***Ik heb … Wie heeft…***

Iedere leerling krijgt één kaartje. (Let op: Alle kaartjes moeten op!)
Eén leerling begint en zegt dan wat er op zijn kaartje staat. Ik heb, wie heeft…?
De leerling die het kaartje heeft dat aansluit op het ‘wie heeft’ stukje van de vorige leerling, vertelt wat er op zijn kaartje staat. Zo gaat de slinger door tot alle kaartjes aan de beurt zijn geweest.

***Memory***

**Het spel memory**wordt gespeeld met **twee tot maximaal vier spelers**. Het is bij memory de bedoeling dat je **zoveel mogelijk paren** van kaartjes maakt door**kaartjes**met dezelfde afbeelding om te draaien. Ieder kaartje dient **twee keer** voor te komen. Alle kaartjes worden - voordat het spel memory begint - geschud. Deze kaartjes worden dan afgedekt op de tafel neergelegd. **De jongste speler mag beginnen**. Als de kaartjes afgedekt op tafel zijn neergelegd, mag de eerste speler twee kaartjes omdraaien. Als het dezelfde kaartjes zijn, mag de speler de kaartjes houden. De speler die twee dezelfde kaartjes heeft omgedraaid, mag nog een keer. Zijn ze niet hetzelfde, dan worden de kaartjes weer afgedekt op tafel neergelegd. De volgende speler is nu aan de beurt. Memory is afgelopen wanneer alle kaartjes op zijn. Diegene met de meeste paren, heeft het spel gewonnen.

***Wie is het?***

Je speelt het spel **per twee**. Je kunt afspreken dat je vijf **spellen**speelt en dan kijkt wie de meeste punten heeft behaald. Je speelt het spel tegen een persoon, je kunt eventueel, wanneer je met vier bent, in twee teams spelen en twee tegen twee spelen. Je kiest beiden een persoon/figuur. De jongste speler mag beginnen. Je mag om de beurt een vraag stellen, je wil erachter komen wat de ander heeft. Je mag alleen maar vragen stellen die met ja of nee beantwoord kunnen worden.

***Flowfree***

Verbind de punten van dezelfde kleur met elkaar. Zorg dat je het hele bord vult met lijnen. Je kunt elk vakje maar 1 keer gebruiken.

***Kwartet***

**Kwartet** is een **kaartspelletje** met **4 spelers** waarbij het de bedoeling is om **4 bij elkaar horende kaarten te verzamelen**. Alle kaarten worden geschud en gelijkmatig verdeeld onder de spelers. De kaarten mogen niet zichtbaar zijn voor de andere spelers. **De oudste speler begint**. De speler die aan de beurt is, vraagt aan een andere willekeurige speler een kaart naar keuze, om zo te proberen 4 bij elkaar horende kaarten te verzamelen. De speler moet wel al minstens 1 van deze kaarten in zijn hand hebben. Wanneer de andere speler (aan wie de kaart gevraagd wordt) de kaart in zijn bezit heeft, moet hij deze aan de vragende speler afgeven en blijft de beurt bij de vragende speler. Als de speler deze kaart niet in zijn bezit heeft, is de beurt van de speler die de kaart vroeg, voorbij en gaat de beurt naar de speler aan wie de kaart gevraagd werd. Als een speler een kwartet kaarten heeft kunnen verzamelen, moet hij deze open voor zich op tafel leggen. Wanneer een speler geen kaarten meer heeft, ligt hij uit het spel. De speler die op het eind de meeste kwartetten heeft, is de winnaar.

***Domino***

Het**spel Domino**is gemaakt voor **2 tot 4 spelers**. Het spel begint zo: alle stenen worden op tafel gelegd, met de ogen niet zichtbaar. Deze moeten dan door elkaar gedaan worden. **De oudste speler mag beginnen.** De stenen worden terug op tafel gelegd, de ogen niet zichtbaar. De stenen worden weer door elkaar gehaald en dan mag iedereen een aantal stenen pakken. Het aantal stenen dat je mag pakken, hangt af van het aantal spelers. De speler die mag beginnen, moet 1 van zijn stenen op tafel leggen. Als een speler geen passende steen heeft, gaat de beurt naar de volgende speler. Het spel is beëindigd wanneer niemand meer een passende steen kan leggen. Wanneer je geen stenen meer kunt plaatsen, krijg je automatisch meer stenen tot er weer een zet mogelijk is. Je hebt gewonnen als al je stenen op zijn.

***UNO***

De kaarten worden geschud en aan elke speler worden **7 kaarten gedeeld**. De overige kaarten worden dicht op tafel gelegd - dit is de stock. De bovenste kaart van de stock wordt omgedraaid zodat hij zichtbaar wordt. **De speler links van de deler begint het spel**. Hij mag nu een kaart spelen met dezelfde kleur of symbool als de opgelegde kaart op tafel. Wanneer de speler geen kaart heeft die hij kan opleggen, moet hij de bovenste kaart van de stock nemen. De kaart die hij gepakt heeft, mag hij meteen uitspelen als dat mogelijk is. Als dat niet mogelijk is, is de volgende speler aan de beurt. Wanneer een speler **nog maar 1 kaart in de hand heeft, moet hij UNO roepen** om de andere spelers te laten weten dat hij nog maar 1 kaart heeft. Wanneer hij **vergeet UNO te roepen** en een andere speler heeft dat gezien, moet **hij 2 strafkaarten van de stock nemen**.

