

Energizers Groep 1/2

In dit document zijn tal van energizers verzameld, specifiek voor Groep 1/2. Deze energizers zijn onderverdeeld in een aantal categorieën, namelijk:

- [Taal](#)
- [Beweging en ontspanning](#)
- [Geheugen en concentratie](#)
- [Kringspelletjes](#)
- [Telspelletjes](#)

Taal

Taal

Verhaaltje vertellen

Nodig: eventueel een boek.

De kinderen zitten op een stoel. Vertel dan een verhaal, maar spreek eerst af dat ze allemaal bij een bepaald woord moeten gaan staan. Vertel bijvoorbeeld een verhaal over Jip en Janneke en spreek af dat ze moeten gaan staan wanneer ze het woord Jip horen. Dit is voor 3-jarigen nog best moeilijk. Voor oudere kinderen is het moeilijker te maken door bijvoorbeeld af te spreken dat bij het woord Jip iedereen moet gaan staan en bij het woord Janneke iedereen in zijn handen moet klappen. Er zijn vele variaties mogelijk.

Taal

Wat een dierentuin

De leerkracht verdeelt de klas in een aantal groepjes, die elk van een andere dieren naam wordt voorzien (kippen, honden, leeuwen enz.). Als de leerkracht de naam roept van een dierengroep, mag deze zich laten horen. Zodra een groep het geluid maakt terwijl zij niet aan de beurt zijn, krijgen zij een strafpunt. Tip: Door het tempo steeds meer te verhogen, krijg je meer kans op fouten van de leerlingen.

Taal

Weet jij waar ik aan denk?

De leerkracht wijst een leerling aan die aan een voorwerp moet denken wat in de klas is terug te vinden. De leerling zegt daarna tegen de rest van de klas "Ik denk aan iets .. ik denk aan iets .. en het is ..." Hierna geeft de leerling een hint, waarna de anderen mogen gaan raden. Diegene die als eerste het goede voorwerp heeft geraden, mag verder gaan met het spel. Tip: Laat de leerling zeggen welk voorwerp hij/ zij heeft gekozen, om veranderingen gedurende het spel te voorkomen.

Taal

Wie heb ik in gedachten?

Alle kinderen gaan op hun stoel staan (dat vinden de kinderen al heel leuk). Neem een willekeurig kind in gedachten. Dan begin je: "Het kind dat ik in gedachten heb, heeft geen rode broek aan". Alle kinderen met een rode broek gaan zitten. En zo ga je verder, tot dat het kind dat je in gedachten hebt op stoel blijft staan en de rest zit. Je kan het hebben over de kleding, schoenen, jas, haren, broertjes/zusjes, leeftijd ed. (dit kan je ook combineren met een thema, bijv. kleding of tellen "hoeveel kinderen moeten er gaan zitten, ed.)

Taal

Kennismakingsspel

Je legt een kleed op de grond. Elk kind moet er een voorwerp(je) van zichzelf onderleggen. Bijvoorbeeld een haarknipje, kettinkje. Als ieder kind iets onder het kleed heeft gelegd (jij zelf ook) pakt het eerste kind zonder te kijken een voorwerp onder het kleed vandaan. Het kind moet iets vertellen zegt / raad van wie het is. Degene van wie het voorwerp is vertelt een aantal dingen over zichzelf zoals:

1. Naam
2. Woonplaats
3. Gezinssituatie
4. Hobby's
5. En iets over het voorwerp dat hij of zij onder het kleed gelegd heeft.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Beweging en ontspanning

Groeperen

De kinderen lopen door het lokaal en mogen elkaar niet hinderen. Als de leerkracht een getal noemt (2, 3, etc.) moeten de kinderen groepjes vormen van het genoemde aantal. Als iedereen in een groepje staat mogen ze weer vrij rondlopen en begint het spelletje opnieuw.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

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.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Iedereen is 'm

