**Lesgeven**

* Stoelendans
* Memory
* Ballonnen
* Twister
* Stoepkrijt
* Schrijfwedstrijd - alfabet leren

Verdeel de kinderen in 2 teams. De teams staan achter een lijn.

Deel het bord in 2 helften. Eén kind van elk team rent naar het bord, schrijft de A op zijn helft en rent terug naar het team. De volgende rent en schrijft de B op. Welk team heeft het eerst het hele alfabet op het bord staan?

* Gumwedstrijd - alfabet leren

Hetzelfde spel als hierboven, maar nu staan alle letters al op het bord en moeten de kinderen om de beurt een letter wegwissen, te beginnen bij de A.

* De bal - vragen stellen en beantwoorden

Gooi de bal naar een leerling en stel een vraag. De leerling antwoordt en gooit de bal naar een volgende leerling en stelt dezelfde vraag. Bijv. "Can you...?", "Yes, I can. / No, I can't." "Do you like...?", "Yes, I do. / No, I don't."

* Ballon hooghouden - vragen stellen en beantwoorden

De kinderen staan in een kring. Gooi een ballon naar één kind en stel een vraag. Het kind tikt de ballon meteen verder naar een volgende leerling en beantwoordt ondertussen de vraag. Ook stelt dit kind de vraag aan de volgende leerling.

"My name's Anna. What's your name?" (tik) "My name's Pete. What's your name?" (tik).

* Hints - woorden leren

Verdeel de klas in twee teams. De eerste leerling van elk team komt naar de leerkracht en krijgt een plaatje te zien of een woord ingefluisterd. Dit wordt uitgebeeld. Het team dat het woord het eerst raardt en in het Engels noemt, krijgt een punt. Nu is de volgende leerling aan de beurt. Welk team wint?

Voorbeelden: sleeping, eating, playing soccer...

* Clusters - cijfers leren

Zet muziek op. De kinderen lopen, springen, sluipen door de klas. Stop de muziek en noem een nummer, in het Engels. De kinderen moeten zo snel mogelijk in groepjes van dat aantal gaan staan. Kinderen die over zijn moeten gaan zitten en op de volgende ronde wachten. P

* Commando

De leerkracht geeft commando's die de kinderen uit moeten voeren, bijvoorbeeld "Jump 10 times", "Touch your (body part)", "Touch (classroom object", "Turn around", "Stand up / Sit down".

* Pictionary

Verdeel de klas in twee teams. Van elk team komt één leerling naar voren. Laat een plaatje zien of fluister een woord. Dit wordt getekend op het bord. Welk team raadt het eerst wat er getekend is? Dit team krijgt een punt.

* Eend eend gans (duck, duck, goose)

De kinderen zitten in de kring. De leerkracht loopt om de kring, tikt de kinderen op het hoofd en zegt telkens 'eend'. Bij één leerling zegt de leerkracht 'gans'. Dit kind staat op en rent om de kring heen achter de leerkracht aan. De leerkracht moet op de plaats van de leerling gaan zitten, voordat hij getikt wordt.

Varieer: "cat, cat, dog" of iets soortgelijks,of zelfs "duck, duck, dog" om de alertheid te oefenen of de 'u' vs 'o' en 'g' vs 'ck' uitspraak.

* Hangman

Galgje! Gebruik woorden die de kinderen geleerd hebben. Neem een woord in je hoofd. Zet streepjes voor het aantal letters dat dat woord heeft op het bord. De kinderen raden letters. Zit de geraden letter niet in het woord, dan verschijnt er een stukje van de galg. Lukt het de kinderen het woord te raden voordat hangman hangt?

* I Spy

De leerkracht zegt "I spy with my little eye something beginning with G". Kinderen proberen te raden wat dit is. Gebruik kleuren bij jongere kinderen "I spy with my little eye something (red)."

* Spring over de lijn

Verdeel de klas in tweeën met een touw of tape. De ene kant van de lijn is true, de andere kant is false. Houd een plaatje omhoog en zeg een woord. Als de leerling denkt dat dit het juiste woord is voor het plaatje, gaat hij aan de kant van true staan. Is het niet juist, gaat hij bij false staan. Leerlingen die een fout maken, gaan zitten tot de volgende ronde begint.

* Toverpotlood

Zet een letter van het alfabet op het bord. De kinderen gaan staan en kijken naar het bord. Ze houden hun toverpotlood in de lucht. Ze schrijven de letter daarmee in de lucht. Schrijf de letter ook eens met je voet, elleboog, tong of neus.

* Shiri Tori

Dit is een Japans spel. Iedereen zit in de kring. De leekracht zegt een woord en elke leerling moet een woord toevoegen dat begint met de laatste letter van het daarvoor genoemde woord. apple-egg-girl-lion-neck-etc.

