

STUITERKAARTJES

3,2,1 GOOIEN

Geef alle kinderen een wit A4 papier en laat ze hier een positieve boodschap op schrijven. De kinderen maken er vervolgens een prop van. Op het startsignaal van jou proberen zij om in korte tijd (15 sec) zoveel mogelijk kinderen te raken.

Doe zelf ook mee!

DRAAIEN MAAR!

Verdeel de groep in een groep 'voorkant' en een groep 'achterkant'. Leg overal in het lokaal op de tafels speelkaarten, waarvan je de helft met de 'voorkant' naar boven legt en de helft met de 'achterkant' naar boven. De kinderen krijgen nu één minuut de tijd om alle kaarten naar de kant te draaien die zij vertegenwoordigen. Geef na de minuut een duidelijke stopsignaal. Van welke kant liggen de meeste kaarten naar boven? Kaarten verplaatsen en bij één kaart blijven staan is niet toegestaan.

DOORGEEFBUIKJE

Verdeel de groep in kleinere groepen van vijf tot zeven kinderen. Elk groepje gaat in een rij achter elkaar staan. De kinderen proberen nu de bal van de ene kant naar de andere kant te krijgen, zonder dat de bal de grond raakt.

Vertel de kinderen hoe zij de bal naar de overkant moeten brengen.

Voorbeelden van doorgeven: met de ellebogen, over het hoofd, door de benen.

SCHUIVEEE

De kinderen zitten op een stoel in een grote kring en jij geeft opdrachten waarbij de kinderen misschien moeten doorschuiven.

Bijvoorbeeld: alle kinderen met zwarte schoenen schuiven een plek op naar rechts. Als er al iemand op de stoel zit, dan gaat het kind bovenop dit kind zitten. Het kan gebeuren dat er wel drie of vier kinderen bij elkaar op schoot zitten.

Ook kan het voorkomen dat een leerling er ineens tussenuit moet!

HOGER OF LAGER?

De kinderen staan verspreid in het lokaal. Toon hen een set speelkaarten, waarvan je de bovenste kaart laat zien. De kinderen mogen nu gokken of de volgende kaart hoger of lager zal zijn.

Denken zij hoger, dan rennen ze naar de linkerkant van het lokaal. Denken zij lager, dan rennen ze naar de rechterkant.

Elke keer goed geraden levert 1 punt op.

HALLO!

De kinderen lopen door het lokaal en gaan ten minste vijf andere kinderen begroeten. Ze mogen zelf nadenken over de manieren om iemand te begroeten.

Zo kan je iemand begroeten door: zwaaien, buiging maken, hand geven, boks geven.

Vraag na enige tijd een paar leerlingen om de vijf begroetingen aan de klas te laten zien.

STUITERKAARTJES

D OF T?

Noem verschillende woorden op die eindigen op een 'd' of een 't' (hout, potlood, goud, plaat).

Eindigt het woord op een 'd' dan raken de kinderen hun hoofd aan.

Eindigt het woord op een 't'? Dan tikken de kinderen de tenen aan.

LOPEN EN SCHRIJVEN

Zorg ervoor dat er op elke tafel een A4 papier ligt.

Lees een zin voor. Tijdens het voorlezen lopen de kinderen door het klaslokaal. Als de zin is voorgelezen zorgen de kinderen dat zij bij een tafel staan waar een papier ligt.

Vertel de kinderen welk woord er opgeschreven moet worden. De kinderen schrijven dit woord op het papier. Na enkele rondes stop je. Hierna kijken de kinderen het dictee na dat op hun eigen tafel ligt.

KIPPENHOK

Geef alle kinderen een klein blaadje en laat ze hierop een woord schrijven. Laat de kinderen een paar seconden goed naar dit woord kijken.

Op jouw startsignaal beginnen de kinderen met lopen door het klaslokaal. Iedereen noemt het woord dat op zijn/haar briefje stond. Ondertussen moeten de kinderen luisteren naar de woorden van anderen. Na een teken van de leerkracht gaan de kinderen snel zitten en schrijven alle woorden op die zij gehoord hebben.

ZOEK, ZOEK, ZOEK..

