

Maatjes



midday

maatjesmiddag

Tijdens de maatjesmiddag gaan de kinderen samen met hun maatje verschillende duo challenges aan. Deze middag is perfect voor tijdens de Gouden Weken! De opdrachten zijn uitdagend, grappig en vooral gericht op samenwerken en plezier maken. De punten en het winnen zijn leuk, maar zijn niet het belangrijkste doel. Deze middag biedt juist kansen om te oefenen met belangrijke vaardigheden, zoals:

- 🤝 Samenwerken – luisteren, overleggen en elkaar helpen.
- 🏆 Winnen en verliezen – sportief omgaan met succes en teleurstelling.
- ❤️ Rekening houden met elkaar – ruimte geven, geduldig zijn en elkaar respecteren.
- 🌈 Omgaan met tegenslagen – niet opgeven als iets niet lukt.
- 😊 Plezier maken – samen lachen, proberen en genieten.
- 🖐️ Elkaar beter leren kennen – nieuwe kanten en talenten van elkaar ontdekken.

Bespreek dit vooraf met de klas

Neem voordat je met de klas start kort de tijd om samen te bespreken:

- Wat maakt iemand een goed maatje?
- Hoe willen we met elkaar omgaan tijdens de challenges?
- Wat doen we als iets niet lukt of als we verliezen?
- Maak samen een paar duidelijke maatjesafspraken. Zo starten de kinderen met dezelfde verwachtingen en kunnen ze tijdens de middag bewust oefenen met samenwerken.

Onthoud: niet de meeste punten, maar de beste samenwerking is de echte winst!

uitleg

De Maatjesmiddag bestaat uit verschillende duo challenges die de leerlingen in tweetallen uitvoeren. De opdrachten worden in circuitvorm aangeboden.

Als leerkracht:

- Kies de opdrachten die passen bij jouw groep.
- Print de bijbehorende opdrachtkaarten en werkbladen.
- Verzamel per gekozen opdracht de benodigde materialen. Per opdracht staat aangegeven wat je nodig hebt.
- Zet voor iedere opdracht de materialen klaar op twee tafels.
- Maak tweetallen. Je kunt leerlingen zelf een maatje laten kiezen óf de tweetallen als leerkracht samenstellen.
- Print voor ieder tweetal een scoreblad.

Zo werkt het circuit:

Iedere opdracht duurt ongeveer 4 minuten:

 2 minuten - Challenge → De tweetallen voeren de opdracht uit en proberen zoveel mogelijk punten te verdienen. Zet hiervoor een timer.

 1 minuut - Punten → De leerlingen stoppen en schrijven hun score op.

 1 minuut - Doordraaien → De leerlingen draaien door naar de volgende challenge en lezen de nieuwe opdracht.

Je kunt natuurlijk zelf de tijdsindicatie aanpassen. Zorg er wel voor dat de leerlingen niet te veel tijd hebben per opdracht, zodat het tempo erin blijft. Zo kun je de opdrachten kiezen die bij jouw groep passen en alleen de materialen klaarzetten die je nodig hebt. Kies, print, zet klaar en starten maar! 🎉

inhoudsopgave

Pagina 5	→	benodigdhedenlijst
Pagina 6	→	puntentelling
Pagina 7 t/m 21	→	duo challenges
Pagina 22	→	scoreblad
Pagina 23	→	bijlage woordslang
Pagina 24 t/m 33 *	→	bijlage denkkoning
Pagina 34 t/m 37	→	bijlage rebus
Pagina 38 t/m 45 *	→	bijlage pictionary
Pagina 46 t/m 48	→	bijlage speurneuzen
Pagina 49	→	bijlage alfabet
Pagina 50 t/m 53	→	bijlage duozoeker
Pagina 54 t/m 57	→	bijlage codekraker

*=dubbelzijdig afdrukken

benodigdhedenlijst

Er zijn 15 verschillende opdrachten te vinden in deze bundel. Je kunt zelf kiezen welke opdrachten je wilt uitvoeren. Kies je ervoor om alle opdrachten te doen? Dan heb je onderstaande materialen nodig. Alle bijlagen vind je aan het einde van dit bestand.

Benodigdhedenlijst:

- LEGO
- Boeken of afscheidingswanden
- Witte blaadjes
- Potloden
- Spaghetti
- Spekjes
- Timer/klokje
- Puzzels
- Rietjes
- Wisbordjes
- Kapla-blokjes
- Alle bijlagen (te vinden aan het einde van dit bestand)
- Scorebladen

puntentelling

De onderstaande puntentelling is een richtlijn. Je kunt als leerkracht natuurlijk zelf bepalen hoeveel punten je per opdracht geeft. Wij hebben geprobeerd de opdrachten zo te verdelen dat leerlingen per challenge ongeveer 10 punten kunnen behalen. Je kunt de puntentelling vooraf op het bord zetten, zodat de leerlingen weten hoe ze punten kunnen verdienen. Je kunt er ook voor kiezen om deze pagina op de achterkant van het scoreblad te printen. Zo hebben de leerlingen de puntentelling tijdens het circuit bij de hand.

