

## Spelletjes voor de eerste dag(en):

Enkele tips voor het uitleggen van een spel

1. Zorg dat je positieve aandacht krijgt: "*Weten jullie wat een heel leuk spel is?*", is beter dan "*Koppen dicht, want ik ga het volgende spel uitleggen!*". Zijn de kinderen erg onrustig, dan laat je ze zitten.
2. Zorg dat iedereen je kan zien en horen. Ga niet met je rug naar kinderen staan (bijvoorbeeld niet in het midden van een kring, maar in de kring zelf), en sta met je gezicht tegen de zon in (dan zien de kinderen je beter).
3. Ondersteun je uitleg met een voorbeeld: praatje-plaatje-daadje. Leg het kort uit, teken het voor, en doe het voor. Belangrijk voor het welslagen van de uitleg is de sfeer waarin je het brengt. Als je op een stoel zit en vraagt: "*Heeft er iemand zin in voetballen?*", zal het succes van het spel anders zijn dan wanneer je rennend binnenkomt met bal onder je arm en enthousiast gilt: "*We gaan voetballen, we gaan voetballen!*".
4. Als het een ingewikkeld spel is, leg dan alleen de basisregels uit. Laat het spel dan beginnen om het na enkele minuten af te breken (wanneer het duidelijk is dat iedereen het tot dusver begrepen heeft) en de rest van de regels in te voeren.
5. Maak duidelijk wat de grenzen zijn van het speelveld, waar je getikt of geraakt mag worden (afweerregels), waar je moet staan als je af bent, en dergelijke basisregels.

Als de groep in twee partijen gesplitst moet worden, laat dan de kinderen nooit zelf kiezen. Het gaat te langzaam, en is niet leuk voor degenen die het laatst gekozen worden. Er zijn tal van leuke creatieve wijzen om ploegen op te delen.

Het wordt extra gewaardeerd door de groep als je zelf ook meespeelt, maar doe dat alleen als je niet het risico loopt een kind onder de voet te lopen, of het spel niet meer goed overzien kan. Wees in ieder geval niet te competitief als je meedoet, het is namelijk erg leuk om de meester of juf af te gooien

### Spel 1:

De leerlingen zitten in een kring. Iemand staat in het midden van de kring met een opgerolde krant. In de kring begint iemand met het noemen van een naam van een medeleerling in de kring.

Op dat moment mag de 'mepper' de genoemde leerling met de krant op de knieën slaan. Het genoemde kind noemt zo snel mogelijk de naam van iemand anders in de kring. Lukt het niet voor de klap een naam te noemen, dan wordt het gemaakte kind de nieuwe 'mepper'.

### Spel 2:

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 in de kring is voordat de ballon de grond raakt.

### Spel 3:

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

**Spel 4:**

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 wegllopen. 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 heeft het een rot ei. Wanneer het kind wel iemand kan raken heeft degene die geraakt is een rot ei. Het is de bedoeling zo min mogelijk rotte eieren te halen.

**Spel 5:**

De kinderen krijgen allen evenveel kaarten, maakt niet uit of het kaartspel onvolledig is of niet. De leerkracht begint zich voor te stellen met bijvoorbeeld: ik heb bruin haar, ik heb een hond,... Wanneer een kind een gelijkenis vindt in de voorstelling met haar eigen leefwereld, gooit het een kaart neer en zegt wat de gelijkenis is... bijvoorbeeld: ik heb ook een hond. Het kind dat een gelijkenis heeft gevonden mag verder gaan.

**Spel 6:**

Ik draai rond

Iedere deelnemer krijgt een blaadje met de naam op van een andere deelnemer. De bedoeling is dat je na het startsein drie keer rond de persoon loopt wiens naam op jouw blaadje staat. (het probleem ligt hem en het feit dat iedereen dit moet doen)

**Spel 7:**

Spinnenweb

We verdelen ons in twee of meerdere ploegjes van minimum zes personen. Elk ploegje vormt een kring, iemand zegt een naam en gooit de bol wol naar die persoon maar blijft zelf ook een stukje wol vasthouden. Zo gaat dit een vooropgestelde tijd verder tot men een spinnenweb bekommt. Er zijn nu zoveel spinnenwebben als er ploegjes zijn. De strandbal wordt nu met behulp van het spinnenweb van het éne naar het andere ploegje gesmeten, de bal mag de grond niet raken. Spinnenwebben met leemten (personen wiens naam weinig vernoemd werden) hebben hier natuurlijk een nadeel. Spreek bijv. voor het spel af dat eerst iedereen een keer aan de beurt moet zijn voordat de bal een tweede keer naar iemand toe mag. Speel zelf ook mee zodat jij de bal naar een niet zo populair kind kan gooien.

