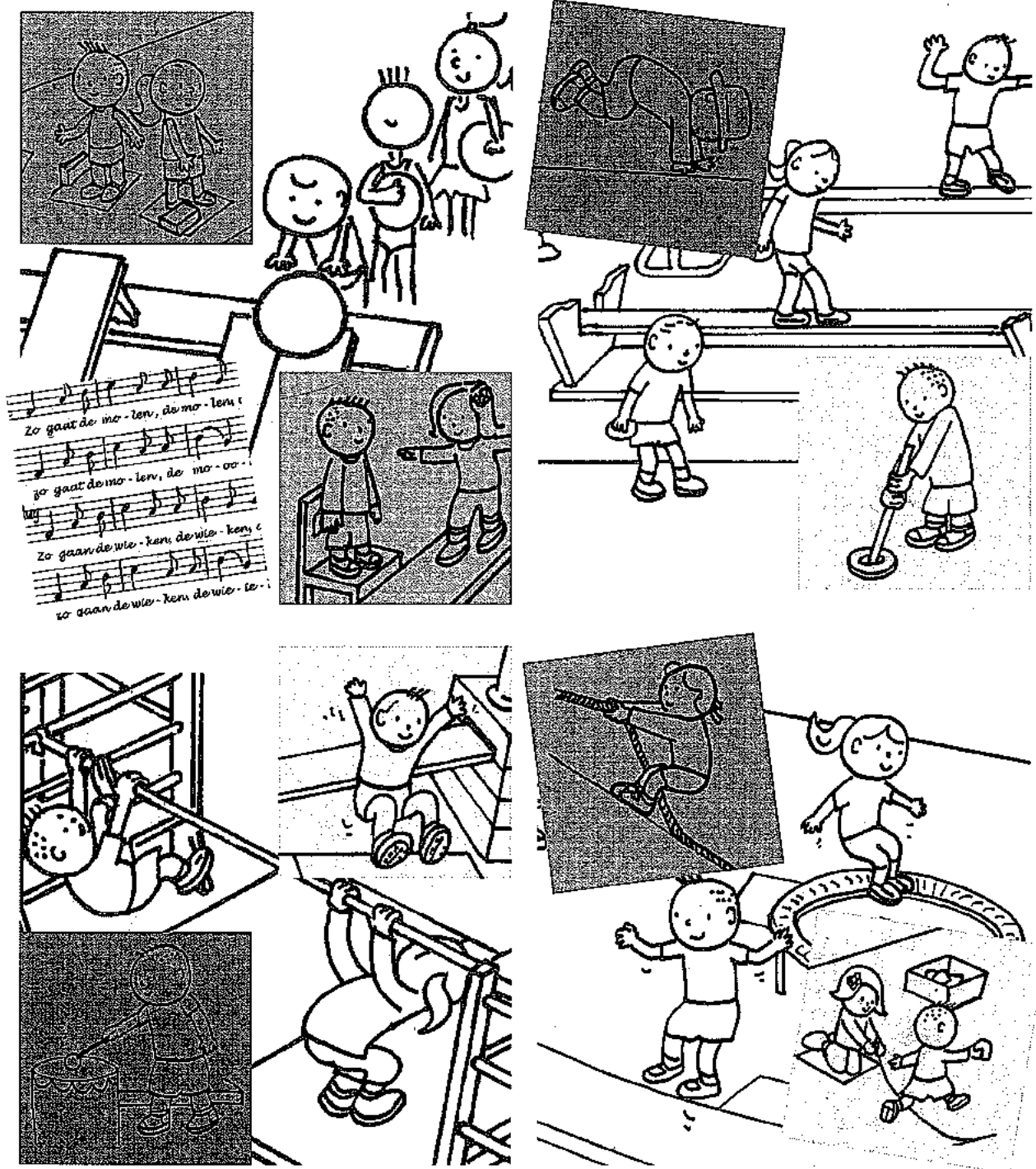


Bewegingsonderwijs in het speellokaal



ISBN 90 – 73218-08-X

Dit is een uitgave van het publicatiefonds van 't Web; Werkgroep voor Bewegingsonderwijs, -therapie en -recreatie. 't Web beoogt met haar werkzaamheden en publicaties een innovatie van de praktijk van de betreffende werkvelden en probeert de gangbare praktijk kritisch te volgen. Daarnaast wil 't Web een brugfunctie vervullen tussen de theorie en praktijk.

't Web organiseert jaarlijks enkele studiebijeenkomsten. Daarnaast geeft het een tijdschrift uit „t Web“. Dit verschijnt een aantal keer per jaar. Lidmaatschap van de vereniging betekent automatisch een abonnement op het tijdschrift.

Voor meer informatie over lidmaatschap van 't Web kunt u contact opnemen met
Secretariaat 't Web
van der Capellenstraat 3
8014 VT Zwolle

Bestelwijze extra exemplaren:

Het boek en de CD "Bewegingsonderwijs in het speelokaal" zijn te bestellen door
39 euro over te maken naar :

Gironummer 4498263

t.n.v. publicatiefonds 't Web

GH Kappertstraat 41

7443 RB Nijverdal

o.v.v. "Bewegingsonderwijs in het speelokaal"

De prijs is inclusief verzendkosten. Leden van 't Web krijgen 4,50 euro korting.
Bij afname van 50 stuks en meer geldt een korting van 2,30 euro per exemplaar

©Copyright 2001. 't Web

Woord vooraf

Dit boek is een flexibele methode voor bewegingsonderwijs aan kleuters in het speellokaal.

Het bevat een rijkdom aan spannende bewegingsactiviteiten, waarbij kinderen verschillende bewegingservaringen opdoen.

Elke school kan met dit boek een eigen jaarplan en een weekrooster vastleggen, waarmee een verantwoord aanbod gewaarborgd is.

Opvallend in dit boek zijn de vele suggesties waarmee de leerkracht een activiteit kan aanpassen aan de interesse en het niveau van de kinderen uit haar eigen klas.

De diepgang en de variatie van de activiteitsbeschrijvingen zijn te danken aan de vele mensen die hebben meegewerkt aan dit boek.

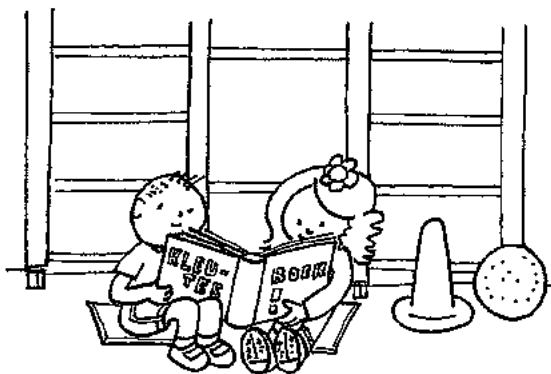
De schrijversgroep heeft op grond van verschillende ervaringen in de praktijk van het bewegingsonderwijs met kleuters, Pabo- en Alo-opleidingen en het begeleiden van groepsleerkrachten, geprobeerd een praktisch en vernieuwend werkboek te schrijven voor studenten, groeps- en vakleerkrachten.

De gebruikswaarde van het boek is vergroot door de overzichtelijke illustraties. De tekenaars, Bert Kuijpers en Mieke van der Graft, hebben daar belangeloos veel tijd ingestopt.

Het boek is een low-budget-productie, dankzij de vrijwillige medewerking van de schrijvers, het publicatiefonds van 't Web en de instellingen die het boek gesponsord hebben.

'tWeb hoopt dat het boek een bijdrage levert aan de kwaliteit van het bewegingsonderwijs aan kleuters.

*Voorzitter publicatiefonds,
Corina van Doodewaard*



Schrijvers: *Spel en gymnastiek:*
Chris Hazelebach
Loes Pieters
Jeantine Geleijnse
Harry Danes
Marty Veen
Richard Daris
Edith Stuiver
Berry van Iersel
Marcel Heuver
Peter Dooyeweerd
Tejo van den Berg
Frank van der Stege

Bewegen op muziek:
Mieke van der Greft
Wilma Tjalsma

Zorg voor bewegingsontwikkeling:
Harry Danes
Jeantine Geleijnse
Ruud ten Haaf
Edith Stuiver

Buitenspelen:
Richard Daris
Loes Pieters

Eindredactie: *Delen 1 en 2:*
Chris Hazelebach, Loes Pieters, Jeantine Geleijnse
Delen 3 en 4:
Mieke van der Greft, Wilma Tjalsma

Tekeningen: *Spel en gymnastiek:*
Bert Kuipers
Bewegen op muziek:
Mieke van der Greft

Foto's: Jeantine Geleijnse, Marty Veen

Taalcorrecties: Tino Stoop (*Delen 1 en 2*) Harry Danes en Ruud ten Haaf

Vormgeving: Frans Looije, Haarlem

Productiebegeleiding: Threels & Partners, Utrecht

Inhoudsopgave

pag.

9 Algemene inleiding

Deel 1 Theoretische onderbouwing

Hoofdstuk 1

11 Bewegingsonderwijs in het speellokaal

12 1.1 Inleiding

12 1.2 De leerkracht

12 1.3 De activiteiten

13 1.4 De kinderen

14 1.5 Geraadpleegde literatuur

Hoofdstuk 2

15 Methodische ordeningen

16 2.1 Inleiding

16 2.2 Visie op doelstellingen en ontwikkeling

18 2.3 Bewegingsthema's

21 2.4 Organisatievormen

24 2.5 Kijkwijzer lesverloop

27 2.6 Het begeleiden van activiteiten

Hoofdstuk 3

29 Een jaarplan

30 3.1 Inleiding

30 3.2 Clusters

31 3.3 Een voorbeeld van een jaarplan

31 3.4 Een voorbeeld van een weekrooster

32 3.5 Een ander jaarplan of weekrooster

Hoofdstuk 4

33 Toelichting clusterbeschrijving

34 4.1 Inleiding

34 4.2 Startsituatie

35 4.2.1 Loopt het, lukt het en beter leren

35 4.2.2 Vervolgsituaties

36 4.2.3 Alternatieve opstellingen

37 Inrichting van een speellokaal

Deel 2 Spel en gymnastiek

Clusterbeschrijvingen 1 tot en met 10

41 Cluster 1

42 Introductie

45 1.1 Glijden

49 1.2 Boelen

53 1.3 Vos kom uit je hol

57 1.4 Klimmen: berg op en af

61 Cluster 2

62 Introductie

65 2.1 Diepspringen

69 2.2 Raken

73 2.3 Diamantenroef

77 2.4 Klimmen: naar grote hoogte

Inhoudsopgave

81	Cluster 3
82	Introductie
85	3.1 Balanceren over de brug
89	3.2 Doelen
93	3.3 Boefje
97	3.4 Klimmen: over bergpassen
101	Cluster 4
102	Introductie
105	4.1 Wendspringen
109	4.2 Duikelen
113	4.3 Overloopspel
117	4.4 Klimmen: als een slingeraap
121	Cluster 5
122	Introductie
125	5.1 Slootje springen
129	5.2 De wip
133	5.3 Ballon hooghouden
137	5.4 Klimmen: over ladders
141	Cluster 6
142	Introductie
145	6.1 Koprollen
149	6.2 Baltransport
153	6.3 Boompje verwisselen
157	6.4 Klimmen: over wiebelbrug
161	Cluster 7
162	Introductie
165	7.1 Skateboarden
169	7.2 Kaatsenballen
173	7.3 Huizentikspel
177	7.4 Klimmen: drop 'in erin
181	Cluster 8
182	Introductie
185	8.1 Verend springen
189	8.2 Penaltyspel
193	8.3 Basistikspel
197	8.4 Klimmen: elkaar passeren
201	Cluster 9
202	Introductie
205	9.1 Hindernisspringen
209	9.2 Kloslopen
213	9.3 Chaosdoelenspel
217	9.4 Klimmen: bergbeklimmen
221	Cluster 10
222	Introductie
225	10.1 Touwtje springen
229	10.2 Stoeien
233	10.3 Lummelspel
237	10.4 Klimmen: tarzanbaan

Deel 3 Achtergronden bij Bewegen op muziek

Hoofdstuk 1

243 Uitgangspunten

243 1.1 Inleiding

243 1.1 De plaats van bewegen op muziek

243 1.2 Het centrale probleem

Hoofdstuk 2

244 Wat willen we kleuters leren?

244 2.1 Inleiding

244 2.2 Welke bewegingsvormen kiezen we?

245 2.3 Aansluiten bij tussendoelen

245 4.4 Didactische werkwijze

Hoofdstuk 3

246 Muziek om op te bewegen

246 3.1 Inleiding

246 3.2 Muziekkeuze

247 3.3 Muziekanalyse

Hoofdstuk 4

248 Beschrijvingswijze van de clusters

248 4.1 Clusterdoelen

249 4.2 Opbouw cluster

249 4.3 Loopt het, lukt het, beter leren

Hoofdstuk 5

251 Jaarplan bewegen op muziek

251 5.1 De functie van een jaarplan

252 5.2 Voorbeeld jaarplan bij heterogene groep

253 5.3 Voorbeeld jaarplan bij homogene groep

254 Literatuur en gebruikte muziek

Deel 4 Bewegen op muziek

Clusterbeschrijvingen 1 tot en met 10

Cluster 1

257 In de maat

258 1.1 Stappen in de maat

261 1.2 Huppelen in de maat

Cluster 2

265 Op het goeie moment

266 2.1 Stappen en klappen op accenten

269 2.2 Huppelen en klappen op accenten

Cluster 3

273 Eerst dit, dan dat

274 3.1 Eerst stappen, dan springen

277 3.2 Eerst huppelen, dan klappen

Cluster 4

- 281 Steeds wat sneller**
- 282 4.1 Steeds wat sneller stappen
- 285 4.2 Eerst sneller, dan trager

Cluster 5

- 289 Zelf iets bedenken**
- 290 5.1 Kort en in de maat
- 293 5.2 Langer en op tijd stilstaan

Cluster 6

- 297 Op tijd klaar**
- 298 6.1 Op tijd terug bij de ander
- 301 6.2 Op tijd terug op de plaats

Cluster 7

- 305 Vooruit en achteruit**
- 306 7.1 Vooruit, stilstaan en achteruit
- 309 7.2 Vooruit en meteen achteruit

Cluster 8

- 313 Opzij en terug**
- 314 8.1 Alleen heen in galop
- 317 8.2 Opzij, meteen terug en klappen

Cluster 9

- 321 Een dansje**
- 322 9.1 In een rij van tweetallen
- 325 9.2 In een kring

Cluster 10

- 329 Bedenken en nadoen**
- 330 10.1 Nadoen in de maat
- 333 10.2 Eerst dit bedenken en dan dat

Deel 5 Speelpleinactiviteiten

- 337 Activiteitenbeschrijvingen**
- 338 1. Inleiding
- 338 2. Elke dag buiten spelen
- 338 3. Een bewegingsactiviteit op het speelplein
- 338 4. De organisatie
- 339 5. De zomerperiode
- 339 6. Een gymles op het speelplein
- 339 7. De keuze van bewegingsactiviteiten op het speelplein

341 8 speelpleinactiviteiten

- 341 1. Hinkelen
- 345 2. Zandbal
- 349 3. Knikkeren
- 353 4. Sloopbal
- 357 5. Theedoekbal
- 361 6. Rijden
- 365 7. Spuiten
- 369 8. Flessenbal

Deel 6 *Zorg voor bewegingsontwikkeling*

373	<i>Zorg voor bewegingsontwikkeling</i>
374	<i>1. Inleiding</i>
375	<i>2. Aandacht voor kinderen die onvoldoende profiteren</i>
376	<i>3. Signaleren in de les</i>
376	<i>4. Gebruik van de observatielijst</i>
378	<i>5. Extra hulp</i>
378	<i>5.1 Inleiding</i>
378	<i>5.2 Criteria voor extra hulp</i>
379	<i>5.3 Aanbod van extra hulp</i>
380	<i>5.4 Hoe organiseer je extra hulp</i>
381	<i>5.5 Evaluatie van extra hulp</i>
381	<i>5.6 Andere maatregelen</i>
382	<i>Bijlagen</i>

Algemene inleiding

Dit boek is vooral een praktijkboek, waarin bewegingsactiviteiten staan uitgewerkt die voor alle kinderen tijdens de hele kleuterperiode boeiend zijn en blijven. Het boek bestaat uit drie delen: deel 1 theoretische onderbouwing, deel 2 spel en gymnastiek deel 3 achtergronden bij Bewegen op muziek en deel 4 Bewegen op muziek.

Deel 2 van dit boek bevat beschrijvingen van spel- en gymnastiekactiviteiten. Deze activiteiten zijn in groepen van vier gekoppeld tot een cluster (lesblok). Zo'n cluster van vier activiteiten is voor een bepaalde periode de basis voor groepjes-, klassikale en vrije lessen.

In totaal zijn tien clusters van vier activiteiten uitgewerkt die geschikt zijn voor bewegingsonderwijslessen in het speellokaal.

In deel 3 staan 'bewegen op muziek' activiteiten apart vermeld. Bewegen op muziek is een belangrijk bewegingsthema voor jonge kinderen en verdient daarom extra aandacht. Bovendien wordt bewegen op muziek vaak in een klassikale les gegeven. Deze activiteiten zijn in dit boek zo geordend dat ze aansluiting vinden bij de tien clusters.

De wijze waarop de activiteit de eerste keer kan worden aangeboden staat uitvoerig vermeld. Daarbij staan ook allerlei suggesties voor de begeleiding en de veranderingen, waarmee de leerkracht het bewegingsaanbod verder kan uitbouwen.

In het eerste deel van dit boek worden de theoretische achtergronden van deze methode toegelicht.

Hoofdstuk 1 geeft een beeld van wat er allemaal komt kijken bij een les bewegingsonderwijs in het speellokaal.

In hoofdstuk 2 komt de methode aan bod. Welke keuzes kunnen gemaakt worden om de inhoud van de les samen te stellen en op welke wijze kan men de les organiseren, begeleiden en evalueren.

Hoofdstuk 3 gaat over de opbouw tussen de clusters en geeft suggesties hoe deze te gebruiken voor een jaarplanning. Tenslotte wordt in hoofdstuk 4 de beschrijvingswijze van de clusters toegelicht.

Voor degene, die snel aan de slag wil in de praktijk, is het raadzaam eerst hoofdstuk 4 te lezen.

Tot slot van deze algemene inleiding wordt een beeld gegeven van een bewegingsles die de schrijvers voor ogen hebben.

Beeld van een bewegingsles

In het begin van de week heeft Juf Jettie tijdens de klassikale les het spel 'Vos kom uit je hol' met een aantal kinderen voorgespeeld. Daarna heeft ze de les voortgezet met het liedje Okidokipokipom, waarbij de helft van de kinderen zingt en de andere helft met een lint in de handen rond huppelt.

