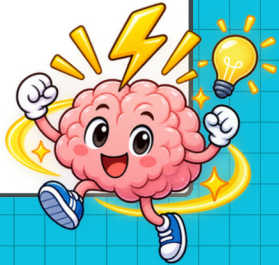




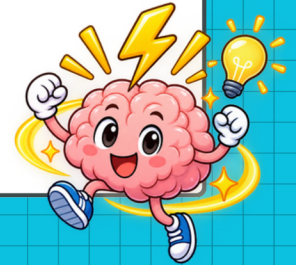
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



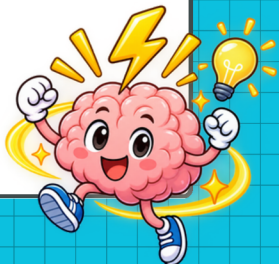
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



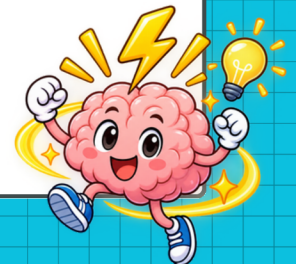
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



DOORFLUISTERSPEL



De kinderen zitten in een kring. Eén van hen verzint een leuke zin om door te fluisteren. De zin wordt helemaal rond gefluisterd.

Wat is er aan het einde nog van de zin overgebleven?

Variant is het doorgeven van een tekening, woord of vorm op elkaars rug.

MOORDENAARTJE



Eén kind gaat naar de gang. De andere kinderen staan in een kring en sluiten de ogen. De leerkracht geeft een leerling een tikje; dit is de moordenaar. Iedereen opent de ogen en de leerling komt weer binnen. De moordenaar kan kinderen laten neervallen door oogcontact te maken en te knipogen.

Het kind dat op de gang stond, moet raden wie de moordenaar is voor iedereen vermoord is.

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. Hij stuurt deze twee kinderen vervolgens even het lokaal uit en gaat daarna vijf dingen in de foto veranderen. Daarna mogen de twee kinderen weer binnenkomen en raden wat er veranderd is.

WIE IS HET?

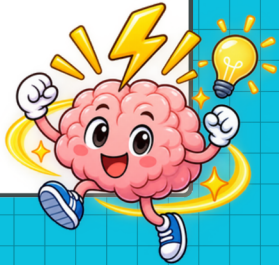


Eén kind komt voor de klas staan en neemt een kind uit de klas in gedachten. Alle andere kinderen staan op hun stoel. De kinderen mogen om de beurt vragen stellen die met "ja" of "nee" beantwoordt kunnen worden. Bv. "Is het een jongen?", "Heeft hij donker haar?". Kinderen die niet binnen de omschrijving passen gaan op hun stoel zitten, maar mogen nog wel mee raden. Uiteindelijk blijft er één kind over.



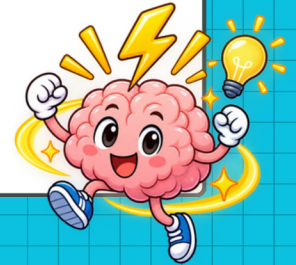
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



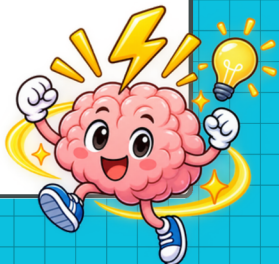
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



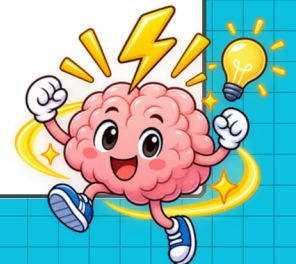
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



IK GA OP REIS (GEBAREN)



Speel het spel “ik ga op reis en neem mee” met de leerlingen.
Vertel dat we dit spel nu niet met woorden gaan doen, maar met gebaren.
Doe de eerste voor: ik ga op reis en ik neem mee. Vervolgens laat je zien wat je meeneemt, bv. een tandenborstel door een tandenpoetsgebaar te maken. Een kind zegt vervolgens: ik ga op reis en neem mee. Nu beeldt deze speler eerst de tandenborstel uit en laat vervolgens zien wat hij eraan toevoegt. Zo ga je de klas verder langs.