- Duo Bouwmeester → elk goed geplaatst steentje = 1 punt
- Duo Tekenmeester → 0 punten als er niets goed is, 5 punten als de helft goed is en 10 punten als alles goed is
- Duo Torenbouwer → elke 2 centimeter = 1 punt
- Duo Handshake → 10 punten als de handshake origineel is
- Duo Woordslang → elke 2 woorden = 1 punt
- Duo Denkkoning → elke 2 woorden = 1 punt
- Duo Puzzelkampioen → 5 als je de helft goed is, 10 voor alles goed
- Duo Blaaskracht → 5 als je 1 keer aan de overkant haalt, 10 als je 2 keer aan de overkant haalt
- Duo Rebuskraker → elke goed opgeloste zin = 1 punt
- Duo Pictionary → elk goed geraden kaartje = 1 punt
- Duo Kapla Kampioen → elk blokje = 1 punt
- Duo Speurneuzen → elk goed gevonden verschil = 1 punt
- Duo Alfabet → elke 2 goede letters = 1 punt
- Duozoeker → elke 2 gevonden duo's (4 kaartjes) = 1 punt
- Duo Codekraker → elke goed opgeloste zin = 1 punt

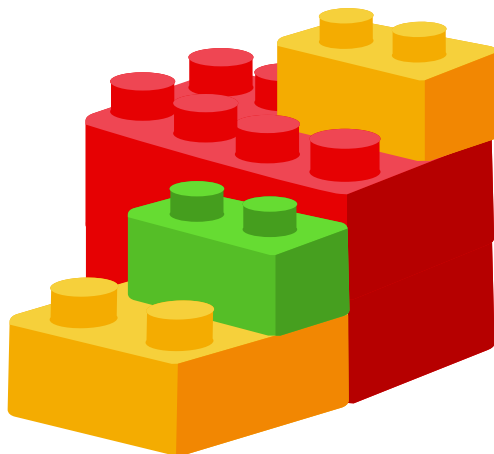
duo bouwmeester

Doel: bouw precies hetzelfde LEGO-bouwwerk

Benodigdheden: LEGO, afscheidingswand (boeken)

Zo werkt het:

1. Ga tegenover elkaar zitten.
2. Zet de boeken tussen jullie in.
3. Eén van jullie bouwt een LEGO-bouwwerk.
4. Vertel stap voor stap wat je hebt gebouwd.
5. Je maatje bouwt precies hetzelfde
6. Let op: de bouwer mag niets zeggen!



duo tekenmeester

Doel: probeer dezelfde tekening te maken

Benodigdheden: 2 witte blaadjes en potloden

Zo werkt het:

1. Ga met jullie ruggen tegen elkaar zitten.
2. Jullie hebben allebei een wit blaadje.
3. Eén van jullie bedenkt een tekening.
4. Vertel precies wat je maatje moet tekenen.
5. Je maatje mag niet praten.
6. Vergelijk jullie tekeningen als de tijd voorbij is.



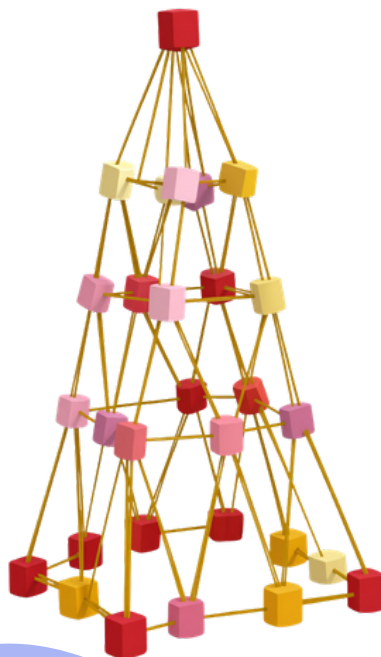
duo torenbouwer

Doel: bouw samen de hoogste toren

Benodigheden: spaghetti en spekjes

Zo werkt het:

1. Jullie krijgen spaghetti en spekjes.
2. Bouw samen één hoge toren
3. Jullie hebben 2 minuten.
4. De toren moet zelfstandig blijven staan.
5. Meet jullie toren als de tijd voorbij is.



duo handshake

Doel: bedenk samen een superoriginale handshake!

Benodigheden: je lichaam

Zo werkt het:

1. Bedenk samen een eigen handshake.
2. Gebruik bijvoorbeeld klappen, draaien, tikken of springen.
3. Oefen jullie handshake.
4. Zorg dat jullie hem allebei goed kennen.
5. Laat jullie handshake aan het einde zien.



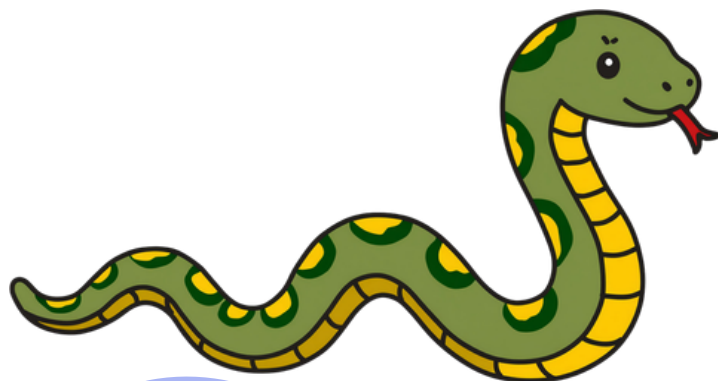
duo woordslang

Doel: maak samen de langste woordslang!

Benodigdheden: woordslang (bijlage) en 2 potloden

Zo werkt het:

1. Schrijf een woord op.
2. Je maatje schrijft een woord dat begint met de laatste letter van jouw woord.
3. Daarna ben jij weer aan de beurt.
4. Ga steeds om de beurt verder.
5. Een woord mag maar één keer gebruikt worden.
6. Voorbeeld: kat → tafel → lamp → peer



duo denkkoning

Doel: onthoud zoveel mogelijk woorden

Benodigdheden: woordkaartjes (bijlage) en klokje

Zo werkt het:

1. Bekijk samen alle woordkaartjes.
2. Jullie hebben 30 seconden.
3. Draai daarna alle kaartjes om.
4. Schrijf samen zoveel mogelijk woorden op.
5. Schrijf alleen woorden op die jullie echt gezien hebben.



