



# DE ZILVEREN WEKEN

Weekschema's met activiteiten

**Meester Warre**  
[www.meesterwarre.be](http://www.meesterwarre.be)



## Een woordje uitleg bij deze bundel

In deze bundel vind je twee weekschema's terug. Op elke dag van de week worden twee groepsactiviteiten aangereikt die je in de klas kan uitvoeren. Onder elk schema worden de verschillende activiteiten kort uitgelegd zodat je meteen aan de slag kan. Indien nodig zal er ook een materiaallijst weergegeven worden. Ik koos voor activiteiten die praktisch eenvoudig te organiseren zijn in de klas en waarvoor niet veel voorbereidingswerk nodig is. Ik hoop dat ik jullie met deze weekschema's inspiratie kan bieden zodat jullie De Zilveren Weken maximaal kunnen benutten. Naast de weekschema's met groepsactiviteiten voorzie ik ook enkele tips om de lesdag op een leuke manier te starten en af te sluiten samen met je leerlingen. Dit kan zorgen voor een groter groepsgevoel binnen de klas.

De bewerkbare versie van dit bestand zal ook online staan zodat je de activiteiten kan aanpassen naar jouw doelgroep.



## Weekschema's met groepsactiviteiten

### WEEK 1

Dag	Activiteit 1	Activiteit 2
Maandag	Vakantiebingo	Reactiespel
Dinsdag	Ik zie, ik zie wat jij niet ziet	Over de streep
Woensdag	Hoger lager	Ballonnenspel
Donderdag	Balletje overgooien	Zoek de verschillen
Vrijdag	Levend museum	Kindcontacten

---

Op de volgende pagina's vind je een duidelijke opdrachtomschrijving en nuttige tips per activiteit terug. De opdrachtomschrijving wordt aangevuld met een materiaallijst. Tot slot vind je ook bijlagen terug voor de activiteiten waarbij dit nodig is.

## Uitleg bij de activiteiten van week 1

Dag	Activiteit	Materiaal
Maandag	<p data-bbox="683 327 887 360" style="text-align: center;"><b>Vakantiebingo</b></p> <p data-bbox="453 400 1117 801">De kerstvakantie zit erop. De kinderen hebben waarschijnlijk heel wat te vertellen. Uiteraard wil je elk kind iets laten vertellen, maar dit duurt vaak heel lang waardoor de concentratie bij de klasgenoten afzwakt. Dit kan je oplossen door gebruik te maken van een vakantiebingo. Je geeft elke leerling een bingokaart en laat de kinderen vertellen over hun vakantie. Wanneer er een activiteit wordt genoemd die op de bingokaart staat, mogen de leerlingen deze schrappen. Als een leerling alles kon doorstrepen, mag hij/zij "BINGO!" roepen (uiteraard pas als de leerling die vertelt uitgepraat is).</p> <p data-bbox="464 837 1106 936" style="text-align: center;"><i><b>Tip:</b> ik maakte bingo kaarten die je kan downloaden via de link hieronder! Je vindt er ook alle praktische uitleg terug.</i></p> <p data-bbox="507 974 1062 1005" style="text-align: center;"><a href="https://www.meesterwarre.be/teambuilding">https://www.meesterwarre.be/teambuilding</a></p>	Bingo kaarten
Maandag	<p data-bbox="699 1046 871 1079" style="text-align: center;"><b>Reactiespel</b></p> <p data-bbox="453 1120 1117 1453">Door een reactiespel te spelen in de klas, leren de leerlingen goed luisteren naar en reageren op elkaar. Elke leerling krijgt een kaartje waarop een opdracht staat. De eerste persoon krijgt bijvoorbeeld een kaartje met daarop: Als jij "Wij zijn een superklas!" roept, begint het spel. De volgende persoon heeft dan weer een kaartje waarop staat: Als iemand roept "Wij zijn een superklas!", dan ga jij op je stoel staan. Zo gaat het spel verder tot de laatste leerling aan de beurt is.</p> <p data-bbox="453 1491 1117 1624" style="text-align: center;"><i><b>Tip:</b> je kan eenvoudig een reactiespel maken via de website van juf Milou. Je vult het aantal leerlingen in, kiest een thema en ontvangt zo de nodige kaarten.</i></p> <p data-bbox="453 1662 1117 1727" style="text-align: center;"><a href="https://www.juf-milou.nl/index.php?q=Groep%206&amp;m=Reactiespel">https://www.juf-milou.nl/index.php?q=Groep%206&amp;m=Reactiespel</a></p>	Kaartjes (één voor elke leerling)

