

Een energizer gebruik je om de leerlingen op te warmen en ze te laten focussen. Dit werkt het beste als je een energizer kiest die bij je lesdoel past.

1. Bodysounds papegaaien (als inleiding op M16 bodysounds)

Laat de leerlingen allemaal een eigen bodysound bedenken. Geef ze daarvoor bijvoorbeeld 10 seconden de tijd. Vervolgens laat een leerling zijn of haar bodysound horen. De andere leerlingen doen die bodysound na. Je kunt dit in volgorde van opstelling doen of willekeurig. Probeer bij het voor- en nadoen van de bodysounds een ritme te laten ontstaan door de geluiden in eenzelfde tempo te laten maken.

2. Dirigentje met bodysounds

De leerlingen staan in een kringopstelling. Een leerling doet de ogen dicht. Kies een andere leerling die verschillende bodysounds gaat voordoen, de anderen doen het meteen na. De leerlingen mogen de ogen weer opendoen. De leerling met de ogen dicht moet nu goed kijken en raden wie het geluid steeds voordoe.

3. Bodysounds stapelen

De leerlingen staan in een kringopstelling. Laat één leerling een bodysound maken en steeds herhalen in een vast tempo. Dit wordt de beat. Een voor een laat je andere leerlingen hun eigen bodysounds erbij maken. Laat een leerling dat bijvoorbeeld aanwijzen. Zo ontstaat een steeds voller klinkend ritme. Je kunt dit ritme ook vanzelf laten ontstaan door de leerlingen zelf te laten bepalen wanneer ze met hun bodysound mee gaan doen. Het is slim om na enkele leerlingen te stoppen en een andere leerling opnieuw te laten beginnen, anders wordt het ritme al snel rommelig.

4. Een wave van bodysounds

De leerlingen staan in een opstelling naar keuze (bijvoorbeeld lijn of kring). Laat een leerling een wave aanwijzen van hetzelfde geluid of verschillende bodysounds. Probeer een onderbreking in de wave van geluiden te voorkomen. Het moet als een lange, ononderbroken sliert van geluiden klinken.

5. Geluidenlab

Laat leerlingen in de klas, in de school of buiten op zoek gaan naar voorwerpen waarmee ze geluid kunnen maken. Geef daarbij een maximale zoektijd, bijvoorbeeld twee minuten. De leerlingen laten vervolgens de geluiden aan elkaar horen. Hoeveel verschillende geluiden kun je met één voorwerp laten horen?

6. Zingen

Zing een bekend lied, of twee.....

7. Mijn muziek (BB)

Een leerling mag maximaal een minuut op youtube zijn of haar lievelingsmuziek laten horen. De klas luistert zonder te oordelen. Daarna vertelt de leerling waarom hij/zij

deze muziek zo goed vindt. Er moet minstens één muzikaal argument bij zijn: de zanger is goed, de bas, de gitaar, er zit een mooie opbouw in, etc. 'Het is gewoon mooi', is niet voldoende!

8. Voorklappen/naklappen

Klap een kort ritme voor en laat de leerlingen het ritme naklappen. Maak het ritme iets langer. Laat de leerlingen dit weer naklappen. Als de leerlingen het fout naklappen, geef je de leerlingen met datzelfde ritme nog een kans om het goed na te klappen. Net zo lang tot het wel goed gaat (kies wel een ritme dat de leerlingen zouden moeten kunnen naklappen). Laat ook een leerling een ritme bedenken dat de klas gaat naklappen. Laat enkele leerlingen als voorklapper aan beurt komen.

9. Dirigentje met ritme

Laat een leerling naar de gang gaan, zodat hij/zij niet kan zien en horen wat er in de klas gebeurt. Een andere leerling wordt de baas. Deze leerling moet meerdere ritmes weten/kunnen klappen. De baas begint met een ritme voor te klappen. De klas klappt na. Als dit goed gaat laat je de leerling van de gang weer in de klas komen en mag hij raden wie de baas is. De baas verandert het ritme steeds onopvallend, alle leerlingen klappen na.