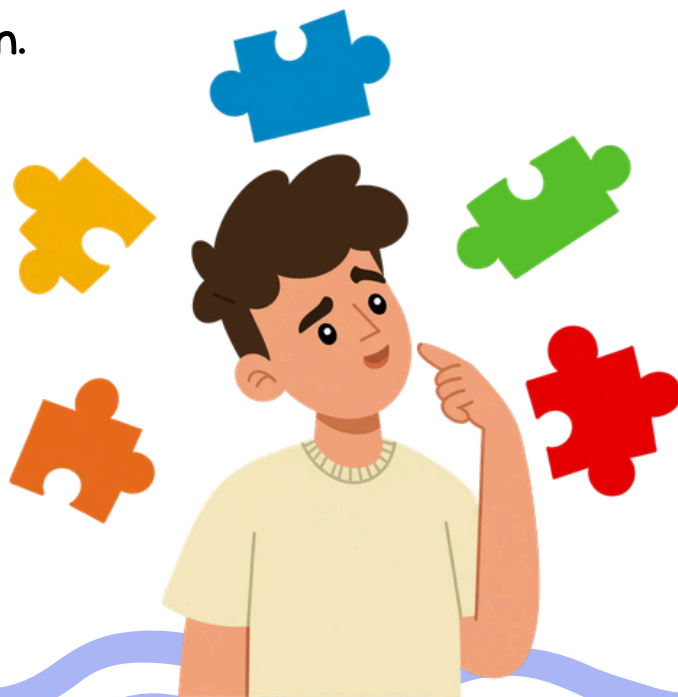
duo puzzelkampioen

Doel: leg de puzzelstukjes op de goede plek

Benodigdheden: puzzel (makkelijk/kleuterspuzzel)

Zo werkt het:

1. Leg alle puzzelstukjes op tafel.
2. Jullie hebben 2 minuten.
3. Werk goed samen.
4. Zoek de juiste stukjes bij elkaar.
5. Probeer zoveel mogelijk van de puzzel te maken.



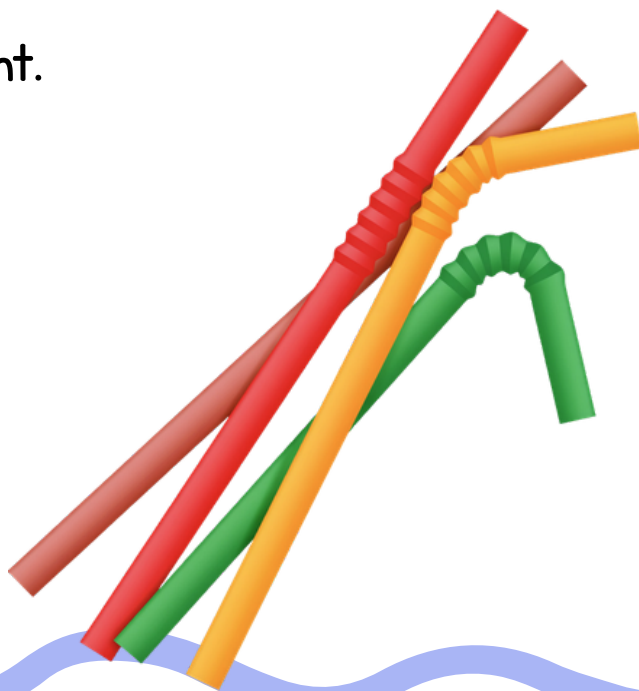
duo blaaskracht

Doel: krijg het potlood samen naar de overkant.

Benodigheden: 2 rietjes en 1 potlood

Zo werkt het:

1. Leg het potlood aan het begin van de tafels.
2. Jullie krijgen allebei een rietje.
3. Blaas met je rietje tegen het potlood.
4. Werk goed samen! Valt het potlood van de tafel? Begin dan opnieuw!
5. Het potlood moet over twee tafels naar de overkant.



duo rebuskraker

Doel: los de rebussen op.

Benodigheden: rebuswerkblad (bijlage)

Zo werkt het:

1. Bekijk samen de rebussen.
2. Kijk goed naar de plaatjes, letters en woorden.
3. Bespreek wat jullie denken.
4. Schrijf jullie antwoord op.
5. Ga daarna door naar de volgende rebus.



duo pictionary

Doel: laat je maatje raden wat je tekent.

Benodigheden: wisbordje en Pictionary (bijlage)

Zo werkt het:

1. Pak een kaartje.
2. Eén van jullie kijkt wat erop staat.
3. Teken het woord op het wisbordje.
4. Je mag niet praten of letters schrijven.
5. Je maatje probeert het woord te raden.
6. Daarna wisselen jullie.



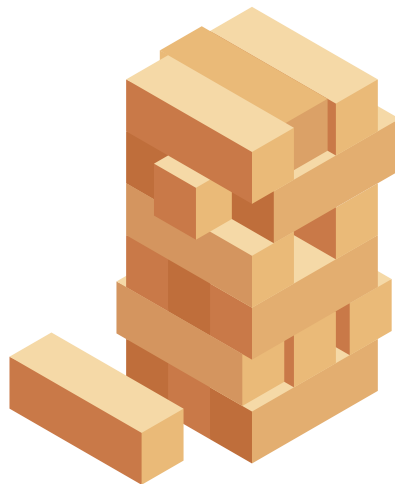
duo kapla kampioen

Doel: bouw samen de hoogste Kapla-toren

Benodigheden: Kapla-blokjes

Zo werkt het:

1. Leg de Kapla-blokjes klaar.
2. Jullie mogen allebei maar één vinger gebruiken.
3. Zet allebei één vinger tegen de zijkant van het blokje. Duw ertegen en probeer zo het blokje samen te verplaatsen.
4. Bouw zo hoog mogelijk.
5. De toren moet blijven staan.



