geboetseerd wordt, probeert zich zoveel mogelijk te ontspannen en zich in houdingen te laten zetten.
Zodra de beeldhouwers klaar zijn, bekijken ze elkaars beelden.
Ze vertellen elkaar waar het beeld hen aan doet denken.



EERSTE ZIN, LAATSTE ZIN

 4 spelers  accepteren

Duo A staat aan één kant van het speelvlak en duo B aan de andere kant. De duo's zijn zich niet bewust van elkaar. Beide duo's krijgen een andere locatie mee, liefst 2 die niets met elkaar te maken hebben.

Duo A begint te spelen. Klap midden in hun scène en bevries ze. Duo B start nu de scène met de laatste zin die duo A heeft gezegd. Klap weer midden in de scène van duo B en nu is hun laatste zin de eerstvolgende zin van duo A. Dit wisselt elkaar af tot beide scènes tot een eind komen.

ABC

 2 spelers  limitatie

Geef de twee spelers een WAAR. De spelers spelen een scène, waarbij elke volgende zin begint met de volgende letter van het alfabet, te beginnen met de A.

Duurt het te lang of begint de zin met de verkeerde letter, dan is die speler af.

Spreek voor de X en Q af of spelers daar creatief mee om mee mogen, zoals "Qukelekuu" of "Xou het niet weten" of mogen overslaan.

SPACEJUMP

 4-6 spelers  accepteren

Een inspringspel. Twee spelers starten een scène op een locatie die ze van jou te horen krijgen. De andere spelers zitten aan de zijkant van het speelvlak. Zodra één van de spelers aan de zijkant in zijn handen klapt, blijven de spelers in de scène in een freeze stilstaan. Degene die klapte, neemt nu de positie over van één van de spelers in freeze en begint een nieuwe scène, waarbij hij de locatie en actie verandert. De freezepositie moet hierbij wel kloppen! Ze spelen door tot weer iemand anders klapt.

BRIEFJES GOOIEN

 2 spelers  associatie

Iedereen in het publiek wordt gevraagd op vier briefjes een bekentenis, een creatief scheldwoord, een werkwoord en een uitroep te schrijven. Deze briefjes worden in propjes op het speelvlak gegooit.

Vertel de twee spelers op welke locatie ze zijn.

Tijdens de scène raapt één van de spelers af en toe een briefje op, leest deze voor en de spelers nemen vervolgens deze zin/dit woord op in de scène.



LAATSTE ZIN

 2 spelers  verhaallijn

Twee spelers krijgen een zin van het publiek, wat de laatste zin zal zijn van de scène die ze gaan spelen.

Daarna krijgen ze ook een locatie van één van de kaartjes.

De spelers werken toe naar de laatste zin van de scène.

OP HETZELFDE MOMENT

 4 spelers  accepteren

Duo A krijgt een WAAR en beginnen een verhaal op die locatie.

Duo B zit aan de zijkant van het speelveld.

Roep op een gegeven moment: "Op datzelfde moment in ..." gevolgd door een andere locatie. Duo A bevriest en duo B start een improvisatie op de tweede locatie. De twee scènes wisselen elkaar af, totdat aan het einde blijkt dat de twee scènes iets met elkaar te maken hebben.

TEGENKLEUREN

 2 spelers  spiegelen

De twee spelers krijgen een WAAR als start van hun scène.

Speler B speelt steeds een exact tegenovergestelde emotie van de emotie die speler A heeft.

ZITTEN LIGGEN STAAN

 3 spelers  mise-en-scène

Geef de spelers een locatie.

Op elk moment in de scène moet er precies één speler staan, één speler zitten en één speler liggen.

De spelers moeten daarbij ook een reden hebben om te veranderen van positie.

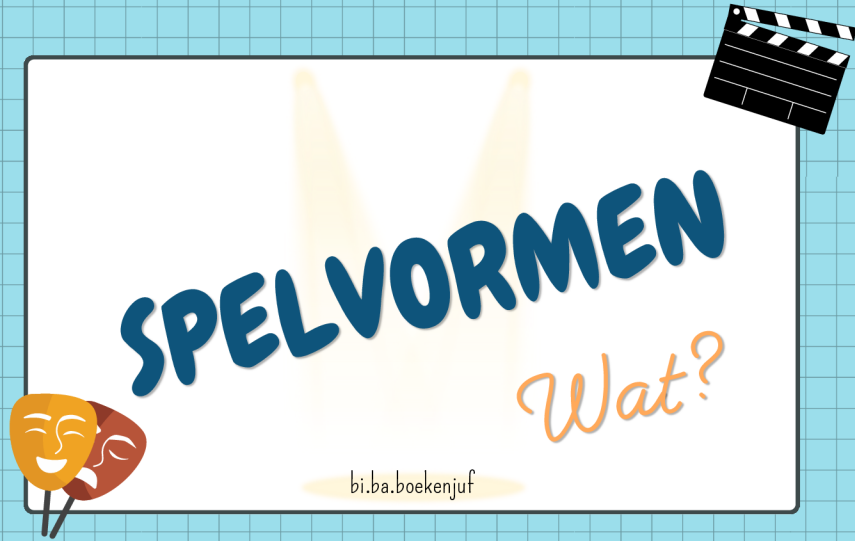


WAAR IS DE HOOFDPERSOON?

