

# SPELLETJES VOOR TUSSENDOR



# TEL TOT 20

Zonder afspraken te maken moet de groep tot 20 tellen. De kinderen mogen door de klas roepen, maar een leerling mag niet twee getallen na elkaar roepen (als iemand 1 zegt, mag dezelfde persoon niet ook 2 zeggen). Iemand begint met het roepen van 1, een ander reageert met 2 enzovoort.

Wanneer er tegelijkertijd een getal wordt geroepen, begint het tellen weer van voor af aan. Lukt het om met z'n allen tot 20 te komen?

Je kunt dit spel spelen tot elk getal. Als je wat minder lang de tijd hebt, kun je bijvoorbeeld ook tot 10 tellen.

# PSYCHIATERTJE

Een leuk dramaspelletje voor tussendoor. Twee kinderen zijn de psychiaters en gaan de klas uit. De rest van de klas spreekt af dat ze een bepaald 'kwaal' hebben. Dat kan lichamelijk of geestelijk zijn. Een lichamelijke kwaal is bijvoorbeeld dat iedereen aan zijn neus krabt als hem iets gevraagd wordt of dat iedereen knipoogt als iemand kucht. Een geestelijke kwaal is bijvoorbeeld dat je in al je antwoorden een kleur noemt. Als de rest van de klas een kwaal heeft afgesproken, komen de twee psychiaters terug en die mogen de kinderen vragen stellen. Dit mag van alles zijn, bijvoorbeeld: hoe gaat het met je of wat heb je gisteren gegeten. Als je had afgesproken om aan je neus te krabben als iemand je wat vroeg dan doe je dit nu terwijl je antwoord geeft. De psychiaters moeten raden welke kwaal de klas heeft.

# MUZIEKTEKENEN

Iedere leerling krijgt een leeg blad. Je begint met tekenen als de muziek start. De muziek stopt na een bepaalde tijd. Als je geen muziek meer hoort stop je meteen met tekenen en geef je de tekening door. Je krijgt zelf ook een nieuwe tekening. Als de muziek weer start, ga je verder met de tekening die je gekregen hebt. Na een aantal keer wisselen, bekijk je de tekening die je in je hand hebt en verzin je er een verhaaltje bij. Als je de beurt krijgt om je tekening te laten zien, vertel je het verhaal.



# WIE BEN IK?

Er gaat één leerling naar buiten. De andere leerlingen gaan naast hun stoel staan. Met de leerlingen in de klas spreken we één persoon af. De leerling die buiten de klas stond, mag nu terug komen. Hij mag in totaal vijf vragen stellen aan de leerkracht of een leerling naar keuze. De vragen moeten met ja of nee te beantwoorden zijn. Als de leerling vraagt of de gezochte persoon een bril op heeft, en het antwoord is nee, dan moeten alle leerlingen met een bril weer gaan zitten. Lukt het om in vijf vragen de juiste persoon te vinden of wint de klas?

**Alternatief:** een ander wedstrijdelement is om te kijken wie de minste vragen kan stellen om een persoon te raden. Degene die de minste vragen heeft gesteld, heeft gewonnen.

# MOORDENAARTJE

Eén leerling wordt de gang opgestuurd. In de klas doen alle leerlingen de ogen dicht. De leerkracht loopt door de klas en geeft één leerling een tik op het hoofd of op de rug. Diegene is de moordenaar. Alle kinderen doen de ogen weer open en de leerling wordt teruggeroepen van de gang. De moordenaar kan de klasgenoten 'doden' door iemand een knipoog te geven (als je dit niet kunt een knikje). Lukt het de leerling die op de gang stond de moordenaar te ontmaskeren?

**Wedstrijdelement:** speel het spel een aantal keer met verschillende moordenaren. Wie lukt het om het eerst de moordenaar te ontmaskeren of welke moordenaar lukt het om de meeste leerlingen te 'doden'.

# FOTOSPEL

De leerkracht 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 die de foto heel goed in zich opnemen. 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. Je kunt de foto ook een thema geven zoals een vakantiefoto, maar je kunt de kinderen ook zelf een foto laten bedenken.