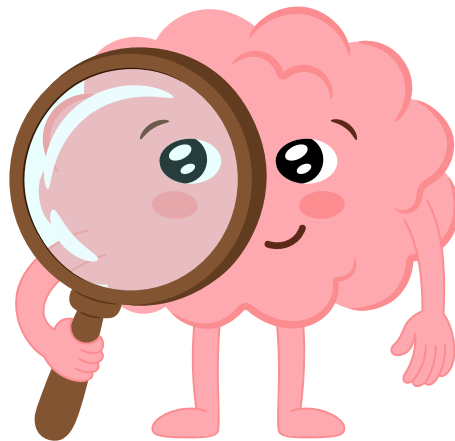
duo speurneuzen

Doel: zoek de 10 verschillen.

Benodigdheden: bijlage speurneuzen (1 en 2)

Zo werkt het:

1. Bekijk samen het eerste blad.
2. Jullie krijgen 30 seconden.
3. Let goed op alle details.
4. Het eerste blad wordt weggehaald.
5. Jullie krijgen het tweede blad.
6. Zoek de 10 verschillen (zet 10 rondjes op het blad. Weet je het niet zeker? Gok dan)



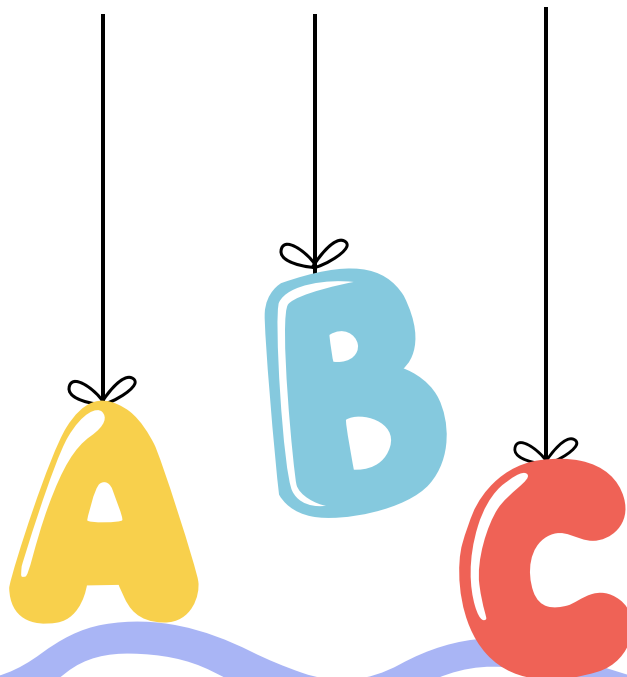
duo alfabet

Doel: maak samen een ABC met dieren!

Benodigheden: bijlage ABC en potlood

Zo werkt het:

1. Bedenk bij elke letter een dier.
2. Werk samen en help elkaar.
3. Kunnen jullie voor alle letters een dier bedenken?
4. Schrijf de dieren op.



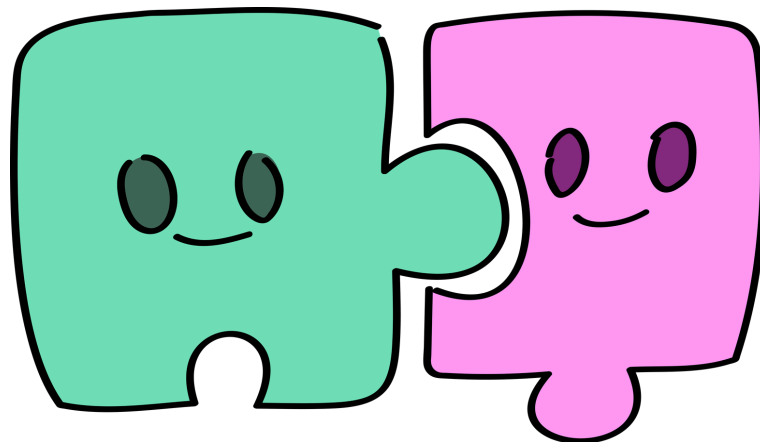
duo zoeker

Doel: vind zoveel mogelijk duo's

Benodigheden: bijlage duozoeker

Zo werkt het:

1. Bekijk alle kaarten.
2. Zoek kaarten die bij elkaar horen.
3. De kaartjes passen bij elkaar omdat ze bij hetzelfde onderwerp/thema horen
4. Leg gevonden duo's apart



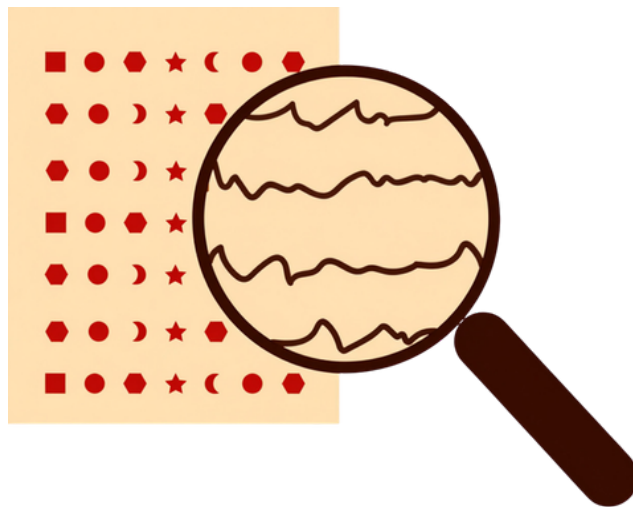
duo codekraker

Doel: ontcijfer zoveel mogelijk geheime zinnen!

