



Spelideeën bij Twister

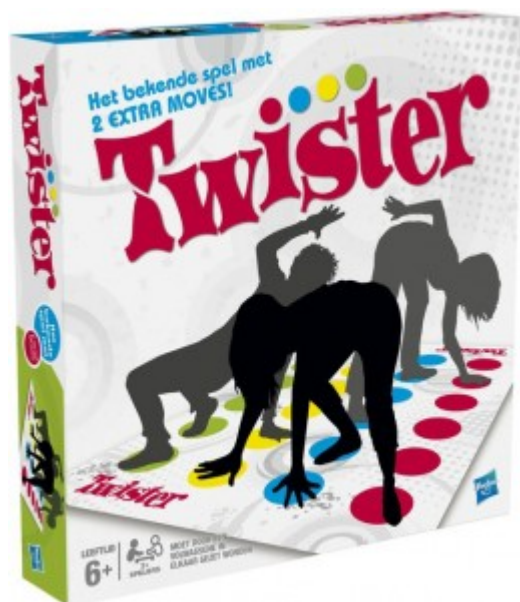
Wie kent het spel Twister niet? Een spel wat zorgt voor gezelligheid, maar waarbij je kunt er ook een educatief tintje aan geven door lekker te spelen maar ondertussen extra te oefenen met de leerstof. Op welke manier? In deze blog geef ik meerdere spelideeën Twister om te gebruiken in de klas:

Twister - Hoe werkt het spel?

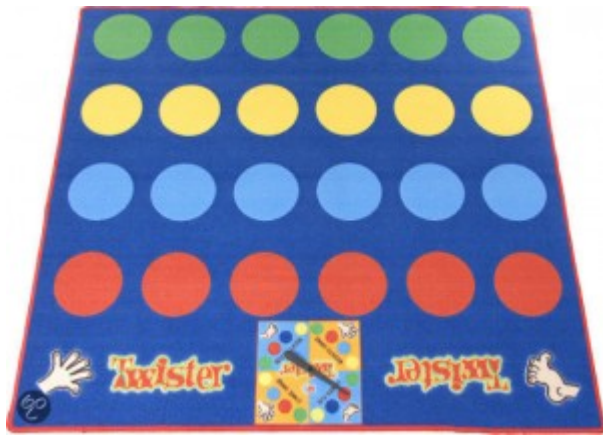
Twister bestaat uit een speelkleed en een draaischijf. De draaischijf heeft een verdeling met kleuren en lichaamsdelen: rechterhand, linkerhand, rechtervoet, linkervoet. Je draait de schijf en ziet nu op welke kleur je welk lichaamsdeel moet plaatsen. Je mag nu niet meer loslaten, maar moet later wel weer een ander

lichaamsdeel verplaatsen. Je kunt dit spel op verschillende manieren spelen: opdrachten voor de hele groep of voor een enkel kind. Dit zorgt voor veel hilariteit! Zelf ben ik erg fan van spelletjes en kunnen de kinderen en ik ook erg genieten van het spelen van spelletjes! Dus daar moeten we iets mee...

Twister is inmiddels in vele varianten verkrijgbaar:



> [Koop bij bol.com](https://www.bol.com)



> [Koop bij bol.com](https://www.bol.com)

Deze speelmat blijft mooier in gebruik, maar hier is het niet mogelijk om op te tekenen.



> [Koop bij bol.com](https://www.bol.com)

Spelideeën Twister

Dit spel kun je op veel verschillende manieren inzetten in de onderbouw en middenbouwgroepen. Hierbij een aantal ideeën:

