Drama 10 minuten spelletjes

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: ík 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.

Moordenaartje
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.

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: ík 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 binnengeroepen 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 boetseerklei. 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.

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.

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.

Telefoneren
Speel een rol en bel naar een kind met een vraag of probleempje. Door te spelen met je stem en een emotie te laten doorklinken in je stem kun je laten horen wie je bent: vrolijk, tuttig, boos. Iemand met veel woorden en iemand die gewoon niks zegt.

Voortbewegingsspel
Een aantal spelers probeert samen uit hoe verschillende diersoorten zich voortbewegen. Ze oefenen het lopen van krokodillen. Het glijden van slangen, het trippelen van muizen en het hoppen van kikkers. Je kunt een verhaal vertellen waar deze dieren in voorkomen.
Bezige bijen
De stoelen en tafels aan de kant. De leerlingen vormen groepjes van twee.
Er wordt één bijenkoningin gekozen. Deze geeft verschillende bevelen zoals: geef elkaar een hand, geef elkaar een arm, loop om elkaar heen, ga met je rug naar elkaar staan etc. Als de koningin "Bezige Bijen"roept, dan moeten alle bijenparen uit elkaar vliegen en een nieuwe partner zoeken. Die partner moet een hand worden gegeven. Als de leerlingen een nieuwe partner hebben gevonden blijven ze hand in hand staan. Tijdens deze bijenvlucht moet de koningin proberen een alleen vliegende bij te vangen, door deze een hand te geven. De hand van mag niet geweigerd worden. Als het haar lukt vormt zij een nieuw paar. De bij die geen partner heeft gevonden, wordt de nieuwe bijenkoningin.

Bevriezen
Tafels en stoelen aan de kant. De leerlingen bewegen zich op muziek door de ruimte. Om de bewegingen te intensiveren, moeten ze hun hele lichaam gebruiken en hun armen ook boven hun middel bewegen. Zodra de muziek stopt, bevriezen ze. Eenmaal bevroren, zeggen ze tegen degene die net in hun kijkrichting staat én in de buurt welke indruk hij in zijn bevroren houding maakt, zoals bijvoorbeeld: "je ziet eruit als of je ergens voor wegloopt", "je ziet eruit als of je een dansje wilt maken" etc. Het spel gaat verder als de muziek weer aangaat.

Blinde detective
Eén speler is geblinddoekt. Twee andere spelers ruilen iets met elkaar: een bril, een petje, hun schoenen….. Daarna loopt iedereen wat rond en mag de geblinddoekte speler zijn blinddoek afdoen. Hoe lang duurt het voordat hij ontdekt welke spelers iets hebben geruild?
Materiaal: een blinddoek.

Op reis
De leerlingen staan in een kring en krijgen ieder de naam van een land. Eén speler staat geblinddoekt in het midden. Wanneer de spelleider zegt: We gaan op reis van Polen naar Frankrijk", verwisselen de spelers met deze namen zo stil mogelijk van plaats. De geblinddoekte speler moet proberen een van hen te tikken. Wie getikt wordt, krijgt dan de blinddoek om.
Materiaal: een blinddoek.

Voorwerpenkring
De spelers zitten in een kring. In het midden liggen evenveel voorwerpen als er spelers zijn. Iedereen neemt een voorwerp in gedachten. Zodra het startsein wordt gegeven, gaat iedereen naar "zijn" voorwerp. Wie helemaal alleen bij een voorwerp staat, krijgt een punt.

Maak een figuur
Met de klas wordt een bepaalde figuur afgesproken, bijvoorbeeld een cirkel. Terwijl de muziek speelt loopt iedereen door elkaar. Als de muziek stopt moet de groep zo snel mogelijk de afgesproken figuur vormen.

Wissel van plaats
In een kring staat één stoel te weinig. Degene die geen stoel heeft, staat in het midden van de kring. Hij noemt een kenmerk dat meerdere kinderen gemeenschappelijk hebben, bijvoorbeeld “blonde haren”. Al deze kinderen wisselen snel van plaats. Ook degene in het midden probeert een vrijgekomen plek te bemachtigen. Degene die geen plaats te pakken heeft kunnen krijgen, geeft vanuit het midden van de kring de volgende wissel opdracht.

