Wisselspel

docentenbrief

± 15 min per spel
10 spellen · groep 1 t/m 8

Doel van het spel

Leerlingen ontdekken dat je een gewone keuze vaak kunt wisselen voor een duurzame keuze: de fiets in plaats van de auto, je eigen tas in plaats van een plastic tasje. Met 54 kaarten spelen ze korte spellen, zoals memory, pesten en kwartet. Bij elk paar dat ze maken, vertellen ze waarom de **wissel** beter is voor de aarde. Zo wordt duurzaam kiezen iets wat ze zelf kunnen.

Benodigdheden

- Het Wisselspel: één doos per groepje van 2 tot 6 spelers
- De dia's met spelregels voor op het digibord
- Voor spel 3 en 9: ruimte om rond te lopen
- Voor de bonusopdracht: potloden en stevig papier

Voorbereiding (± 2 min)

- Kies een spel uit het overzicht op pagina 2.
- Haal de drie infokaarten uit de stapel. Het monster en de blanco kaarten doen alleen mee als het spel dat zegt.
- Zet de dia van het spel op het bord en maak groepjes.

Leerdoelen

1. Leerlingen herkennen gewone en duurzame keuzes in hun eigen leven.
2. Leerlingen leggen in eigen woorden uit waarom een wissel beter is voor de aarde.
3. Leerlingen ordenen keuzes in zes thema's: kleding, voeding, reizen, technologie, in huis en spullen.
4. Leerlingen bedenken zelf een duurzame wissel.

- 12 Verantwoorde consumptie en productie
- 13 Klimaatactie
- 14 Leven in het water
- 15 Leven op het land

Sluit aan bij de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's), vooral 12.



gewone keuze — duurzame wissel

Voor wie?
Groep 1 t/m 8. Groep 1 en 2 spelen met de plaatjes; lezen is niet nodig.

Hoeveel spelers?
Per doos 2 tot 6 spelers. Spel 3 en 9 speel je met de hele klas.

In de doos: 48 wisselkaarten, het Wegwerpmonster, 2 blanco kaarten en 3 infokaarten. Meer op **duurzaamheidindeklas.nl**.

ZO KIES JE EEN SPEL

Spellenoverzicht

Nr	Spel	Groep	Spelers	Tijd	In het kort
Vanaf groep 1 · kijken, onthouden en zoeken					
1	**Wat is er gewisseld?**	1–4	hele groep	10 min	Eén kaart wordt stiekem gewisseld voor zijn blaadjekaart. Wie ziet het?
2	**Wisselmemory**	2–8	2–4	15 min	Memory met paren: een gewone kaart en zijn blaadjekaart.
3	**Zoek je wisselmaatje**	3–8	hele groep	10 min	Iedereen één kaart: zoek in de klas de andere helft van je paar.
4	**Bladslag**	3–6	2–4	10 min	Twee kaarten van dezelfde kleur op elkaar? Sla erop!
Vanaf groep 4 · vragen en paren maken					
5	**Wie heeft mijn wissel?**	4–8	2–5	15 min	Vraag een medespeler om de kaart met dezelfde code als jouw kaart.
6	**Pas op voor het Wegwerpmonster**	4–8	3–6	15 min	Trek kaarten bij elkaar, maak paren en houd het monster niet over.
Vanaf groep 5 · uitleggen, vertellen en samenspelen					
7	**Wisselpesten**	5–8	2–5	20 min	Leg op kleur of cijfer. Blaadje op zijn eigen kaart? Wissel!
8	**Duurzaam kwartet**	5–8	3–6	20 min	Verzamel de vier blaadjekaarten van één thema.
9	**Raad mijn wissel**	5–8	2 teams	15–20 min	Beeld een kaart uit of omschrijf hem. Goede wissel erbij? Extra punt.
10	**Wisselverhaal**	6–8	3–5	15 min	Vertel samen één verhaal. Gewone kaart? Iedereen roept: Wissel!

Zo lees je een kaart

Kleur = thema
Zes thema's, elk met een eigen kleur en icoon linksboven op de kaart.

Blaadje = duurzame wissel
De keuze die beter is voor de aarde, zoals je eigen tas.

