



Activiteit: 'Rugtekenen'.

<b>Leerjaar</b>	1ste en 2de leerjaar
<b>Tijd</b>	10 minuten
<b>Materiaal</b>	Geen materiaal nodig.
<b>Opstelling</b>	De leerlingen staan per twee achter hun stoel.
<b>Verloop</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De ene leerling draait zich om en buigt lichtjes zijn/haar rug.</li><li>• De andere leerling tekent een voorwerp op de rug van zijn/haar buur. <i>Bv. een ster.</i></li><li>• De leerling probeert te raden welk voorwerp er getekend wordt.</li><li>• Wanneer het voorwerp geraden is, wisselen de leerlingen van rol.</li><li>• Dit kun je enkele keren laten herhalen.</li></ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Teken enkele voorwerpen voor op bord waaruit de leerlingen kunnen kiezen. <i>Bv. een ster, een bal, een vierkant, een boom, ...</i></li><li>• Doe de activiteit een eerste keer zelf voor met een leerling.</li></ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Je kunt deze activiteit ook gebruiken om de cijfers en (schrijf)letters in te oefenen. In dat geval laat je de leerlingen een cijfer of een (schrijf)letter op de rug van hun buur schrijven.</li><li>• Laat de leerlingen eens 'tekenen' met hun niet-schrijfhand. Zo wordt dit tussendoortje meteen een pak moeilijker.</li><li>• Je kunt de leerlingen ook op hun buik laten schrijven i.p.v. op hun rug.</li></ul>



Activiteit: 'Levend standbeeld'.

<b>Leerjaar</b>	1ste en 2de leerjaar
<b>Tijd</b>	5 minuten
<b>Materiaal</b>	Geen materiaal nodig.
<b>Opstelling</b>	De leerlingen staan verspreid in de klas of achter hun stoel.
<b>Verloop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De leerlingen staan stokstijf als een standbeeld.</li> <li>• De leerkracht zegt nu stap voor stap welke lichaamsdelen tot leven mogen komen. <i>Bv. vingers, handen, armen, ...</i></li> <li>• De leerkracht blijft lichaamsdelen opnoemen tot de standbeelden volledig tot leven gekomen zijn.</li> <li>• Laat de leerlingen nu even rondwandelen in de klas.</li> <li>• De leerkracht verandert de leerlingen opnieuw in een standbeeld.</li> <li>• Dit kun je enkele keren herhalen, telkens met andere lichaamsdelen of een andere volgorde van lichaamsdelen.</li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ter ondersteuning kun je zelf meespelen met de leerlingen. Zo toon je welke lichaamsdelen mogen bewegen en welke niet. <i>Bv. de vingers mogen bewegen, maar de armen niet.</i></li> <li>• Zeg af en toe eens een paar 'gekke' lichaamsdelen. <i>Bv. neus, oren, ...</i></li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je kunt deze activiteit ook 'omgekeerd' doen. De leerlingen stappen dan rond in de klas en worden langzaam een standbeeld. Je zegt dan telkens het lichaamsdeel dat niet meer mag bewegen.</li> </ul>



Activiteit: 'Zoekrobot'.

<b>Leerjaar</b>	1 <sup>ste</sup> en 2 <sup>de</sup> leerjaar
<b>Tijd</b>	10 minuten
<b>Materiaal</b>	Een voorwerp naar keuze om te verstoppen. <i>Bv. een bal.</i>
<b>Opstelling</b>	De leerlingen zitten op hun plaats.
<b>Verloop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kies samen met je leerlingen een voorwerp om te verstoppen in de klas. <i>Bv. een bal.</i></li> <li>• Eén leerling gaat op de gang staan.</li> <li>• Kies samen met de andere leerlingen een plaats om dit voorwerp te verstoppen. <i>Bv. achteraan in een kast.</i></li> <li>• Roep de leerling die op de gang staat terug binnen. Hij/zij moet nu zoeken waar het voorwerp verstopt is.</li> <li>• Deze leerling wordt 'de zoekrobot'. De andere leerlingen geven met 'biepsignalen' aan of de leerling dicht/ver van het voorwerp verwijderd is.</li> <li>• De leerlingen maken een traag biepend geluid als de leerling ver van het voorwerp staat en versnellen 'de bieep' als de leerling dicht in de buurt van het voorwerp komt.</li> <li>• Wanneer de leerling vlakbij het voorwerp staat, kun je de bieep vervangen door een aanhoudende 'biep' zonder tussenpozen.</li> <li>• Wanneer het voorwerp gevonden is, kies je een andere leerling om de zoekrobot te worden. Deze activiteit kun je enkele keren herhalen.</li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kies om te starten een groot voorwerp om te verstoppen. Dat is gemakkelijker. <i>Bv. een bal.</i></li> <li>• Wil je het wat moeilijker maken? Kies dan een kleiner voorwerp. <i>Bv. een balpen.</i></li> <li>• Geef in het begin zelf het ritme van 'de bieep' aan. Zo voorkom je dat de leerlingen allemaal een andere ritme aanhouden.</li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benoem een 'stoorzender' in de klas. Hij/zij geeft dan bewust een foute 'biep' aan om de zoekrobot in de war te brengen.</li> </ul>



