

Improvisatie-oefeningen

1. Wij brengen u het nieuws

Allemaal op één rij gaan staan. Elk kiest zijn eigen stijl om het nieuws te brengen a.d.h.v. een tv-programma of -figuur. Vb : Samson en Gert, Jammers, Mooi en Meedogenloos, Geert Hoste, Kabouter Plop,... De moderator geeft het thema aan : vb : binnenlands, buitenlands, sport, BV-land, politiek,...

2. In de wachtkamer van de dokter

De wachtkamer van de dokter zit vol met patiënten, elk met hun eigen problemen en verhalen. Ze babbelen met elkaar in afwachting van hun bezoek aan de dokter. Vb : de chique dame, de boer, de roddeltante, de kuisvrouw, de oude geilaard,... De moderator roept « Volgende ! », dan moet één speler vertrekken en dan komt er een nieuwe de wachtkamer binnen.

3. Sprookje in moderne versie

Je neemt het concept van een banaal sprookje, maar geeft de personages een speciale tic nerveux of een ziekte of een handicap. De acteurs spelen het verhaal, de moderator vertelt de verschillende fasen van het verhaal. Vb : Sneeuwwitje : Sneeuwwitje is doof, boze stiefmoeder heeft echolalie, het paard heeft maar drie poten, de 7 dwergen zijn sexueel geobsedeerd, de jager heeft faalangst, de prins is homo,...

4. ABC-oefening

Situatie met twee spelers vb in een kapsalon, bij de garagist, de dokter,... Ze praten met elkaar, maar elke zin moet beginnen met een letter van het ABC, in volgorde. Als dit niet het geval is, neemt een andere de rol over en gaat de dialoog verder tot het ABC afgewerkt is.

5. Hollywood

Verskillende stijlen van films worden nagespeeld a.d.h.v. een banale dialoog. Vb : griezelfilm, thriller, romantische film, kindersfilm, Western,...

6. Volg de draad

Één speler houdt twee anderen vast aan denkbeeldige draden. De twee slachtoffers hangen met hun neus aan een draad vast die bediend wordt door de leider, zij zijn verplicht om te volgen.

7. Vervolgverhaal in verschillende stijlen

Spelers zitten in een kring, de eerste begint met het vertellen van een verhaal in een bepaalde stijl. Wanneer de moderator in de handen klapt, moet de volgende overnemen.

8. Zonder handen

Één speler houdt de andere, die achter hem staat, vast met de armen, de achterste speelt de armen van de eerste persoon. Om het geheel echter te doen lijken, kan de ander zijn hoofd verbergen door hen een wijde vest te laten aantrekken. De één controleert de armen, de ander vertelt het verhaal en ze moeten op elkaar inspelen. Vb : de zwemkampioen, de woedende politicus, politieman die verkeer moet regelen,...

9. Het onbekende voorwerp

De ene persoon heeft een voorwerp gekocht in een winkel, maar het werkt niet en hij gaat ermee terug. Hij weet echter niet wat hij gekocht heeft, de verkoper weet dit wel, het is aan de

koper om te achterhalen wat hij precies gekocht heeft. Vb : suggesties uit publiek : ladyshave, kettingzaag, koffiezetmachine, mascara, boormachine,...

10. De kapotte platenspeler

Een bekend nummer staat op plaat, maar er schort iets aan de platendraaier, met alle gevolgen vandien : te snel, te traag, de plaat blijft haperen,... vb : Zie ginds komt de stoomboot, Spring, Altijd is Kortjakje ziek,...

11. Brabbeltaal

In groepjes van twee een bepaalde situatie uitbeelden, maar enkel met het gebruik van brabbeltaal (dus geen herkenbare woorden). De anderen moeten raden over wat het gaat. Vb : bij de bakker om een brood gaan, hoed kiezen, voetbalwedstrijd op TV, 2 vissers, op restaurant valt het eten tegen,...

12. Simultaanvertaling voor doven

De ene vertelt het nieuws, de ander vertaalt het met gebarentaal. Vb : praatprogramma, het weer, de domme blondjes quiz, kinderprogramma,...