***Sudoku***

Er zijn vaak een paar cijfers/woorden bij sudoku ingevuld. Deze zijn gegeven en deze moet je dus op deze plaats laten staan en niet verplaatsen! De puzzelaar heeft nu de kans en alle tijd om de puzzel in te vullen zodat hij voldoet aan alle eisen. De sudoku is uit wanneer alle vakken correct zijn ingevuld.

***Zeeslag***

Dit spel kan je met **2 tot 4 personen** spelen. Aan de ene kant staan zaken en aan de andere kant ook. Een hokje kun je benoemen door bv. een letter en een cijfer aan te geven; A1. Iedere speler heeft een aantal schepen, deze teken je op het speelbord. De schepen zijn hokjes. Deze mogen horizontaal en verticaal op het speelbord worden geplaatst; diagonaal mag niet. De schepen mogen ook niet op elkaar staan. Je maakt het de ander dan moeilijker omdat men denkt dat je de schepen vaak ver uit elkaar hebt gezet. Als je de schepen hebt geplaatst, mogen de spelers om de beurt een hokje op het veld van de tegenstander noemen. Als hier een schip staat, dan zeg je “bezet”; zoniet zeg je “leeg”. Het is de bedoeling dat je de ligging van alle schepen hebt geraden en zo het spel wint.

***Tafelvierkantjes***

Je speelt dit spel met 2. Je hebt twee dobbelstenen en twee pionnen nodig. Je rolt met de 2 dobbelstenen. De jongste begint. Je gaat de ogen (stipjes) van de dobbelstenen vermenigvuldigen. Je streept één zijde van een vierkantje aan, dat overeenkomt met de uitkomst van de vermenigvuldiging, in jouw kleur. Dan is de andere aan de beurt. Wanneer je de vier zijden van een vierkantje hebt kunnen aanstrepen, mag je het vierkantje inkleuren. Wie de meeste vierkantjes heeft kunnen inkleuren, wint het spel.

***Ganzenbord***

Het **spel** begint zo. Alle spelers gooien om de beurt met de **dobbelsteen**. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag de eerste worp met de dobbelsteen doen. Het aantal ogen dat gegooid wordt, zijn het aantal zetten die met de pion gedaan mogen worden. Wanneer je op een vakje komt, krijg je een opdracht. Indien je deze juist hebt, speel je verder. Indien het fout is, is het de beurt aan de volgende speler. Wie als eerste het einde haalt, is gewonnen.

***Boggle/Foggle***

Elk woord/getal telt één keer, ook al heeft het meerdere betekenissen. Ook als hetzelfde woord/getal op verschillende plaatsen voorkomt, telt het maar één keer. Zodra de zandloper leeg is, stopt iedereen onmiddellijk met schrijven. Vervolgens leest iedereen om de beurt zijn/haar lijst met woorden/getallen voor, waarbij woorden/getallen die een andere speler ook heeft gevonden, worden doorstreept. Voor de lijst overgebleven woorden/getallen, krijg je een punt per letter. De winnaar is degene met het hoogste aantal punten.

***Aandachtsspel***

Je geeft aan elk kind 1 kaartje. Hierbij is het belangrijk het kaartje omgedraaid te geven, zodat de kinderen nog niet kunnen lezen wat er op hun kaartje staat.
Tijdens het uitdelen van de kaartjes licht je het volgende toe:

* Wij gaan een spel spelen, maar hoe dit spel in elkaar zit, gaan jullie zelf moeten ontdekken.
* Pas op mijn signaal lees je in stilte de tekst op je kaartje. Je zorgt dat niemand anders weet wat er op je kaartje staat. Je zegt het dus niet door, of je laat het aan niemand zien.
* In het begin gaat het nog niet duidelijk zijn wat je moet doen. Je gaat daarom héél goed naar elkaar moeten kijken en luisteren. In dit spel heeft iedereen een belangrijke rol, wanneer één iemand niet meedoet, kan het spel niet verder gaan.

Vervolgens schrijf je ‘start’ op het bord. Op één van de kaartjes van de leerlingen staat dat hij/zij aan de opdracht moet beginnen wanneer er ‘start’ op het bord staat. In het begin zal dat kind nog niet meteen doorhebben dat hij/zij als eerste moet beginnen. Als leerkracht heb je de taak om subtiele signalen te geven om de kettingreactie te laten starten. Zodra de eerste leerling de opdracht correct heeft uitgevoerd, gaat de volgende leerling van start. Er kunnen nooit twee leerlingen op hetzelfde moment iets doen. De handelingen volgen zich na elkaar op. Het spel eindigt wanneer iedereen aan de beurt is geweest. Verwacht niet dat het spel in één keer zal lukken. Je zal dit een paar keer opnieuw moeten spelen, aangezien niet iedereen het van de eerste keer door zal hebben.

***Taboe***

Twee teams spelen tegen elkaar en proberen zoveel mogelijk woorden door teamgenoten te laten raden. Per groep is telkens iemand aan de beurt die op basis van kaarten aanwijzingen geeft aan zijn teamgenoten. Je mag de woorden die op het kaartje staan, niet gebruiken tijdens je uitleg. Indien je deze gebruikt, moet het kaartje terug op de stapel. De winnaar is de groep die de meeste kaartjes heeft.