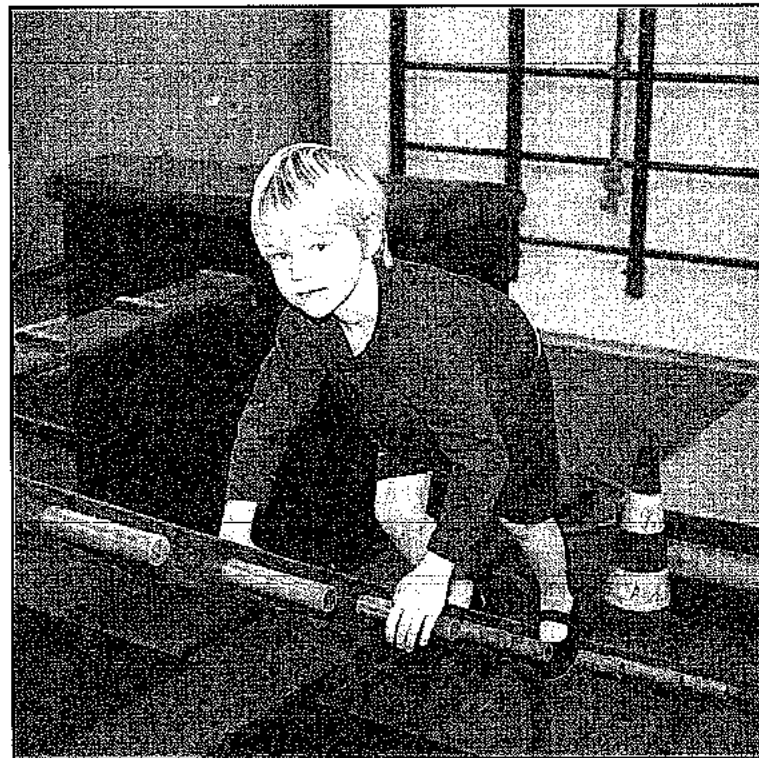
Woensdagochtend bouwen de leerkrachten van de onderbouw het speellokaal vol met allerlei materialen.

Om 9.30 uur komt de klas van juf Jettie naar het speellokaal voor de 'groepjes-gymles'. Jettie laat samen met twee kinderen aan de klas zien welke vier activiteiten ze in deze les gaan doen. Het spel 'Vos kom uit je hol' kennen ze nog en het klimparcours is ook duidelijk. Het glijden van de glijbaan hoort vandaag niet bij het klimmen, maar is een aparte activiteit. Jettie moet het rollen met ballen over de bank naar een doos voordoen, omdat dit nieuw is voor de kinderen.

Na de uitleg deelt Jettie de klas in vier groepen en laat elk groepje bij een ander onderdeel beginnen. Zelf gaat Jettie naar het spelletje om de kinderen te helpen bij het kiezen van de vos. Bij het klimmen en het glijden zijn de kinderen direct druk in de weer. Er is gelukkig geen kind bij wie het glijden en klimmen niet lukt. Het rollen met de bal geeft meer problemen. Iris en Joep zijn steeds aan het voordringen en Goja, die deze week net voor het eerst op school zit, wil met de bal alleen maar stuiten en gooien. Jettie gaat daarom bij het spel weg en legt de regels van het balrollen nog een keer uit. Voor Goja en een vriendje maakt ze nog een apart hoekje waar ze vrij met de bal mogen spelen.

De les loopt nu naar wens en Jettie kan even rustig om zich heen kijken. De kinderen vermaken zich uitstekend. Ze neemt even de tijd om naar Leontien en Niek te kijken bij het glijden. Zij durven nog steeds niet met voldoende vaart van de glijbaan af te gaan. Morgen, wanneer deze groepjes-gymles voor de tweede keer wordt gegeven zal ze wat extra aandacht aan deze twee kinderen geven. Na tien minuten moeten alle kinderen gaan zitten en laat ze het groepje van het balrollen nog een keer een voorbeeld geven.

De groepjes draaien door naar een ander onderdeel. Jettie blijft zoveel mogelijk bij het spel 'Vos kom uit je hol', omdat ze daar nog veel aanwijzingen moet geven. De les is na drie keer doordraaien afgelopen en de kinderen mogen zich aankleden. Jettie noteert in haar aantekeningenboekje dat het klimparcours morgen iets hoger gebouwd moet worden. Alle kinderen doen goed mee, maar voor Manja, Ryan en Bert is het klimmen niet spannend genoeg meer.



Deel 1 Theoretische onderbouwing

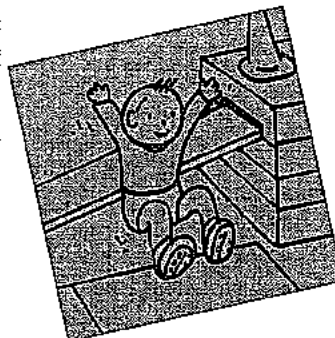
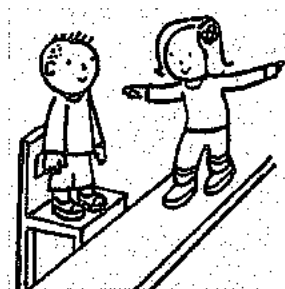
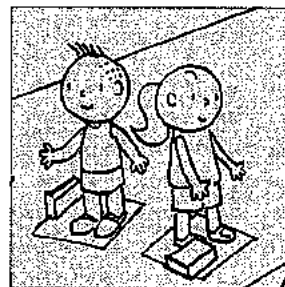
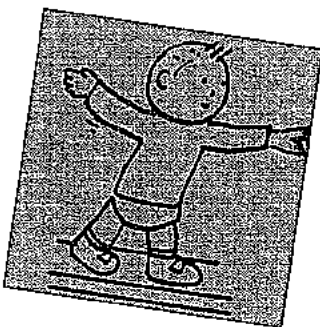
Hoofdstuk 1 **Bewegingsonderwijs in het speellokaal**

1.1 Inleiding

1.2 De leerkracht

1.3 De activiteiten

1.4 De kinderen



1.1 Inleiding

Wanneer men kijkt naar een les bewegingsonderwijs in een speellokaal valt direct op dat de kinderen actief zijn.

De kinderen rennen, klimmen, spelen en meestal niet met de mond dicht. De activiteit wordt als gevaarlijk, spannend, leuk of stom beleefd. In een goede les bewegingsonderwijs kunnen de kinderen veel doen, beleven en leren. Ook voor de leerkracht is een les bewegingsonderwijs intensief: klaarzetten, uitleggen, observeren, hulpverlenen en bijstellen. In dit eerste hoofdstuk worden de verschillende elementen van zo'n les nader toegelicht.

Allereerst wordt gekeken naar de leerkracht, die verantwoordelijk is voor datgene wat er in de les aangeboden wordt. Vervolgens wordt de blik gericht op de bewegingsactiviteiten, die de kinderen doen.

Ten slotte worden de kinderen centraal gesteld, voor wie het bewegen een spannend avontuur is.

1.2 De leerkracht

De gymles begint voor de leerkracht met het helpen van de kinderen bij het aan- en uitkleden. Dit kost veel tijd als de kinderen nog weinig zelfstandig zijn of elkaar nog niet kunnen helpen. Als het uitkleden te lang duurt, mogen de kinderen ook met gewone kleren naar het speellokaal.

Leerkrachten ervaren het speellokaal als te klein voor het verzorgen van een gevarieerde les met allerlei activiteiten voor dertig kinderen die graag willen bewegen. Een zangspelletje, een kringspel of een 'pittenzakles' lukt meestal nog wel. Het is echter lastig om 'het werken in hoeken', zoals in de klas, ook in een speellokaal toe te passen. In de afgelopen jaren is deze werkwijze uitgetoetst. Men noemt dit groepjesgym.

Het blijkt mogelijk te zijn om met beperkte materialen toch zinvolle activiteiten en werkvormen te vinden die geschikt zijn voor een groepjesles. In het begin kost het de leerkracht moeite en tijd om de kinderen bekend te maken met de organisatorische regeltjes, maar daarna kunnen de kinderen de groepjesles zelfstandig op gang houden. Het voordeel van zelfstandig werken is dat de leerkracht de tijd en de rust krijgt om te genieten van de kinderen en op grond van observaties precieze leerhulp kan geven.

In dit boek staan naast tien groepjeslessen ook suggesties beschreven voor vrije werklessen en klassikale lessen.

1.3 De activiteiten

In het speellokaal worden vaak klassikale kringspelen aangeboden, waarbij kinderen in de kring een zang-, tik- of stiltespelletje doen. De aanwezige materialen in het speellokaal nodigen uit tot andere bewegingsvormen. Het grote materiaal lokt uit tot klimmen in het klimrek, springen vanaf de kast, balanceren over de bank, rollen op de mat. Met het kleine materiaal, zoals ballen, pittenzakjes en ringen willen de kinderen gooien en vangen.

De inhoud van de gymles werd vroeger vooral bepaald door de materialen die aanwezig waren. Bijvoorbeeld, wat kan er met een hoepel gedaan worden: er in en er uit springen, de hoepel naar elkaar toe rollen, iets door de hoepel heen gooien enz.

Bij het bepalen van de inhoud van het bewegingsonderwijs kan ook uitgegaan worden van de bewegingsactiviteiten die de kinderen graag doen.

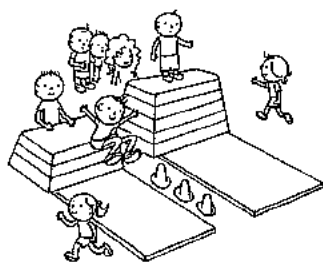
Uitgaande van activiteiten zoals klimmen, springen en mikken, die de leerkracht de kinderen wil leren, worden de gymmaterialen opgesteld en aangepast. Zo wordt bijvoorbeeld het mikken met een pit-tenzak leuker en beter, als de kinderen tegen opgehangen kranten mogen gooien. Het springen wordt leuker en beter op een trampoline, een zwieplank, een ouderwets beddenspiraal of een moderne fitnessstramp. Welke activiteiten kinderen interessant vinden, blijkt niet alleen in het speellokaal, maar ook buiten op het plein, in de speeltuin, of op straat. Uitdagend onderwijs sluit aan bij datgene wat de kinderen van deze tijd boeiend vinden.



1.4 De kinderen

In een speellokaal met uitdagende materialen is de drang om te bewegen groot. Bij kinderen die bezig zijn, valt direct op dat elk kind anders beweegt. De verschillen tussen kinderen worden in een gymles snel duidelijk. Als men kijkt naar een eenvoudige springactiviteit, waarbij de kinderen van een kast afspringen, kunnen de volgende verschillen worden gezien.

- *Kees klimt snel op de kast en landt met een reuzesprong met twee voeten op de mat.*
- *Marie klimt rustig op de kast, gaat klaar staan op het randje kijkt even naar beneden en springt direct naar beneden.*
- *Marcel neemt een aanloopje op de kast en springt extra omhoog en lijkt een tijdje door de lucht te zweven.*
- *Gijs en Cor springen het liefst hand in hand tegelijk van de kast.*
- *Clara, een kleuter van vier jaar die net op school is gekomen, staat naast de kast te kijken hoe de anderen springen.*
- *Piet, ook een vierjarige instromer, klimt wel de kast op, maar boven op de kast barst hij in huilen uit en vraagt om hulp van de juf.*
- *Rolf, die al zes jaar is en een jaartje langer gebleven is, vindt het springen niet leuk meer en vraagt aan de juf of de kast niet hoger mag.*
- *Regien vindt het leuk om te springen en daarbij te gillen. Ze vergeet steeds dat de juf dat vervelend vindt.*
- *Giam springt naar voren op de mat en valt daarbij na de landing.*



Hiermee is een beeld geschetst van de verschillende manieren waarop kinderen deelnemen aan een bewegingsactiviteit.

Voor veel kinderen is het bewegen een belangrijke activiteit waarin ze hun eigen mogelijkheden en beperkingen leren ontdekken.

In dit boek is gekozen voor activiteiten die differentieerbaar zijn, zodat elk kind op zoek gaat naar eigen bewegingsmogelijkheden.

1.5 Geraadpleegde literatuur

Bij het schrijven van dit boek hebben we ons laten inspireren door de hedendaagse praktijk van het bewegingsonderwijs in het speellokaal. Daarbij hebben wij dankbaar gebruik gemaakt van onderstaande literatuur.

- Asch, J.C. van:
Bewegingsonderwijs aan kleuters.
Bekadidact, Baarn, 1969.
- Iersel, Berry van en Anne Kuipers:
Activiteitsgebied Spelen.
Interne publicatie Hogeschool Ichthus, Rotterdam, 1986.
- Puijs-de Beun, J. en Stoep-Huyssoon, E. van de:
Het bewegen van het jonge kind.
Artikelenreeks in Wereld van het Jonge Kind 1976/77.
- Berg, T. van den, en anderen:
Werkboek bewegingsonderwijs voor de basisschool.
Bekadidact, Baarn, 1988.
- Berg, T. van den, en anderen:
Invoeringsprogramma Bewegingsonderwijs aan 4-8 jarigen.
CPS/LPC, 1990.
- Projectgroep Amsterdam:
Praktijksituaties bewegingsonderwijs basisschool.
1991.
- Donkers, B en anderen:
Kleuters in de basisschool.
Tijdschrift Vernieuwing, nr.3, 1993.
- Diverse auteurs:
Bewegingsonderwijs aan kleuters.
Lichamelijke Opvoeding, nr. 6, 1997 en nr. 8, 1996.
- Janssen-Vos, F.:
Bewegingsspel is meer dan bewegen.
Wereld van het Jonge kind, oktober 1991.
- Oers, B. van, en anderen:
Visies op onderwijs aan het jonge kind.
Van Gorcum, 1993.

Hoofdstuk 2 ***De methodische ordeningen***

- 2.1 *Inleiding*
- 2.2 *Visie op doelstelling en ontwikkeling*
- 2.3 *Bewegingsthema's*
- 2.4 *Organisatievormen*
- 2.5 *Kijkwijzer lesverloop*
- 2.6 *Het begeleiden van activiteiten*



2.1 Inleiding

In dit hoofdstuk worden de methodische ordeningen besproken. Achtereenvolgens wordt dit belicht vanuit een visie op doelstellingen en ontwikkeling van kinderen, de keuze voor activiteiten en bewegingsthema's, de wijze van organiseren, kijkwijzer voor het lesverloop en de wijze van begeleiden tijdens lessen. Een methodiek is een abstractie van de werkelijkheid. De lezer kan zelf de nodige nuancerings aanbrengen op grond van eigen lesgeefervaringen.

2.2 Visie op doelstellingen en ontwikkeling

Visies op doelstellingen.

Voor het bewegingsonderwijs op de basisschool zijn globaal vier verschillende visies op doelstellingen te onderscheiden. Deze vier visies worden kort toegelicht.

1. *Bewegingsonderwijs ter bevordering van de gezondheid.*
Voor een goede gezondheid is het belangrijk dat kinderen in voldoende mate bewegen. Vroeger moesten de kinderen in de klas langdurig stilzitten en was de gymles een soort compensatiemiddel. Gelukkig is dit tegenwoordig niet meer het geval en mogen de kinderen in de klas ook bewegen. Bovendien is het moeilijk om gezondheidsdoelstellingen in een beperkt aantal gymlessen te realiseren. Het gezondheidsmotief is daarom slechts een neveneffect van het bewegingsonderwijs.
2. *Bewegingsonderwijs ter bevordering van deelname aan sportverenigingen.*
Hoewel steeds meer sportverenigingen (voetbal en turnen) voor deze jonge kinderen al trainingen verzorgen, is het voor de meeste kleuters nog te vroeg om zich te specialiseren op een sport. Het is daarom geen relevante doelstelling voor het bewegingsonderwijs aan deze jonge kinderen.
3. *Bewegingsonderwijs ter bevordering van de 'totale ontwikkeling'.*
Het doen van bewegingsactiviteiten is een uitstekend hulpmiddel om bijvoorbeeld kinderen allerlei ruimtelijke begrippen aan te leren (bijvoorbeeld: links, rechts, boven, onder) of getalsbegrip. Bewegen levert ook een bijdrage aan de emotionele en sociale ontwikkeling van een kind. Bewegen staat hier telkens in dienst van genoemde ontwikkelingsfacetten. Het is een didactisch hulpmiddel om algemene ontwikkelingsdoelen te realiseren. Met deze visie komt de kern van het bewegen zelf niet in beeld en het geeft weinig handvatten voor een methodische ordening.
4. *Bewegingsonderwijs ter bevordering van het bewegingsgedrag.*
In deze visie wordt gekozen om in het bewegingsonderwijs de mogelijkheden van kinderen in bewegingsactiviteiten te vergroten. Het verder uitbouwen van bewegingsmogelijkheden van kinderen staat centraal. Het doen van bewegingsactiviteiten is geen middel om bepaalde effecten buiten het bewegen te bereiken, maar doel in zichzelf. Bewegen wordt opgevat als een belangrijk bestaansveld (naast bijvoorbeeld taal, muziek, beeldend vormen), waarbinnen het bewegingsgedrag verder ontwikkeld kan worden. Binnen deze visie is het mogelijk aspecten van de andere visies te integreren. Het optimaliseren van het bewegingsgedrag van een kind zorgt ook voor een bijdrage aan zijn/haar gezondheid, geeft voldoende kansen om later deel te nemen aan sportverenigingen en

ondersteunt de 'totale ontwikkeling' van het kind. De visie op het bewegingsonderwijs ter bevordering van bewegingsgedrag vormt het uitgangspunt van dit boek.

Visie op bewegingsontwikkeling.

Het bevorderen van bewegingsgedrag staat centraal in het bewegingsonderwijs. Het typerende van de bewegingsontwikkeling van jonge kinderen is dat ze door boeiende materialen uitgedaagd worden om iets te doen en dat ze daarna graag gaan experimenteren met die materialen. Een vierjarig kind verleent eigen betekenissen aan de materialen en laat zich niet zo makkelijk leiden door de opdracht van de leerkracht. Een situatie die de leerkracht als miksituatie bedoelt, bijvoorbeeld met een bal blokken omgooien, kan voor dit kind eerst even een bouwactiviteit met blokken zijn of een stuiteractiviteit met de bal. Na enige tijd doet de kleuter de mikactiviteit al gericht en kan binnen de grenzen eigen initiatieven nemen waardoor het mikken met een bal spannend kan blijven. In goede bewegingssituaties zitten voor alle kinderen interessante uitdagingen. Voor het ene kind is het een uitdaging om de bal achter elkaar raak



te gooien, terwijl het voor een ander kind dan niet meer boeiend is en liever verder naar achteren gaat staan om raak te gooien. In bewegingssituaties met een echte uitdaging kunnen de kinderen hun bewegingsgedrag blijvend ontwikkelen. Al doende ontwikkelt het kind een eigen wijze van deelnemen aan bewegingsactiviteiten. Het bewegingsgedrag van elk kind is uniek. Kinderen hebben verschillende bewegingsmogelijkheden. Er zijn goede en zwakke bewegers, maar elk kind kan op zijn eigen manier nieuwe bewegingsmogelijkheden ontwikkelen.

Het verschil in bewegingsgedrag tussen kinderen zorgt er voor dat de kinderen van elkaar kunnen leren. Tijdens het uitvoeren van een bewegingsactiviteit moeten de kinderen rekening houden met elkaars mogelijkheden en beperkingen. Bij een spelactiviteit is dit duidelijk, maar ook bij klimmen of balanceren leren de kinderen elkaar te helpen of proberen ze elkaar na te doen. Extra ontwikkelingskansen ontstaan er wanneer de kinderen ruimte krijgen om met elkaar een bewegingssituatie op gang te houden.

Doelstelling voor het bewegingsonderwijs.

De hierboven uitgewerkte visie op doelstellingen en ontwikkeling moeten nog geplaatst worden in het kader van de Wet op het Primair Onderwijs. Voor het bewegingsonderwijs zijn in de Wet kerndoelen geformuleerd. Deze kerndoelen beschrijven relevante bewegingsactiviteiten en andere vaardigheden die een kind aan het einde van de basisschool moet kunnen.

Op basis van onze visie en de Wet op het Primair Onderwijs kan de volgende doelstelling geformuleerd worden:

'In het bewegingsonderwijs is het streven dat kinderen kunnen deelnemen aan relevante bewegingsactiviteiten, de eigen bewegingsmogelijkheden uitproberen en bewegingssituaties met elkaar op gang kunnen houden'.

