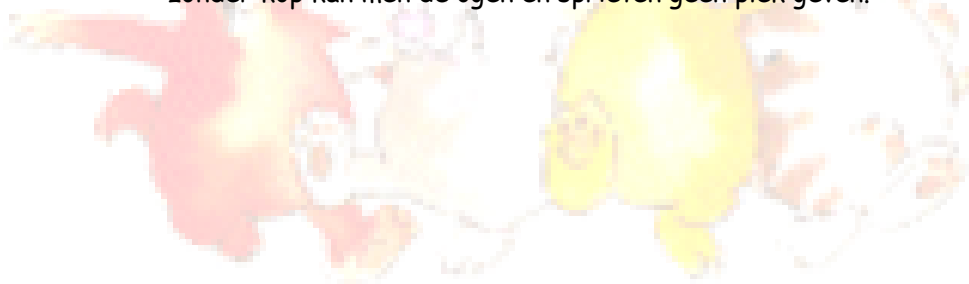


Dobbelkever

Dit spel is goed met z'n tweeën te spelen. Men kan echter ook kiezen voor een groepsvorm van bv. 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 voelsprieten twee maal een één. De ogen en voel-sprieten kan men niet tekenen voordat men de vijf heeft gegooid, want zonder kop kan men de ogen en sprieten geen plek geven.

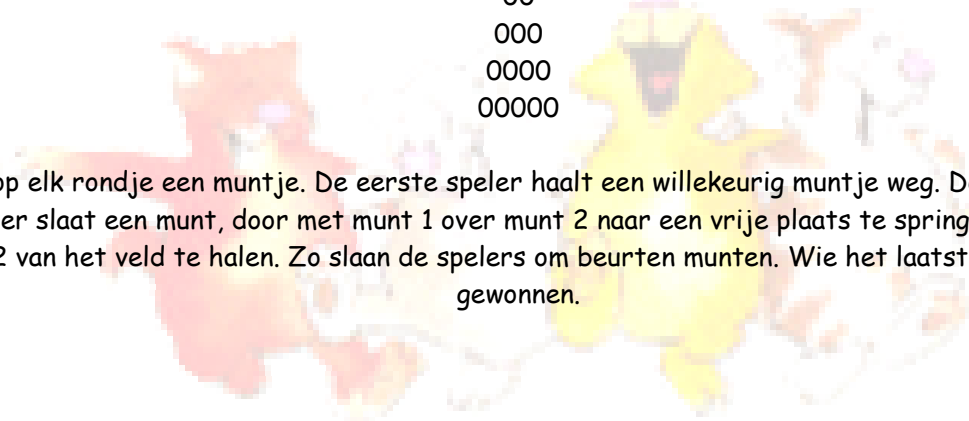


Driehoekslag

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.



Tekening in drieën

De spelers hebben allemaal een stuk tekenpapier voor zich liggen. Bovenaan het papier tekent iedereen een hoofd met ogen, neus, mond en alles wat men maar leuk vindt erop en eraan. Hoe meer, hoe beter. Eronder tekent men een hals. Nu wordt het papier zo omgevouwen dat er nog net een stukje hals te zien is, maar van het hoofd absoluut niets meer. Het papier wordt dan aan de buurman of buurvrouw doorgegeven. Iedereen heeft nu een papier met een hoofd van een ander erop getekend, maar weet niet hoe dit eruit ziet. Alleen het kleine stukje hals wijst aan waar het lijf aan vast moet komen.

Het lijf wordt nu getekend met de armen eraan. Er kan van alles getekend worden; kleding, versiering, gereedschap in de hand enz. Het kan een man, een vrouw of een kind zijn. Er moet met een paar lijntjes aangegeven worden waar de benen moeten komen. Hierna vouwt de speler het papier weer zo om dat de streepjes net te zien zijn. Nu wordt het papier weer verder doorgegeven en op het laatste stuk komt nu tenslotte de onderkant, de benen met wat men daar allemaal bij kan verzinnen. Iedereen die klaar is vouwt zijn papier helemaal dicht en geeft het voor de laatste maal door. Een verrassing voor wie het open mag vouwen.

Pim, pam, pet

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 voor komt krijgt 10 punten. Hebben meer kinderen hetzelfde woord dan krijg je maar 5 punten.

Pictionary

Het bekende spel kan ook heel makkelijk in de klas gespeeld worden. Hier zijn tal van varianten op te verzinnen.

Eén daarvan is om de klas in groepjes van 5 in te delen. Jij hebt een lijstje gemaakt van alle dingen die getekend moeten worden. Dan laat je de eerste van die groepjes naar jou toekomen en die laat je het woord lezen van jouw blaadje. Dan gaan ze vlot aan het werk (in hun eigen groepje ligt een stapel wit papier). Ze mogen dan niks zeggen, alleen tekenen.