Na een paar rondjes iedereen is 'm zijn alle spelers vrolijk en vol energie. De spelers verspreiden zich. De grenzen van het speelveld worden vastgesteld en de spelers verspreiden zich binnen die grenzen. Iedereen is 'm. De spelleider vertelt de spelers dat iedereen tikker is. Als je getikt wordt, moet je als bevroren stil blijven staan in de houding waarin je werd getikt. De spelleider herinnert de spelers eraan dat er een verschil is tussen iemand tikken en getikt worden. Als jij iemand tikt, moet diegene bevroren, maar jij niet. Iedereen staat stil - behalve één. Wanneer er nog maar één speler over is die niet bevroren is, roept diegene "iedereen is 'm" en vervolgens beginnen alle spelers aan een nieuw rondje 'Iedereen is 'm'.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Figurenspeel

De kinderen lopen door de ruimte. Dan roept de spelleider een figuur dat de kinderen samen moeten maken zonder te praten, bijvoorbeeld een cirkel, drie cirkels, een vierkant, een driehoek, de letter A, het cijfer 10, etc.

Indien de groep te groot is, kan deze opdracht met de helft van de groep gedaan worden, zodat de kinderen die meedoen genoeg overzicht blijven houden. De andere helft van de groep krijgt een kijkopdracht. De kinderen moeten opletten hoe het vormen van een figuur telkens gaat.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Love tikkertje

De leerkracht wijst twee leerlingen aan die de tikkers zijn. Maar deze tikkers mogen niet afzonderlijk van elkaar gaan tikken, maar moeten elkaars hand vasthouden als echte 'lovers'.

De leerlingen die worden getikt gaan aan de kant staan, totdat er een tweede persoon wordt getikt. Op dat moment wordt er een tweede 'loverpaar' gevormd, die ook hand in hand gaan tikken enz.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Fruitmarkt

Alle kinderen zitten in een kring. Één van de kinderen heeft geen stoel en staat in het midden. Alle kinderen (ook het kind in het midden) krijgen de naam van een vrucht - afwisselend 'appel' of 'peer'. Het kind in het midden roept zijn naam en 'appel' of 'peer'. Dan moeten alle 'appels' of 'peren' opstaan en van plaats verwisselen. Ook het kind in het midden probeert een stoel te pakken te krijgen. Als er 'fruitsla' gezegd wordt, moeten alle kinderen opstaan en een andere stoel zoeken. Dit spel kan ook met 3 of 4 vruchten worden gespeeld.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Kat en muis

Één van de kinderen ligt opgerold met gesloten ogen in het midden van de kring. Het is een slapende kat. De andere kinderen zijn muizen die heel voorzichtig naar de kat lopen en hem aanraken. Opeens wordt de kat wakker en springt op om één van de muizen te vangen. De gevangen muis wordt dan de kat.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Het stoplicht

Materiaal: rood, geel, groen papier

De functie van het stoplicht en de kleuren worden besproken. Daarna mogen de kinderen door de klas lopen. Als de leerkracht het rode papier opsteekt, moeten de kinderen blijven staan. Bij het gele papier springen de kinderen op hun plaats. Bij groen mogen ze blijven lopen.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Ra, ra, ra, wie heeft de bal?

Één van de kinderen gaat voor de groep staan met de rug naar de groep toe. Dit kind krijgt de bal en gooit die over zijn hoofd zodat één van de kinderen in de groep hem kan vangen. Vervolgens houdt iedereen de handen achter de rug en doet net alsof hij een bal vasthoudt. De hele groep zint ' ra ra ra, wie heeft die mooie bal van goud '? Het kind dat de bal heeft geworpen draait zich om en raadt één keer wie de bal achter zijn rug heeft. Als het antwoord goed is, krijgt de werper nog een spelbeurt. Wanneer het kind niet goed heeft geraden mag het kind dat de bal heeft gevangen voor de groep gaan staan en de rol van werper overnemen.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Links en rechts

Één of twee kinderen krijgen een lintje om hun linkerpols gebonden.
De juf wijst de kinderen erop dat de arm met het lintje erop hun linkerarm is (een kruisje op hun linkerhand werkt ook prima).