13. Kookboek

Een recept moet op een bepaalde manier voorgelezen worden. Vb : liefdesgedicht, pastoor met evangelie, verslag bij een sportwedstrijd, stotteraar,...

14. Briefje in de achterzak

Er wordt een situatie voorgesteld waarin men kan improviseren. Elk van de spelers krijgt een briefje met een zin op geschreven door het publiek. De zin kan over om het even wat gaan. Op een moment dat ze het even niet meer weten of wanneer de conversatie de mist dreigt in te gaan, nemen ze het briefje uit hun achterzak. De spelers mogen niet weten wat er op het briefje staat.

15. Deur-aan-deur-verkoop

De ene is verkoper van een zelfgekozen product en probeert dit aan de man te brengen via deur-aan-deur-verkoop. Degene die de deur opendoet weet niet wat de ander verkoopt. De oefening is gedaan wanneer de verkoper wordt binnengelaten of het deksel op de neus krijgt.

16. Vrije associatie van woorden en verhaal van maken

De moderator geeft twee totaal verschillende thema's op en de mensen mogen woorden roepen die hen daarbij te binnen schieten. Deze worden genoteerd. Met deze woorden worden samenstellingen, hoe absurd ook, gemaakt. Aan de hand van deze woorden wordt er een verhaal verteld. Vb : twee mensen kijken naar een film op tv en geven commentaar door deze woorden te gebruiken. Dit spel kan men ook doen door gebruik te maken van het gezelschapsspel « Crossword », waarbij men om beurt in één minuut tijd woorden moet vormen, deze worden dan ook opgeschreven en er worden nieuwe samenstellingen van gemaakt.

17. AHA

We maken ons eerst heel lang, de vingertoppen reiken tot aan de wolken, inademen, de adem vasthouden, AAAA beginnen roepen, dan de restlucht uit de longen krijgen door op de maag te duwen en AAAAHAAAA te roepen. Doel van de oefening : leren schreeuwen zonder keelpijn te krijgen.

18. Woorden breien

De ene zegt een woord, de ander gaat erop verder, maar begint met de laatste letter van het vorige woord. (Volgens thema) Associatie met complete woorden kan ook, hier dan wel vrije keuze.

19. Verhaaltje schrijven

De ene schrijft een woord of een zin, de ander vervolgt. Ze weten niets af van elkaar, enkel de laatste regel, daarna moeten ze dit uitbeelden. Het complete verhaal wordt afgegeven en door de leerkracht voorgelezen, de leerlingen improviseren. Variant op de oefening: met tekeningen.

20. Het vreemde woord

De één: « Ik ben mijn **ardardoe** kwijt. » Diegene die dit zegt weet wat het woord wil zeggen, de anderen moeten raden wat het nonsenswoord wil zeggen.

21. Zeg eens euh

De speler moet twee minuten lang praten over een bepaald onderwerp zonder euh te zeggen en zonder een bijkomend woord te mogen uitspreken vb ik, mijn, en, dat, of, maar,...

22. Raad het tv-programma

De speler beeldt een tv-programma uit, mag daarbij niet praten. De anderen moeten raden wat het is. Als het raden te lang duurt, mag de speler er geluiden bij maken, maar geen woorden gebruiken. (Zie pakket kaartjes.)

23. Zoek het spreekwoord

De speler trekt een kaartje, daarop staat een uitdrukking die goed gearticuleerd moet worden, maar zonder geluid te maken. De anderen moeten raden. Als het raden te lang duurt, mag de uitdrukking ook uitgebeeld worden. (Zie pakket kaartjes.)

24. Klap en woesh

Alle spelers staan in een kring en één iemand klapt in de handen. Deze klap wordt snel een paar keer doorgegeven in de kring, daarna mag men ook van kant wisselen. Daarna wordt de klap vervangen door het doorgeven van energie, waarbij men het woord « woesh » gebruikt, hierbij mag men ook van kant wisselen. Daarna komt de « zappa » erbij: diegene die de woesh heeft, mag hem naar iemand anders in de kring sturen door de armen uit te steken naar die persoon. Dan heb je de « gravellicious »: diegene die de beurt heeft, gaat naar beneden en springt dan omhoog terwijl hij dit woord roept. Als laatste krijg je de « freak out »: diegene die de beurt heeft roept dit woord en dan loopt iedereen naar een andere plaats in de kring. Alle mensen die men ondertussen tegenkomt geeft men een klets op het achterste. Als het netjes moet blijven, kan men opteren voor een high five.

