

Energizers

In dit document zijn tal van energizers verzameld. Deze energizers zijn onderverdeeld in een aantal categorieën, namelijk:

- [Beweging en ontspanning](#)
- [Geheugen en concentratie](#)
- [Luisteropdrachten](#)
- [Overige](#)

Beweging en ontspanning

Beweging en ontspanning

Moordenaartje

Stuur 1 leerling (politie) de klas uit. Wijs dan in de klas een 'moordenaar' aan. Deze 'moordenaar' knipoogt of knikt naar leerlingen in de klas. Zodra een leerling deze knipoog of knik krijgt, valt deze 'dood' op tafel. De leerling die uit de klas gestuurd was (politie) moet gaan uitvinden wie de moordenaar is voordat alle leerlingen 'vermoord' zijn. Bijvoorbeeld max. 3 keer raden. Tip : je kunt het verhaal ook even 'ombouwen' tot een prins die alle kinderen laat 'flauwvallen door een knipoog of kusje te geven'. Dit vindt zeker een groep 8 erg leuk.

Beweging en ontspanning

Moordenaartje /Prinsje variant

1 leerling wordt de gang opgestuurd. In de klas doen even alle leerlingen de ogen dicht. Leerkracht loopt door de klas en geeft 1 leerling 1 knijpje in de schouder à hij is de moordenaar. Alle kinderen doen de ogen weer open en de leerling wordt teruggeroepen van de gang. Het is nu voor alle leerlingen spannend want wie is de moordenaar ? Ze moeten dus allemaal opletten (allemaal betrokkenheid en meekijken wie er knipoogt/knikt). Tip : dit spel is nog uit te breiden met een spion die niet 'vermoord' mag worden omdat het spel dan uit is.

Beweging en ontspanning

Alle vogels vliegen

De kinderen hebben hun handen plat op tafel of op hun schoot liggen. Wanneer de leerkracht zegt: 'alle vogels vliegen' moet iedereen met de armen in de lucht 'fladderen'. Maar wordt er een onmogelijke combinatie genoemd, bv. 'Alle auto's vliegen', dan moeten de handen op tafel blijven liggen. In snel tempo worden zo wel en niet vliegende dieren of dingen genoemd: alle tafels vliegen, alle adelaars vliegen, alle stoelen vliegen, etc. Wie zijn handen omhoog steekt bij iets wat niet kan vliegen is af.

Variaties:

- Zwemmen en niet-zwemmen. Alle bomen zwemmen, alle mensen zwemmen.
- Beweging en stil staan. Alle huizen bewegen, alle scholen staan stil.

Beweging en ontspanning

Krantenmeppertje

Alle leerlingen gaan in een kring zitten. Ieder kind kiest een beroep en vervolgens noemt ieder zijn beroep hardop. Indien er genoeg tijd is kan ieder, ter visuele ondersteuning, zijn beroep op originele wijze presenteren door middel van praten, mime, doe-dingen, enz. Eén van de leerlingen krijgt de opgerolde krant in de hand en gaat in het midden van de kring staan. De leerkracht begint en noemt een beroep bijvoorbeeld 'kok'. De leerling die kok is moet nu een ander beroep uit de groep noemen. Hij roept bijvoorbeeld 'timmerman'. De middenspeler, met de krant, moet proberen met de krant de 'kok' een tik op de knieën te geven, voordat deze 'timmerman' roept. Lukt dit, dus was de 'kok' te laat, dan wordt de kok middenspeler. De oorspronkelijke middenspeler neemt de plaats van de 'kok' over. Lukt het niet dan probeert de middenspeler de 'timmerman' een tik te geven, voordat deze weer bijvoorbeeld 'tandarts' roept, enz. De speler die het beroep van de middenspeler noemt, wordt zelf de middenspeler.

Beweging en ontspanning

Ontwar de knoop

Sommige puzzels zijn makkelijk. Maar levende knopen niet.

De spelers vormen teams van acht of tien personen. Alle teamleden gaan schouder aan schouder in een kring staan. Geef elkaar de rechterhand. Je mag niet iemand kiezen die direct naast je staat!!!

Geef een ander je linkerhand. Weer mag je niet iemand kiezen die direct naast je staat. Ook mag je niet de speler kiezen wiens rechterhand je al vast hebt.

Ontwar de knoop: De spelers moeten nu proberen om de knoop te ontwarren zonder elkaars handen los te laten. Meestal kunnen de spelers de levende knoop ontwarren door over armen heen te stappen en onder armen door te kruipen. Pas wel op dat je geen handen loslaat.

Beweging en ontspanning

De omgekeerde wereld

Het is de bedoeling dat de leerlingen het tegenovergestelde doen van wat de leider doet. Gaat de leider staan, dan blijven de leerlingen zitten. Gaat de leider lachen, dan gaan de leerlingen huilen. Etc.

Beweging en ontspanning

Stilte

De leerkracht wijst de leerlingen op het feit dat het gedurende de komende tijd muisstil moet zijn en dat niemand (behalve de leerkracht) op zijn/ haar horloge mag kijken. Het gaat er hierna om dat de leerlingen precies drie minuten stil blijven en dat jij als leerkracht eens wil bekijken wie er een goed besef heeft van de tijd.

Zodra een leerling denkt de tijd voorbij is, gaat deze op een stille en rustige manier staan. Tip: Op het moment dat een leerling gaat staan, volgen anderen vaak snel. Bespreek eens waarom dat is. Op deze manier kun je het 'volgen van elkaar' binnen een klas op een speelse manier bespreken.

Beweging en ontspanning

Koning van de stilte

Koning gaat in het midden van de klas / kring zitten met de ogen dicht en bedenkt allerlei opdrachten die de klas zo stil mogelijk moet uitvoeren. Zodra de koning iets hoort, wijst hij die kant op en is die leerling af.

Voorbeelden van opdrachten : schuif je laatje open, schrijf met je pen een woord op papier, ga op je stoel staan, zet je stoel op tafel enz.

Beweging en ontspanning

Groepshinkelen

1. De spelers vormen rijen: er worden groepjes van vier tot zes spelers gevormd. De spelers gaan achter elkaar staan om zo een rij te vormen.
2. Rechterhanden op de schouders: elke speler, behalve de speler vooraan, legt zijn rechterhand op de schouder van de speler voor hem.
3. Benen omhoog: elke speler, behalve de speler vooraan, steekt zijn linkerbeen naar voren, zodat de speler voor hem zijn enkel vast kan pakken.
4. Hinkelen maar: vervolgens hinkelt de groep, op alleen hun rechterschoenen, samen vooruit.

Beweging en ontspanning

Woordenketting

De leerkracht start het spel door een samengesteld woord te zeggen (bijv. voordeur). Hierna neemt een leerling het over door een nieuw woord te maken van het tweede lid van het voorgaande woord (bijv. deurbel). Deze manier van spelen wordt doorgegeven (voordeur - deurbel - belsysteem enz.). Wanneer een leerling geen nieuw woord kan maken, doet deze even niet meer mee gedurende deze ronde. Het spel gaat net zolang door tot er een winnaar overblijft.

Beweging en ontspanning

Levend memory

Eén of twee leerlingen gaan even op de gang staan. Andere leerlingen maken koppels en spreken een gebaar af. (bijv. duim omhoog, lange neus etc.). Alle leerlingen leggen beide handen op hun benen. Leerlingen komen terug in de klas. Steeds worden door deze leerlingen twee zittende leerlingen (memoriekaartjes) aangewezen die hun gebaar moeten laten zien. Zijn de gebaren hetzelfde is er één punt verdiend.