JUF ZEGT



Wanneer de leerkracht een bevel geeft voorafgegaan door ‘de meester/juf zegt’ (bv. 'Juf zegt: 'handen onder tafel)'), dan voeren de leerlingen dit uit. Bevelen niet voorafgegaan door ‘de meester/juf zegt’ (bv. 'handen onder tafel') worden niet uitgevoerd. Leerlingen die de actie toch uitvoeren, zijn af en gaan zitten. Tussendoor kan je het tempo opvoeren en de opdrachten complexer maken. Doe dit net zolang tot iedereen af is.

LEVENDE MEMORY



Er gaan twee kinderen de gang op. De kinderen in de klas vormen duo's. Zij spreken een gebaar af dat ze gebruiken als hun naam genoemd wordt.
De kinderen gaan achter hun stoel staan totdat ze geraden zijn.
Om de beurt worden er twee namen genoemd en zij doen de bewegingen.
Paren die geraden worden, gaan op hun stoel zitten.
Wie van de twee kinderen raadt de meeste paren?
Variant: maak geluiden i.p.v. gebaren.

DIERENSLANG

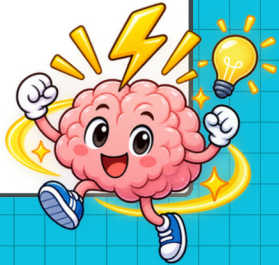


Iedereen staat achter zijn stoel. De eerste leerling zegt een dier.
De volgende leerling zoekt een dier dat begint met de laatste letter van het vorige dier.
Bv. giraf - fazant - teek - krokodil - ...
Als je geen dier meer weet of je zegt een dier dubbel, ben je af en ga je weer zitten.
Variant: gebruik groenten, fruit, landen,... in plaats van dieren.



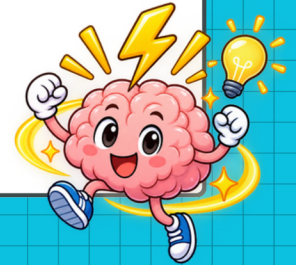
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



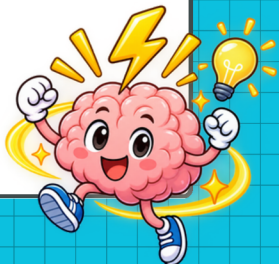
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



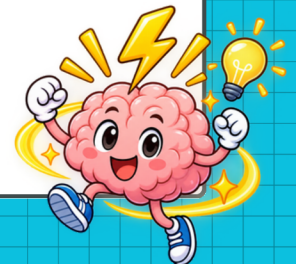
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



DIRIGENTJE



Een leerling gaat naar de gang.
Terwijl hij buiten is, kiezen de andere kinderen een geheime dirigent.
Deze maakt bewegingen en de andere kinderen doen hem stiekem na.
Kan de vrijwilliger raden wie de dirigent van de klas is?

VIER OP



Alle kinderen zitten op een stoel of op de grond.
Iedereen mag op elk moment opstaan, maar niemand mag langer dan 5 seconden achter elkaar blijven staan.
Elke speler mag zo vaak opstaan als hij wil.
De uitdaging is om altijd precies 4 staande mensen te hebben.

FRUITMAND



Maak een kring. Geef elke speler een fruitsoort (bij 12 spelers gebruik je 6 fruitsoorten). Laat de spelers eerst oefenen door bv. alle bananen van plaats te laten wisselen. De begeleider roept een fruitsoort, Mix of Milkshake. Bij fruit wisselen die spelers van plaats. Bij Mix schuift iedereen één plaats naar rechts. Bij Milkshake zoekt iedereen een nieuwe plek. De begeleider heeft geen stoel en probeert tijdens het wisselen een vrije stoel te bemachtigen. De speler zonder stoel, komt in de kring staan.

WOESH

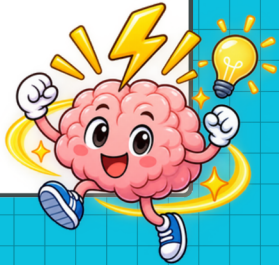


Maak een kring. De begeleider start met 'Woesh' en maakt een arm-beweging naar links. De Woesh wordt zo de kring rondgegeven. Oefen daarna ook naar rechts. Zodra dit vlot gaat, kunnen spelers tijdens hun beurt één van deze acties gebruiken: HO!: handen in de lucht. De Woesh gaat terug naar de vorige speler. ZAP!: maak een zapbeweging en stuur de Woesh naar iemand aan de overkant. FREAK OUT!: iedereen zoekt een nieuwe plek in de kring. De Woesh blijft bij jou.



