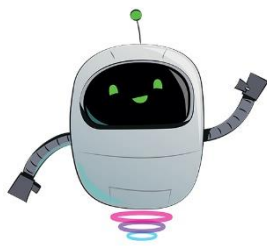


Activiteit: 'Bingel zegt!'

<b>Leerjaar</b>	3de – 4de leerjaar
<b>Tijd</b>	5 minuten
<b>Materiaal</b>	Geen materiaal nodig.
<b>Opstelling</b>	De leerlingen staan achter hun stoel.
<b>Verloop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De leerkracht zegt een opdracht die begint met 'Bingel zegt ... '.</li> <li>    ○ <i>Bv. Bingel zegt: spring in de lucht!</i></li> <li>• Eventueel kun je de activiteit voordoen voor de leerlingen.</li> <li>• De leerlingen blijven deze bewegingen doen tot de leerkracht stop zegt.</li> <li>    ○ <i>Bv. Bingel zegt: stop!</i></li> <li>• Vervolgens zegt de leerkracht een nieuwe opdracht.</li> <li>    ○ <i>Bv. Bingel zegt: stamp met je voeten op de grond.</i></li> <li>• De leerlingen mogen de opdracht enkel uitvoeren als de leerkracht de zin 'Bingel zegt' voor de opdracht zegt.</li> <li>• Geef dus ook 'foute' opdrachten zonder de zin 'Bingel zegt' ervoor.</li> <li>    ○ <i>Bv. Klap in je handen!</i></li> <li>• Leerlingen die deze opdracht wel uitvoeren, ondanks dat er geen 'Bingel zegt' aan vooraf ging, gaan zitten op hun stoel en vallen af.</li> <li>• Wissel willekeurig af tussen opdrachten met en zonder 'Bingel zegt' voor.</li> <li>• Doe dit tot er nog maar één leerling over blijft. Hij of zij is de winnaar van het spel.</li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doe zelf de bewegingen even voor nadat je de opdracht gezegd hebt.</li> <li>• Zet je leerlingen op het foute been door ook opdrachten voor te doen die niet beginnen met 'Bingel zegt'. Wedden dat sommigen erin trappen?</li> <li>• Laat in het begin de opdrachten vrij lang uitvoeren om zo voldoende tijd tussen de opdrachtzinnen te laten.</li> <li>• Naar het einde toe kun je de opdrachtzinnen sneller op elkaar laten volgen. Zo kun je vast enkele leerlingen foppen.</li> <li>• Mogelijke opdrachten: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (Bingel zegt:) Klap in je handen!</li> <li>○ (Bingel zegt:) Stamp met je voeten!</li> <li>○ (Bingel zegt:) Tik op je hoofd!</li> <li>○ (Bingel zegt:) Loop ter plaatse!</li> <li>○ (Bingel zegt:) Pompen!</li> <li>○ (Bingel zegt:) Spring op één been!</li> <li>○ (Bingel zegt:) Knip met je vingers!</li> <li>○ ...</li> </ul> </li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laat de winnaar van het tussendoortje jouw plaats innemen en opdrachten verzinnen voor zijn/haar klasgenoten.</li> </ul>



Activiteit: 'Fotograafje'.

<b>Leerjaar</b>	3de – 4de leerjaar
<b>Tijd</b>	10 minuten
<b>Materiaal</b>	Geen materiaal nodig.
<b>Opstelling</b>	De leerlingen staan voor het bord.
<b>Verloop</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle leerlingen gaan voor het bord staan en maken zich klaar om een groepsfoto te nemen.</li> <li>• Eén leerling mag van de klasgroep een denkbeeldige foto nemen. Hij/zij is de fotograaf.</li> <li>• Benadruk dat je leerlingen goed moeten onthouden in welke positie ze op de foto staan. <i>Bv. naast wie staan ze, wat is hun gelaatsuitdrukking, ...</i></li> <li>• Na het 'nemen' van de foto, gaat de fotograaf naar buiten.</li> <li>• De klasgroep beslist wat ze gaan veranderen aan hun foto. Let op: er mag maar één ding veranderd worden. <i>Bv. een leerling wisselt van plaats of doet zijn schoenen uit of ...</i></li> <li>• Alle andere leerlingen op de groepsfoto moeten in exact dezelfde positie blijven staan.</li> <li>• De leerkracht roept de fotograaf terug naar binnen. Hij/zij moet nu achterhalen wat er veranderd is aan de groepsfoto.</li> <li>• Dit kun je een paar keer herhalen, telkens met een andere leerling die voor fotograaf mag spelen.</li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Help je leerlingen de eerste keer door zelf een suggestie te doen bij het veranderen van de groepsfoto.</li> <li>• Neem ook eens een echte foto met je smartphone. Deze kun je nadien ophangen in de klas of op je blog plaatsen.</li> <li>• Mogelijke dingen die je aan de denkbeeldige foto kunt veranderen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Een leerling een extra kledingstuk laten aandoen.</li> <li>○ Een leerling een kledingstuk laten uitdoen.</li> <li>○ Een leerling van plaats wisselen.</li> <li>○ Een leerling wegnemen van de foto en zich in de klas laten verstoppen.</li> <li>○ Een leerling zijn gelaatsuitdrukking extreem laten veranderen (bv. heel boos kijken).</li> <li>○ ...</li> </ul> </li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je kunt deze activiteit moeilijker maken door meer dan één ding aan de groepsfoto te veranderen.</li> </ul>



Activiteit: 'Slaapstand'.