De juf geeft opdrachten.

- Til je linkerarm op.
- Til je rechterarm op.
- Til je linkerbeen op.
- Til je rechterbeen op.
- Tik met je linkerhand op je hoofd.
- Tik met je rechterhand op je hoofd.
- Wijs met je linkerhand je buik aan.
- Wijs met je rechterhand je buik aan.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Ballon boog

De kinderen zitten in kleermakerszit in een kring. Één 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.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Vlottentocht (naar de overkant)

Materiaal: Vinyl matjes of bierviltjes...

Doel: Op het andere eiland geraken door de zee over te steken.

Hoe? Je geeft de kleuter 3 matjes en met behulp van die drie matjes moet hij aan de overkant geraken. De kleuter moet het achterste matje naar voor brengen. Voor oudere kleuters kan je twee matjes gebruiken.

Beweging en ontspanning

Ballonnenloop

Laat de kinderen tweetallen maken. Elk tweetal krijgt een ballon. De spelers moeten de ballon tussen hen in proberen te houden, zonder daarbij hun handen daarbij te gebruiken. Laat de tweetallen dit eerst op verschillende manieren uit proberen. Dit kan tussen voorhoofden, armen, ruggen of billen.

Stimuleer de spelers daarna om uit te zoeken welke bewegingen ze met z'n tweeën kunnen maken, terwijl de bal tussen een bepaalde plek van hun lijf zit. Kun je hurken, zitten, lopen, springen, op de bank staan o.i.d.? Geef verschillende mogelijkheden aan en laat de groepjes evt. hun vondsten aan elkaar zien en overnemen.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Vriezen en dooien

Alle spelers staan als bevroren in een kring. De spelleider zet de muziek aan en noemt steeds een lichaamsdeel dat ontdooit en nu vrij kan bewegen. Ieder beweegt op zijn eigen manier. De spelleider geeft in een rustig tempo steeds een nieuw lichaamsdeel 'vrij'. Er beweegt steeds meer. Geef op deze manier vijf lichaamsdelen aan, bijvoorbeeld vingers, handen, armen, benen en hoofd. Vervolgens gaat het vriezen, in omgekeerde volgorde bevriezen de verschillende bewegingen tot de spelers weer helemaal stil staan. Laat ze een nieuwe uitgangspositie kiezen, een andere houding en speel het spel opnieuw.

Variant: Laat de kleuters vertrekken vanuit verschillende starthoudingen.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Een diertje zijn

De kleuters lopen door elkaar. Als de leerkracht 1 keer in haar handen klapt zijn de kleuters een muis en maken zich klein en piepen. Stamp de juf met haar voeten dan zijn ze een olifant. Begint de juf te fluiten dan worden ze een vogeltje. En zo ga je verder.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Mamakip en haar kuikentjes

Alle kindjes staan in een rij. Het kindje dat vooraan in de rij staat is moeder kip. De andere kindjes zijn de kuikentjes. Als moeder kip zegt we vertrekken naar ...(boerderij,...) dan loopt mamakip in het rond, de kuikentjes volgen haar. Er is ook een papa kip die ergens in de buurt staat, als hij begint te kraaien moeten alle kuikentjes en mama kip weer naar hun beginplaats lopen en papa kip probeert een kuikentje te tikken. Het kuikentje dat getikt is wordt papakip.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

"siamese wissel"

per twee te spelen, duur: 3-5 minuten

de kleuters bewegen door de klas. Als de leidster klapt in haar handen, blijven ze stilstaan.

de kinderen krijgen dan de instructies hoe ze tegen elkaar moeten staan.

mogelijke opdrachten:

- met je voeten tegen die van een ander kind
- met je handen tegen die van een ander kind
- met je rug tegen die van een ander kind
- met je buik tegen die van een ander kind
- met je bips tegen die van een ander kind

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Levende memory

1 à 2 kleuters gaan op de gang, de anderen vormen groepjes van 2 en zoeken een gebaar. De kleuter(s) komen terug naar binnen en zoeken welk duo bij elkaar hoort.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Strek je benen!

