

Tussendoortjes



1. Wie is het?

Een leerling gaat de klas uit. Iedereen in de klas gaat staan. In de klas wordt er iemand aangeduid. De leerling komt opnieuw binnen en moet proberen raden wie er werd aangeduid. Dit doet de leerling aan de hand van ja- neevragen. Wanneer de vraag niet van toepassing is op een leerling, gaat deze leerling zitten.



2. Tellen tot 10

De leerkracht begint te tellen met het cijfer 1. Een willekeurige leerling zegt het volgende cijfer. Let op, er mogen geen twee leerlingen tegelijk hetzelfde cijfer zeggen. Wanneer er twee leerlingen tegelijk een getal zeggen dan begin je opnieuw te tellen.

Variant: dit spel op het alfabet toepassen



3. Levende pictonary

Een leerling beeldt iets uit zonder te praten. De klas probeert te raden wat de leerling uitbeeldt. De leerling die het juist raad, mag het volgende uitbeelden.

Variant: tekenen op het bord



4. Just dance

Een leerling mag een just dance kiezen op YouTube.



5. Hoger of lager

De leerkracht of een leerling mag aan het rad draaien. De leerlingen schrijven op hun wisbordje of het volgende getal hoger of lager is dan het getal waarop het rad geëindigd is. Enkel de leerlingen die het juist hebben geraden mogen opnieuw meedoen. Het spel eindigt wanneer er 1 leerling is overgebleven.



6. Gok een hok

De leerkracht of een leerling zegt een willekeurig getal tussen 0 – 50. De leerlingen plaatsen dat getal op de getallenas. Ze moeten zelf inschatten of het getal eerder vooraan of achteraan zou staan. De leerkracht of leerling zegt een volgend getal. Dat getal plaatsen de leerlingen ook op de getallenas, en zo verder. Let op, de getallen moeten in de juiste volgorde op de getallenas staan. De leerlingen die geen getallen meer kunnen opschrijven.

Extra document: Gok een hok



7. Freeze, slowmotion, go!

De leerlingen wandelen door de klas. Ze voeren de acties uit wanneer de leerkracht de volgende woorden zegt:

- Freeze: de leerlingen blijven stilstaan.
- Slowmotion: de leerlingen wandelen in slowmotion.
- Go: de leerlingen mogen terug normaal wandelen.



8. De juf zegt

De leerkracht zegt een aantal acties die de leerlingen moeten uitvoeren. Let op, ze mogen de acties enkel uitvoeren als het bevel begint met 'De juf zegt ...'. Bijvoorbeeld: 'De juf zegt: ga op 1 been staan.' Wanneer leerlingen een actie uitvoeren die niet begint met 'De juf zegt ...', vallen ze af.



9. Verboden te lachen

Alle leerlingen staan recht achter hun stoel. Twee leerlingen wandelen door de klas en proberen de andere leerlingen te laten lachen. Als er iemand heeft gelachen moet hij/ zij gaan zitten. De leerlingen mogen de andere leerlingen niet aanraken.



10. Warm of koud klappen

Een leerling gaat de klas uit. Er wordt een voorwerp in de klas verstopt. De leerling komt terug binnen en gaat op zoek naar het voorwerp. De andere leerlingen klappen op een normaal tempo in hun handen. Wanneer de leerling dichterbij het voorwerp komt, klappen de leerlingen harder in hun handen.



11. Ik ga op reis en ik neem mee ...

Een leerling begint met de zin 'ik ga op reis en ik neem mee...' en voegt er een voorwerp aan toe. De volgende leerling herhaalt de zin met het voorwerp van de vorige leerling en voegt er zelf een nieuw voorwerp aan toe. Zo gaat het spel verder totdat er een leerling een fout maakt. Dan valt de leerling af en gaat het spel verder met de overgebleven leerlingen.



