

Groepsvorming – Forming

Dit is de eerste fase van groepsvorming. Tijdens deze fase staat kennismaken en oriënteren centraal. Vaak denken leerkrachten dat kinderen elkaar wel kennen aangezien ze al meerdere jaren bij elkaar in de groep zitten, in werkelijkheid valt dit vaak tegen.

Onderstaande kennismakingsspellen helpen bij de eerste fase van groepsvormingsproces.

Kennismakingsspellen

1. Naar wie gooi jij een bal?

Wat heb je nodig?

1 of meerdere ballen

Uitleg:

Alle kinderen staan in de kring. De leerkracht begint en gooit de bal naar een kind in de kring en zegt hierbij zijn/haar naam. Zo gooit iedereen de bal naar iemand die de bal nog niet gehad heeft. Als iedereen geweest is dan gooit het laatste kind de bal weer naar de leerkracht.

Probeer dan hetzelfde rondje te herhalen dus de kinderen krijgen de bal weer van wie ze de bal net ook gehad hebben en ze gooien de bal ook weer naar dezelfde persoon.

Variatie:

- neem de tijd op zolang als het duurt om de bal de hele kring door te laten gaan. Kan dat daarna sneller?
- Kunnen de kinderen het rondje ook van achter naar voor dus we beginnen bij de laatste en die gooit de bal van wie hij hem eerder kreeg
- Kunnen de kinderen het ook met twee ballen?

2. Rebussen

Wat heb je nodig?

Potloden en wit papier

Uitleg:

Ieder kind maakt een naam rebus van zijn/haar eigen naam. Als alle rebussen klaar zijn dan worden de rebussen willekeurig uitgedeeld (let op! Dat niemand zijn eigen rebus heeft) en worden de rebussen opgelost.

Variatie:

- De rebussen kunnen ook bewaard blijven en als energizer tussendoor gelost worden

3. Teken een hand of een voet

Wat heb je nodig?

Potloden en papier

Uitleg:

Alle kinderen trekken hun hand of voet over. In iedere vinger/teen schrijven ze iets op over zichzelf. Er moeten ook dingen tussen staan die niemand van hun weet (maar die ze wel willen

delen). Dan neemt de leerkracht alle gemaakte handen/voeten in en doet een quiz met de kinderen. De leerkracht leest een hand/voet voor en de klas gaat raden van die de hand/voet is.

Variatie:

- Laat de kinderen de handen/voeten voorlezen voor de klas en doe als leerkracht mee met het raden.

4. Tekenen enzo

Wat heb je nodig?

A3 vellen, potloden en de tekenvariaties

Uitleg:

Alle kinderen vouwen hun blad zodat er 12 of 16 vakken ontstaan. Dan tekenen de kinderen de variaties die de leerkracht benoemt. Lol alom want de tekenvariaties zijn zo apart dat de kinderen eerst lachen voordat ze beginnen te tekenen. De kinderen hebben 3 minuten teken tijd per vakje. Als alle vakjes vol getekend zijn dan nemen de kinderen hun tekening mee naar huis en laten hun ouders raden wat ze getekend hebben.

Tekenvariaties:

- Mierendisco
- Mandarijn met hoofdpijn
- Sneeuw witje met de 7 geiten
- Stofzuiger met liefdesverdriet
- Vliegtuig met slagroom
- Prullenbak met een snotneus
- Verliefde wandelende tak
- De wereld op zijn kop
- Misselijke schoenen
- Sinterklaas op een rendier
- Zwembad vol cola
- Lachende sokken

5. Ik zit in de klas samen met...

Wat heb je nodig?

Niets

Uitleg:

Alle kinderen staan in een kring en beginnen met 'ik zit in de klas samen met...' dan noemen ze een eigenschap met de eerste letter van hun naam.

'ik zit in de klas met grappige Gijs, slimme Sophie, slaperige Sem etc..

Het lijkt op het spel 'ik ga op reis en neem mee'.

Als de kinderen geen eigenschappen kunnen verzinnen, zet dan een lijst met eigenschappen op het bord.

6. Welk dier ben jij?

Wat heb je nodig?

Kaartjes van dieren, ongeveer 5 meer dan het aantal kinderen dat je hebt

Uitleg:

Er liggen op een grote tafel in het midden van de klas allemaal plaatjes van dieren. De kinderen pakken het kaartje van het dier dat het beste bij hun past. Uiteindelijk moeten ze ook uitleggen waarom juist dat dier goed bij hun past.

