

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.



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 bv. 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?



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 gebeurt is mogen de twee kinderen weer binnenkomen en raden wat er veranderd is.



Iedereen is anders

De kinderen gaan zonder te praten door elkaar heen lopen. 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 o.i.d. 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 uitgekozen. Als iedereen een partner gevonden heeft, wisselen ze uit weke overeenkomst ze in gedachten hadden. Dit spel kan gepaard gaan met een nabespreking waarbij de verschillen besproken worden.



Psychiatertje

Een leuk dramaspelletje voor tussendoor is psychiatertje. 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 lichamelijk of geestelijk zijn. Een lichamelijke 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.



Complimentenspel

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.

Laat ieder kind op briefjes van gelijke kleur en formaat zijn of haar naam zetten en dit briefje gelijk opvouwen. Verzamel de lootjes in een hoge hoed of bak. Laat nu iedereen een lootje trekken en druk de kinderen op het hart om niet te zeggen wie er op hun lootje staat. Diegene die zichzelf heeft getrokken, mag opnieuw een lootje pakken. De kinderen moeten nu de hele dag onopvallend aardig doen tegen degene die ze getrokken hebben. Iedereen moet aan het einde van de dag raden wie extra aardig is geweest voor hem of haar.

Stiltespel

De kinderen zitten in de kring. De spelleidster verteld dat zij niet mogen praten, niet mogen lachen en zo min mogelijk moeten bewegen. Wie het niet meer volhoudt en graag zou willen praten of lopen, gaat naar de spelleidster toe. Dan krijgt hij een papiertje waarop staat hoelang hij stil is geweest. Het kind gaat dan naar de gang en kan daar even rustig met de andere kinderen, die daar misschien al staan, gaan praten. Het papiertje moet wel goed bewaard worden.

Op het startsein moet iedereen stil zijn. Nadat het grootste gedeelte van de kinderen op de gang staat, worden alle kinderen weer terug geroepen en gaan met hun papiertje weer op hun plaats zitten. De tijd kan bijgehouden worden op een scorebord in de klas. Een volgende keer kunnen de kinderen zien of zij hun tijd verbeterd hebben.

Nb. Na een aantal maal dit spel gespeeld te hebben kan de leerkracht ervoor kiezen om het kind met de beste tijd een beloning te geven. Dit bevordert de motivatie om de beste tijd 'neer te zetten'.



Krantenmeppenspel

De kinderen zitten in een kring, één kind (bv. Rob) staat in het midden. Rob heeft een opgerolde krant in de hand. De leidster noemt de naam van een ander kind (bv. 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).



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.



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 evt. bekend raken met de namen van nieuwe kinderen.



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.



Maatjes

Benodigde materialen: kaartjes met verschillende beesten erop geschreven of getekend
Organisatievorm: kinderen kunnen vrij rondlopen in de klas

Spelregels:

Ieder kind krijgt een kaartje waarop een beest staat geschreven of getekend. Van ieder beest zijn twee kaartjes. Na een teken gaan alle kinderen de beweging van dit beest uitbeelden en het geluid nabootsen wat dit beest maakt. Daarnaast moeten ze hun maatje zoeken dat hetzelfde dier uitbeeldt als zichzelf. Er mag dus wel geluid gemaakt worden maar de kinderen mogen niet met elkaar praten. Het spel kan ook gespeeld worden met liedjes, getallen, andere woorden enz



Nekdraaiingen

"Ga even lekker bij je tafel staan en laat je armen rustig langs je lichaam hangen. Sluit je ogen als je dat prettig vindt. Laat je armen nu rustig omhoog komen, helemaal gestrekt, met je handpalmen naar boven, en laat ze weer zakken. Laat nu je hoofd naar rechts naar beneden hangen, alsof je met je rechteroor je rechterschouder aanraakt. (vijf sec.).