10. Dirigentje met bewegingen

Laat een leerling naar de gang gaan, zodat hij/zij niet kan zien en horen wat er in de klas gebeurt. De leerkracht zet ritmische muziek op. Een andere leerling wordt de baas. Deze leerling moet meerdere bewegingen kunnen maken op de muziek. De baas begint met een beweging voor te doen, die de klas nadoet. Als dit goed gaat, laat je de leerling van de gang weer in de klas komen en mag hij raden wie de baas is. De baas verandert de bewegingen steeds onopvallend, alle leerlingen doen na.

11. Ritmewave

Leerlingen zitten in een kringopstelling. Je klappt een ritme. Laat de leerling naast je (leerling 1) meeklappen zodra hij weet wat het ritme is. Ook de leerling daarnaast (leerling 2) mag meeklappen. Leerling nummer 3 mag ook meeklappen, maar dan ben je zelf stil. Het is de bedoeling dat het geklapte ritme de kring rond gaat, maar er mogen steeds maar drie leerlingen aan het klappen zijn. Hoe snel kun je het ritme in de kring rond laten gaan? Dit werkt het best als de eenvoudige ritmes kort zijn, dus uit slechts enkele klappen bestaan.

12. Ritmewave van steeds andere ritmes

Leerlingen zitten in een kringopstelling. Je klappt een ritme. Als je klaar bent, laat je de leerling naast je een ander ritme klappen. Als die leerling klaar is, neemt de leerling daarnaast het met een ander ritme over. Als dat hetzelfde ritme is als een eerder ritme, maar anders is dan het ritme van de leerling naast hem, dan is dat ook goed. Hoe snel kun je verschillende ritmes de kring rond laten gaan?

13. Opbouw van een ritme

Leerlingen zitten in een kringopstelling. Laat een leerling een eenvoudig ritme klappen dat hij/zij steeds herhaalt. Laat nu willekeurig een andere leerling een ritme

erbij klappen. Laat steeds meer leerlingen erbij komen. Als ze geen nieuwe ritme weten dan mogen ze met een ritme meeklappen wat al klinkt. Je stapelt nu verschillende eenvoudige ritmes tot een ingewikkelder ritme. Dit werkt het best als de eenvoudige ritmes kort zijn, dus uit slechts enkele klappen bestaan.

14. Beatboxen

Geef de leerlingen 10-30 seconde de tijd om een beatboxgeluid te verzinnen. Laat nu steeds een leerling het beatboxgeluid voordoen en laat de andere leerlingen dat geluid nadoen. Zorg dat iedereen een keer aan de beurt komt. Werk daarbij ook aan de kwaliteit van de geluiden. Eventueel kun je eerst of na de energizer naar een beatboxfilmpje op youtube kijken/luisteren.

15. Dirigentje met beatboxgeluiden

Een leerling gaat even naar de gang. De andere leerlingen zitten in een kring. Een van hen wordt de aangever. De aangever laat een beatboxgeluid horen die de andere leerlingen nadoen en herhalen. De aangever verandert zijn geluid regelmatig, de andere leerlingen volgen steeds. De aangever mag niet ontdekt worden. Haal de leerling van de gang weer terug in de klas op het moment dat de klas al de beatboxgeluiden maakt. De leerling van de gang moet goed luisteren en raden wie de aangever is.

16. Liedjes raden, de melodie

Zing op de klank 'nu', 'noe' of 'na' (het refrein van) een lied dat de leerlingen kennen. Laat de leerlingen raden welk lied het is en laat het lied vervolgens ter controle horen. Je kunt natuurlijk ook de leerlingen om de beurt een lied laten 'nu-nen', 'noe-nen' of 'na-nen'.

17. Liedjes raden met ritme

Klap het ritme van een liedje dat de leerlingen kennen. Wie herkent het liedje?