Dag	Activiteit	Materiaal
Dinsdag	<p style="text-align: center;">Ik zie, ik zie wat jij niet ziet</p> <p>Eén leerling krijgt de opdracht om een willekeurig voorwerp te zoeken in de klas en de kleur hiervan te benoemen. Hij/zij zegt dan tegen de anderen:</p> <p>“Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is (kleur).”</p> <p>De klasgenoten moeten nu proberen te raden wat het voorwerp is. Ze mogen hierbij nog vragen stellen zoals: “Is het groot?”, “Kun je het aanraken?”, ...</p> <p>De leerling die het juiste voorwerp kan raden, is als volgende aan de beurt.</p>	Voorwerpen uit de klas
Dinsdag	<p style="text-align: center;">Over de streep</p> <p>Met dit spel leren de leerlingen elkaar nog beter kennen. Trek een lijn die de klas in twee helften verdeelt en laat de leerlingen in één van die helften staan met hun gezicht richting de lijn. De leerkracht doet enkele uitspraken. Alle leerlingen voor wie de uitspraak geldt, steken de lijn over. De anderen blijven staan. De kinderen de lijn overstaken, kunnen wat toelichting geven als de stelling dit toelaat. De kinderen die de lijn niet overstaken, kunnen bijvragen stellen aan de klasgenoten die de lijn wel overstaken. Doe dit enkel als de kinderen zich daar goed bij voelen. Daarna keren de overstekers terug naar de rest van de groep en volgt een nieuwe stelling. Bekijk onderstaand filmpje voor een visuele uitleg (vanaf sec. 26).</p> <p style="text-align: center;"><i><b>Tip:</b> Je kan kiezen om de stelling luchtig te houden of diepgaander te maken. Dit is afhankelijk van jouw klasgroep. Je vindt enkele stellingkaartjes terug bij de bijlagen van week 1!</i></p> <p><b>Visuele uitleg</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WniB08q42Jo">https://www.youtube.com/watch?v=WniB08q42Jo</a></p>	<p>Stellingen voor de klasleerkracht</p> <p>Tape/krijt om een lijn te tekenen</p>

Dag	Activiteit	Materiaal
<p style="text-align: center;"><b>Woensdag</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Hoger lager</b></p> <p>Dit spel speel je gewoon in de klas. Iedere leerling gaat naast zijn stoel staan. De klasleerkracht staat vooraan in het lokaal en heeft een pakje speelkaarten vast. De leerkracht start met het laten zien van een kaart (bijv. een 6). De leerlingen moeten nu gokken of de volgende kaart hoger of lager zal zijn. Als ze denken hoger, dan gaan ze op hun stoel staan. Als ze denken lager, dan gaan ze hurken op de grond. De kinderen die het fout hebben, gaan zitten op hun stoel en zijn af. Wanneer de klasleerkracht een joker trekt, mogen alle leerlingen die af zijn opnieuw meespelen.</p>	<p>Pak speelkaarten, bij voorkeur een XL-formaat.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Woensdag</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Ballonnenspel</b></p> <p>Voor dit spel moeten de leerlingen duo's vormen. Elk duo krijgt een ballon. De kinderen moeten de ballon tussen hen in proberen te houden zonder daarbij hun handen te gebruiken. Als leerkracht kan je het moeilijkheidsniveau van het spel zelf bepalen door opdrachten te geven aan de kinderen, zoals: gebruik enkel je voorhoofd, armen, rug, billen.</p>	<p>1 ballon per duo</p>