- **Woordjes lezen:** schrijf verschillende woorden op de stippen. Wanneer een kind een bepaald lichaamsdeel moet plaatsen op de stip, leest hij of zij het woord voor.
- **Hakken/plakken:** plak afbeeldingen op de mat. Draai het lichaamsdeel en
- **Woordenschat:** teken verschillende afbeeldingen (passend bij thema) of bevestig woordkaartjes op de stip. Wanneer een kind een lichaamsdeel moet plaatsen benoemt de het kind de afbeelding. Je kunt hem of haar ook een zin laten maken met dit woord.
- **Tafels oefenen:** schrijf verschillende uitkomsten op de mat. Draai de draaischijf en noem nu de tafelsom.
- **Rijmen:** teken verschillende rijmafbeeldingen op de mat. Geef nu deze opdracht: zet je (draai de draaischijf) op een woord dat rijmt op....
- **Verkeersborden oefenen:** teken of plak verschillende verkeersborden op de mat. Geef nu de volgende opdrachten: Zet je.... op het bord waar je.....
- **Splitsen:** Schrijf de cijfers 0 t/m 10 op de mat. Vertel nu een aantal splitsverhaaltjes en laat de kinderen op het andere cijfer van de splitsing gaan staan.
- **Erbij/ erafsommen:** schrijf verschillende antwoorden op de cijfermat. Kies het lichaamsdeel door middel van de draaischijf en lees de som hardop.
- **Erbij/ erafsommen:** schrijf verschillende sommen op de cijfermat. Kies het lichaamsdeel door middel van de draaischijf en geef het antwoord.

Dit zijn zomaar een aantal ideeën om het spel twister in te zetten om leerstof te oefenen. Heb jij hier nog iets aan toe te voegen? Laat dit achter in een reactie en ik zal hem toevoegen aan dit lijstje.



Gebruik van het Twister kleed

Zelf heb ik ervoor gekozen voor een plastic twister vloerkleed. Ik schrijf met een whiteboardstift op het kleed zodat ik de mat meerdere keren kan gebruiken. Na gebruik heb ik gekozen om de mat schoon te maken met whiteboardspray. Na een aantal keer hier gebruik van gemaakt te hebben laat de kleur van de mat wat los. Je kunt dit later weer bijwerken door de vakken te kleuren met een merkstift in dezelfde kleur. Een betere oplossing is om alles wat je geschreven hebt te verwijderen met een vochtig doekje.

Natuurlijk kun je ook gebruik maken van het Twister vloerkleed. Het is dan handiger om gebruik te maken van kaartjes met achterop klittenband zodat je de kaartjes goed kunt bevestigen. Dit is natuurlijk even een klusje om te maken, maar je kunt het hierna wel steeds opnieuw gebruiken.

Heb jij een andere tip of een andere ervaring? Deel deze met ons door een reactie te plaatsen.



symbool	waarde	betekenis
	een	is een
	twee	is een
	drie	is een
	vier	is een
	vijf	is een
	zes	is een
	zeven	is een
	acht	is een
	negen	is een
	tién	is een

Stellen: Gooi een verhaal!-spel

Op pinterest kwam ik een -roll-a-story- spel tegen. Een erg leuk spel, maar wel in het engels. Daarom heb ik dit spel naar het Nederlands vertaald.

Gooi een verhaal!

	hoofdpersoon	plaats	situatie
	een tweehoofdige monster	in een verborgen grot	hij/zij vindt een ongeluksmunt
	een vuurspuwende draak	op de boerderij	wordt achtervolgd door een tornado
	een prachtige prinses	bij een meer	verdwaalt in de ruimte
	een lelijke paddenstoel	in een woestijn	werd gescheiden van vriend(in)
	een knappe ridder	in een donker bos	at een giftige appel
	een hongerige beer	in een kasteel	is zijn/haar geheugen kwijt

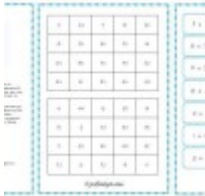
Beschrijving van het spel:

- Gooi de dobbelsteen: kijk nu over welk persoon jouw verhaal gaat
- Gooi nog een keer: kijk nu in de 2de kolom. Waar is jouw hoofdpersoon?
- Gooi nogmaals een keer: kijk in de 3de kolom om te zien waar jouw verhaal zich afspeelt.

Schrijf nu je verhaal!

Het originele spel is van [Ms. Jordan](#).