 4-6 spelers  tableau vivant

Eén leerling gaat weg. De overige leerlingen maken een tableau naar een door jou gegeven situatie. De hoofdpersoon in het tableau ontbreekt. Voorbeelden: de jarige op een verjaardagsfeest, de scheidsrechter bij een voetbalwedstrijd, het model tijdens een fotoshoot, de president tijdens een toespraak. De leerling komt terug en gaat in het tableau staan als dat personage. Als dit klopt, komt het tableau tot leven. Als het niet klopt, blijft het tableau stilstaan en worden andere mogelijkheden geprobeerd.





ALLEEN VRAGEN

 2 spelers  limitatie

Twee spelers krijgen een gebeurtenis en starten een scène waarin alles gezegd mag worden, zolang het maar vragen zijn.
Zodra er iets gezegd wordt wat geen vraag is, is die speler af.

BEWEEG ME

 4 spelers  samenwerking

Twee spelers krijgen een gebeurtenis en beginnen de scène. Deze acteurs mogen zelf niet bewegen. Iedere speler krijgt één andere speler die al zijn of haar bewegingen verzorgt. Wil de acteur met zijn vuist op tafel slaan, dan zal de 'beweger' bij de acteur eerst een vuist moeten maken en dan zorgen dat de arm een slaande beweging maakt. Ervoor zorgen dat een speler gaat lopen, is een hele klus!

CLIMAX

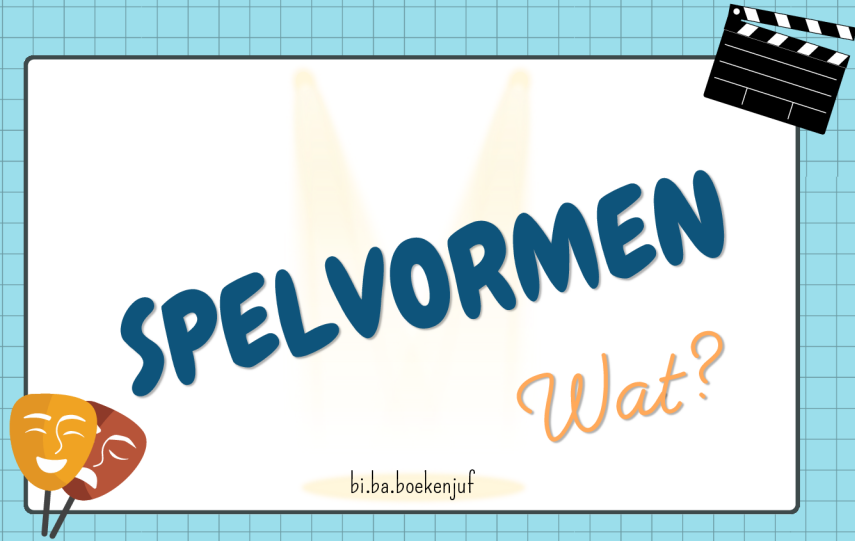
 2 spelers  verhaallijn/slow motion

De spelers krijgen een gebeurtenis mee en spelen een scène met een duidelijke verhaallijn.
Bij de climax gaan de spelers over in slow motion.
Het einde van het verhaal is weer op gewoon tempo.

DOOF

 4 spelers  spiegelen

Twee spelers krijgen een gebeurtenis, die de twee andere spelers niet te horen krijgen. De eerste twee spelers spelen de scène, terwijl de twee andere spelers toekijken met hun oren dicht.
Als de scène is gespeeld, spelen de 2 'dove' spelers de scène na. Ze maken dezelfde bewegingen en houden dezelfde mise-en-scène, maar de dialoog (en daardoor misschien wel de hele situatie) wordt uiteraard anders.



EENS/ONEENS

 2 spelers  schakelen

Geef de spelers een WAT. In het begin van de improvisatie zijn de spelers het over alles roerend met elkaar eens, maar als jij "Oneens" roept zijn ze het over alles met elkaar oneens. Wissel "Eens" en "Oneens" af. De mate van het met elkaar eens of oneens zijn, neemt toe naarmate de improvisatie vordert.

ENGELTJE, DUIVELTJE

 4 spelers  accepteren

De spelers krijgen een WAT te horen. Spelers C en D zijn het duiveltje en het engeltje op de schouders van speler A. Het duiveltje en het engeltje kunnen meelopen met de speler, maar ze kunnen ook op een vaste plek op het speelveld staan. Personage A geeft binnen het spel aan wanneer hij twijfelt en dan komen het duiveltje en het engeltje ieder met een advies, wat alleen gehoord wordt door personage A en een duidelijke actie in zich heeft. A kiest altijd één van de twee kanten. Blijft A op het goede pad?