25. Moordenaartje

Dit spel wordt gespeeld zonder detective. De bedoeling is om een zekere spanning te creëren in de groep wanneer er weer iemand vermoord wordt. Degene die vermoord wordt, mag op spectaculaire wijze sterven en zo blijven liggen en geen geluid meer maken en niet meer bewegen.

26. Liedje neuriën op een mooie dag

Op een mooie dag loop je in het park en je begint een liedje te neuriën. Je voelt je zo goed dat je dit lied hardop begint te zingen. Je behoudt dit lied, maar je bent nu 6 jaar en je denkt dat je

popster gaat worden en je oefent je lied voor de spiegel in je kamer. Later mag je dit liedje ook zingen op een schoolfeest, maar je bent verlegen want de zaal zit stampvol met ouders, neven, nichtjes, opa's en oma's. Je bent nu 30 en in een dolle bui heb je ja gezegd om dit lied te zingen op een personeelsfeest van je werk, maar als het moment daar is, zie je het niet meer zitten en op de receptie stort je je in de drank, met als gevolg dat je dronken op het podium staat. Laatste variatie : je bent operazanger(es) en je zingt je lied tijdens een passionele sterfscène van je geliefde.

27. Het weerzien

Zeg goeiedag tegen vriend(in) die je op straat tegenkomt, maar jullie kunnen niet lang praten, want jullie hebben weinig tijd. De situaties zijn heel uiteenlopend : blij weerzien, boos want de een heeft de ander zijn lief afgepakt, heel uitbundig (je hebt mekaar een jaar lang niet gezien),...

28. Anekdote vertellen

Men vormt groepjes van twee (of drie in geval van oneven) en men vertelt elkaar een anekdote. De bedoeling is dat de ander jouw anekdote gaat vertellen alsof het zijn/haar eigen verhaal is. Er wordt goed op het gedrag van de tegenspeler gelet, zodat je ook dit kunt naspelen. Daarna wordt het verhaal nog eens verteld, maar dan zonder woorden, dus enkel met geluiden en gebaren.

29. Boksen

De ene houdt zijn handen voor de ander en zegt links-rechts, de ander moet op commando boksen tegen de handen van de ander, waarbij men gebruik maakt van de hele ruimte.

30. Kringspel

De eerste ronde wordt de eigennaam gezegd op een bepaalde manier en doorgegeven door de anderen op dezelfde manier, daarna wordt er een stad of land naar keuze doorgegeven en ten slotte de reeks cijfers van 1 t.e.m. 8. De reeksen lopen door elkaar, er kan ook van richting verwisseld worden.

31. Freeze

De spelers gaan op een rij staan en de moderator zegt een gevoel vb blij, bang, boos, verlegen: de speler moet dit uitbeelden en het gevoel vasthouden, dus: freeze!

32. Woordslang

Er wordt een slang op het bord getekend en de kinderen vormen een slinger van woorden die beginnen met de laatste letter van het vorige woord. Vb: slak-koek-klok-kever-rood-dood-doods-spel-leeuw-was. Daarna worden de "kastwoorden" eruit gehaald, dit zijn woorden die een nieuw woord vormen als je ze omkeert of die hetzelfde blijven: vb: koek-koek, klok-kolk, rood-door,...

33. Van zinnen een verhaaltje maken

Elk van de spelers zegt een zin en zo wordt er een verhaal gemaakt.

34. Kadans in kring

Iedereen loopt kris-kras door elkaar. Tracht stilaan allemaal in gelijke kadans te komen en deze kadans te versnellen en te vertragen. Het komt erop aan de groep aan te voelen. Er mag niet gesproken worden.