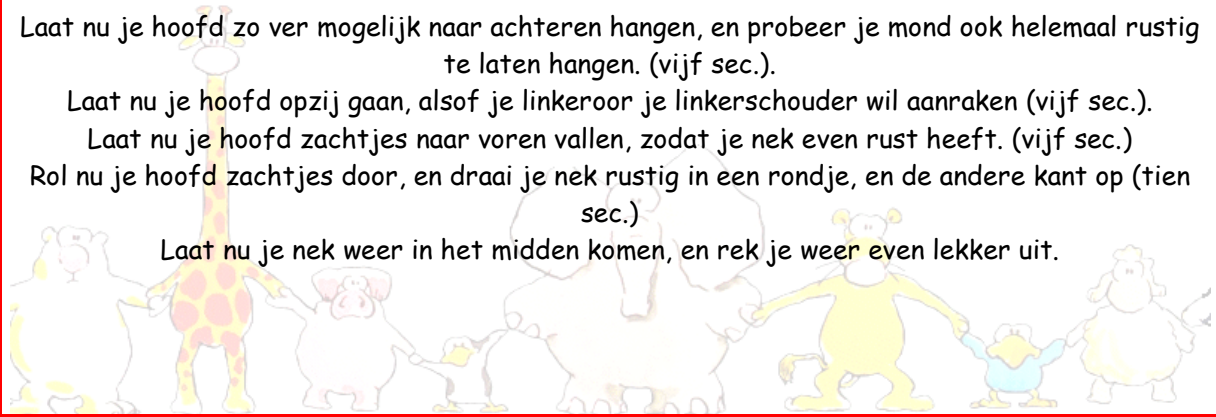
Laat nu je hoofd zo ver mogelijk naar achteren hangen, en probeer je mond ook helemaal rustig te laten hangen. (vijf sec.).

Laat nu je hoofd opzij gaan, alsof je linkeroor je linkerschouder wil aanraken (vijf sec.).

Laat nu je hoofd zachtjes naar voren vallen, zodat je nek even rust heeft. (vijf sec.)

Rol nu je hoofd zachtjes door, en draai je nek rustig in een rondje, en de andere kant op (tien sec.)

Laat nu je nek weer in het midden komen, en rek je weer even lekker uit.



Russische mars

Een aantal stoelen worden 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.



Knijpspel

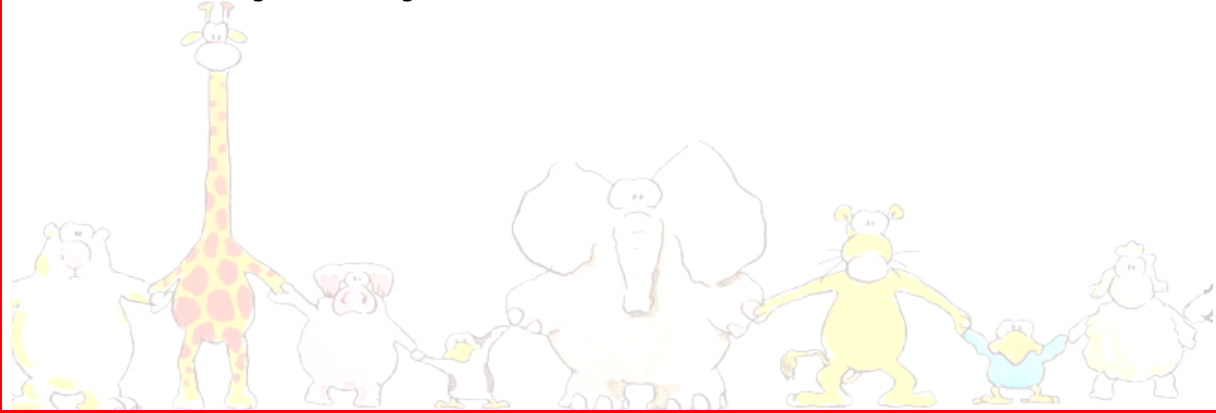
De kinderen zitten in een kring. Ze houden elkaars handen vast. Een kind begint met het doorgeven van een aantal zachte, maar duidelijk voelbare kneepjes. Het laatste kind noemt het aantal doorgegeven kneepjes. Contoleren bij het eerste kind of het goed was.

* Variatie: wanneer dit spel goed gespeeld wordt, kan men vanaf twee kanten kneepjes door laten geven.



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.



Moordenaartje

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.



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.