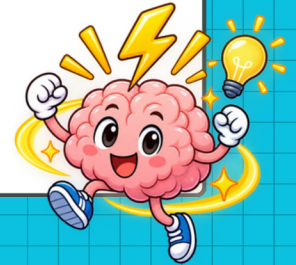
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



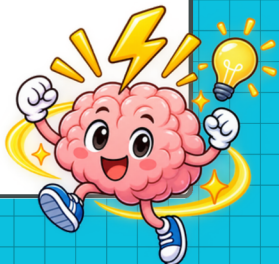
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



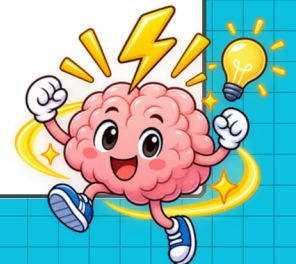
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



NAAM, PLAATS, HANDELSWAAR



De groep gaat in twee rijen tegenover elkaar zitten. Elk duo dat tegenover elkaar zit, krijgt een nummer. De begeleider noemt daarna een nummer en een letter, bijvoorbeeld 5A. De spelers met nummer 5 staan op en stellen zichzelf zo snel mogelijk voor met de letter A. Ze moeten hun naam, woonplaats en handelswaar zeggen.

Bijvoorbeeld: "Ik ben Arie uit Amsterdam en ik handel in Aardbeien."
Diegene die het als eerste goed doet, verdient een punt voor zijn groep.

OPBIEDEN



Verdeel de spelers in teams van 4 personen. De begeleider noemt een thema, bv. "Kleuren", "Kledingstukken", "Lichaamsdelen". De teams mogen nu overleggen hoeveel voorbeelden ze weten te noemen in 1 minuut. Team 1 zegt bv. "14 kleuren!". De andere teams mogen hier tegen opbieden (15 kleuren!) De hoogste bieder mag het spel spelen, slechts één speler doet het woord. Niet gelukt binnen 1 minuut, dan krijgen de andere teams een punt! Lukt het wel, dan krijgt het team zelf het punt.

SPIEGELEN MAAR



De leerlingen vormen duo's en gaan tegenover elkaar staan.
De ene leerling gaat een aantal bewegingen uitvoeren en de andere leerling doet alle bewegingen zo precies mogelijk na.
Op het teken van de leerkracht worden de rollen gewisseld.

KIWI, APPEL, BANAAN



Iedereen staat achter zijn stoel. De leerkracht gaat fruitsoorten opnoemen. Bij 3 fruitsoorten hoort een beweging. Probeer de juiste beweging zo snel mogelijk uit te voeren. Bij ander fruit dan kiwi, appel of banaan doe je niks. Als je een fout maakt, moet je terug gaan zitten.

Kiwi = naar voor en terug naar achter springen

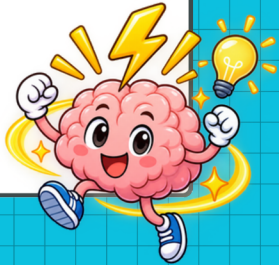
Appel = toertje ronddraaien

Banaan = naar links en naar rechts springen



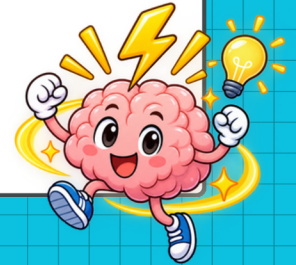
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



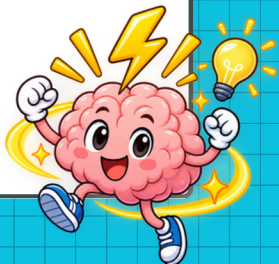
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



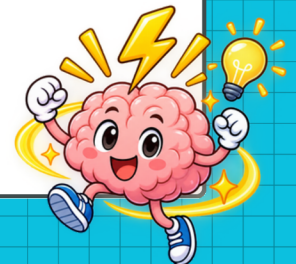
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



1, 2, TUUT



We gaan allemaal samen een maaltafel opzeggen. Bij elk veelvoud van de maaltafel wordt er "tuut" gezegd in plaats van het getal.

Als je toch het verboden getal zegt, ben je uit.

Bv. de maaltafel van 3

1, 2, tuut, 4, 5, tuut, 7, 8, tuut, 10, 11, tuut,...

Omgekeerd kan ook:

tuut, tuut, 3, tuut, tuut, 6, tuut, tuut, 9,...

