

# 100 x CREATIEF MET TAAL

samengesteld door Dominique Collet voor vzw Roeland

© vzw Roeland  
Gent 2010

ISBN 9789081560900

### **Colofon**

Samenstelling: Dominique Collet (dominique\_collet@hotmail.com)

Redactiewerk: Anja Deveugle en Evelien Van Renterghem

Lay-out: Evelien Van Renterghem

Drukwerk: Drukkerij Nevelland

### **Contact**

Evelien Van Renterghem (communicatie- en kennisedewerker)

vzw Roeland - Krijgslaan 18 - 9000 Gent

[www.roeland.be](http://www.roeland.be) - [evelien@roeland.be](mailto:evelien@roeland.be)

### **Herkomst afbeeldingen**

Alle afbeeldingen zijn afkomstig van de websites [www.sxc.hu](http://www.sxc.hu) en [www.istockphoto.com](http://www.istockphoto.com).



Vzw Roeland is erkend door de Vlaamse Gemeenschap, de provincie Oost-Vlaanderen en de stad Gent.

# INHOUDSOPGAVE

Woord vooraf

Uitleg bij de symbolen

## Ijsbrekers

**1-30**

Naamspelletjes en kennismakingsoefeningen

1-15

Energizers (opwarmingsoefeningen)

16-30

## Expressie-oefeningen

**31-55**

Fysieke oefeningen

31-46

Verbale oefeningen

47-55

## Concentratie- en focusoefeningen

**56-66**

## Toneeloefeningen

**67-87**

Concentratie-oefeningen

67-79

Speloefeningen

80-87

## Teambuilding/trust

**88-100**

## Bijlagen

**I-VII**

## WOORD VOORAF

Roeland viert haar 40ste verjaardag! En daar hoort een feestelijke publicatie bij!

Al wie ooit deelnam aan een activiteit of project van deze jeugddienst, op welke manier dan ook, weet dat taalvaardigheid en taalverwerving bij Roeland altijd hand in hand gaan met creativiteit en plezier; een unieke formule die ik nergens anders zo geëngageerd heb zien toepassen!

Mijn ervaring als taalanimator heeft me geleerd dat er vaak veel tijd kruipt in het opzoeken en verzamelen van expressie-activiteiten, en dat er veel energie verloren gaat doordat ieder voor zich telkens opnieuw gelijkaardig materiaal sprokkelt. Dit boek wil daarom een hulpmiddel zijn. Het bevat 100 verschillende activiteiten, verzameld in de loop der jaren. Bij de samenstelling, heb ik me gebaseerd op eigen ervaringen en oefeningen, op ideeën en praktijken die ik van de vele enthousiaste Roeland-taalanimators leerde, op bestaande klassieke oefeningen (vrij naar Keith Johnstone en Augusto Boal), op kinderspelletjes en zo verder. Ik heb er steeds voor gezorgd dat het om activiteiten gaat die de taalverwerving stimuleren. Sommige spelletjes zien er op het eerste gezicht misschien eenvoudig uit, maar blijken een uitdaging wanneer je ze toepast in een anderstalige context.

Je kan de oefeningen in zeer verschillende contexten gebruiken: op taalkamp, tijdens (Junior)ateliers, (toneel)workshops en vormingen, maar ook in de klas, op schoolreis, kortom, in elke context waarin je een groep jongeren op een leuke én zinvolle manier wil animeren. Het zijn activiteiten die kunnen bijdragen tot een goede groeps sfeer en die het welbevinden van alle deelnemers kunnen bevorderen.

Het boek is onderverdeeld in vijf categorieën. Per categorie zijn de oefeningen van gemakkelijk naar moeilijker gerangschikt. De ervaring leert me dat het niveau van een groep niet noodzakelijk afhangt van de leeftijd of van de taalkennis: het is altijd even aftasten welke oefeningen voor welke groep geschikt zijn.

*100 x creatief met taal* is een startschot en hopelijk ook een welkom hulpmiddel voor al wie jongeren op een creatieve manier wil animeren, al dan niet in een vreemde taal. Ik nodig je uit om het boek te gebruiken als een werkinstrument, waarin je zelf naar believe zaken schrapt, verandert en toevoegt. Achteraan in het boek zijn enkele blanco pagina's voorzien waar je opmerkingen en ideeën kunt noteren.