Benodigheden: bijlage geheimschrift

Zo werkt het:

1. Bekijk het geheimschrift.
2. Kijk welke tekens bij welke letters horen.
3. Ontcijfer de zin.
4. Schrijf de juiste zin op.
5. Ga daarna door naar de volgende zin.



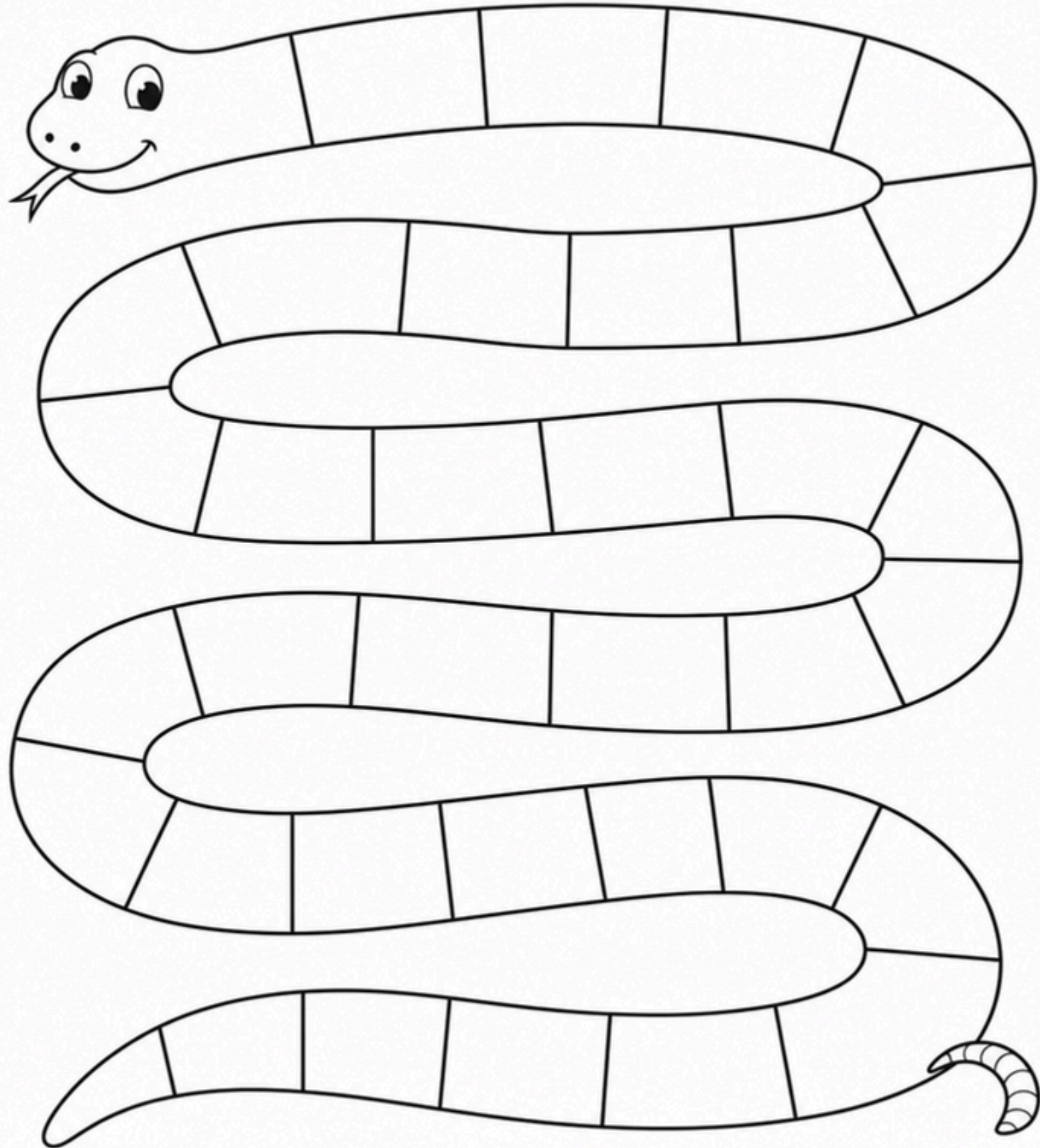
scoreblad

duo namen:

challenges

score

woordslang



pers

aarde

spreuk

knuffel

strand

tweeling

stroom

olie



was

masker

vlam

voet

kabel

schaal

hoorn

paard



ring

polder

trommel

stoel

lijn

massa

appel

banaan



tijd

fles

viool

nagel

flits

tanden

kruik

hart



microscoop

soldaat

theater

Frankrijk

leraar

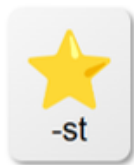
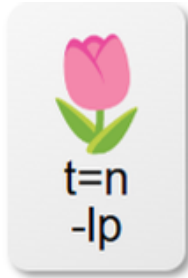
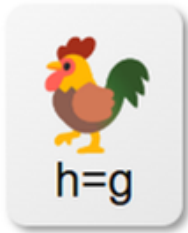
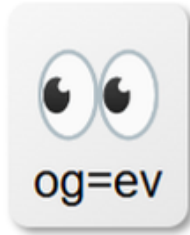
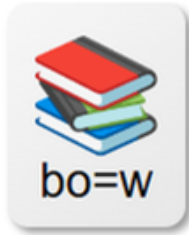
aandeel