KRIEBELESTAFETTE



Verdeel de klas in gelijke groepjes.

Alle groepjes gaan in een rij achter elkaar staan.

De achterste persoon krijgt een kaartje met een vorm of figuur op.

Hij tekent dit op de rug van de persoon voor hem. Dit wordt herhaald tot de eerste persoon weet wat de tekening is. Hij tekent dit op een papiertje.

Klopt het?

LOSSCHUDDEN



De leerlingen staan achter hun stoel.

De leerkracht zegt een lichaamsdeel dat iedereen gaat losschudden.

Bv. armen, heupen, benen, schouders, polsen,...

SCHAAR, STEEN, PAPIER



De leerkracht zet een timer van 5 minuten.

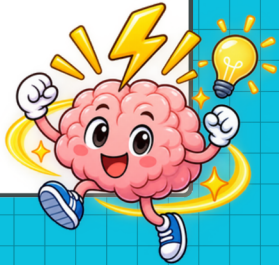
De leerlingen spelen per 2 schaar, steen, papier.

Ze houden zelf de score bij. Wie haalt de meeste punten?



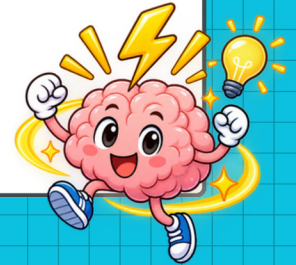
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



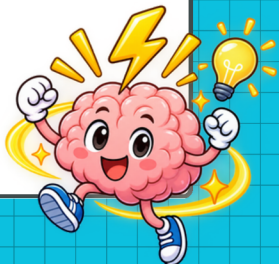
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



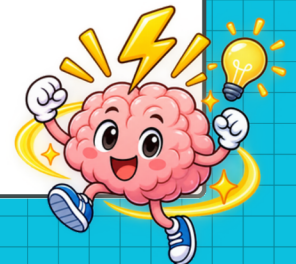
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



CIRKELS EN VIERKANTEN



De leerlingen nemen per twee een kladpapier.
De ene leerling is de cirkel, de andere het vierkant.
De leerlingen krijgen 2 minuten om samen een tekening te maken, maar ze mogen enkel cirkels en vierkanten tekenen.
Ze tekenen om de beurt.

SAMEN TELLEN



De leerkracht zegt 1, een leerling zegt 2, een andere leerling zegt 3,...
Echter, wanneer meerdere leerlingen het getal op hetzelfde moment zeggen, wordt er weer vanaf 1 gestart.
Het tellen gebeurt spontaan, zonder op voorhand afspraken te maken.
Spreek wel af tot hoeveel er geteld moet worden, bv. tot 10 of 20.

PICTIONARY



De leerkracht fluistert een woord in het oor van een leerling.
Deze leerling tekent het zo goed mogelijk op het bord.
De rest van de klas mag raden wat het is.
Wie het eerste juist raadt, mag de plaats innemen aan het bord.

HOGER - LAGER

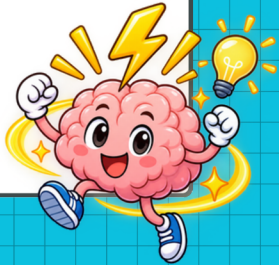


Een leerling gaat vooraan staan en noteert een cijfer op de achterkant van het bord. De andere leerlingen stellen om de beurt vragen over het cijfer om zo te weten te komen welk getal het is.
De klas mag enkel ja/nee-vragen stellen.
Bv. Is het getal hoger dan 700? Is het getal kleiner dan 500?



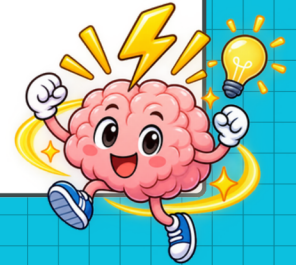
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



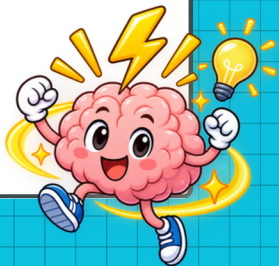
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



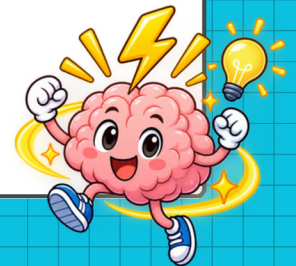
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



GALGJE



Iemand zet evenveel streepjes op het bord als letters in het woord.

