

Gouden weken spelen

1-3



juf_mirre

Energizers *5-10 minuten, kan in de klas*

Ballon boog

De kinderen zitten in kleermakerszit in een kring. Eén kind staat in de kring en roept terwijl ze de ballon omhoog gooit een naam van een ander kind. Dit kind moet zorgen dat ze zo snel mogelijk opstaat om de ballon opnieuw in de lucht te slaan en een andere naam te noemen voordat de ballon de grond raakt.

Beeldentuin

De kinderen vormen paren. In elk paar is één kind de beeldhouwer en de ander de klei. De beeldhouwer vormt en schikt de klei totdat de leerkracht zegt dat de tijd om is. (Denk aan armen en benen plaatsens, hoofd buigen enz.) Praten is niet toegestaan, maar het gebruik van non-verbale gebaren wordt aangemoedigd. Alle beeldhouwers wandelen door de beeldentuin om de creaties van hun collega's te bewonderen. De kinderen zoeken hun partner weer op en wisselen van rol.

Ga staan als je...

Maak zinnen die steeds weer beginnen met 'Ga staan als je..' De kinderen gaan staan als wat er gezegd is op hen van toepassing is. Daarna mogen ze weer gaan zitten. Bijvoorbeeld: 'Ga staan als je vanochtend bij het ontbijt yoghurt hebt gehad'.

Het telefoongesprek

De leerkracht start het spel door in het oor van een kind een zin in te fluisteren. Het kind geeft deze zin (wederom fluisterend) door aan het volgende kind. Zo gaat het door totdat de zin de hele klas is door geweest. Is de zin aan het einde van de ronde nog exact hetzelfde als in het begin van het spel?

Fopbal

Alle kinderen staan in een kring met de handen op hun rug. In het midden staat iemand met een bal en is de gooier. De gooier gooit de bal naar een van de kinderen. Als het kind de bal niet vangt, is diegene af en mag diegene in het midden staan. Je mag ook net als of gooien (een schijnbeweging maken dus). Als de handen van de vanger achter de rug uit komen (en dus zichtbaar zijn voor de gooier) maar de bal wordt niet echt gegooid ben je ook af en word je dus ook de gooier.

Krantenmeppertje

Alle kinderen 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 kinderen 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'. Het kind 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.

(Zo ook: Fruitronde, groenteronde enz.)

Moordenaartje

Stuur een kind (politie) de klas uit. Wijs dan in de klas een 'moordenaar' aan. Deze 'moordenaar' knipoogt of knikt naar kinderen in de klas. Zodra een kind deze knipoog of knik krijgt, valt deze 'dood' op tafel. Het kind die uit de klas gestuurd was (politie), moet gaan uitvinden wie de moordenaar is voordat alle kinderen 'vermoord' zijn. De 'politie' mag bijvoorbeeld max. drie keer raden wie hij/zij denkt dat de moordenaar is.

Muzikantje

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

Variatie: Dit spel is uit te bereiden naar twee verschillende muzikanten. De andere kinderen kunnen zelf kiezen wie van de muzikanten ze nadoen.

Na-apen

Speel het spel eerst zelf. Doe precies na wat een kind doet. Allerlei bewegingen en gekke gezichtsuitdrukkingen zijn toegestaan. Daarna moeten de kinderen de leerkracht na doen. De moeilijkheidsgraad kan opgevoerd worden door de bewegingen steeds complexer te maken. Als een kind 'de aap' is, moet die goed zichtbaar voor alle kinderen zijn (op een stoel).

Rara hoeveel kinderen staan er achter je?

Eén iemand gaat met zijn rug naar de klas staan en heeft zijn/haar ogen dicht. De leerkracht wijst een aantal kinderen aan die in stilte achter dit kind gaan staan. Het kind moet raden hoeveel kinderen er achter hem/haar staan.

Wereld op zijn kop

Het is de bedoeling dat de kinderen het tegenovergestelde doen van wat de leider doet. Gaat de leider staan, dan blijven de kinderen zitten. Gaat de leider lachen, dan gaan de kinderen huilen etc. Zowel de leerkracht als een kind kan 'de leider' zijn.

Aanvulling groep 1-2:

Bij kleuters zal vooraf uitgelegd moeten worden wat 'tegenovergesteld' is. Schrijf eerst de meest voorkomend en makkelijke tegenstellingen op die uitgebeeld kunnen worden. Speel de eerste keren altijd zelf de leider.

Wie ben ik?

De kinderen krijgen een dier op hun voorhoofd geplakt en lopen hiermee rond. Ze stellen de anderen vragen die met ja of nee te beantwoorden zijn. Op deze manier moeten de kinderen er achter komen welk dier ze op hun voorhoofd hebben. (Ook landen, bekende personen, etc.)