12. Woordenverzameling

De leerkracht zegt een willekeurig woord. Een leerling geeft op dit woord een associatie. Een andere leerling geeft een associatie op het woord van de vorige leerling en zo verder.

Sta even stil bij het woord waarmee het spel begon en eindigde. Dit kan een grappig resultaat opleveren!



13. Maaltafelspel

Alle leerlingen staan achter hun stoel. De leerkracht begint bij de eerste 2 leerlingen. Zij moeten om het eerst het juiste antwoord geven van de maaltafel die de leerkracht zegt. Degene die het juiste antwoord geeft, mag blijven staan voor de tweede ronde. De andere leerling gaat zitten. Zo gaat de leerkracht de klas rond.

Totdat er 1 winnaar is.

Variant: met de deeltafels



14. Denk aan ...

De leerlingen dromen even weg naar een plek die de leerkracht magisch omschrijft. De leerkracht probeert dit zo gedetailleerd mogelijk te doen zodat de leerlingen zich een duidelijk beeld kunnen vormen.



15. Woordenslang

De leerkracht zegt een willekeurig woord. Een leerling zegt een nieuw woord waarvan de eerste letter dezelfde is als de laatste letter van het woord dat net gezegd werd. Zo maken we een woordenslang doorheen de klas.



16. De onzichtbare leider

Een leerling gaat de klas uit. Er wordt in de klas één leerling aangeduid die de leider is. Hij/ zij maakt verschillende bewegingen die de andere leerlingen nabootsen. De leerling komt de klas terug binnen en gaat vooraan staan. Deze leerling probeert te raden wie de onzichtbare leider is.



17. Ra, ra, ra wie ben ik?

Een leerling gaat voor de klas staan met een blinddoek op. Een andere leerling gaat voor de leerling met de blinddoek staan. De leerling met de blinddoek moet proberen raden wie er voor hem/haar staat. De andere leerlingen in de klas mogen tips geven.



18. Doe maar na!

De leerlingen gaan in duo's zitten. Een van hen begint met bewegingen uit te beelden die de andere leerling nabootst.

Variant: kan ook klassikaal gespeeld worden



19. Wat is er weg?

Twee leerlingen bekijken de klas heel goed. Ze gaan de klas uit. De andere leerlingen bespreken welk voorwerp er in de klas wordt verstopt. De twee leerlingen komen terug binnen in de klas en proberen te raden welk voorwerp weg is.



20. Bericht doorfluisteren

De leerkracht fluistert een bericht door aan een leerling. De leerling moet dezelfde boodschap doorfluisteren naar de leerling die naast hem/haar zit. Zo wordt het bericht door alle leerlingen doorgefluisterd. De laatste leerling zegt de boodschap luidop. Sta even stil bij het veranderen van de boodschap. Is de boodschap sterk veranderd?



21. Galgje

Een leerling bedenkt een willekeurig, bestaand woord. Hij/ zij schrijft het aantal streepjes dat het woord lang is op het bord. De leerlingen mogen om beurt een letter zeggen. Is de letter juist, dan wordt deze op de juiste plaats in het woord geschreven. Is de letter fout, dan wordt er een stukje van 'het galgje' getekend.



22. Work-out!

De leerlingen voeren de opdrachten uit die bij de letters van hun naam staan.

Extra document: 'Wat is jouw naam?'

23. Bingo!

De leerlingen krijgen een bingospeelkaart. Het symbool waarop het rad eindigt, duiden de leerlingen al dan niet aan op hun bingokaart. Wie als eerst zijn kaart vol heeft, roep BINGO en is de winnaar!



24. Regenen

De leerlingen zitten aan hun bank. Ze voeren de acties uit die de leerkracht zegt met hun vingers/ handen/ voeten. Bijvoorbeeld:

- het is zacht aan het regenen = zachtjes tikken met de vingers op tafel
 - het is aan het hagelen = met de handen op tafel slaan
- het is aan het stormen = met handen op tafel slaan en met de voeten op de grond stampen