2.3 Bewegingsthema's

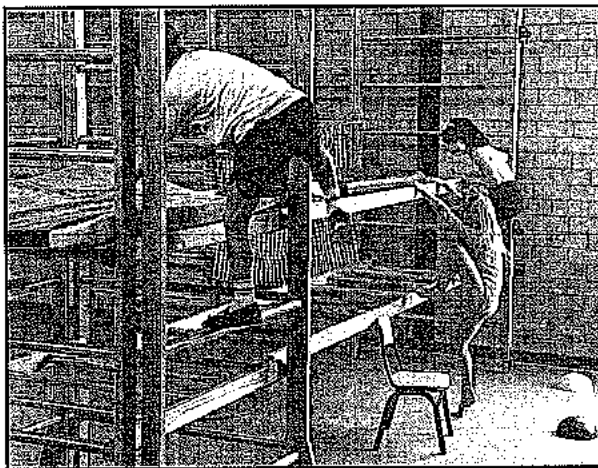
In deze paragraaf wordt aangegeven welke bewegingsactiviteiten voor het onderwijs aan jonge kinderen geschikt zijn. In eerste instantie dienen de activiteiten rekening te houden met de kerndoelen van het basisonderwijs. De kerndoelen beschrijven drie domeinen: gymnastiek/atletiek, spel en bewegen op muziek. Uit de activiteiten die daarbinnen genoemd worden kunnen voor het bewegingsonderwijs aan kleuters verschillende bewegingsthema's gehaald worden.

Een bewegingsthema is een verzameling van activiteiten met overeenkomstige wijze van verplaatsen die voor de betreffende doelgroep relevant is. 'Springen' is zo'n bewegingsthema, waaronder verschillende springactiviteiten vallen, bijvoorbeeld diepspringen van een muurtje, hoogspringen over een stok, hindernisspringen over stoeptegels, verspringen over een plas water, wendspringen over een kast, trampolinespringen op een oude bedspiraal, touwtjespringen. De overeenkomstige wijze van verplaatsen is te benoemen als: afzetten, zweven en landen.

De bewegingsthema's zijn voor het domein gymnastiek/atletiek: klimmen, balanceren, glijden, rijden, springen, duikelen.

Voor het domein spel: stoeispelen, mikspelen, jongleerspelen, tikspelen, passeerspelen. Het domein bewegen op muziek zal in deel 3 van dit boek toegelicht worden. Eigenlijk zou het bewegingsthema 'zwaaien' toegevoegd moeten worden, maar helaas hebben weinig speellokalen schommel- en zwaai-installaties.

De bovenstaande bewegingsthema's geven een eerste afbakening van het onderwijsaanbod. Door binnen een bewegingsthema aan te geven welke activiteiten betere ontwikkelingskansen bieden, wordt een tweede inperking gemaakt. Binnen het bewegingsthema 'springen' zijn activiteiten waarbinnen kinderen leren 'lang in de lucht te zweven' vaak uitdagender dan activiteiten waarin het resultaat van het springen minder 'hoogte-winst' geeft. 'Het langer leren zweven in de lucht' wordt het hoofdprobleem van het bewegingsthema 'springen' genoemd. Het hoofdprobleem geeft aan welk type uitdaging voor de kinderen in een bepaald bewegingsthema interessant kan zijn. Voor de leerkracht is het hoofdprobleem een richtingaanwijzer om het bewegingsgedrag van de kinderen te beïnvloeden, zodat het kind beter leert bewegen. Voor elk bewegingsthema is hieronder het hoofdprobleem, het kenmerkende, geformuleerd.



1. Klimmen.

Het kenmerkende bij klimmen is, dat een kind van steunvlak naar steunvlak gaat waarbij een tijdelijk verlies van een of meer steunpunten optreedt. Het klimmen blijft boeiend als het kind moet zoeken naar voldoende grip op moeilijke klimvlakken.

2. Balanceren.

Het kenmerkende bij balanceren is, dat een kind over een smal vlak gaat, waarbij de kans bestaat dat ze van het vlak af moet stappen. Het balanceren blijft boeiend als het kind zonder gevaar, maar met moeite het eindpunt van het vlak kan halen.

3. *Glijden*

Het kenmerkende van glijden is, dat een kind van een glad glijvlak af gaat. Het is boeiend als het kind na verloop van tijd met meer glijnsnelheid naar beneden gaat.

4. *Rijden*

Het kenmerkende van rijden is, dat een kind op een kar, fiets of skate-board een bepaalde afstand aflegt. Het rijden blijft boeiend als het kind meer snelheid krijgt.

5. *Springen*

Het kenmerkende van springen is, dat een kind met een afzet een tijdje door de lucht zweeft. Het springen blijft boeiend als het kind langer of hoger los blijft van de grond.

6. *Duikelen*

Het kenmerkende van duikelen is, dat een kind over de kop gaat, rollend over een mat of hangend aan een duikelstang. Het duikelen blijft boeiend als het kind sneller rond komt.



7. *Stoeispelen*

Het kenmerkende van stoeispelen is, dat de kinderen elkaar vastpakken en proberen iets van de medespeler af te pakken. Het stoeien wordt boeiender als de afpakker meer lichamelijk contact moet gebruiken om het spel van de medespeler te winnen.

8. *Mikspelen*

Het kenmerkende van mikspelen is, dat een kind met bijvoorbeeld een bal een doel raakt. Het mikken blijft boeiend als het kind kan kiezen in afstand en grootte van het te raken doel.

9. *Jongleerspelen*

Het kenmerkende van jongleerspelen is, dat een kind een bal gooiend, stuiterend of rollend heen en weer speelt. Het jongleren blijft boeiend als het kind de bal langdurig op gang kan houden.

10. *Tikspelen*

Het kenmerkende van tikspelen is, het tegengesteld belang tussen een tikker en een looper. De tikker probeert de looper te tikken en de looper probeert dit te voorkomen. Het spel blijft boeiend als de tikker en de lopers evenveel kans hebben elkaar te slim af te zijn.

11. *Passeerspelen*

Het kenmerkende van passeerspelen is, het tegenstrijdig belang tussen de balgooier en de balonderschepper. De gooier probeert met de bal de onderschepper te passeren. Het spel blijft boeiend als de gooier regelmatig een doel raakt of een medespeler bereikt en de onderschepper voldoende kans houdt de bal te bemachtigen.

12. *Bewegen op muziek wordt in deel 3 besproken.*

Uit elk bewegingsthema is in dit boek een aantal activiteiten opgenomen. Voor klimmen en bewegen op muziek zijn de meeste activiteiten beschreven. Deze thema's kunnen het hele jaar door elke week aangeboden worden. Voor de bewegingsthema's: glijden, rijden, duikelen en stoeien is maar één activiteit beschreven. Hierdoor bestaat de kans dat de kinderen tijdens het jaar te weinig deze activiteiten mogen doen.

Hopelijk krijgen de kinderen tijdens het buitenspelen voldoende gelegenheid om te glijden vanaf een glijplank, te duikelen aan de duikelstang en te rijden op verschillende karren. De glijplank en duikelstang kunnen ook tijdens de vrije spellessen toegevoegd worden aan het klim- en klautermateriaal. Het stoeien is een activiteit die eenvoudig als extra activiteit is toe te voegen in andere lessen.

Voor de andere bewegingsthema's zijn meer activiteiten uitgewerkt. Deze activiteiten zijn van een verschillende complexiteit. De eenvoudigste activiteit van een bewegingsthema wordt vroeg en de moeilijke activiteit later in het jaar aangeboden (zie schema 1).

Het is binnen de beschikbare ruimte in dit boek niet mogelijk om voor alle thema's de volgordecomplexiteit van de activiteiten te bespreken.

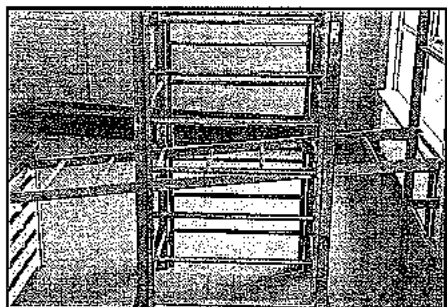
Schema 1

Bewegingsthema	Activiteiten	Cluster
balanceren	balanceren over de brug	3
	de wip	5
	kloslopen	9
glijden	glijden	1
rijden	skateboarden	7
springen	diepspringen	2
	wendspringen	4
	slootje springen	5
	verend springen	8
	hindernisspringen	9
	touwtje springen	10
duikelen	duikelen	4
	koprollen	6
stoeispelen	stoeien	10
mikspelen	boelen	1
	raken	2
	doelen	3
jongleerspelen	ballon hooghouden	5
	bal transport	6
	kaatseballen	7
tikspelen	vos kom uit je hol	1
	diamantenroof	2
	boefje	3
	overloopspel	4
	boompje verwisselen	6
	huizentikspel	7
	basistikspel	8
passeerspelen	penalty schieten	8
	chaosdoelenspel	9
	lummelspel	10
klimmen	zie schema 2	

Alleen het bewegingsthema klimmen, zal hieronder als voorbeeld toegelicht worden.

Voorbeeld bewegingsthema 'klimmen'.

In het boek worden tien klimactiviteiten beschreven, waarbij de keuze en opstelling van de klimmaterialen de kinderen uitdagen tot verschillende manieren van klimmen. Elk arrangement stelt op een specifieke wijze het hoofdprobleem van het klimmen aan de orde.



De volgende factoren zijn bepalend of het klimarrangement moeilijk of makkelijk is:

- De hoogte van het klimvlak.
- De richting van klimmen.
- De stand van het klimvlak.
- De grootte van de steun/grijpvlakken.
- De afstand tussen de klimvlakken.
- De stabiliteit van de klimvlakken.

Op grond van deze factoren zijn de tien klimactiviteiten deels in een opbouw geplaatst van makkelijk naar moeilijk. Met behulp van de genoemde factoren is het mogelijk eenvoudige klimactiviteiten complexer te maken, wanneer blijkt dat de kinderen het klimarrangement te makkelijk vinden.

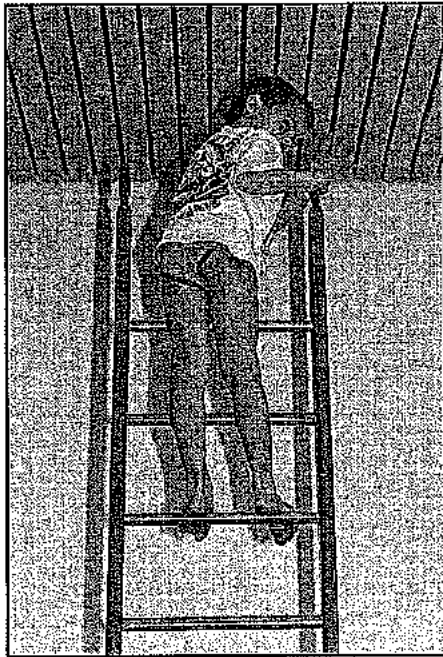
Een overzicht van de tien klimactiviteiten vindt u in schema 2.

Schema 2

Cluster	Activiteit	Bewegingsprobleem
1	berg op en af	hoe kom ik van de ene kant van het klimvlak naar de andere kant?
2	naar grote hoogte	hoe kom ik van een laag naar een hoger klimvlak?
3	over bergpassen	hoe overbrug ik de klimvlakken die niet tegen elkaar staan?
4	als een slingeraap	hoe klim ik ergens door heen?
5	over ladders	hoe klim ik schuin omhoog met handen en/of voeten?
6	over wiebelbrug	hoe klim ik over een klimvlak dat heen en weer kan bewegen?
7	drop 'm erin	hoe klim ik met iets in mijn hand naar boven?
8	elkaar passeren	hoe kan ik de ander passeren op een klimvlak?
9	bergbeklimmen	hoe kom ik hangend aan een touw en met de voeten op een klimvlak naar boven?
10	tarzanbaan	hoe kom ik tussen twee touwen naar de overkant?

Een duidelijke klimopdracht of vrij klimmen?

In het boek is het klimmen uitgewerkt met een duidelijke klimopdracht en organisatiestructuur. De klimmer moet bij een pilon beginnen en naar een vast punt toe klimmen. Hierdoor is het voor de kinderen duidelijk wat er gedaan moet worden. De leerkracht is er op deze wijze zeker van



dat elk kind het gestelde klimprobleem tegenkomt en niet gestoord wordt door andere klimmers. Een nadeel is dat de kinderen even moeten wachten en minder zelf initiatief kunnen nemen. Het is daarom wenselijk de kinderen bij de klimactiviteit regelmatig vrij te laten klimmen.

2.4 Organisatievormen

In het voorbeeld van het bewegingsthema klimmen is aangegeven dat een activiteit in verschillende organisatievormen kan worden aangeboden. Voor het bewegingsonderwijs aan jonge kinderen is het gunstig gebruik te maken van drie organisatievormen, namelijk:

- Klassikaal: alle leerlingen nemen verplicht deel aan dezelfde activiteit.
- Vrij: alle leerlingen nemen vrijwillig deel aan verschillende activiteiten.
- Groepjes: alle leerlingen nemen gegroepeerd deel aan verschillende activiteiten.

Deze drie organisatievormen worden hieronder nader toegelicht.

Klassikaal werken.

Kenmerkend is dat alle kinderen hierbij tegelijk met een zelfde activiteit bezig zijn. Het klassikaal aanbieden van activiteiten is effectief bij het aanbieden van bijvoorbeeld een nieuw tikspel: de leerkracht hoeft maar één keer iets voor te doen of uit te leggen. Het gezamenlijk doen van een activiteit geeft bovendien een bepaalde sfeer, die kinderen op prijs stellen. Bewegen op muziek is bijvoorbeeld een geschikte activiteit om klassikaal aan te bieden.

In het praktijkgedeelte van dit boek worden drie vormen van een klassikale les uitgewerkt:

- 'Een activiteit laten zien'.*
Bij deze klassikale werkvorm spelen zes leerlingen de bewegingsactiviteit, zoals die staat opgesteld tijdens de groepjesles. De andere leerlingen kijken naar dit voorbeeld en mogen vragen stellen over het spel en de organisatie er van. Doel van deze werkwijze is om kinderen bekend te maken met de structuur en regels die binnen een bepaalde activiteit gelden.
- 'Een activiteit met zijn allen spelen'*
Bij deze werkvorm worden zoveel mogelijk kinderen ingeschakeld bij het doen van bijvoorbeeld een spel. Op deze wijze doen ze zelf ervaring op met het spel en leren ze door middel van imitatiegedrag.
- 'Dezelfde activiteit in kleine groepjes'*
Bij deze werkvorm wordt de bewegingsactiviteit opgesteld, zoals die in een groepjesles voorkomt. In deze klassikale les staan meerdere dezelfde activiteiten naast elkaar. Bij deze werkvorm kan de leerkracht goed het overzicht bewaren en klassikale instructie geven.

Vrij werken.

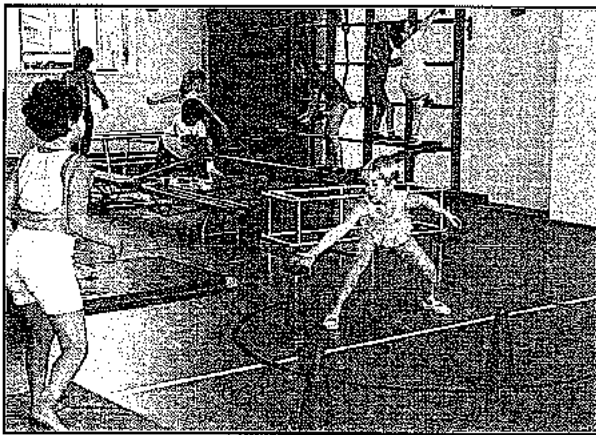
De zaal is ingericht met allerlei uitdagende opstellingen van materialen

en de kinderen mogen zelf kiezen waar en hoe lang ze bij een bepaalde opstelling aan de slag gaan. Hierbij kan goed aangesloten worden bij de eigen interesses van kinderen. Ze krijgen de kans op vele manieren een opstelling of materiaal of activiteit uit te proberen. Dikwijls wordt bij deze wijze van werken weinig sturende informatie gegeven.

De inrichting van het speellokaal moet wel zodanig gestructureerd zijn dat de kinderen geen gevaarlijke of te moeilijke activiteiten gaan doen.

In slecht gestructureerde situaties blijken er hogere 'angstscores' bij kinderen op te treden. De daarmee samenhangende onzekerheid bevordert een gerichtheid op het vermijden van mislukkingen, waarvan vooral de zwakkere kinderen de dupe kunnen worden. Met het oog hierop is gekozen voor situaties waar mislukken niet direct zo opvalt en waarin fouten maken niet meteen storend is.

Activiteiten die door kinderen als gevaarlijk of moeilijk ervaren worden vereisen een wat meer gestructureerde aanpak om tot blijvende motivatie en voldoende succeservaringen voor de kinderen te kunnen leiden.



In groepjes werken.

Het speellokaal is ingericht met vier opstellingen waar vier verschillende activiteiten gedaan kunnen worden. De kinderen worden verdeeld in vier groepjes en elk groepje werkt bij een andere activiteit. Na verloop van tijd draaien de groepjes door naar een ander onderdeel.

Het werken in groepjes geeft goede mogelijkheden tot differentiatie. De lessen zijn door het aanbieden van verschillende opstellingen afwisselend voor de kinderen en bovendien biedt het werken in (kleine) groepjes goede mogelijkheden om kinderen zelfstandig te leren samenwerken.

Juist deze aspecten geven ook de (mogelijke)

problemen van het werken in groepjes aan: de organisatie.

In dit boek is met deze problematiek rekening gehouden door de keuze van de activiteiten en de uitgebreide beschrijving van organisatorische aspecten bij een activiteit.

Naast de drie organisatievormen zijn ook allerlei 'tussenvormen' mogelijk. Zo zijn combinaties van werken in groepjes en vrij werken mogelijk waarbij bijvoorbeeld twee groepjes de helft van de les bij twee situaties werken terwijl de andere kinderen in een afgebakende ruimte van de zaal 'vrij' met bepaalde materialen mogen spelen. Of: één groepje komt telkens bij de leerkracht langs (dikwijls bij een nieuw of moeilijk onderdeel) en de andere werken 'vrij'.

De keuze in dit boek is die voor een gevarieerde en afwisselende toepassing van de verschillende organisatievormen omdat dit waarschijnlijk op lange termijn het meest motiverend werkt en omdat het recht doet aan de verschillende wijzen waarop kinderen (ook van elkaar) kunnen leren.

Leerkrachten zijn in het algemeen bekend met werken in groepjes in de klas, maar minder bekend met deze werkwijze in het speellokaal.

Leerkrachten die onbekend zijn met het werken in groepjes wordt aangeraden om de activiteiten de eerste keer in een klassikale organisatievorm aan te bieden. Gebruikmakend van de drie verschillende klassikale werkwijzen kan de klas langzaam wennen aan het zelfstandig reguleren van bijvoorbeeld een spel. De leerkracht kan op een rustige manier de kinde-

ren wijzen op de regels die nodig zijn om een spel zelfstandig te spelen. In het praktijkgedeelte worden bij elk cluster de mogelijkheden van een klassikale les beschreven. Nadat drie activiteiten van een cluster in een klassikale les zijn aangeboden is het voor de leerkracht eenvoudig de activiteiten in een groepjesles aan te bieden.

Een andere weg om te leren werken in groepjes is door middel van een vrije les. De meeste kinderen mogen in de les vrij spelen en de leerkracht vraagt zes kinderen om in een hoek van het speellokaal één activiteit onder haar begeleiding te doen.

Wanneer alle kinderen op deze wijze kennis hebben gemaakt met de regelingen van een activiteit, kan de leerkracht ook overgaan naar een groepjesles. Hoe snel er van klassikaal of vrij werken uitgebouwd kan worden naar een groepjesles valt moeilijk te zeggen.

Vertrouwen in wat kleuters zelfstandig met elkaar kunnen, kan daarbij een belangrijke hulp zijn.