**Spel 8:**

Stickerspel

Ik heb de kinderen op een stoel in een kring laten zitten. Iedereen noemde om de beurt zijn/haar naam, leeftijd en 1 hobby. Daarna stond midden in de kring een schoendoos met stickers met de namen van de kinderen. Eén iemand begon met een sticker uit de doos te halen en moest de juiste persoon erbij zoeken. Die plakte het zelf op zijn/haar shirt. Daarna was de beurt aan diegene met de sticker. Enzovoort.

**Spel 9:**

Bananenboom

De spelers staan in een kring, de armen ingehaakt. Een speler laat zich handen

terwijl hij wordt ondersteund door zijn burens en zegt: "Ik ben aapje BERT, ik hang in de bananenboom en ik gooi een banaan naar aapje JEF." Jef gaat op zijn beurt hangen en gooit een banaan naar een ander.

### **Spel 10:**

Handen voelen

De spelers worden verdeeld in twee gelijke groepen. Een groep vormt een cirkel, met de gezichten naar buiten en de ogen geblinddoekt. De andere spelers kiezen een partner en laten hun handen voelen. Na een tijdje laat men de handen los en de buitenste spelers geven hun handen willekeurig aan geblinddoekten. Wie voelt het eerst de handen van zijn/haar partner?

### **Spel 11:**

Ik ben

De veertieners staan in een grote cirkel. Om de beurt zegt men zijn naam. Tijdens de tweede beurt verzint ieder een beweging bij zijn naam. Daarna worden alle bewegingen eens heel groot gedaan. Vervolgens voeren we ze heel klein uit, tot we onze naam weglaten.

We spelen telefoontje door naar elkaar te telefoneren en elkaars bewegingen te gebruiken: Ik ben BERT [+beweging] en ik telefoneer naar THOMAS [+zijn beweging]. Nadien zonder praten. Kijken of dit lukt.

### **Spel 12:**

Ik zit in 't groen en ik hou van

Spelers zitten in cirkel op een stoel. Eén persoon staat in het midden. Er is één vrije stoel. De eerste speler links van de vrije stoel gaat op de stoel zitten en zegt: "Ik zit". Er is nu een andere stoel vrijgekomen. De speler links van deze stoel gaat erop zitten en zegt: "In't groen". Weer komt er een andere stoel vrij. De speler links ervan gaat erop zitten en zegt: "En ik hou van [naam]". De genoemde speler gaat op de vrijgekomen stoel zitten. Nu moet de speler in het midden proberen om te gaan zitten op de laatst vrijgekomen stoel vooraleer de eerste speler links erop gaat zitten en zegt: "Ik zit". Degene die niet kan gaan zitten komt in het midden.

### **Spel 13:**

Raad eens wie?

Loot een speler uit, die de ondervrager is. Het is de bedoeling dat hij gaat raden wie de schuldige is. Hij verlaat de kamer, waarna de rest van de groep een van hen als schuldige aanwijst.

Als de mysterieuze speler is aangewezen, wordt de ondervrager teruggeroepen in de kamer. Hij ondervraagt de deelnemers om beurten, om uit te vinden wie van hen de schuldige is.

De vragen hebben betrekking op het uiterlijk van de speler, maar alleen de antwoorden ja en nee zijn toegestaan. En let op, het is niet toegestaan om te vragen of het een meisje of een jongen is.

De ondervrager kan stukje bij beetje spelers uitsluiten die niet aan de criteria voldoen. Zo wordt de schuldige steeds meer geïsoleerd.

Na ondervrager heeft 2 x de kans om te raden wie het is, niet geraden dan moet hij nog een keer opnieuw.

### **Spel 14:**

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 krijgt die een zwarte veeg. Wanneer het kind wel iemand kan raken heeft degene die geraakt is een zwarte veeg. Het is de bedoeling zo min mogelijk zwarte vegen te halen.

### **Spel 15:**

Loot welke speler het tikken van de bom nadoet.

Hij gaat in kleermakerszit op de grond zitten en de anderen gaan in een kring om hem heen staan.

Hij doet de handen voor zijn gezicht en roept dan: "Daar gaan we!" Op dit teken geven de anderen de bal zo snel mogelijk rechtsom door.

Degene die het tikken van de bom nadoet telt hardop tot dertig. In tussentijd kan hij roepen "Andere kant op!" De deelnemers moeten de bal dan de andere kant op gooien.

Als hij bij vijfentwintig aankomt waarschuwt hij: "De bom gaat bijna af!" en bij dertig roept hij "BOM!"

Degene die op dat moment de bal heeft is af. Het spel gaat door tot er nog maar één deelnemer over is.

Spel 16:

### **Bumpiti Bump Bump Bump**

Een persoon in het midden. Deze kijkt iemand aan en zegt: 'Bumpiti Bump Bump Bump'. Die persoon noemt voor hij is uitgesproken de naam van de rechterbuur. Lukt dit niet tijdig dan gaat hij in de kring.

### **Spel 17:**

Uitbeelden van je naam iedere letter uitbeelden.