FAST FORWARD/FLASHBACK

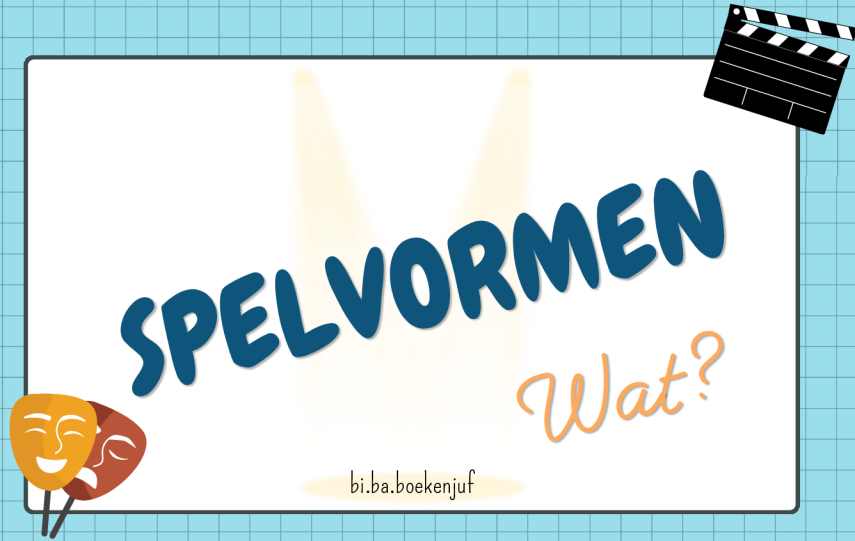
 2 spelers  verhaallijn

Twee spelers krijgen een gebeurtenis en beginnen hun scène. Roep zodra de scène zich ervoor leent: "Fast forward naar..." of "Flashback naar..." en de spelers zetten de scène terug in de tijd of voort in de toekomst.

FOTOALBUM

 4-8 spelers  tableau vivant

Een speler vertelt aan het publiek over een gebeurtenis die hij heeft meegemaakt. Van deze gebeurtenis heeft de speler een aantal foto's meegenomen; de andere spelers beelden deze foto's uit. Zodra de verteller bij een nieuwe foto is aangekomen, telt hij af van 3 naar 0 en dan staat de foto in een freeze. Als de speler aan het einde van het fotoalbum is aangekomen, is er nog 1 speciale foto. De uitbeelders gaan nu met z'n allen in een bepaalde positie staan en de verteller verzint er het slot bij.



GEMENE ZUS/BROER

 4 spelers  accepteren

Speler A en B krijgen een gebeurtenis en beginnen hun scène. Speler C en D staan aan de zijkant van het speelveld en zijn de gemene tweelingbroer- of zus van speler A en B. Op elk gewenst moment kan speler C of D "freeze" roepen, zodat spelers A en B bevriezen. Degene die "freeze" roept, tikt zijn eigen tweelingbroer- of zus af en neemt de scène even over om iets heel gemeens te doen. Hierna verlaat hij of zij de scène en kunnen de oorspronkelijke spelers de schade proberen te herstellen.

HARD WERKEN

 4 spelers  spiegelen

4 spelers spelen een scène naar aanleiding van een WAT op een kaartje. De scène mag niet te lang duren en de spelers moeten onthouden wat ze zelf zeggen en doen, maar ook wat de andere spelers zeggen en doen. Haal aan het einde van de scène één van de spelers eruit en wijs zijn rol toe aan één van de overgeblevenen, die dan dus twee rollen voor zijn rekening neemt. Exact dezelfde scène wordt voor een tweede keer gespeeld en als die klaar is, herhaal je dit tot alles door maar één speler wordt gedaan.

HELAAS/GELUKKIG

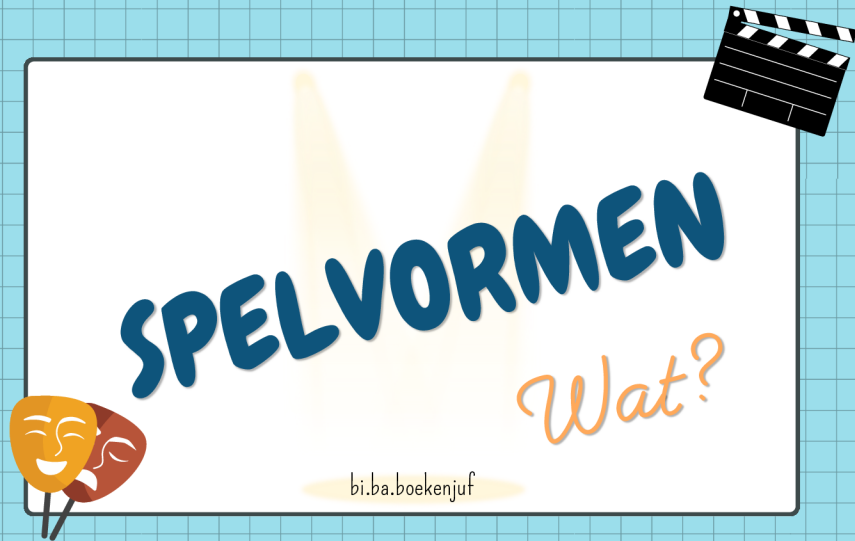
 5 spelers  associatie

De spelers staan naast elkaar op een rij met hun gezicht naar het publiek en krijgen een gebeurtenis. Speler A begint een verhaal te vertellen over deze gebeurtenis, met één beginzin. Speler B vervolgt het verhaal, begint met het woord 'helaas' en vertelt wat er niet zo goed ging in het verhaal. Speler C gaat verder met het verhaal, begint zijn zin met 'gelukkig' en geeft het verhaal weer een positieve draai. Zo wisselen de zinnen elkaar af. Als speler E is geweest, is speler A weer aan de beurt.