2.5 Kijkwijzer lesverloop

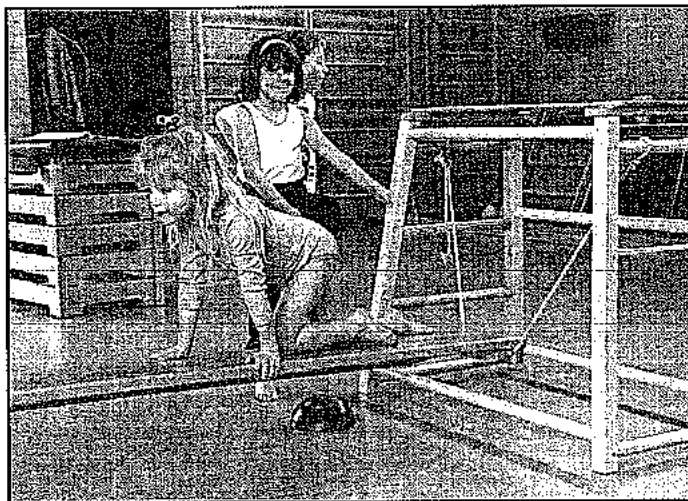
Een leerkracht die voor de eerste keer een bepaalde les aanbiedt zal tevreden mogen zijn als de organisatie rondom de activiteiten naar wens verloopt. Bij een goede organisatie ontstaat tijd om de kinderen te helpen bij wie de activiteit nog niet lukt.

Terwijl de leerkracht zich in eerste instantie richt op de organisatie en de zwakke bewegers, hebben de meeste kinderen al vele keren de activiteit gedaan en zijn al doende beter gaan bewegen. De leerkracht zal dan deze kinderen helpen om hun bewegingsmogelijkheden verder te ontwikkelen.

Zo kan de leerkracht zich tijdens de les een drietal vragen stellen:

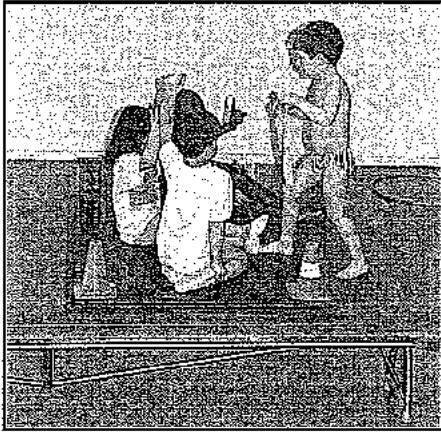
- A loopt de organisatie naar wens?
- B lukt de activiteit ook bij de zwakke bewegers?
- C leert elk kind de activiteit beter uit te voeren?

Bij een ideale les zal de leerkracht op alle drie de vragen volmondig 'ja' zeggen. In de praktijk blijkt dat bij de genoemde vragen meestal problemen zichtbaar worden, die de leerkracht, samen met de kinderen, moet oplossen. Zo zijn er drie criteria om het lesverloop te beoordelen: loopt het, lukt het en beter leren. Als voorbeeld dient een groepjesles om het lesverloop volgens deze criteria te beoordelen.



ad A Loopt de organisatie naar wens (loopt het)?

Een les in een klas verloopt in het algemeen naar wens als er een prettige werksfeer is, de kinderen aandachtig bezig zijn, geen ongelukjes plaatsvinden, de leerkracht overzicht heeft en er niet teveel lawaai is.



Voor het speellokaal geldt hetzelfde, maar toch zal het iets drukker zijn en zal de leerkracht minder overzicht hebben.

De organisatie van een groepjesles ligt niet alleen in de handen van de leerkracht, de kinderen leveren ook een grote bijdrage aan een goed verloop van de les. Een groepje moet zelf de organisatie rondom een activiteit regelen. Bij een tikspel spreken de kinderen onderling af wie de tikker wordt, of wie als wachter begint.

In elke bewegingssituatie zijn verschillende functies (taken) te verdelen. Bij het balanceren is er een balanceerder, hulpverlener en een aantal wachters. In een groepjesles wisselen de kinderen zelf van functies. Het is voor kinderen eenvoudiger een situatie zelfstandig op gang te houden wanneer de

regels geconcretiseerd worden door het gebruik van materialen. Bijvoorbeeld:

- *De tikker legt een blokje om als hij iemand getikt heeft.*
- *De hummel pakt als hij klaar is, een 'stoppilon' waarna de lopers bij de stoppilon gaan zitten.*
- *De 'beurtring', die mee genomen wordt door het kind dat aan de beurt is en die het daarna doorgeeft aan de volgende.*

Tijdens de les zal de leerkracht er op moeten toezien of de organisatie en de regels door de kinderen worden begrepen en toegepast. De organisatie kan al goed verlopen als de meerderheid van een groepje de regels en functies snapt.

Voor vierjarige kinderen die net in de klas komen, is het erg moeilijk om al deze regels en functies in een korte tijd te begrijpen. Zij zullen eerst willen kijken hoe alles verloopt. Zij krijgen dan een soort functie van toeschouwer (publiek).

De samenstelling van de groepjes, wie bij wie, speelt daarbij een belangrijke rol. Niet iedereen kan even goed met elkaar opschieten en de oudste of de slimme kinderen kunnen in een groepje een sturende rol spelen. Het leren uitvoeren van functies (taken) en het houden aan de regels vraagt de nodige tijd. Maar uiteindelijk zullen de kinderen zelfstandiger kunnen werken en de schijnbaar verloren tijd, nodig om de afspraken en regels zelfstandig toe te kunnen passen, ruimschoots inhalen.

Wanneer de kinderen de hele organisatie van de activiteit zonder directe sturing van de leerkracht aan de gang kunnen houden dan kan men zeggen dat er voldaan is aan het criterium 'loopt het'.

ad B Lukt de activiteit ook bij de zwakke bewegers (lukt het)?

De beschreven beginopstellingen in dit boek zijn eenvoudig zodat de activiteiten bij de meeste kinderen snel lukken.

Toch zijn er in elke klas kinderen, bij wie een activiteit geregeld mislukt. Ze proberen bijvoorbeeld wel over de balk te lopen maar vallen er steeds af, ze gooien wel met de bal naar het doel maar de bal gaat er nooit in, ze staan wel als tikker in het veld maar tikken nooit een loper. De kans is groot dat de activiteit op den duur niet meer boeit en ze met de activiteit stoppen. De leerkracht zal daarom de nodige maatregelen nemen, zodat de activiteit ook voor dit ene kind gaat lukken. Door de balanceerbalk te



verlagen haalt het kind wel zonder vallen het einde van de balk. Door het veld te verkleinen of het aantal vrijplaatsen te verminderen kan een kind bij een tikspel wel een loper tikken.

In een groep met grote niveauverschillen zal de activiteit pas bij iedereen lukken als er eenvoudige en moeilijke opstellingen, opdrachten of regelingen zijn. Daarvoor moet de leerkracht bereid en in staat zijn om het arrangement aan te passen of een extra opstelling te bouwen voor een zwakke beweger.

Het kan ook voorkomen dat een kind liever niet meedoet, omdat het de activiteit te gevaarlijk of te eng vindt. De leerkracht kan beslissen om daarmee akkoord te gaan, omdat dat beter voor het welzijn van het kind is. In de volgende lessen zal de leerkracht iets moeten veranderen zodat het wel gaat lukken.

Uiteindelijk zal elk kind moeten voldoen aan een bepaald minimum niveau. Elke oudste kleu-

ter moet bijvoorbeeld in staat zijn om over een balkje te balanceren of met een bal gericht te mikken.

Wanneer alle kinderen (ook de zwakke bewegers) daadwerkelijk kunnen deelnemen aan de activiteit kun je zeggen dat de les voldoet aan het criterium 'lukt het'.

ad C Leert elk kind de activiteit beter uit te voeren (beter leren)?

Als een activiteit naar wens verloopt en het lukt bij alle kinderen, dan hebben ze al een heleboel geleerd. Daarmee is het leerproces nog niet ten einde. Elk kind blijft op zoek naar nieuwe uitdagingen om eigen bewegingsmogelijkheden verder te ontwikkelen. Zo kan een kind leren sneller of juist rustiger te balanceren, een halve draai te maken op de balk of over een blokje op een balk te stappen.

Het ene kind durft over een balk van 0.25 meter hoog te balanceren en een ander kind zelfs op 1.00 meter hoogte. Er zijn ook kinderen die het heerlijk vinden om een geleerde activiteit vele malen te herhalen. De leerkracht zal samen met elk kind op zoek moeten naar waardevolle vervolgen op een activiteit die aansluiten bij de eigen bewegingsmogelijkheden, zodat elk kind beter leert deelnemen aan de bewegingssituatie.

Deze individuele leerhulp kan bestaan uit kleine aanwijzingen over de uitvoeringswijze, een moeilijker opdracht of een uitbouw van het arrangement. Het kan ook zinvol zijn om een kind verder te helpen door hem te wijzen op andere kinderen waarmee ze samen kunnen spelen of een andere functie te geven bijvoorbeeld de rol van scheidsrechter of hulpverlener.

In dit boek worden vooral de leermogelijkheden beschreven die gericht zijn op het verbeteren van het bewegen. Wanneer er in de les een gedifferentieerd aanbod is, dat aansluit op de verschillende niveaus van de kinderen kan men zeggen dat de les voldoet aan het criterium 'beter leren'.

Het toepassen van de kijkwijzer.

Een ervaren leerkracht zal de drie criteria tegelijkertijd kunnen toepassen bij het observeren van het lesverloop. Dit is ook wenselijk omdat de criteria van elkaar afhankelijk zijn. Een activiteit die bij niemand lukt, zal niet naar wens verlopen en een les waarbij de kinderen niets leren zal snel lei-

den tot verveling of gerommel. Duidelijk is dat de drie criteria gebaseerd zijn op overwegingen van kwaliteit, die met elkaar samenhangen. Bezien vanuit het gezichtspunt dat bewegingsonderwijs een groepsactiviteit is, zal de les altijd in bepaalde mate moeten lopen en lukken.

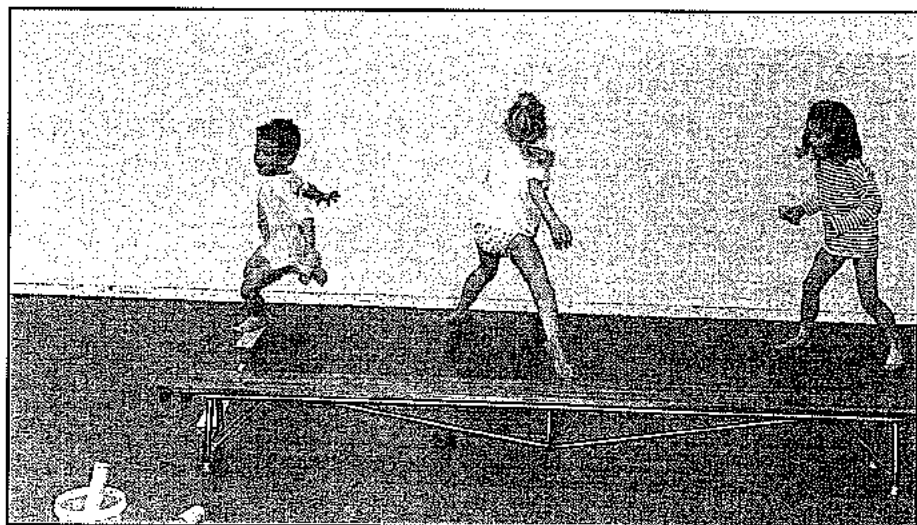
Voor een beginnende lesgever is het moeilijk om de drie criteria gelijktijdig te hanteren. Deze wordt aangeraden een bepaalde les zeker drie keer te geven. De eerste les is nodig om de les zo aan te passen, dat deze naar wens loopt. Deze aangepaste les kan dan voor de tweede keer aangeboden worden en dan zal pas blijken of de les werkelijk naar wens verloopt. Pas tijdens de tweede keer dat de les gegeven wordt, zullen de zwakke bewegers opvallen en geholpen kunnen worden. Misschien moet dan opnieuw de lesopstelling aangepast worden. Tijdens de derde les zal blijken of de activiteiten van die les bij iedereen lukken. Pas vanaf de derde les zal een beginnende lesgever zicht krijgen op het niveau van de kinderen en de moeilijke differentiaties op maat kunnen toepassen. De verwachting is, dat een leerkracht na één jaar inwerken in staat is om de drie criteria tijdens elke les gelijktijdig toe te passen.

2.6 *Het begeleiden van activiteiten*

Er zijn verschillende manieren om kinderen te begeleiden. Een goede manier om dit te doen is het aanbrengen van veranderingen in het arrangement. De leerkracht ziet bijvoorbeeld dat een tikker niemand kan tikken. Terwijl de kinderen bezig zijn kan de leerkracht het tikgebied verkleinen door een bank te verschuiven.

Door het arrangement aan te passen aan het niveau van elk kind, krijgt het kind de gelegenheid om zich de activiteit eigen te maken. Een kleine arrangementswijziging kan er voor zorgen dat een activiteit snel moeilijker gemaakt wordt, bijvoorbeeld door het verhogen van een balanceerbalkje. Naast het veranderen van het arrangement heeft de leerkracht nog andere mogelijkheden om te begeleiden. De leerkracht kan hulpverlenen, bijvoorbeeld door een extra zetje geven bij het aanleren van de koprol of door het aanbieden van een hand of stok bij het balanceren. De mate van hulpverlenen zal op den duur moeten afnemen.

Een voorbeeld geven is een andere begeleidingswijze. Het is aan te raden een voorbeeld twee keer te laten geven. Juist bij een herhaling wordt duidelijk wat de bedoeling is en waar de kinderen op moeten letten. Een



voorbeeld laten geven door een kind werkt goed omdat de anderen zich daar beter mee kunnen identificeren.

Tenslotte iets over het geven van aanwijzingen tijdens de gymles. De leerkracht moet zijn aanwijzingen afstemmen op het taalgebruik en beleavingswereld van de kinderen. Het benadrukken van wat goed gaat werkt vaak beter dan het aangeven wat mislukt.

Bij het geven van verbale informatie aan jonge kinderen gaat het met name om landschappelijke aanwijzingen en minder om lichaamsgerichte aanwijzingen. Bijvoorbeeld bij het balanceren werkt de opmerking 'kijk naar het einde van de bank' beter dan 'houd je armen gestrekt opzij'.

Begeleiden van vierjarige instromers.

Aparte aandacht en begeleiding kunnen vierjarige kleuters die tijdens het schooljaar instromen vragen. Enerzijds moeten ze wennen aan de nieuwe situatie die het samen bewegen in een speellokaal voor hun is, anderzijds hebben ze bij veel activiteiten een ervaringsachterstand ten opzichte van de andere kinderen.

Deze nieuwelingen kunnen op verschillende wijzen reageren:

- ze beginnen te huilen als ze naar het speellokaal gaan,
- ze weigeren om mee te doen en blijven aan de kant,
- ze raken in paniek als er iets van ze verwacht wordt,
- ze kijken vrolijk de wereld in, maar willen niet mee doen,
- ze bewegen zich schuchter en behoedzaam tussen de anderen,
- ze lopen het liefst aan de hand van de juf of
- ze doen 'gewoon' mee.

Hieronder een aantal suggesties voor de opvang van deze kinderen:

- vraag aan een klasgenootje het kind erbij te betrekken,
- geef een kind materiaal om in een hoek alleen te spelen (of met een vriendje),
- probeer samen met het kind iets te doen, bijvoorbeeld een bal overrollen. Een bal is voor een kind vaak erg 'verleidelijk'. Samen met z'n tweetjes is bovendien overzichtelijk,
- een kringspelletje is minder bedreigend,
- laat een kind zelf kiezen wat het wil doen,
- zorg voor overzichtelijke, concrete en herkenbare situaties,
- hanteer een flexibele organisatievorm,
- hanteer verschillende groepsindelingen, bijvoorbeeld de 'jongsten' bij elkaar, want dan kan men de situaties daarop instellen, of juist heterogene groepen, want dan zien de 'jongsten' veel van de 'oudsten' en doen hen wel na,
- stel af en toe ook duidelijke eisen aan het meedoen, want niet meedoen kan een soort gewenning worden.

Hoofdstuk 3 **Een jaarplan**

3.1 *Inleiding*

3.2 *Clusters*

3.3 *Een voorbeeld van een jaarplan*

3.4 *Een voorbeeld van een weekrooster*

3.5 *Een ander jaarplan of weekrooster*



3.1 Inleiding

Dit hoofdstuk besteedt aandacht aan het opstellen van een schoolspecifiek jaarplan. Een jaarplan geeft een overzicht van welke activiteiten wanneer in het jaar aangeboden worden. Zo'n overzicht kan globaal of precies worden ingevuld. Het voordeel van een gedetailleerd plan is dat de lessen van de verschillende klassen goed op elkaar afgestemd zijn. Alle kinderen krijgen hetzelfde aanbod en de leerkrachten kunnen samenwerken bij het inrichten van het speellokaal voor een bepaalde les.

Een nadeel van zo'n uitgewerkt lessenplan is dat de leerkracht te weinig rekening kan houden met de wisselende verlangens van de kinderen en de speciale gebeurtenissen op school. Zeker voor het onderwijs aan jonge kinderen is dit een gevaar. Aan de andere kant moet er een bepaald plan zijn, want anders komt het bewegingsonderwijs weinig gestructureerd aan de orde.

De structuur van onderstaand jaarplan is gebaseerd op het gebruik van een clustering van activiteiten, die in een bepaalde periode gepland zijn. Een schoolteam kan zelf kiezen in welke mate en op welke wijze de lessen ingevuld worden. Bovendien kan elke leerkracht eigen accenten leggen, waardoor elke les past bij de kinderen uit de klas.

3.2 Clusters

Een cluster bestaat uit bewegingsactiviteiten, die qua beschikbare ruimte en gymmaterialen goed naast elkaar in een speellokaal passen. De geclusterde activiteiten komen uit verschillende bewegingsthema's, vier uit het domein spel en turnen en twee uit het domein bewegen en muziek. Een cluster kan opgevat worden als een lesaanbod, waarbij nog open staat of de activiteiten in een klassikale-, vrije- of groepjesorganisatie worden gegeven. Er kunnen dus voor de kinderen binnen een cluster allerlei afwisselende lessen worden samengesteld. Er zijn tien clusters in het

Schema 3

De clusters	De activiteiten	De clusters	De activiteiten
Cluster 1	Glijden Boelen Vos kom uit je hol Klimmen: berg op en af	Cluster 6	Koprollen Baltransport Boompje verwisselen Klimmen: over wiebelbruggen
Cluster 2	Diepspringen Raken Diamantenroof Klimmen: naar grote hoogte	Cluster 7	Skateboarden Kaatseballen Huizentikspel Klimmen: drop 'm erin
Cluster 3	Balanceren over de brug Doelen Boefje Klimmen: over bergpassen	Cluster 8	Verend springen Penalty schieten Basistikspel Klimmen: elkaar passeren
Cluster 4	Wendspringen Duikelen Overloopspel Klimmen: als een slingerap	Cluster 9	Hindernisspringen Kioslopen Chaosdoelenspel Klimmen: bergbeklimmen
Cluster 5	Slootje springen De wip Ballon hooghouden Klimmen: over ladders	Cluster 10	Touwtje springen Stoeien Lummelspel Klimmen: tarzanbaan

praktijkgedeelte uitgewerkt. Deze tien zijn voldoende voor een verantwoord bewegingsaanbod. Het kan voorkomen dat een cluster in een bepaald speellokaal toch niet past. De leerkrachten moeten dan zelf een activiteit wisselen met een ander cluster of een andere activiteit uit hetzelfde bewegingsthema invoeren. De school kan zelf ook een nieuw cluster ontwerpen of bepaalde activiteiten vervangen voor andere. In schema 3 ziet u een overzicht van de tien clusters.

