

# Zilveren weken opdrachten

## **Levende memory**

Doel: Samenwerken en elkaars kwaliteiten leren kennen.

Benodigdheden: Kaarten met bijpassende woorden of afbeeldingen (bijvoorbeeld: dierennamen en hun geluiden).

Hoe speel je het?

- Maak setjes van 2 kaarten (bijvoorbeeld "kat" en "miauw").
- Geef elke leerling een kaart.
- Laat ze rondlopen en zonder woorden proberen hun match te vinden door alleen geluiden of bewegingen te gebruiken.
- Als ze elkaar hebben gevonden, stellen ze zich aan elkaar voor en vertellen ze iets over zichzelf.

## **Complimentenkring**

Doel: Positiviteit en vertrouwen opbouwen.

Benodigdheden: Geen, optioneel een bal.

Hoe speel je het?

- Laat de leerlingen in een kring zitten.
- Gooi een bal naar een leerling en geef een compliment (bijvoorbeeld: "Jij bent heel behulpzaam!").
- Die leerling gooit de bal door naar iemand anders en geeft ook een compliment.

## **Reageer en ren**

Doel: Snel reageren en samenwerken.

Benodigdheden: Pionnen of lintjes.

Hoe speel je het?

- Zet twee lijnen neer (start en finish).
- Noem opdrachten, zoals "ren als een tijger" of "spring als een kikker."
- Leerlingen rennen of bewegen naar de overkant volgens jouw instructie.

## **Bingo met Namen**

Doel: Leren samenwerken en elkaar beter leren kennen.

Benodigdheden: Bingokaarten met vakjes als "iemand die van pizza houdt" of "iemand die een huisdier heeft."

Hoe speel je het?

- Leerlingen vullen hun kaart in door klasgenoten te zoeken die passen bij de beschrijvingen.
- Wie als eerste een volle rij heeft, roept "Bingo!"

## **Spaghetti Toren**

Doel: Samenwerken en creatief denken.

Benodigdheden: Spaghetti, marshmallows, plakband.

Hoe speel je het?

- Geef elk groepje dezelfde materialen.
- Ze hebben 10 minuten om een toren te bouwen die zo hoog mogelijk is.

## **Energie-Cirkel**

Doel: Energie verhogen en lachen.

Benodigdheden: Geen

Hoe speel je het?

- Laat de klas in een cirkel staan.
- Eén leerling start met een gekke beweging of geluid.
- De rest imiteert dit. Ga zo door totdat iedereen een beurt heeft gehad.

## **Kettingreactie**

Doel: Samenwerken en creativiteit.

Benodigdheden: Domino's, knikkers, touw, blokken.

Hoe speel je het?

- Laat kleine groepjes samenwerken om een kettingreactie te bouwen met de materialen.
- Als de tijd om is, activeert elk groepje hun creatie.

## **De Stoelendans 2.0**

Doel: Reactiesnelheid en samenwerken.

Benodigdheden: Stoelen en muziek.

Hoe speel je het?

- Net als bij een normale stoelendans, maar als de muziek stopt, moeten leerlingen een opdracht doen (bijvoorbeeld: "raak iets roods aan").

## **Hoger-Lager Spel**

Doel: Snel beslissingen nemen en samenwerken.

Benodigdheden: Getallenkaarten.

Hoe speel je het?

- Eén leerling trekt een kaart en houdt deze boven zijn/haar hoofd zonder te kijken.
- De rest van de groep roept "hoger" of "lager" totdat de leerling het juiste getal raadt.

## **Ballonnenrace**

Doel: Samenwerken en coördineren.

Benodigdheden: Ballonnen.

Hoe speel je het?

- Leerlingen werken in tweetallen en moeten een ballon van de ene kant van het lokaal naar de andere brengen zonder hun handen te gebruiken.

## **De Vloer is Lava**

Doel: Teamwork en probleemoplossing.

Benodigdheden: Matten, stoelen of papier als "veilige zones."

Hoe speel je het?

- De klas moet van punt A naar punt B zonder de grond aan te raken.

## **Spiegelbeeld**

Doel: Vertrouwen en focus.

Benodigdheden: Geen.

Hoe speel je het?\*

- Werk in tweetallen.

- Eén leerling doet een beweging en de ander imiteert dit alsof hij/zij een spiegel is.

## **Puzzelrace**

Doel: Samenwerken.

Benodigdheden: Puzzelstukken.

Hoe speel je het?

- Verdeel de puzzelstukken over de groep. De leerlingen moeten samenwerken om de puzzel op te lossen.

## **Menselijke Knopen**

Doel: Probleemoplossing en communicatie.