Het Wegwerpmonster
Doet alleen mee bij spel 3, 6 en 7. Bij de andere spellen leg je hem apart.

Pijltjes = gewone keuze
Iets wat we vaak doen of kopen, zoals een plastic tasje.

Zelfde code = een paar
Rechtsboven staat de code. K1 met pijltjes hoort bij K1 met blaadje.

Blanco kaarten
Twee lege kaarten om zelf een wissel op te tekenen (pagina 4).

Minder tijd?

Speel **Wat is er gewisseld?** of **Bladslag**. Die duren ongeveer 10 minuten en passen tussen twee lessen door.

Meer tijd?

Laat leerlingen een eigen wissel tekenen op de blanco kaarten (pagina 4) en speel daarna een ronde Wisselmemory mét hun kaarten.

SPELREGELS

Spel 1 t/m 6

1 Wat is er gewisseld?

groep 1–4 · hele groep · 10 min · 6 paren

1. Leg 6 gewone kaarten open in de kring. Benoem samen wat erop staat.
2. Iedereen kijkt goed en doet dan de ogen dicht.
3. Vervang één kaart door zijn blaadjekaart.
4. Ogen open: wat is er gewisseld? En waarom is dat beter voor de aarde?
5. Wie het goed had, mag de volgende keer wisselen.

Makkelijker: 4 kaarten. **Moeilijker:** 8 kaarten, of wissel er twee.

2 Wisselmemory

groep 2–8 · 2–4 spelers · 15 min · 2 tot 6 thema's

1. Leg de kaarten dicht in rijen op tafel.
2. Draai om de beurt twee kaarten om.
3. Een paar (zelfde code)? Zeg: "Ik wissel ... voor ...". Je houdt het paar en mag nog een keer.
4. Geen paar? Draai ze terug. De volgende is aan de beurt.
5. Liggen alle paren? Wie de meeste heeft, wint.

Makkelijker: kaarten open, paren samen zoeken. **Moeilijker:** zeg ook waarom: "..., want ...".

3 Zoek je wisselmaatje

groep 3–8 · hele groep · 10 min · 1 paar per 2 leerlingen

1. Iedere leerling krijgt één kaart. Oneven aantal? Eén leerling krijgt het monster en is controleur.
2. Loop rond en zoek de kaart met dezelfde code.
3. Gevonden? Maak samen een zin: "Wij wisselen ... voor ..., want ..."
4. Elk duo vertelt zijn zin aan de groep.

Makkelijker: zoek eerst iedereen met jouw kleur. **Moeilijker:** kaart niet laten zien, alleen vertellen.

4 Bladslag

groep 3–6 · 2–4 spelers · 10 min · 48 wisselkaarten

1. Verdeel alle kaarten. Iedereen houdt een dichte stapel.
2. Leg om de beurt je bovenste kaart open op de middenstapel.
3. Zelfde kleur als de kaart eronder? Sla erop en roep "Wissel!"
4. De snelste krijgt de middenstapel. Fout geslagen? Leg één kaart onder de stapel.
5. Na 10 minuten wint wie de meeste kaarten heeft.

Makkelijker: 3 thema's. **Moeilijker:** sla bij hetzelfde cijfer, bijvoorbeeld K2 op T2.

5 Wie heeft mijn wissel?

groep 4–8 · 2–5 spelers · 15 min · 3 tot 6 thema's

1. Iedereen krijgt 5 kaarten (met 2 spelers: 7). De rest is de dichte stapel: de kringloop.
2. Jouw wissel is de kaart met **dezelfde code**. Heb je al een paar, zoals K1 + K1? Leg het open neer.
3. Kies een kaart uit je hand en vraag één speler: "Lisa, ik heb K1 Leren schoenen. Heb jij mijn wissel?"
4. Ja? Je krijgt de kaart. Leg het paar neer en vraag opnieuw. Nee? Lisa zegt "Kringloop!" en jij pakt een kaart. Nu is Lisa aan de beurt.
5. Liggen alle paren? Wie de meeste paren heeft, wint.

Makkelijker: 3 thema's. **Moeilijker:** bij elk paar: "Ik wissel ... voor ..., want ...".