In de volgorde van de clusters zit een opbouw. Zo staat in het eerste cluster een makkelijk en in het achtste cluster een moeilijk tikspel.

In het algemeen geldt: hoe hoger het clusternummer, hoe moeilijker de bewegingsactiviteiten of de regelingen van de situatie. Er is sprake van een lineaire opbouw, als de startsituaties van de activiteiten van hetzelfde bewegingsthema met elkaar vergeleken worden. Naast de lineaire is er ook een cyclische opbouw, want nadat de kinderen het laatste cluster hebben gedaan kan opnieuw het eerste cluster gepland worden. Elke startsituatie is namelijk uitbouwbaar.

De leerkracht kan, met de suggesties in dit boek, elke activiteit moeilijker maken en aanpassen aan het gestegen nivo van de kinderen. Voor de meeste activiteiten is ook een vervolgsituatie beschreven. In het algemeen is de startsituatie geschikt voor de jongste en de vervolgsituatie op den duur voor de oudste kinderen.

3.3 Een voorbeeld van een jaarplan

Met behulp van de tien clusters is een globaal jaarplan te maken. Elke twee weken staat één cluster centraal, zodat er voldoende tijd beschikbaar is de verschillende activiteiten te introduceren en bij te stellen. Voor de

Eerste halfjaar		Tweede halfjaar	
Week	Cluster	Week	Cluster
1/2	1	20/21	1
3/4	2	22/23	2
5/6	3	24/25	3
7/8	4	26/27	4
9/10	5	28/29	5
10/11	6	30/31	6
12/13	7	32/33	7
14/15	8	34/35	8
16/17	9	36/37	9
18/19	10	38/39	10
kerst vakantie		zomer vakantie	

Schema 4

kerstvakantie worden alle clusters een keer aangeboden. Na de kerstvakantie worden deze allemaal herhaald.

Door de vele variatie- en vervolgmogelijkheden blijven de tien clusters zelfs twee jaar lang boeiend voor de kinderen. In totaal komt elk cluster in de kleuterperiode vier keer twee weken lang aan bod. Een eenvoudig jaarplan is weergegeven in Schema 4.

Op grond van dit jaarplan kan elke school een weekrooster maken.

3.4 Een voorbeeld van een weekrooster

Het is handig om in een weekrooster aan te geven op welke dag de groepjesles of een vrije les gegeven wordt. De leerkrachten weten dan op welke dag met elkaar het speellokaal ingericht moet worden.

In het onderstaande voorbeeld staat de groepjesles op de woensdag, zodat de opstelling kan blijven staan voor de volgende dag. Op andere dagen wordt er tussen de middag vaak gebruik gemaakt van het speellokaal, als over-

blijfruimte. In het begin van de week wordt gestart met klassikale lessen. Deze lessen bestaan uit een gedeelte bewegen op muziek en een klassikale aanbieding van een moeilijke activiteit uit het cluster. Later in de week is een groepjesles gepland en aan het einde worden de activiteiten in een vrije les aangeboden.

In de tweede week komen de activiteiten opnieuw aan de orde. Wanneer in de eerste week gebleken is dat een bepaalde activiteit niet goed liep,

Week 1		
Dag	Organisatievorm	Activiteiten
Maandag	Klassikaal	Bewegen op muziek: <i>Stappen in de maat</i> Spelactiviteit (laten zien): <i>Vos kom uit je hol</i>
Dinsdag	Klassikaal	Bewegen op muziek: <i>Stappen in de maat</i> Spelactiviteit (met z'n allen): <i>Boelen</i>
Woensdag	Groepjesles	Glijden Boelen Vos kom uit je hol Klimmen: berg op en af
Donderdag	Groepjesles/ vrije werkles	idem woensdag
Vrijdag	Vrije werkles	idem woensdag

Week 2		
Maandag	Klassikaal:	Bewegen op muziek: <i>Stappen in de maat en</i> <i>Huppelen in de maat</i>
Dinsdag	Klassikaal:	Bewegen op muziek: <i>Huppelen in de maat</i> Spelactiviteit (in groepjes): <i>Vos kom uit je hol</i>
Woensdag	Groepjesles:	Glijden Boelen Vos kom uit je hol Klimmen: berg op en af
Donderdag	Groepjesles/ vrije werkles	idem woensdag
Vrijdag	Vrije werkles	idem woensdag

Schema 5

in de eerste week een cluster aan te bieden en de tweede week de leerkracht de ruimte te geven om het programma zelf in te vullen.

Andere suggesties: Een cluster drie weken achter elkaar aanbieden of twee clusters combineren en de betreffende activiteiten verspreid en wisselend aanbieden gedurende vier weken.

Ook het weekrooster kan per school anders ingevuld worden. Afhankelijk van bijvoorbeeld de indeling in groepen, groep 1 en 2 apart of samen, kan de school kiezen voor vaker vrij of vaker klassikaal werken, bijvoorbeeld in de eerste week staat elke dag een andere activiteit centraal die in een klassikale of vrije les aangeboden wordt. Pas in de tweede week wordt op de woensdag voor het eerst een groepjesles aangeboden. Op den duur kan een bepaald cluster of activiteit niet meer voldoen en dan kan de school zelf een ander cluster uitwerken en deze invoeren. Uiteindelijk zullen de betrokken teamleden met elkaar een jaarplan en een weekrooster op moeten stellen, die voldoen aan de mogelijkheden van de kinderen, de leerkrachten en de accommodatie.

kan deze in de tweede week tijdens de klassikale les verduidelijkt worden. Tijdens de herhaling van de groepjesles krijgt de leerkracht de gelegenheid om de organisatie van de les te verbeteren of een kind bij wie het in de vorige week niet lukte te helpen. Voor de goede bewegers kan de leerkracht de startsituatie verder uitbouwen of ze lekker laten genieten van wat ze kunnen.

In de praktijk lukt het vaak niet om elke dag naar het speellokaal te gaan. Bepaalde activiteiten kunnen ook heel goed buiten gedaan worden, bijvoorbeeld bewegen op muziek of mik- en tikspelen. Uiteindelijk zal de leerkracht zelf het beste in kunnen schatten of het cluster vaker als klassikale, vrije of groepjesles aangeboden kan worden. In de periode van twee weken mag wel verwacht worden dat de activiteiten van een cluster in voldoende mate aan bod zijn gekomen. In Schema 5 werken we een voorbeeld uit voor cluster 1.

3.5 Een ander jaarplan of weekrooster.

Met dit boek zijn er ook andere jaarplanningen mogelijk.

Bijvoorbeeld elk cluster komt maar een week aan bod en na tien weken komt het cluster weer opnieuw aan de orde. Een school kan kiezen om

Hoofdstuk 4 **Toelichting clusterbeschrijving**

4.1 *Inleiding*

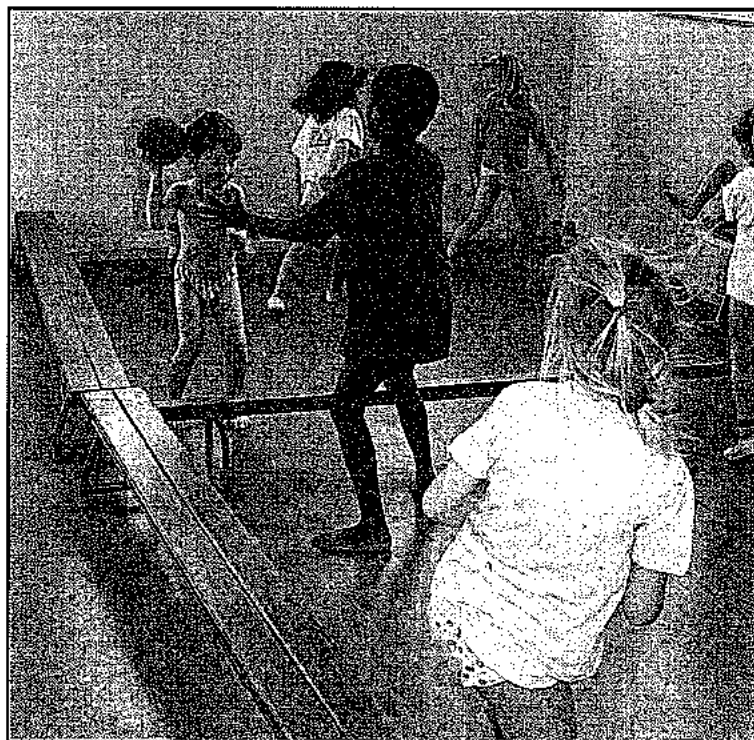
4.2 *Beschrijvingswijze activiteit*

4.2.1 *Startsituatie*

4.2.2 *Loopt het, lukt het en beter leren*

4.2.3 *Vervolgsituatie*

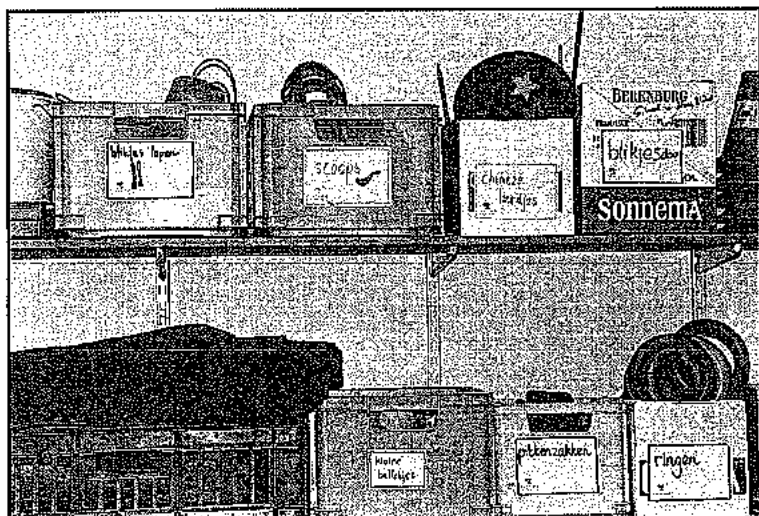
4.2.4 *Alternatieve opstellingen*



4.1 Inleiding

In dit hoofdstuk staat hoe met het praktijkgedeelte gewerkt kan worden. Het praktijkdeel is opgebouwd uit tien clusters. Elk cluster begint met een overzichtstekening van vier activiteiten. Deze tekening geeft een beeld van een groepjesles. Op de achterzijde staat een plattegrond met een mogelijke opstelling en een overzicht van de materialen die voor een groepjesles nodig zijn. Na een korte toelichting op de vier activiteiten wordt een aantal suggesties gegeven voor het aanbieden van de activiteiten in een klassikale of in een vrije werkles.

Alvorens de activiteitenbeschrijving toe te lichten wordt eerst een aantal praktische tips aangereikt voor het lesgeven in een speellokaal.



Inrichting speellokaal.

Geen enkel speellokaal is hetzelfde gebouwd of ingericht, daarom zal elke school toch een eigen opstelling voor de les moeten maken.

Aangeraden wordt om de speelzaal-specifieke opstelling op papier vast te leggen (of een foto ervan maken), zodat alle collega's en eventuele invallers er gebruik van kunnen maken.

Voor het opbouwen van een groepjesles moet voldoende tijd uitgetrokken worden. Dit kan vooraf met de collega's gedaan worden.

Samenstelling van groepjes.

Bij de uitwerking van clusters is uitgegaan van een lesgeefgroep van maximaal 32 kinderen. Bij elke activiteit zijn dan acht kinderen. Wanneer er minder kinderen in de klas zitten kan er gekozen worden om de groepjes te verkleinen of met drie groepen te werken. Bij het werken in drie groepen wordt een activiteit samengevoegd bij het klimmen. In het geval van cluster 1 is dat de activiteit glijden.

Wanneer een groep groter dan 32 is, wordt aangeraden om vijf groepen te maken. Het vijfde groepje kan dat een bepaalde tijd wachten op de 'tribune' of als er voldoende ruimte is meedoen bij het klimmen. In het algemeen is het gunstig wanneer de groepjes uit ongeveer zes kinderen bestaan. Voor het snel beginnen van een les is het handig om in de klas al een groepsindeling te maken (bijvoorbeeld de tafelgroepen uit de klas) en deze groepjes een herkenningsteken of een dierennaam mee te geven.

4.2 Beschrijvingswijze activiteit

Er is voor een uitvoerige activiteitenbeschrijving gekozen vanwege de verschillende interesse die de leerkracht kan hebben bij het raadplegen van dit boek. De activiteiten worden aan de hand van de volgende kopjes toegelicht:

4.2.1 Startsituatie

4.2.2 Loopt het, lukt het en beter leren.

4.2.3 Vervolgsituatie

4.2.4 Alternatieve opstellingen

4.2.1 Startsituatie

Met het begrip 'startsituatie' wordt het geheel van materialen, opstelling, regels en opdracht bedoeld, dat ervoor zorgt dat de activiteit gedaan kan worden.

De startsituatie begint met een beschrijving van het arrangement. Onder het kopje 'arrangement' staan nauwkeurig beschreven de benodigde materialen, maten, afstanden, het aantal deelnemers en de verschillende functies.

Het kopje 'activiteit' omschrijft de kern van de beoogde bewegingsactiviteit, datgene wat alle kinderen in de bewegingssituatie moeten doen.

Het kopje 'regelingen' verwijst naar de organisatorische aspecten van de bewegingssituatie. Het gaat hier om de weergave van de wijze waarop de deelname aan de situatie geregeld wordt: wanneer begint het spel, wanneer stopt het, wat zijn de regels die gelden, wanneer wordt er gewisseld, enz.

Het kopje 'volgorde van uitleg' beschrijft een manier waarop de bewegingssituatie aangeboden kan worden. De activiteit en de regelingen moeten op een boeiende, beeldende wijze worden voorgedaan en in een korte tijd uitgelegd worden.

Eerst moet de leerkracht samen met een klein groepje kinderen een voorbeeld geven: het plaatje.

Daarna of ondertussen legt de leerkracht de opdracht en de belangrijkste regels uit: het praatje. De uitleg gaat eigenlijk nog door op het moment dat de kinderen al begonnen zijn. Terwijl de kinderen bezig zijn blijkt welke regels er nog niet duidelijk zijn of welke nieuwe regel er nodig is: het daadje.

De trits 'plaatje, praatje, daadje' is een goede steun bij het

uitleggen van een bewegingsactiviteit.

Bij 'de volgorde van uitleg' wordt soms een verwijzing gemaakt naar een 'verhaalvorm'. De vrijplaatsen bij een tikspel worden dan 'huizen' genoemd en de tikker een politieagent. De beschreven 'volgorde van uitleg' is slechts een suggestie, elke leerkracht zal dit beter op zijn eigen wijze kunnen doen.



4.2.2 Loopt het, lukt het en beter leren.

Tijdens de les kunnen allerlei problemen ontstaan die door de leerkracht opgelost moeten worden. De meest voorkomende problemen bij een bepaalde activiteiten zijn beschreven onder de kopjes 'loopt het, lukt het en beter leren'.

Loopt de activiteit?

In de startsituatie is voor een bepaalde organisatievorm gekozen. Soms mogen de kinderen in de situatie vrij kiezen waar ze naar toe gaan, soms moeten ze op een bank op hun beurt wachten. Welke organisatievorm het beste is, is moeilijk te voorspellen. Een groep met alleen jongste kinderen zal meer vrijheid nodig hebben dan een groep met alleen oudste kinderen.

Bijvoorbeeld bij het klimmen is steeds gekozen voor een duidelijke opdracht. Zo'n vaste opdracht is voor kinderen moeilijker zelfstandig te regelen dan een vrije opdracht. De leerkracht kan bij jonge kinderen of bij een drukke groep kiezen voor een vrije klimopdracht.

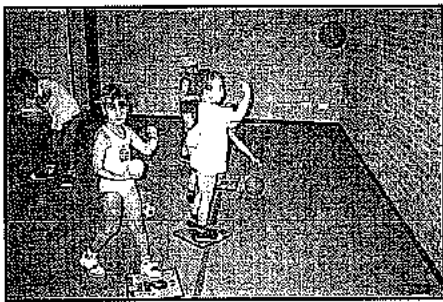
Bij 'loopt het' staan vooral de problemen met betrekking tot de organisa-

tie. Daarnaast worden mogelijke oplossingen gegeven.

Bepaalde betere organisatievormen zijn in de startsituatie bewust niet genoemd, omdat er dan teveel regelingen in een keer uitgelegd moeten worden. Het is niet verkeerd als pas een nieuwe regel wordt ingevoerd als voor iedereen duidelijk is dat zonder de regel de organisatie misloopt.

Lukt de bewegingsactiviteit?

De startsituatie is in het algemeen zo eenvoudig gekozen, dat de activiteit bij de meeste kinderen snel lukt. Bij het kopje 'lukt het' staat eerst vermeld welke verhinderingen het lukken van de activiteit in de weg staan. Daarnaast staan mogelijke maatregelen die de leerkracht kan nemen bijvoorbeeld door het arrangement aan te passen (bijvoorbeeld de kast lager bij een wendsprong), een beter voorbeeld te (laten) geven, het kind te helpen, een aanwijzing te geven.



De leerkracht hoeft niet direct in te grijpen als een activiteit niet lukt (behalve als er gevaar dreigt). Veel kinderen vinden vaak na twee of drie pogingen zelf een eigen oplossing.

Leert het kind de activiteit beter te doen?

De soort problemen die hier genoemd worden zijn anders dan bij 'loopt het' en 'lukt het'. Het gaat hier om leerproblemen waardoor kinderen juist beter kunnen worden.

De leerkracht kan elk kind op zijn niveau confronteren met een leerprobleem, waardoor het voor het kind weer uitdagend is om beter te worden in de activiteit. Datgene wat de leerkracht kan verwachten aan leerresultaat is beschreven onder het kopje 'beter leren'. Daarnaast staan de uitbouw mogelijkheden om de activiteit moeilijker te maken. De leerkracht kan een aanwijzing geven voor het verbeteren van de uitvoering of het arrangement moeilijker maken.



4.2.3 Vervolgsituatie

Wanneer de kinderen de vele uitbouw mogelijkheden van de startactiviteit hebben verkend en beter zijn gaan bewegen is het mogelijk om de vervolgsituatie aan te bieden. Meestal is dat vooral voor de oudste kleuters interessant.

De vervolgsituatie is geen noodzakelijk vervolg. De leerkracht kan op grond van het niveau van de kinderen voor een ander vervolg kiezen. Het vervolg dat in het boek vermeld staat ligt op de grens tussen groep 2 en groep 3. Het is niet nodig om met de hele groep de vervolgsituatie te doen. Het vervolg kan ook alleen aangeboden worden aan de kinderen die daar aan toe zijn.

Bij de vervolgsituaties zijn geen nieuwe suggesties gegeven met betrekking tot de criteria loopt het, lukt het en beter leren. De verwachting bestaat dat de leerkracht bij een vervolgsituatie zelf in staat is om de criteria toe te passen en te zoeken naar mogelijke oplossingen.