# MUZIKANTJE

Stuur één 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 etc.). De leerling moet ontdekken wie er steeds de beweging bedenkt (wie de muzikant is). Je kunt van tevoren afspreken hoe vaak de leerling mag raden. Zo maak je er een wedstrijdje van.

# KINDERMEMORY

Er worden twee leerlingen de gang opgestuurd. De overige leerlingen zoeken een maatje met wie ze een memorykaart gaan bedenken om uit te beelden. Het zijn dus levende kaarten. Twee leerlingen worden vooraf uit de klas gestuurd en zoeken naar de paren door twee namen te zeggen. Is dit dezelfde beweging? De leerkracht houdt de punten bij van de twee leerlingen. De leerling die de meeste punten heeft behaald, heeft gewonnen.

# WIE? WAT? WAAR?

De kinderen staan in een cirkel. Ze kijken goed tussen wie ze staan en onthouden het. Als de muziek speelt lopen ze rond. Stopt de muziek, dan proberen ze dezelfde cirkel opnieuw te maken.

# DE OF HET

De kinderen staan in een kring. Er staat één kind in het midden met een bal. Hij gooit of rolt de bal naar een kind in de kring en noemt tegelijkertijd een zelfstandig naamwoord in enkelvoud zonder lidwoord. Bijvoorbeeld: bal of tas. Het kind dat de bal vangt voegt het juiste lidwoord toe en herhaald het woord met het lidwoord (de bal). Het kind neemt de plaats in het midden over en noemt een nieuw woord terwijl hij de bal naar een ander kind gooit. Zo gaat het door.

Weet een kind het juiste lidwoord niet te noemen, dan mag het kind dat in het midden stond nog een keer een woord bedenken en de bal naar iemand anders gooien.



# GEHEUGENSPEL

Op de tafel liggen verschillende voorwerpen door elkaar. Enkele kinderen bekijken deze aandachtig. Nadat zij uit de klas zijn gegaan, worden er 2 of 3 voorwerpen verwijderd. De kinderen die zijn weggestuurd, raden welke voorwerpen weg zijn.

# RUGTEKENEN

De kinderen zitten in een kring. De spelleider tekent met de vinger een simpel patroon op de rug van een kind (dit kan een letter zijn, maar ook een cirkel of een vierkant). Dit kind moet het teken doorgeven aan de gene die voor hem zit. 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. De spelleider controleert of het teken dat hij of zij had bedacht correct is opgeschreven op het bord.

# PICTIONARY

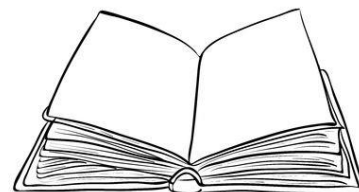
Geef elke leerling een klein blaadje en laat iedereen hier een zelfstandig naamwoord opschrijven. Dit mogen de kinderen niet met elkaar delen. Als iedereen dat heeft gedaan worden de papiertjes dubbelgevouwen en vooraan op de tafel gelegd. De groep wordt nu door tweeën gedeeld. Eén leerling van team 1 komt naar voren en pakt een papiertje. Het woord dat op het papiertje staat, moet hij of zij tekenen. De rest van team 1 probeert het woord te raden. Hoe sneller het team raadt, hoe meer punten ze hebben. Het team die na een van tevoren afgesproken aantal rondes de meeste punten heeft, wint!

5 punten als de groep het binnen 10 seconden raadt  
3 punten als de groep het binnen 20 seconden haalt  
1 punten als de groep het binnen 30 seconden raadt  
Als het langer duurt dan 30 seconden krijgt het team 0 punten.

# KETTINGVERHAAL

Iedereen komt in de kring zitten of staan. We gaan samen een verhaal maken. Spreek van tevoren een locatie af. Iedereen verzint één zin. Zo maken we samen een bizar verhaal.

De leerkracht kan meeschrijven of typen zodat het verhaal aan het einde kan worden voorgelezen.



