De gekke 5 minuten

Opsporing verzocht
Vertel dat een kind uit de klas zoek is geraakt, bijv. in een winkel. De kinderen moeten de politie nu een nauwkeurige beschrijving van dat kind geven. Alle kinderen in de klas mogen elkaar goed bekijken. Dan sluiten ze de ogen. De leerkracht tikt één kind aan dat de klas verlaat. De kinderen mogen weer kijken. De leerkracht speelt nu de politie en stelt vragen: Hoe heet het verdwenen kind? Wat voor kleur trui heeft het aan? Wat voor schoenen? Draagt het een bril? Draagt het oorbellen? Hoe groot is het kind? etc. Als het kind goed genoeg beschreven is, mag het weer binnenkomen. Wat klopte en wat niet?

Wie is het?
Eén kind mag voor de klas komen staan en neemt een ander kind uit de klas in gedachten. De kinderen in de klas gaan achter hun stoel staan. Ze mogen vragen stellen die met ja en nee beantwoord kunnen worden, bijv. is het een jongen? Heeft hij een bril? Kinderen die niet binnen de beschrijving passen, gaan zitten, maar mogen nog wel mee blijven doen met het stellen van vragen. Uiteindelijk blijft er één kind over, dat het kind wat voor de klas staat in gedachten had.

Een geheimzinnige kwaal...
Twee kinderen gaan de klas uit, zij zijn de psychiaters en komen straks de klas in om vragen aan de groep te stellen.
De groep spreekt een kwaal af, bijv. bij elk antwoord krab je aan je neus, in elk antwoord verwerk je een kleur, je geeft geen antwoord op de vraag die je gesteld wordt, maar op de vraag die voorafgaand aan jouw vraag gesteld wordt, in elk antwoord verwerk je een naam etc.
De kinderen komen de klas in en stellen vragen (mogen overal over gaan). De kinderen antwoorden met hun kwaal. Kunnen de psychiaters de kwaal ontdekken?

Juffrouw Steen
De kinderen staan op een rij, met de handen op de rug. Voor de rij staat één kind, de juf, met de rug naar de rij toe. De kinderen in de rij geven achter hun rug een steen door. Plotseling draait de juf om en blijven de kinderen doodstil staan. De juf probeert te raden wie de steen heeft. Raadt ze fout, dan mag het kind dat de steen vastheeft een stap naar achter. Zo wordt het steeds moeilijker om de steen door te geven. Raadt de juf goed, gaat het spel gewoon verder en mag niemand een stap naar achter. Het kind dat het eerst 3 stappen naar achter heeft gezet, wint.

Variatie op 'Ik ga op reis en neem mee..."
We spelen dit spel met handelingen, dus niet met woorden. Het eerste kind mag een gebaar maken, ergens naartoe lopen etc. Het volgende kind doet dat na en voegt er iets aan toe. Het derde kind doet de handelingen van de eerste twee kinderen na en voegt er iets aan toe en zo verder. Hoe ver kan de klas komen, zonder een handeling te vergeten? Voorbeelden van handelingen: klappen, stampen, naar de deur lopen en die aantikken, een streep op het bord zetten, springen.

Commando handen in de lucht
De leerkracht geeft snel achter elkaar opdrachten die met de handen uit te voeren zijn, bijv. handen op tafel, handen op schoot, handen in de lucht, handen over elkaar, handen vast. Maar... de klas mag dit alleen uitvoeren als er 'commando' voor wordt gezegd. Dus

commando klappen, commando op tafel, commando in de lucht etc. Zegt de juf geen commando en doet een kind toch wat er gezegd wordt, dan is dat kind af.

Levend memory
Twee kinderen verlaten de klas. De overige kinderen zoeken iemand op om een duo mee te vormen en spreken een beweging af, bijv. 3 keer klappen, stampen, draaien met de handen. Kinderen die afgespproken hebben gaan achter hun stoel staan. Het tweetal komt terug de klas in en mag voorin de klas staan. Zij gaan nu tegen elkaar memory spelen. Speler 1 noemt een naam van een kind in de klas. Dat kind laat zijn/haar beweging zien. Dan noemt de speler de tweede naam. Dat kind laat zijn/haar beweging zien. Is dit hetzelfde? Zo ja, dan verdient speler 1 een punt en mag nog een keer raden, zo niet, dan wisselt de beurt. Duo's die geraden zijn gaan zitten.

