DUURZAAMHEID IN DE KLAS

Wisselspel

Wissel een gewone keuze voor een duurzame keuze.



Duurzaamheid In de klas



Zo lees je een kaart

Kleur en icoon = het thema

Pijltjes = een gewone keuze

Blaadje = de duurzame wissel

K3 **Zelfde code = een paar**

De zes thema's



Kleding
blauw · K1 t/m K4



Voeding
groen · V1 t/m V4



Reizen & vrije tijd
rood · R1 t/m R4



Technologie
geel · T1 t/m T4



In huis
oranje · H1 t/m H4



Spullen
paars · S1 t/m S4

WISSELSPEL · 6 THEMA'S × 4 PAREN = 48 KAARTEN

SPEL 1 VAN 10

Wat is er gewisseld?

groep 1 t/m 4 | hele groep | 10 minuten

1. Kijk goed naar de kaarten.
2. Doe je ogen dicht.
3. De juf of meester wisselt één kaart.
4. Ogen open: wat is er gewisseld?
5. Waarom is de nieuwe kaart beter?



SPEL 2 VAN 10

Wisselmemory

groep 2 t/m 8 | 2 tot 4 spelers | 15 minuten

1. Leg alle kaarten dicht op tafel.
2. Draai om de beurt twee kaarten om.
3. Een paar? Zeg: “Ik wissel … voor …” en draai nog een keer.
4. Geen paar? Draai ze terug.
5. Wie de meeste paren heeft, wint.



SPEL 3 VAN 10

Zoek je wisselmaatje

groep 3 t/m 8 | hele klas | 10 minuten

1. Je krijgt één kaart. Nog niet laten zien!
2. Loop rond en zoek de kaart met dezelfde code.
3. Maak samen een zin: “Wij wisselen … voor …, want …”
4. Vertel jullie zin aan de klas.



SPEL 4 VAN 10

Bladslag

groep 3 t/m 6 | 2 tot 4 spelers | 10 minuten

1. Verdeel alle kaarten. Houd je stapel dicht.
2. Leg om de beurt je bovenste kaart in het midden.
3. Zelfde kleur als de kaart eronder? Sla erop en roep “Wissel!”
4. De snelste krijgt de hele stapel.
5. Na 10 minuten wint wie de meeste kaarten heeft.



SPEL 5 VAN 10

Wie heeft mijn wissel?

groep 4 t/m 8 | 2 tot 5 spelers | 15 minuten

1. Iedereen krijgt 5 kaarten. De rest is de kringloop.
2. Jouw wissel = de kaart met **dezelfde code**. Paren leg je open neer.
3. Vraag één speler: “Ik heb S1. Heb jij mijn wissel?”
4. Ja? Je krijgt de kaart. Leg het paar neer en vraag opnieuw.
5. Nee? “Kringloop!” Pak een kaart. Nu is die speler aan de beurt.
6. Alle paren neergelegd? Wie de meeste heeft, wint!



SPEL 6 VAN 10

Pas op voor het Wegwerpmonster

groep 4 t/m 8 | 3 tot 6 spelers | 15 minuten

1. Pak 1 thema per speler, plus het monster. Verdeel alles.
2. Paren leg je open neer: “Ik wissel … voor …!”
3. Trek zonder kijken 1 kaart bij je linkerbuur. Een paar? Neerleggen!
4. Monster getrokken? Niets laten merken!
5. Kaarten op? Jij bent veilig. Speel door tot alleen het monster over is.
6. Monster over? Roep “Oei!” en versla hem met 2 eigen wissels. Meeste paren wint.



SPEL 7 VAN 10

Wisselpesten

groep 5 t/m 8 | 2 tot 5 spelers | 20 minuten

1. Iedereen 6 kaarten. Eerst geen kaarten = winnaar!
2. Leg op dezelfde kleur of hetzelfde cijfer.
3. Kan het niet? Pak een kaart.
4. Blaadje op zijn eigen kaart? “Wissel!” Leg er nog één.
5. Monster: de volgende pakt 2 en slaat over.



SPEL 8 VAN 10

Duurzaam kwartet

groep 5 t/m 8 | 3 tot 6 spelers | 20 minuten

1. Speel met de 24 kaarten met een blaadje.
2. Vraag: “Mag ik uit Kleding: Broek repareren?”
3. Gekregen? Vraag nog een keer!
4. Vier van één kleur = kwartet. Leg het neer.
5. Wie de meeste kwartetten heeft, wint.



SPEL 9 VAN 10

Raad mijn wissel

groep 5 t/m 8 · 2 teams · 15 tot 20 minuten

1. Pak een kaart. Niet laten zien!
2. Beeld hem uit, of vertel erover zonder de woorden op de kaart.
3. Raadt je team het binnen 1 minuut? 1 punt.
4. Noemen ze ook een goede wissel? Nog 1 punt!



SPEL 10 VAN 10

Wisselverhaal

groep 6 t/m 8 · 3 tot 5 spelers · 15 minuten

1. Iedereen krijgt 3 kaarten, open.
2. Vertel om de beurt een stukje van één verhaal. Gebruik één kaart.
3. Gewone kaart? Iedereen roept: “Wissel!”
4. Vertel verder met de duurzame keuze.
5. Alle kaarten op? Bedenk samen een titel.



BONUS

Bedenk je eigen wissel

alle groepen | blanco kaarten | potlood

1. Kies iets wat je vaak doet of gebruikt.
2. Bedenk een keuze die beter is voor de aarde.
3. Teken ze op de lege kaarten: pijltjes en blaadje.
4. Vertel je wissel aan de klas.
5. Speel er Wisselmemory mee!



Praat erover

1. Welke wissel kun jij morgen al doen?
2. Welke wissel is moeilijk? Waarom?
3. Wie kan je helpen: je ouders, de school of de winkel?
4. Kan het nog beter dan het blaadje?

Duurzaamheid in de klas