# ZINNEN FLUISTEREN

Fluister bij de eerste leerling een zin of kort verhaaltje in het oor. Deze fluistert het weer door aan zijn buurman enzovoort. De laatste in de rij vertelt het verhaaltje hardop. Is het nog steeds hetzelfde?

Tip: schrijf van te voren de zin of het verhaaltje op zodat je het kunt controleren.

# IK HOUD VAN

De spelleider zegt: 'ik houd van..'. Als de leerlingen het eens zijn met de uitspraak gaan ze staan. Twifelen ze, dan ga je half staan (met de knieën gebogen). Ben je het niet eens met de stelling dan blijf je zitten. Als de leraar is geweest, kun je de kinderen zelf een zin laten zeggen.

# LINGO

Geef elke leerling een blaadje en een potlood. Bespreek van tevoren het aantal letters van een woord (bv 5) en een verplichte letter. Wie kan binnen de tijd (afspraken van te voren) de meeste woorden opschrijven die voldoen aan de eisen?

# GA STAAN ALS JE...

Bij dit spelletje hoort geen winnaar, maar is toch echt leuk. Maak zinnen die steeds beginnen met 'ga staan als je...'. De leerlingen gaan staan, als wat er gezegd is, op hen van toepassing is. Voorbeeld: 'ga staan als je vanochtend pindakaas op brood hebt gegeten'. Daarna mogen ze weer gaan zitten en mag iemand anders wat noemen.

# GALGJE

Bedenk een woord en laat de leerlingen door om de beurt letters te noemen het woord raden. Een verkeerde letter levert een deel van de galg op. Hebben de kinderen het woord eerder geraden dan dat de galg klaar is?

Als de kinderen wat ouder zijn, kun je ze ook zelf een woord laten bedenken.



# IK GA OP REIS EN IK NEEM MEE..

Zeg: 'ik ga op reis ik neem mee...' en noem daarna een voorwerp. Na jou noemt een leerling jouw voorwerp plus een nieuwe voorwerp op. Zo wordt de lijst met spullen die meegaan steeds langer. Lukt het om de hele rij te onthouden?

## KLAPSPEL

Alle leerlingen zitten in een kring. Iedereen krijgt een nummer dat hij goed moet onthouden. Nu begint het spel. Iedereen slaat één keer met zijn handen op zijn dijbeen, klapt één keer voor zich in zijn handen en knipt één keer met de vingers van zijn linkerhand en daarna met zijn rechterhand. Eén leerling begint en noemt tijdens het knippen met zijn linkerhand zijn eigen nummer en met die van zijn rechterhand een ander nummer. De leerling die dat nummer heeft doet hetzelfde. Zo gaat het door. Bij dit spel moet iedereen dus goed opletten.

## IEDEREEN IS ANDERS

De kinderen gaan zonder te praten door elkaar heenlopen. Op een sein van de leraar zoeken de kinderen een partner, die in een bepaald opzicht een overeenkomst met hem heeft (denk aan dezelfde schoenen, dezelfde kleur ogen, dezelfde hobby etc.). De kinderen mogen hierbij niet praten, dus als ze in tweetallen bij elkaar staan, weten ze niet of ze elkaar op dezelfde overeenkomst hebben uitgekozen. Als iedereen een partner heeft gevonden, wisselen we uit welke overeenkomsten ze in gedachten hadden.

## DE WERELD OP ZIJN KOP

Het is de bedoeling dat de leerlingen het tegenovergestelde doen van wat de spelleider doet. Kies een leerling uit die spelleider wil zijn. Hij gaat voor de klas staan en mag beginnen. Gaat de spelleider staan, dan blijven de rest zitten. Lacht de leider, dan gaat de rest huilen etc.



# LUISTERVINKEN

De leerlingen liggen met hun hoofd op hun armen op tafel en hebben hun ogen dicht. Zij proberen in 3 minuten zoveel mogelijk geluiden in en vooral buiten het klaslokaal waar te nemen. Na 3 minuten schrijven zij zo snel mogelijk zoveel mogelijk dingen op die ze hebben gehoord. Degene met de langste lijst heeft gewonnen.