Tot slot wil ik iedereen bedanken die me bewust en/of onbewust geholpen heeft bij het samenstellen van dit boek.

Veel plezier ermee!  
Dominique Collet

## **OVER VZW ROELAND**

Sinds 1971 organiseert vzw Roeland kwaliteitsvolle taakvakanties Frans, Engels en Nederlands. Jaarlijks nemen ongeveer 3000 jongeren deel aan onze verblijven in Vlaanderen, Wallonië, Frankrijk en Groot-Brittannië. Onze grootste doelgroep zijn de 12 tot 18-jarigen, maar we richten ook steeds meer initiatieven in voor 7 tot 12-jarigen. Sinds 2008 kunnen anderstalige nieuwkomers (7 tot 15-jarigen) die Nederlands willen leren eveneens bij ons terecht.

Naast deze taalvakanties zetten we ook jeugdtoneel in het Frans, Engels en Nederlands op poten en organiseren we communicatieve stadsbezoeken in Luik, Namen en Rijsel. In totaal bereiken we hiermee nog eens 10 000 jongeren.

Meer info in verband met onze activiteiten vind je op onze website [www.roeland.be](http://www.roeland.be)

## UITLEG BIJ DE SYMBOLEN



Ijsbrekers

Expressie-oefeningen



Concentratie- en focusoefeningen




Toneeloefeningen



Teambuilding/trust



Deze symbolen en hun bijhorende kleur geven aan om welk soort oefening/spel het gaat.

Een  naast de titel geeft aan dat er bij de oefening bijlagen voorzien zijn achteraan in het boek.



Deze drie symbolen geven aan dat het een oefening is waarbij de deelnemers per twee, in een cirkel of op een rij moeten staan. Wanneer de oefening een even aantal deelnemers vereist, dan kan de animator inspringen indien de groep oneven is. Verscheidene oefeningen die voor twee personen zijn opgesteld, kunnen ook per drie of meer gespeeld worden.

Bij sommige oefeningen illustreert een afbeelding wat je nodig hebt om het spel te spelen, bijvoorbeeld ballen, stoelen, ballonnen, schoenen, muziek, ...

# Ijsbrekers

## *Doelstellingen*

- een positieve sfeer creëren in de groep
- helpen ontspannen
- sociale verschillen overbruggen
- motiveren en opwarmen
- vooringenomen meningen ontkrachten
- elkaar leren kennen

# Ijsbrekers

## Naamspelletjes & kennismakingsoefeningen

1. Groepsjongleren
2. Naamcirkel
3. Nette Natan en Sexy Sara
4. Vang de ballon
5. Hoe zie ik eruit?
6. Vriendenkring
7. Schoenenspel
8. Categorieën
9. Pak me dan, als je kan!
10. Lachen naar het vogeltje!
11. Heb je ooit...?
12. Naam-naam-naam
13. Verwarring!
14. Roddelmachine
15. Twee waarheden & een leugen



## Energizers (opwarmingsoefeningen)

16. Eén, twee, drie konijn!
17. Jongleren met ballonnen
18. Ballon in evenwicht
19. De stoel
20. Schoenfabriek
21. De verborgen aanstichter
22. Smoelenwerk
23. Schud je lijf los
24. Zakdoek
25. De wesp
26. Bang, bang! Pief, poef, paf!
27. Wie of wat ben ik?
28. Wat ben je aan het doen?
29. Wat zit er in de doos?
30. De denkbeeldige doos



# 1. Groepsjongleren



*Nodig: 4 of meer kleine (zachte) ballen*

- Vraag de deelnemers om in een kring te gaan staan.
- Gooi een bal naar één van de deelnemers terwijl je zijn/haar naam zegt.
- Op zijn/haar beurt gooit die deelnemer de bal naar iemand anders terwijl hij/zij de naam van de volgende persoon zegt en ga zo maar door.
- Dit houdt je een tijdje aan.

Op een bepaald moment introduceer je meerdere ballen in het spel, zodat het steeds moeilijker wordt om alle ballen op te vangen en de namen op tijd en correct te noemen.