Beweging en ontspanning

Luisterend tellen

De leerkracht maakt de leerlingen duidelijk dat het voor dit spel ontzettend stil moet en dat je goed naar elkaar moet luisteren. De leerkracht zegt 1, waarna een leerling reageert met 2, een andere leerling daarop weer 3 zegt en ga zo maar door. Echter, zodra twee of meerdere leerlingen tegelijkertijd een getal noemen stopt het spel en begint de leerkracht weer bij 1.

De leerlingen moeten dit spelen zonder enig gemaakte afspraken!! Natuurlijk zal het een aantal keren gespeeld moeten worden, voordat de bedoeling helemaal duidelijk is.

Beweging en ontspanning

Dippelstippel

Benodigheden: Iets waarmee je stippen op de huid kan zetten. Uitvoering: Je gaat met de groep in een kring zitten en geeft iedereen een nummer. Dat nummer is het nummer dat correspondeert aan welke mevrouw/meneer dippelstippel je bent. Om het spel te beginnen zegt mevrouw/meneer dippelstippelnummer 1 bijvoorbeeld: Ik ben mevrouw/meneer dippelstippel zonder stippel nummer 1 en ik zoek contact met mevrouw/meneer dippelstippel nummer 2. Op het moment dat er een fout wordt gemaakt bijvoorbeeld dat iemand zegt ik ben dippelstippel zonder stippel nummer 1 dan moet die persoon een stippel zetten en wordt die persoon automatisch mevrouw/meneer dippelstippel met 1 stippel nummer 1.

Beweging en ontspanning

Muzikantje

Stuur 1 leerling de klas uit. Spreek met de klas af wie de muzikant is. De leerling wordt de klas ingeroepen. De hele klas doet steeds de muzikant na (klappen, trommelen, rondje draaien enz.) terwijl de leerling moet ontdekken wie er steeds de beweging bedenkt/begint.

Beweging en ontspanning

Sleuteldief

Het spelen van dit spel kan zowel in het klaslokaal als in het gymlokaal worden gedaan. Klaslokaal: De sleutelbos wordt door de leerkracht op een tafel van een leerling gelegd, die daardoor ook meteen de sleutelbewaarder is. Deze 'sleutelbewaarder' houdt zijn / haar ogen dicht en de oren open. Andere leerlingen mogen hierna proberen om de sleutelbos te 'stelen', zonder hierbij geluid te maken. Alleen wanneer de sleutelbewaarder de sleutels geluid hoort maken (!), roept deze SLEUTELDIEF! Wordt een dief betrapt, dan begint het spel opnieuw. Lukt het een dief om de sleutels te stelen, dan wordt deze dief de nieuwe sleutelbewaarder. Gymlokaal: Dezelfde opzet als hierboven, maar in dit lokaal kun je als leerkracht het beste een kring maken en de sleutelbewaarder met de sleutelbos in het midden van deze kring laten.

Beweging en ontspanning

Waar is mijn ring?

Een leerling gaat midden in een kring van medeleerlingen staan. Deze leerlingen in de kring houden achter hun rug een touw vast, waar een ring omheen is geschoven. Eén van de kinderen houdt de ring in zijn vuist verborgen. De leerling in het midden moet de ring opsporen, terwijl de kinderen in de kring de ring achter hun rug doorgeven. De zoeker moet raden waar de ring is.

Beweging en ontspanning

Wie ben ik?

Alle leerlingen krijgen een briefje en schrijven daar de naam van een bekende zanger of zangeres op. Ze laten deze namen niet aan elkaar zien, maar vouwen de briefjes op en leveren die in bij de leerkracht. Tijdens het spel 'is' iedereen degene die hij opgeschreven heeft. De groep wordt verdeeld in vier of vijf groepjes die gescheiden van elkaar gaan zitten. Vervolgens leest de leerkracht de briefjes twee maal voor en iedereen probeert de namen zo goed mogelijk te onthouden. Komt een naam dubbel voor dan moeten beide personen een nieuw briefje inleveren. Een groepje begint en vraagt na intern overleg aan een ander groepje of ze bijvoorbeeld zanger X hebben. Is deze aanwezig, dan moet hij verhuizen naar het groepje dat hem gevraagd heeft. Die mogen dan nog eens vragen. Zit de gevraagde naam er niet bij, dan neemt dat groepje de beurt over. Het spel is, uit als iedereen in één groep terecht is gekomen.

Beweging en ontspanning

Mo

Het verhaal gaat dat een kind uit de klas in het warenhuis is zoekgeraakt. De kinderen moeten de politie een nauwkeurige beschrijving geven hoe het kind eruitziet. Alle kinderen krijgen vooraf een paar minuten om elkaar te bekijken. Dan sluiten ze de ogen. Een leerling verlaat na een teken van de leerkracht de klas. Daarna mag de rest weer kijken en zeggen welk kind weg is. De leerkracht (evt. met en politiepet op) stelt nu vragen aan individuele leerlingen: "Hoe heet 't kind? Hoe ziet het eruit? Wat voor kleren heeft het aan? Heeft het een bril, enz. Wanneer er gedacht wordt dat het kind goed beschreven is, mag het weer binnenkomen en vergelijken we onze beschrijvingen. Herhalen is noodzakelijk om overeenkomsten te kunnen vergelijken.

Variatie: dit spel kan ook gespeeld worden met voorwerpen. In dit geval is er een 'dief' geweest die een voorwerp heeft meegenomen.

Beweging en ontspanning

Standbeeld

Er worden groepjes van vier kinderen gemaakt. Twee groepjes voeren telkens de opdracht uit. De andere kinderen kijken en mogen, als een groepje niet zelf uit de opdracht komt, helpen door aanwijzingen te geven. De spelleider geeft steeds aan hoe de kinderen samen als groepje één beeld moeten maken. Hij of zij noemt op, met welke lichaamsdelen en hoeveel, de kinderen de grond mogen raken. Bijvoorbeeld met 6 voeten en 8 handen. De kinderen bepalen samen hoe het beeld gemaakt wordt op welke manier er niet meer en niet minder dan 6 voeten en 8 handen de grond raken. De vier kinderen moeten allemaal mee doen. Deze opdracht is nog betrekkelijk gemakkelijk en goed door ieder kind te doen. Bij de volgende opdrachten zullen de kinderen meer letterlijke steun bij elkaar moeten zoeken. - Met 5 voeten en 3 handen op de grond - Met 4 voeten en 4 handen op de grond - Met 3 voeten en 5 handen op de grond - Met 4 voeten, 7 handen en 2 neuzen op de grond.

Beweging en ontspanning

Omschrijfspeel

Leerkracht (of leerling) omschrijft een leerling of voorwerp of bekend persoon. Wie kan er raden wat de leerkracht in gedachten heeft? Kan variëren van appel (kleuters à kun je eten, fruit, steeltje, aan de boom enz. tot architect à beroep, tekenen belangrijk, huizen enz.)

Beweging en ontspanning

Plaatsje verruilen

Liefst in kringopstelling of in gymzaal (in hoepels). In de klas is het ook wel mogelijk, maar dan moeten de gangpaden in het klaslokaal helemaal vrij zijn van tassen e.d. Alle leerlingen zitten op een plaats, 1 leerling (wachter) staat. De leerkracht noemt 2 namen van kinderen die moeten wisselen van plaats. De wachter probeert ook een plaatsje te bemachtigen zodat een andere leerling wachter moet zijn.