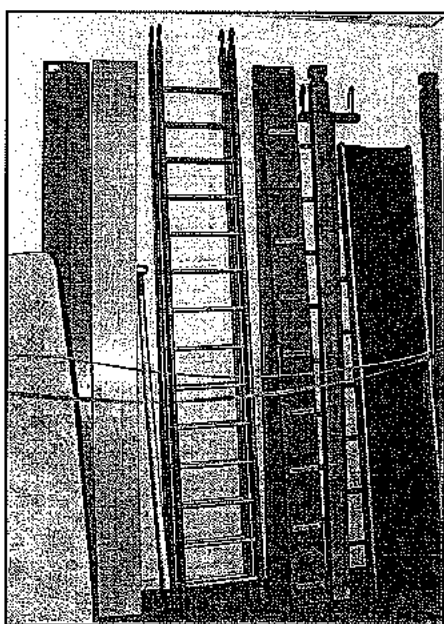
4.2.4 Alternatieve opstellingen

In dit boek wordt uitgegaan van een bepaalde basisinrichting. Niet alle speellokalen beschikken over deze materialen. Daarom worden onder dit kopje allerlei andere opstellingen en materialen genoemd.

Inrichting van een speellokaal

Voor de materialen wordt niet de normlijst gevolgd, die door de landelijke overheid is opgesteld. Deze achten wij onvoldoende om kinderen met het oog op bewegen reële ontwikkelingskansen te bieden. Bij de beschrijvingen van de clusters zijn wel zoveel als mogelijk alternatieven aangegeven om de situaties te kunnen bouwen. Toch zullen zich af en toe niet direct oplosbare problemen voordoen. Wij adviseren in dit geval aanschaf van het benodigde materiaal. Dit zal het plezier in het gebruik van het boek zeker verhogen.

In de lijst voor de inrichting van de speelzaal wordt gestart met het groot materiaal, vervolgens wordt een overzicht van klein materiaal gegeven.



• Groot materiaal:

- 4 lange banken, lengte 2.50 tot 3 meter:
 - 2 banken zonder constructie aan de onderzijde;
 - 2 banken met evenwichtslatten van verschillende breedte aan de onderzijde;
- 2 korte banken, lengte tot 1.50 meter.

Als landingsmateriaal:

- Tenminste 6, liever 8 matten;
- 1 schuin aflopende, van + 30 naar + 10 cm. dikke mat;

Als klautermateriaal:

- Klauterrek.

Er zijn zeer diverse vormen van vaste (= niet-verplaatsbare) klauterrekken in verschillende speelzalen te bewonderen. In de tekeningen van de clusters is uitgegaan van een klauterrek, dat uit drie delen bestaat en in uitgeklapte toestand een vierkant met de muur vormt, maar slechts in opgeborgen toestand wordt gebruikt. Er zijn zeer diverse alternatieven voorhanden.

Verder:

- 1 klimtoren;
- 1 biennet
- 1 brede ladder met 8 sporten;
- 1 ladder met 13 sporten;
- 1 om-en-om-ladder, met het oog op het alternerend klimmen;
- 1 kippenladder.

Als balanceermateriaal, ook glijden en rijden

- 1/2 balanceerbalkjes (zie ook banken)
- 2 planken;
- 4 'bokjes';
- 1 glijplank;
- plank, evt. met opstaande randen aan de zijkant;

Als springmateriaal

- 2 kleuterkasten;
- 1 combi-frame, i.p.v. een tweede kleuterkast, bestaande uit:
 - lang onderstuk met dek;

- 2 korte bovendelen, beide met dek;
- 1 kleutertrapezoïde;
- 1 kleutertrampoline, evt. een tweede;
- 1 zwieplank.

Als zwaaimateriaal

In het boek zijn welliswaar geen zwaaisituaties opgenomen, maar het is de moeite waard om indien de mogelijkheid bestaat de speelzaal te voorzien van een zwaaiinstallatie. Voorzien van een clippersysteem zijn op eenvoudige wijze verschillende zwaaimogelijkheden te realiseren.

Zwaaiinstallatie(s) met:

- 2 ringenstellen;
- 2 trapezestokken van 75 cm. lengte;
- 2 touwen.

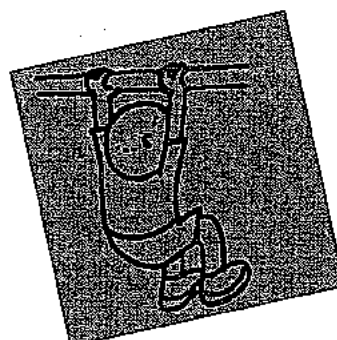
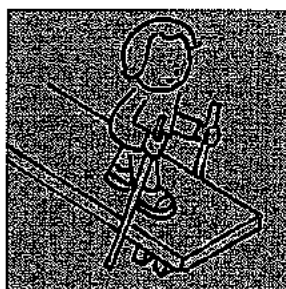
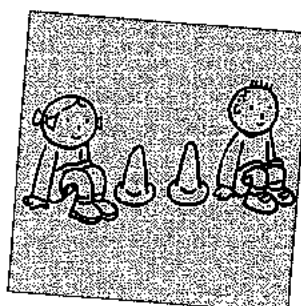
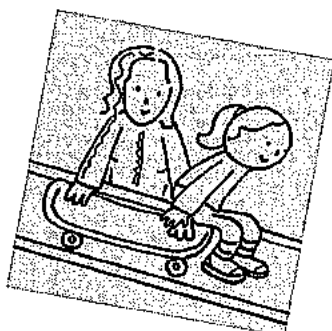
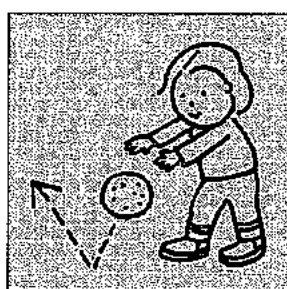
• **Klein materiaal:**

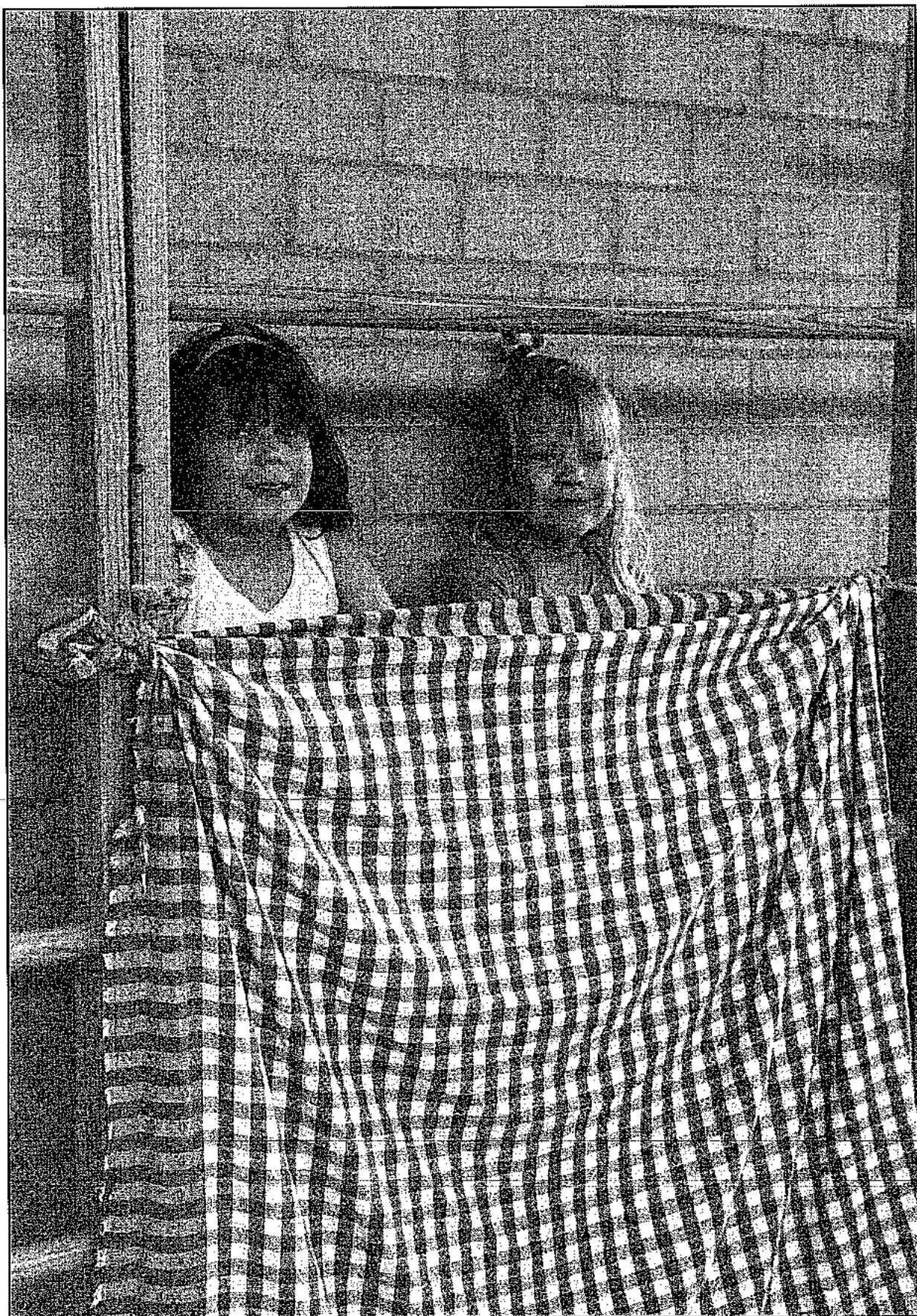
- Opbergmogelijkheid voor (ballen)-materiaal;
- 16 pilonnen;
- 4 klein formaat;
- 8 middelgroot formaat;
- 4 groot formaat.
- 8 springtouwjes van 2.0 m.;
- 2 springtouwen van 4 meter;
- 1 lang springtouw van 6 meter;
- 1 toverkoord;
- 2 trektouwen;
- 2 skateboards;
- 1 duikelstok;
- Ballen:
 - 8 verschillende ballen;
 - Denk daarbij aan:
 - formaat 8 - 12 cm doorsnede,
 - kleur
 - stuitvermogen;
 - 6 grote foamballen;
 - tennisballen (+ 25);
- Ballonnen;
- 30 pittenzakjes;
- 6 werpringen;
- Een laken met een gat in het midden;
- Kranten en knijpers;
- 12 tapijttegels (evt. hoepels);
- 12 hoepels
- Blokken
 - 16 groot formaat;
 - 30 klein formaat;
- Grote bouwstenen;
- 10 plastic latjes, (in de handel [geweest]);
- 16 (4 x 4 van verschillende kleur) lintjes;
- paraplu
- 6 afwasbakken;
- 4 grote bakken;
- emmer(s);
- dozen.



Deel 2 Spel en gymnastiek

Clusterbeschrijvingen 1 tot en met 10



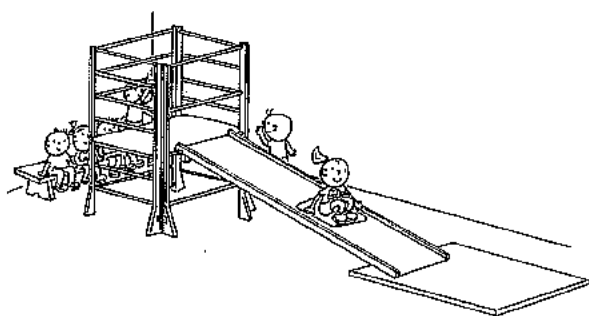


Bewegingscluster 1

1

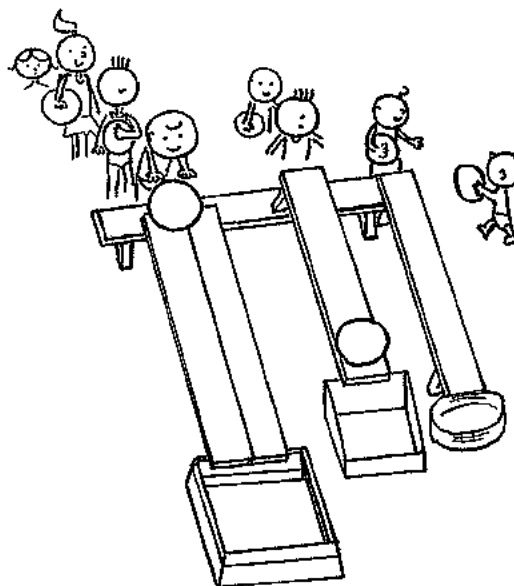
GLIJDEN

1.1



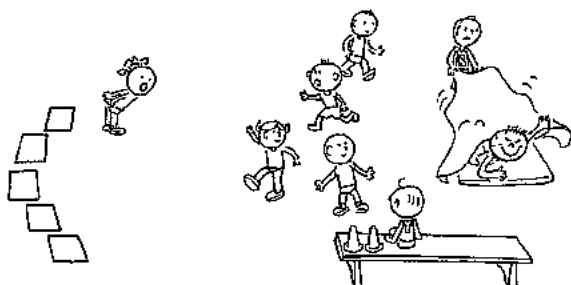
BOELEN NAAR EEN DOEL

1.2



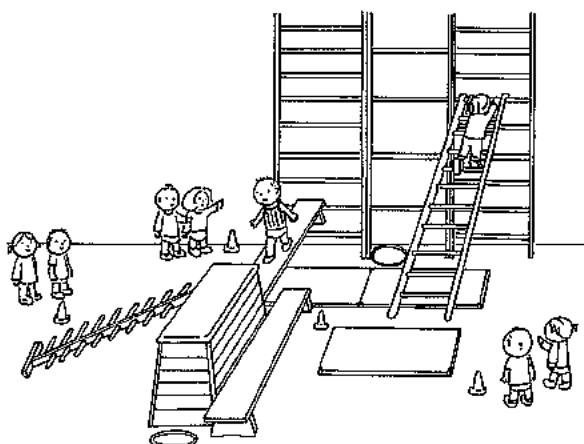
VOS KOM UIT JE HOL

1.3



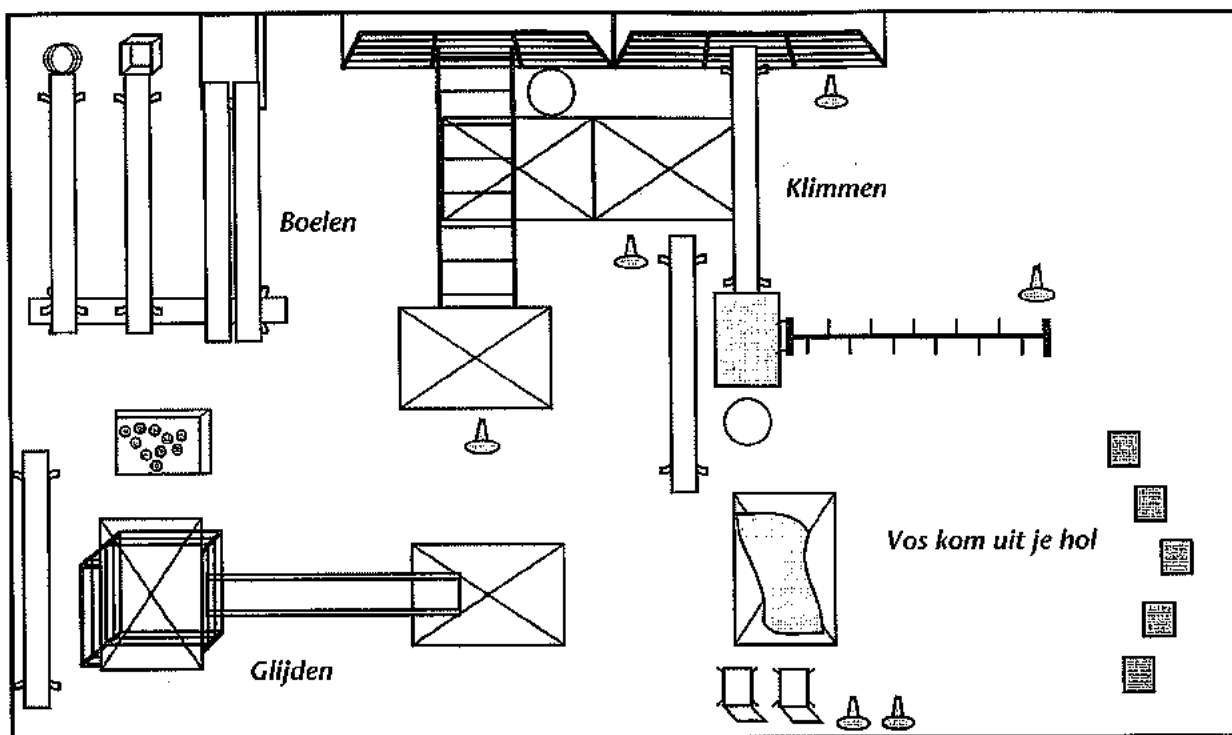
KLIMMEN BERG OP EN AF

1.4



ZAALOPSTELLING

1



MATERIAALLIJSTEN

<i>Glijden</i>	<i>Boelen</i>	<i>Vos kom uit je hol</i>	<i>Klimmen</i>
1 klautertoren	3 banken	5 tapijttegels	1 klimraam
1 tussenraam	2 planken	1 mat	1 kast
2 matten	2 x 2 kastdelen	1 lap stof	2 banken
1 glijplank	1 mand	2 lintjes	1 ladder
1 tapijttegel	1 doos	2 pilonnen	3 matten
1 wachtbank	10 ballen	2 stoelen	4 pilonnen
			2 hoepels
			1 om-en-om-ladder

ALGEMEEN

Cluster 1 bestaat uit:

- *glijden;*
- *boelen;*
- *vos kom uit je hol;*
- *klimmen berg op en af.*

Glijden is een balanceeractiviteit, waar kleuters geen genoeg van kunnen krijgen. Velen hebben hier al ervaring mee opgedaan op een speelplaats, maar in de les zijn er altijd wel kinderen die hulp nodig hebben.

De introductie van glijden kan goed in een vrije werkles plaatsvinden.

Boelen is een interessante mikactiviteit. Het woord boelen klinkt vreemd, maar het is afgeleid van 'jeu de boules'. Bij boelen moet de bal naar een doel worden gerold en in het doel blijven liggen.

De introductie van boelen kan goed in een kleine groep plaatsvinden.

Vos kom uit je hol is een spannend tikspel met verschillende rollen.

De introductie van dit spel kan goed klassikaal gebeuren om de bedoeling van het spel duidelijk te maken en te laten zien welke rollen er zijn.

Berg op en af is een klimactiviteit, waarbij het erom gaat op en over een klimtoestel te komen. De kinderen kunnen verschillende routes volgen. Ze beginnen bij een pilon en klimmen naar de 'eindhoepel'.

KLASSIKALE LESSEN

Glijden.

Het kan beter niet klassikaal worden aangeboden, omdat er te weinig goede glijbanen gemaakt kunnen worden.

Boelen.

De uitgeschreven activiteit is niet geschikt voor een klassikale les.

Wel kan het rollen van de bal prima klassikaal worden aangeboden, bijvoorbeeld twee kinderen rollen de bal over de grond naar elkaar toe. De doelen kunnen dan simpel zijn: een poortje van de benen van een staand of zittend kind.

Vos kom uit je hol.

Dit tikspel, kan prima klassikaal worden aangeboden. De volgende stappen kunnen daarbij worden gemaakt:

A. Het spel laten zien.

Drie kinderen en de leerkracht spelen het spel: de leerkracht als de boswachter, een kind als de vos op de mat en twee kinderen zijn de konijntjes en staan op een tegel.

B. Het spel met z'n allen spelen.

Het is niet raadzaam om dit spel met de hele groep te spelen in verband met botsingen. Deze ontstaan omdat sommige (snelle) konijntjes al terug rennen, terwijl andere nog naar het vossenhol toe lopen. Daarom is het beter met ongeveer tien kinderen het spel te spelen en de anderen te laten kijken. Na twee vossen wisselen met de volgende groep.

C. Het spel tegelijkertijd in kleine groepen spelen.

Vier groepen spelen naast elkaar eerst onder leiding van de leerkracht, die met name het wisselsysteem regelt.

Na enkele malen spelen verschuift het tempo tussen de groepen en nemen de kinderen het wisselen vanzelf over.