<b>Leerjaar</b>	3de – 4de leerjaar
<b>Tijd</b>	5 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 rond in de klas als robotjes. Verwijs naar het bingel-robotje.</li> <li>• Op een bepaald moment zegt de leerkracht: 'Slaapstand aan'. (Eventueel kun je dit kort even uitleggen: elektrische toestellen kunnen in slaapstand gaan om energie te besparen.)</li> <li>• De leerlingen blijven nu stil staan met hun hoofd naar beneden gericht en hun ogen gesloten.</li> <li>• De leerkracht stapt nu rond in de klas en tikt één robotje op de schouder.</li> <li>• Deze leerling verlaat de klas en wacht in de gang.</li> <li>• De leerkracht zegt nu 'Slaapstand uit' en de leerlingen openen hun ogen.</li> <li>• De leerlingen moeten nu achterhalen welk robotje de klas verlaten heeft.</li> <li>• Wanneer het vermiste robotje gevonden is, roept de leerkracht deze leerling terug naar binnen.</li> <li>• Deze activiteit kun je enkele keren herhalen.</li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doe de eerste keer voor hoe een robotje beweegt. <i>Bv. kleine stappen, armen gestrekt, ... (Laat de leerlingen eventueel ook robotgeluiden maken: biep, biep, ...)</i></li> <li>• Leerlingen die het moeilijk vinden om hun ogen gesloten te houden, kun je ook nog hun handen voor hun ogen laten houden. Zo voorkom je 'piepers'.</li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kies twee leerlingen die de klas moeten verlaten i.p.v. één.</li> <li>• Speel zelf mee en laat een leerling jouw rol overnemen.</li> <li>• Neem ook eens geen leerling weg. Benieuwd wie als eerste door heeft dat alle leerlingen nog in de klas zijn. (Doe in dat geval wel de deur even open en toe om het geloofwaardig te houden.)</li> </ul>



Activiteit: 'Magneet'.

<b>Leerjaar</b>	3de – 4de leerjaar
<b>Tijd</b>	5 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.</li> <li>• Op een bepaald moment zegt de leerkracht: 'Magneet' in combinatie met een lichaamsdeel. <i>Bv. 'handmagneet'.</i></li> <li>• Dit lichaamsdeel van de leerlingen wordt nu magnetisch en ze moeten zo snel mogelijk magnetisch koppel vormen met een klasgenoot.</li> <li>• Elk duo raakt nu elkaars handen aan: ze hangen aan elkaar zoals magneten.</li> <li>• Herhaal dit telkens met een ander lichaamsdeel. <i>Bv. voetmagneet, hoofdmagneet, kniemagneet, rugmagneet, ...</i></li> <li>• De leerlingen vormen telkens een duo: verbonden door het genoemde lichaamsdeel.</li> <li>• Herhaal dit enkele keren.</li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heb je oneven aantal in je klas? Dan kun je zelf meespelen of telkens één groepje van drie leerlingen laten maken.</li> <li>• Voer het tempo geleidelijk op. Start traag en laat nadien de opdrachten sneller op elkaar volgen.</li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leerlingen die als laatste een magnetisch duo vormen, vallen af en moeten terug op hun plaats gaan zitten.</li> <li>• Combineer twee lichaamsdelen. <i>Bv. hand/voetmagneet. Wedden dat je gekke situaties zal krijgen?</i></li> </ul>



Activiteit: 'Het geluid'.

<b>Leerjaar</b>	3de – 4de leerjaar
<b>Tijd</b>	5 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.</li> <li>• Terwijl ze rondstappen tikken ze tegen alle voorwerpen die ze tegen komen. (Let op: enkel voorwerpen, de leerlingen mogen niet op elkaar tikken.)</li> <li>• Zo ontdekken ze hoe alle voorwerpen klinken in de klas als je er tegen tikt.</li> <li>• Na enkele minuten gaan de leerlingen terug op hun plaats zitten en sluiten ze hun ogen.</li> <li>• De leerkracht stapt nu rond in de klas en tikt op een voorwerp. <i>Bv. op een bank.</i></li> <li>• Op het signaal van de leerkracht mogen de leerlingen hun ogen terug openen en proberen ze te raden van welk voorwerp het geluid kwam.</li> <li>• Herhaal dit enkele keren: telkens met een ander voorwerp.</li> </ul>
<b>Tips</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Als de activiteit te moeilijk is voor je klasgroep, kun je hen na enkele keren opnieuw laten rondstappen in de klas. Zo ontdekken ze de geluiden een tweede keer.</li> <li>• Stap zelf mee rond in de klas en tik ook tegen voorwerpen. Zo toon je de leerlingen wat de bedoeling van de activiteit is.</li> <li>• Blijf niet staan bij het voorwerp waar je tegen getikt hebt, anders weten de leerlingen meteen om welk voorwerp het gaat. (Of doe dit net wel als de activiteit te moeilijk is voor je klasgroep.)</li> </ul>
<b>Variatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laat jouw rol overnemen door een leerling.</li> <li>• Tik eens heel hard/zacht tegen een voorwerp: dit geeft een ander geluid en maakt de activiteit wat moeilijker.</li> <li>• Je kunt deze activiteit ook doen zonder dat de leerlingen eerst moeten rondstappen in de klas. Vooral wanneer je dit tussendoortje al enkele keren gedaan hebt, is dit een leuke en snelle variatie.</li> </ul>