18. Tel tot acht (OB)

Tel hardop tot acht en laat de leerlingen meetellen. Klap vervolgens acht keer in je handen. De leerlingen klappen mee. Daarna klap je met een hand op je knie, met je andere hand op je andere knie en dan met je voeten. Combineer daarna eens de linkerhand met de linkervoet en de rechterhand met de rechervoet.

19. Tel tot acht (BB)

Tel hardop tot acht. Elke leerling neemt een getal tussen de 1 en de 8 in zijn hoofd en zegt dit getal hardop met de leerkracht mee. Laat leerlingen daarna twee getallen meezeggen of meeklappen. Vervolgens kun je leerlingen op een getal een ander geluid laten maken en daarna op twee getallen. Laat leerlingen daarna een kort ritme verzinnen, dat begint op een bepaald getal. Blijf doortellen en voer het tempo op. Klap daarna acht tellen en herhaal dat een paar keer. De leerlingen maken hun eigen geluid en ritme erbij. Stop vervolgens met hardop meetellen/meeklappen. De leerlingen gaan gewoon door.

20. Muzikaal memory met ritme

Twee leerlingen gaan naar de gang. De overige leerlingen vormen tweetallen. Ze spreken samen hetzelfde ritme af. Daarna komen de leerlingen van de gang binnen en proberen om beurten te raden/luisteren wie er bij elkaar horen. De regels zijn hetzelfde als bij het memoryspel met kaartjes. Leerlingen die nog niet geraden zijn, staan. Ben je af, dan ga je zitten.

21. Muzikaal memory met bodysounds

Twee leerlingen gaan naar de gang. De overige leerlingen vormen tweetallen. Ze spreken samen dezelfde bodysounds af. Daarna komen de leerlingen van de gang binnen en proberen om beurten te raden/luisteren wie er bij elkaar horen. De regels zijn hetzelfde als bij het memoryspel met kaartjes. Leerlingen die nog niet geraden zijn, staan. Ben je af, dan ga je zitten.

22. Muzikaal memory met beatboxgeluiden

Twee leerlingen gaan naar de gang. De overige leerlingen vormen tweetallen. Ze spreken samen hetzelfde beatboxgeluid af. Daarna komen de leerlingen van de gang binnen en proberen om beurten te raden/luisteren wie er bij elkaar horen. De regels zijn hetzelfde als bij het memoryspel met kaartjes. Leerlingen die nog niet geraden zijn, staan. Ben je af, dan ga je zitten.

23. Muzikaal memory met melodie/stukjes van een lied

Twee leerlingen gaan naar de gang. De overige leerlingen vormen tweetallen. Ze spreken samen hetzelfde zinnetje van een lied af. Daarna komen de leerlingen van de gang binnen en proberen om beurten te raden/luisteren wie er bij elkaar horen. De regels zijn hetzelfde als bij het memoryspel met kaartjes. Leerlingen die nog niet geraden zijn, staan. Ben je af, dan ga je zitten.

24. Krantenmeppertje met namen van muziekinstrumenten

Het bekende spel krantenmeppertje wordt nu niet met de namen van de leerlingen gespeeld, maar met namen van muziekinstrumenten. De leerlingen zitten in een kring. Elk leerling kiest, na even denktijd, de naam van een muziekinstrument. Ieder leerling moet een andere naam kiezen. De namen worden nog een keer herhaald. Vervolgens mag iemand beginnen met een naam, bijv. piano. De krantenmepper staat in het midden en probeert degene die piano 'is' zo snel mogelijk op de knieën te slaan, vóóordat de piano een volgende naam heeft gezegd. Als dat lukt, is het leerling die piano was af en wordt zelf de krantenmepper.

25. Maak een muziekmachine met geluiden

Een leerling begint met het maken van een machinegeluid, de tweede leerling komt erbij, etc. Doe deze opdracht in groepjes of met de hele klas.