VRIJE LESSEN

1

Verschillende combinaties kunnen worden gemaakt voor een vrije werkles. Klimmen kan goed gecombineerd worden met glijden. Naast het 'klimmen' en 'glijden' kunnen de kinderen op de andere helft van de zaal allerlei mikactiviteiten doen.

Vos kom uit je hol kan pas aangeboden worden als kinderen het spel in kleine groepen zelfstandig hebben gespeeld (zie C). Omdat meestal veel kinderen willen meedoen, moet er een maximum worden gesteld aan het aantal spelers door bijvoorbeeld vijf lintjes te gebruiken. De afspraak is dan: als alle lintjes in gebruik zijn, wachten op de bank tot er een lintje vrij komt. Als er weinig animo voor dit spel is, is dat niet erg want het kan prima met een klein aantal spelers worden gespeeld.

Suggesties boelen:

Verschillende doelen maken:

- een kastkop;
- een putje in de grond;
- een doos waarin de pakjes melk zitten: gat wat groter knippen;
- een afwasbak met een poort erin;
- een knikkerpotje;
- een bal als doel: bal weggetsen ('biljarten').

Verschillende ballen gebruiken:

- platte 'pucks' (hockeyballen);
- kleine foamballen;
- jeu de boules ballen (zwaard);
- damstenen;
- rubber ringen.

Verschillende boelwegen maken:

- sjouwplanken: een breed vlak, schuin, plat, verhoogd, op- en/of aflopend;
- strandmatrasjes (vierdelig), ligstoelkussens (tweedelig) en iets eronder leggen om ze hobbelig te maken;
- een trechtervorm maken van stokken: van breed naar smal toelopend.

Verschillende manieren om de bal te laten rollen:

- schuiven of rollen met de hand;
- met stok of hockeystick rubber ring wegschuiven;
- een schuimrubber strook onderaan een stok: met deze verdikking bal wegslaan;
- met de voet bal in de tunnel schoppen: een kruiptunnel of een tafel met lap;
- door een dakgoot rollen of schuiven.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 2.50 meter

Materiaal:
1 klautertoren 2 meter hoog
1 tussenraam op tweede sport in de toren
1 mat op het tussenraam
1 glijplank op $\pm 0,80$ meter.
1 tapijttegel omgekeerd, als glijmatje
1 mat onderaan glijplank

Overig:
1 wachtplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

- De glijder klimt op de mat in de toren, kruipt door de toren naar de glijplank en glijdt op het matje omlaag.

Regelingen

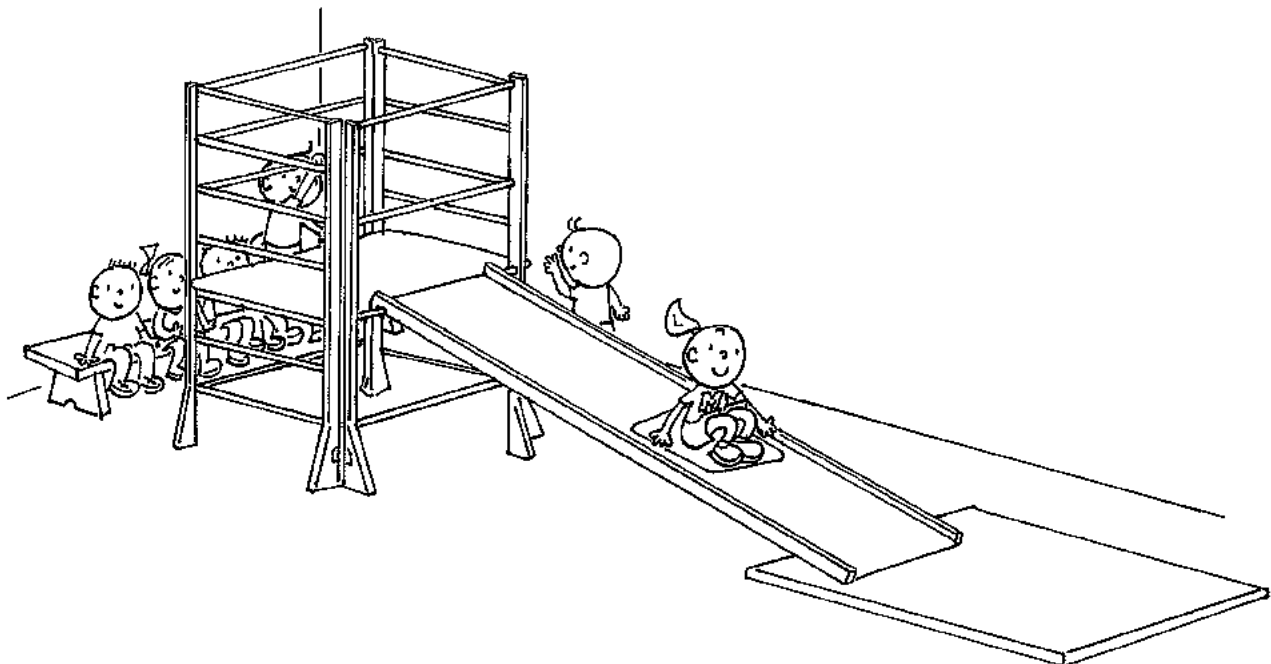
- De kinderen zitten op de bank.
- Ze klimmen door een grote opening de toren in.
- Na het glijden het matje terugleggen op de glijplank en het vasthouden tot de volgende glijder erop zit.
- Langs de muur teruglopen en op de wachtbank aansluiten.

Volgorde van uitleg

Steven, Sander en de leerkracht geven een voorbeeld:

- De leerkracht legt het matje bovenaan op de glijplank en houdt het vast.
- Steven gaat eerst goed op het glijmatje zitten en zet daarna pas zijn voeten erop. De leerkracht laat dan het glijmatje los.
- De leerkracht zegt dat Sander mag gaan klimmen als Steven omlaag glijdt.
- Als Steven is geland pakt hij het matje op, legt het terug op de glijplank en houdt het vast.

1.1



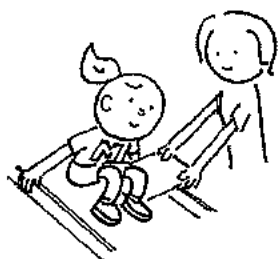
LOOPT HET GLIJDEN

1.1

Een kind doet niet mee, want het durft niet omhoog te klimmen:

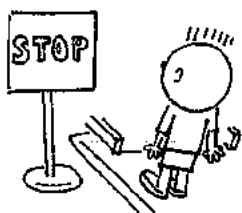
- De leerkracht zet het kind op de mat in de toren.
- De leerkracht tilt het kind op de glijbaan en helpt het om een klein stukje te glijden.
- Het kind krijgt een eigen plek om te kijken.

Een kind weet niet hoe het op het glijmatje moet gaan zitten:



- De leerkracht houdt het matje vast en helpt het kind op het matje te gaan zitten.
- Een kind gaat zonder matje met opgetrokken knieën bovenaan op de glijplank zitten en de leerkracht schuift het matje onder het zitvlak.

Een kind klautert via de glijplank omhoog:



- De leerkracht wijst het kind erop dat er zo botsingen kunnen ontstaan en dat de afspraak is om langs de muur terug te lopen!
- Naast het einde van de glijplank een stopbord neerzetten.

Een kind vindt het leuk om in de toren te zitten:

- Als het kind niet in de weg zit, mag het blijven zitten en kan het volgende passeren.

LUKT HET GLIJDEN

Het glijden gaat te langzaam, want het kind remt zichzelf af:



- Om het wrijvingsvlak met de glijplank zo klein mogelijk te maken:
 - op glijmatje zitten en ook de voeten erop zetten;
 - handen loslaten.

Een kind heeft na de start van het glijden nauwelijks in de gaten wat er gebeurt. Het landen op de mat gaat te ruw:

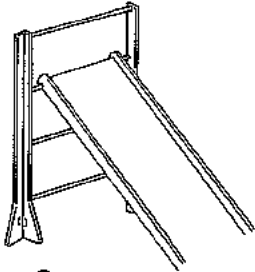


- Meer tijd nemen om rustig op het glijmatje te gaan zitten.
- Handen en voeten als rem gebruiken.
- De leerkracht houdt het kind vast bij de bovenarm en loopt mee.
- Blijven kijken naar de mat.

BETER LEREN GLIJDEN

De glijder wordt beter door:

Met meer snelheid te glijden:

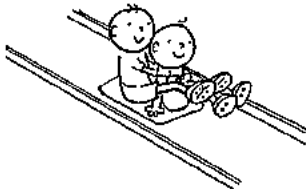


Op andere manieren te glijden:

- Afduwen van de glijplank of van een sport in de toren.
- Glijplank steiler maken.

- Een andere wijze van glijden toestaan: vooruit kijkend:
 - liggend op buik of rug, achterstevoren;
 - liggend op buik of rug;
 - zittend.
- Onderweg iets meenemen:
 - pittenzak, ballon of iets dergelijks.

Samen te glijden:

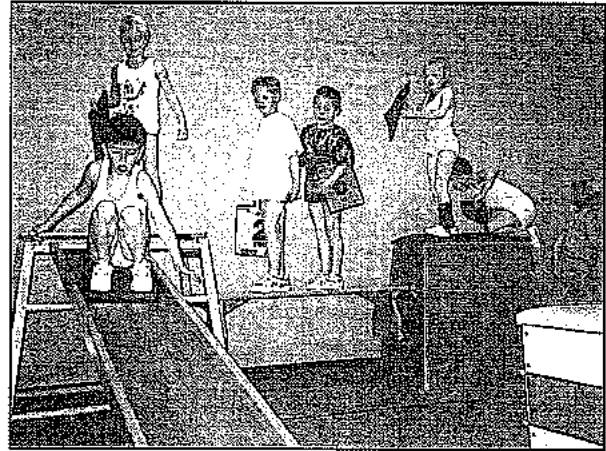


Op de voeten te landen op de mat:

- Het einde van de glijplank van de grond zetten.
- Zie de vervolgsituatie.*

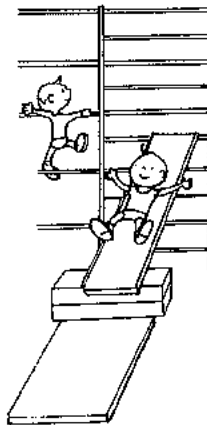
ANDERE OPSTELLINGEN

- Glijden vanaf de trapezoïde.

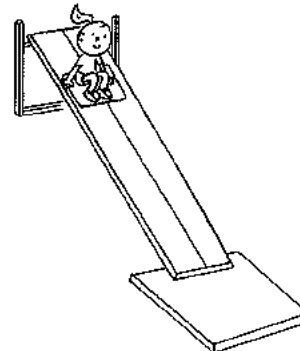


1.1

- Glijden vanaf het wandrek.



- Glijden op een plank of twee planken naast elkaar.



Glijden en landen na een zweeffase

ARRANGEMENT

1.1

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 2.50 meter

Materiaal:
1 klautertoren met tussenraam
1 mat op tussenraam

Twee opstellingen:
A:
2 kastdelen
1 glijplank in de toren op
1.40 meter en op de kastdelen
B:
2 planken in de toren op 0.80 meter
1 tapijttegel
omgekeerd, als glijmatje

Overig:
2 matten onderaan de planken
1 wachtplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

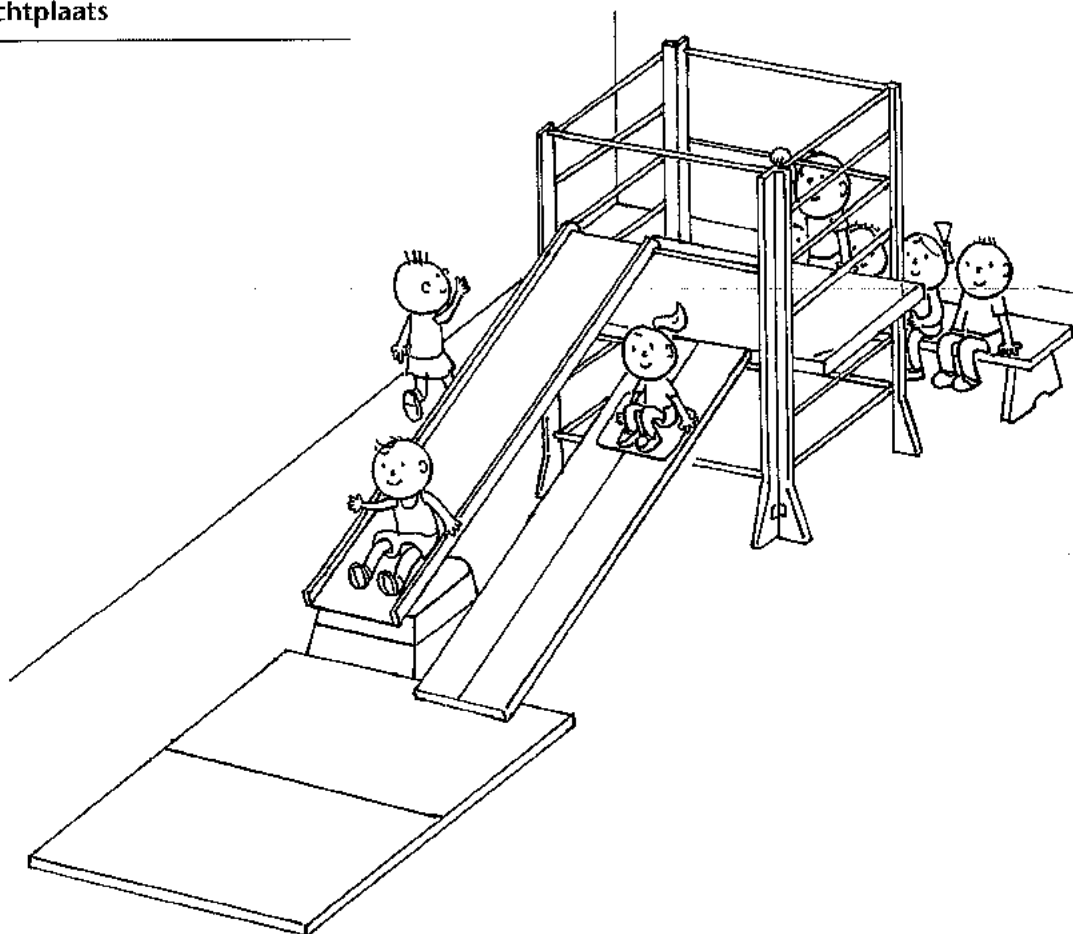
- De glijder klimt op de mat in de toren en glijdt omlaag over de glijplank of de twee planken. Bij de glijplank houdt hij z'n voeten klaar om op te landen, want hij zweeft een stukje door de lucht.

Regelingen

- Twee kinderen mogen tegelijk omhoog klimmen.
- Pas glijden als de mat leeg is.
- Na het landen snel van de mat aflopen, de één linksom en de ander rechtsom.
- Het matje meenemen en bovenaan de planken terugleggen.

Aanvullende opmerkingen

- Linksom en rechtsom van de mat aflopen is voor kinderen niet vanzelfsprekend. Het verdient aanbeveling om hier aandacht aan te besteden om te voorkomen dat kinderen de verkeerde kant opgaan en tegen elkaar botsen.



Boelen naar een doel

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 6 meter

Materiaal:
1 bank als onderstel

Drie opstellingen:

A:
2 aflopende planken
op bank en 2 kastdelen
2 kastdelen als doel

B:
1 aflopende bank die aan één
kant op de bank staat
1 doos als doel

C:
1 bank op de grond
1 korf als doel

Overig:
10 ballen die in de doelen
klaar liggen

STARTSITUATIE

Activiteit

- De boeler rolt de bal zo over de banken omlaag, dat deze in het doel achter de banken blijft liggen.

Regelingen

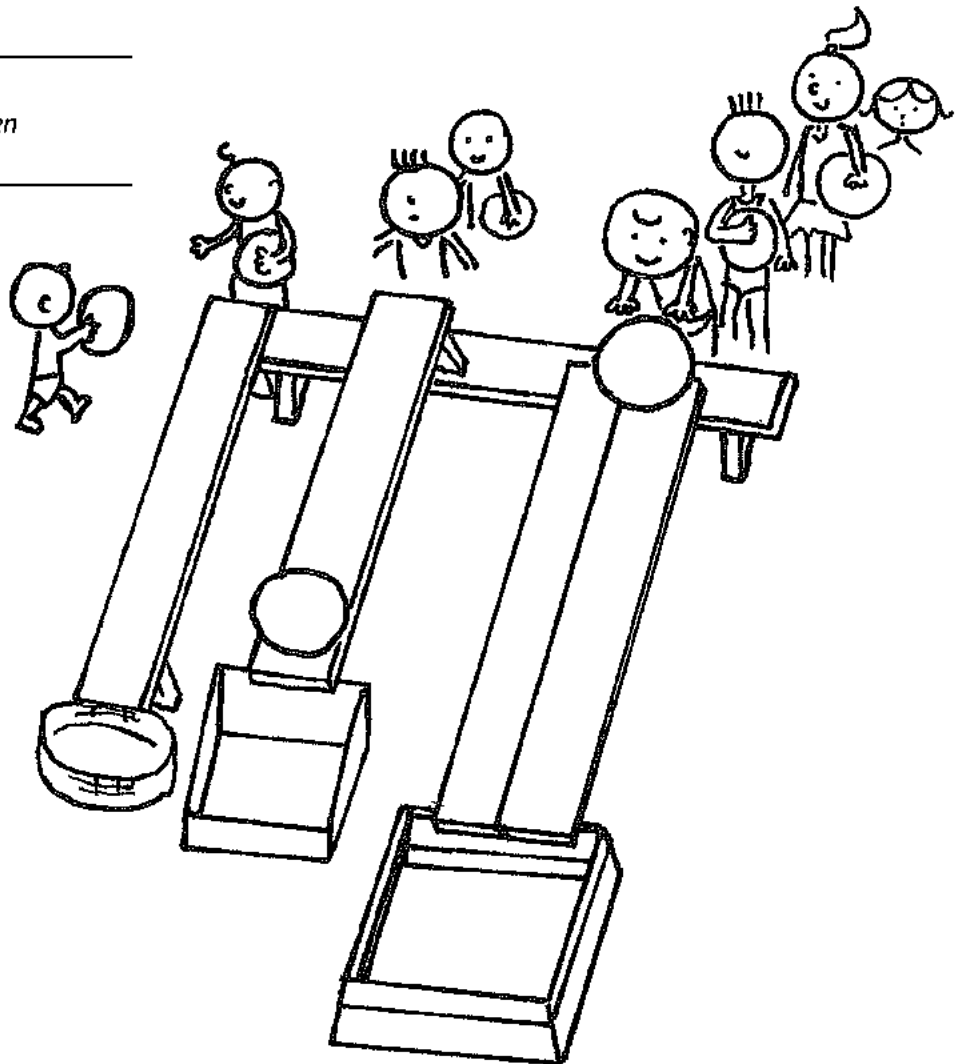
- De kinderen pakken een bal uit een doel.
- Ze mogen zelf kiezen waar ze willen beginnen.
- Na het boelen halen ze de bal op.
- Ze mogen niet over de banken lopen.

Volgorde van uitleg

Jesse geeft een voorbeeld:

- Eerst bij de makkelijkste situatie (a): over het brede vlak van de twee planken omlaag.
- Jesse kiest zelf nog een andere situatie.
- De leerkracht vertelt de regels.

1.2



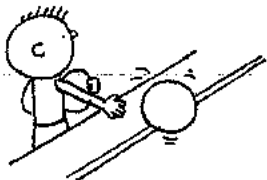
LOOPT HET BOELEN

1.2

- Er ontstaat ruzie over een bal:**
- De leerkracht zegt dat het kind geen bal moet pakken die op de grond ligt of nog over de bank of plank rolt, maar uit een doel. Er zijn ballen 'over' in de bakken.
 - De kinderen een eigen bal geven.