35. Gebaren en kreten in een kring

Iedereen zet zich in een ruime cirkel en plaatst zich in de richting van de wijzers van de klok. Iemand telt op looppastempo 8 tellen voor, waarna iedereen begint te stappen (linkervoet eerst). Op tel 1 geef je een stamp met de linkervoet, op tel 5 klap je stevig in je handen en op tel 8 geeft iedereen een korte kreet. Experimenteer met eigen variaties (bewegingen, gebaren, kreten, tempo)

36. Toonladder

Iedereen van de groep krijgt een bepaalde toonhoogte en zet zich in volgorde van laag naar hoog (we zingen "noe" op de toonhoogte). Oefen de toonladder door enkele malen het rijtje af te gaan. Één iemand is dirigent en tracht door personen aan te duiden (die daarop hun toon te berde brengen) een lied te bekomen. Degene die kan raden over welk lied het gaat wordt de volgende dirigent.

37. Raad de locatie

Één persoon verwijdert zich uit de groep, de anderen spreken een omgeving af waarvan ze een klankdecor creëren (vb: zee, kermis, station, winkelstraat,...). De buitenstaander moet a.d.h.v. de klanken de omgeving raden.

38. Levende muziekinstrumenten

Verdeel de taken: drum, bas, gitaar, cymbalen, trompet,... Deze worden met de stem nagebootst. De bas start met een constant ritme. De anderen vallen één voor één in. Probeer een aantal variaties uit. Je kan ook geluid gebruiken door met de vingers te knippen, met de voet op de grond te stampen, een klap op de bil te geven, waardoor er één iemand kan beginnen rappen, daarbij gebruik makend van alles waar tekst op staat: winkellijstje, identiteitskaart, kinderboekje, bijsluiters van medicijnen. Probeer de tekst op het ritme te zeggen.

39. Overdrijven

Iedereen staat in een cirkel en één iemand begint met een kleine beweging, de volgende moet die beweging maken maar een stapje erger, die daarna nog wat erger. Vb: met een naald in de vinger prikken, geeuwen, struikelen, een elektrische snok krijgen,...

Ik zit naast

De deelnemers zitten in een kring. Een van hen gaat in het midden staan. De

deelnemer die rechts van de leeggekomen stoel zit, schuift op die lege plaats en zegt:

'ik zit'. De persoon die nu rechts naast de lege stoel zit, schuift op en zegt: 'naast' en

meteen hierachter noemt hij de naam van een medespeler. Bij het noemen van de

naam slaat hij op de lege zitting links naast zich. De persoon die zijn naam heeft

horen noemen gaat snel op de lege stoel zitten. Het spel herhaalt zich. De persoon in

het midden probeert zo snel mogelijk op een lege stoel te gaan zitten, nog voordat er

een naam genoemd en op de zitting geklopt is. Daarna mag hij niet meer op die stoel

gaan zitten. Lukt het wel te gaan zitten voordat er een naam is genoemd, dan moet degene die de fout maakt in het midden.

Variatie: Om het spel makkelijker te maken kun je een lege stoel in de kring zetten. De kinderen verplaatsen steeds een plekje. Het kind in het midden moet dan proberen om op deze stoel te gaan zitten.

Moordenaar

Om de deelnemers in de sfeer te brengen vertelt de begeleider een verhaal over een klein dorpje waar een moordenaar het leven onveilig maakt. Een kind gaat op de gang, in de klas wordt besproken wie van de kinderen de moordenaar is. De moordenaar probeert met knipoogjes de deelnemers te doden. Het kind in het midden moet raden wie de moordenaar is. Het kind wat een knipoogje krijgt valt dood neer.

Spiegelen met je ogen dicht

Paar staan met de ogen dicht tegenover elkaar. Ze leggen de ruggen van de handen tegen elkaar. Zonder het contact te verbreken gaan ze bewegen. Alle bewegingen zijn goed.

Ik ga op reis

De deelnemers zitten in de kring. Nummer 1 zegt: ik ga op reis en ik neem mee.' Vervolgens laat hij zien wat hij meeneemt. Bijvoorbeeld een tandenborstel door het tanden-poets-gebaar te maken. Speler 2 zegt: ik ga op reis en ik neem mee.' Nu beeldt deze speler eerst de tandenborstel uit en laat vervolgens zien wat hij eraan toevoegt. Bijvoorbeeld de poes. Hij maakt dit duidelijk door een denkbeeldige poes te aaien. Het is de kunst om steeds in de goede volgorde en met duidelijke gebaren te laten zien wat ieder meeneemt. De groep moet ook niet te groot zijn, anders moet men te lang op elkaar wachten. Je kunt de gebaren ook vervangen door gewoon het woord te zeggen.