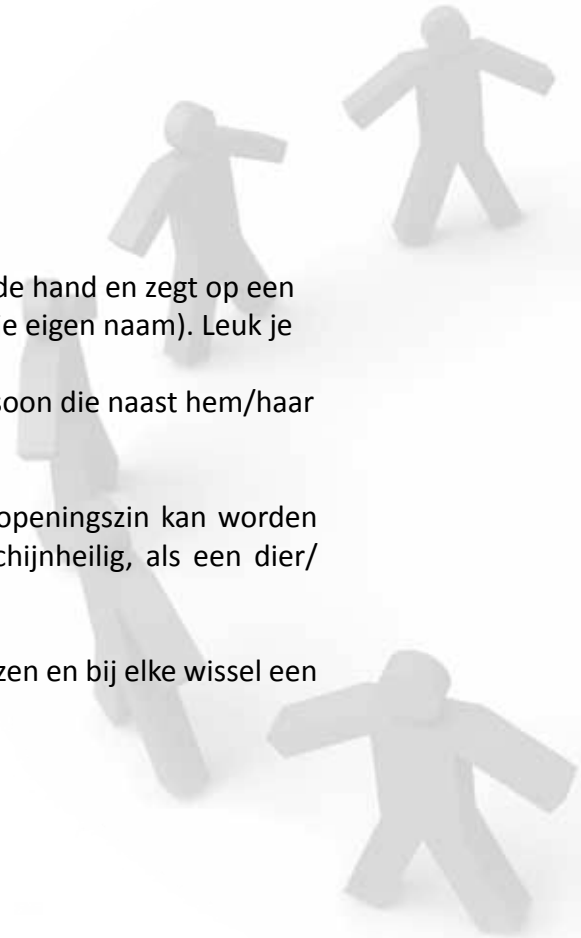


## 2. Naamcirkel

- Vraag de deelnemers om in een kring te gaan staan.
- Je richt je tot de deelnemer naast je, schudt hem/haar de hand en zegt op een heel enthousiaste manier: 'Hallo mijn naam is (gebruik je eigen naam). Leuk je te ontmoeten!'
- Iedereen schudt op zijn/haar beurt de hand van de persoon die naast hem/haar staat.

Introduceer verschillende emoties/intenties waarmee de openingszin kan worden gezegd: kwaad, verlegen, dromerig, verliefd, in tranen, schijnheilig, als een dier/stripfiguur/buitenaards wezen, enzovoort.

Je kunt de spelers ook zelf de emoties en intenties laten kiezen en bij elke wissel een andere emotie/intentie toepassen.



# 3. Nette Natan & Sexy Sara

Vraag alle deelnemers om een adjectief te kiezen dat met de eerste letter van hun naam begint en dat bij hun persoonlijkheid past.

Je start het spel door bijvoorbeeld tegen je buur te zeggen: 'Ik ben weemoedige Wendy', waarop je buurman herhaalt wie je bent en zijn eigen naam en adjectief daaraan toevoegt, bijvoorbeeld: 'Dat is weemoedige Wendy en ik ben dansende Dina!'.

De volgende herhaalt de eerste twee zinnen en voegt zijn eigen naam toe. Hoe verder de deelnemers geraken in de kring, hoe meer hun geheugen op de proef wordt gesteld.

*Variant:*

- *De deelnemers zeggen hun naam en voegen er een beweging aan toe.*
- *De deelnemers zeggen hun naam en voegen er een slogan aan toe.*
- *De deelnemers zeggen hun naam en voegen er een positieve eigenschap aan toe met de zin 'Het meest fantastische aan mij is...' (hoeft niet waar te zijn!).*

*Iedereen herhaalt telkens wat de voorafgaanden gezegd hebben.*



# Expressie-oefeningen

## *Doelstellingen*

- de creativiteit stimuleren
- het waarnemingsvermogen vergroten
- de bewegingsvrijheid vergroten
- de spreekvaardigheid en het expressievermogen trainen
- de sociale vaardigheden trainen
- het zelfvertrouwen en inzicht vergroten
- communicatiemiddelen genuanceerd leren toepassen

# Expressie-oefeningen

## Fysieke oefeningen

31. Rug aan rug
32. Hypnose
33. Spiegelbeeld
34. Multitasken
35. Emoties uitdrukken
36. Uitvergroten
37. Beer van Poitiers
38. Catwalk
39. Bewegende stoelen
40. Zeg het met stoelen
41. Bendeforming
42. Koorknappen
43. Stappen in patronen
44. Waar ben ik?
45. Denkbeeldige ruimte
46. In de wagen



## Verbale oefeningen

47. Ja! Nee!
48. De twee-koppige professor
49. Scheldwoorden oefening
50. Verhaal vertellen
51. Tongbrekers
52. Nieuws voor doven
53. Trio
54. Verhaal x 2
55. Sta, zit, lig!