dolfijn

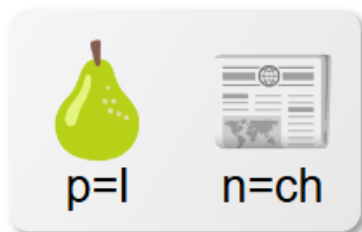
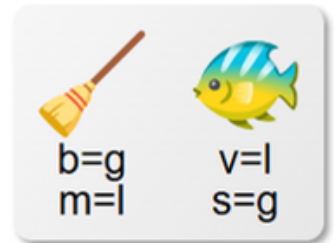
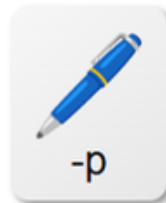
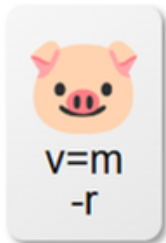
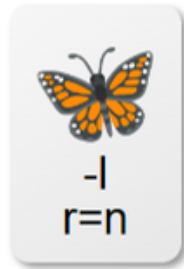
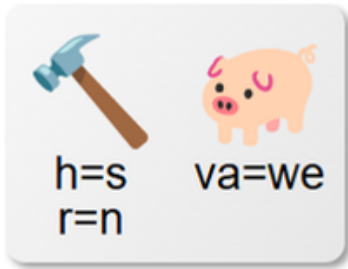
vliegtuig



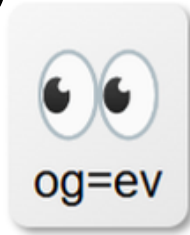
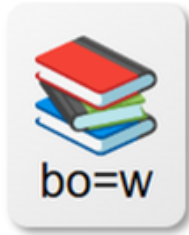
rebus



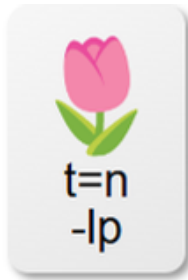
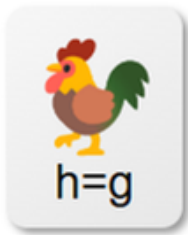
rebus



nakijkblad rebus



Zes weken even niks was fijn.

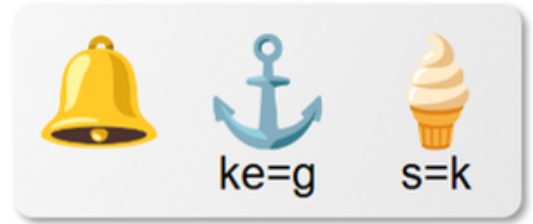
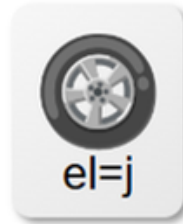
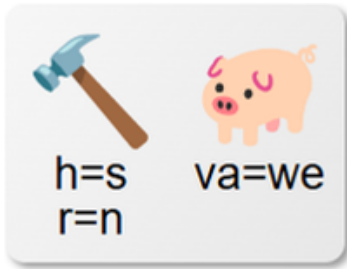


Wij gaan nu weer naar school.

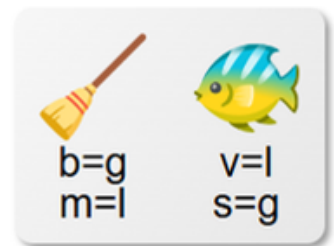
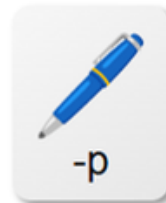


Samen maken we er een leuk jaar van.

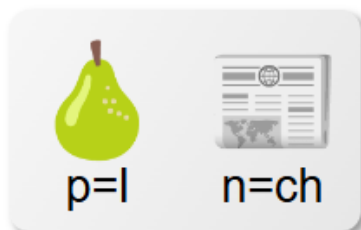
nakijkblad rebus



Samenwerken vinden wij belangrijk.



Plezier maken is fijn en gezellig.



Onze leerkracht is top.

