



# Expressie

**Auteur:** Stijn de Boever

**Geschikte leeftijd:** Tot 12 jaar

**Duur activiteit:** 1u

**Terrein:** Binnen

**Benodigde begeleiders:** Min 2

## Materiaal:

- Doos
- Stoelen



## Beschrijving van de activiteit

### 1. Opwarming

- Speedklapping

Men start met het doorgeven van een klap.

Vervolgens schakelt men over naar het ontvangen van een klap, en het geven van een klap. (je moet dus telkens 2 keer klappen.)

Daarna moet men de klap ontvangen waar de andere doe doorgaf. Wanneer de persoon naast je laag klapt, dan moet je ook eerst laag klappen... daarna geef je op willekeurige hoogte de klap door aan je andere buur.

Als laatste komt de dubbelklap, die de klap weerstuurt naar de zender... je klapt dan dus verder in de andere richting.

- Woesj:

Woesj is een onzichtbaar beestje dat je doorgeeft aan iemand door woesj te zeggen. Men start met het oefenen van woesj smijten. Eens dit vlot gaat, schakelen we over naar de gevoelseigenschap van een woesj. Wanneer je voor dat je woesj smijt, een gevoel zegt, zal de woesje met dat gevoel bij de andere persoon aankomen.

- Het dier onder de doos:

Je neemt een doos en plaatst die omgekeerd op de grond. Deze magische doos verandert heeft nu een woesj zitten. De doos betovert de woesj, en een ander dier zit onder de doos... aan de ontvanger om te tonen welk dier het is.

### 2. Vrije expressie

- De zin van het gesprek



Twee personen krijgen van de leiding een situatie waarin ze zich moeten inleven. Ze moeten improviseren over die situatie. Tijdens de improvisatie geeft de leiding op een papiertje twee zinnen. Ze moeten die zinnen dan kunnen verwerken in hun stukje. Grappige taferelen verzekerd.

- De stoel

Er staat een supermegagigaikwildaaropzittenkostwatkost stoel voor de groep. Met daarop iemand die erop zit. Probeer op originele wijze de persoon van die stoel te krijgen zodat je er zelf kan opzitten.

- Een kunstwerk is nooit af

Iemand neemt een standbeeldpositie aan voor de groep. Iemand probeert dit aan te vullen. Wanneer dit gebeurt is, verlaat de eerste persoon het standbeeld.

- De bus

Plaats een 10-tal stoelen achter elkaar. Een buschauffeur rijdt naar de eerste halte. Daar stapt 1 iemand op, die een bepaald typ'tje speelt. Spontaan neemt heel de bus dat typ'tje over. Zo rijdt de bus verder tot de bus vol zit.

- 't is kapot

Iemand (de klant) gaat even apart. De groep kiest een verkoper en een toestel dat kapot is. De klant komt dan even later de winkel binnen en klaagt dat zijn toestel kapot is. De bedoeling is dat de klant probeert te weten welk toestel hij nu eigenlijk binnen brengt.