

Zoom games



alphanederland.org/alpha-online

Alpha

1.

SILENT KARAOKE

MUZIEKKENNERS!

Zet je microfoon uit en zing een nummer. Iedereen moet via de chat raden welk nummer je aan het zingen bent. De eerste persoon die het goed heeft, krijgt een punt. Wie als eerste vijf punten heeft, is de winnaar. Je kunt iedereen om de beurt laten zingen, of wijs een zanger aan. Hieronder staan een aantal nummers waar je mee kunt starten, maar je kunt elk nummer kiezen dat jij leuk vindt. Zorg er wel voor dat je de tekst goed kent!

- Mariah Carey – All I Want For Christmas
- Marco Borsato – Rood
- Neil Diamond – Sweet Caroline
- Kinderen voor kinderen – Op een onbewoond eiland

2.

ROCK PAPER SCISSORS

Alle deelnemers krijgen drie levens. De enige regel is 'steen, papier, schaar'. Iedereen uit de groep speelt tegelijk tegen jou. Elke keer dat jij wint, verliezen ze een leven. Laat ze via de chat bijhouden hoeveel levens ze nog hebben. Speel door tot er nog een persoon over is.

3.

SPEURTOCHT IN HUIS

ONZE FAVO!

Maak een lijst met voorwerpen die de deelnemers in hun huis moeten

verzamelen. Noem een voorwerp tegelijk en geef iedereen 20 seconden om het te verzamelen. Elk voorwerp is een aantal punten waard. Deelnemers die te laat zijn, krijgen geen punten. Laat de deelnemers hun punten bijhouden in de chat.

Voorbeelden van voorwerpen zijn:

- Koffiemok - 5
- Dekens - 5
- Telefoonoplader - 10
- Plant - 10
- Bijbel - 15
- Handzeep - 20
- Toilettrol - 25
- Tuingereedschap - 25
- Huisdier - 30
- Baby/klein kind - 40
- TV - 50

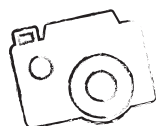


4.

WAAR BEN IK?

Sla verschillende foto's op van landschappen van bekende plekken

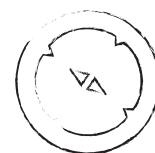
in de wereld. Voeg ze in Zoom toe als virtuele achtergrond. Dit doe je door te klikken op het videoteken links onderin het scherm. Klik op 'virtual background'. Zorg ervoor dat onderin bij deze instellingen 'I have a green screen' aangevinkt staat. Als je dit gedaan hebt, klik je op het kleine plusje boven de foto's. Daar kun je de foto's van de landschappen toevoegen. Selecteer een landschap en laat de deelnemers raden waar je bent. De eerste die het goed heeft, krijgt een punt.



5.

VIJFENTWINTIG

Laat iedereen in de groep zijn of haar microfoon aanzetten. Je telt samen tot 25, maar er mag maar een iemand tegelijk spreken. Als twee mensen tegelijk een getal zeggen, moet je opnieuw beginnen. Wil je het moeilijker maken, laat iedereen dan de camera uitzetten. Als 25 te makkelijk is, kun je ook een hoger getal kiezen.



6.

SPIEGELEN

Geef iedereen individueel via de chat een naam door van de persoon die ze na moeten doen. Vraag dan iedereen het scherm van deze persoon vast te zetten (dit doe je door op de drie puntjes in de rechterbovenhoek van dat scherm te klikken). Nadat je afgeteld hebt, begint iedereen een simpele beweging te doen, bijvoorbeeld klappen, knikken of zwaaien. Na 5 seconden moeten ze de persoon die ze door hebben gekregen na gaan doen. Kijk hoe lang het duurt voor de groep allemaal dezelfde beweging doet. Ging het snel of lukte het helemaal niet? Na afloop vraag je iedereen te delen wie ze nadeden.

7.

WOORD VOOR WOORD

Zorg ervoor dat de microfoon van iedereen aan staat. De deelnemers gaan een verhaal vertellen. Zelf doe je niet mee, maar schrijf je het verhaal op. Maak een volgorde waarin het verhaal verteld gaat worden. Een voor een vraag je de deelnemers om een deel van het verhaal te vertellen, maar ze mogen maar een woord zeggen. Terwijl ze aan het vertellen zijn, schrijf je het verhaal mee via de chat. Zodra ze klaar zijn, kun je ze het verhaal laten lezen dat ze samen verteld hebben! Je kunt een lang verhaal maken of verschillende kleine verhalen.