Dag	Activiteit	Materiaal
<p style="text-align: center;"><b>Donderdag</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Balletje overgooien</b></p> <p>Alle kinderen staan op hun stoel. Eén leerling krijgt een tennisbal. De bedoeling is dat de jongens de tennisbal altijd naar meisjes gooien en de meisjes naar de jongens. De bal moet altijd in een boogje naar de andere persoon gegooid worden. Als een leerling er niet in slaagt om de bal op te vangen, dan is die leerling af en moet hij/zij op gaan zitten. Je kan als leerkracht zelf de moeilijkheidsgraad van het spel bepalen door enkele regels toe te voegen, zoals:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De 3-seconden regel: de leerling mag de bal maar 3 seconden vasthouden.</li> <li>• Handje klap: de leerling die de bal vangt, gooit deze terug in de lucht, klapt in de handen, vangt de bal weer op en gooit deze dan over naar een klasgenoot.</li> </ul>	<p>Tennisbal (of andere bal van gelijke grootte)</p>

<p style="text-align: center;"><b>Donderdag</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Zoek de verschillen</b></p> <p>De leerlingen leggen hun hoofd op de bank en sluiten hun ogen. Twee leerlingen worden uitgekozen om een aantal zaken in de klas te veranderen. Wanneer dit gebeurd is, mogen de leerlingen opnieuw 'ontwaken' en zoeken naar de zaken die veranderd zijn. Spreek op voorhand af hoeveel zaken veranderd mogen worden in de klas.</p> <p>VB. De klok verhangen, het tabblad op het digitaal bord veranderen, de deur openen of sluiten, ...</p>	<p style="text-align: center;">.</p> <p>Voorwerpen uit de klas</p>
---	---	--

<b>Dag</b>	<b>Activiteit</b>	<b>Materiaal</b>
<p style="text-align: center;"><b>Vrijdag</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Levend museum</b></p> <p>De klas is omgetoverd tot een levend museum. Er is één bewaker aangewezen door de leerkracht. Het wordt nacht in het museum (lichten klas gaan uit) en de bewaker doet zijn nachtronde. Alle leerlingen staan op hun stoel als standbeelden in het museum. De bewaker loopt rond. Wanneer de bewaker een standbeeld ziet bewegen, noemt de bewaker de naam van dit standbeeld. Het standbeeld moet dan een verdieping lager gaan staan, maar mag nog steeds meedoen! Je kunt dit spel zelf als leerkracht na een aantal minuten stoppen.</p>	<p style="text-align: center;">/</p>



Vrijdag

## Kindcontacten

De eerste week na de kerstvakantie zit erop. Ga als klasleerkracht eens in gesprek met de leerlingen afzonderlijk. Vraag hen hoe het met hen gaat. Hoe voelen ze zich in de klas? Hoe gaat het op de speelplaats? Is er iets wat ze kwijt willen? De kinderen zullen meer durven vertellen als je met hen een individueel gesprekje houdt.

**Tip:** Laat je leerlingen – indien nodig – op voorhand een vragenlijst invullen over hun welbevinden in de klas. Hou dit kort en bondig. Dit kan de leerlingen helpen om uitgebreider te antwoorden tijdens het één-op-één gesprek, maar het kan jou als leerkracht ook helpen om gericht vragen te stellen. Je vindt een voorbeeld van zo'n vragenlijst terug op mijn website bij teambuilding.

Vragenlijst voor de leerlingen

Ik heb broers of  
zussen.

Ik heb huisdieren

Ik ga graag naar  
de bioscoop.

Mijn favoriete  
kleur is rood.

Ik luister graag  
naar Engelse  
muziek.

