

Online opwarmen

Zeker online is een energieke start van de les of juist een energieke afwisseling om alle leerlingen er weer goed bij te betrekken erg belangrijk. Daarom hebben we vier energizers een online opfrisbeurt gegeven. Bij elke energizer leggen we uit wat het doel van de oefening is, en voor welke doelgroep de oefening bedoeld is.

Je vindt in dit document de volgende oefeningen:

- Andersommen
- Juffen
- Daar wil ik graag op reageren
- Zeg eens euh...!

Andersommen

Andersommen is een speelse oefening waarbij leerlingen zich goed moeten concentreren. Tijdens Andersommen is het belangrijk om goed te focussen, omdat het tegenovergestelde herhalen erg lastig kan zijn. Helemaal als je er ook nog gebaren bij moeten maken. Deze versie is speciaal voor online lesgeven gemaakt en daarom is het belangrijk dat je alle leerlingen in beeld hebt (*gallery view*) en dat alle leerlingen hun microfoon aan hebben staan. Geschikt voor alle niveaus en leeftijden!

Stap 1

Vraag de leerlingen om – alléén tijdens deze oefening – precies het tegenovergestelde te doen of zeggen van wat jij doet of zegt. Bijvoorbeeld, als jij ‘ja’ zegt, is het de bedoeling dat de leerlingen in koor reageren met ‘nee’.

Stap 2

Vervolgens bouw je de moeilijkheidsgraad langzaam op. In plaats van alleen ‘ja’ zeg je uiteindelijk bijvoorbeeld ‘ja-nee-ja-ja-nee’, waarop de klas antwoordt met ‘nee-ja-nee-nee-ja’.

Stap 3

Als dat soepel gaat, doe je er een stapje bovenop: als jij ‘hoog’ zegt, wijzen de leerlingen zichtbaar omlaag; als jij ‘laag’ zegt, wijzen de leerlingen (wederom zichtbaar) omhoog.

Stap 4

Wissel vervolgens de ja-nee en hoog-laag af en de leerlingen zijn goed opgewarmd!

Stap 5

Om de oefening af te ronden en te koppelen aan debatteren vertel je de leerlingen wat je hebt gezien: tijdens deze oefening was het belangrijk om goed te luisteren zodat je snel en goed kon reageren. Net als tijdens het debat later!

Tip!

Bij deze energizer gaat het niet perse om winnen of verliezen, maar dat leerlingen goed opgewarmd en met zin aan de les beginnen. Zeggen of doen ze het fout? Dat maakt niets uit, ze mogen gewoon mee blijven doen!

Juffen

Juffen is een toegankelijke oefening waarin leerlingen oefenen met spreken voor een groep, terwijl ze op een leuke manier op elkaar moeten letten. Er is namelijk een vaste volgorde waarin ze spreken, dus goede concentratie is key! In tegenstelling tot 'Andersommen' wordt deze oefening wel stilgelegd als een leerling een fout maakt, maar dit is in dit geval door middel van klappen en dan begint het spel weer opnieuw. Juffen is daarom vooral een goede energizer voor de middelbare scholieren en mbo-studenten.

Stap 1

Controleer of iedereen een herkenbare schermnaam heeft. Vraag of alle leerlingen de deelnemerslijst willen openen om te zien waar ze in de volgorde staan. Vraag of iedereen weet na welke leerling ze aan de beurt zijn en geef aan dat de eerste leerling (Abel) na de laatste leerling op de lijst (Zeno) weer aan de beurt is.

Tip!

Voor je het spel uitlegt, is het belangrijk dat iedereen went aan de volgorde. Vraag of iedereen oplopend wil tellen, waarbij de eerste leerling begint met 1, de volgende 2 zegt, enzovoorts. Stop nadat de eerste leerling weer aan de beurt is geweest.

Stap 2

Leg het spel uit:

- Een speler start het spel door duidelijk verstaanbaar het getal 1 te roepen. Vervolgens moet de leerling die vervolgens op de deelnemerslijst staat het getal 2 roepen. De volgende zegt 3, enzovoorts. Wellicht hebben ze dit net al geoefend.
- Alleen wanneer de leerlingen bij een getal met een 7 aankomen (bijvoorbeeld 7/17/27/71 etc.) of een veelvoud van 7 (bijvoorbeeld 14/21/28) moet deze persoon niet het getal roepen, maar in plaats daarvan JUF. Hierop kun je zoveel variëren als je wilt.
- Wanneer iemand lang aarzelt of het getal zegt in plaats van JUF moet er voor deze persoon geklapt worden. Fouten maken is namelijk goed, omdat je daarvan kunt leren. Om deze reden worden fouten bij deze energizer als het ware beloond. Vervolgens start deze persoon het spel opnieuw door weer het getal 1 te roepen.

