

A1–C2



5-10 MIN

# DE CIRKEL VAN VIJF

Dit spel is goed om de energie van een groep op te bouwen door iedereen te laten staan.

Het vraagt wat vertrouwen van de studenten om de uitdaging aan te gaan. Bijgevolg is een vrijwilliger nuttig om het voor te doen. Het spel focust op het vertrouwen van de studenten. Ze zijn best tevreden als ze het tot een goed einde brengen.

## HOE?

1. Laat de studenten in een zo klein mogelijke cirkel staan.
2. Zeg een bepaalde categorie. Het is leuk om verschillende categorieën te hebben in verband met het lesonderwerp (jobs, familie,...). Bepaalde categorieën vereisen bovendien weinig taalkennis, wat interessant is voor lagere niveaus (steden in Europa, voetballers,...)
3. Iemand, om het even wie, springt in het midden van de cirkel.
4. Dan moet hij of zij vijf elementen noemen in, zeg

## WAT DOET DE VRIJWILLIGER?

De vrijwilliger is een enthousiaste deelnemer. Ze hoeven het spel niet te kennen; de leraar kan altijd vragen om vijf voorbeelden te geven van een bepaalde categorie. Als de vrijwilliger geen vijf voorbeelden vindt, kunnen de studenten altijd een handje helpen.

maar, de categorie 'voedsel': spaghetti, pizza, brood, appels, hamburger. De mensen in de cirkel roepen samen: één, twee, drie, tot vijf.

5. Dan klapt de cirkel tot de speler weer in de cirkel is en je roept een nieuwe categorie. Suggesties kunnen komen van de leraar, de vrijwilliger of de studenten.

A1-C2



5-10 MIN

↻ Plaats om in rond  
te lopen

# DE ZON SCHIJNT OP JOU ALS

Dit is een leuk spel, dat je voor alle niveaus kunt gebruiken. Het is leuk voor studenten die elkaar niet goed kennen. Je kunt zelf bepalen hoe lang het spel duurt.

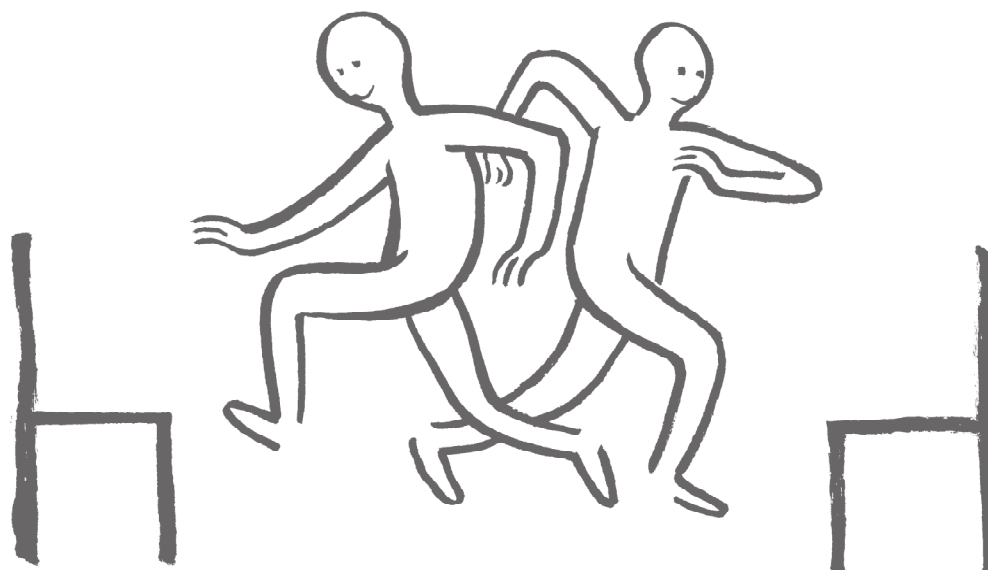
## HOE?

1. De studenten en de vrijwilliger zitten op een stoel in een cirkel.
2. Ga in het midden van de cirkel staan en zeg 'De zon schijnt op jou als...'. Je eindigt de zin met bijvoorbeeld: 'als je zwarte schoenen draagt', 'als je met de bus naar school gekomen bent',...
3. De studenten die zwarte schoenen dragen, staan op en gaan op een andere stoel zitten. Jij gaat zelf op een lege stoel zitten. De persoon die geen stoel gevonden heeft, staat in het midden en vindt een nieuwe categorie uit met de zin 'De zon schijnt op jou als...'

