

# THUISSONDERWIJS SPELLEN TOP 10

## Online spellen spelen met de groep

In de klas speel je vast regelmatig een spel met de groep. Online kan dat ook prima tijdens het videobellen. Juf Dientje ([www.jufdientje.nl](http://www.jufdientje.nl)) denkt mee en maakte voor Onderwijswereld een top tien van de leukste spelactiviteiten die je digitaal met de groep kunt spelen en die toch voor een groepsgevoel zorgen.

Bij elk spel is genoemd wat je nodig hebt en een inschatting van de tijdsduur. Als er geen tijdsduur is vermeld, kun je dit zelf bepalen.

Veel plezier met het spelen van de spellen!

## 1. HET GELUIDENSPEL

**nodig: pen, papier, voorwerp**

**tijdsduur: 30-45 minuten**

Om de beurt maken de kinderen (buiten beeld of camera uit) een geluid met een huis-, tuin- en keukenvoorwerp. Voorbeelden: het perforeren van papier, een elektrische tandenborstel, het roeren met een lepeltje in een beker. Iedereen schrijft de namen van de klasgenoten op en het geluid dat ze gehoord denken te hebben. Wie raadt de meeste geluiden?

## 2. PETJE OP, PETJE AF

**nodig: petje of (papieren) hoedje**

Het principe van het 'Petje op petje af' spel is simpel. Petje op is antwoord A, Petje af is antwoord B. Je kunt dit niet alleen met quizvragen doen, maar ook met dilemma's (<https://dilemmaopdinsdag.nl/>) of vragen die een sociaal-emotionele lading hebben. Dan is er natuurlijk geen goed of fout!

## 3. REN JE ROT

Een lekker actief spel, dat door Kim Kolenberg werd gedeeld. De kinderen krijgen van jou opdrachten.

Voorbeelden:

- Pak zo snel mogelijk je tandenborstel en laat deze voor de camera zien.
- Verzamel drie rode dingen.
- Loop de trap op en af en zing ondertussen 1,2,3,4 hoedje van papier.

Tip van Kim: speel ook een Engelse variant waarbij je de opdrachten in het Engels geeft.

## 4. 30 SECONDS

**nodig: vijf begrippen per kind**

**tijdsduur: 30 minuten**

Stuur elk kind van tevoren een kaartje met vijf begrippen (die kunnen ook mooi aansluiten bij een thema) en vorm teams van drie of vier kinderen. Om de beurt omschrijft een teamlid in 30 seconden de vijf begrippen. Welk team raadt de meeste begrippen? [Lees hier](#) de precieze spelregels als je het spel niet kent.



## 5. BINGO

nodig: bingokaarten

Speel bingo met de hele groep. Dat kan met getallen, maar je kunt ook een liedjes- of spreekwoordenbingo maken. Of de getallen in een voorleesverhaal verwerken. Kant en klare verhalen en bingokaarten vind je [via deze link](#). Je kunt de kinderen natuurlijk ook zelf een eenvoudige bingokaart laten maken.

## 6. DIGITALE SPEURTOCHT

nodig: klaarzetten links en vragen, pen en papier

Zet een digitale speurtocht uit. Selecteer van tevoren kindvriendelijke sites zoals [www.wikikids.nl](http://www.wikikids.nl) en [www.hetklokhuis.nl](http://www.hetklokhuis.nl). Zet de links en vragen klaar. Op de websites kunnen de kinderen bijvoorbeeld woorden vinden die samen een zin vormen. Wie heeft als eerste de bij elkaar gepuzzelde zin gevonden?

## 7. ESCAPE ROOM

Maak groepjes van drie tot vier kinderen en zet de kinderen met elkaar in een digitale Escaperoom. Op jouw scherm zet je in beeld een timer klaar. Welk groepje ontsnapt als eerste uit de digitale Escaperoom? [Hier vind je verschillende Escaperooms](#), gemaakt door meester Henk.

## 8. RAADSELS & MYSTERIES

**nodig: verzameling raadsels en mysteries**

Kinderen zijn gek op raadsels en mysteries. Verzamel de leukste raadsels via [deze link](#). Of vraag de kinderen zelf een raadsel te bedenken en te delen! Spanning is verzekerd met de 'White en Black Stories'. De witte versie is voor kinderen vanaf 7-8 jaar geschikt, de zwarte versie is bedoeld voor kinderen vanaf 13 jaar. Op de kaartjes is een mysterie omschreven en de kinderen ontrafelen dit. Je kunt de kaartensets bestellen [via deze link](#).

## 9. KUNSTENMAKERS

**nodig: pen, kleurpotloden of stiften, papier**

**tijdsduur: 30 minuten**

Verstuur vooraf vier kunstwerken naar vier leerlingen (meer of minder kan natuurlijk ook). Zij laten deze kunstwerken niet zien aan de rest van de groep. De kinderen beschrijven in maximaal drie minuten tijd om de beurt het kunstwerk. De rest tekent. Laat een paar kinderen het getekende kunstwerk in beeld delen en onthul daarna het origineel.



## 10. WEERWOLVEN

**nodig: beschrijving rollen, rolverdeling, spelregels**

**tijdsduur: 30 minuten**

De uitsmijter is niet voor niets het favoriete spel van leerkrachten en leerlingen. En je kunt het ook nog online spelen! Wees zelf de verteller of wijs een leerling als verteller aan. Wijs vooraf alle rollen toe aan de kinderen. Ken je het spel nog niet? [Hier vind je de spelomschrijving en rollen](#). Je kunt het spel [HIER](#) kopen



Onderwijswereld-PO.nl

professionaliseren - workshops - inspiratie