Juffrouw Steen

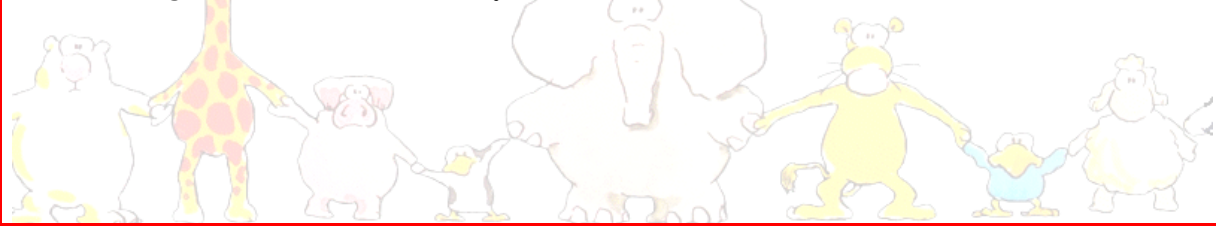
De spelers die naast elkaar op een rij staan, stellen een schoolklas voor. Ze hebben de handen netjes op de rug. Voor de rij staat één speler.

Dat is de 'juffrouw'. Deze juf staat met de rug naar de klas toe. De leerlingen geven achter hun rug een steen door. Plotseling draait de juffrouw zich om en blijven de kinderen doodstil staan.

De juf probeert dan te raden wie de steen heeft. Raadt ze goed, dan gebeurt er niets en gaat het spel weer gewoon verder, nadat ze zich weer met de rug naar de klas heeft gedraaid.

Raadt de juf fout, dan mag het kind dat de steen vast had een klas hoger. Dit betekent dat het kind een stapje achteruit mag doen. Dus van klas één naar klas twee. Wie op deze manier het eerste in de zesde klas zit, heeft gewonnen.

Het doorgeven wordt steeds moeilijker naarmate de kinderen verder van elkaar af staan.



Traversen

Twee rijen kinderen gaan tegenover elkaar staan. Ieder bekijkt degene die tegenover hem staat goed. Dan draait een rij zich om en verwisselen de leerlingen uit de andere rij iets aan hun kleding/uiterlijk. De leerlingen uit de eerste rij moeten ontdekken wat er veranderd is aan degene waar zij op moesten letten en zij moeten de veranderingen ongedaan maken. Daarna draait de tweede rij zich om en verwisselt de eerste rij van alles, enz.

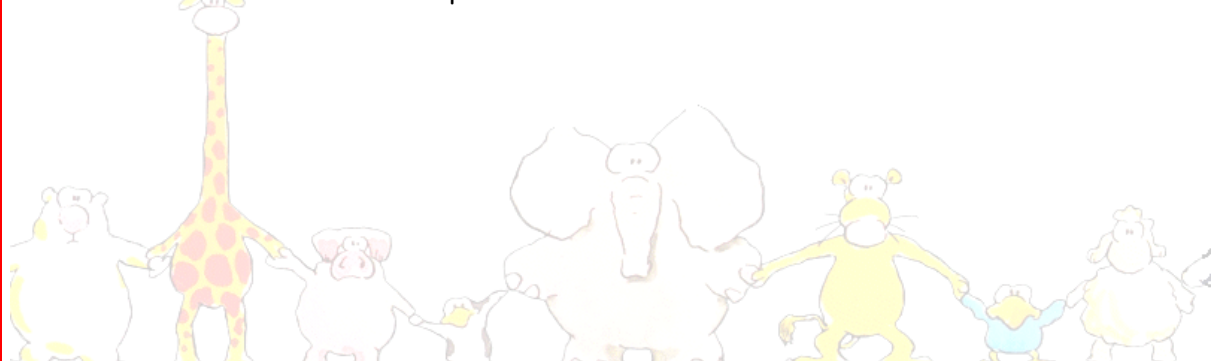
* Suggestie: Dit spel is ook klassikaal te spelen door een kind naar de gang te sturen, iets aan zichzelf te laten veranderen en weer binnen laten komen. De andere kinderen die òf in een kring òf op hun plaats zitten, moeten erachter komen wat het veranderd heeft aan zichzelf. Diegene die het geraden heeft mag dan naar de gang. Dit is qua tijd een korter spel.