Vriezen en dooien
De kinderen staan bevroren in de klas. De leerkracht zet muziek aan en noemt een lichaamsdeel dat ontdooid kan worden en dus mag bewegen. De rest van het lichaam is nog steeds bevroren. Er komen steeds meer lichaamsdelen bij die ontdooid mogen worden. Na 5 lichaamsdelen die bewegen bevriest iedereen weer en begint het spel opnieuw.

Wie is het langst stil?
Houd met de kinderen een wedstrijd wie het langst zijn mond kan houden. Vaak zien de kinderen dit als een spel waarbij iemand kan winnen, terwijl het voor jou een moment van rust is!

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, dan gaan de kinderen huilen etc.

Dansen in de spiegel
Alle kinderen zoeken een partner. Zet muziek aan. Het ene kind maakt bewegingen, het andere kind doet dat precies na. Het ziet er dan uit alsof je in een spiegel kijkt. Doe dit met een kind voor. Wissel na een tijdje van rol.

Wie staat er voor de klas?
De leerkracht zet een rij van bijv. 3 kinderen voor de klas. Alle kinderen in de klas kijken goed en doen vervolgens de ogen dicht. De leerkracht verandert de volgorde. De kinderen mogen weer kijken en raden hoe het eerst was. Maak het moeilijker door meer kinderen voor de klas te zetten.

Wat is er veranderd?
Zet 3 kinderen voor de klas, laat iedereen in de klas heel goed kijken. Dan doen de kinderen de ogen dicht en verander je iets aan de kinderen voor de klas, bijv. een mouw omhoog, haarband verwisselen, broekspijp oprollen etc. De kinderen mogen weer kijken en raden wat er veranderd is.

Telefoontje
De kinderen staan of zitten in de kring. De kinderen hebben de handen vast. Eén kind staat in het midden. Iemand in de kring zegt: ik telefoneer naar... (een naam). Vervolgens wordt de verbinding door het knijpen in elkaars hand doorgegeven. Wanneer degene naar wie gebeld

wordt een knijpje voelt, roept deze Tringgg, voordat degene in het midden van de kring de verbinding verbroken heeft door te zeggen waar de verbinding is.

Tel tot 20
Zonder afspraken te maken probeer je met de groep tot 20 te tellen. De kinderen mogen gewoon roepen, maar geen 2 getallen na elkaar roepen. Iemand roept 1, een ander reageert met 2 etc. Máár... wanneer er tegelijkertijd een getal geroepen wordt, begint het tellen weer opnieuw. Je zult zien dat dit nog lastig is!

Moordenaartje
Stuur iemand uit de klas en wijs een moordenaar aan. Deze mag d.m.v. knipogen kinderen "doden". Het kind komt weer terug de klas in en gaat in het midden van de kring staan. Wanneer de moordenaar naar jou knipoogt, val je dood. Kan het kind in de kring ontdekken wie de moordenaar is?

Dirigentje
Stuur iemand de klas uit. Wijs een dirigent aan. Deze mag bewegingen maken, de klas doet hem/haar na. Het kind komt terug en gaat midden in de kring staan. Kan hij/zij raden wie de dirigent is?

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.

Tik, tik, wie ben ik?
Eén kind doet de ogen dicht. Een ander kind tikt op de rug en zegt: "Tik, tik, wie ben ik?" Het kind moet raden wie het is. Goed geraden? nog een keer! Fout geraden? Het kind dat getikt heeft is aan de beurt.

Kleurenspelletje
De leerkracht noemt drie kleuren, bijv. blauw, groen en rood. De kinderen gaan in de klas op zoek naar iets wat deze kleur heeft. Dan gaan de kinderen in de kring zitten.
De leerkracht (en de kinderen) zingen:
(Een kleur, bijv:) Rood, rood, ik heb geen rood,
ik moet nog rood gaan zoeken,
hier in alle hoeken.
De leerkracht wijst een kind aan met een rood voorwerp. Dat kind noemt een kleur. Nu wordt het liedjes met die kleur erin gezongen. Het kind loopt ondertussen met zijn voorwerp in de hand door de kring. Bijv.
Blauw, blauw, ik heb geen blauw,
ik moet nog blauw gaan zoeken,
hier in alle hoeken.
Het kind dat in de kring loopt, wijst een kind aan met een blauw voorwerp. Dit kind gaat ook meelopen en mag de volgende kleur kiezen.