JABBER

 2 spelers  jabbertalk

Twee spelers spelen een scène naar aanleiding van een gebeurtenis op één van de kaartjes. Zij mogen alleen jabbertalk.



JABBERSWITCH

 2 spelers  jabbertalk

Twee spelers spelen een improvisatie naar aanleiding van een WAT op een kaartje. Zij mogen gewoon spreken.

Op het moment dat jij "Jabber" roept, gaan zij over op jabbertaal. Roep je "Nederlands" dan gaan zij weer naadloos over op het Nederlands.

LAATSTE LETTER

 2 spelers  limitatie

Twee spelers spelen een scène naar aanleiding van een gebeurtenis op een kaartje. Elke zin die iemand uitspreekt, moet beginnen met dezelfde letter als de laatste letter van het laatste woord wat net daarvoor gezegd is.

OP EN AF

 4 spelers  limitatie

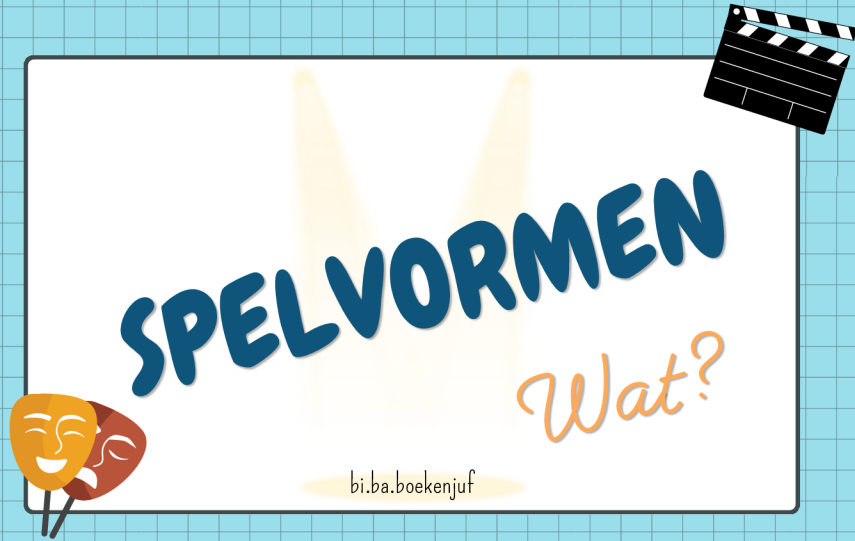
Elke speler krijgt een woord toebedeeld van het publiek. Speler A en speler B krijgen een gebeurtenis mee en starten de scène. Speler C en D staan aan de zijkant van het speelveld. Zodra een speler die 'af' is zijn of haar woord hoort, moet hij of zij de scène in komen. Zodra een speler die 'op' is zijn of haar woord hoort, moet hij of zij het speelveld verlaten. De spelers bedenken altijd een reden voor opkomst of afgang en de spelers mogen niet hun eigen woord zeggen.

LEVENSVERRHAAL

 4 spelers  samenwerking

Geef vier spelers een gebeurtenis mee.

Twee van de spelers zijn oude mensjes die een heel leven achter zich hebben liggen. Ze vertellen over wat ze hebben meegemaakt en de andere spelers spelen dit uit.



PROBLEEM

 2 spelers  verhaallijn

Geef de twee spelers een gebeurtenis mee.

De spelers starten hun improvisatie op een neutrale manier, met niet al te veel emoties en geen problemen.

Als je roept "Probleem!" moet één van de spelers een probleem in de scène introduceren. Hoe verder de improvisatie vordert, hoe meer de problemen zich opstapelen.

VERTALER

 3 spelers  jabbertalk

Drie spelers krijgen een gebeurtenis.

Eén van de spelers spreekt geen Nederlands, maar jabbert. E en andere speler is de vertaler: hij of zij spreekt Nederlands én jabber.

WAT ZEI JE?

 2 spelers  schakelen

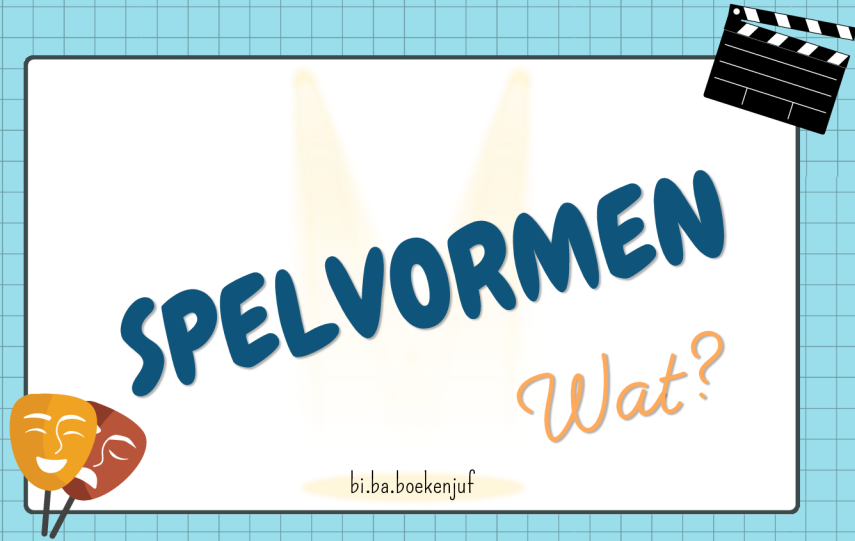
Twee spelers krijgen een WAT. Ze beginnen de improvisatie en af en toe vraagt één van de twee aan de ander: "Wat zei je?". Hierop zegt de andere speler iets totaal anders dan wat hij daarvoor zei, maar wel met hetzelfde gebaar of dezelfde beweging als daarvoor.