Variatie:

- Kaartjes van voorwerpen kan natuurlijk ook

7. Wat is waar?

Wat heb je nodig?

Papier en potloden

Uitleg:

Alle kinderen verzinnen 4 weetjes over zichzelf. Van deze 4 weetjes is 1 weetje niet waar. Als alle kinderen 4 weetjes bedacht hebben, mogen ze deze opschrijven zodat ze deze niet vergeten. Dan komt er een kind voor de klas en zegt de 4 weetjes, nu is het aan de klas om te raden welk weetje niet waar is.

De leerkracht doet dit als eerst zodat voor iedereen duidelijk is wat de bedoeling is.

8. Op één lijn staan

Wat heb je nodig?

Niets

Uitleg:

Geef de kinderen de opdracht om op 1 lijn in volgorde te gaan staan:

- Op alfabet van hun voornaam
- Op huisnummer
- Op leeftijd
- Op schoenmaat

Voor de leerkracht is het interessant om te zien wie de leiding neemt en hoe de groep uiteindelijk op 1 lijn komt te staan.

9. Samen tellen

Wat heb je nodig?
Niets

Uitleg:
Alle kinderen staan in een kring en het is de bedoeling dat iemand begint met tellen. Niemand weet van elkaar wanneer het volgende cijfer gezegd gaat worden. Als het eerst volgende cijfer twee keer genoemd wordt dan beginnen we met z'n allen opnieuw.

10. Geef de hoepel door

Wat heb je nodig?
Een hoepel

Uitleg:
De kinderen geven elkaar een hand en gaan in de kring staan. De gezamenlijke opdracht is dat ieder kind door de hoepel moet stappen zonder dat de handen loslaten. Als het 1 ronde gelukt is, dan krijgen de kinderen een tijdslimiet en proberen ze het de tweede ronde sneller.

11. Hoepel op!

Wat heb je nodig?
Per groepje 6 a 7 hoepels

Uitleg:
Verdeel de klas in twee gelijke groepen. De kinderen krijgen 6 hoepels per groepje en moeten zo snel mogelijk aan de overkant zijn. De groepen strijden tegen elkaar en mogen alleen maar in de hoepels staan, staat er iemand buiten de hoepel dan moet de groep opnieuw beginnen. De leerkracht is de scheidsrechter.
Weten de kinderen echt niet hoe te beginnen? Leg de hoepels voor elkaar en laat de laatste hoepel doorgeven naar voor en zo komt de groep vooruit.

12. In het zonnetje

Wat heb je nodig?
Geel papier en potloden

Uitleg:
Vandaag staat kind A in het zonnetje. Ieder kind schrijft een compliment op voor kind A en dit hangt gedurende de dag in de klas. De volgende dag is kind B aan de beurt. Net zo lang tot iedereen is geweest.

13. Wie of wat is er weg?

Wat heb je nodig?

Niets

Uitleg:

Alle kinderen gaan in een pose staan, 1 kind gaat naar de gang en als hij/zij terugkomt dan is er iets veranderd in de pose. Het kind van de gang moet raden wat er veranderd is.

Variatie:

- Alle kinderen pakken iets uit hun laatje en leggen dit op tafel, er gaat een kind naar de gang en kinderen veranderen iets op tafel. Als het kind terug komt van de gang dan probeert hij te raden wat er weg is/ wat er veranderd is.

14. Levend mini Statego

Wat heb je nodig?

Spelkaartjes te vinden op www.jufdominique.nl

Uitleg:

Er zijn twee ploegen. Iedere ploeg heeft een begeleider, een kind is de begeleider en doet dit potje niet mee. Ieder potje wissel ik van begeleider. Deze begeleider zoekt een plekje waar de kinderen hun kaartjes komen wisselen.

Ieder krijgt een kaartje: soldaat – jeep -, of bazooka (blad/steen/schaar-principe). Je moet de andere tikken, en als je wint mag je zijn kaartje afnemen. De verliezer gaat naar zijn kamp en vraagt een nieuw kaartje. De winnaar brengt zijn kaartje ook terug naar het kamp.

Voor de verdere uitleg kijk je op www.jufdominique.nl