De nederlandse bewerking door [jufanja.eu](#)



Bingo tafels 1 t/m 10

Tafelbingo 1 t/m 10

10e, 100e, 1e, 10e, 100e

Print die bingoarten uit. Lamineer de kaarten en knip ze uit.
Zorg voor fiches voor alle taaling of gaaf alle taaling een vinkje op de fiche.
Ze kunnen nu gebruik van bingoarten de score uitvragen, waarna het spel nog een keer gebruikt kan worden. Print de cijferkaarten uit en lamineer ze.

10e, 100e, 1e, 10e, 100e

De juf is de spelleider. Ze heeft een grabbelpot met hierin de cijferkaartjes. Ze trekt er elke keer een cijferkaart uit. Ze weet alleen de tafelsom op. De cijferkaart legt ze op volgorde van de getallenlijn op de tafel.
De kinderen kruisen het antwoord van de tafelsom op aan op de bingokaart.
Vooraf heeft u aangegeven wanneer ze bingo moeten roepen. Enkele voorbeelden:

- 1^{ste} rij horizontaal vol
- 2^{de} rij horizontaal vol
- 3^{de} rij horizontaal vol
- 1^{ste} rij verticaal vol
- 2^{de} rij verticaal vol
- ...

Controleer nu of de taaling het goede antwoord heeft aangekruist.

©jufanja.eu

3	42	7	81	20
15	35	80	70	18
24	56	72	90	32
64	61	54	64	48

6	48	12	25	18
10	2	42	63	36
9	32	50	100	27
72	21	72	15	0

©jufanja.eu

7 x 3 = 21	3 x 4 = 12
8 x 3 = 24	4 x 4 = 16
9 x 3 = 28	5 x 4 = 20
10 x 3 = 30	6 x 4 = 24
0 x 4 = 0	7 x 4 = 28
1 x 4 = 4	8 x 4 = 32
2 x 4 = 8	9 x 4 = 36

©jufanja.eu

Hoe speel je dit spel?

De juf is de spelleider. Ze heeft een grabbelpot met hierin de cijferkaartjes. Ze trekt er elke keer een cijferkaart uit. Ze leest alleen de tafelsom op. De cijferkaart legt ze op volgorde van de getallenlijn op de tafel.

De kinderen kruisen het antwoord van de tafelsom op aan op de bingokaart. Vooraf heeft u aangegeven wanneer ze bingo moeten roepen. Enkele voorbeelden:

- 1^{ste} rij horizontaal vol
- 2^{de} rij horizontaal vol
- 3^{de} rij horizontaal vol
- 1^{ste} rij verticaal vol
- 2^{de} rij verticaal vol

- 3^{de} rij verticaal vol
- 4^{de} rij verticaal vol
- hele kaart vol

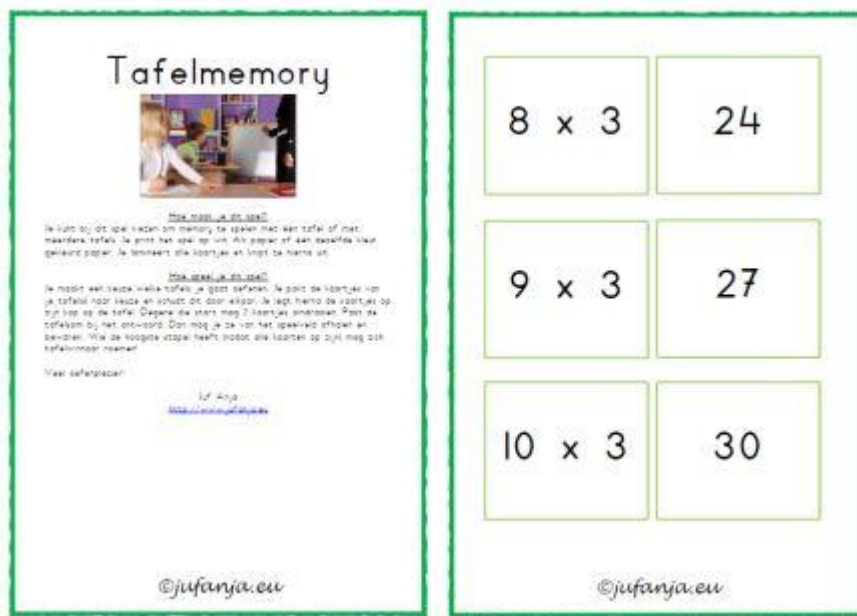
Klik op de afbeelding hierboven om alle materialen van de tafelbingo te downloaden.