# ALFABET

Geef de leerlingen de opdracht dat ze, wanneer de timer begint met lopen, bij iedere letter van het alfabet één woord moeten zetten. Dit woord moet te maken hebben met het thema dat jij ze geeft. Denk aan; fruit, dieren, jongensnamen, meisjesnamen, landen, groentes, school, vakantie enzovoort. Bespreek aan het einde met de leerlingen welke woorden ze hebben gevonden. Wie bij de meeste letters een woord heeft gevonden die correct is, heeft gewonnen!

# COMPLIMENTEN NAAM

Geef iedere leerling een papier en een potlood of pen. Laat iedere leerling zijn naam opschrijven van boven naar beneden (kinderen met een korte naam kunnen hun naam nog een keer noteren of hun tweede naam gebruiken). Wanneer de leraar een startsein geeft, geef je het blad door aan je buurman of buurvrouw. Hij of zij schrijft bij de eerste letter een compliment die begint met de letter die genoteerd staat (vrolijk, slim, eerlijk, muzikaal etc.). Als het blad voldoende rond is geweest, krijgt iedereen zijn eigen blad terug en kun je kijken wat er bij jou opgeschreven is.

Je kunt dit spel ook nabespreken door de kinderen te laten reageren op hun complimenten. Met welke zijn ze erg blij of bij welk compliment zouden ze uitleg willen?

# DOORLOPENDE LIJN

Maak tweetallen. Geef elk tweetal een blad en een potlood. De tweetallen gaan samen één tekening maken. De tekening bestaat uit één doorlopende lijn. Eén leerling begint met het maken van de tekening. Het potlood mag dus niet van het papier raken, behalve wanneer de leerkracht in zijn of haar handen klapt. Als dat gebeurt dan geeft de eerste leerling het potlood aan de tweede leerling en gaat de tweede leerling verder met waar de lijn van de eerste leerling was geëindigd.

Laat de leerlingen de tekenen aan elkaar zien als ze af zijn.





# DWARRELEN

Laat de leerlingen in een kring zitten. Houd een papiertje in de lucht en laat het papier los terwijl je de naam van iemand in de kring noemt. Deze leerling staat op en probeert het papier te vangen. Wanneer dit gelukt is mag deze leerling het papier naar beneden laten vallen en een andere naam noemen.

# CATEGORIESPEL

Bij dit spel werken de kinderen in hun eigen groepje. Zorg dat elk groepje pen en papier krijgt. In het groepje wordt afgesproken wie er schrijft en wie er op de tijd let. De leerkracht noemt een categorie en vanaf dat moment gaat de klok lopen. Ieder groepje probeert zoveel mogelijk woorden uit deze categorie te bedenken en op te schrijven. Als de tijd voorbij is, leest ieder groepje op wat ze hebben bedacht. Hebben de andere groepjes dit woord ook opgeschreven, dan steken ze hun hand op.

Wie kan de meeste punten verzamelen?

- Enig groepje dat dit woord heeft: 3 punten
- Twee groepjes die dit woord hebben: 2 punten
- Meerdere groepjes met dit woord: 1 punt

Als een woord niet past in de categorie krijg je 0 punten.

# WIE BEN IK

Eén leerling komt naar voren en neemt een persoon of voorwerp in zijn hoofd. De andere kinderen mogen vragen stellen om er achter te komen wie of wat de persoon die vooraan staat in zijn hoofd heeft. De vragen mogen alleen met ja of nee te beantwoorden zijn.

# IN DE RIJ

Het doel van dit spel is om zo snel mogelijk tot de juiste rij te komen. De leerkracht geeft een opdracht. Denk aan; ga van groot naar klein staan of ga van jong naar oud staan kijkend naar de precieze geboortedatum. De leerlingen maken zo snel mogelijk een rij. Achteraf vertelt iedereen zijn antwoord en kijken we of de rij correct is.