Wie, wat, waar

Alle deelnemers staan in een kring. Iedereen vraagt aan zijn rechterbuurman hoe hij heet, of kijkt goed wie zijn rechterbuurman is. Die naam moeten de kinderen goed onthouden. Op een teken van de spelleider lopen de kinderen door de klas. Als de spelleider weer een teken geeft proberen de kinderen de kring te maken zoals hij was toen het spel begon.

* N.b.: dit is een leuk spel wanneer er nieuwe kinderen in de klas komen.



Doe-maar-na

De kinderen zitten op hun eigen plek in de klas. Eén kind staat op, voert een handeling uit in de klas (bijvoorbeeld het optillen van een potje en het weer neerzetten hiervan), waarna het weer gaat zitten en de naam van een ander kind opnoemt. Dit kind staat op, voert de handeling van het eerste kind uit en voegt hier een nieuwe handeling aan toe, gaat weer zitten en noemt de naam van een (derde) kind. Dit spel gaat door totdat iemand niet meer weet wat één van de handelingen was, of wanneer de handelingen in verkeerde volgorde worden verricht.

Dit spel is meerdere keren te spelen, waarbij men kan proberen het record van de beste keer te verbeteren.



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.



Schudden

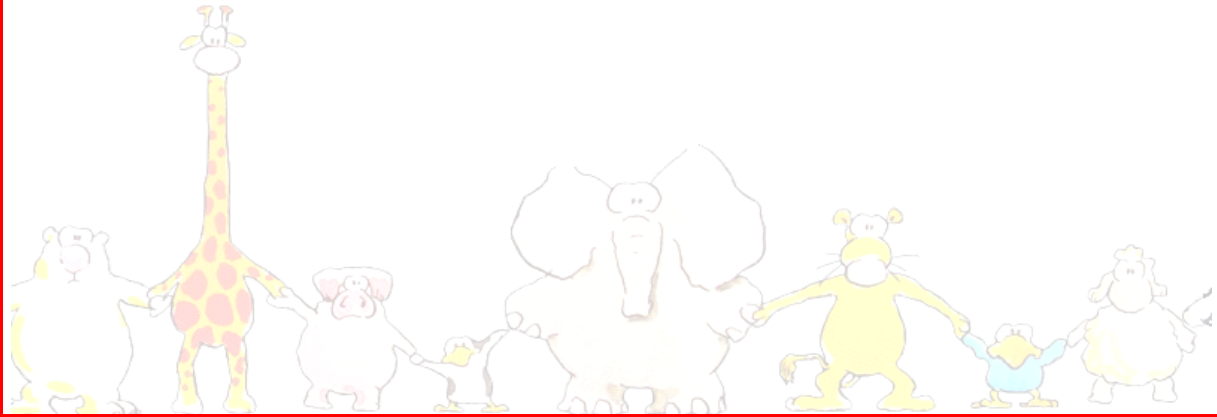
"Zoek een plekje in de klas waar je kunt staan zonder een ander te storen. Begin je polsen en handen los te schudden, zo zachtjes dat alle letters die je vandaag geschreven hebt, uit je vingers weg gaan..... laat nu niet alleen je handen, maar ook je armen schudden..... en laat ook je schouders meedoen..... Je hele lichaam mag mee doen met de schud oefening, vergeet je benen en je voeten niet.....

En ga maar weer terug naar je plaats."



Simon zegt

De spelleidster geeft snel achter elkaar opdrachten om de handen ergens neer te leggen: onder tafel, naast de tafel, op je voeten, in je la enz. Als zij zegt 'Simon zegt; handen onder tafel' en de opdracht wordt uitgevoerd, is het goed. Maar als zij zegt: 'handen onder tafel' en de opdracht wordt uitgevoerd, is degene die dat doet af. Net zolang doorgaan tot iedereen af is.



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, 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.

* 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.



Commando pinkelen

De spelleider zit zo dat iedereen hem goed kan zien. De spelleider kan de volgende commando's geven: commando hol, commando bol, commando plat, commando vlak en commando pinkelen. Bij commando hol leggen de kinderen de ruggen van hun handen op de tafel. Bij commando bol leggen zij hun handen met de vingers gekromd op de tafel. Commando plat leggen de kinderen hun handen plat op tafel. Bij commando vlak leggen de kinderen de zijkant van de handen op tafel, en bij commando pinkelen trommelen de spelers met de beide pinken op de 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 spelleider volgt de commando's zelf ook op, maar hij mag de spelers misleiden door andere handelingen uit te voeren dan de commando's die hij geeft. Bovendien mag hij ook op een andere manier de spelers misleiden, hij kan namelijk bol, plat, hol of pinkelen noemen zonder het commando erbij te noemen. In dit geval mag hij wel de handelingen uitvoeren, maar de spelers beslist niet. Zij mogen alleen een handeling uitvoeren wanneer er commando voor wordt gezegd.