# 31. Rug aan rug

*Nodig: muziek*

Vraag de deelnemers om per twee rug aan rug te gaan staan en te dansen op verschillende soorten muziek. Hun ruggen moeten de hele tijd tegen elkaar blijven.

Daag de deelnemers uit door grote contrasten te zoeken in de muziek, van beat over klassiek tot volksdans...



*Dit is een heel eenvoudige maar plezierige oefening.*



# 32. Hypnose

- Vraag de deelnemers om per twee te gaan staan.
- De ene houdt een hand voor het gezicht van de andere, die daardoor 'gehypnotiseerd' is en elke vloeiende beweging volgt die de hand maakt (niet te snel maar ook zonder onderbreking).
- Ze moeten telkens dezelfde afstand bewaren tussen hand en gezicht.
- Indien nodig mag de 'hypnotiseur' wisselen van hand om bijvoorbeeld de 'gehypnotiseerde' door zijn/haar benen te doen lopen.
- Daarna wisselen de twee van rol.

*Variant:*

*Je kan de oefening ook spelen met één hypnotiseur en twee gehypnotiseerden. De twee gehypnotiseerden mogen elkaar niet raken.*



# 33. Spiegelbeeld



- Vraag de deelnemers om in twee rijen tegenover elkaar te gaan staan met hun gezicht naar elkaar gericht en op ongeveer een armlengte afstand.
- De ene rij deelnemers vormt het spiegelbeeld van de andere rij.
- De deelnemers die voor de spiegel staan, maken langzame bewegingen die zo exact mogelijk gekopieerd worden door hun spiegelbeeld.
- Daarna worden de rollen omgedraaid.

Je kan specifieke opdrachten geven, bijvoorbeeld: je bent net wakker en ontdekt je spiegelbeeld en dat maakt je blij of juist triest of verbaasd; je moet naar een feestje en bent je volledig aan het uitdossen, je stretcht voor de spiegel, je daagt je spiegelbeeld uit, enzovoort.





# Concentratie- en focusoefeningen

## *Doelstellingen*

- leren om bewust aandachtig te zijn
- de selectiecapaciteit vergroten
- voor overzicht en inzicht zorgen
- een groter groepsbewustzijn creëren
- een groter individueel bewustzijn creëren

# Concentratie- en focusoefeningen

- 56. Een klap doorgeven
- 57. Giller
- 58. Tellen tot 20
- 59. Het verboden getal
- 60. Eén, twee, drie!
- 61. Cirkel: zachter/louder
- 62. Hoor je me nog?
- 63. Geluidstapijt
- 64. Tijd voor een verhaaltje!
- 65. Blablabla
- 66. Hoe lang hou jij het vol?



# 56. Een klap doorgeven

Vraag de deelnemers om in een kring te gaan staan. Leg uit dat ze een klap in de handen moeten doorgeven: de eerste deelnemer klapt in zijn handen, en kiest iemand die op zijn/haar beurt in de handen moet klappen. Dat kan op drie manieren:

- de klap doorgeven aan de deelnemer die naast je staat;
- de klap teruggeven aan degene van wie je hem gekregen hebt, zodat de klap de andere kant wordt opgestuurd;
- de klap gooien naar iemand aan de andere kant van de kring

Vraag de deelnemers om duidelijk oogcontact te maken met degene naar wie ze de klap gooien. Bij deze oefening is het belangrijk dat er een regelmatig ritme ontstaat. Maak de oefening competitiever door de deelnemers op te juttten om steeds sneller te gaan. Degene die niet op tijd of verkeerd reageert, moet gaan zitten.



# 57. Giller

Vraag de deelnemers om in een kring te gaan staan. Als jij zegt 'hoofden naar beneden', kijken alle deelnemers naar de grond. Als jij zegt 'hoofden omhoog', proberen alle deelnemers een andere deelnemer recht in de ogen te kijken.