Materiaal: een blinddoek

De kleuters zitten in een kring. Als de leidster met de duim naar boven wijst, gaan ze allemaal rechtop staan. Als de duim naar beneden wijst, gaan ze allemaal zitten.

Variatie: Als iedereen zit, wordt één kleuter geblinddoekt. De leidster wijst nu enkele keren naar boven En naar beneden. De geblinddoekte kleuter moet dan raden of de andere zitten of staan. Raadt de kleuter juist, dan krijgt hij een applaus.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Kinderen met ... gaan staan en ...

Alle kinderen zitten op hun stoel en jij geeft instructie;

- Kinderen met bruin haar gaan staan, tikken hun neus aan' en gaan dan weer zitten.
- Kinderen met en bril gaan staan, draaien een rondje om hun stoel' en gaan dan weer zitten.
- Kinderen met een spijkerbroek gaan staan, huppelen op hun plek en gaan dan weer zitten.
- Vele variaties zijn mogelijk.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Doorgeefbal

De kleuters vormen 2 even grote teams. Ze plaatsen zich op een paar cm afstand achter elkaar met iets gespreide benen. De spelleider geeft een bal aan de eerst van elk team. Op het startteken geeft de voorste de bal door aan zijn teamgenoot achter hem, die op zijn beurt de bal weer doorgeeft, enz. Als de bal in handen is van de laatste speler, rent die naar voren om de bal aan de eerst speler te geven. Het snelste team scoort een punt.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Rarara

Materiaal: een blinddoek
Één kleuter wordt geblinddoekt en staat met gespreide benen in het midden van de kring. De leidster duidt enkele kleuters aan. Die kruipen door de benen en gaan snel op hun plaats zitten. De geblinddoekte kleuter moet raden hoeveel kleuters er door zijn benen gekropen zijn.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Eend, eend, gans

Alle spelers staan in een kring opgesteld. Een speler stapt rond de kring en tikt een speler op zijn rug. Indien hij zegt 'eend', blijft deze speler gewoon staan. Als de speler 'gans' zegt tegen de persoon die hij aantikt, loopt hij weg, rond de kring. De 'gans' tracht de andere speler aan te tikken voordat deze zijn plaats inneemt in de kring.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Alle vogels vliegen

De juf tekent twee lijnen op de grond (ergens waar veel plaats is). De kleuters staan achter één lijn en de juf staat tussen de twee lijnen in. Wanneer ze roept "alle vogels vliegen!" moeten de kleuters zo snel mogelijk naar de andere lijn lopen en erachter gaan staan. De juf probeert de kleuters te tikken terwijl ze overlopen. De juf kan ook een dier of een voorwerp noemen dat niet vliegt, dan blijven de kleuters staan.

groep 1/2

Beweging en ontspanning

Reizigers op de trein

De kleuters zijn de reizigers. Je maakt een rechthoek met touw op de grond waar allen kleuters in kunnen. Dat is de trein. Als de juf zegt "in de trein" springen alle kleuters in de trein. Als de juf zegt "uit de trein" springen alle kleuters terug uit de trein. Je kunt de snelheid variëren.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

Geheugen en concentratie

Geheugenspel

Leerkracht kiest 5 leerlingen (afhankelijk van leeftijd kinderen) uit die voor de klas moeten staan. 1 leerling wordt de gang op gestuurd en de leerlingen voor de klas gaan in een andere volgorde staan (bijv. leerling 1 en 5 wisselen van plaats à maak het niet te moeilijk). De leerling die op de gang heeft gestaan moet vervolgens bedenken wat er in de volgorde is veranderd. Dit spel is ook met voorwerpen te spelen (wat is er weg?), of met ogen dicht voor iedereen in de klas.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