Beweging en ontspanning

De dingetjespikker

Een leerling zit op een stoel met zijn/haar ogen dicht. Op schoot liggen diverse kleine dingen. Om de beurt mag iemand iets van de schoot afhalen. Hoeveel dingen zijn er weggehaald?

Beweging en ontspanning

Wat neem jij mee op vakantie?

De leerlingen spelen het alom bekende 'Ik ga op vakantie en neem mee .. '. De leerkracht houdt hiervoor de klassenopstelling aan, wijst iemand willekeurig aan en gaat daarna met de klok mee. Op het moment dat een leerling een attribuut vergeten is op te noemen, doet deze de rest van de ronde niet meer mee.

Tip: Het papier en de pen is voor de leerkracht om alle genoemde dingen op te schrijven als controlemiddel. Welke leerling kan de meeste vakantiespullen onthouden?

Tip: De dingen kunnen ook worden uitgebeeld!

Beweging en ontspanning

Wie vangt de bal?

De kinderen staan in een kring. In het midden staat een kind dat een bal omhoog gooit en noemt de naam van een ander kind. Het kind van wie de naam werd geroepen vangt de bal zo snel mogelijk en roept stop. Tot het stopsein is gegeven mogen de andere kinderen weglopen. Het kind dat de bal heeft gevangen mag nu 3 grote passen zetten om zo dicht mogelijk bij een kind te komen. Wanneer het kind niemand kan raken met het gooien van de bal, is het kind af.

Beweging en ontspanning

Wat doen zij?

Groepjes krijgen de opdracht aan de anderen te laten zien wat ze eten, zien, horen; wie ze tegenkomen, wat ze voelen, wat ze in hun handen hebben, en zo meer. Een groepje laat bijvoorbeeld zien dat ze langs het hek van een tennisveld naar een tenniswedstrijd staan te kijken. Ze beelden dit met hun houdingen, gebaren en mimiek uit. De toeschouwers raden waar ze zijn en wat er gebeurt.

Beweging en ontspanning

Partnerwerk

De leerlingen gaan achter hun stoel op de grond zitten, met de rug tegen de partner. De ellebogen zitten aan elkaar vast en de benen zijn gebogen. De kinderen ademen en uit en proberen samen omhoog te komen.

Deze oefening wordt moeilijker wanneer de armen niet vasthaken aan elkaar en de leerlingen de handen niet mogen gebruiken.

Nadien gaan de leerlingen met het gezicht naar elkaar zitten. De voeten duwen tegen elkaar en de leerlingen nemen elkaar bij de pols. Ook op deze manier proberen ze recht te komen.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Russische mars

Een aantal stoelen wordt met de ruggen tegen elkaar neergezet. Het aantal stoelen is één minder dan het aantal spelers. Een speler moet aanvoerder zijn. Als er geen vrijwilliger is of als iedereen aanvoerder wil zijn, dan wordt er iemand aangewezen. Alle andere spelers gaan op een stoel zitten. De aanvoerder loopt rondom de spelers en geeft zo af en toe iemand een tikje op de schouder. Wie aangetikt wordt, gaat nu achter de aanvoerder aanlopen. Op een gegeven moment roept de aanvoerder: 'Neem plaats'. Iedereen moet dan weer een stoel zien te krijgen. Eén speler zal overblijven, die is de aanvoerder voor de volgende ronde.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

The Wave

Eén kind staat in het midden van de kring. Alle andere kinderen zitten op hun stoel. Eén stoel is leeg. Het kind dat aan de rechterkant van de lege stoel zit, schuift op en gaat op die lege stoel zitten. Het kind dat nu aan de rechterkant van de lege stoel zit schuift ook op. Het kind in het midden moet proberen om op die lege stoel te gaan zitten, voordat het volgende kind erop schuift.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Zoemkring

De spelers staan in een wijde kring met de handen los. Zij sluiten de ogen en lopen langzaam naar het midden, terwijl iedereen zacht zoemende geluiden maakt. Het is de bedoeling met de ogen dicht twee mensen een hand te geven. De handen moeten vast gehouden worden. Als de spelers twee handen hebben gevonden, mogen ze de ogen open doen en stoppen met zoemen. De spelers die nog een hand zoeken, blijven doorzoemen; de anderen helpen hen, zonder te praten, een hand te vinden.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Vriezen en dooien

Alle spelers staan als bevroren in een kring. De spelleider zet de muziek aan en noemt steeds een lichaamsdeel dat ontdooit en nu vrij kan bewegen. Ieder beweegt op zijn eigen manier. De spelleider geeft in een rustig tempo steeds een nieuw lichaamsdeel 'vrij'. Er beweegt steeds meer. Geef op deze manier vijf lichaamsdelen aan, bijvoorbeeld vingers, handen, armen, benen en hoofd. Vervolgens gaat het vriezen. In omgekeerde volgorde bevriezen de verschillende bewegingen tot de spelers weer helemaal stil staan. Laat ze een nieuwe uitgangspositie kiezen, een andere houding en speel het spel opnieuw.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Spiegelen

Alle kinderen staan in tweetallen tegenover elkaar. De spelleider vertelt dat iedereen wel eens voor de spiegel staat. In de spiegel zie je jezelf. Jouw bewegingen en je spiegelbeeld zijn hetzelfde. In deze oefening gaan kinderen met z'n tweeën de persoon voor de spiegel en het spiegelbeeld uitbeelden. Degene voor de spiegel is de leider, het spiegelbeeld is de volger.

De spelleider geeft de kinderen een opdracht, zoals: je komt net uit bed en staat voor de spiegel. Wat doe je dan allemaal? De bewegingen hoeven niet allemaal klein en op de plaats te zijn. De leider mag ook naar de spiegel toe lopen, ochtendgymnastiek oefeningen doen, enz. De leider moet zijn bewegingen niet te snel maken en goed opletten of de volger hem kan bijhouden. De volger moet goed op de handelingen van de leider letten en ze zo precies mogelijk nadoen. Na verloop van tijd wordt er van rol gewisseld.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Stoel verwisselen

De groep zit in een niet te grote kring op stoelen. Eén persoon wordt geblinddoekt in het midden geplaatst. De spelleider geeft nu ieder een nummer: de 'blinde' weet dus niet wie welk cijfer heeft. Dan noemt de 'blinde' twee nummers. De twee personen met dat nummer moeten nu proberen zo stil en zo slim mogelijk van plaats te verwisselen, terwijl de 'blinde' moet proberen één van de twee aan te tikken, afgaande op wat hij hoort. Bij het wisselen mag niet worden teruggelopen naar de eigen stoel. Zodra de personen weer zitten, kunnen ze niet meer getikt worden. Als het de 'blinde' gelukt is iemand te tikken, kan hij met hem ruilen.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Binnen de lijnen

De leerlingen gaan per tien op een lijn staan. De leerkracht geeft instructies, de leerlingen voeren deze uit zonder van de lijn te komen.

