

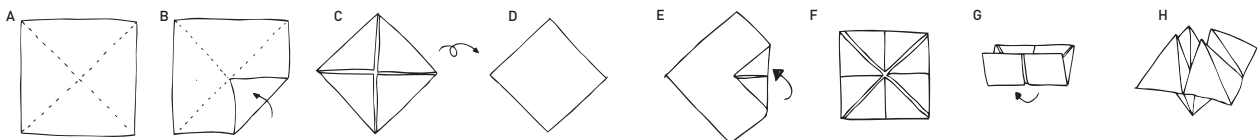
> AAN DE SLAG



ENERGIZERS

Scissors icon: ✂

 VSK Vlaamse scholieren koepel	 SCHOOL-BORD	 STOEL	 VSK Vlaamse scholieren koepel
PAPIER-(MAND) 	STOLEN-MIKADO	YOO-KOO-TSA	 REKEN-MACHINE
DODELIJKE BLIK	BLIND TELLEN	DE VIJAND	PENNENZAK
 LAT/GEODRIEHOEK	TWEE STAND BEELDEN	CHAOS	 VSK Vlaamse scholieren koepel
 VSK Vlaamse scholieren koepel	 BAL	 BLINDDOEK/SJAAL	 VSK Vlaamse scholieren koepel



Op de vervolgpagina's vind je de uitleg van dit spel!



vlaamse scholieren koepel

Energizers zijn korte tussendoortjes. Je kan ze spelen als start van een vergadering of tussendoor, wanneer je merkt dat je buurman begint in te dommelen. Een lichaam in beweging zet je brein in beweging. Deze energizers schudden je wakker én zorgen voor een fijne groepsfeer!

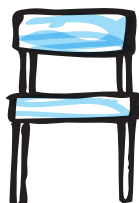
SPELUITLEG



Vraag een medeleerling om een getal te zeggen. Steek je wijsvinger en duim van beide handen onder de VSK- flapjes en breng de scherpe punten naar elkaar. Plooi open door je vingers naar boven en onder te bewegen (tel 1), breng de punten terug naar elkaar en duw je vingers terug open in de andere richting (tel 2). Het aantal keer dat je moet schakelen, hangt af van het getal van je medeleerling. Deze mag dan uit de vier mogelijkheden kiezen. Open het flapje en speel de energizer die eronder staat.

EXTRA UITDAGING:

Wil je de energizer graag dat tikkeltje moeilijker maken? Dat kan! Gebruik het vouwhappertje om eerst een voorwerp uit te kiezen en vervolgens een energizer. Bedenk nu zelf een variant op de energizer waarbij je gebruik maakt van het voorwerp.



Stoelenmikado

Iedereen neemt een stoel. Maak er samen één hoop van: 'stapel' ze kriskras op elkaar. Nu mag elke leerling om de beurt proberen een stoel uit de hoop te halen zonder de andere stoelen te laten bewegen. Zolang je daarin slaagt, blijf je aan zet. De leerling met de meeste stoelen in zijn bezit, wint!



De vrijand

Schuif de banken aan de kant en plaats alle stoelen kriskras door elkaar. Iedereen gaat op een stoel zitten, behalve één leerling: hij is de vrijand. De vrijand staat aan de kant van het lokaal. Op het signaal 'start' probeert hij op z'n stoel te gaan zitten. Maar de anderen werken hem tegen door vóór hem op die stoel te gaan zitten. De bedoeling is dat de hele groep zo constant in beweging is, op zoek naar een lege stoel. Je mag de stoel niet wegtrekken, of de vrijand niet hinderen. De vrijand heeft gewonnen als hij toch een lege stoel heeft kunnen bemachtigen.



Yoo-Koo-Tsa

De groep gaat in een kring staan. Alle leerlingen zijn vanaf nu kung-fu krijgers. Eén leerling gaat van start als aanvaller: hij heft z'n (denkbeeldige) zwaard in de lucht en roept daarbij 'Yoo!'. De twee spelers links en rechts van hem moeten daarna meteen in actie schieten: ze doorklieven met hun (denkbeeldige) zwaard de aanvaller en roepen 'Koo!'. Tenslotte mag de aanvaller nog een laatste beweging maken: hij richt z'n zwaard nu in de richting van een nieuwe aanvaller en roept 'Tsa!'. Er is nu een nieuwe aanvaller die terug hetzelfde doet. Zo wordt er telkens opnieuw 'Yoo'- 'Koo'- 'Tsa' geroepen. Geen winnaars in dit spel, maar wel veel plezier verzekerd!

Extra uitdaging: verhoog/vertraag het ritme



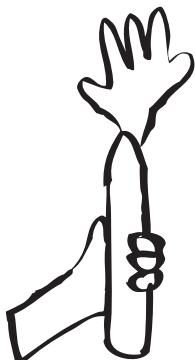
Blind tellen

Iedereen sluit zijn ogen. De groep krijgt de opdracht om luidop tot twintig te tellen. Om de beurt zegt iemand een getal, te beginnen vanaf nul. Er mag geen volgorde worden afgesproken. Wanneer twee leerlingen op hetzelfde moment een cijfer zeggen, moet de hele groep terug vanaf nul beginnen.



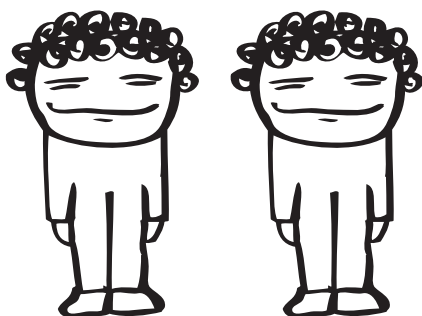
Chaos

Kijk allemaal goed wie je linkerbuur is. Op het signaal 'chaos' moet iedereen proberen zo snel mogelijk drie rondjes rond zijn buur te draaien. Natuurlijk is dat niet zo simpel, want iedereen zal aan het lopen zijn. Wie hier als eerste in slaagt, wint!



Handen en voeten

Tel het aantal aanwezige leerlingen plus de leerkracht erbij. Noteer nu het volgende op het bord: (X = de helft van dit aantal) handen + (Y = een derde van dit aantal) voeten + 2 achterwerken. Het is de bedoeling dat de hele groep nu samenwerkt om van de ene kant van het lokaal naar de andere te geraken: de grond raken met X handen en Y voeten, en met 2 achterwerken op de grond. Hiervoor moet je samenwerken. Je mag steunen op elkaar, maar niet tegen voorwerpen (banken, stoelen of de muur).



Twee standbeelden

De hele groep wandelt kriskras door elkaar, behalve twee leerlingen: zij zijn standbeeld. Wanneer één van de twee standbeelden plots in beweging zou komen, moet iemand anders snel veranderen in standbeeld, want er moeten altijd juist twee standbeelden zijn! Probeer dit 3 minuten vol te houden. Je moet elkaar dus goed in de gaten houden, en goed inspelen op elkaar.



Dodelijke blik

Iedereen gaat zo zitten dat je elkaar goed in de ogen kunt kijken. Op het signaal 'slaap' sluit iedereen tegelijk zijn ogen. Op het signaal 'kijk' moet iedereen naar iemand willekeurig kijken. Kijken twee mensen toevallig in elkaars ogen? Dan is dit een dodelijke blik! Die twee leerlingen vallen dan af. Zo gaan we verder tot er twee winnaars over blijven.