Schoenen raden

Een leerling moet goed kijken naar de schoenen van de kinderen. Een leerling gaat de klas uit. De andere kinderen doen hun schoenen uit en zetten die in het midden van de kring. De leerling komt terug en hij/zij moet iedereen de schoenen terug geven. Niemand mag lachen of praten. Hoeveel kinderen hebben de goede schoenen terug?

groep 1/2

Geheugen en concentratie

Geluiden raden

De kinderen zitten in de kring. Laat de kinderen een paar voorwerpen zien. De kinderen doen hun ogen dicht. Ze moeten wel doodstil zijn. Laat vervolgens de juf een voorwerp vallen. De kinderen moeten raden welk voorwerp gevallen is.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

Opsommen

Er liggen op een tafel 6 voorwerpen. De groep mag hier ca. 1 minuut naar kijken, daarna gaat er een doek over de voorwerpen. Wie heeft de meeste voorwerpen onthouden?

groep 1/2

Geheugen en concentratie

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 het eerste kind gaan zitten. Dit kind moet raden hoeveel kinderen achter hem zitten.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

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.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

Wat een dierentuin

De leerkracht verdeelt de klas in een aantal groepjes, die elk van een andere dieren naam wordt voorzien (kippen, honden, leeuwen enz.). Als de leerkracht de naam roept van een diergroep, mag deze zich laten horen. Zodra een groep het geluid maakt terwijl zij niet aan de beurt zijn, krijgen zij een strafpunt.
Tip: Door het tempo steeds meer te verhogen, krijg je meer kans op fouten van de leerlingen.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

Blinde detective

Één speler is geblinddoekt. Twee andere spelers ruilen iets met elkaar (een bril, schoenen,...). Daarna loopt iedereen rond en mag de geblinddoekte zijn blinddoek afdoen. Hoe lang duurt het eer hij ontdekt welke spelers hebben geruild?

Variante: de kinderen worden verdeeld in groepen van 3 à 4 kleuters. Elke groep moet 1 kledingstuk (binnen zijn eigen groepje) verwisselen. Een kleuter die even is weggegaan, moet raden wat er veranderd is.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

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.

Dit spel kan ook met andere tegenstellingen gespeeld worden.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

Abracadabra

De kinderen staan of zitten in een kring en één speler staat of zit in het midden. Deze speler is geblinddoekt. Op de grond naast hem ligt een voorwerp. De spelleider wijst iemand aan die moet proberen het voorwerp weg te halen zonder dat de speler in het midden iets merkt. De speler in het midden moet goed luisteren. Wanneer hij denkt een speler, die op weg is naar het voorwerp te horen, wijst hij in de richting waar hij het geluid hoort. Wijst hij inderdaad de naderende speler aan, dan moet die teruggaan en komt er een ander. De speler die uiteindelijk het doosje weghaalt komt in het midden.

groep 1/2

Geheugen en concentratie

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?

groep 1/2

Geheugen en concentratie

Ik ga op reis en ik neem mee

De juf zegt: 'Ik ga op reis en neem een koffer mee.' De kleuter naast de juf herhaalt die zin en voegt er iets aan toe. De volgende kleuter herhaalt het lijstje en voegt er 1 bij. Zo gaat de zin de kring rond. Wie iets vergeet, gaat in het midden van de kring staan. Wanneer een volgende kleuter iets vergeet, mag de kleuter in het midden van de kring op de plaats van deze kleuter gaan staan.

groep 1/2

Kringspelletjes

Kringspelletjes

Wie vangt de bal?

Nodig: een bal.

De kinderen staan in een wijde kring. Zeg dan bijvoorbeeld: 'Ik gooi de bal naar Frank.' Frank vangt de bal en gooit deze terug. Gooi daarna de bal naar een ander kind, nadat haar of zijn naam genoemd is. Geef zo alle kinderen een beurt. Als het voor de kinderen nog te moeilijk is om de bal te vangen, dan kan de bal natuurlijk ook gerold worden. Laat in dat geval de kinderen zitten in de kring.

groep 1/2

Kringspelletjes

Tik, tik, tik, wie ben ik?