# PUZZELLEN MET LETTERS

Iedere leerling krijgt een papiertje. Hierop schrijven ze allemaal vijf verschillende letters. Hierna vormen de leerlingen duo's. Ze schrijven de vijf letters die de ander heeft ook op hun eigen blaadje. Daarna begint het puzzelen. De leerlingen gaan samen in een afgesproken tijd zoveel mogelijk woorden maken met de letters die ze hebben. Als ze een overeenkomende letter hebben, mogen ze deze letter twee keer in een woord gebruiken. Als dit niet het geval is, mag je elke letter maar één keer gebruiken. Welk duo kan de meeste woorden maken? Let wel op of de leerlingen correcte spelling toepassen.

## DUO'S

De leerkracht schrijft de namen van alle leerlingen op briefjes of ijsstokjes en maakt doormiddel hiervan duo's. Deze leerlingen gaan bij elkaar zitten en schrijven zoveel mogelijk overeenkomsten op. Welk duo kan de meeste overeenkomsten bedenken?

## WAT BEN IK?

Kies een voorwerp uit de klas. De leerlingen moeten raden welk voorwerp jij in je hoofd hebt. Dit doen ze door vragen te stellen. De vragen mogen alleen met ja of nee beantwoord worden. Als je een wedstrijdelement wilt toevoegen, kun je van te voren afspreken hoeveel vragen de leerlingen mogen stellen. Winnen zij of win jij?

## STANDBEELDDANS

De leerkracht start de muziek. De leerlingen bewegen of dansen door de klas. Als de muziek stopt, worden de leerlingen een standbeeld. Wie er beweegt of te laat is, is af.

## VIER OP..

Alle leerlingen zitten op hun stoel in een kring. Iedereen mag opstaan op elk moment, maar niemand mag langer dan 5 seconden staan. Ook moeten er altijd precies vier personen staan. Lukt dit?



# ONTDOOIEN

De leerlingen gaan verspreid in de klas staan. Ze beginnen allemaal als standbeeld, want ze zijn bevroren. Na een tijdje vertelt de leerkracht dat één lichaamsdeel mag ontdooien. Dit kan een arm zijn, maar ook het hoofd. Dat lichaamsdeel mogen de leerlingen nu bewegen. Er komen steeds meer lichaamsdelen bij die worden ontdooid, maar er kunnen ook weer dingen bevroren. Wie lukt het om dit goed uit te voeren?

## WIE SPREEKT DE WAARHEID?

Drie leerlingen worden naar de gang gestuurd. Ze moeten iets bedenken dat één van hen echt heeft meegemaakt. De andere twee mogen dit niet hebben meegemaakt. Als ze terug in de klas komen, vertellen ze allemaal deze gebeurtenis zo echt mogelijk. De klas mag drie vragen stellen aan elke leerling. Kunnen ze erachter komen wie liegt?

Na de vragen, wordt er gestemd op de drie leerlingen. Wie de meeste stemmen krijgt, wordt gekozen als degene die de waarheid spreekt.

## 2 LEUGENS 1 WAARHEID

Alle leerlingen schrijven op een papiertje 2 leugens op en 1 ding dat waar is over zichzelf. Je kunt heel simpel denken zoals: 'ik kan piano spelen'. De leraar vraagt om de beurt een leerling naar voren die zijn drie stellingen mag vertellen. De rest van de klas mag raden welke van de drie stellingen waar is. Wie kan er het beste liegen?

## WOORDSLANG

**Variante 1:** ga in een kring zitten. Verzin een categorie zoals voedsel. Wijs iemand aan die begint met het noemen van een woord die past binnen de categorie. Degene die naast hem of haar zit betekent een woord dat begint met de letter waarop het woord van de vorige persoon eindigde (sla-appel-limoen etc.). Lukt het om de hele kring rond te gaan?

**Variante 2:** dit spel wordt gespeeld in je eigen groepje. Ieder groepje krijgt een papiertje en een potlood. Er wordt één schrijver aangewezen. De leerkracht geeft de leerlingen een categorie. De leerlingen gaan nu in hun eigen groepje een zo lang mogelijke woordslang maken die binnen het thema past. Het nieuwe woord moet dus altijd beginnen met de letter waarop het vorige woord eindigde.