* Simon zegt

Geef de kinderen opdrachten, zoals 'raak je neus aan'. Maar... de kinderen mogen dit alleen doen als jij er 'Simon says' voor zegt! Doe je dit niet en voeren de kinderen de opdracht toch uit, dan zijn ze af. "Simon says touch your toes" = Students touch their toes. "Touch your eyes" = Students don't move.

* Slam

De kinderen zitten in de kring met hun handen op hun hoofd. In de kring liggen een heleboel plaatjes van woorden. De leerkracht noemt een woord. Het kind dat zijn hand het eerst op het juiste plaatje legt, wint dat kaartje. Speel steen-papier-schaar bij gelijkspel.

**Rekenspelletjes**

* Van klein naar groot

De kinderen gaan in groepjes zitten. Elk groepje krijgt een stapeltje kaartjes met getallen. Het groepje legt de getallen op volgorde van klein naar groot. Hebben ze dit gedaan, dan gaan ze stil klaarzitten. Als alle groepjes klaar zijn, worden de rijtjes besproken.

* Zitten of opstaan?

Spreek met de kinderen af dat ze gaan staan als u een even getal noemt en dat ze gaan zitten als u een oneven getal noemt. Noem zo een aantal getallen op of laat ze zien op het bord.

* Robbie de rover

Neem een aantal voorwerpen, bijv. 10 blokken. Deze liggen op tafel. De kinderen doen de ogen dicht en er worden een aantal blokken weggehaald. Hoeveel zijn er weg?

* Wat is weg?

Activiteit ter bevordering van het kennen van de telrij (tot 20).  
Maak kaartjes met getallen. Leg deze in de juiste volgorde op tafel. Het kind doet de ogen dicht. Haal één kaartje weg. Welk getal is weg? Wanneer het kind dit goed kan, kun je overgaan op het tellen met sprongen van 2. Leg de kaartjes 2, 4, 6, 8, 10, 12 enz. op tafel en haal er één weg. Wat is weg? Dit kan ook met de vijfstructuur, tienstructuur enz.

* Gooi de bal

De kinderen staan in een kring. Eén kind gooit een zachte bal en noemt daarbij een tafel, bijv. 5 x 2. Het kind dat vangt noemt de uitkomst en noemt de volgende tafel. De bal wordt verder gegooid enz.

**Engels**

* Clusters - cijfers leren

Zet muziek op. De kinderen lopen, springen, sluipen door de klas. Stop de muziek en noem een nummer, in het Engels. De kinderen moeten zo snel mogelijk in groepjes van dat aantal gaan staan. Kinderen die over zijn moeten gaan zitten en op de volgende ronde wachten.

* Commando

De leerkracht geeft commando's die de kinderen uit moeten voeren, bijvoorbeeld "Jump 10 times", "Touch your (body part)", "Touch (classroom object", "Turn around", "Stand up / Sit down".

* Pictionary

Verdeel de klas in twee teams. Van elk team komt één leerling naar voren. Laat een plaatje zien of fluister een woord. Dit wordt getekend op het bord. Welk team raadt het eerst wat er getekend is? Dit team krijgt een punt.

* Eend eend gans (duck, duck, goose)

De kinderen zitten in de kring. De leerkracht loopt om de kring, tikt de kinderen op het hoofd en zegt telkens 'eend'. Bij één leerling zegt de leerkracht 'gans'. Dit kind staat op en rent om de kring heen achter de leerkracht aan. De leerkracht moet op de plaats van de leerling gaan zitten, voordat hij getikt wordt.   
Varieer: "cat, cat, dog" of iets soortgelijks, of zelfs "duck, duck, dog" om de alertheid te oefenen of de 'u' vs 'o' en 'g' vs 'ck' uitspraak.

* I Spy

De leerkracht zegt "I spy with my little eye something beginning with G". Kinderen proberen te raden wat dit is. Gebruik kleuren bij jongere kinderen "I spy with my little eye something (red)."

* Spring over de lijn

Verdeel de klas in tweeën met een touw of tape. De ene kant van de lijn is true, de andere kant is false. Houd een plaatje omhoog en zeg een woord. Als de leerling denkt dat dit het juiste woord is voor het plaatje, gaat hij aan de kant van true staan. Is het niet juist, gaat hij bij false staan. Leerlingen die een fout maken, gaan zitten tot de volgende ronde begint.

* Toverpotlood

Zet een letter van het alfabet op het bord. De kinderen gaan staan en kijken naar het bord. Ze houden hun toverpotlood in de lucht. Ze schrijven de letter daarmee in de lucht. Schrijf de letter ook eens met je voet, elle boog, tong of neus.

* Wie heb ik in gedachten?

De leerkracht neemt een kind in gedachten. De kinderen mogen vragen stellen om er zo achter te komen welk kind het is. Je krijgt dan vragen als: is het een jongen? Is het een meisje? Heeft hij/zij een staart? Heeft hij/zij een spijkerbroek aan?