Nodig: een blinddoek.

De kinderen zitten in een kring en 1 kind zit geblinddoekt in het midden. Een ander kind dat aangewezen wordt, gaat nu zachtjes naar het geblinddoekte kind en tikt op zijn rug, terwijl hij zegt: 'Tik, tik, tik, wie ben ik?' Wordt het de eerste keer goed geraden dan mag een ander kind op de rug van het geblinddoekte kind tikken. Wordt het niet goed geraden, dan mag het kind dat geblinddoekt was weer in de kring en het kind dat tikte krijgt de blinddoek om.

groep 1/2

Kringspelletjes

Wie is er weg?

Nodig: een laken.

De kinderen zitten in een wijde kring. Een kind gaat even in de gang. Een ander kind gaat in het midden van de kring zitten en krijgt een laken over zich heen zodat er niets meer van hem te zien is. Ook niet zijn voeten. Het kind dat op de gang staat mag weer binnenkomen en moet nu raden wie er onder het laken zit. Geef ieder kind een beurt. Probeer het laatste kind te foppen door wat kussens onder het laken te leggen.

groep 1/2

Kringspelletjes

Wat is weg?

Nodig: 4 alledaagse voorwerpen.

De kinderen zitten in een kring en in het midden liggen de 4 voorwerpen. Benoem ze alle 4 duidelijk. Zeg dan: 'Doe nu allemaal je ogen dicht, je mag niet kijken.' Haal vlug een voorwerp weg. 'Zo, nu mogen jullie weer kijken, en jij (wijs iemand aan) mag zeggen wat er weggehaald is.' Als het goed gaat en te gemakkelijk lijkt, leg er dan wat voorwerpen bij.

groep 1/2

Kringspelletjes

Wat voel ik daar?

Nodig: blinddoek.

De kinderen staan in een kring. Een kind krijgt een blinddoek om. Een ander kind wordt aangewezen en gaat voor het kind met de blinddoek staan, maar zegt niets. Het geblinddoekte kind moet nu door te voelen erachter zien te komen wie er voor hem staat.

groep 1/2

Kringspelletjes

Het telefoongesprek

De leerkracht start het spel door in het oor van een leerling een zin in te fluisteren. De leerling geeft deze zin (wederom fluisterend) door aan de volgende leerling. Is de zin op het einde nog exact hetzelfde als tijdens de start van dit spel?

groep 1/2

Kringspelletjes

Omschrijfspel

Leerkracht (of leerling) omschrijft een leerling of voorwerp of bekend persoon. Wie kan er raden wat de leerkracht in gedachten heeft? Kan variëren van appel (kleuters à kun je eten, fruit, steeltje, aan de boom enz. tot architect à beroep, tekenen belangrijk, huizen enz.).

groep 1/2

Kringspelletjes

Muzikantje

Stuur 1 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 enz.) terwijl de leerling moet ontdekken wie er steeds de beweging bedenkt/begint.

groep 1/2

Kringspelletjes

Wie is er het langste stil?

Samen met de leerlingen ga je een 'wedstrijd' houden welke leerling er het langste stil kan blijven.

Vaak ziet deze doelgroep het als een spel waarbij je als winnaar uit de bus kunt komen, terwijl de leerkracht het vaak als een moment van rust ervaart!

groep 1/2

Kringspelletjes

Koppelen

De spelleider fluistert telkens bij twee kinderen hetzelfde woord in het oor. Alle kinderen lopen door de ruimte en fluisteren hun woord, ze gaan op zoek naar hun partner die hetzelfde woord fluistert.

groep 1/2

Kringspelletjes

De wereld op z'n kop

Het is de bedoeling dat de leerlingen 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 huilen. Etc.

groep 1/2

Kringspelletjes

Dierentemmers

De spelleider verdeelt de kinderen in groepjes en geeft elk groepje een dierennaam, 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 wel goed wordt uitgevoerd verdient het groepje een punt.

groep 1/2

Kringspelletjes

Zitten of staan

Nodig: een blinddoek.