Variant: als een speler vraagt "Wat zei je?" zegt de andere speler iets wat rijmt op wat hij net daarvoor zei.

BELSPEL

 2 spelers  verhaallijn

De leerlingen zitten in tweetallen verdeeld in de ruimte. Leerling A belt leerling B op met een denkbeeldige telefoon. Je noemt telkens klassikaal de personages die elkaar aan de lijn hebben. De leerlingen vullen zelf in waar het gesprek over gaat. Geef duidelijk aan wanneer het gesprek afgerond moet worden. Vervolgens belt leerling B op vanuit een nieuw personage. Voorbeelden: politieagent en dief, buurman en buurvrouw, Roodkapje en de wolf, leerkracht en kind, patiënt en dokter,...



OBER ALS DIRIGENT

 varieert  verhaallijn

De leerlingen zitten verdeeld over de ruimte in tweetallen als in een restaurant. Eén van de leerlingen is een ober. De tweetallen voeren zacht een gesprek met elkaar. Als de ober dichtbij komt, wordt het gesprek hardop gevoerd. De ober vervult in deze opdracht de rol van dirigent en probeert de scène zo spannend en interessant mogelijk te maken.
Tip: Je kunt de klas in twee groepen verdelen, zodat ze naar elkaar kunnen kijken.

LOOPJE OVERNEMEN

 2 spelers  spiegelen

De leerlingen staan in de kring. Een persoon gaat in de kring lopen op een bepaalde manier en in een bepaald ritme. Dan nodigt de wandelaar iemand uit de kring uit in de cirkel met hem mee te lopen. Hij leert de ander zijn loopje. Zodra hij het onder de knie heeft vertrekt de eerste. Nummer twee gaat door en verandert het loopje langzaam in zijn eigen bewegingspatroon. Dan nodigt nummer twee weer iemand uit, en zo verder tot iedereen aan de beurt is geweest.

NIEUWSBERICHT

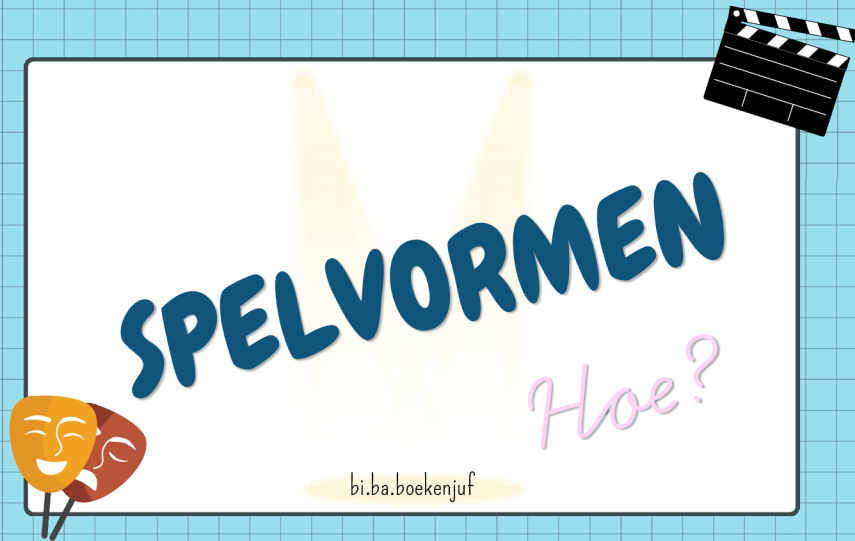
 4 spelers  verhaallijn

Wat kan er voorkomen in een nieuwsbericht? Er is iets gebeurd, iets leuks, moois, engs, gevaarlijks,... het weerbericht.
Het groepje wordt in 2 verdeeld. Deel 1: nieuws zonder geluid. Deel 2: nieuws met geluid. Bij deel 1 raden wat het is. Daarna komt de oplossing met deel 2.
Voorbeelden: Er is een schaap ontsnapt. Er is een knalrode hond geboren. Er is oorlog in België. Er is een ongeluk gebeurd.

DIT IS GEEN STOK

 varieert  fantasie

De spelers staan in een kring. De begeleider heeft een stok vast, en zegt: dit is geen stok, maar een "tandenborstel". De begeleider beeldt uit dat het een tandenborstel is. De stok wordt doorgegeven en de volgende speler verzint iets nieuws. Kan ook gespeeld worden met een wedstrijdement: twee teams mogen elk 1 minuut zoveel mogelijk nieuwe dingen verzinnen en demonstreren, eventueel in de vorm van een reclame.
Gebruik verschillende voorwerpen als uitdaging.