Ik zie, ik zie wat jij niet ziet
Kies iets wat in de klas staat en zeg de kleur. De kinderen raden wat je in gedachten hebt, door te vragen "Is het.....?"

Hoeveel kinderen zitten er achter je?
Eén kind gaat met de ogen dicht zitten. Andere kinderen kruipen er stilletjes achter. Hoeveel kinderen zitten er achter je? Dit spel kan ook gespeeld worden met bijv. pittenzakjes die achter een kind worden gelegd.

Liedjes raden
Klap, sla op de trom, neurie of zing op lalala een liedje wat de kinderen eerder geleerd hebben. Wie weet welk liedje het is? De kinderen vinden deze activiteit erg leuk en beginnen vaak uit zichzelf mee te zingen wanneer ze het lied herkennen.

Tellen
Tel de kinderen in de kring. Hoeveel kinderen zijn op school? Hoeveel kinderen zijn er niet?

Alle vogels vliegen
Vertel iets aan de kinderen over een woord of het thema waar je in de klas mee werkt. Is het waar wat je vertelt? Dan gaan de kinderen staan en fladderen ze met de armen. Is het onzin wat je vertelt? Dan blijven de kinderen zitten.
Voorbeeld: In de lente leggen de vogels een ei.
In de lente vallen de blaadjes van de bomen.
De kelder zit altijd boven in het huis. enz.

Wat is anders?
Eén kind gaat in het midden van de kring staan. Alle kinderen kijken goed hoe het kind eruit ziet. Dan gaat het kind naar de gang en veranderd iets aan zichzelf, bijv. veters los, trui binnenstebuiten, haar los of vast. Dan komt het kind weer terug in de kring en mogen de andere kinderen raden wat er veranderd is.
Of: meerdere kinderen op een rij in de kring. De kinderen nemen een houding aan, bijv. hand in de lucht, hand in de zak, voet omhoog, krom staan enz. De kinderen doen de ogen dicht. De kinderen in die in de kring staan veranderen één ding aan hun houding. Wat is veranderd?

De trein
Verdeel de kinderen in vijf groepen. Elke groep oefent zijn eigen woord om de trein vooruit te krijgen: choco - spaghetti - smeerkaas - limonade - ontbijt. Elke groep oefend om z'n woord uit te roepen tot het klinkt als één stem.
Leg uit dat iedereen de trein vooruit moet helpen. De groep die je aanwijst roept zijn naam vier maal.

De trein vertrekt, de leider loopt door het lokaal en zegt: tuut, tuut, daar is de trein. De trein komt het station binnen gereden. Vervolgens wijst de leider naar één groep en deze groep roept vier keer het woord. Dan vertelt de leider verder: instappen, er zijn nog plaatsen! We rijden tegen een berg omhoog. Weer wijst de leider een groep aan die vier keer het woord zegt. Ook deze groep mag instappen etc.

Wafwaf
Dit is een spannend sluipspel, waarbij jonge hondjes het bot van de waakhond proberen te

pakken.
Ga in een kring op de grond zitten. Wijs een waakhond aan. Deze gaat geblinddoekt in het midden van de kring zitten. Het is nacht en de waakhond waakt over een sappig bot.
Daag de "jonge hondjes" in de kring uit om geruisloos naar de waakhond te sluipen en het bot weg te pakken. Wanneer de waakhond iets hoort, wijst hij in die richting en blaft: wafwaf! Als hij rechtstreeks naar de sluipende hond wijst, moet deze weer terug in de kring gaan zitten.
Wie het bot in de wacht kan slepen, wordt de nieuwe waakhond en het spel begint van voren af aan.

Kikkers in de vijver
Dit spel is alleen geschikt voor in de speelzaal.
Leg een aantal matten neer. De kinderen lopen, springen, huppelen of "zwemmen" als kikkers door de zaal. Dit doen ze zolang er muziek speelt. Wanneer de muziek stopt, moeten alle kikkers zo snel mogelijk op een lelieblad gaan zitten (een mat). De kinderen moeten hierbij ruimte voor elkaar maken, omdat er minder matten zijn dan kinderen.
Neem elke volgende ronde één mat weg. Er moeten nu steeds meer kinderen op één mat. Lukt dit? Helpen de kinderen elkaar op de mat en maken ze ruimte voor elkaar? Kunnen alle kinderen op twee matten? Kunnen alle kinderen op één mat?
Het doel van dit spel is het bevorderen van de groepssfeer door samenwerking.

