

Een energizer gekozen van de affiche? Bekijk hier de speluitleg en ... play!

1. Krantenklop

Rol een oude krant op tot een rol en laat de deelnemers in een kring gaan staan. Één iemand moet in het midden staan en krijgt de opgerolde krant. De persoon in het midden loopt op iemand af en geeft hem een mep met de krant. Deze persoon moet dan in het midden gaan staan. Maar: om te vermijden dat je een mep krijgt, kan je de naam van iemand anders in de kring zeggen. Dan mag de krantenmepper jou niet meer slaan maar probeert hij de persoon die jij net noemde te slaan. Ook die persoon kan vermijden dat hij een mep krijgt door de naam van iemand anders in de kring te zeggen. Je moet dus erg snel zijn en de namen van de andere deelnemers goed kennen.

2. Blind tellen

Iedereen sluit zijn ogen. De groep krijgt de opdracht om tot twintig te tellen. Om de beurt zegt iemand een getal, te beginnen vanaf nul. Er mag geen volgorde afgesproken worden. Wanneer twee mensen op hetzelfde moment een cijfer zeggen, moet de hele groep terug vanaf nul beginnen. Een heuse uitdaging om elkaar goed aan te voelen!

3. Stoelenmikado

Tien leerlingen nemen hun stoel en maken er één hoop van: ze 'stapelen' 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.

4. Chaos!

Kijk allemaal goed wie je linkerbuur is (of de buur die net voor je zit als je op het einde van de rij zit). Op het signaal 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.

5. Twee standbeelden

De hele klas wandelt kriskras door elkaar, behalve twee mensen: 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 twee standbeelden zijn! De groep moet elkaar dus goed in de gaten houden, en goed inspelen op elkaar.

6. Yoo-Koo-Tsa

De klas gaat in een kring staan. We zijn allemaal kung-fu krijgers. Iemand 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. Iedereen moet altijd goed opletten in dit spel.

7. De vijand

Schuif de banken aan kant en plaats alle stoelen kriskras door elkaar. Iedereen gaat op een stoel zitten, behalve één persoon: hij is de vijand. De vijand staat aan de kant van het klaslokaal. Op het signaal probeert hij op z'n stoel te gaan zitten. Maar! De anderen werken hem tegen door voor 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 vijand niet hinderen. De vijand heeft gewonnen als hij toch een lege stoel heeft kunnen bemachtigen.

8. Handen en voeten

Tel het aantal leerlingen in de klas 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 klas nu samenwerkt om met de groep in deze positie te gaan staan: de grond raken met X handen en Y , en met 2 achterwerken op de grond zitten. Hiervoor moet je samenwerken. Je mag steunen op elkaar maar niet tegen voorwerpen (banken, stoelen of de muur). Iemand is jury en kijkt na of het juist is.

9. Dodelijke blik

Alle leerlingen gaan zo zitten, zodat ze elkaar allemaal kunnen in de ogen 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 mensen vallen dan af en gaan vooraan staan. Zo gaan we verder tot er twee winnaars over blijven.