Ik hou van  
tekenen of  
schilderen.

Ik hou van de  
winter.

Ik ben al eens op  
reis geweest met  
het vliegtuig.

Ik ga graag gaan  
zwemmen.

Ik doe aan sport  
na schooltijd.

Ik ben al eens  
bang geweest in  
het donker.

Ik ben al eens  
naar een concert  
geweest.

Ik heb ooit al  
eens een arm of  
been gebroken.

Ik kijk graag naar  
spannende films.

Ik hou van  
gamen.

Ik kom graag  
naar school.

Ik voel me  
gelukkig in de  
klas.

Ik kom goed  
overeen met mijn  
klasgenoten.

Mijn leerkracht  
luistert altijd naar  
mij.

Ik heb goede  
vrienden in de  
klas.

Ik verveel me  
soms op de  
speelplaats.

Ik maak altijd  
meteen mijn  
huiswerk.

Mijn lievelingsvak  
is rekenen.

Ik vind  
samenwerken  
leuk.

Ik krijg stress  
door teveel  
schoolwerk.

Ik durf vragen stellen aan de leerkracht.

Ik vind dat we teveel huiswerk krijgen.

Ik heb altijd stress voor toetsen.

Ik vind de punten op mijn rapport belangrijk.

Ik ben trots op mijn schoolresultaten.

## WEEK 2

Dag	Activiteit 1	Activiteit 2
Maandag	De vloer is lava	Maatje zoeken
Dinsdag	Ben ik een banaan?	Raad het geluid
Woensdag	Dierenketting	Klasquiz
Donderdag	WOOSH!	Stoelendans
Vrijdag	Raad de leerling	Levende piramide

---

Op de volgende pagina's vind je een duidelijke opdrachtomschrijving en nuttige tips per activiteit terug. De opdrachtomschrijving wordt aangevuld met een materiaallijst.

## Uitleg bij de activiteiten van week 2

Dag	Activiteit	Materiaal
Maandag	<p>De vloer is lava</p> <p>Vertel aan de leerlingen dat als je zin "De vloer is lava!" roept, ze zo snel mogelijk moeten zorgen dat ze niet meer op de grond staan. De leerling die als laatste zijn of haar voeten van de grond haalt, is verloren.</p>	/
Maandag	<p>Maatje zoeken</p> <p>De leerlingen lopen rond in de klas. Als de leerkracht het teken geeft, gaan de kinderen op zoek naar een maatje waarmee ze qua uiterlijk iets gemeen hebben. Dit kan gaan over dezelfde kleur van ogen, haar of kleding. De leerlingen mogen de overeenkomst niet aan elkaar vertellen, maar noemen deze op wanneer de leerkracht hiernaar vraagt. Als de leerlingen beiden dezelfde overeenkomst opnoemen, krijgen ze een punt. De leerling met de meeste punten wint het spel!</p>	/

Dag	Activiteit	Materiaal
Dinsdag	<p data-bbox="722 264 1010 300">Ben ik een banaan?</p> <p data-bbox="608 338 1126 775">Bij het spel 'Ben ik een banaan?' moeten de leerlingen proberen raden wat ze zijn door ja-neenvragen te stellen. Voorzie als leerkracht stickers waarop je de naam van een (fictief) personage of een voorwerp noteert. Elke leerling krijgt een sticker met een ander personage/voorwerp. Elk om de beurt mogen de kinderen een ja-neenvraag stellen aan de klasgroep. Doormiddel van de antwoorden van hun klasgenoten moeten ze proberen te raden wie of wat ze zijn.</p> <p data-bbox="608 808 1126 1043"><b>Bijvoorbeeld:</b> één leerling heeft een sticker op zijn voorhoofd met daarop 'Timon Verbeeck'. De leerling stelt ja-neenvragen (ben ik een jongen? Ben ik bekend? Ben ik een acteur? Ben ik een TikToker?) en probeert zo te achterhalen wie hij is.</p>	<p data-bbox="1161 331 1382 398">Sticker voor elke leerling</p> <p data-bbox="1198 432 1345 468">Alcoholstift</p>
Dinsdag	<p data-bbox="751 1081 979 1117">Raad het geluid</p> <p data-bbox="608 1189 1126 1424">De kinderen leggen hun hoofd op de bank en sluiten de ogen. De leerkracht staat vooraan in de klas en maakt geluid met een voorwerp naar keuze. De bedoeling is dat de leerlingen zonder te kijken raden met welk voorwerp de leerkracht geluid produceert.</p> <p data-bbox="608 1458 1126 1659"><b>Bijvoorbeeld:</b> klikken met een balpen, schudden met een drinkfles die gevuld is met water, blazen door een rietje, schudden met een pennenzak, potlood laten rollen over een tafel, bord afvegen met bordenwisser, ...</p>	<p data-bbox="1171 1189 1374 1256">Voorwerpen uit de klas</p>