Start het spel. Naarmate het spel vordert zul je merken dat op sommige momenten een aantal keer JUF achter elkaar moet worden gezegd, bijvoorbeeld bij 27 en 28. Hier gaat het dan ook vaak mis!

Uitbreiding

Als de groep erg goed is in juffen, kun je de regel toevoegen dat tientallen (10/20/30) en/of dubbele getallen (11/22/33) ook worden vervangen door JUF.

Stap 3

Om de oefening af te ronden en te koppelen aan debatteren vertel je de leerlingen wat je hebt gezien: tijdens deze oefening was het belangrijk om aandachtig te luisteren zodat je goed kon reageren. Net als tijdens een gesprek, een discussie of een debat!

Daar wil ik graag op reageren

Dit is een energizer waarin echt al een beetje gedebatteerd wordt. Een goede oefening voor een groep die staat te popelen om te gaan debatteren of er al wat meer ervaring mee heeft (bijvoorbeeld geschikt voor tijdens een toernooitraining voor een debatteam).

Stap 1

Vraag of iemand in de klas een goed idee heeft over iets dat moet veranderen in de wereld en uit wil leggen waarom dit een goed plan is. Dit mag van alles zijn: ook bijzondere problemen! Je kunt ook zelf een (ludieke) stelling kiezen. Denk bijvoorbeeld aan:

- [DE OVERHEID MOET HAAR BURGERS BESCHERMEN TEGEN MUGGEN](#)
- [SCHOLEN MOETEN LEERLINGEN BETALEN OM NAAR SCHOOL TE KOMEN](#)
- [CLOWNS MOETEN VERBODEN WORDEN](#)

Tip!

Klik op de stelling en deze verschijnt direct groot op je scherm – mét timer en bel voor als de tijd om is. Benieuwd naar andere stellingen? Je vindt er meer dan 450 op onze [stellingenpagina](#).

Stap 2

Leg de oefening uit:

- Vraag of iedereen het beeld zo wil instellen dat je zoveel mogelijk anderen tegelijk op het scherm ziet. Degene die een argument voor de stelling weet mag straks zichtbaar een hand opsteken en een argument geven.
- Wie het niet met dat argument eens is mag zichtbaar een hand opsteken en zeggen: "Daar wil ik graag op reageren!" Deze nieuwe spreker krijgt dan het woord en mag uitleggen waarom zij/hij het oneens is. Dit mag op elk moment! Het is dus niet verboden om elkaar in de reden te vallen. Probeer de chaos wel te beperken, want hoewel dit in een fysieke les de oefening juist extra leuk maakt is dat online natuurlijk een net iets ander verhaal. Leerlingen moeten dus zelf ook opletten dat ze niet met meerdere tegelijkertijd zeggen: "Daar wil ik graag op reageren."
- Vervolgens mag weer een andere persoon zeggen: "Daar wil ik graag op reageren." Zij/hij verdedigt vervolgens het plan, door te reageren op de vorige persoon.
- Degene die daarna 'opstaat' is weer tegen en reageert opnieuw op de vorige spreker. Zo kun je het spel laten doorgaan zo lang als je wilt.

Als er geen vragen meer zijn, kun je beginnen met het spel!

Let op: Deze oefening is de enige debatvorm waarbij je elkaar – met veel enthousiasme - in de rede mag vallen! Maak dit ook duidelijk zodat er snelheid in het spel blijft zitten.

Tip!

Je kunt er ook voor kiezen om 'reactie-iconen' te gebruiken om aan te geven dat je wilt spreken. Bijvoorbeeld in Teams door op het 'handje' te drukken. Wat je ook gebruikt, het is goed hier van te voren een afspraak over te maken met je klas.