De kinderen lopen in stilte door het klaslokaal. Niemand mag praten. Wanneer jij een sein geeft, zoeken de kinderen een ander op die een overeenkomst met hem/haar heeft (dezelfde kleur ogen, beide een t-shirt, dezelfde hobby). De kinderen wisselen kort uit wat ze gemeen hebben. Je geeft enkele kinderen de beurt om te vertellen wat de overeenkomst is. Hierna gaan de kinderen opnieuw lopen en zoeken zij iemand anders op.

LOOP EN TEL

De kinderen lopen door het klaslokaal. Jij stelt ze verschillende vragen over uiterlijke kenmerken.

'Hoeveel kinderen hebben een capuchon?'

'Hoeveel kinderen dragen zwarte schoenen?'

'Hoeveel kinderen hebben streepjes in hun kleding?'

Na een signaal staan de kinderen stil en geef je enkelen de beurt om te vertellen bij hoeveel kinderen ze dit gezien hebben.

Zet de kinderen met deze 'eigenschap' bij elkaar om het antwoord te controleren.

ONTDOOIEN

De kinderen zoeken een plek op in het lokaal waar zij vrij kunnen bewegen.

Zet een nummer van 'just dance' op het digibord en vertel de kinderen dat zij allemaal bevroren zijn. Noem na enkele seconden een lichaamsdeel wat is ontdooid. Bijvoorbeeld de nek en het hoofd. De kinderen mogen nu alleen met dat lichaamsdeel bewegen. Noem steeds meer lichaamsdelen die ontdooid, totdat de kinderen helemaal ontdooid zijn en met het hele lichaam lekker mee kunnen dansen.

STUITERKAARTJES

JUMP, JUMP, JUMP

Lees een verhaal voor. Vertel de kinderen dat zij moeten springen wanneer ze het woord en / de / maar / als / ... horen.

Je kunt ervoor kiezen de leerlingen te laten springen bij één woord, maar je kunt de kinderen ook bij meerdere woorden laten springen.

JUST DANCE

Laat de kinderen een vrij plekje opzoeken in het klaslokaal en zet een nummer van 'just dance' op het digibord.

Show your moves!

DE BOM

Stuur één kind naar de gang. Bedenk samen met de andere kinderen wat de 'sissers' aan moeten hebben. Dit kan bijvoorbeeld zijn: een trui met capuchon. De kinderen die dit niet hebben, zijn de 'bommen'. De kinderen gaan vervolgens op hun stoel staan.

Het kind van de gang wordt opgehaald en tikt een leerling aan. Is hij een sisser, dan hoort de klas 'sss' en blijft de leerling staan. Is hij een bom, dan hoort de klas; kaboem en springt diegene van de stoel.

Weet de leerling van de gang te raden wat de 'sissers' gemeen hebben en dus alle 'sissers' te vinden?

Als de leerling vijf bommen af heeft laten gaan, is de ronde voorbij.

FOPBAL

De kinderen staan achter hun stoel met de handen op de rug. Je gaat op een goed zichtbare plek staan.

Je gooit een bal naar één van de kinderen, terwijl je oogcontact maakt met dit kind. Het kind moet de bal proberen te vangen.

Let op! Je kunt ook 'foppen'. Doe dan alsof de bal wordt gegooid. Komen de handen achter de rug van het kind vandaan? Dan is hij/zij af.

RAAK EN TIK

De kinderen lopen verspreid door het klaslokaal. Jij noemt na een paar seconden een lichaamsdeel en kleur.

De kinderen moeten proberen zo snel mogelijk iets aan te raken met het lichaamsdeel en de kleur die jij genoemd hebt. Na enkele keren kun je een kind een kleur en lichaamsdeel laten bedenken.

Tip: doe het spel ook eens in het Engels

DOBBEL & DANS

Verdeel de groep in zes kleinere groepen. Elke groep krijgt een nummer (1 t/m 6). Gooi met de dobbelsteen. De groep van het aantal ogen dat gegooid wordt, bedenkt een beweging.

Zo wordt er eerst voor elk cijfer een beweging bedacht. Daarna dobbel je opnieuw. Het cijfer dat gegooid wordt bepaald welke beweging de hele klas moet uitvoeren.

Iedereen doet dus mee met het groepje die de beweging heeft bedacht.