Indien de persoon die zij in de ogen proberen te kijken hun blik NIET beantwoordt (hij/zij kijkt iemand anders in de ogen), gebeurt er niets. Als twee deelnemers elkaar WEL recht in de ogen kijken, moeten ze allebei hard beginnen te gillen, alsof ze schrikken. De deelnemers bij wie dit het geval was, verlaten de kring en observeren de andere deelnemers tot iedereen is uitgespeeld.

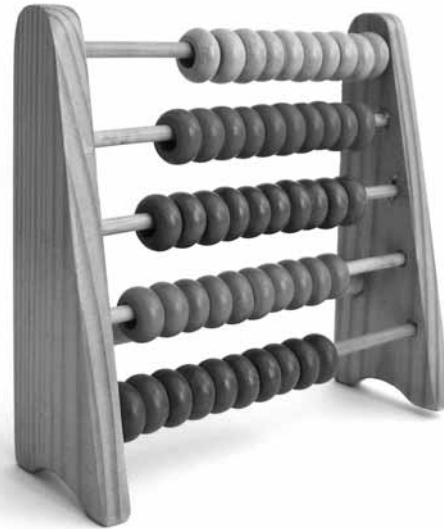
Bij een even aantal deelnemers blijven er uiteindelijk twee over. Wie het hardst schreeuwt, wint het spel. Laat de groep beslissen bij twijfel.



# 58. Tellen tot 20

- Vraag de deelnemers om in een kring te gaan staan.
- Roep het cijfer 1.
- Vervolgens moet een deelnemer uit de kring het cijfer 2 roepen en weer een andere het cijfer 3, enzovoort.
- Zo moeten ze samen tot en met 20 tellen.
- Als er meerdere deelnemers tegelijkertijd hetzelfde cijfer roepen, herbegint het tellen bij 1.
- De deelnemers mogen van tevoren geen afspraken maken i.v.m. wie wanneer wat zegt en er mogen geen seintjes aan elkaar gegeven worden.

*TIP: Je kunt de deelnemers ook vragen om met hun blik naar de grond gericht te gaan staan. Dit verhoogt de concentratie.*



# Toneel oefeningen

## *Doelstellingen*

- de creativiteit stimuleren
- leren spelen met energie
- leren reageren op eigen impulsen
- leren reageren op impulsen van buitenaf
- de tekstvaardigheid vergroten
- de verstaanbaarheid vergroten
- zich bewust worden van het lichaam en de stem

# Toneeloefeningen



## Improvisatie-oefeningen

- 67. Impro impuls oefening
- 68. Stapimpuls
- 69. Associatie
- 70. Schreeuwende Viking
- 71. Bevriezen
- 72. De weg kwijt!
- 73. Scènes met stimulans
- 74. Korte scènes
- 75. Typische fouten
- 76. Kaartspel
- 77. Barmanlied
- 78. Blind date
- 79. Statuswissel

## Speloefeningen

- 80. Goochelen met emoties
- 81. Prui kentijd
- 82. Krantenartikels
- 83. Op een grote paddenstoel
- 84. Elk zijn stopwoordje
- 85. Op radio en tv!
- 86. Het einde is anders
- 87. En opnieuw! En opnieuw! En...

# 67. Impro impulsoefening

*Dit is een basisimprovisatie-oefening die altijd werkt. Ze stimuleert de zintuigen en helpt om impulsief te reageren.*

Vraag de deelnemers om in de ruimte door elkaar rond te wandelen (je kan kiezen om ze in rechte lijnen te laten lopen of in een cirkel of kriskras of, ...). Vervolgens roep je verschillende soorten objecten, mensen, dieren, fenomenen, ...

Vraag aan de deelnemers om onmiddellijk uit te beelden wat ze horen, zonder rekening te houden met de andere deelnemers. Het is de bedoeling dat ze hun impulsen volgen. Start met eenvoudige opdrachten en maak die steeds moeilijker. Je zal zien dat de deelnemers na een tijdje heel inventief worden en alle schroom overboord gooien.

.....  
• Voorbeelden: agressieve hond, pinguïn, tangodanser, trein, ontploffing, aap,  
• huilende baby, topmodel, storm, autocrash, je vader, je moeder, afwasmachine,  
• spaghetti, kokend water, goudvis, piano, gangster, smeltende sneeuwman, zure  
• appel, de verdrinkingsdood, een Spanjaard, ballerina, zatlap, spuitwater...  
.....





