

Alfabetspel

Een opwarmoefening draagt bij aan een leuke en veilige sfeer waarin leerlingen en studenten makkelijker durven op te staan. Ook begint de les energiek, waardoor het voeren van een actief debat makkelijker wordt. Voor deze oefening worden de leerlingen in twee- of drietallen opgedeeld en gaan ze staan. Improviseren, taalgebruik en plezier maken staan bij deze energizer centraal.



10:00 minuten



Doel van de opdracht is om leerlingen te laten ervaren hoe het is om te improviseren en daarbij toch goed na te denken over de woorden en zinnen die je gebruikt.

Stap 1

Verdeel de groep in twee- of drietallen en vertel de leerlingen dat ze gaan staan. Ze mogen met hun groepje een willekeurige plek in het klaslokaal uitkiezen om te gaan staan. Vertel de leerlingen dat je ze straks een onderwerp geeft om met elkaar over te praten. Echter wordt dit niet zomaar een gesprek: iedere beurt begint met de eerstvolgende letter van het alfabet. Stel je voor, het onderwerp is zwemmen. De eerste spreker zegt: 'Als je gaat zwemmen, moet je wel een zwemdiploma hebben.' De tweede spreker zegt: 'Bijvoorbeeld een diploma A of B.' Vervolgens zegt de eerste spreker: 'C is daarentegen minder belangrijk.' De leerlingen lopen op deze manier het alfabet af.

Stap 2

Start het alfabetspel met een onderwerp dat dicht bij de beleveniswereld ligt van de leerlingen, zoals bijvoorbeeld social media, huiswerk of vakantie. Je kan ook juist voor een specifiek onderwerp kiezen dat je tijdens de les wil behandelen, zodat de leerlingen hier alvast over nadenken. Vertel de leerlingen dat ze niet per se het hele alfabet hoeven te doorlopen en dat je na 2 à 3 minuten het spel beëindigd. Loop rond terwijl de leerlingen bezig zijn om te kijken hoe het gaat.

Stap 3

Eindig het spel en vraag de klas hoe het ging. Vraag aan een groepje waarbij het heel goed ging of ze nog een tip hebben voor een groep die het lastiger vond. Vraag ook wat de oefening met debatteren te maken heeft. Bespreek een aantal

Tip!

Als de leerlingen dit goed onder de knie hebben, kan je het tempo wat opvoeren. Zet bijvoorbeeld een timer van een minuut en kijk welk groepje het eerst bij de Z aankomt. Zij mogen dan tijdens een tweede ronde het onderwerp bedenken of zelfs van het debat wat je later in de les gaat doen.

antwoorden en voeg – als de leerlingen dit zelf nog niet hebben gezegd – luisteren, improviseren en het zoeken van de juiste woorden hieraan toe.

Stap 4

Laat de leerlingen andere groepjes maken en doe nog een ronde over een ander onderwerp. Maak het spel eventueel moeilijker door een timer te zetten of door op een bel te drukken en het onderwerp van het gesprek te veranderen.