

### *(Energizers/spelletjes bovenbouw)*

Kies drie kinderen (tikers), zij komen voor de klas staan. Eén van hen roept '7-down'. De rest van de klas doet de ogen dicht en houdt hun hoofd naar beneden. De drie kinderen lopen rond door de klas en tikken alle drie één andere leerling aan. Als een leerling wordt aangetikt, steekt hij/zij een hand in de lucht, maar houdt de ogen gesloten. De drie 'tikers' gaan weer voor de klas staan en één van hen roept nu '7-up'. De kinderen in de klas doen hun ogen open. De drie getikte kinderen mogen nu raden wie hen heeft aangetikt. Goed geraden? Dan wisselt die leerling van rol met de tikker. Fout geraden? Dan blijft de tikker staan.

---

Alle leerlingen gaan staan als een standbeeld. Eén leerling is de museumbewaker en houdt alle standbeelden goed in de gaten. Maar let op! Als hij even niet oplet, komen de standbeelden in beweging en nemen ze een andere houding aan. Wordt een van de standbeelden betrappt door de museumbewaker terwijl hij beweegt? Dan is hij af en gaat hij zitten op zijn stoel. Welk standbeeld houdt het langst vol?

---

Alle kinderen gaan staan en als docent start de stopwatch (die de kinderen natuurlijk niet zien!). Als de kinderen denken dat de minuut voorbij is, gaan zij zitten. U houdt in de gaten wie er het dichtstbij de minuut was.

---

Wijs twee kinderen aan die het spel memory gaan spelen. Ze gaan even naar de gang, waardoor de rest van de klas tijd heeft om tweetallen te vormen. Ieder tweetal spreekt een beweging af. Gelukt? Laat dan ieder tweetal de beweging even voordoen (om dubbele setjes te voorkomen). De kinderen die op de gang stonden komen nu binnen en wijzen om de beurt een tweetal aan. Wordt je naam genoemd? Dan doe je de beweging voor. Is het een setje? Dan krijgt de speler één punt. Wie van de twee wint het spel memory?

---

Wijs één kind aan dat even naar de gang mag. Bespreek vervolgens met de rest van de klas wie de dirigent is. Hij of zij doet steeds een beweging (en geluid) voor, die de rest van de klas nadoet. Het kind dat op de gang stond komt terug de klas in en probeert te raden wie de dirigent is. Hij/zij krijgt hiervoor drie kansen...

---

Alle leerlingen gaan staan. Geef nu steeds een omschrijving. Bijvoorbeeld 'Hij/zij heeft een trui aan'. Alle leerlingen die geen trui aan hebben, gaan nu zitten. Wie blijft er uiteindelijk over en is nu spelleider? Ook leuk als variant: omschrijf een kind aan de hand van complimenten/goede eigenschappen. Bijvoorbeeld: Hij is erg goed in voetbal en is lief voor zijn jongere zusje. Kunnen de kinderen raden over wie het gaat?

---

---

Pak een voorwerp en laat het zien aan de klas. Stuur vervolgens één kind naar de gang. Laat een ander kind het voorwerp verstoppert. Het kind dat op de gang stond, komt weer terug en gaat op zoek naar het voorwerp. De klasgenoten helpen hem of haar door langzaam (ver weg) of snel (dichtbij!) op hun benen te trommelen.

---

Tel klassikaal tot 10. Maar let op! Zeggen twee (of meer) kinderen tegelijkertijd een getal? Dan begin je natuurlijk he-le-maal opnieuw. Wellicht ten overvloede: maar afspreken wie eerst iets gaat zeggen en wie daarna, dat telt natuurlijk niet.

---

Je gaat een gesprek voeren waarbij je om de beurt een zin zegt. Maar het eerste woord van elke zin moet elke keer beginnen met de eerstvolgende de letter uit het alfabet, bijv: Aardappels eet ik altijd als laatste. Boontjes lust ik niet. Citroensap doet mijn moeder daarover, enz. Wie lukt het om bij Z te komen?

---

De leerkracht schrijft 5 getallen op het bord en noemt een getal onder de 100. De kinderen moeten met de 5 getallen op het bord zo dicht mogelijk bij dat getal komen. Ze mogen aftrekken, optellen, vermenigvuldigen en delen.

---

De leerkracht noemt een som, bijv.  $2 \times 3 = 6$ . De volgende die aan de beurt is, begint een som met 6. En zo verder. Je mag optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen.