# 68. Stapimpuls

Vraag de deelnemers om vrij rond te lopen in de ruimte. Daarna noem je achtereenvolgens allerlei acties die ze moeten uitbeelden, bijvoorbeeld:

- elkaar doen schrikken
- gefrustreerd rondlopen (bijvoorbeeld omdat je net een slecht rapport gekregen hebt of omdat je laatste geworden bent bij een loopwedstrijd, ...)
- het yes-gebaar doen (bijvoorbeeld omdat je net de Lotto gewonnen hebt, ...)
- doen alsof je dronken bent
- enzovoort

Maak vooraf een lijstje met dergelijke uit te beelden en te spelen acties. Vraag de deelnemers opnieuw om impulsief te reageren.



# 69. Associatie

- Vraag de deelnemers om in een kring te gaan staan.
- Jij introduceert een eenvoudig woord bijvoorbeeld: 'bos'.
- De deelnemer naast jou moet onmiddellijk reageren door het woord te noemen dat hij/zij associeert met het woord 'bos'.
- Bijvoorbeeld: 'boom' of 'groen' of 'kabouter'.
- Hierop reageert de volgende die in de kring staat, enzovoort. Dit klinkt eenvoudiger dan het is.
- Vraag de deelnemers om niet te veel na te denken, maar onmiddellijk te reageren. Het is belangrijk dat ze impulsief reageren.
- Een woord als 'gras' kan verschillende associaties oproepen. De een denkt aan 'groen', de ander aan 'vakantie', aan 'bloemen', aan 'grasmaaier', enzovoort.



# Teambuilding/trust

## *Doelstellingen*

- groepsgevoel en groepsvertrouwen creëren
- efficiënte communicatie stimuleren
- efficiënte samenwerking stimuleren
- manieren aanreiken om problemen constructief aan te pakken
- samen plezier maken

# Teambuilding/trust

88. Menselijke vormen
89. Mensenknoop
90. Blindemannetje
91. Alfabetsoep
92. Massa's uitbeelden
93. De zon schijnt voor iedereen...
94. De menselijke machine
95. Dierengeluiden
96. Blinde geleiden
97. Buitenaards wezen, koe of tijger?
98. Niet gezien
99. Ha-ha
100. Pokerface



# 88. Menselijke vormen

Vraag de deelnemers om voor de volgende opdracht zoveel mogelijk samen te werken alsof ze samen één lichaam vormen.

Geef de volgende opdrachten:

- creëer de kleinst mogelijke vorm met de volledige groep;
- creëer de grootst mogelijk vorm met de volledige groep;
- creëer de meest door mekaar gedraaide vorm met de volledige groep;
- creëer de hoekigste vorm met de volledige groep;
- creëer de rondste vorm met de volledige groep.



# 89. Mensenknoop



Vraag de deelnemers om in een dichte formatie te gaan staan, hun armen uit te steken en zo de handen van twee verschillende personen vast te pakken (niet hun buren!). Zodra dat gebeurd is, moeten de deelnemers proberen om de knoop los te maken en weer een normale kring te vormen ZONDER elkaar los te laten.

# 90. Blindemannetje

*Aantal deelnemers: per twee*

Vraag de deelnemers om per twee te gaan staan.

Vraag aan de ene deelnemer om de andere te blinddoeken met zijn/haar handen. Vraag hem/haar de ander door de ruimte te loodsen en telkens te stoppen voor een bepaald object en dat kort te laten zien door de handen even van de ogen te nemen. Op die manier laten de deelnemers hun tegenspeler vijf verschillende dingen zien in de ruimte.

Vraag de deelnemers om daarna aan elkaar te vertellen wat ze hebben gezien en dat in de juiste volgorde. Wissel daarna om.



*Variant:*

*De ene deelnemer sluit de ogen. De andere deelnemer leidt zijn 'blinde' partner in de ruimte, door met één vinger op de rug/schouder aanwijzingen te geven:*

- *vooruit lopen = vinger op de rug*
- *stoppen = vinger loslaten*
- *naar links draaien = tikken op de linkerschouder*
- *...*