Drie op een rijtje

Drie personen gaan op een rijtje staan en nemen een bepaalde houding aan. Ze blijven als bevroren in die houding staan. Een vierde persoon bekijkt de drie goed en verlaat de ruimte. Drie andere deelnemers veranderen snel wat aan de 'standbeelden.' Een houding, een kledingstuk, een gezichtsuitdrukking. De buitenstaander wordt binnengeropen en moet nu in een aantal seconden opsporen wat er aan de 'standbeelden' veranderd is. Dit spel kan ook goed als kennismakingsspel dienst doen.

Beeldhouwen

Uit te voeren in groepjes van twee: de een is de beeldhouwer, de ander de boetseerleider. 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.

Beeldengooiertje

De groep staat in een grote cirkel. Er zijn paren gemaakt. Om beurten slingeren de deelnemers hun partners in de cirkel door hard aan de arm te trekken. De geslingerde persoon 'bevriest' in de houding waarin deze tot stilstand komt. De poppen hebben een knop waarmee je ze aan kunt zetten. Ze mogen dan een stukje spelen. Dit mogen ze zelf invulling geven.

Bewegingen overnemen

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

Woordketting

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).

Het cadeau

Spelers geven elkaar een cadeau, of gooien het naar elkaar over. Zodra iemand het aanpakt maakt de ontvanger zichtbaar wat hij heeft gekregen. Dit kan in een hoog tempo. Bijvoorbeeld: Speler A houdt de armen gespreid en de handen gebald. Speler B pakt met gespreide armen het cadeau aan dat A hem geeft. Speler B laat zien dat hij zojuist een parachute gekregen heeft. Hij speelt dat hij met gespreide armen aan de touwen hangt en naar beneden zweeft. De spelers kunnen elkaar ook een 'foto' geven. Speler A noemt een plaats en speler B vertelt onmiddellijk wat hij op die plek ziet gebeuren.

Wat doen zij?

Groepjes krijgen de opdracht aan de anderen te laten zien wat ze eten, zien, horen; wie ze tegenkomen, wat ze voelen, wat ze in hun handen hebben, en zo meer. Een groepje laat bijvoorbeeld zien dat ze langs het hek van een tennisveld naar een tenniswedstrijd staan te kijken. Ze beelden dit met hun houdingen, gebaren en mimiek uit. De toeschouwers raden waar ze zijn en wat er gebeurt.

Thema's

De spelers krijgen informatie over een bepaald thema. Om elkaar te vertellen hoe ze over bepaalde zaken denken, maken groepjes spelers kleine verhaaltjes. Een voorbeeld: het thema is 'dokters'. De opdracht kan nu luiden: 'laat een klein verhaaltje zien over een bezoek aan een dokter. Een bezoek dat loopt zoals jullie het zouden willen, of een bezoek dat helemaal anders loopt dan jullie graag zouden willen. Bij kleuters kun je het beste alleen het thema aandragen. Rond dat thema spelen ze een

stukje. De spelers bespreken van tevoren wie ze zijn, wat ze zijn en wat er gaat gebeuren in de behandelkamer.

Nummers

Je kiest een aantal nummers uit die veel van elkaar verschillen. De kinderen luisteren erna en mogen zelf verzinnen hoe ze erop gaan bewegen. Na elk nummer bespreek je even met de kinderen wat ze er van vonden en welk gevoel ze krijgen bij dit nummer.

Geleide fantasie

Terwijl de verteller vertelt, laten de spelers zien wat er gebeurt. Iedereen speelt mee. Ze spelen ieder hun eigen verhaal. Ze bemoeien zich niet met elkaar.