BUS

 4-14 spelers  spiegelen

Er worden net zo veel stoelen als spelers neergezet in een busopstelling. Eén van de spelers is de buschauffeur. De chauffeur krijgt een HOE te horen en gaat op die manier de bus in om de dag te starten. Bij elke halte waar de buschauffeur stopt, komt er een passagier de bus binnen met zijn eigen HOE. Zodra iemand de bus inkomt, neemt iedereen die in de bus zit direct de HOE van de nieuwe passagier over. Variant: de setting een verjaardagsfeestje, de eerste schooldag, een vergadering etcetera.

DRIE KEER ANDERS

 2 spelers  fysiek spel

De spelers krijgen een locatie of een gebeurtenis te horen en spelen een neutrale scène. Hierna spelen ze nog drie keer dezelfde scène, maar alle drie anders doordat ze drie maal een andere HOE meekrijgen.

ROLLERCOASTER

 2 spelers  schakelen

Twee spelers krijgen een locatie of gebeurtenis en starten de scène. Tijdens de scène worden steeds nieuwe HOE's voorgelezen, waar beide spelers zich aan moet houden.

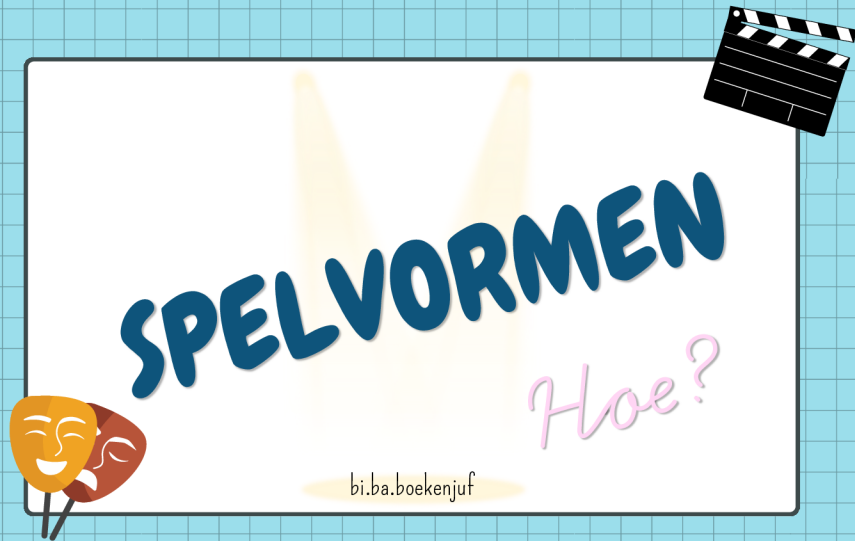
SPROOKJE

 varieert  rol

Hoeveel acteurs er nodig zijn voor deze spelvorm is afhankelijk van het sprookje dat gespeeld gaat worden.

Kies een bekend sprookje uit en verdeel de rollen.

Voordat het sprookje gespeeld wordt, krijgt ieder personage een willekeurige HOE en op deze manier zullen ze hun rol gaan vertolken.



EMOTIERONDE



varieert



spiegelen

De leerlingen staan in een kring. Om de beurt zeggen zij hun naam. Hierna zeg je een emotie. Nogmaals zeggen zij hun naam, maar nu in de genoemde emotie. In de volgende ronde zeggen de leerlingen hun naam waarbij de emotie per leerling groter wordt. Dit gaat door tot de emotie niet groter kan. Dit herhalen met verschillende emoties.

Variatie: De leerlingen kunnen ook een zin zeggen, die al een emotie met zich mee brengt. Bijvoorbeeld: "Vanavond eten we spruitjes."

GEKKE MASKERS



varieert



spiegelen

De leerlingen staan in de kring.

Eén van de leerlingen trekt een gekke bek. Deze haalt hij van het gezicht af en gooit het masker naar een andere leerling. Deze zet het masker op en kopieert daarbij de gekke bek. De leerling verandert langzaam in een andere gekke bek en gooit deze naar de volgende leerling.

Dit herhaalt zich tot alle leerlingen aan de beurt zijn geweest.

FRUITRUZIE



2 spelers



incasseren en reageren

De spelers staan in tweetallen. Ze mogen ruzie maken, maar er mag alleen met groente en fruit gescholden worden!

Speler A begint en noemt één "scheldwoord" (bv. appel) op een geëmotioneerde manier. Persoon B moet dit scheldwoord incasseren door het drie keer te herhalen in een afwisselende, opgebouwde emotie. Als B hiermee klaar is, vervolgt meteen een nieuw scheldwoord voor A. Ook dit woord wordt drie keer herhaald in een afwisselende opbouwende emotie.

OMDRAAI IN EMOTIE



5 spelers



rol

Vijf spelers gaan op een rij staan, met hun rug naar het publiek. De begeleider noemt een emotie en telt tot 3. Bij 3 draaien de spelers om, en laten de gevraagde emotie zien in een stilstaand beeld. Bij een lager niveau gebruik je alleen de makkelijke basisemoties.