6 Pas op voor het Wegwerpmonster

groep 4–8 · 3–6 spelers · 15 min · 1 thema per speler + monster

1. Pak evenveel thema's als spelers, plus het monster. Schud en verdeel alle kaarten.
2. Leg je paren (zelfde code) open neer en zeg: "Ik wissel ... voor ...!"
3. Trek zonder kijken één kaart uit de hand van je linkerbuur. Een paar? Leg het neer. Dan is je linkerbuur aan de beurt.
4. Trek je het monster? Laat niets merken en schud je kaarten. Kaarten op? Dan ben je veilig.
5. Alleen het monster is nog over? Wie hem heeft, roept "Oei!" en verslaat hem met 2 wissels die hij deze week zelf doet. De meeste paren wint.

Makkelijker: eerst een oefenronde met open kaarten. **Moeilijker:** bij elk paar vertel je waarom.

SPELREGELS

Spel 7 t/m 10

7 Wisselpesten

groep 5–8 · 2–5 spelers · 20 min · 48 kaarten + monster

1. Iedereen krijgt 6 kaarten. Draai de bovenste kaart van de stapel om.
2. Leg op dezelfde kleur of hetzelfde cijfer (K2 op V2). Kan het niet? Pak een kaart.
3. Blaadjekaart op zijn eigen gewone kaart? Roep "Wissel!" en leg nog een kaart.
4. Het monster mag altijd. De volgende pakt 2 kaarten en slaat zijn beurt over.
5. Nog één kaart? Roep "Laatste kaart!" Wie het eerst geen kaarten heeft, wint.

Makkelijker: alleen op kleur leggen. **Moeilijker:** bij "Wissel!" zeg je ook waarom.

8 Duurzaam kwartet

groep 5–8 · 3–6 spelers · 20 min · 24 blaadjekaarten

1. Verdeel alle 24 blaadjekaarten.
2. Vraag een kaart uit een thema dat je al hebt: "Mag ik van jou uit Kleding: Tweedehands kleding?"
3. Gekregen? Vraag nog een keer. Niet? Dan is die speler aan de beurt.
4. Vier kaarten van één thema is een kwartet. Leg het neer en noem de vier wissels.
5. Wie de meeste kwartetten heeft, wint.

Makkelijker: vragen met de code ("Kleding 3"). **Moeilijker:** alle 48 kaarten; een blaadjekwartet telt 2 punten.

9 Raad mijn wissel

groep 5–8 · 2 teams · 15–20 min · 48 wisselkaarten

1. Een leerling van team 1 pakt een kaart en kijkt er stiekem naar.
2. Uitbeelden zonder praten, of omschrijven zonder de woorden op de kaart.
3. Raadt het eigen team het binnen 1 minuut? Dan krijgt het 1 punt.
4. Noemt het team ook een goede wissel? 1 punt extra. Een eigen goede wissel telt ook.
5. Na 8 rondes per team wint het team met de meeste punten.

Makkelijker: jij kiest de kaart en fluistert hem in. **Moeilijker:** teken de kaart op het bord.

10 Wisselverhaal

groep 6–8 · 3–5 spelers · 15 min · 48 wisselkaarten

1. Iedereen krijgt 3 kaarten en legt ze open neer.
2. Vertel om de beurt een stukje van één verhaal, met één van je kaarten erin.
3. Een gewone kaart? Iedereen roept "Wissel!" Wie de blaadjekaart heeft, legt hem neer en vertelt verder. Niemand? Bedenk zelf een wissel.
4. Het verhaal is af als alle kaarten gebruikt zijn. Bedenk samen een titel.

Samenspel: er is geen winnaar. **Moeilijker:** schrijf het verhaal op of maak er een strip van.

Bonus · Bedenk je eigen wissel

1. Kies iets wat je vaak doet of gebruikt, thuis of op school.
2. Bedenk een keuze die beter is voor de aarde.
3. Teken de gewone keuze op de kaart met pijltjes en de wissel op de kaart met het blaadje.
4. Leg je paar uit aan de groep en speel er Wisselmemory mee.