Een voorbeeld: een warming-up in de vorm van een reis. Bedoeld om de spelers enkele heel verschillende manieren van bewegen te laten ervaren. Het verhaal gaat dat ieder zich klaarmaakt voor een tocht door de bergen en een zware rugzak op zijn schouders hijst. Er is enorme kracht in de bovenbenen nodig om de grond weg te duwen en behoedzaam tegen de berg omhoog te lopen. De verteller onderbreekt het verhaal om de spelers de gelegenheid te geven te voelen en te laten zien welke inspanning het is om met iets zwaars naar boven te lopen. De spelers stoppen niet als het verhaal verder gaat.

‘Je loopt nu over een heel smal paadje langs een ravijn. Heel voorzichtig, voetje voor voetje, wring je je om rotspunten, onder boomstronken en over obstakels. Eindelijk boven op een kleine bergwei kun je de rugzak afdoen om even uit te rusten. Je zit nog geen twee tellen of je wordt aangevallen door een kolonie meeuwen. De meeuwen storten zich krijsend boven op je; je blijkt te dicht bij hun nestjes te zitten. Met krachtige en snelle bewegingen probeer je ze van het lijf te houden. Je moet veel springen en draaien om ook je rug te dekken. Tot overmaat van ramp word je vanaf de grond aangevallen door een legertje rode mieren die in je broekspijpen kruipen en bijten. Stampen, schoppen, slaan, draaien en springen. Als de wiedeweerga zoek je dekking. Heel voorzichtig dep je je wonden met een watje en wat anti-muggen-lotion, want je hebt niet beter. Heel licht aanraken en niet vegen, want ai ai ai wat doet dat zeer.

Om verder te kunnen moet je nu eerst een ravijn passeren. Met een handige worp gooi je ‘n touw met een lus om een boomstronk aan de overkant. Je bindt het touw aan deze kant goed vast. Heel voorzichtig, voetje voor voetje, maar uiterst zelfverzekerd glijd je over het touw naar de andere kant. Je maakt jezelf heel licht en als een kat zo soepel. Een klein stukje verder kom je bij een bergbeek. Je zult er overheen moeten. Licht als een veertje hop je van de ene steen naar de andere. Het gaat lekker. Als een pingpongballetje tjoep je heen en weer. Je krijgt er honger van. Waarom zou je niet gaan vissen? Je begint wormen uit de grond te stampen. Normaal komen de wormen meteen omhoog als je wat stampt, maar hier duurt het langer. Je wordt nijdig en staat op het laatst zelfs te stampvoeten. Aha... daar komt er een. Het is niet veel, maar je kunt nu gaan vissen. Zo traag als de wormen zijn, zo snel zijn de vissen. Je hebt beet. Een kanjer. Je trekt hem op de kant en gaat hout hakken voor een vuurtje. Na het eten voel je je helemaal slap. Alsof je dronken bent., alsof je geen botten meer hebt. Net een drilpuddinkje of een pluk zeewier. Je wordt alle kanten op geslingerd. Je ploft ergens op de grond en valt in slaap, heel ontspannen, en je droomt. Je droomt dat je helemaal omgeven bent door toetsen en dat je met snelle lichte bewegingen van je lijf tientallen toetsen aanslaat. Van top tot teen ben je actief om in een razend tempo letters, woorden en zinnen te maken. Gelukkig is het geen nachtmerrie. Weer helemaal wakker kom je thuis.

Armen en handen

Je speelt een situatie waarin een alledaagse handeling voorkomt. Je laat bijvoorbeeld zien dat je iemand uitzwaait, iemand wenkt, iemand een hand geeft, applaudisseert, iemand aait of knijpt, iets weggooit of vastgrijpt, roeit of zwemt. Nadat je de situatie hebt laten zien, vraag je het kind te vertellen wat er gebeurde. Samen speel je de situatie nog een keer. Het kind heeft nu ook een aandeel. Je speelt bijvoorbeeld een kind dat afscheid neemt van oma. Je laat zien dat je zoent en zwaait naar de achterblijvende oma. In de tweede ronde kun jij de oma zijn en het kind kan de handelingen nadoen.