hond

huis

boom

pizza

bloem

paraplu

ijsje

fiets



schaar

gitaar

koffer

bril

achtbaan

verjaardag

robot

piraat



schommel

tent

aap

pizza

wekker

slang

tunnel

ridder



sneeuwpop

zaklamp

hangmat

piramide

dolfijn

kok

hamburger

stofzuiger



Speurneuzen I



Speurneuzen 2



Nakijkblad speurneuzen



DUO ALFABET



A _____

B _____

C _____

D _____

E _____

F _____

G _____

H _____

I _____

J _____

K _____

L _____

M _____

N _____

O _____

P _____

Q _____

R _____

S _____

T _____

U _____

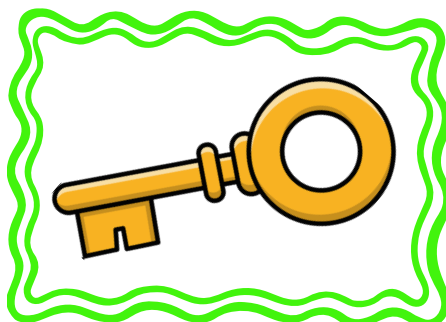
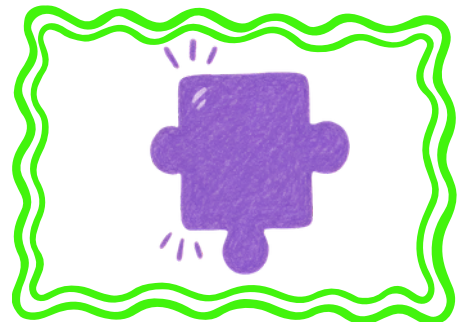
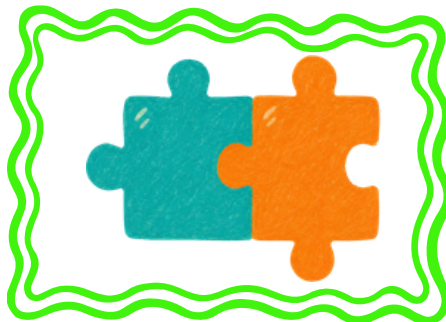
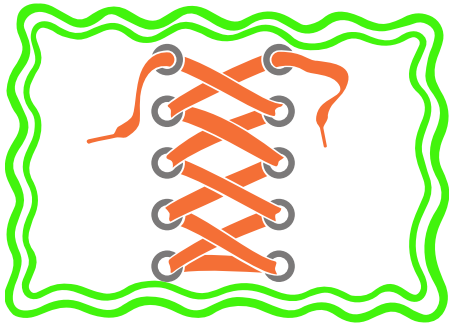
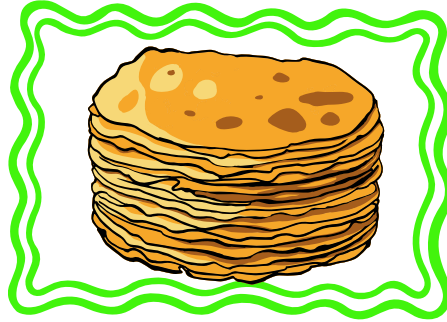
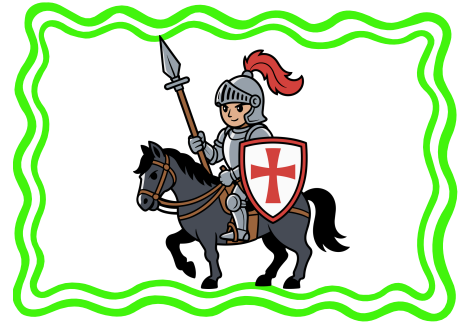
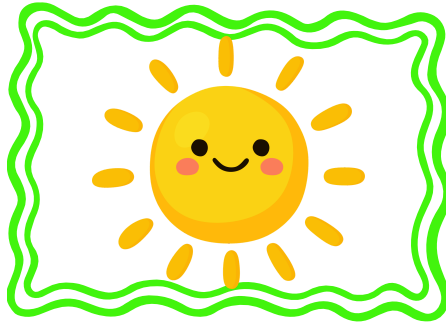
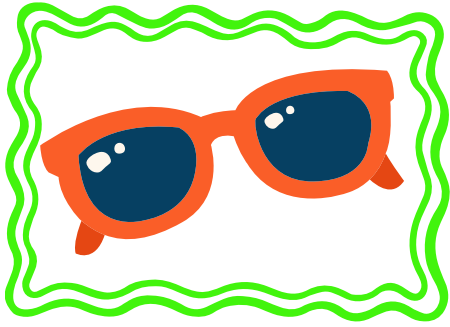
V _____

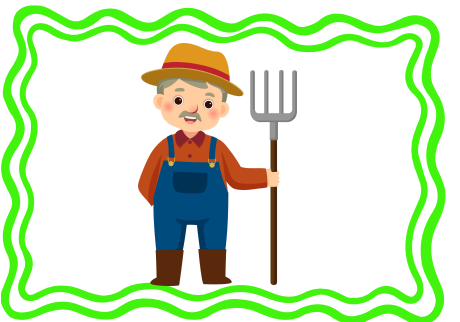
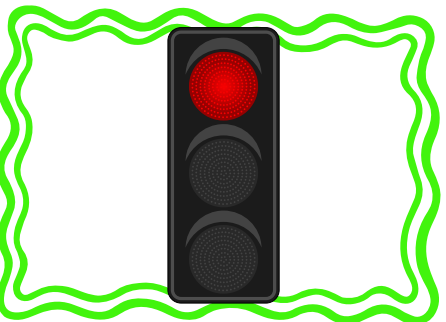
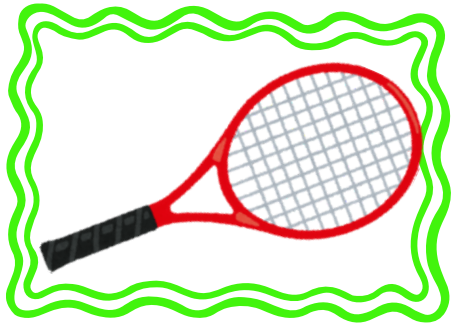
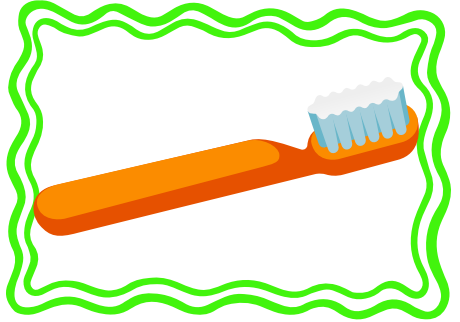
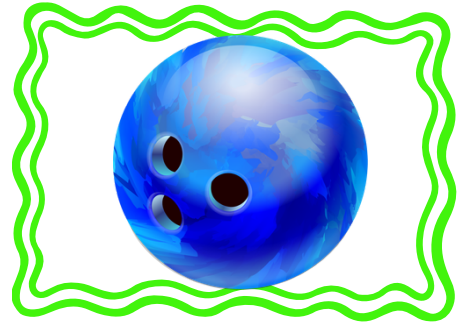
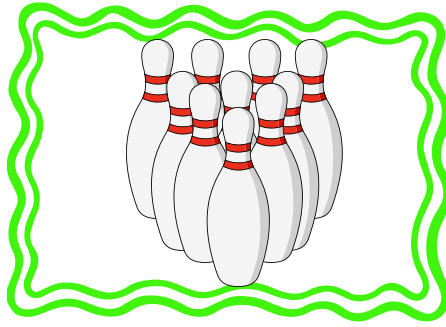
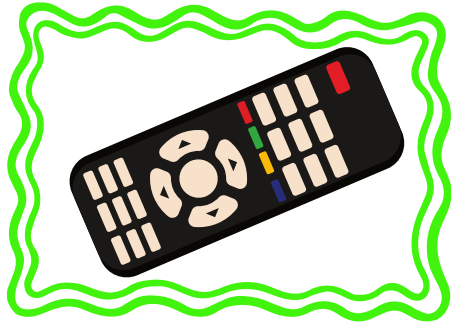
W _____