Hele klas? Laat leerlingen tekenen op stevig papier van 58 × 88 mm. Teken met potlood als je de blanco kaarten opnieuw wilt gebruiken.



Het Wegwerpmonster

Hij houdt van weggooien. Bij spel 6 wil niemand hem aan het eind in zijn hand hebben, bij spel 7 laat hij de volgende speler twee kaarten pakken.

Tips voor begeleiding

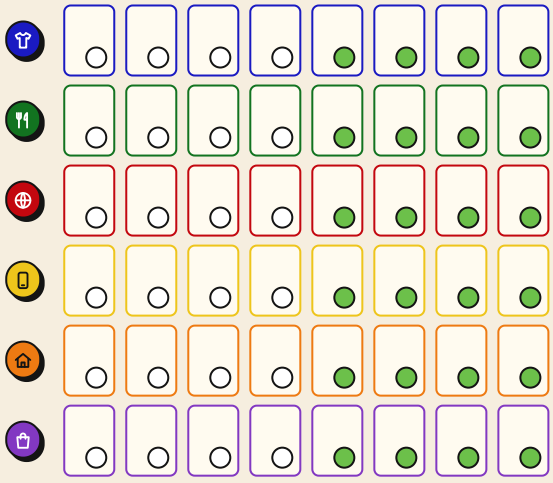
- **Begin klein.** Speel in de onderbouw met twee thema's: dat zijn 16 kaarten.
- **Laat de wissel hardop zeggen.** "Ik wissel ... voor ..." is de kern van elk spel.
- **Vraag door op het waarom.** "Waarom is dat beter voor de aarde?" Eigen woorden zijn goed.
- **Eigen ideeën tellen.** Bedenkt een leerling een andere goede wissel? Geef hem gelijk.
- **Is het blaadje altijd het beste?** Een mooie vraag voor de bovenbouw: soms kan het nóg beter, bijvoorbeeld door minder te kopen.
- **Spel 3 en 9 zijn beweegspellen.** Gebruik ze als energizer.

⚠ Als het anders loopt

- **Lezen gaat nog moeilijk?** Laat leerlingen het plaatje benoemen en lees de titel samen.
- **Discussie bij Bladslag?** Wijs een spelleider aan die beslist wie het eerst sloeg.
- **Een kaart kwijt?** Leg de doos op volgorde (hiernaast) en kijk welke code mist.
- **Te snel klaar?** Laat de winnaar een wissel uitleggen aan de groep.

Zo leg je de doos op volgorde

Leg per thema een rij: eerst de vier gewone kaarten (1 t/m 4), dan de vier blaadjekaarten. Zo zie je in één oogopslag of de doos compleet is.



Plus: monster, 2 blanco kaarten en 3 infokaarten = 54.

NA HET SPEL

Nabespreken en verdiepen

Vragen voor het gesprek

1. Welke wissel kun jij morgen al doen?
2. Welke wissel is moeilijk? Waarom?
3. Wie kan helpen om een wissel makkelijker te maken: je ouders, de school of de winkel?
4. Is de blaadjekaart altijd de beste keuze? Kun je een nog betere wissel bedenken?
5. Welke wissel zou jij aan iemand thuis willen leren?

Verdiepende opdrachten

1 · De wisselspeurtocht ± 15 min + thuis

Leerlingen zoeken thuis drie gewone keuzes en bedenken bij elke keuze een wissel. In de klas vergelijken ze: welke wissel kwam het vaakst voor? Welke is het makkelijkst?

2 · De wisselmuur ± 20 min

De klas kiest samen één wissel om een week lang te doen, zoals een eigen fles of afval scheiden. Maak er een poster van voor de muur. Kijk na een week: is het gelukt?

Achterin: de kaartenlijst met alle 24 paren. Bij elk paar staat in één zin waarom de wissel beter is. Handig als antwoordblad.

Thuis verder?

Geef de vragen voor het gesprek mee in de nieuwsbrief, met de wisselspeurtocht als gezinsopdracht.

Op het bord

Voor elk spel is er een dia met de spelregels. Zet hem op het digibord terwijl de groepjes spelen.



Wissel jij ook mee?