---

Met de bal. De leerkracht noemt een som en gooit de bal naar een kind. Hij geeft antwoord en gooit de bal weer terug.

---

Waar / niet waar: De leerkracht stelt een vraag. Is het antwoord waar dan gaan de leerlingen staan, is het antwoord niet waar dan blijven de leerlingen zitten.

---

Bij een idee/ module/ discussiepunt mag om de beurt eerst een "engel" het idee de hemel in prijzen en daarna een "duivel" het idee helemaal afkraken. Zo kom je op de positieve en negatieve punten van een idee.

---

Spiegelen. Probeer je maatje zo goed mogelijk te spiegelen.

---

De leerlingen voeren de opdrachten van de leerkracht uit, maar alleen als er 'commando' voor gezegd wordt.

---

Omgekeerde wereld: De leerlingen doen precies het omgekeerde van wat de leerkracht zegt. Dus als de leerkracht zeg: "armen omhoog" doe je je armen naar beneden.

---

De leerlingen gaan ergens in de klas staan. Op het teken van de leerkracht gaan ze in slow motion naar hun stoel. Wie het laatst zit heeft gewonnen, maar je mag niet stil staan.

---

---

Tijdens de les/ een vraag wordt er een bal gegooid. Degene met de bal moet het antwoord geven.

---

In groepjes maken de leerlingen zo snel mogelijk het figuur wat de leerkracht noemt.

---

Op een rij zetten. Leerling mag 1 minuut naar een aantal leerlingen op een rij kijken. Moet zich dan omdraaien. De volgorde verandert en daarna moet de leerling de volgorde weer juist maken.

---

Ogen dicht terwijl je maatje iets verandert. Daarna proberen te raden wat er veranderd is. Variant: Leerling gaat de gang op en raadt wat er in de klas veranderd is.

---

Wie roept mij? Leerling gaat met zijn rug naar de klas zitten en iemand anders noemt zijn naam, eventueel met een gek stemmetje. Hij moet raden wie dit is.

---

1 leerling tekent iets de andere proberen zo snel mogelijk te raden wat er getekend wordt.

---

De leerkracht stelt een vraag en per groepje worden zoveel mogelijk goede antwoorden opgeschreven. Vragen kunnen zijn: Wat is altijd rood? Wat is altijd groter dan een mens? enzovoort.

---

Teken een liedje: een leerling mag op het bord een titel van een liedje proberen te tekenen. Het groepje wat als eerste het liedje zingt, heeft gewonnen.

---

Djembe: Leg je handen op de tafel. De leerkracht leert een ritme aan. Dat tik je op de tafel en blijf je herhalen. De leerkracht probeert ondertussen je uit de concentratie te halen door andere ritmes te tikken. Ben je af stop je met tikken.

---

Spraakwaterval: De leerlingen krijgen 1 minuut om met elkaar te praten. Daarna moeten ze weer stil zijn en kan de les weer verder gaan.

---

Op tafel: laat de leerlingen de woorden eerst op tafel schrijven voor ze het in hun schrift schrijven.

---

Gekleurd: Laat de leerlingen een werkblad in hun werkboek maken waarbij ze elk woord een andere kleur geven.

---

Een zin schrijven. De zin is "Als ik een ... was, dan zou ik"..... Schrijf een spellingwoord op en de leerlingen bedenken het einde van de zin.

---

Laat de leerlingen woorden raden door middel van galgje. Dit kan op het bord of in tweetallen / teams.

---

---

Geen ja / nee. De leerkracht nodigt een leerling uit voor een gesprek maar het kind mag niet antwoorden met ja of nee.

---

Afkortingen: Bedenk nieuwe betekenissen voor bestaande afkortingen.

---

Speel een woordraadspelletje. Iemand omschrijft een woord en de rest moet raden welk woord het is. Varianten door woorden uit te beelden of ja nee vragen stellen om achter het woord te komen.

Pakkende openingszin:

1. Wie kent het spel .... (handen omhoog)
2. Wie vind dat spel leuk .... (handen omhoog)
3. Wie kan vertellen hoe dat spel werkt? (handen omhoog)
4. Uitleg spel (leerling)
5. Uitleg spel (leerkracht)

Energizers en spelletjes in de klas zorgen ervoor dat leerlingen met elkaar kennismaken. Ook krijg je de concentratie weer terug voor een les. Leerlingen leren met elkaar samen te werken door te overleggen en elkaar te vertrouwen. Het is een groepsspel waarbij iedereen betrokken is. En het zorgt voor ontspanning en rust in de klas.