

Inspiratie Kinderboekenweek 2025 'Vol Avontuur!'

gymles/schoolplein/in de klas

In de gymles of op het schoolplein

- **Superhelden tikkertje**
2 leerlingen zijn tikker. Zij zijn de superhelden (leuk als je ze een cape oid omgeeft). Als je door de superheld getikt wordt, word je zijn of haar hulpje. Het spel is afgelopen als iedereen getikt is.
- **Tovenaar tikkertje**
2 leerlingen zijn tikker. Zij gaan even naar de gang. Er wordt een tovenaar uitgekozen die de getikte leerlingen kan bevrijden door ze stiekem aan te kijken (of aantikken). Als je getikt bent moet je zo stil mogelijk staan totdat je weer bevrijd wordt.
- **Koninklijk tikkertje**
Kies één speler die de koning(in) is. Die draagt de kroon en krijgt een paar seconden voorsprong om weg te rennen.
De andere spelers – de prinsen en prinsessen – proberen de koning(in) te tikken. Lukt dat? Dan wisselt de kroon van eigenaar en wordt de tikker de nieuwe koning(in)!
De nieuwe koning(in) krijgt een paar seconden om weg te rennen voordat het spel verdergaat.
Speel door tot iedereen een keer koning(in) is geweest of zet een tijdslimiet.
- **Obstacle Run of Sportparcours: "Overwin het avontuur!"**
Bouw een parcours op schoolplein, gymzaal of park met hindernissen – klimmen, klauteren, kruipen – met boekpersonages als inspiratie (kapitein, ridder, ontdekkingsreiziger). Geef elk onderdeel een naam zoals "Zeeroverbrug", "Draakentunnel", of "Piratenbrug".
- **In de gymles – bij een verhaal**
Boogschieten → "Robin Hood"
Judo → "Samoerai"-verhalen
Klimmen → "Op expeditie in de bergen"

In de klas

- **Levend avonturen Memory**
Deze energizer is eigenlijk altijd leuk om te spelen. Je kiest als leerkracht twee leerlingen die even naar de gang mogen. Ik trek meestal twee namenstokjes. De overige leerlingen in de klas vormen koppels en bedenken samen in één minuut een beweging in een van de volgende thema's : Superhelden, ridders, prinsessen en prinsen, magie etc.
Wanneer de leerlingen een beweging hebben bedacht gaan ze naast hun stoel staan. De twee leerlingen komen terug van de gang en kiezen of ze met elkaar



of tegen elkaar willen spelen. Om beurten noemen ze twee namen en kijken ze of deze twee namen een match zijn. Wanneer de leerlingen uit de klas af zijn, gaan ze op hun stoel zitten.

- ***Magische bal***

De docent vormt met zijn handen een bal en speelt deze naar de deelnemer van wie hij/zij de naam noemt. Deze ontvangt het, doet er mee wat ie wil (kleiner/groter maken, spelen met verschillende lichaamsdelen, opsplitsen in meerdere ballen, etc.) en speelt het door. Veel variaties mogelijk, zoals bijvoorbeeld de afspraak dat je de bal kan terugkaatsen door met de onderarmen een blok te vormen.

- ***Tovenaar***

Leerling (politie) de klas uit. Wijs dan in de klas een 'moordenaar' aan. Deze 'moordenaar' knipoogt of knikt naar leerlingen in de klas. Zodra een leerling deze knipoog of knik krijgt, valt deze 'dood' op tafel. De leerling die uit de klas gestuurd was (politie), moet gaan uitvinden wie de moordenaar is voordat alle leerlingen 'vermoord' zijn. Bijvoorbeeld max. 3 keer raden.

- ***Beweegfeest of dansmoment "Vol avontuur!"***

Organiseer een gezamenlijke dans of beweegmoment op muziek, bijvoorbeeld op het Kinderboekenweeklied van Kinderen voor Kinderen "Vol avontuur!">

<https://youtu.be/nNzEtkNCUbw?si=3ofxBZf9iejDhQZz>