Dag	Activiteit	Materiaal
Woensdag	<p style="text-align: center;">Dierenketting</p> <p>Begin het spel door als leerkracht een dier naar keuze te benoemen. Vanaf dan gaat het spel verder volgens de klasnummer. De leerling met nummer 1 zegt nu een ander dier dat begint met de laatste letter van het dier dat de leerkracht zei. Wanneer een leerling geen dier meer weet of een dier herhaalt, valt deze af. De persoon die overblijft, is de winnaar van het spel.</p> <p><b>Bijvoorbeeld:</b> <i>olifant – tijger – reiger – rups – stekelvarken – neushoorn - ...</i></p>	/
Woensdag	<p style="text-align: center;">Klasquiz</p> <p>Hoe goed kennen de leerlingen elkaar? Hoe goed kennen ze hun klasleerkracht? Wat weten de kinderen nog uit het eerste trimester? Maak voor de kinderen een leuke quiz met vragen die afgestemd zijn op jouw klasgroep. Deze vragen kunnen gaan over de kinderen persoonlijk, maar ook over leuke activiteiten die georganiseerd werden tijdens het eerste trimester.</p> <p><b>Tip:</b> <i>een Kahoot of Blooket valt altijd in de smaak bij kinderen. Je kan een gratis account aanmaken en zo een quiz samenstellen.</i></p> <p><b>Bijvoorbeeld:</b> <i>Wie was op Halloween verkleed als The Joker? Wie uit de klas speelt basketbal? Hoe oud is de juf/meester? Wie is de grootste boekenwurm uit de klas?</i></p>	Gratis account op Kahoot of Blooket.

Dag	Activiteit	Materiaal
Donderdag	<p style="text-align: center;"><b>WOOSH!</b></p> <p>Alle leerlingen gaan in een kring staan. De basis is dat een leerling met z'n armen naar links zwaait en zegt 'woosh'. Dit betekent dat de leerling de 'woosh' doorgeeft aan de leerling ernaast. Als een leerling niet snel genoeg reageert of reageert wanneer die niet aan de beurt is, valt deze af en gaat hij/zij op de grond gaan zitten. Als klasleerkracht kan je de moeilijkheidsgraad van het spel zelf bepalen door er extra spelelementen aan toe te voegen, bijvoorbeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De leerlingen kunnen de 'woosh' afblokken door hun armen te kruisen en '<b>BOINK!</b>' te zeggen. Op die manier gaat de 'woosh' de andere kant uit.</li> <li>• De leerlingen kunnen de 'woosh' doorgeven naar een willekeurige leerling. Hiervoor moeten ze wijzen naar de persoon aan wie ze de 'woosh' willen doorgeven terwijl ze '<b>POW!</b>' roepen. De aangewezen leerling gaat verder met het spel.</li> <li>• Met de handeling '<b>FLOEPIE!</b>' kan je de woosh over de leerling naast je gooien. De leerling maakt dan een springbeweging en gooit de 'woosh' over de leerling die ernaast staat heen. Zo sla je deze leerling over en zal de leerling daarnaast weer verder gaan.</li> </ul>	/