- Ga van groot naar klein staan
- Ga van jong naar oud staan
- Ga van klein naar groot staan

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Buikschrijven

De kinderen staan naast de stoel. De leerkracht vertelt de leerling dat ze gaan schrijven zonder pen en papier. We schrijven met onze buik en de lucht. De leerkracht laat de leerlingen eerst enkele oefeningen doen met het bekken = letters schrijven. Daarna schrijven de leerlingen hun naam, woorden,
Leerlingen kunnen per twee samenwerken en raden wat de ander schrijft.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

De meester/juf zegt

Dit is een variant op 'simon zegt'. De leerlingen staan per twee arm in arm, waardoor het spelletje iets moeilijker wordt. Wanneer de leerkracht of een aangeduide leerling een bevel geeft voorafgegaan door 'de meester/juf zegt', dan proberen de leerlingen dit bevel uit te voeren, zonder elkaar los te laten. Bevelen niet voorafgegaan door 'de meester of juf zegt' worden genegeerd.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

De onzichtbare leider

Er wordt één vrijwilliger de kamer uitgestuurd. Terwijl hij buiten is, kiezen de andere leerlingen een leider. Deze maakt bewegingen en de andere leerlingen doen hem na. Kan de vrijwilliger raden wie de leider van de klas is?

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Doe wat ik zeg

De leerkracht leest een lijstje met instructies voor. Voorbeelden: draai twee maal rond, tik de grond, spring vijf maal op en neer, Na de instructie proberen de leerlingen de instructies zo nauwkeurig mogelijk uit te voeren.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Ga je gang

De leerlingen staan in twee rijen. De eerste twee kinderen krijgen de opdracht om op een bepaalde manier door de rij te lopen. De andere kinderen raden wie ze nadoen.

Voorbeelden:

Iemand die pootje baadt in een ijskoude zee.

Iemand die rondloopt met ballonnen met gas.

Iemand met een grote hond aan een halsband.

Iemand met te kleine schoenen.

Een peuter die leert lopen.

Een agent in achtervolging.

Iemand die een hoge berg beklimt.

Iemand die op blote voeten over glas loopt.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Warm of koud klappen

Drie leerlingen worden naar buiten gestuurd. De overige spelers spreken een plaatsje af om een vooraf afgesproken voorwerp te verstoppen. De drie leerlingen komen terug binnen en zoeken hand in hand naar het voorwerp. De rest van de groep klapt in een regelmatig tempo in de handen, eerst zachtjes, luider als de zoekers in de buurt van het voorwerp komen. Als het trio het voorwerp heeft gevonden, kunnen ze elk een andere leerling aanduiden om het spel opnieuw te spelen.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Opstaan

De leerlingen zitten aan de lessenaar. Om de beurten gaan ze even staan. Er mogen nooit meer dan vijf leerlingen tegelijk rechtstaan en niemand mag meer dan vijf seconden blijven staan.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Ademhaling tellen

"Zoek een plekje in de klas waar je lekker kunt zitten, beweeg je lichaam wat heen en weer totdat je je lekker voelt. We gaan een oefening doen waarin we aandacht gaan schenken aan de ademhaling. Als je lekker zit, ga je eens goed letten op je ademhaling. Voel je hoe de lucht je lichaam in en uit gaat? En terwijl je let op die ademhaling, ga je elke ademhaling tellen. Telkens als je bij vijf bent, begin je weer opnieuw. Let ook op je buik, die heen en weer gaat als je in- en uitademt. Als je de tel kwijt raakt begin je gewoon weer opnieuw". Laat de kinderen zeker in het begin niet te lang achter elkaar doortellen. De tijd kan per keer verhoogd worden. De eerste keer kan men volstaan met twee minuten. Hierna kan een minuut pauze ingelast worden, waarna de oefening nog een keer herhaald wordt.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Alle handen los

Alle kinderen zitten op hun eigen stoel. De spelleider wrijft de handen los tegen elkaar, en kneedt met de ene hand de andere. Hij zorgt ervoor dat dit heel serieus gedaan wordt en dat de hele hand 'een beurt krijgt'. Onder dit kneden benoemt de spelleider de delen van de hand. De spelers doen met de leider mee. Vanuit de pols wordt er naar de vingertopjes gewreven, waarbij alle vingers onder handen genomen worden. Na dit wrijven en kneden worden de handen losgeschud, vanuit de polsen naar binnen en naar buiten, draaiend en als laatste zwaaiend naar de medeleerlingen.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Ballonnenloop

Laat de kinderen tweetallen maken. Elk tweetal krijgt een ballon. De spelers moeten de ballon tussen hen in proberen te houden, zonder daarbij hun handen daarbij te gebruiken. Laat de tweetallen dit eerst op verschillende manieren uitproberen. Dit kan tussen voorhoofden, armen, ruggen of billen. Stimuleer de spelers daarna om uit te zoeken welke bewegingen ze met z'n tweeën kunnen maken, terwijl de bal tussen een bepaalde plek van hun lijf zit. Kun je hurken, zitten, lopen, springen, op de bank staan o.i.d.? Geef verschillende mogelijkheden aan en laat de groepjes eventueel hun vondsten aan elkaar zien en overnemen.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Boer en de kippen

Op de stoelen zitten de 'kippen'. Achter hen staan de 'boeren' met de handen op de rug. Eén stoel is leeg, daarachter staat echter wel een boer. Deze boer probeert d.m.v. een knipoog naar een willekeurige 'kip' haar in zijn hok (stoel) te lokken. Zodra de 'kip' de knipoog ontvangt, probeert hij/zij naar de lege stoel te komen. De 'boer' achter haar probeert zijn/haar 'kip' tegen te houden d.m.v. een tikje op de schouder. Als dat lukt, zonder dat de boer achter z'n stoel vandaan komt, is de kip 'erbij' en mag niet meer weglopen. Lukt het de kip om naar de stoel voor de knipogende boer te komen, dan moet de boer die nu een lege stoel voor zich heeft, proberen d.m.v. een knipoog weer een willekeurige kip te lokken.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

De lege stoel

De spelers zitten op stoelen in een kring en noemen, indien nodig, één voor één hun naam. Zet dan een stoel tussen de spelers in de kring. Wie rechts van deze lege stoel zit, geeft een klap op de stoel en noemt tegelijk de naam van iemand uit de kring. Deze persoon komt zo snel mogelijk op deze stoel zitten. Hierdoor komt er opnieuw een lege stoel. Degene die rechts van die stoel zit, geeft een klap op de stoel en noemt een naam, enz. Het gaat erom dat ze snel reageren en eventueel bekend raken met de namen van nieuwe kinderen.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Dingendans

De kinderen zitten in de kring. Wanneer de muziek gestart wordt, wordt er een voorwerp in de kring doorgegeven. Wanneer de muziek stopt, is het kind, dat op dat moment het voorwerp in handen heeft, af.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Hoofdzaak

Iedere speler loopt door de ruimte met een krant op het hoofd. Zij moeten ervoor zorgen, dat de krant op het hoofd blijft liggen. Geef, als het lukt, verschillende opdrachten: draai je om, ga zitten, loop achteruit enz. Als de krant van het hoofd valt, moet de speler blijven staan totdat een andere speler de krant weer op het hoofd heeft teruggelegd. Dan mag het kind weer meedoen met de opdrachten. De spelers moeten ervoor zorgen, dat tijdens de hulpactie de eigen krant niet op de grond valt. Als de krant toch valt, moet ook de helper blijven staan en wachten, totdat een ander de krant op het hoofd teruglegt.

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Krantenloper

De spelers zitten in een kring op stoelen. Eén van hen staat in het midden met een opgerolde krant. Eén plaats is vrij. De spelers schuiven een plaats op, zodra aan hun rechterkant een plaats vrij is. De middenspeler moet proberen de krant op een lege stoel te leggen voordat iemand op de stoel gaat zitten. Lukt dit, dan wordt degene die links van de stoel zit de nieuwe middenspeler. (De stoelen moeten vrij dicht bij elkaar staan).

groep 3/4

Beweging en ontspanning

Na-apen

De kinderen staan in een kring. Eén kind doet een beweging, nummer twee doet eerst deze beweging na en verzint er dan zelf één bij. Nummer drie doet eerst de voorgaande bewegingen en verzint een derde beweging erbij, etc.