ANTWOORDBLAD

Kaartenlijst

Code	Gewone kaart (pijltjes)	Blaadjekaart	Waarom is de wissel beter?
	Kleding		
K1	Leren schoenen	**Schoenen van plantenleer**	Voor leer zijn koeien nodig; dat kost veel land, water en voer. Plantenleer wordt gemaakt van planten of plantenresten.
K2	Kapotte broek weggooien	**Broek repareren**	De broek gaat langer mee, dus er hoeft geen nieuwe gemaakt te worden.
K3	Nieuwe kleding shoppen	**Tweedehands kleding**	Die kleding bestaat al: er zijn geen nieuwe grondstoffen, water en energie voor nodig.
K4	Shirt van polyester (plastic)	**Shirt van biokatoen of viscose**	Polyester is plastic, gemaakt van aardolie. Bij het wassen komen er kleine stukjes plastic in het water. Biokatoen en viscose komen van planten en bomen.
	Voeding		
V1	Pasta met gehaktballen	**Vegetarische pasta**	Vlees maken kost veel meer land, water en uitstoot dan groente.
V2	Aardbeien in de winter	**Fruit van het seizoen**	Aardbeien in de winter komen uit een verwarmde kas of van ver weg. Fruit van het seizoen groeit hier gewoon buiten.
V3	Eten weggooien	**Eten weggeven**	Eten dat wordt opgegeten, is niet voor niets gemaakt.
V4	Verpakt fruit	**Los fruit zonder plastic**	Zonder verpakking is er minder plastic afval.
	Reizen & vrije tijd		
R1	Vliegen naar Parijs	**Met de trein naar Parijs**	Een trein stoot per reiziger veel minder CO_2 uit dan een vliegtuig.
R2	Met de auto naar school	**Lopen of fietsen naar school**	Lopen en fietsen kost geen brandstof, geeft geen uitstoot en is goed voor je lijf.
R3	Afval laten liggen op het strand	**Afval mee naar huis**	Afval op het strand waait of spoelt de zee in. Vissen, vogels en zeehonden eten het op of raken erin verstrikt.
R4	Rijden op wilde dieren	**Dieren op afstand bekijken**	Wilde dieren worden vaak hard getraind om op ze te kunnen rijden. Op afstand blijven ze vrij.
	Technologie		
T1	Tv op stand-by	**Tv helemaal uit**	Op stand-by gebruikt de tv nog steeds stroom. Helemaal uit gebruikt hij niets.
T2	Kapotte telefoon weggooien	**Kapotte telefoon inleveren**	De metalen worden opnieuw gebruikt en gif komt niet in de natuur.
T3	Kapot speelgoed weggooien	**Speelgoed laten repareren**	Gerepareerd speelgoed gaat langer mee: er hoeft geen nieuw speelgoed gemaakt te worden en er is minder afval.
T4	Speaker op batterijen	**Oplaadbare speaker**	Je hoeft geen batterijen te kopen en weg te gooien.
	In huis		
H1	Verwarming hoger zetten	**Een trui aantrekken**	Verwarmen kost veel energie. Met een trui aan heb je het ook warm en kan de verwarming lager.
H2	Tuin met tegels	**Tuin met gras en planten**	Regenwater zakt in de grond, het blijft koeler en insecten en vogels vinden er eten.
H3	Lekker lang douchen	**Douchen met douchetimer**	Korter douchen bespaart warm water en dus energie.
H4	Afval weggooien	**Afval scheiden**	Gescheiden afval kan gerecycled worden tot nieuwe spullen.
	Spullen		
S1	Plastic tasje	**Eigen tas mee**	Een tas die je vaak gebruikt, scheelt veel weggooitasjes.
S2	Flesje water kopen	**Eigen fles vullen**	Kraanwater uit je eigen fles: geen nieuw plastic flesje nodig.
S3	Traktatie in plastic	**Traktatie zonder plastic**	Een plastic zakje gebruik je één keer en dan is het afval. Zonder plastic blijft er niets over om weg te gooien.
S4	Papier aan één kant gebruiken	**Ook de achterkant gebruiken**	Zo heb je maar half zoveel papier nodig. Voor papier zijn bomen, water en energie nodig.