Om de beurt zegt iemand een letter.

Als de letter juist is, wordt de letter op de juiste plaats(en) geschreven.

Als de letter fout is, komt er een streepje bij de galg.

Wie het woord raadt, mag een nieuw woord kiezen.

TOCHT DOOR DE KLAS



De leerlingen stappen rond in de klas. De leerkracht geeft opdrachten die zo snel mogelijk uitgevoerd moeten worden. Bv.:

Leg je oor op de bank.

Doe een kikker na.

Spring zo hoog je kan.

Raak het bord aan met je elleboog.

Draai 5 rondjes rond je vinger.

JUST DANCE



Dans met z'n allen op een liedje van Just Dance, te vinden op YouTube.

DOE WAT IK ZEG



Om de beurt zegt een leerling wat iedereen moet doen.

Bv. Raak je hoofd aan.

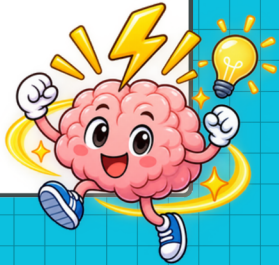
Terwijl hij dit zegt, raakt hij iets anders aan zodat het verwarrend is voor de andere leerlingen.

Het is de bedoeling dat de leerlingen doen wat hij zegt en niet wat hij doet. Wie het fout nadoet, is uit en gaat zitten.



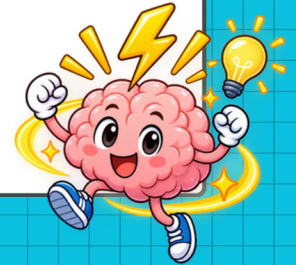
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



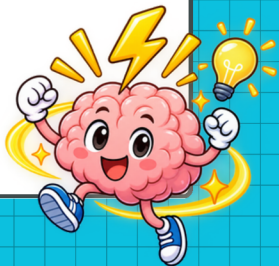
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



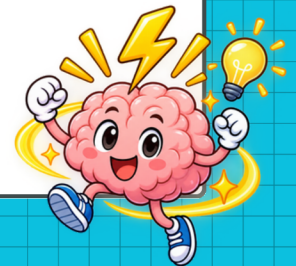
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



WOORDENSPEL



Teken 4 kolommen op het bord/op de wisbordjes (meisjesnaam, jongensnaam, dier, eten). De leerkracht kiest een letter.
De leerlingen schrijven zo snel mogelijk een woord in iedere kolom dat start met die letter. Klaar = vinger in de lucht steken.
Als er 3 vingers in de lucht zijn, stopt het spel en worden de antwoorden gecontroleerd. Deze 3 leerlingen krijgen punten.

5-4-3-2-1



Geef 5 verschillende opdrachten in de volgorde 5-4-3-2-1.
Bv. Spring 5 keer in de lucht, draai 4 keer rond je as, klap 3 keer in de handen, raak 2 keer de grond aan, ga 1 keer op je stoel staan.

YOGA



De leerkracht toont een afbeelding met verschillende yogaposes op.
De klas kiest 3 poses en voeren ze één voor één uit.
Luister naar de rustige muziek en adem in en uit.

GELUIDEN ONTHOUDEN

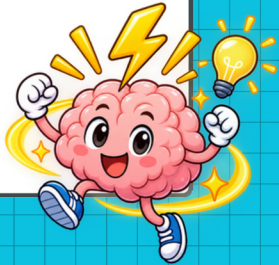


De leerlingen leggen hun hoofd op de bank en sluiten de ogen.
De spelleider maakt niet te snel achter elkaar een aantal geluiden met voorwerpen uit het lokaal (bv. op de verwarming tikken, een stoel schuiven, met de pen klikken,...).
Na afloop moet iedereen de geluiden die hij zich herinnert opschrijven.
Liefst in de juiste volgorde.



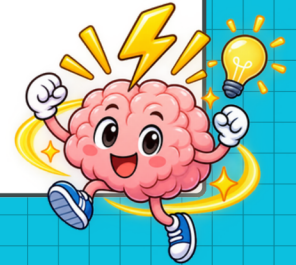
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



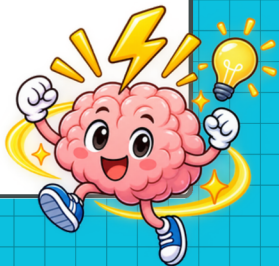
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



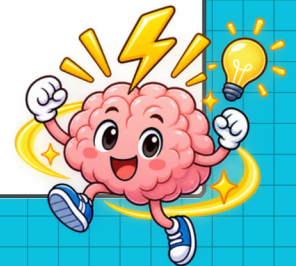
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



HANDJEKLAP



De leerlingen staan in een kring en leggen de handen op de handpalmen van de burens. Eén leerling klapt eenmaal op de hand van zijn buur. Die klap wordt doorgegeven. Als iemand twee keer klapt op de hand van zijn buur, verandert de richting. Als iemand drie keer klapt, wordt de volgende leerling in de rij overgeslagen.