Dit lijkt op het spel: 'ik ga op reis en neem mee...' en op het spel 'doe maar na'. Het verschil is, dat het kind zelf bewegingen moet maken, en zich mogelijk oncomfortabel kan voelen bij bewegingen die hij niet zelf bedacht heeft.

Geheugen en concentratie

Geheugen en concentratie

Knipoogspel

De groep kinderen wordt in tweeën verdeeld. In een kring worden zoveel stoelen neergezet als er kinderen in een groep zitten, min één stoel. Achter elke stoel gaat een kind staan. De anderen gaan zitten, waarbij er dus één stoel vrij blijft. Een kind gaat in het midden staan. Het kind dat achter de lege stoel staat, knipoogt naar één van de zittende kinderen. Dit kind staat op en gaat snel op de lege stoel zitten. Nu is dus het kind achter de nieuwe lege stoel aan de beurt om iemand snel een knipoog te geven. Het kind in het midden moet proberen om op de lege stoel te gaan zitten voordat het 'nieuwe' kind erop gaat zitten.

groep 3/4

Geheugen en concentratie

Leider

De kinderen staan in de kring. Eén kind gaat naar de gang. De kinderen spreken af welk kind de leider is. Het kind op de gang wordt teruggeroepen en gaat in het midden van de kring staan. De kinderen maken nu allemaal dezelfde doorgaande bewegingen die de leider maakt en die hij steeds weer verandert. De bewegingen moeten wel rustig gemaakt worden, zodat de kinderen deze rustig kunnen volgen. Het kind in het midden moet raden wie de leider is.

groep 3/4

Geheugen en concentratie

Moordenaar tje

De kinderen staan in een kring. Eén kind (de rechercheur) wordt even de gang opgestuurd, waarna een kind in de kring wordt aangewezen als 'de moordenaar'. De rechercheur wordt de klas ingeroepen en moet in het midden van de kring komen staan. Door middel van een knipoog moet de moordenaar elk kind 'vermoorden' waarna dit kind op de grond gaat zitten of liggen. Ieder kind krijgt dus afzonderlijk een knipoog! De rechercheur moet erachter zien te komen wie 'de moordenaar' is.

groep 3/4

Geheugen en concentratie

Opsporing Verzocht

Het verhaal gaat, dat een kind uit de klas in het warenhuis is zoekgeraakt. De kinderen moeten de politie een nauwkeurige beschrijving geven hoe het kind eruitziet. Alle kinderen krijgen vooraf een paar minuten om elkaar te bekijken. Dan sluiten ze de ogen. Een leerling verlaat na een teken van de spelleider de klas. Daarna mag de rest weer kijken en zeggen welk kind weg is. De spelleider (eventueel met een politiepet op) stelt nu vragen aan individuele leerlingen: "Hoe heet 't kind? Hoe ziet het eruit? Wat voor kleren heeft het aan? Heeft het een bril, enz. Wanneer we denken dat het kind goed beschreven is, mag het weer binnenkomen en vergelijken we onze beschrijvingen. Herhalen is noodzakelijk om overeenkomsten te kunnen vergelijken.

Dit spel kan ook gespeeld worden met voorwerpen. In dit geval is er een 'dief' geweest die een voorwerp heeft meegenomen.

groep 3/4

Geheugen en concentratie

Rugtekenen

De kinderen zitten in een kring. De spelleider tekent met de vinger een verticale streep op de rug van een kind. Deze moet het teken doorgeven aan de buurman. Op een gegeven moment zegt de spelleider: "Stop" en moet dat kind het teken op het bord schrijven. De leerlingen moeten proberen om stil en geconcentreerd te zijn, ook als een ander aan de beurt is.

* Suggesties: men kan verschillende soorten tekens maken: horizontale streep, kruis, plusteken, driehoek, stippellijn, cirkel, enz.

* Variatie: het spel kan ook gespeeld worden door een woord op de rug van een kind te 'schrijven'. Wanneer de spelleider "STOP" zegt, moet het kind, dat aan de beurt is, het woord op het bord schrijven.

groep 3/4

Geheugen en concentratie

Waar ben je?

De spelers staan in een ruime kring. Twee spelers komen in de kring en worden geblinddoekt. Eén van de spelers is de tikker. Hij moet proberen de ander te tikken. Dus deze moet goed luisteren waar de ander is. De spelers in de kring moeten heel stil zijn.

Als de geblinddoekte spelers de kring bijna uitlopen, mag hen de goede weg gewezen worden door hen zachtjes om te draaien en in de goede richting te zetten. Het spel is afgelopen als de tikker de ander gevonden heeft. De blinddoeken mogen af om te zien of het echt gelukt is. De spelers die bezig waren in de kring, mogen nu twee nieuwe spelers kiezen. Dit spel is voor iedereen heel spannend, zowel voor de geblinddoekte spelers als voor de spelers in de kring. Soms lopen de tikker en degene die hij moet tikken rakelings langs elkaar heen. Wijs er op dat de spelers in de kring stil zijn.

groep 3/4

Geheugen en concentratie

De weggelopen haas

De leerkracht heeft voor elk kind het werkblad gekopieerd (nog niet aanwezig). Op de eerste regel staan vijf dieren. Hij behandelt ze kort. Daarna roept hij vier van de vijf namen in een andere volgorde luid door de klas. Ieder kind onderstreept nu de naam, die niet genoemd werd. Wanneer alle regels geweest zijn, kan het spel eventueel opnieuw gespeeld worden met een andere kleur potlood.

* Variatie: om het spel moeilijker te maken, kan men er ook voor kiezen om het ontbrekende woord op een leeg blaadje te laten schrijven. De vijf woorden zou men dan op het bord kunnen schrijven waarna men het bord dichtklapt en de vier namen opnoemt.

Geheugen en concentratie

Wie ben ik?

Er gaat één leerling naar buiten. Met de andere leerlingen spreken we een persoon af. De leerling komt terug de klas binnen. Hij/zij mag vragen stellen aan de leerkracht. De vragen moeten met ja of neen te beantwoorden zijn. Als de leerling bijvoorbeeld vraagt of de gezochte persoon een bril op heeft, en het antwoord is neen, dan moeten alle leerlingen met een bril hun hoofd op de bank leggen. De leerling mag zo vragen blijven stellen tot hij de persoon geraden heeft. Het is mogelijk om hieraan een wedstrijd te verbinden. Er wordt dan genoteerd hoeveel vragen de leerlingen nodig hebben om de juiste persoon te vinden. Wie het minste vragen heeft gesteld is de winnaar.

Geheugen en concentratie

ABC

De kinderen moeten zo snel mogelijk in een rij gaan staan in alfabetische volgorde. Als hulpmiddel kan het ABC op het bord worden geschreven.

Luisteropdrachten

Luisteren

Alle vogels vliegen

De kinderen hebben hun handen plat op tafel of op hun schoot liggen. Wanneer de spelleider zegt: "alle vogels vliegen" moet iedereen met de armen in de lucht 'fladderen'. Maar wordt er een onmogelijke combinatie genoemd, bijv. "alle auto's vliegen", dan moeten de handen op tafel blijven liggen. In snel tempo worden zo wel- en niet-vliegende dieren of dingen genoemd: alle tafels vliegen, alle adelaars vliegen, alle stoelen vliegen, etc. Wie zijn handen omhoog steekt bij iets wat niet kan vliegen, is af.