DEAF JAM

Je gaat dansen op verschillende nummers. Voordat je begint, zet je in de chat een lijst met drie mogelijke nummers waarop je gaat dansen. Zet voor jezelf het geluid aan terwijl je aan het dansen bent, maar zorg ervoor dat je microfoon uit staat. Laat de deelnemers raden op welke van de drie nummers je danst. Als iemand het goed heeft, kun je het geluid aanzetten. Dit zijn een aantal nummers die je kunt gebruiken:

- Can't Stop This Feeling - Justin Timberlake
- Heart will go on - Celine Dion
- Hello - Adele
- Don't Stop Believing - Journey
- Bye Bye Bye - N'Sync
- Sweet Caroline - Neil Diamond



FAMILIE

Laat iedereen in de groep je een naam toesturen (bijvoorbeeld via WhatsApp) van een bekend persoon. Zodra je de namen hebt, schrijf je ze ergens op, zodat je zelf ook niet meer weet wie je welke naam stuurde. Lees de namen twee keer voor. De eerste keer langzaam, de tweede keer snel. Zodra je de namen twee keer hebt gelezen, lees je ze niet meer voor. Bedenk een volgorde waarin de deelnemers aan een andere deelnemer vragen of ze een bepaald bekend persoon van de lijst zijn. Als hij of zij dat niet is, zegt deze deelnemer 'nee' en ga je door naar de volgende. Als de deelnemer de persoon is, zegt hij of zij 'ja'. Deze deelnemer is nu onderdeel van de familie van de vrager. Deze deelnemers kunnen nu samenwerken om er achter te komen wie wie is. Het doel van het spel is om de grootste familie te worden!

10.

STEEK-JE-HAND-OP QUIZ

Bereid verschillende quizvragen voor. Als je de vraag stelt, kunnen de deelnemers hun hand opsteken met de functie 'raise hand'. Deze kun je vinden als je op 'participants' klikt, onderin je scherm. De persoon die als eerste is, mag de vraag beantwoorden. Zijn twee deelnemers tegelijk? Laat ze een nummer tussen de 1 en 10 raden. Als je het antwoord goed hebt, krijg je een punt. Is het antwoord fout, dan mag je de volgende vraag geen hand opsteken. De persoon met de meeste punten wint.

11.

WIE IS HET?

LEER ELKAAR KENNEN!

Laat alle deelnemers uit je groep een weetje over zichzelf bedenken dat niemand over ze weet, maar wat ze wel zouden willen delen. De spelleider verzamelt alle weetjes (bijvoorbeeld via WhatsApp). In het Zoomgesprek kun je de weetjes een voor een voorlezen. Iedereen moet in de chat raden over wie het gaat. Degene die de meeste weetjes heeft geraden, is de winnaar.



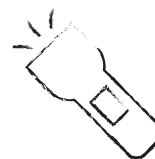
12.

SAY WHAT?

Zoek een (grappig) plaatje van een echt of mythisch dier. De deelnemers moeten je vervolgens vragen stellen die je met ja of nee kunt beantwoorden om erachter te komen welk dier het is. De eerste persoon die het goed heeft, krijgt een punt. De eerste die drie punten heeft, is de winnaar. Elke keer als het antwoord goed is, kun je je scherm met het dier delen. Je kunt dit spel ook met bekende personen doen in plaats van dieren.

13.

WAT HEB IK IN MIJN HAND?



Vraag iedereen uit je groep om een voorwerp te pakken uit hun huis. Hoe raarder het voorwerp is, hoe leuker. Vraag ze om het voorwerp niet voor de camera te laten zien. Om de beurt vraag je deelnemers om hun camera uit te zetten en het voorwerp te omschrijven. Je kunt er een vrij spel van maken dat zo lang duurt als nodig, of je kunt een tijdslimiet van 60 / 30 / 10 seconden aanhouden. Punten zijn optioneel. De winnaar is dan degene die de meeste voorwerpen goed geraden heeft.

14.

OMGEKEERDE HINTS

Laat iedereen in het gesprek de chat openen, behalve een persoon. Vraag deze om niet naar de chat te kijken. Beslis als groep welke beweging iedereen in de groep moet doen en die de persoon die niet in de chat zit moet raden. Vervolgens begint iedereen die beweging te doen en heeft de persoon 60 seconden om te raden wat het is. Zodra de deelnemer de beweging heeft geraden, kiest hij/zij iemand anders die als volgende moet raden. Hoe specifieker de beweging, hoe beter. Dit zijn wat ideeën:

- een dabbende T-rex
- een huilende baby
- een turner die landt na een oefening
- een kat die in een kattenbak zit

15.

1-2-3-4-5

Tel af en laat iedereen in de groep tegelijk een nummer tussen de 1 en de 5 op papier omhoog houden. Als je geen match hebt met iemand, blijf je alleen. Als je een match hebt met iemand, beslis je door 'steen, papier, schaar' wie de teamleider van het team wordt. Het uiteindelijke doel is om iedereen in je team te krijgen. Als het spel snel gaat, kun je zoveel rondes spelen als je wil.

Have fun together!

alphanederland.org/alpha-online

The logo features a large, white, stylized number '2' on a red background. A small white circle is positioned at the bottom left of the '2'. Inside this circle, the word 'Alpha' is written in red.

Alpha