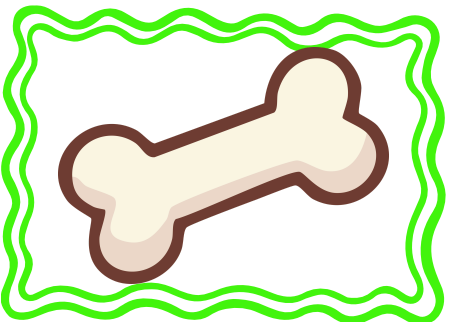
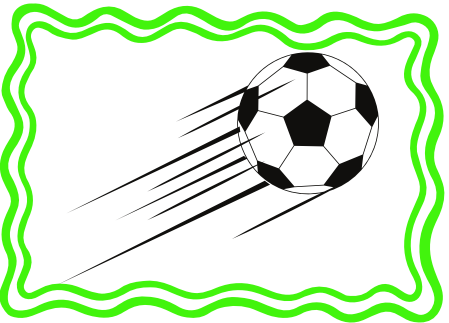
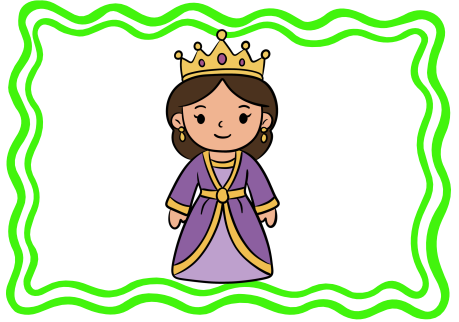
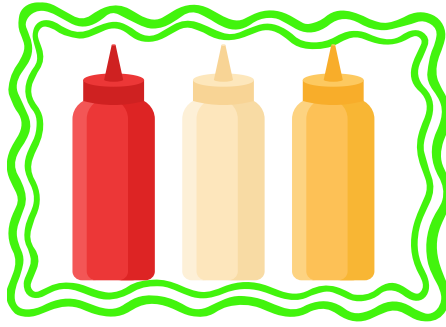
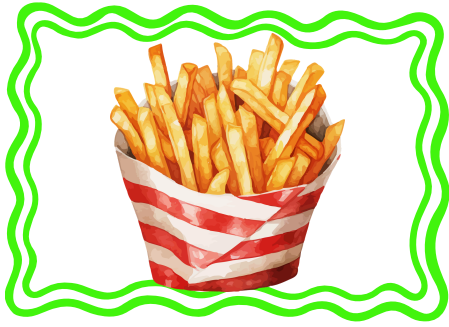
X _____

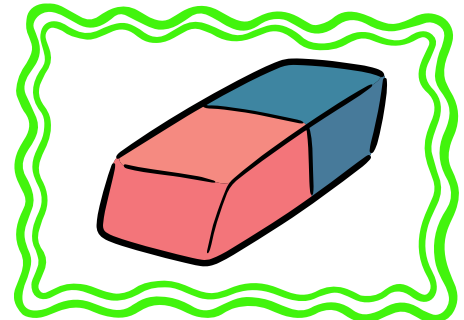
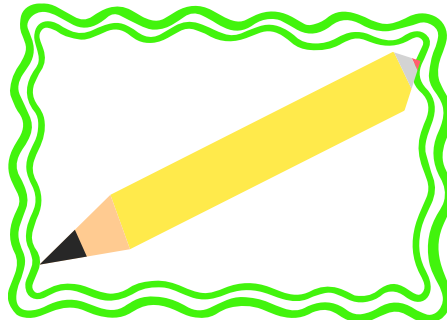
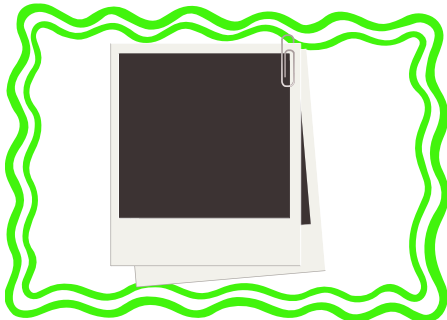
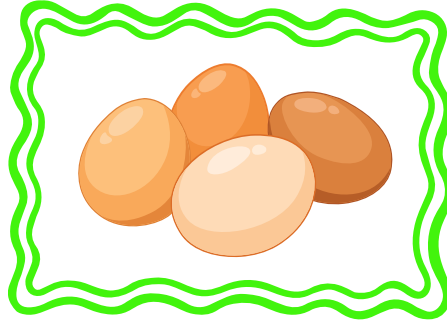
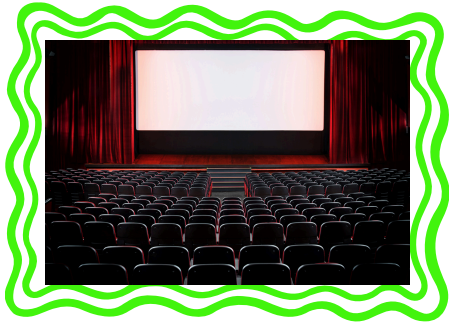
Y _____

Z _____









codebreaker

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												

 |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |

 |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |

 |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |

 |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |
  |

codebreaker

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												



















































































codekraker

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												

 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

De hond rent hard.

 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

De kat ligt op de stoel.

 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

De muis eet kaas.

 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

De aap klimt in de boom.

codekraker

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												

De olifant heeft een slurf.

De leeuw is de koning.

De kikker springt hoog.

De vis zwemt in het water.