Variant: Dit spel kan ook met andere tegenstellingen gespeeld worden. Bijvoorbeeld: zwemmen- niet zwemmen. Alle bomen zwemmen, alle mensen zwemmen. bewegen- stil staan. Alle huizen bewegen, alle scholen staan stil.

groep 3/4

Luisteren

Commando pinkelen

De spelleider zit zo, dat iedereen hem goed kan zien. De spelleider kan de volgende commando's geven:

- . commando hol is ruggen van handen op tafel
- . commando bol is kromme vingers op tafel
- . commando plat is handen plat op tafel
- . commando vlak is zijkant van handen op tafel
- . commando pinkelen is met beide pinken op tafel

De spelers moeten de commando's zo snel en zo nauwkeurig mogelijk opvolgen. Wie zich vergist of de handelingen niet snel genoeg uitvoert, is af. De spelers mogen alleen een handeling uitvoeren, wanneer er commando voor wordt gezegd.

groep 3/4

Luisteren

Dierengeluiden

Eén kind staat in het midden van de kring met de krant in de hand. Elk kind is een dier met een bijpassend geluid (bijv. een koe die boe zegt). Een kind zegt: "miauw". De 'poes' reageert hierop en roept "boe". De 'koe' roept dan "ia" waarop de ezel weer een geluid maakt. Het kind in het midden moet met de krant de knie raken van een leerling die bijv. 'de ezel' voorstelt. Is de ezel te laat, dan moet hij in het midden staan.

groep 3/4

Luisteren

Geluiden onthouden

De kinderen gaan ontspannen op de grond liggen of op een stoel zitten en sluiten de ogen. De spelleider maakt niet te snel achter elkaar gedurende vijf minuten een aantal geluiden met voorwerpen uit het lokaal. (bijv. op de verwarming tikken, het bord vegen, een stoel aanschuiven, en dergelijke). Na afloop moet iedereen de geluiden die hij zich herinnert opschrijven. Het liefst ook in de juiste volgorde. De resultaten worden met elkaar vergeleken.

groep 3/4

Luisteren

Huifkar

De kinderen gaan in een kring zitten. De spelleider verdeelt de hierna genoemde rollen over de kinderen. Er moet gezorgd worden dat zoveel mogelijk kinderen een rol hebben. Sommige rollen zijn uit te breiden door er 3 of 4 kinderen voor aan te wijzen. De rollen zijn: vader, moeder, koetsier, zweep, paard, hoorn, kleine koffer, grote koffer, tas met broodjes, kinderen en het woord huifkar. Het verhaal (nog niet aanwezig) wordt voorgelezen. Wanneer het woord huifkar valt, moet iedereen een plaats naar rechts opschuiven. Bij de woorden vader, moeder, koetsier, enz. moet degene, die deze rol heeft gekregen, gaan staan. Als er meerdere kinderen de rol hebben van bijv. kleine koffer, moeten deze dus allemaal gaan staan als dit genoemd wordt. De kinderen moeten dus goed opletten. Controleren of de opdrachten inderdaad worden uitgevoerd.

groep 3/4

Luisteren

Zo niet, zo wel

De kinderen maken een grote kring. Elk kind afzonderlijk moet voldoende bewegingsvrijheid hebben. Eén kind gaat in het midden van de kring staan en doet bewegingen voor. Dit kunnen bewegingen met de armen zijn, maar ook andere complexere bewegingen. Bij elk van de bewegingen zegt het kind: "zo niet!" of "zo wel!" Zegt het "zo wel!", dan blijven alle kinderen in de kring stilstaan, maar zegt het "zo niet!", dan doen allen de beweging die het kind maakt juist wel na. De kinderen voeren de bevelen dus tegenovergesteld uit. Het kind in het midden van de kring bedenkt steeds nieuwe bewegingen, die het vlot achter elkaar uitvoert, daarbij op onregelmatige momenten "zo wel!" of "zo niet!" zeggende.

groep 3/4

Luisteren

Luister goed

De spelleider geeft iedere leerling een blaadje waarop een woord staat geschreven. Dit zijn verschillende woorden. De leerlingen lezen hun woord, staan op, lopen kriskras door de klas en zeggen op gewone spreektoon voortdurend dat woord. Na enige tijd geeft de spelleider een stopteken. De leerlingen gaan zitten en schrijven alle woorden op, die ze hebben gehoord. Op het bord vindt een inventarisatie plaats van aantallen per leerling en per woord; deze gegevens kunnen dienen als uitgangspunt voor een gesprek waarin elementen als verstaanbaarheid, door elkaar praten, massaliteit, herkenbaarheid en articulatie aan bod komen.

Suggestie: afhankelijk van het niveau van de kinderen kan men kiezen voor moeilijke of makkelijke woorden.

groep 3/4

Luisteren

Luisterend tekenen

De spelleidster beschrijft een tekening die zij van tevoren op ruitjespapier heeft gezet. Zij geeft instructies als: "Begin links onderaan, ga dan twee blokjes naar rechts en hierna weer één naar boven", etc. tot de tekening klaar is. Alle leerlingen hebben een leeg ruitjespapier voor zich en tekenen mee. De tekening hoeft geen bestaande afbeelding te zijn: het kan ook een fantasietekening zijn.

groep 3/4

Luisteren

Waar ben ik?

De spelleider neemt een oriëntatiepunt in gedachten. Dit kan een plek zijn in de plaats waar de school staat, maar ook een plek in school of iets wat bij de (meeste) kinderen bekend is. Vervolgens vertelt hij iets over dit oriëntatiepunt, wat hij kan zien als hij daar staat, wat hij ruikt, wat hij hoort en andere zaken die betrekking hebben op die plek. Het kind, dat weet waar de spelleider zich in gedachten bevindt, heeft gewonnen.

groep 3/4

Luisteren

Waar sta ik?

Een persoon wordt geblinddoekt en op een onbekende plaats van het lokaal neergezet. De rest van de groep neemt daarna ook een plaats in, ergens in het lokaal, en blijft daar staan. De geblinddoekte noemt nu telkens een van de groepsleden op, die daarop een geluid maakt met een vast voorwerp uit het lokaal, dat zich bevindt op de plaats waar hij staat (bijv. de vloer, het raam, meubilair) Na dit een paar maal gedaan te hebben, moet de 'blinde' precies proberen te vertellen waar hij staat. Als dit gelukt is, kan er gewisseld worden.

groep 3/4

Luisteren

Wat is er weg?

De groep luistert naar de tekst. Die kan variëren van heel eenvoudige zinnen (Ik zie een meisje. Zij fietst op haar rode fiets. Het meisje gaat naar haar oma), tot wat moeilijker verhaaltjes, een krantenbericht, afhankelijk van de leeftijd en het luisterniveau van de groep.