Tafelmemory

Tafelmemory

De tafels spelenderwijs oefenen? Met deze tafelmemory maak je tafels oefenen nog eens leuk! Ook leuk om thuis te gebruiken.



Hoe maak je dit spel?

Je kunt bij dit spel kiezen om memory te spelen met één tafel of met meerdere tafels. Je print het spel op wit A4 papier of één dezelfde kleur gekleurd papier. Je lamineert alle kaartjes en knipt ze hierna uit.

Hoe speel je dit spel?

Je maakt een keuze welke tafels je gaat oefenen. Je pakt de kaartjes van je tafel(s) naar keuze en schudt dit door elkaar. Je legt hierna de kaartjes op zijn kop op de tafel. Degene die start mag 2 kaartjes omdraaien. Past de tafelsom bij het antwoord. Dan mag je ze van het speelveld afhalen en bewaren. Wie de hoogste stapel heeft (nadat alle kaarten op zijn) mag zich tafelwinnaar noemen!



downloads

Veel leerplezier!

woord van je voorkeuren:

•	Schrijf een zin met hierin de betekenis van het woord.
•	Mak een tekening van het woord.
••	Schrijf een synoniem van het woord.
•••	Speel galgje met het woord.
••••	Schrijf een liedje met het woord erin.

Spelling dobbelspel

Het idee is niet van mij afkomstig maar van teachingthird (helaas bestaat blog niet meer?), en ik vond het Engelstalige origineel op pinterest.

Ik heb mij dus ingezet voor een Nederlandse vertaling en heb daarbij wel wat moeten aanpassen. Er zijn 2 versies, samengevoegd in één document.

Spelling dobbelspel

Gooi met de dobbelsteen. Je start met het eerste woord van je woordpakket.

	Schrijf een zin met hierin de betekenis van het woord.
	Maak een tekening van het woord.
	Schrijf een synoniem van het woord.
	Speel galgje met het woord.
	Schrijf een liedje met het woord en zing dit.
	Schrijf het woord drie keer op.

Dit spel is goed geschikt voor het oefenen van een woordpakket. Gebruik bij dit spel kaartjes met hierop een woord. Verder is het handig om elke leerling een vel papier te geven. Bij opdracht 5 kun je de instructie geven om een liedje te verzinnen op een bekende melodie zoals bijv. poesje mauw.