Voeten en benen

Op dezelfde manier als bij het spelen met armen en handen laat je een situatie zien waarin de benen en voeten op een speciale manier gebruikt worden. Enkele voorbeelden: stampvoeten van kwaadheid; drentelen omdat je niet durft; voetje voor voetje lopen om te voorkomen dat je eraf valt; sluipen op de tenen om niemand wakker te maken; lopen met reuzenpassen; dansen van plezier; iets wegschoppen; ergens afspringen.

Bespreek met elkaar wat er in de situatie gebeurt en speel dezelfde situatie, of een variant hierop, samen na.

Liedjes waarin voeten en benen voorkomen: twee emmertjes water halen; witte zwanen, zwarte zwanen; groen is gras; kabouter plop lied.

Het hoofd

Je speelt dat je in bad zit en je haren wast. Je zingt een liedje tot er zeep in je ogen komt. Je lost het probleem op door te doen alsof je je hoofd onder water houdt en de zeep eruit spoelt. Speel hierop samen met een kind de situatie na en verzin samen andere manieren om zeep uit je ogen te krijgen. Door bijvoorbeeld afdrogen, wegsproeien of voortaan met de ogen dicht door het leven te gaan. Op dezelfde manier kun je situaties bij de kapper aan de orde stellen. Wassen, knippen, kammen. Poppen kunnen prima meespelen en de situatie nog realistischer maken.

Hoeden

Je zet een hoed op en laat in een korte scène zien welk beroep of welke handelingen bij de hoed horen. Vervolgens geef je een kind een hoed. Het kind mag nu een korte scène spelen. De andere kinderen raden wat er gebeurt. Ideeën voor verschillende hoofddeksels zijn: badmuts, politiepet, deftige hoed, regenkapje, stoere pet, helm, bouwvakkershelm, hoge houd, zonneklep enz. Je kunt het liedje zingen: hoedje van papier.

Doktertje

Je speelt een patiënt die pijn heeft en je vraagt een kind uit de klas jou te onderzoeken. Je vraagt te voelen, te aaien, te knijpen, te luisteren en te tikken. Andere situaties om te spelen: vallen en een pleister willen; naar de dokter met keelpijn; ziek zijn en in bed moeten blijven. De kinderen kunnen zelf ook nog situaties verzinnen. De kinderen spelen in twee talen.

Eten en slapen

Spelen die over eten gaan. Te veel eten, dingen niet lekker vinden en ze toch op moeten eten; honger hebben; zoveel snoepen dat je misselijk wordt.

Spelen over slaaprituelen. Zo moe zijn dat je omvalt van de slaap; slapen met een beer; logeren; niet naar bed willen; slapen met je duim in je mond. Van hieruit kun je het met de kinderen hebben over dromen.

De neus

Je laat situaties zien waarin de neus centraal staat. Bijvoorbeeld: verkouden zijn; knuffelen met je neus; sporen ruiken; door de neus praten. Dezelfde verhaaltjes kunnen ook gespeeld worden met feestneuzen op. In feestartikelenwinkels hebben ze een keur aan vormen en maten. De neus krijgt zo een extra accent. Dit kan aanleiding zijn om de handelingen te overdrijven.

De mond

Situaties waarin iemand moet fluisteren of enorm hard schreeuwt; samen uitproberen welke geluiden beesten maken. Blazen en zuigen: spelletjes met blazen bij drankjes die heet zijn; of een situatie waarin iemand limonade slurpt.

De tong: situaties waarin iemand iets aflikt of de tong uitsteekt. Tandem: situaties bij de tandarts; over tandenpoetsen, gorgelen en bijten.

Oren

Je verstopt een muziekdooz of een wekker. Een of meer kinderen sporen het ding op. Samen uitproberen wat het verschil is tussen lawaai en stilte door enorm veel kabaal te maken en bewegingloos op de grond te liggen luisteren.

Ogen

Je legt ergens een voorwerp neer. Vervolgens doet een kind de ogen dicht en probeert dit voorwerp op de tast te vinden. Ideeën voor korte verhaaltjes: iemand die vreselijk hard moet huilen; iemand die een bril draagt; iemand die blind is; iemand die iets zoekt; iemand die een boek leest; iemand die grote ogen opzet omdat hij iets ongelooflijks ziet.