## WAT DOET DE VRIJWILLIGER?

De vrijwilliger is gewoon een enthousiaste deelnemer. Er is geen extra voorbereiding nodig

4. Na een tijdje kun je nieuwe regels invoeren. Bijvoorbeeld: je mag niet op de stoel naast je zitten.
5. Daarnaast kunnen de categorieën beperkt worden of je kan toespitsen op bepaalde activiteiten, eigenschappen of voorwerpen, zoals alleen kledingstukken, sporten, ...



A1–C2



5-10 MIN

# 1-2-3

Een leuk spel voor een groep die lang stil moest zitten.

## HOE?

1. Laat de studenten tegenover elkaar staan of zitten. Als er oneven nummers zijn, kan de vrijwilliger inspringen. Hij of zij kan de activiteit ook voordoen. Als je meer dan één vrijwilliger hebt, laat ze dan meedoen met een student.
2. Ga tegenover een vrijwilliger staan en doe het spel voor. Tel om de beurt tot drie:  
Leraar: Eén  
Vrijwilliger: Twee  
Leraar: Drie  
Vrijwilliger: Eén
3. Laat de studenten gedurende één minuut hetzelfde doen.
4. Als de studenten het beet hebben, roep je ze opnieuw samen.
5. Vraag wie A is en wie B.
6. De A's steken hun hand op.
7. De B's steken hun hand op.
8. Doe de oefening opnieuw met een vrijwilliger. Dit keer vervang je het cijfer één door een gebaar, beweging of geluid. Je klapt bijvoorbeeld in je handen. Zeg tegen de A's om te starten met een zelfgekozen gebaar..
9. Ga rond en check.
10. Roep iedereen samen. Nu moeten de B's iets bedenken

## WAT DOET DE VRIJWILLIGER?

De vrijwilliger hoeft het spel niet te kennen. Hij doet het gewoon even voor met jou. Koppel de vrijwilliger daarna aan een student.

voor het cijfer twee. Doe het even voor met een vrijwilliger.  
Bijvoorbeeld:  
Leraar: klapt in zijn handen  
Vrijwilliger: draait eenmaal rond  
Leraar: drie.  
Vrijwilliger: klapt in zijn handen  
Leraar: draait rond  
Vrijwilliger: drie

11. Laat het een tijdje uitproberen, zodat ze in het ritme komen.
12. Je stopt en vraagt alle A's om het getal 'drie' door een ander gebaar te vervangen. Je doet het eerst even voor met de vrijwilliger.
13. De studenten doen de gebaren na tot het een beetje langdradig wordt.
14. Tot slot kun je enkele koppels vragen om alles voor de hele klas te doen.

## TIPS

- Ga even na bij de vrijwilliger of hij het leuk vindt.

A1-C2



5-10 MIN

↕  
Plaats om in rond  
te lopen

# GROEPEN VAN ...

Dit is een leuke activiteit om elkaar beter te leren kennen. Door de vrijwilliger erbij te betrekken, leert zij/hij wat ze met de student gemeenschappelijk hebben.

## HOE?

1. De studenten staan voor hun bank.
2. Vraag ze om groepen te vormen op basis van hun schoenen. De studenten beslissen zelf over de criteria; als leerkracht kom je niet tussenbeide.
3. Als de groepen gevormd zijn, vraag je wat ze gemeenschappelijk hebben: sandalen, bruine schoenen, schoenen met veters,...
4. Vraag de studenten om nieuwe groepen te vormen:

op basis van taal, huisdieren, lievelingsmuziek, hobby's, lievelingseten,...

5. Na twee of drie rondes vraag je suggesties voor nieuwe groepen.

## TIPS

- De vrijwilliger laat de studenten beslissen.

A1–C2



5-10 MIN

# WAAR OF VALS?

Dit is een goede activiteit om elkaar of de vrijwilliger beter te leren kennen.

## HOE?

1. Vraag aan de vrijwilliger om drie dingen te zeggen over hem: twee zijn waar, eentje is niet waar (maak het niet al te makkelijk). Zeg tegen de vrijwilliger dat het een gelegenheid is om hem beter te leren kennen.
2. De vrijwilliger vertelt de drie zaken
3. De studenten kunnen stemmen over welk feit vals is.
4. De vrijwilliger geeft het juiste antwoord.
5. Vraag dan aan de studenten om hetzelfde te doen over henzelf: twee dingen kloppen, één ding niet
6. Als de studenten klaar zijn, begint het spel. Leerkracht en vrijwilliger doen gewoon mee

## WAT DOET DE VRIJWILLIGER?

De vrijwilliger doet de oefening voor voor de studenten.