Vervolgens wordt de tekst opnieuw verteld, maar nu zijn er enkele woorden weggelaten of veranderd (de onderstreepte). De kinderen moeten individueel of in groepjes opschrijven welke woorden weggelaten zijn. Wie de meeste goede woorden heeft, heeft gewonnen. Met kinderen die nog niet kunnen schrijven is dit spel ook mondeling goed te doen.

groep 3/4

Overige

Overige

Blindemannetje

Er worden groepjes van twee gemaakt. Er staan steeds vier paren in het midden. De andere kinderen krijgen de opdracht om goed te kijken. Van elk paar in het midden houdt het ene kind de ogen dicht en is het andere kind de begeleider. De spelleider vertelt dat de blinden hun begeleiders moeten kunnen vertrouwen. De begeleiders moeten dat vertrouwen ook geven. Zij moeten goed letten op mogelijke gevaren en duidelijk uitleggen wat er gaat gebeuren. De begeleiders leiden de blinden door de klas. Zij zijn er verantwoordelijk voor dat de blinden zich veilig voelen, en niet tegen een muur of een tafel botsen. Het begeleiden kan verbaal gedaan worden, (een stap naar links, nu twee naar rechts, etc.), maar zeker in het begin kan dit beter met de handen gedaan worden. De bedoeling is dat er vertrouwen wordt opgebouwd.

groep 3/4

Overige

Dobbelkever

Dit spel is goed met z'n tweeën te spelen. Men kan echter ook kiezen voor een groepsvorm van bijv. vier spelers. Iedere speler heeft potlood en papier voor zich liggen. Om de beurt wordt er met de dobbelsteen gegooid. Zodra iemand zes gooit, mag hij het lijf van de kever tekenen. Dit moet om te kunnen beginnen, want zonder lijf kan een kever niet bestaan. Pas daarna kan men verder tekenen. Voor de kop moet een vijf gegooid worden, voor de poten zes maal een vier, voor het staartje een drie, voor de ogen twee maal een twee en voor de voelsprietten twee maal een één. De ogen en voelsprietten kan men niet tekenen voordat men de vijf heeft gegooid, want zonder kop kan men de ogen en sprietten geen plek geven.

groep 3/4

Overige

Driehoeksslag

Teken de volgende figuur:

0
00
000
0000
00000

Leg op elk rondje een muntje. De eerste speler haalt een willekeurig muntje weg. De volgende speler slaat een munt, door met munt 1 over munt 2 naar een vrije plaats te springen en dan munt 2 van het veld te halen. Zo slaan de spelers om beurten munten. Wie het laatst slaat, heeft gewonnen.

groep 3/4

Overige

Krabbelen

Dit spel wordt gespeeld door 2 spelers. Beide spelers maken op hun papier zo vlug mogelijk een paar krabbeltjes. Daarna verwisselen ze van papier en moeten ze binnen 2 minuten een tekening van die krabbels maken.

groep 3/4

Overige

Eén-minuut-spel

Deze ontspanningsoefening kan in het gymlokaal, maar ook in de kring, in het lokaal of zelfs gewoon bij de tafels uitgevoerd worden. Ieder gaat ontspannen zitten. Er wordt afgesproken, dat spelleider en spelers met elkaar gaan proberen om steeds 1 minuut stil te zijn. Tijdens deze minuut doen ze diverse dingen, zoals bijv. de ogen dicht doen, naar de voeten kijken, concentreren op de handen, denken aan de buik, enz. De spelleider stelt de stopwatch in en klokt na 1 minuut af. Wie heeft dit vol kunnen houden? Wanneer haalt iedereen het? Halen de kinderen ook 2 minuten?

Suggestie: dit 'spel' kan vanzelfsprekend ook uitgevoerd worden tijdens een les!

groep 3/4

Overige

Figurenspeel

De kinderen lopen door de ruimte. Dan roept de spelleider een figuur, dat de kinderen samen moeten maken zonder te praten, bijvoorbeeld een cirkel, drie cirkels, een vierkant, een driehoek, de letter A, het cijfer 10, etc. Deze opdracht kan het best met de helft van de groep gedaan worden, zodat de kinderen die meedoen genoeg overzicht blijven houden. De andere helft van de groep krijgt een kijkopdracht. De kinderen moeten opletten hoe het vormen van een figuur telkens gaat.

groep 3/4

Overige

Fotospel

De spelleider wijst een 'fotograaf' aan. De fotograaf zet een aantal kinderen bij elkaar in een bepaalde positie voor een denkbeeldige 'foto'. Daarna kiest de fotograaf twee kinderen uit de groep toeschouwers die de foto heel goed in zich opnemen. Zij/hij stuurt deze twee kinderen vervolgens even het lokaal uit en gaat daarna vijf dingen in de foto veranderen. Als dit gebeurd is, mogen de twee kinderen weer binnenkomen en raden wat er veranderd is. Talloze variaties op dit spel zijn denkbaar. Zo kunnen er allerlei gerichte opdrachten worden gegeven ten aanzien van de soort foto, die gemaakt gaat worden. Bijvoorbeeld: maak een afscheidsfoto, een vakantiefoto, etc.

groep 3/4

Overige

Wiens knie is dit?

Eén persoon wordt geblinddoekt en door de spelleider in het rond gedraaid. Vervolgens wordt de speler bij iemand op schoot gezet. Deze maakt vervolgens één of ander geluid. De geblinddoekte moet nu raden bij wie hij op de school zit. Als hij goed raadt, neemt hij diens plaats in terwijl de ander geblinddoekt wordt. Als hij fout raadt, wordt hij bij iemand anders op de schoot gezet.

groep 3/4

Overige

Verhalenspel

De spelleider kiest vier kinderen die deze oefening gaan doen. De andere kinderen zijn toehoorders en letten op wat voor veranderingen ze in het verhaal horen.

Drie kinderen gaan naar de gang, het eerste kind mag in de klas blijven. Aan dit kind vertelt de spelleider een verhaal. Als het verhaal verteld is, komt een tweede kind binnen. Het eerste kind vertelt het verhaal zo goed mogelijk aan het tweede kind. Deze vertelt dit verhaal weer door aan nummer drie en deze vervolgens aan nummer vier. Nummer vier vertelt het verhaal nog eens door aan de klas. De kinderen die hebben zitten luisteren, vertellen wat er goed of fout ging.

Suggestie: neem de verhalen met een cassette recorder op.

groep 3/4

Overige

Stopwoordenspel

De kinderen zitten in een kring, één kind (bijv. Rob) staat in het midden. Rob heeft een opgerolde krant in de hand. De leidster noemt de naam van een ander kind (bijv. Lucy). Rob moet proberen om Lucy een tik met de krant te geven. Lucy kan dit voorkomen door de naam van een ander kind te noemen. Rob moet nu proberen om dit andere kind een tik te geven, die op zijn/haar beurt dit weer kan voorkomen door weer een andere naam te noemen. Het noemen van de naam mag niet gepaard gaan met het woordje 'eh' of andere stopwoorden. Men mag dus alleen de naam van een kind noemen. Wanneer er toch een stopwoord of iets anders gezegd wordt, is het kind af en moet het de plaats innemen van diegene die de krant in handen heeft (in dit geval dus Rob).

groep 3/4

Overige

Speelgoed, huis, dieren

De kinderen verdelen hun papier in vier kolommen en schrijven boven elke kolom de verzamelnaam: speelgoed, huis, dieren en namen. Eén van de leerlingen stipt met gesloten ogen een letter in de krant aan en zodra deze letter bekend is (bijvoorbeeld de A) begint het spel. Alle kinderen proberen zoveel mogelijk woorden met die letter op te schrijven onder de kolommen.