**Donderdag**

### Stoelendans

Waarschijnlijk kennen al jouw leerlingen de stoelendans wel. Speel dit spel, maar voeg er een extraatje aan toe. Wanneer de muziek stopt, moeten de kinderen zo snel mogelijk op een lege stoel proberen te zitten. Laat de kinderen daarna een complimentje geven aan de personen die naast hen zitten. Pas daarna start de muziek opnieuw voor de volgende ronde.

Muziek

Stoelen (eentje minder dan aantal leerlingen in de klas)

Dag	Activiteit	Materiaal
Vrijdag	<p data-bbox="735 264 968 300">Raad de leerling</p> <p data-bbox="571 338 1133 701">Elke leerling neemt pen en papier. Geef als leerkracht de opdracht aan de leerlingen om 3 persoonlijke weetjes over zichzelf te noteren op het blad papier. Haal alle blaadjes op en lees ze één per één voor. Kunnen de leerlingen raden over wie de weetjes gaan? Als een leerling juist kan raden, krijgt die een punt. Als niemand het juiste antwoord weet, kan de leerkracht extra hints geven totdat iemand het goed raadt.</p>	<p data-bbox="1174 333 1394 432">Blad papier en balpen voor elke leerling</p>
Vrijdag	<p data-bbox="722 745 981 781">Levende piramide</p> <p data-bbox="571 819 1133 1252">Bij het bouwen van een levende piramide gaat het vooral om samenwerking en vertrouwen. Kies enkele 'bouwers' uit die de instructies geven. De anderen vormen samen de piramide. Het is de bedoeling dat leerlingen elkaar helpen de piramide zo veilig mogelijk in elkaar zetten en afbreken. Begin met 6 leerlingen op handen en knieën als onderste laag, de tweede laag bestaat uit 5 leerlingen die de handen en knieën plaatsen op de rug van de onderste laag. Zo ga je verder totdat je 1 leerling op de top bereikt.</p>	<p data-bbox="1273 846 1289 882">/</p>

## Bibliografie

- Dorrepaal, S. (2022, september 20). *Mijn top 10 energizers in de klas!* Opgehaald van hallojufsanne.com: <https://www.hallojufsanne.com/post/mijn-top-10-energizers-in-de-klas>
- Energizers voor de Zilveren weken – Beweegspellen.nl.* (2022, januari 9). Opgehaald van beweegspellen.nl: <https://beweegspellen.nl/2022/01/09/energizers-voor-de-zilveren-weken/>
- Milou, J. (sd). *Juf Milou voor al uw onderwijsmateriaal.* Opgehaald van [www.juf-milou.nl](http://www.juf-milou.nl): <https://www.juf-milou.nl/index.php?g=Groep%206&m=Reactiespel>
- Pauwels, J. (2020, november 4). *Individuele vragenlijst ter voorbereiding van kindcontact - Downloadbaar lesmateriaal - KlasCement.* Opgehaald van [klascement.net](http://klascement.net): <https://www.klascement.net/downloadbaar-lesmateriaal/111715/individuele-vragenlijst-ter-voorbereiding-van-kindcontact/?previous>
- primaonderwijs. (2022, maart 14). *Energizers voor in de klas | PrimaOnderwijs.* Opgehaald van [primaonderwijs.nl](http://primaonderwijs.nl): <https://www.primaonderwijs.nl/tips-inspiratie/energizers-voor-in-de-klas#5>
- Wiersma, M. (sd). *25x de beste en leukste energizers in de klas - JufBlogt.* Opgehaald van [jufblogt.nl](http://jufblogt.nl): <https://www.jufblogt.nl/2021/08/03/25x-de-beste-en-leukste-energizers-in-de-klas/>