## TIPS

- De vrijwilliger weet goed hoe het spel werkt.



A1-C2



5-10 MIN

↻ Plaats om in rond  
te lopen

# PANTOMIME

## DOORGEVEN

Dit is een opwindend spel, waarbij winnen niet belangrijk is. Het gaat meer om het plezier om te zien hoe de mime verandert en geleidelijk aan iets totaal anders wordt. Winnen of verliezen komt er niet aan te pas.

### HOE?

1. Verdeel de studenten in twee groepen die parallel achter elkaar staan. Iedereen kijkt naar het bord.
2. De studenten moeten zo blijven staan totdat ze een tik op hun schouder voelen. Daarna mogen ze zich omdraaien en naar een sketch kijken.
3. De leraar of vrijwilliger doet iets voor: zijn haar kammen, een cake bakken,... Daarna kloppen ze op de schouder van wie voor hen staat in de twee rijen. Die persoon draait zich om. Ze doen de sketch even voor.
4. De studenten doen hetzelfde bij wie voor hen staat.
5. Het spel gaat voort tot bij de laatste student.

### WAT DOET DE VRIJWILLIGER?

De vrijwilliger doet gewoon mee of hij doet het spel voor

6. Die doen voor wat ze gezien hebben. Daarna doet de leraar/vrijwilliger het nog eens voor. De leraar kiest dan de beste mimespeler. Vaak wordt er heel wat afgelachen.

### TIPS

- Na de eerste keer kan een student iets voordoen. De vrijwilliger speelt mee.
- Het is niet altijd makkelijk om het spel uit te leggen. Daarom kan het nuttig zijn als je een vrijwilliger hebt die het spel kent.

A1-C2



10 MIN

# EEN VERHAAL VAN 15 WOORDEN

Deze oefening draait rond woordenschat (maak duidelijk dat je met weinig woorden veel kunt zeggen), intonatie, klemtoon. Kan gebruikt worden als opwarmingsoefening of tussendoortje.

## HOE?

1. De deelnemers krijgen een lijst met tien woorden. Het zijn simpele woorden uit verschillende woordgroepen zoals werkwoorden en zelfstandige naamwoorden: man, vrouw, liefde, gaan, tijd, nu, net,... De studenten kiezen zelf vijf woorden, om het even welke.
2. De studenten moeten een verhaal schrijven van vijftien woorden. Ze moeten hun vijftien woorden gebruiken. Grammaticale fouten zijn onvermijdelijk. Je krijgt bijvoorbeeld: man houden vrouw, vrouw gaan weg,...

## WAT DOET DE VRIJWILLIGER?

De vrijwilliger kan rondstappen en zien of de regels van het spel (vijftien woorden) gevolgd worden.

3. De leraar legt uit dat het om het verhaal gaat. Ontbrekende woorden en grammatica zijn niet zo belangrijk.
4. Als de groepjes klaar zijn, lezen ze hun verhaal voor
5. Eventueel kun je achteraf de teksten verbeteren. Je kunt het verhaal ook langer maken. Je kunt het in de feedback ook hebben over: is het een grappig of droevig verhaal, wie is de man/vrouw, kunnen we een naam bedenken voor hem of haar, wat gebeurt er daarna,...

A1-C2



20 MIN

# EEN ACTIVITEIT NABOOTSEN

Deze activiteit kun je voor alle niveaus gebruiken.  
Groepen van acht of meer.

## HOE?

1. De studenten (alleen of per twee) krijgen een minuut om na te denken over de situatie die ze gaan uitbeelden. Ze mogen alleen hun lichaam gebruiken.
2. De leraar en de studenten spreken af hoe ze 'ja', 'nee' en 'min of meer' uitbeelden.
3. De studenten beelden hun situatie uit voor de rest van de klas.
4. De andere studenten zitten in een cirkel en mogen vragen stellen: Ben je je tanden aan het poetsen? Rijd je met de auto? De speler antwoordt met een ja-, nee- of min of meer-gebaar (knikken, het hoofd schudden)

## WAT DOET DE VRIJWILLIGER?

De vrijwilliger kan de vragen die gesteld worden op het bord schrijven en nadien eventueel corrigeren

## TIPS

- De vrijwilliger schrijft de vragen letterlijk op.