Activiteit: 'Dirigentje'

<b>Leerjaar</b>	1 <sup>ste</sup> en 2 <sup>de</sup> leerjaar
<b>Tijd</b>	5 minuten
<b>Materiaal</b>	Geen materiaal nodig.
<b>Opstelling</b>	De leerlingen staan in een kring.
<b>Verloop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eén leerling verlaat de klas even en gaat in de gang staan.</li> <li>• De leerkracht duidt nu in de kring één dirigent aan.</li> <li>• Deze leerling doet een beweging voor die de andere leerlingen moeten nadoen.</li> <li>• Roep de leerling die in de gang staat terug binnen. Hij/zij komt nu in het midden van de kring staan.</li> <li>• Wanneer de dirigent van beweging verandert, doen de andere leerlingen de nieuwe beweging na. Dit wordt herhaald totdat de leerling in het midden weet wie de dirigent is.</li> <li>• Kies een nieuwe leerling om even in de gang te gaan staan en herhaal de activiteit.</li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geef de andere leerlingen de tip om niet heel de tijd naar de dirigent te kijken. Zo wordt het wat moeilijker voor de leerling die in het midden van de kring staat.</li> <li>• De eerste keer kun je jezelf als dirigent aanduiden. Zo maak je meteen de bedoeling van het tussendoortje duidelijk.</li> <li>• Wanneer de dirigent te lang dezelfde beweging aanhoudt, mag je deze even aansporen om van beweging te veranderen. (Zonder zijn/haar naam te noemen.)</li> <li>• Heeft de dirigent niet zoveel inspiratie? Geef dan wat suggesties tot bewegingen. <i>Bv. klappen in de handen, stampen met de voeten, dansen, ...</i></li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duid eens twee dirigenten aan i.p.v. één. Zo moet de leerling die in het midden staat twee 'daders' aanduiden.</li> </ul>



Activiteit: 'Het geluid'.

<b>Leerjaar</b>	1ste en 2de leerjaar
<b>Tijd</b>	10 minuten
<b>Materiaal</b>	Geen materiaal nodig.
<b>Opstelling</b>	De leerlingen stappen rond in de klas.
<b>Verloop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De leerlingen stappen rustig rond in de klas. Op het signaal van de leerkracht veranderen ze in iets.</li> <li>• "Jullie worden allemaal robotjes."</li> <li>• De leerlingen stappen nu rond als robotjes. Ze houden dit vol tot de leerkracht opnieuw het signaal geeft.</li> <li>• De leerling stappen nu terug normaal rond.</li> <li>• Herhaal deze activiteit, telkens met een ander dier/persoon waarin de leerlingen moeten veranderen. <i>Bv. een schaatser, een koorddanser, een voetballer, een hond, een krab, ...</i></li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kies een leuk/duidelijk geluid als signaal. <i>Bv. belletje, een slag op een tamboerijn, ...</i></li> <li>• Zet je leerlingen op weg door zelf de bewegingen voor te doen.</li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laat de leerlingen ook geluiden maken bij hun personage/dier.</li> <li>• Duid een leerling aan die jouw rol overneemt. Er zijn vast wel creatievelingen met leuke ideeën.</li> <li>• Stuur één leerling even naar buiten en spreek met de rest van de klasgroep een dier/personage af. De leerling komt terug naar binnen en moet proberen te raden als wat of wie de leerlingen rondstappen.</li> <li>• Laat de leerlingen hun ogen sluiten en tik één leerling op de schouder. Deze leerling is 'de mol' en zal de opdracht straks fout uitvoeren. <i>Bv. rondstappen als een krab i.p.v. een hond.</i> De andere leerlingen proberen te zoeken wie de mol is. (Terwijl ze hun bewegingen wel aanhouden.)</li> </ul>