Aanvulling onderbouw: doe dit eerst klassikaal, voordat kinderen zelf rondlopen en aan elkaar vragen gaan stellen. Voor visuele ondersteuning kun je de kaartjes gebruiken van rara wat ben ik?

Wie heb ik in mijn hoofd?

Iemand neemt iemand uit de klas in gedachten. De kinderen mogen vragen stellen over diegene die met ja of nee te beantwoorden zijn, bijvoorbeeld: "Is het een jongen?". De kinderen moeten raden wie diegene in gedachten heeft.

Zing je mee?

De leerkracht of een kind zingt de eerste regel van een bekend liedje. Er wordt meteen daarna een kind aangetikt die de volgende regel zingt en weer de volgende aantikt etc. Tot het lied afgelopen is. Moeilijker wordt het als er het te raden liedje alleen geneuried mag worden. Er kan afhankelijk van de groep gekozen worden uit hitparade liedjes en aangeleerde liedjes.

Aanvulling groep 1-2:

Als er één kind het liedje herkent mag het dit zingen, daarna zingen de rest van de kinderen allemaal samen dit liedje. Als kinderen moeite hebben met de keuze van een liedje kunnen ze een kaartje nemen uit een liedjesdoos (kaartjes waarop het aangeleerde liedje staat afgebeeld).

Spellen *10-20 minuten plein/speelzaal*

Annemaria koekoek

Alle kinderen staat aan een kant van het speelveld. Eén iemand staat aan de andere kant van het speelveld met de rug naar de kinderen toegekeerd en is de roeper. De kinderen proberen zo snel mogelijk bij de roeper te komen. Op een bepaald moment draait de roeper zich om en zegt: "Annemaria koekoek!" Op dat moment moeten alle kinderen bevriezen. Wie er nog wél beweegt, is af en moet terug naar de startlijn. Het spel gaat door tot iemand de roeper kan tikken zonder dat diegene hem/haar heeft zien bewegen. Degene die er als eerst is, is dan de roeper.

Dierentuinkkertje

Leg een paar hoepels neer in het tikveld. Dit zijn dierenhokken. In die hokken komen dieren te staan. De dieren mogen vanuit de hoepel tikken. Op teken van de leerkracht lopen de kinderen naar de overkant van de dierentuin. Ze lopen langs de dierenhokken, maar moeten ervoor zorgen dat ze niet getikt worden. De dieren blijven in hun hok. Denk eraan dat je de afstanden goed uitkiest. Het moet wel spannend zijn om te passeren.

Hoepelkring

Alle kinderen staan in een kring. Er gaan één, twee of drie hoepels de kring rond: twee kinderen laten hun handen los, en pakken door de hoepel elkaars hand weer vast.

Kinderen moeten, terwijl ze hun handen vast houden, door de hoepels heen stappen. De hoepels moeten op deze manier de hele kring rond gaan.

Variaties:

- *laat de hoepel horizontaal cirkelen op de grond, en spring er zo vaak mogelijk in en uit tot hij stil ligt;*
- *Wie kan de hoepel het verst laten rollen?*
- *'Hoelahoepen'*
- *Hoepels naar elkaar over rollen.*

In-en-uit-de-knoop

Alle kinderen staan in een kring en pakken elkaars handen vast. Een kind staat niet in de kring en mag niet kijken. De kinderen gaan zoveel mogelijk in de knoop, terwijl ze hun handen vasthouden. Ze kunnen over elkaars handen heen, door elkaars benen, omdraaien enzovoort. Wanneer de kring in de knoop staat, mag het kind wat niet keek proberen de kring uit de knoop te halen met aanwijzingen. De kinderen moeten hun handen ten alle tijden vasthouden.

Kauw niet op je staart, draak!

Alle kinderen houden elkaars hand vast en vormen hierdoor een lange ketting. Een kind aan het uiterste van de ketting is het hoofd van de draak. Het andere kind aan het andere uiterste, is zijn staart. Bij dit spel moet het hoofd van de draak proberen zijn staart te eten door hem of haar af te tikken. Alle kinderen in het midden moeten voorkomen dat de draak zijn staart opeet.

Schipper mag ik overvaren?

Eén kind staat in het midden van het speelveld. De rest van de kinderen verzamelen achter een lijn. De groep zingt het lied: "Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Moet ik dan een cent betalen, ja of nee?" Degene die in het midden zegt vervolgens JA en verzint een manier waarop ze naar de overkant moeten komen (bijvoorbeeld hinkelend of rennend). Degene in het midden probeert de kinderen op dezelfde manier (dus ook rennend of huppelend) te tikken. Tussendoor kan er gewisseld worden van tikker .