Groepsfoto
Wijs een fotograaf aan. De andere spelers gaan dicht bij elkaar staan voor de groepsfoto. Nadat de fotograaf de groep een tijdje goed heeft bekeken, wordt hij naar buiten gestuurd. Eén kind uit de klas verstopt zich vervolgens áchter de groep.
De fotograaf komt terug en moet raden wie er ontbreekt, vóór de groep hardop tot tien kan tellen. Als hij erin slaagt, mag jij de foto maken, zo niet, dan wordt er een nieuwe fotograaf gekozen voor de volgende fotosessie.

Ra, ra, ra, wie heeft de ring?
Nodig: een touw zo lang als de kring.
De kinderen zitten in de kring. Het touw loopt door de kring, over de schoot van elk kind. Eén kind staat in het midden. De kinderen nemen het touw voor zich losjes met beide handen vast, zodat ze een ring kunnen verschuiven. Ze schuiven hun handen heen en weer over het touw en geven ongemerkt de ring door.
De speler in het midden probeert te raden waar de ring is.

Dinges
De leerkracht fluistert een makkelijk woord in bij een kind, bijv. tafel, juf, kast, school, boterham.
Dit kind vertelt er iets over aan de groep, zónder het woord te noemen. De groep raadt welk woord het kind omschrijft. Wie het raadt is aan de beurt om het volgende woord te omschrijven.

Raad het beroep
Eén kind zit in het midden van de kring. Dit kind heeft een bepaald beroep in gedachten (of ingefluisterd gekregen door de leerkracht). De kinderen in de kring mogen vragen stellen. Het kind in het midden antwoord alleen met "ja" of "nee". Lukt het de kinderen het beroep te raden?
Mogelijke vragen:

- werk je met mensen?
- werk je buiten?
- heb je werkkleding?
- werk je met de computer?

Klapspelletje
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 engergie kwijt en het is een leuke activiteit om met de hele groep te doen. Misschien weten de kinderen ook leuke bewegingen?

Ik ga op reis en neem mee...
Een bekend spel waarbij je steeds meer woorden moet onthouden! Het eerste kind verzint iets wat mee op reis gaat, het tweede kind herhaalt wat het eerste kind zei en voegt hier zelf iets aan toe, het derde kind herhaalt wat het eerste en tweede kind zeiden en voegt hier iets aan toe etc. Hoe ver kunnen de kinderen komen?

Woordenschatspelletjes
Deze spelletjes werken alleen als je werkt met een methode zoals Met woorden in de weer, voor woordenschatonderwijs.

De vergeetachtige koning
1) Eén kind zit met een kroon op in de kring. Op de kroon staat een plaatje met een woord eronder (in dit voorbeeld een kikker). De koning is het woord vergeten en vraagt zijn bedienden hem te helpen. De bedienden zijn het zat dat de koning altijd woorden vergeet en willen de woorden alleen nog maar uitbeelden (zonder woorden of geluiden!). De koning vraagt: ".....(naam kind), wil je alsjeblieft zeggen welk woord ik kwijt ben?" Het kind gaat voor de koning staan en beeldt een kikker uit.

2) De koning heeft een plaatje van een woord op zijn kroon. De kinderen geven de koning aanwijzingen maar mogen het woord niet noemen! Ze moeten over het woord vertellen: het is groen, het is een dier, het kwaakt, het kan springen, het leeft in het water....

Get the picture
De leerkracht tekent een woord op het bord, de kinderen raden wat er getekend wordt.

Hints
De leerkacht beeldt iets uit, de kinderen raden wat het is. Later mogen de kinderen uitbeelden.

De bom
1) De bom gaat de kring rond, elk kind noemt een woord van de woordmuur.
2) Alle kinderen krijgen een plaatje van een woord. De bom gaat rond en de kinderen noemen hun woord.
3) De bom gaat de kring rond en de kinderen geven een omschrijving van een woord, bijv. van de kikker.

Renspel
Ga naar de speelzaal. Leg enkele woordkaartjes op de grond. Eén links tegen de muur, één

rechts en één in het midden. Geef een omschrijving. De kinderen rennen naar het plaatje wat erbij hoort.