Een stuk speelgoed met een A, iets in huis met een A, Een dier met een A en een naam met een A. Wie heeft het eerst alles ingevuld? Iedereen mag vervolgens oplezen wat hij heeft opgeschreven. Elk woord dat maar één keer voorkomt, krijgt 10 punten. Hebben meer kinderen hetzelfde woord, dan krijg je maar 5 punten.

groep 3/4

Overige

Iedereen is anders

De kinderen gaan zonder te praten door elkaar heenlopen. Op een sein van de spelleider zoeken de kinderen een partner, die in een bepaald opzicht een overeenkomst met hem heeft: dezelfde schoenen, dezelfde kleur ogen, dezelfde hobby of iets dergelijks. De kinderen mogen er niet bij praten, dus als ze in tweetallen bij elkaar staan, weten ze niet of ze elkaar op dezelfde overeenkomst hebben uitgekomen. Als iedereen een partner gevonden heeft, wisselen ze uit welke overeenkomst ze in gedachten hadden. Dit spel kan gepaard gaan met een nabespreking waarbij de verschillen besproken worden.

Variatie: hetzelfde spel maar nu kiezen de kinderen elkaar uit op een belangrijk verschil.

groep 3/4

Overige

Tableau Vivant

Laat de groep in een kring op de maat van de muziek lopen of dansen, na ze eerst genummerd te hebben. Op een teken van de spelleider loopt nummer één naar het midden van de kring en neemt daar een bepaalde houding aan. Deze houding kan staand, liggend of zittend zijn. In deze houding 'bevriest' hij, d.w.z. die verandert niet meer voor de rest van het spel.

Bij het volgende teken sluit nummer twee zich hierbij aan, en vervolgens nummer drie, enz. Iedereen die naar het midden gaat, moet op de een of andere manier contact maken met degenen die er al zijn. Dit gaat zolang door totdat iedereen in het midden staat, zodat een meer of minder ingewikkeld standbeeld is ontstaan: het 'tableau vivant'

groep 3/4

Overige

Rattenvanger

Er wordt gewerkt in groepen van twee; de een leidt, de ander is geblinddoekt of sluit de ogen. De leider kiest een toon of muziekinstrument die hij voortdurend laat horen, en waar de 'blinde' op zijn gehoor achteraan moet lopen. Zo kan hij in een rustig tempo overal door het lokaal geleid worden; de leider moet erop toezien dat de blinde nergens tegenaan loopt. Om de minuut kan er gewisseld worden. Dit spel kan uiteraard ook heel goed buiten gespeeld worden.

groep 3/4

Overige

Psychiartertje

Een leuk dramaspelletje voor tussendoor is psychiartertje. Twee kinderen zijn de psychiaters en gaan de klas uit. De rest van de klas spreekt af dat ze een bepaalde 'kwaal' hebben. Dat kan lichamenlijk of geestelijk zijn. Een lichamenlijke kwaal is bijvoorbeeld, dat iedereen aan zijn neus krabt als hem iets gevraagd wordt. Een geestelijke kwaal is bijvoorbeeld, dat je in al je antwoorden een kleur noemt.

Dan komen de psychiaters terug en die mogen de kinderen vragen stellen, bijvoorbeeld: "Wat heb je vandaag allemaal gedaan?" En in het antwoord moet dan de kwaal verwerkt zijn. Dus het kind krabt even aan zijn neus, of zegt: "Ik heb een mooie tekening gemaakt met mijn blauwe kleurpotlood." De psychiaters moeten raden wat de kwaal is. Dit spelletje duurt 10-15 minuten.

groep 3/4

Overige

Namenspel

Wanneer dit spel voor de eerste keer gespeeld wordt, is het goed om een bepaalde inleiding op het spel te geven. U vertelt dat het niet moeilijk is om aardig te zijn voor iemand voor wie je graag aardig wilt zijn, zoals vrienden of vriendinnen. Bij dit spel is het de bedoeling, dat je de hele dag onopvallend aardig doet tegen degene die op je lootje staat. Door het trekken van deze lootjes lopen ze nu de kans dat ze aardig moeten zijn voor iemand die ze misschien niet zo aardig vinden. Dat betekent: toch proberen, spannend dus. U kunt samen met de kinderen bedenken waarom ze aardig kunnen zijn voor een ander, en waarom het leuk zou zijn om het eens te proberen.

Iedereen moet aan het einde van de dag raden wie extra aardig is geweest voor hem of haar.

groep 3/4

Overige

Levend kwartet

Alle spelers krijgen een briefje en schrijven daar de naam van een bekende zanger of zangeres op. Ze laten deze namen niet aan elkaar zien, maar vouwen de briefjes op en leveren die in bij de spelleider. Tijdens het spel is iedereen degene die hij opgeschreven heeft.

De groep wordt verdeeld in vier of vijf groepjes die gescheiden van elkaar gaan zitten. Vervolgens leest de spelleider de briefjes twee maal voor en iedereen probeert de namen zo goed mogelijk te onthouden. Komt een naam dubbel voor, dan moeten beide personen een nieuw briefje inleveren. Een groepje begint, en vraagt na intern overleg aan een ander groepje of ze bijvoorbeeld zanger X hebben. Is deze aanwezig, dan moet hij verhuizen naar het groepje dat hem gevraagd heeft. Die mogen dan nog eens vragen. Zit de gevraagde naam er niet bij, dan neemt dat groepje de beurt over. Het spel is, uit als iedereen in één groep terecht is gekomen.

groep 3/4

Overige

Kettingspel

De kinderen staan in de kring. De leerkracht vraagt de kinderen in gedachten één ding te bedenken dat ze leuk vinden om te doen, en wijst daarna iemand aan die mag beginnen. Deze leerling zegt bijvoorbeeld: "Ik ben Fatima en ik hou van zwemmen." Degene die naast Fatima zit gaat verder en zegt: "Naast mij zit Fatima, zij houdt van zwemmen. Ik ben Joep en ik kan goed voetballen." Het kind dat aan de beurt is, herhaalt steeds wat de vorige kinderen gezegd hebben. Nadat alle kinderen geweest zijn, kan men opnieuw beginnen of doorgaan.

groep 3/4

Overige

Handen en Voetenspel

Er worden groepjes van vier kinderen gemaakt. Twee groepjes voeren telkens de opdracht uit. De spelleider geeft steeds aan hoe de kinderen samen als groepje één beeld moeten maken. Hij of zij noemt op, met welke lichaamsdelen en hoeveel, de kinderen de grond mogen raken. Bijvoorbeeld met 6 voeten en 8 handen. De kinderen bepalen samen hoe het beeld gemaakt wordt, op welke manier er niet meer en niet minder dan 6 voeten en 8 handen de grond raken. De vier kinderen moeten allemaal mee doen.

Deze opdracht is nog betrekkelijk gemakkelijk en goed door ieder kind te doen. Bij de volgende opdrachten zullen de kinderen meer letterlijke steun bij elkaar moeten zoeken.

- Met 5 voeten en 3 handen op de grond
- Met 4 voeten en 4 handen op de grond
- Met 3 voeten en 5 handen op de grond
- Met 4 voeten, 7 handen en 2 neuzen op de grond.

groep 3/4

Overige

Iedereen is anders

De kinderen gaan zonder te praten door elkaar heenlopen. Op een sein van de spelleider zoeken de kinderen een partner, die in een bepaald opzicht een overeenkomst met hem heeft: dezelfde schoenen, dezelfde kleur ogen, dezelfde hobby of iets dergelijks. De kinderen mogen er niet bij praten, dus als ze in tweetallen bij elkaar staan, weten ze niet of ze elkaar op dezelfde overeenkomst hebben uitgekomen. Als iedereen een partner gevonden heeft, wisselen ze uit welke overeenkomst ze in gedachten hadden. Dit spel kan gepaard gaan met een nabespreking waarbij de verschillen besproken worden.

Variatie: hetzelfde spel maar nu kiezen de kinderen elkaar uit op een belangrijk verschil.

groep 3/4