4 ZINNEN

 2 spelers  verhaallijn

Het publiek bedenkt vier zinnen die niets met elkaar te maken hebben. De spelers moeten zo snel mogelijk deze zinnen in een logische scène zien te verwerken.

AANBELLEN WOORD VOOR WOORD

 4 spelers  samenwerking

Vier spelers staan op een rij op het speelveld en ze stellen met z'n allen één personage voor. De spelers maken hun zinnen woord voor woord. Hij belt bij je aan en er ontstaat een dialoog tussen jou en het personage. Omdat ze één persoon zijn zeggen ze nooit 'wij', maar 'ik'.

SPREEKWOORDEN

 4 spelers  spiegelen

Drie spelers doen hun oren dicht, terwijl speler A een spreekwoord of gezegde krijgt van het publiek. Speler A heeft één minuut om dit spreekwoord of gezegde duidelijk te maken aan speler B, zonder woorden te gebruiken. Jabbertalk en gebaren mag de speler wel gebruiken. Terwijl speler A hiermee bezig is, doet speler B alles na. Speler B communiceert daarna wat hij heeft begrepen door aan speler C, en C aan D. Na afloop horen we wat speler D, C en B dachten dat het spreekwoord was.

MOORDSPEL

 4 spelers  spiegelen

Er is een moord gepleegd. Speler A staat op het speelveld en speler B t/m D gaan weg. Geef een moordenaar, wapen en locatie. Speler B komt terug en speler A beeldt in stilte de moordenaar uit. Speler B spiegelt wat speler A doet. Speler B geeft een duimpje zodra het duidelijk is. Deze beeldt nu het wapen en de locatie uit. Speler A gaat zitten, speler C komt terug en speler B maakt op dezelfde manier alles duidelijk aan speler C. Idem bij speler D. Speler D raadt de moordenaar, het wapen en de locatie.



PERSCONFERENTIE

 1 speler  spelhints geven

Eén speler gaat even weg. Kies met z'n allen een bekend persoon en een reden waarom hij in het nieuws komt. Bv: Bert (van Ernie) heeft last van bananafobie. De speler komt terug en moet door de vragen van de journalisten (publiek) ontdekken wat er aan de hand is. De vragen zijn eerst erg open en vaag en worden steeds specifieker. Ze mogen nooit zeggen wat er aan de hand is of verklappen welk personage de speler is. Het spel is klaar als de speler raadt wie hij is en waarom hij in het nieuws is.

POWERPOINT

 1-2 spelers  fantasie

Maak, zoek of leen ter voorbereiding van deze spelvorm een PowerPoint-presentatie met veel cijfers, grafieken en moeilijk vakjargon. Eén of twee spelers geven als echte experts onvoorbereid deze PowerPoint-presentatie aan het publiek.

PSYCHOLOOG

 2 spelers  fantasie

Voor dit spel heb je een doos nodig met veel verschillende voorwerpen.

Deze doos zet je op het speelvlak.

Eén speler is de psycholoog, de ander de patiënt.

Vraag het publiek om een probleem waarmee je naar de psycholoog zou gaan. De psycholoog moet het probleem oplossen met iets dat hij ongezien uit de doos haalt.

RECHTSZAAK

 4 spelers  verhaallijn

Speler A wordt verdacht van een overtreding. Het publiek bedenkt welke overtreding dit is. Speler B is de advocaat van de verdachte, die vrijspraak probeert te regelen. Hiervoor haalt de advocaat allerlei dingen uit het verleden van de verdachte erbij, die volgens hem voor verzachtende omstandigheden zorgen. Speler C en D spelen deze scènes uit.



VERSLAGGEVER

 1 speler  spelhints geven

De speler staat met zijn gezicht naar het publiek en met de rug naar een video van een speciale gebeurtenis, die speelt zonder geluid. De speler doet verslag van de situatie met 'live-beelden' waarin hij is beland. Door vragen van de journalisten (publiek) moet de speler ontdekken waar hij is en wat er aan de hand is. De vragen zijn eerst open/vaag, maar worden specifiek. Ze mogen nooit letterlijk zeggen wat er aan de hand is. Het spel is klaar als de verslaggever heeft geraden waar hij verslag van doet.

VOORWERPENRONDE

 4 spelers  fantasie

Twee duo's staan op het speelveld en zij krijgen allebei een voorwerp in handen. Om de beurt vertellen zij wat je met dat voorwerp kunt doen. Ze verzinnen hun ideeën door goed te kijken naar alle eigenschappen van hun voorwerp. Het kan alles worden, zolang het maar niet het eigenlijke gebruik is van het voorwerp.