Decors bouwen
Alle kinderen zitten op een stoel in een kring. De leerkracht geeft de opdracht de stoelen zo snel mogelijk neer te zetten in een door hem gewenste opstelling. *Daarbij mag niet worden gepraat.* De leerkracht stopt de benodigde tijd met een stopwatch (tijden onder de 30 sec. zijn in deze echte records). Mogelijke opdrachten zijn: “Zet de stoelen neer zoals in een bioscoop, zet de stoelen neer zoals in een café, een bus, een trein, een circus, een kantoor etc.”

Standbeeldoverloop
In speellokaal of gewoon in de klas. Eén leerling wordt uitgekozen als leider. De spelleider staat met het gezicht naar de muur. De spelers vertrekken van de tegenoverliggende muur en moeten de spelleider trachten te tikken. Telkens als de spelleider zich omdraait, moeten allen onbewegelijk blijven staan. Wie zich nog beweegt moet terug naar het punt van vertrek. De leerkracht is scheidsrechter. Wie de spelleider aftikt zonder dat zijn bewegingen daarvoor zijn gezien heeft gewonnen en neemt zijn/haar plaats in.

Zoek je evenbeeld
De leerkracht verzint voor de helft van het aantal kinderen in de klas een beroep of bijvoorbeeld een dier en schrijft dat steeds op twee papiertjes. De papiertjes worden dubbelgevouwen en in een doos gestopt. Elke leerling trekt een kaartje uit de doos. Niemand uit de groep mag weten wat jij op je kaartje hebt. Iedereen gaat door de klas lopen. Als de leerkracht in zijn handen klapt dan speel je, al lopend, wat er op je kaartje staat en zoek je de andere kinderen op die hetzelfde spelen. Heb je je partner gevonden, ga dan op een vooraf aangewezen plek zitten. Ga bij elkaar aan de kant zitten.

Wassenbeeldenmuseum
Verdeel de klas in twee groepen. Twee museumbewakers uit één groep verlaten de groep. De andere groep gaat als wassen beelden bij elkaar in een bepaalde positie staan of zitten. Beide bewakers komen binnen en kijken heel aandachtig hoe de beelden opgesteld staan. Daarna draaien zij zich om en gaat de groep beelden bij elkaar op de grond zitten. De beide bewakers moeten proberen de beelden weer in dezelfde positie te krijgen. Hun eigen groep mag aanwijzingen geven. De leerkracht houdt de tijd in de gaten, zodat beide groepen een keer aan de beurt komen.

Uitbeelden
De groep wordt opgesplitst in duo's. Elke groepje krijgt een kaartje met twee bij elkaar horende personages (voetballer / scheidsrechter, hond/baasje, kassjauf/klant etc.). Om de beurt spelen zij hun rollen, zonder te praten. De andere groepen moeten raden wat er uitgebeeld wordt.

Zoek de dirigent
Eén speler verlaat de kamer, de andere spelers staan in een kring. Er wordt een dirigent aangewezen die moet doen alsof hij een muziekinstrument bespeelt. De andere spelers doen de bewegingen na, ook wanneer de dirigent opeens een ander muziekinstrument gaat bespelen. De speler die de kamer heeft verlaten wordt weer binnengeroepen en moet proberen wie de dirigent is.

Warm en koud
Materiaal: blinddoek.
De kinderen staan verspreid in de ruimte. Een geblinddoekte moet een bepaald kind proberen te vinden. Men leidt hem door harder of zachter in de handen te klappen.

Luistervinken
De leerlingen liggen met hun hoofd op hun armen op tafel en hun ogen dicht. Zij proberen in 3 minuten zoveel mogelijk geluiden in en vooral buiten het klaslokaal waar te nemen. Na drie minuten schrijven zij zo snel mogelijk zoveel mogelijk dingen op die ze hebben gehoord. Degene met de langste lijst leest voor. Anderen kunnen nog aanvullingen geven als zij andere geluiden hebben gehoord.

Post!
Alle leerlingen blijven op hun plaats zitten. Zij liggen met hun hoofd op hun armen op hun tafel. Iedereen start met 3 punten. Eén leerling heeft van de leerkracht een voorwerp gekregen en moet dat gaan bezorgen bij een van de leerlingen. Het voorwerp moet achter de persoon in kwestie op de grond worden gelegd. Degene die denkt dat het pakketje voor hem is roept: Post! Klopt het niet, dan gaat er één punt af, klopt het wel, dan komt er een punt bij. Degene die het goed heeft, neemt de beurt over.