

Thema	GEDRAG
Wanneer	bij elke basisstof mogelijk

Titel	Lopen en stilstaan!
Leerdoelen	De leerlingen krijgen inzicht in groepsgedrag. De leerlingen krijgen inzicht in communicatie binnen een groep.
Aantal leerlingen	met de hele klas of eventueel in kleinere groepen (dat maakt de opdracht eenvoudiger)
Duur	10 minuten
Benodigheden	een grote ruimte
Vooraf	Een zwerm vogels of school vissen beweegt op hetzelfde moment dezelfde kant op. In zo'n groep zitten de dieren dicht op elkaar en bewegen ze zonder elkaar aan te raken. Hoe doen deze dieren dat? Met deze energizer kunnen de leerlingen dat zelf ervaren. De energizer kan het beste worden gespeeld in een grote ruimte; bij de varianten staat een aanpassing voor een klein lokaal.
Werkwijze	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maak van het lokaal een zo groot mogelijke ruimte, of speel het spel in een gymzaal of buiten. Hoe groter de ruimte, hoe leuker de energizer! 2. Laat de leerlingen kriskras door elkaar lopen. 3. De groep moet proberen tegelijkertijd stil te staan, zonder dat er mag worden gesproken. 4. Als de hele groep stilstaat, moet de groep proberen tegelijkertijd weer in beweging te komen, zonder dat er mag worden gesproken. 5. Om de energizer te oefenen, kan er de eerste keer vooraf een leider worden aangewezen die een teken geeft wanneer de groep moet stilstaan en wanneer de groep weer moet bewegen.
Achteraf	Vragen ter verwerking: <ul style="list-style-type: none"> - Hoe vond je het om op elkaar te moeten letten? - Vond je het moeilijk om deze opdracht als groep uit te voeren? - Wie nam het initiatief om stil te gaan staan? En wie nam het initiatief om weer te gaan bewegen? - Hoe zouden de dieren in een zwerm vogels of school vissen weten hoe snel en welke kant ze op moeten bewegen? (<i>ze letten alleen op een klein groepje dieren dicht om hen heen</i>) - Wat zou een reden kunnen zijn dat dieren in zulke dichte groepen leven? (<i>veiligheid, uit verdediging tegen predatoren; sociale bezigheid, andere dieren aantrekken tot de groep</i>)

Varianten

1. Laat de leerlingen de dieren uitbeelden, bijvoorbeeld vogels (fladderen met de armen), olifanten (met de armen een slurf nadoen), vissen (met de handen een staart maken) of muizen (kruipen over de grond). Houd er rekening mee dat dit drukte kan veroorzaken.
2. Verdeel de klas in twee groepen. Geef één groep een pet of lint o.i.d. zodat de groepen zich van elkaar kunnen onderscheiden. Laat de groepen door elkaar lopen, waarna één groep het initiatief mag nemen om stil te gaan staan. De andere helft moet door blijven lopen.
3. Als de ruimte niet groot genoeg is om door elkaar te lopen, laat de leerlingen dan in een kring staan of op hun plaats zitten. Vervolgens is het de bedoeling dat alle leerlingen hetzelfde geluid produceren, bijvoorbeeld een bepaald woord of een stamp met de voeten, zonder dat ze afspraken mogen maken. Houd er rekening mee dat dit drukte kan veroorzaken.