Als dan in het groepje geraden is wat de bedoeling is, mag de volgende naar de leerkracht toegaan. Als dan het goede woord in het oor gefluisterd is, krijgen ze het volgende woord. De groep die dan als eerste door de rij met woorden heen is, heeft gewonnen.

Ook valt de groep in 4 à 5 teams in te delen welke dan om beurten een woord mogen tekenen en raden.

Luisterend tekenen

De spelleidster beschrijft een tekening die zij van tevoren op ruitjespapier heeft gezet (bv. een tekening op kopieerblad 3). 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. Wie ziet wat het wordt, mag het zeggen.

Bingo

Afhankelijk van het rekenniveau van de kinderen laat de leidster de kinderen 6-10 getallen onder de 20 opschrijven. Op het moment dat alle kinderen hiermee klaar zijn noemt de leidster de getallen in willekeurige volgorde op. Nadat zij een getal heeft opgenoemd, noteert zij deze zelf ook. Het kind wiens getallen allemaal zijn opgenoemd roept: 'BINGO' en is de winnaar.

- Variatie: men kan i.p.v. cijfers op te noemen ook sommen oplezen waarvan de uitkomst één van de getallen is die het kind heeft opgeschreven. Bv. $3 + 5 = 8$, $13 - 7 = 6$ enz.



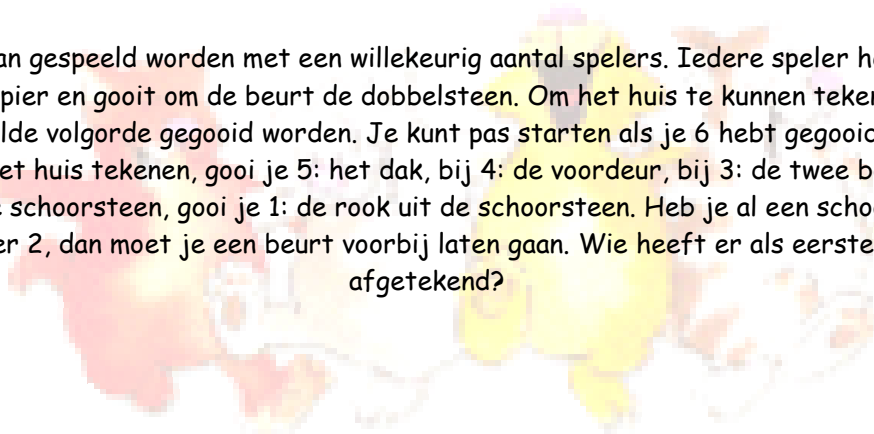
Boter, kaas en eieren

Teken een rooster van 3 bij 3 vakjes. De ene speler zet een kruisje in een van de vakjes, de ander een rondje. Om beurten zetten ze kruisjes en rondjes en proberen zo drie van hun eigen tekens op één rij te krijgen. Wie daarin het eerst slaagt, heeft gewonnen.



Huizen

Dit spel kan gespeeld worden met een willekeurig aantal spelers. Iedere speler heeft een potlood en papier en gooit om de beurt de dobbelsteen. Om het huis te kunnen tekenen moet er ook in bepaalde volgorde gegooid worden. Je kunt pas starten als je 6 hebt gegooid. Gooi je 6 dan mag je het huis tekenen, gooi je 5: het dak, bij 4: de voordeur, bij 3: de twee bovenramen, gooi je 2: de schoorsteen, gooi je 1: de rook uit de schoorsteen. Heb je al een schoorsteen en gooi je weer 2, dan moet je een beurt voorbij laten gaan. Wie heeft er als eerste zijn huis afgetekend?



Scrabble

De spelleider geeft een aantal letters met een waarde aan en schrijft deze op het bord.

Bijvoorbeeld: a = 2 b = 3

e = 1 k = 7

u = 5 m = 5

o = 3 n = 5

Hierna volgt de opdracht: maak zoveel mogelijk woordjes en bereken hiervan de waarde door de letters bij elkaar op te tellen.

Voorbeeld: bok = 13

kam = 14

mok = 15

Het woordje 'eb' is het goedkoopste (4 punten), wat is het duurste woord.

Eventuele opdrachten kunnen zijn: Wie maakt het duurste woord?

Wie maakt de meeste woorden?

Heeft degene die de meeste woorden heeft ook het hoogste aantal punten?

Maak een woord met de waarde 13

De wereld op z'n 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, gaan de kinderen huilen enz