Benodigdheden: Geen.

Hoe speel je het?

- Laat de groep in een cirkel staan, hand in hand, en willekeurig over elkaar heen stappen. Ontwar de knoop zonder los te laten.

## Over de Streep

Doel: Elkaar beter leren kennen.

Benodigdheden: Geen.

Hoe speel je het?

- Stel vragen als "Wie heeft een huisdier?" Leerlingen die dat hebben, stappen over de streep.

## Eén Minuut Spel

Doel: Focus en samenwerking.

Benodigdheden: Timer.

Hoe speel je het?

- Geef opdrachten die binnen een minuut moeten worden uitgevoerd (bijvoorbeeld: zoveel mogelijk high-fives uitdelen).

## Weerwolven Light

Doel: Vertrouwen en strategie.

Benodigdheden: Kaarten voor rollen.

Hoe speel je het?

- Laat de leerlingen rollen kiezen (weerwolf, burger). Laat ze strategieën bedenken om de weerwolf te ontmaskeren.

## Escape Room: Klasseneditie

Doel: Probleemoplossend denken, samenwerken.

Benodigdheden: Puzzels, raadsels en hints die naar een "sleutel" leiden.

Hoe te spelen:

- Creëer een reeks raadsels (bijvoorbeeld cijfercodes, woordzoekers, of puzzels).
- Werk als groep om te ontsnappen binnen een bepaalde tijd.

## Tijdmachine-uitvinding

Doel: Creatief ontwerpen, probleemoplossend denken.

Benodigdheden: Knutselmateriaal.

Hoe te spelen:

- Groepen bedenken en bouwen een tijdmachine. Ze moeten uitleggen hoe die werkt en een avontuur verzinnen.

## **Schatzoeken met Kaarten**

Doel: Kaartlezen, samenwerken.

Benodigdheden: Een schatkaart en een "schat".

Hoe te spelen:

- Leerlingen volgen aanwijzingen op een kaart en lossen raadsels op om de schat te vinden.

## **De Lopen-Winnen-Quiz**

Doel: Strategisch bewegen, samenwerken.

Benodigdheden: Een speelbord en vragenkaartjes.

Hoe te spelen:

- Teams beantwoorden vragen en mogen stappen zetten op het bord. Het doel is om als eerste de finish te bereiken.

## **Reflectiespel: De Spiegel van de Groep**

Doel: Reflecteren, zelfkennis ontwikkelen.

Benodigdheden: Geen.

Hoe te spelen:

- Leerlingen zitten in een kring. Eén leerling maakt een beweging of zegt een positief kenmerk van een klasgenoot, en de rest herhaalt dit als een spiegel.

## **Lego-Mysterie**

Doel: Instructievaardigheden, focus.

Benodigdheden: LEGO.

Hoe te spelen:

- Eén leerling bouwt iets met LEGO. Het team krijgt mondelinge aanwijzingen om het exact na te bouwen.

## **Het Geheime Woord**

Doel: Woordenschat, communicatie.

Benodigdheden: Woordkaarten.

Hoe te spelen:

- Groepen proberen het "geheime woord" te raden door vragen te stellen of hints te geven.

## **Wie ben ik?**

Doel: Woordenschat, communicatie.

Benodigdheden: post-its.

Hoe te spelen:

- Groepje leerlingen trekken een kaart en kijken er niet naar. Ze kleven dit op hun hoofd. Daar staat een personage op. Ze moeten door middel van JA-NEE vragen te weten komen wie ze voorstellen.

## **De Brug naar Samenwerking**

Doel: Ontwerpen, bouwen, samenwerken.

Benodigdheden: Materialen zoals rietjes, tape, of blokken.

Hoe te spelen:

- Teams bouwen een brug die een bepaald gewicht moet kunnen dragen.

## **Verboden Woorden**

Doel: Woordenschat, creatief denken.

Benodigdheden: Wordkaarten.

Hoe te spelen:

- Leerlingen moeten een woord omschrijven zonder bepaalde woorden te gebruiken.

## **De Onzichtbare Draad**

Doel: Samenwerken, vertrouwen.

Benodigdheden: Geen.

Hoe te spelen:

- Leerlingen stellen zich voor dat ze verbonden zijn met onzichtbare draden. Ze moeten samen bewegen zonder de draad "te breken".

## **Het Wisselende Schilderij**

Doel: Creatief samenwerken.

Benodigdheden: Grote vellen papier en stiften.

Hoe te spelen:

- Elk teamlid voegt om de beurt een element toe aan een tekening. Het eindresultaat wordt gepresenteerd.