Stap 3

Om de oefening af te ronden en te koppelen aan debatteren vertel je de leerlingen wat je hebt gezien: tijdens deze oefening was het belangrijk om goed te luisteren zodat je onderbouwde argumenten en weerleggingen kon geven als reactie. Net als tijdens het debat straks!

Wat fijn is aan deze oefening is dat leerlingen hun eigen mening mogen geven, in plaats van dat ze al ingedeeld zijn in voor of tegen. Een goede opwarmer dus voor een debat met opgelegde mening.

Zeg eens euh...!

Met deze energizer leren leerlingen spelenderwijs improviseren. Bovendien is het een leuke oefening om het ijs mee te breken, want het zorgt sowieso voor lachende leerlingen. Deze energizer kan zowel in teams worden gespeeld, als ook met alle leerlingen tegelijk. In de uitleg gaan we uit van groepjes van vijf. Geschikt voor alle niveaus.

Stap 1

Maak twee groepen van vijf leerlingen. Noteer de namen van de leerlingen in elke groep. Zorg ervoor dat de namen van elk team zijn genummerd van 1 t/m 5, zodat je de sprekersvolgorde bij de hand hebt. Team 1 bestaat bijvoorbeeld uit 1. Deniz, 2. Nadia, 3. Max, enz. Deel vervolgens de twee teams en de sprekersvolgorde in de chat.

Tip!

Met de hele klas spelen? Dat kan natuurlijk ook! Als docent kun je dan uit elk team een leerling kiezen die mag gaan spreken. Je deelt de klas dus wel in twee teams in, maar spreekt vervolgens geen vaste volgorde af binnen die teams.

Stap 2

Leg het spel uit:

- De eerste persoon van team 1 krijgt een woord. Dit woord kunnen ze zelf kiezen of jij als docent verzint het. Help leerlingen op weg door in te spelen wat er op dat moment leeft in de klas. Is het net weekend geweest? Net een thema behandeld op school? Etc. Dat verlaagt de drempel om mee te doen en maakt het voor de toeschouwers leuk om naar te luisteren.
- Deze persoon probeert 30 seconden over dit woord te spreken zonder 'euh' te zeggen. Als deze persoon begint te spreken, laat je de tijd lopen op een stopwatch. Noteer het woord om te voorkomen dat twee sprekers over hetzelfde praten.
- Als het andere team de spreker 'euh' hoort zeggen, mogen ze zichtbaar (en hoorbaar!) applaudisseren. Als de spreker inderdaad 'euh' heeft gezegd, stopt de tijd en krijgt de spreker het aantal gesproken seconden in punten. Als iemand na 7 seconden 'euh' zei, krijgt het team dus 7 punten. Als het lukt om 30 seconden geen 'euh' te zeggen krijgt de spreker 30 punten, het maximale aantal punten per beurt. Jij als docent ben de jury, dus jij bepaalt of het klappen dan wel terecht of onterecht was.

Tip!

Er zijn online stopwatches te vinden, die je via 'scherm delen' ook aan je leerlingen kunt laten zien. Je kunt er ook voor kiezen om - net als de timekeeper in een debat - vanaf 10 seconden met je handen terug te tellen. Dan weten de leerlingen een beetje waar ze aan toe zijn qua tijd volpraten.

- Wanneer er onterecht wordt geklapt, stopt de tijd en moet het team dat geklapt heeft 5 punten inleveren. De spreker mag vervolgens doorpraten wanneer jij daarvoor het sein geeft. Laat de tijd verder lopen wanneer de spreker begint.
- Daarna spreekt de eerste spreker van team 2 en mag team 1 applaudisseren als ze 'euh' horen. Ga zo verder tot alle sprekers zijn geweest.
- Na afloop worden de punten bij elkaar opgeteld en wordt de winnaar bekend gemaakt. Als daar tijd voor is kunnen twee andere teams het proberen.
- Voorbeelden van mogelijke woorden zijn: glas, water, papier, Instagram, telefoon, paperclip, park, soep, schoenen.

Stap 3

Concludeer dat improviseren soms lastig lijkt, maar dat het makkelijker wordt als je er vaker mee oefent. Kunnen improviseren is erg handig, omdat het wel eens voorkomt dat een presentatie niet precies gaat zoals je had gepland. Als je deze oefening in teams van vijf hebt gedaan, kun je ook toevoegen dat ze al een beetje geoefend hebben met teamwork – ook heel belangrijk in een echt debat!