Dierentemmers

De spelleider verdeelt de kinderen in groepjes en geeft elk groepje een diernaam, waarvan de kinderen het geluid kunnen nabootsen, bijvoorbeeld: kippen, honden, schapen, katten, kikkers en eenden. Zodra de dierentemmer roept: 'kippen' moeten alle kippen gaan kakelen. Wie iets anders roept of geluid maakt terwijl zijn dierengroep niet aan de beurt is, krijgt een strafpunt. Als de opdracht wèl goed wordt uitgevoerd verdient het groepje een punt.



Levende telefoon

De spelers gaan in een kring zitten. Eén krijgt een boodschap ingefluisterd. Die boodschap moet de hele kring doorgaan, zonder dat derden mogen horen wat er doorgegeven wordt. Eventueel kan de groep beloond worden bij het juist doorkomen van de boodschap.



Raden maar!

Eén kind gaat in het midden van de kring op zijn hurken zitten en sluit de ogen (evt. een blinddoek gebruiken). De spelleider wijst een aantal kinderen aan die één voor één rustig achter heteerste kind gaan zitten. Dit kind moet raden hoeveel kinderen achter hem zitten.



Opdrachtenspel

De kinderen zitten aan hun tafels. De spelleider geeft een meervoudige opdracht, bv.: "Sta op, loop naar de kast, pak daar een lijmpotje en leg die op mijn tafel". Noem een naam, nadat deze opdracht is gegeven. Dan blijft iedereen goed opletten. Als de opdracht goed is uitgevoerd mag dit kind een ander kind een opdracht geven. Bij alle kinderen wordt de opdracht vanzelfsprekend op het niveau van het kind gegeven, een kind met een zwak auditief geheugen krijgt een minder lange opdracht dan een kind met een goed geheugen. Langzamerhand kan men de opdrachten uitbreiden.



Tik, tik, wie ben ik?

Eén kind gaat in het midden van de kring op zijn knieën zitten, en sluit de ogen (evt. een blinddoek gebruiken). De spelleidster wijst één kind aan die achter het eerste kind gaat staan, deze op de rug tikt en zegt: 'tik, tik, tik, wie ben ik? Door het gericht luisteren naar de stem moet het kind raden wie er achter hem staat.



Watje blazen

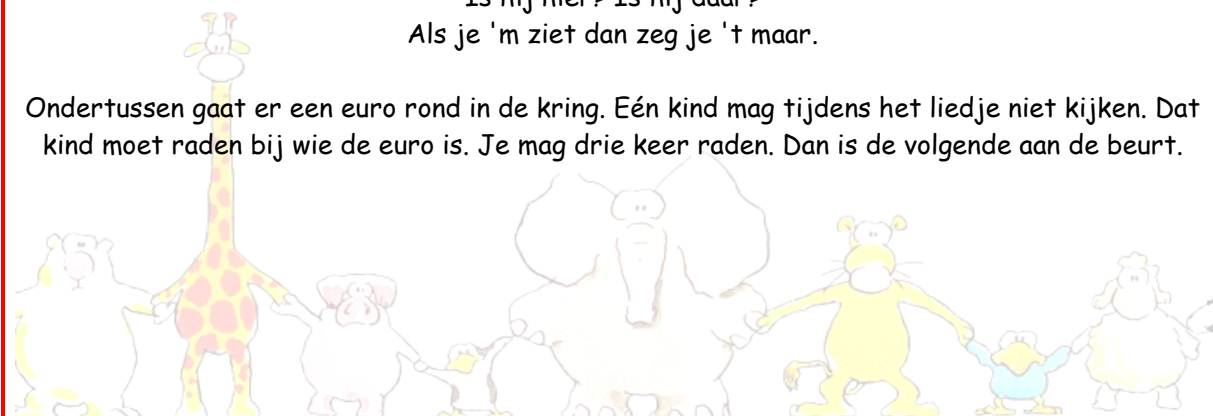
Alle spelers zitten om een tafel. In het midden wordt een plukje watten neergelegd. Op een startsein van de spelleider begint iedereen naar het watje te blazen. Dit watje mag niet tegen het lijf aankomen en het mag ook niet met de handen aangeraakt worden. Komt het toch tegen iemand aan, dan moet er een pand ingeleverd worden. Er kan ook van tevoren worden afgesproken dat iedereen die door het watje geraakt is niet verder mag spelen. Uiteindelijk houdt men een aantal sterke blazers over, die weer tegen elkaar moeten 'strijden'.