Sleuteldief

Het spelen van dit spel kan zowel in het klaslokaal als in de gymzaal.

Klaslokaal: De sleutelbos wordt door de leerkracht op een tafel van een kind gelegd, die daardoor ook meteen de 'sleutelbewaarder' is. Deze houdt zijn/haar ogen dicht en de oren open. Andere kinderen mogen hierna proberen om de sleutelbos te "stelen", zonder hierbij geluid te maken. Als de sleutelbewaarder de sleutels geluid hoort maken, roept deze "SLEUTELDIEF!" De dief is betrapt en het spel begint opnieuw. Lukt het een dief om de sleutels te stelen en is hij weer terug op zijn stoel, dan wordt deze dief de nieuwe 'sleutelbewaarder'.

Gymlokaal: Dezelfde opzet als hierboven, maar laat de kinderen in een kring zitten. De 'sleutelbewaarder' gaat in het midden zitten met de sleutelbos achter zich. Laat een leerkracht één van de andere kinderen aanwijzen, deze pakt de sleutelbos zo zacht mogelijk op en neemt die mee naar de eigen plek. Daar kan er op de sleutelbos gezeten worden of verstopt worden achter de rug. De leerkracht geeft aan wanneer de 'sleutelbewaarder' weer mag kijken. Waar zit de sleuteldief?

Let op: de sleutelbewaarder mag alleen sleuteldief roepen als hij de sleutels geluid hoort maken (niet het kind zelf).

Slingertikkertje

Er wordt een tikker aangewezen. Zodra je getikt bent, moet je de tikker een hand geven en ben je samen tikker. Wanneer de slinger uit 4 kinderen bestaat, wordt deze slinger gesplitst en zijn er dus twee groepjes van 2 de tikker. Het spel is afgelopen als iedereen getikt is.

Stand in de mand

Alle kinderen staan in een kring. Een van de kinderen roept: 'Stand in de mand en de bal is voor...' Hij roept de naam van een kind en gooit de bal omhoog. Het kind wiens naam wordt geroepen probeert de bal zo snel mogelijk te pakken en de andere kinderen rennen weg. Zodra de bal is gevangen stopt de rest met rennen. Zij moeten nu met hun benen wijd gaan staan. Het kind met de bal mag drie stappen naar iemand toe doen en proberen de bal door zijn benen te rollen. Als dat lukt, gaat de beurt over naar dat kind. Als er drie keer een bal tussen je benen door is gerold, ben je af. Zo komt er uiteindelijk een winnaar uit.

Tik tak Boem

De kinderen vormen een grote kring met genoeg ruimte er om heen. Er wordt één kind aangewezen die buiten de kring gaat staan. Eén kind krijgt de bom (bal) in handen. Wanneer het kind buiten de kring gaat lopen om de kring heen en tik tak boem roept, moeten de kinderen in de kring de bom (bal) zo snel mogelijk doorgeven. Wanneer het kind buiten de kring BOEM roept, stopt het spel. Het kind dat dan de bal in handen heeft, neemt de rol over van degene buiten de kring.

Verlostikkertje

Er wordt een tikker en een verlosser aangewezen. De tikker mag niet weten wie de verlosser is. Als je getikt bent ga je stilstaan. De verlosser kan je verlossen door een high-five te geven of aan te tikken (dat spreek je af). De tikker moet proberen te ontdekken wie de verlosser is. Als de verlosser getikt is, is het spel afgelopen.

Vies lekker land

In het midden van het speelveld staat een tikker. De ene kant is viesland de andere kant is lekkerland. De tikker noemt verschillende soorten eten en drinken op. Als je het lekker vindt, probeer je in lekkerland te komen, vind je het vies ga je naar viesland. De tikker mag tijdens het oversteken kinderen proberen te tikken. Als je getikt bent, word je de tikker.

Variatie: Wie heeft er wel eens... (zelf aanvullen), de ene kant is ja en de andere kant is nee.

Wolfje, wolfje hoe laat is het?

De kinderen staan in een rij naast elkaar. Aan de overkant staat de wolf met zijn rug naar de kinderen toe. De kinderen roepen: "Wolfje, wolfje hoe laat is het?" en lopen ondertussen richting de wolf. De wolf roept verschillende tijden zoals 3 uur of 6 uur en draait zich om. Dan moeten de kinderen stil staan. Als de wolf roept: "Tijd om jullie op te eten!", moeten de kinderen terug rennen naar de kant waar ze gestart zijn. De tikker probeert dan een kind af te tikken. Als je getikt bent, word je de wolf.