Maak je een fout? Dan ben je uit, stap je uit de kring en wordt de kring kleiner.

COMMANDO PINKELEN



De leerlingen zitten aan hun bank. Op commando van de leerkracht moeten een aantal bewegingen gemaakt worden. Fout = uit. De bewegingen zijn:

PINKELEN: met beide wijsvingers op tafel tikken.

PLAT: handen plat op tafel leggen.

HOL: ruggen van de handen op tafel.

BOL: kromme vingers op tafel.

VLAK: zijkant van de handen op tafel.

BINGO



Iedereen schrijft 9 getallen onder de 25 op met een blauwe pen.

Nadien neemt iedereen een groene pen.

De leerkracht zegt telkens een getal.

Als het getal op jouw bingokaart staat, mag je het doorstrepen.

Wie alle 9 getallen heeft doorstreept, roept BINGO!

DE WERELD OP Z'N KOP



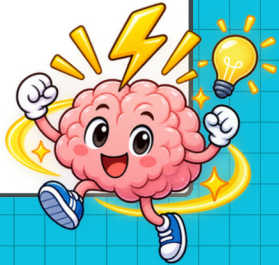
Het is de bedoeling dat de kinderen het tegenovergestelde doen van wat de leider doet. Gaat de leider staan, dan blijven de leerlingen zitten.

Gaat de leider lachen, dan gaan de leerlingen wenen,...



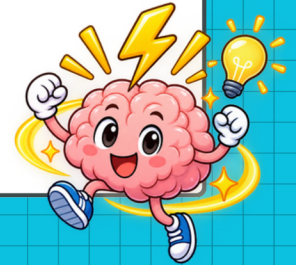
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



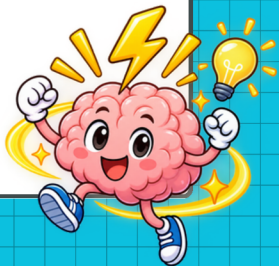
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



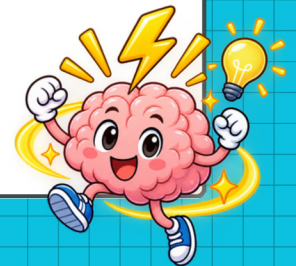
TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



TUSSENDOORTJES

bi.ba.boekenjuf



CASINO



De leerkracht toont een speelkaart.
De leerlingen staan recht als ze denken dat de volgende kaart hoger en
hurken wanneer ze denken dat het lager is.
Wie fout gokt, gaat zitten.

IK ZIE, IK ZIE...



Een leerling zegt: "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is..." en omschrijft
iets in de klas (kleur, vorm,...).
De andere leerlingen proberen te raden wat het is.

RITMES KLAPPEN



De leerkracht klapt een ritme en de leerlingen klappen het na.
Je kan het moeilijker maken door het langer te maken, meer variatie in
tempo,...

VASTGEPLAKT



De leerlingen wandelen door elkaar in de klas.
Wanneer de leerkracht een lichaamsdeel zegt, zetten ze zich snel per twee
en plakken dan met dat lichaamsdeel aan elkaar vast.



BEDANKT VOOR HET DOWNLOADEN VAN DIT DOCUMENT.

Fijn dat je dit materiaal wil gebruiken.

Delen met een foto op social media is lief!

Ik zou het leuk vinden dat je naar mijn site of Instagrampagina verwijst.

Het bestand namaken, verspreiden of verkopen onder een andere naam is niet toegestaan.

Veel plezier met de download.

Liefs, Inge

WOORDJE UITLEG

Dit document bevat 40 tussendoortjes voor in de klas.

Dubbelzijdig printen, lamineren en knippen.

BRONNEN

Dit is een verzameling van werkvormen die ik op verschillende websites terugvond. Ik bedacht ze niet zelf.



@bi.ba.boekenjuf



www.bi-ba-boekenjuf.be