Ik heb een euro in mijn hand

Zing het liedje:
'K heb een euro in mijn hand,
die gaat reizen door het land.
Is hij hier? Is hij daar?
Als je 'm ziet dan zeg je 't maar.

Ondertussen gaat er een euro rond in de kring. Eén kind mag tijdens het liedje niet kijken. Dat kind moet raden bij wie de euro is. Je mag drie keer raden. Dan is de volgende aan de beurt.



Klaspelletje

Klap een ritme, de kinderen klappen mee. Verander het ritme langzaam en voeg er bewegingen aan toe, zoals handen op het hoofd, handen op de schouders, 3x klappen en weer opnieuw etc. De kinderen kunnen zo even hun energiek kwijt en het is een leuke activiteit om met de hele groep te doen. Misschien weten de kinderen ook leuke bewegingen?



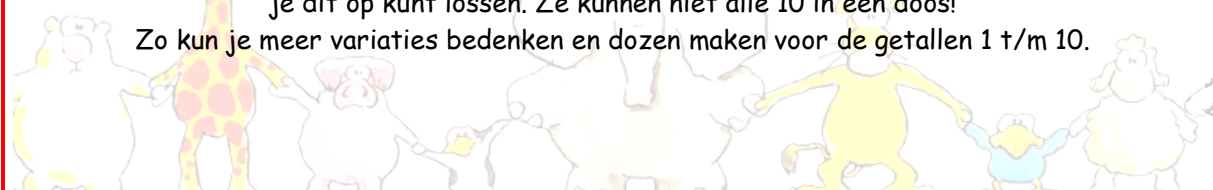
Getaldozen

Kies het getal waar je de getaldoos van wilt maken. In dit voorbeeld is dat 4. Neem een kleine schoendoos en teken hier vier stippen op met daarnaast het cijfer 4. Zoek kleine spullen om in de getaldoos te doen. Dit moeten er telkens 4 zijn: 4 kralen, 4 wasknijpers, 4 ballonnen, 4 kaartjes, 4 blokken enz.

Gooi de doos om in het midden van de kring. Laat een kind iets pakken en de dingen die hetzelfde zijn zoeken. Zo heb je er telkens 4.

Hoger niveau: Maak een doos van 4 en een doos van 6. Zorg ervoor dat er in de doos een paar dingen hetzelfde zijn, maar ook veel dingen anders. Stel: er zitten in beide dozen rietjes. Gooi beide dozen om op tafel. Nu heb je niet 4 of 6 rietjes, maar 10 rietjes!! Vraag de kinderen hoe je dit op kunt lossen. Ze kunnen niet alle 10 in één doos!

Zo kun je meer variaties bedenken en dozen maken voor de getallen 1 t/m 10.



Tellen met de trom

De leerkracht heeft de trom vast. De kinderen tellen mee op het ritme van de trom. Sla eerst telkens 5 keer. De kinderen tellen mee. Begin met een normaal tempo, sla daarna heel snel of heel langzaam, heel hard of heel zacht. Het tellen van de kinderen wordt daarop aangepast.

Daarna kun je tot 10 gaan tellen. Wanneer dat goed gaat tot 15 en misschien zelfs tot 20! Kunnen de kinderen ook afwisselend hard en zacht tellen? De 1 heel hard, de 2 zacht, de 3 hard, de 4 zacht enz.

Spelletje: de kinderen doen de ogen dicht. De leerkracht slaat een aantal keer op de trom. Hoe vaak is er geslagen?