HANDEN SCHUDDEN

 2 spelers  fantasie

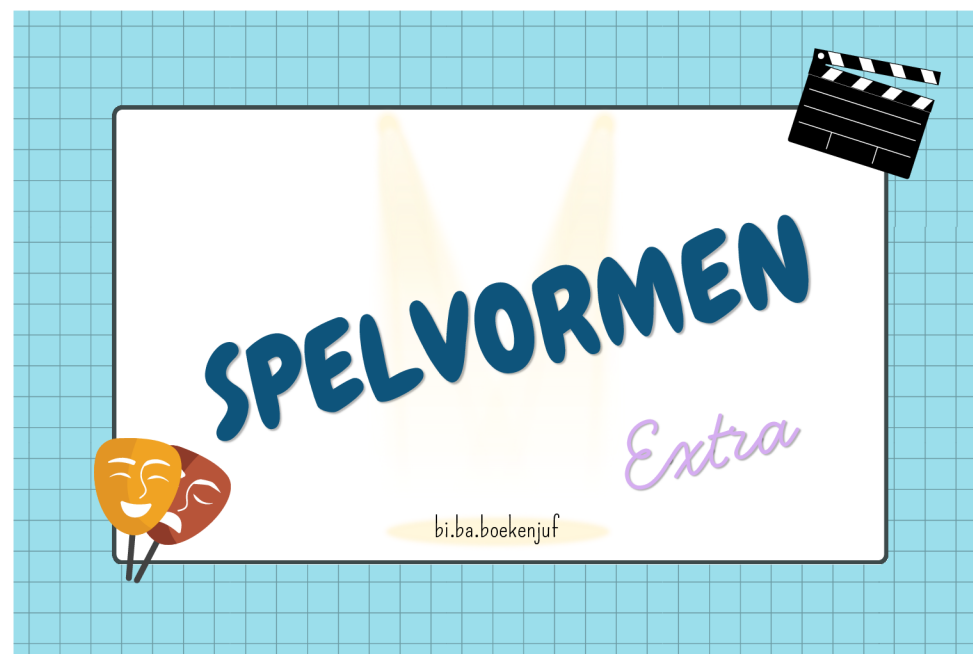
De leerlingen lopen door de ruimte. Zij hebben korte ontmoetingen in tweetallen door elkaar de hand te schudden. Je geeft hen telkens spelaanwijzingen die zij verwerken in hun ontmoeting. Zodra de ontmoeting voorbij is, lopen de leerlingen verder en starten een nieuw gesprek met een ander. Tijdens de ontmoeting mogen de leerlingen met elkaar praten.

Voorbeelden: 2 vrienden, 2 heksen, 2 kleuters, 2 bejaarden,
2 koninginnen, 2 rappers, 2 kabouters, 2 bodybuilders

WIE KRIJGT AANDACHT?

 5 spelers  tableau vivant

Verdeel de leerlingen in groepjes van 5. Iedere leerling krijgt een nummer, van 1 tot en met 5. De groepjes dansen op de muziek. Wanneer de muziek stopt, noem je een nummer. De groepjes maken een stilstaand beeld, waarin de leerling met het genoemde nummer de meeste aandacht trekt. Als de muziek start, dansen de groepjes verder tot je een volgend nummer noemt. Bespreek met de leerlingen hoe ze veel en weinig aandacht kunnen trekken (positie in de ruimte, houding, mimiek, focus van de anderen).



ONZINVERHAAL

 2 spelers  accepteren

Twee spelers gaan tegenover elkaar zitten.
Speler A vertelt zijn ochtendritueel. Speler B onderbreekt door er met onzinwoorden tussen te komen (bv. kipfilet).
Speler A moet deze direct opnemen in zijn verhaal.

WOORDKETTING

 varieert  associëren

Iemand noemt een woord en onmiddellijk reageert de volgende met het eerste woord wat in hem opkomt.
Een variant: iemand noemt een woord en de volgende geeft heel snel een woord beginnend met de laatste letter.
De afspraak kan ook zijn dat de woorden beginnen met de letters van het alfabet (is wel voor oudere kinderen).

DE NUMMERS

 varieert  schakelen

De spelers staan verspreid door de ruimte. De begeleider geeft nummers met handelingen aan. Bv.: 1 is rennen, 2 is springen, 3 is op de grond liggen, 4 is een liedje zingen en 5 is een kring maken. De begeleider roept de nummers en de spelers moeten zo snel mogelijk de passende handeling erbij uitvoeren. Kan ook makkelijk aangepast worden bij het thema, bij televisie zijn het handelingen die je op tv ziet en "zappen" we tussen de verschillende programma's.

SAMEN EEN VERHAAL

 varieert  verhaallijn

Alle spelers staan in een kring.
De begeleider begint een verhaal met één zin: "Er was eens..."
De volgende in de kring mag één zin toevoegen aan het verhaal.
Iedereen voegt een zin toe en na één of twee rondes, moet het verhaal af zijn.



BEDANKT VOOR HET DOWNLOADEN VAN DIT DOCUMENT.

Fijn dat je dit materiaal wil gebruiken.
Delen met een foto op social media is lief!
Ik zou het leuk vinden dat je naar mijn site of Instagrampagina verwijst.

Het bestand namaken, verspreiden of verkopen onder een andere naam is niet toegestaan.

Veel plezier met de download.
Liefs, Inge

WOORDJE UITLEG

Dit document bevat 66 dramakaarten met verschillende spelvormen.
Handig te gebruiken bij het maken van lessen drama of als losse drama-activiteiten tussendoor.

Dubbelzijdig printen, lamineren en knippen.

BRONNEN

Dit is een verzameling van werkvormen die ik op verschillende websites terugvond. Ik bedacht ze niet zelf.

www.dramanerds.nl

www.dramaonline.nl

www.carolijn.leisink.nl/

www.degeflipteklas.nl



@bi.ba.boekenjuf



www.bi-ba-boekenjuf.be