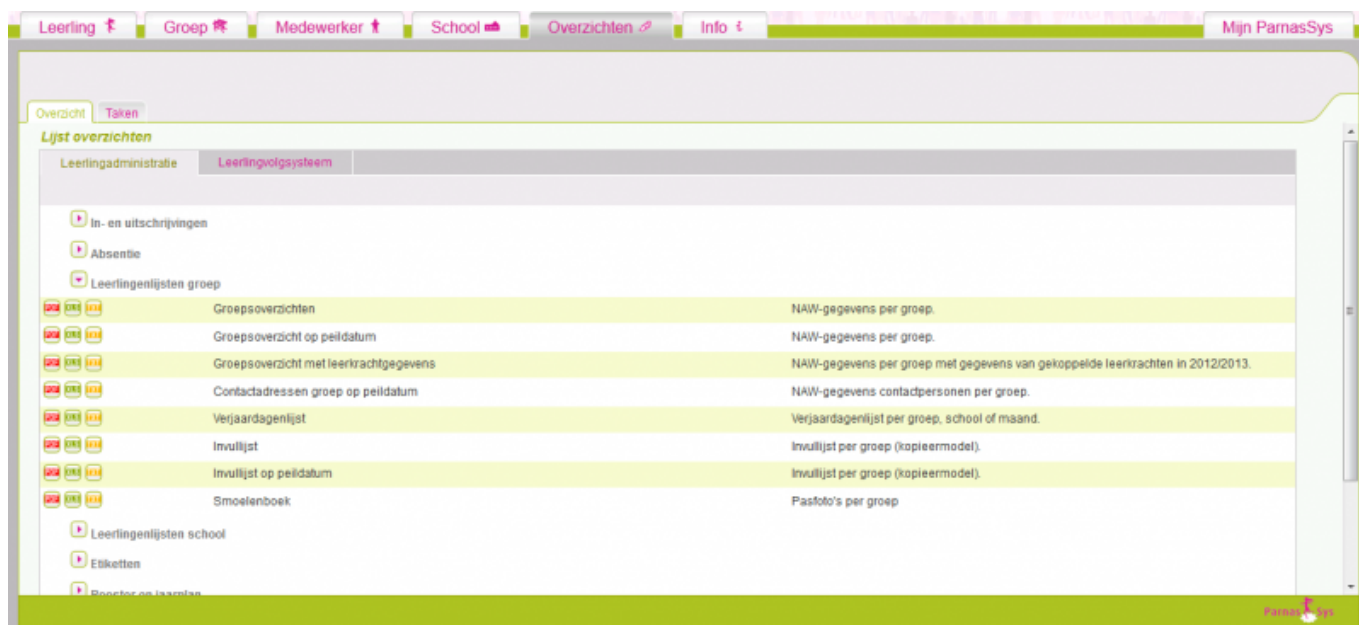


spreekvaardigheid engels: Wie is het?

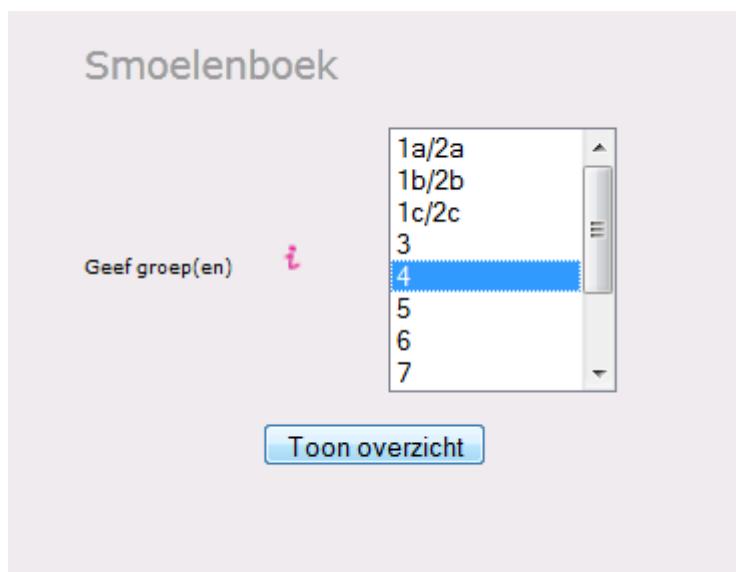
Dit spel heb ik bedacht om de spreekvaardigheid van leerlingen te stimuleren tijdens de periode dat we werken over kleding en kleuren.

Wat te doen?

Print de smoelenboek van je klas uit in Parnassys:



Kies nu je groep:



Klik op: toon overzicht.

Je krijgt nu een pagina in beeld met hierop alle pasfoto's van de kinderen van de jouw gekozen klas.

Kopieer dit blad:

Knip nu de pasfoto's aan de linkerkant, bovenkant en rechterkant los. Vouw de onderkant om. Doe dit met elke rij met foto's. Je krijgt nu een speelveld:



De kinderen kiezen een leerling uit klas uit.

De ander probeert in het engels te raden welke leerling het is door gebruik te maken van:

- type kleding
- kleur haar/ ogen
 - haartype
- kleur kleding

Wanneer een kind niet bij de gegeven informatie past, sla je de foto om.