Alle kinderen zitten op de grond. U begint met: 'Als ik naar boven wijs gaan jullie allemaal staan en als ik naar beneden wijs gaan jullie allemaal zitten. Nu krijgt 1 kind een blinddoek om, nadat het gezien heeft dat iedereen zit. Wijs dan afwisselend enkele keren naar boven en naar beneden, waarop de andere kinderen gaan staan en zitten. Vraag het geblinddoekte kind: 'Wat denk je, zitten of staan ze allemaal?' Nadat hij heeft geraden, mag hij kijken of het goed was. Daarna mag een ander kind de blinddoek om.

groep 1/2

Kringspelletjes

Sleuteldief

De sleutelbos wordt door de leerkracht op een tafel van een leerling gelegd, die daardoor ook meteen de sleutelbewaarder is. Deze 'sleutelbewaarder' houdt zijn / haar ogen dicht en de oren open. Andere leerlingen mogen hierna proberen om de sleutelbos te 'stelen', zonder hierbij geluid te maken. Alleen wanneer de sleutelbewaarder de sleutels geluid hoort maken (!), roept deze SLEUTELDIEF! Wordt een dief betrapt, dan begint het spel opnieuw. Lukt het een dief om de sleutels te stelen, dan wordt deze dief de nieuwe sleutelbewaarder.

groep 1/2

Telspelletjes

Tospelletjes

Verboden getal

De kinderen tikken op de tafel of stoel, waarbij ze hardop meetellen. Na een paar keer oefenen (bijv. tellen tot 10) wordt een 'verboden' getal afgesproken. Dat getal mag bij het tellen NIET genoemd worden. Variatie; - meerdere getallen.

groep 1/2

Tospelletjes

Tospel

Niemand mag praten. De leerkracht tikt een aantal keren op de tafel. Meteen daarna steken de kinderen de vingers van het aantal tikken in de lucht. Wie het eerste was en het goed had en mag nu. Wie praat is af...

groep 1/2

Tospelletjes

Getalkaarten

Leg de getalkaarten 1 t/m 5 (of t/m 10) neer op de goede volgorde. Een kind doet zijn ogen dicht. Er wordt een getal uit de rij gehaald en de getallen worden tegen elkaar aangeschoven. Welk getal is er weg? Moeilijker: meerdere getallen weghalen.

groep 1/2

Tospelletjes

Vingers tellen

- Er worden groepjes gemaakt van 4 of 5 kinderen. De leerkracht noemt een getal tussen de vijf en de twintig (afhankelijk van het niveau van de leerlingen). De leerlingen moeten in hun groepje (zonder te praten) steeds op hetzelfde moment een aantal vingers naar elkaar opsteken. Deze opgestoken vingers moeten samen het door de leerkracht genoemde getal vormen. Is dit niet precies goed nemen alle leerlingen hun vingers terug en proberen het opnieuw (zonder te praten!) net zo lang tot er precies het genoemde getal gemaakt is.

groep 1/2

Tepelletjes

Luisterend tellen

De leerkracht maakt de leerlingen duidelijk dat het voor dit spel ontzettend stil moet en dat je goed naar elkaar moet luisteren. De leerkracht zegt 1, waarna een leerling reageert met 2, een andere leerling daarop weer 3 zegt en ga zo maar door. Echter, zodra twee of meerdere leerlingen tegelijkertijd een getal noemen stopt het spel en begint de leerkracht weer bij 1. De leerlingen moeten dit spelen zonder enig gemaakte afspraken!! Natuurlijk zal het een aantal keren gespeeld moeten worden, voordat de bedoeling helemaal duidelijk is.

groep 1/2