- De kinderen rollen de ballen de andere kant op, omhoog:**
- Als het niet lastig is voor de anderen, dan zo laten.
 - De leerkracht zegt dat de bal alleen omlaag gerold mag worden en niet omhoog.
 - De leerkracht bouwt de situatie om, zodat de kinderen ook omhoog kunnen boelen.

- De kinderen hinderen elkaar bij het boelen:**
Door bijv. een rollende bal van de bank te duwen.

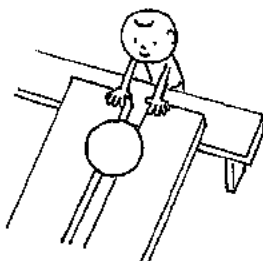


- Een kind dringt voor:**
- De leerkracht wijst erop dat je achteraan moet sluiten.
 - De leerkracht legt matjes neer als wachtplaatsen.

- De kinderen lopen omhoog over de banken:**
- De leerkracht wijst op de regel dat niemand over de banken mag lopen.

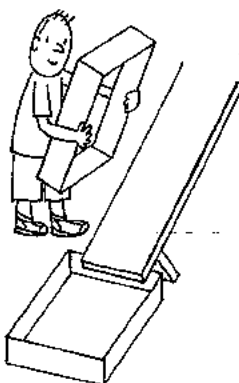
LUKT HET BOELEN

- Een kind rolt de bal steeds scheef, zodat deze telkens van de bank valt:**



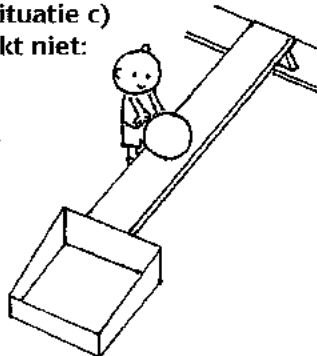
- De twee planken van elkaar af schuiven, zodat er een gleuf ontstaat. Door de bal in de gleuf te leggen, rolt deze er niet zo snel vanaf.
- Bal met twee handen rollen.
- Een andere bal geven: groter, kleiner, zwaarder of lichter.
- Een goede uitgangspositie laten innemen: het kind moet recht voor de planken staan en de bal recht omlaag laten rollen.

- De bal blijft niet in het doel liggen, maar springt er telkens uit:**



- Bal zachter rollen.
- Een andere bal geven: zwaarder.
- Bal rustig neerleggen, zodat deze niet stuitend omlaag gaat.
- Hoger doel neerzetten.

- De moeilijkste boelsituatie over de rechte, smalle bank (situatie c) lukt niet:**



- Het kind verwijzen naar situatie a en b, die makkelijker zijn.
- Het kind mag de bal halverwege de bank leggen en vandaar boelen.

BETER LEREN BOELEN

De boeler wordt beter door:

**Nog gericht
te boelen:**

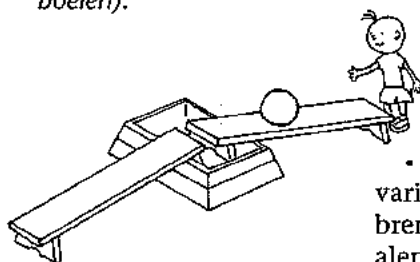


- De doelen veranderen, bijvoorbeeld door:
 - deze verder weg te plaatsen.
 - deze lager te maken.
 - deze kleiner te maken.

**Met andere
materialen te boelen:**

- Andere materialen geven, zoals:
 - rubber ringen;
 - sjoelstenen;
 - knikkers.

**De snelheid van het
boelen aan te passen
aan de opstelling:**
(Harder en zachter
boelen).



- De boelweg lastiger maken door:
 - oplopende banken.
 - combinatie van op- en aflopende banken.

- Daarbij ook nog variaties aan te brengen in materialen en doelen.

**Langer bezig te
blijven bij een
bepaalde boelsituatie:**

- De leerkracht geeft de opdracht:
 - alle situaties driemaal doen.
 - alleen als de bal driemaal in het doel is blijven liggen, pas naar de volgende situatie gaan.

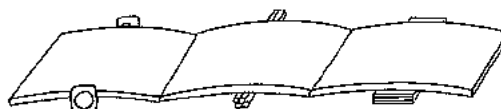
ANDERE OPSTELLINGEN

- Banken in het wandrek/toren plaatsen.

- Ladder in de toren plaatsen en met strandbal over de ladder omlaag.

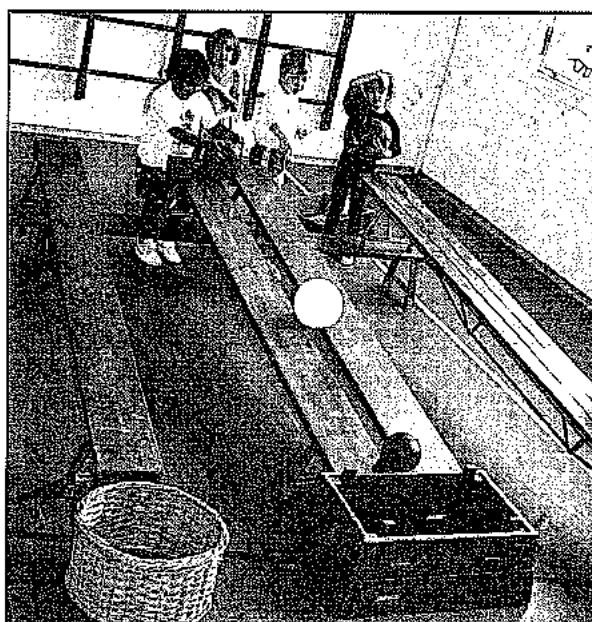
- Langere rolvlakken.

Rolvlakken maken door oplopende en afgaande banken achter elkaar te plaatsen.



- Boelen over hobbelige wegen.

Wegen maken door matten achter elkaar te leggen met planken, pilonnen e.d. eronder.



1.2

Boelen naar een hoepel

ARRANGEMENT

1.2

Groepsomvang:
8 kinderen
in 4 groepen van 2

Veld:
3 bij 5 meter

Materiaal:
Vier opstellingen:
1 hoepel als doel op de grond,
tussen het tweetal
2 tapijttegels om op te zitten
1 blokje in de hoepel als richtpunt

Overig:
4 telblokjes
1 bal in de hoepel
2 muren als afbakening

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

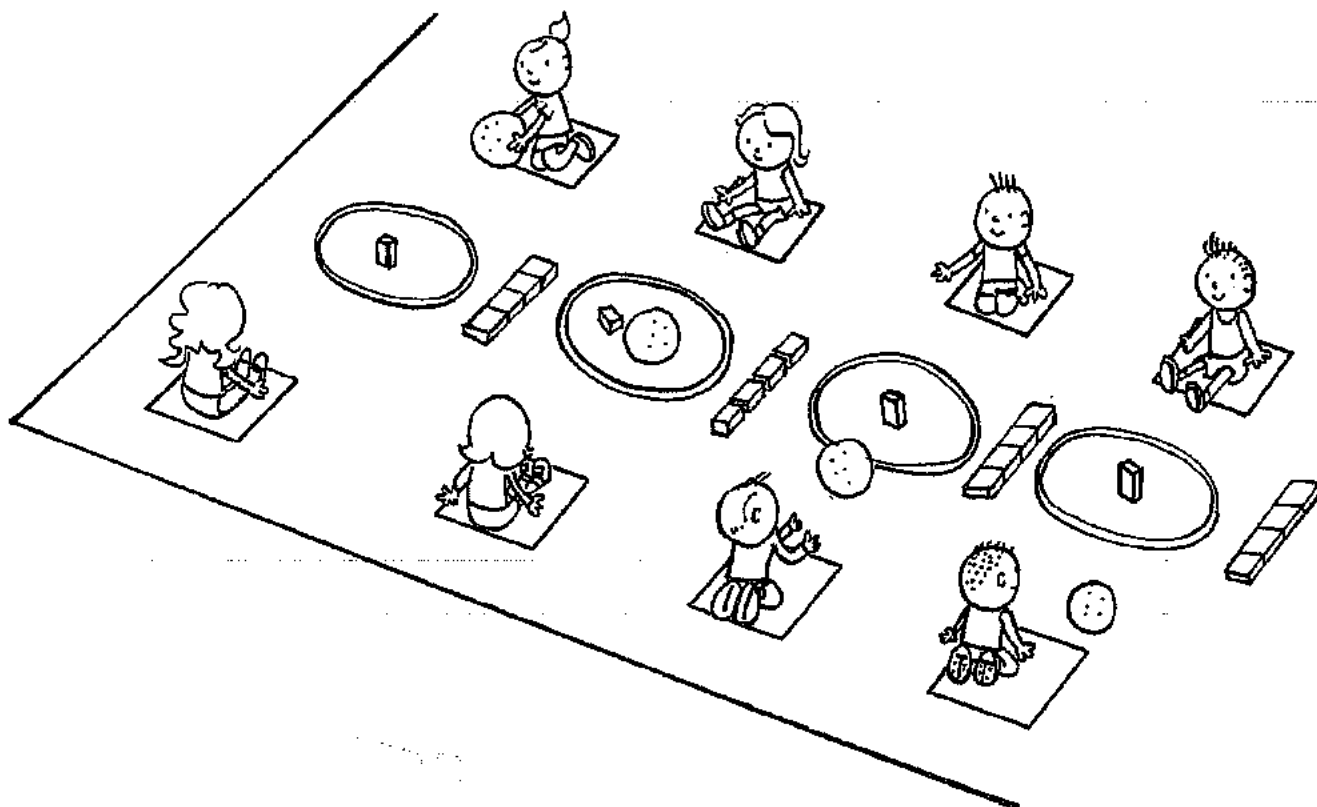
- Rol de bal in de hoepel, waarbij de bal het blokje mag raken, maar deze moet in de hoepel blijven liggen.

Regelingen

- Twee kinderen gaan tegenover elkaar zitten op de tegel.
- Een kind pakt de bal uit de hoepel.
- Als de bal in de hoepel blijft liggen, pakt de boeler een blok naast de hoepel en rolt hij de bal naar de ander. Het blok neemt hij mee naar z'n plaats.
- Alleen het blokje in de hoepel omrollen, telt niet.
- Zijn alle blokken naast de hoepel 'op', dan deze terugleggen en opnieuw beginnen.

Aanvullende opmerkingen

- In het begin zullen de kinderen de bal te hard rollen en zal deze door de hoepel schieten. Door zelf voor te doen dat de bal heel precies en met genoeg vaart moet worden gerold, worden de kinderen gestimuleerd om het ook zo te proberen. De bal zal dan regelmatig in de hoepel blijven liggen. Maar als het te weinig lukt en het boelen niet spannend genoeg meer is, dan kan de afstand tot de hoepel kleiner gemaakt worden door een of beide matjes dichtbij de hoepel te leggen.



Vos kom uit je hol

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen

5 lopers

1 vos

1 boswachter

1 teller

Veld:

6 bij 4 meter

Materiaal:

5 tapijttegels als vrijplaatsen

1 mat als vossenhol

1 lap van 1.50 bij 1.50 meter

2 lintjes voor vos en boswachter

2 pilonnen als telsysteem

Overig:

muur en bank als afscheiding

STARTSITUATIE

Activiteit

- De lopers lopen van hun tapijttegels naar het vossenhol. Als de vos tevoorschijn springt, rennen ze weer terug naar hun tegel.
- De vos probeert snel achter de lopers aan te gaan om ze te tikken.

Regelingen

Voor de lopers

- Startsignaal voor de lopers om van hun vrijplaats af te stappen is het moment dat de vos helemaal is verstopt onder de lap door de boswachter.
- De lopers zijn op de tegels vrij.
- Een loper die wordt getikt, blijft meespelen.

Voor de vos

- Startsignaal voor de vos om de lopers te tikken is het moment dat de boswachter de lap wegtrekt.

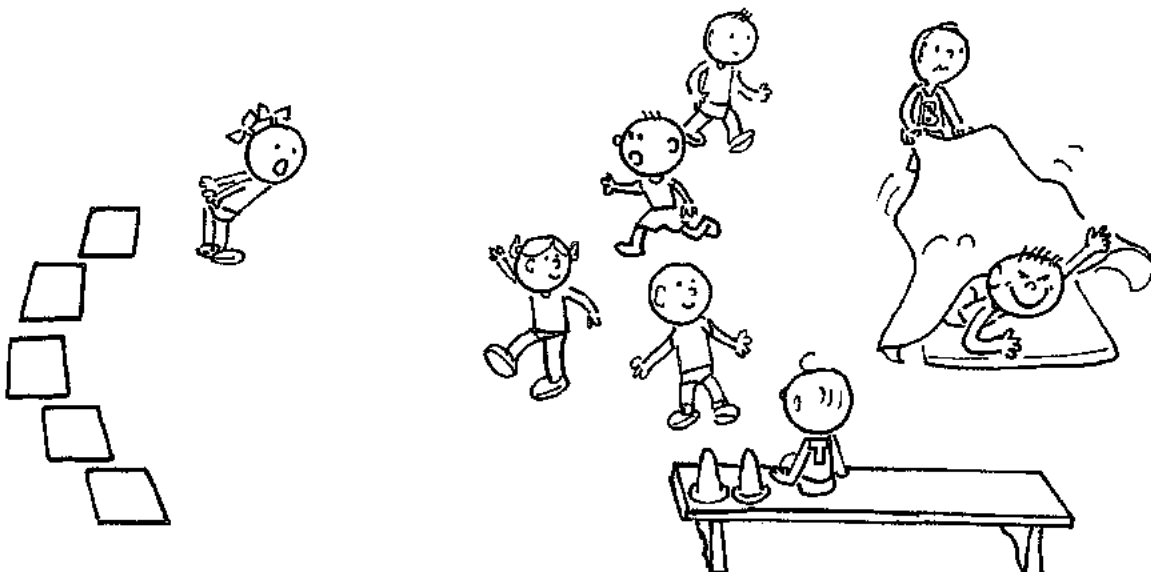
Spelwisseling

- Na elke beurt van de vos legt de teller een pilon neer.
- Na twee beurten van de vos stopt het spel, waarna elke speler een plaatsje doorschuift:
teller → vos → boswachter → loper op matje bij de muur → lopers schuiven een matje op → loper aan de kant van de bank → teller.
- Vos en boswachter krijgen een lintje.

Volgorde van uitleg

Rachid, Rob, Susan, Didit en leerkracht geven een voorbeeld:

- Twee kinderen zijn lopers, één is de vos, één is teller op de bank en de leerkracht is de boswachter.
- De leerkracht verstopt de vos onder het kleed en zegt dat de lopers mogen beginnen als de vos helemaal is verstopt.
- De leerkracht wacht met het wegtrekken van het kleed totdat beide kinderen vlak voor het hol staan.
- De leerkracht laat zien hoe er gewisseld moet worden.

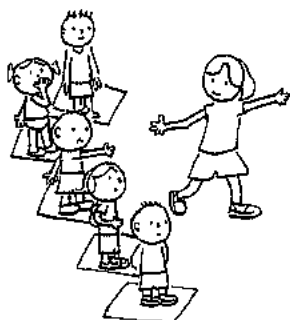


Vos kom uit je hol

LOOPT HET VOSSENSPEL

1.3

De kinderen blijven op de tegels staan en durven niet naar de vos toe te lopen:



- De leerkracht stimuleert door zelf als loper mee te doen en de kinderen mee te nemen naar het vossenhol.

De vos springt op eigen initiatief onder de lap vandaan:

- De regel nog eens uitleggen.
- De leerkracht begeleidt het moment dat de vos tevoorschijn mag komen.
- De leerkracht laat de boswachter de lap sneller wegtrekken.

Een loper gaat niet terug, maar daagt de vos uit door steeds rond het hol te rennen:

- De leerkracht zegt dat de vos wel door zijn hol mag, maar de loper niet.
- De leerkracht stimuleert de loper om snel terug te gaan.

De teller legt de pilon niet om na een beurt van de vos, omdat er niemand door de vos is getikt:

- De leerkracht gaat naast de teller zitten om te helpen.
- Een pilon neerleggen betekent dat de teller de vos een 'koekje' geeft.

De boswachter verstopt de vos niet helemaal, zodat de lopers op de vloertegel blijven wachten:



- De leerkracht of teller helpen de boswachter.

LUKT HET VOSSENSPEL

Tikker:

De vos loopt niet achter de lopers aan en blijft op de mat:



- Als het een keer gebeurt, is het niet erg. In het begin is het plotseling tevoorschijn komen van de vos spannend genoeg.
- Als de vos twee beurten blijft liggen, moet de leerkracht de vos stimuleren om achter de lopers aan te gaan.

De vos komt te snel in actie, want de boswachter trekt de lap te snel weg:

- De leerkracht helpt de boswachter.
- De leerkracht telt samen met de boswachter eerst tot vijf, daarna pas mag hij de lap wegtrekken.
- Een kind dat het snapt mag het voordoen.

Niet elk kind komt aan de beurt als vos, want de kinderen wisselen verkeerd:

- De leerkracht doet het wisselsysteem met de kinderen voor.

De vos kan geen enkele loper tikken:

- Matjes verder van vossenhol wegleggen. De vos heeft meer tijd om een loper te tikken.
- De vos moet snel beslissen achter wie hij aanrent.
- Achter één loper aan en niet steeds wisselen.

Lopers:

Enkele lopers vertrekken steeds te vroeg:

- Van die lopers de tegel verder weg leggen.
- De regel nog een keer vertellen.

BETER LEREN SPELEN

De tikker wordt beter door:

Op meer lopers te letten:

- De vos aansporen om twee lopers te tikken in één beurt.

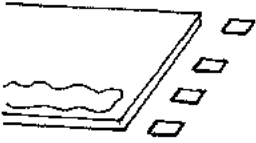
De lopers worden beter door:

Dicht in de buurt van de vos te komen:

- De loper mag de vos kietelen of aan de achterkant mat kloppen.

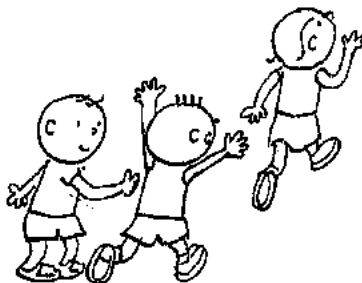


Langer onderweg te zijn:



Het moment af te wachten waarop de vos werkelijk opspringt:

- De leerkracht vraagt de loper pas terug te lopen als de vos is opgestaan.
- De loper mag een pitenzak wegpakken die voorbij het hol ligt.
- De leerkracht laat zien hoe het startmoment van de vos kan verschillen: zij trekt het kleed pas na een schijnbeweging weg.



ANDERE OPSTELLINGEN

- Twee kasten in het midden plaatsen:
 - achter elke kast twee vossen;
 - twee vossen tegenover twee lopers.



- Het vossenhol achter een schuin wandrek plaatsen met een lap ervoor.



1.3

Pas op voor de vos

ARRANGEMENT

1-3

Groepsomvang:

8 kinderen

Twee groepjes van vier:

3 lopers

1 vos

Veld:

6 bij 5 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

A.

1 mat als vossenhol

2 pilonnen als telsysteem

3 tapijttegels voor de lopers

B.

2 kastdelen als vossenhol

2 pilonnen als telsysteem

3 tapijttegels voor de lopers

Overig:

krijtlijn als afscheiding tussen velden

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- De lopers lopen naar het vossenhol toe en maken de vos wakker. Daarna rennen ze terug naar hun tegels om te voorkomen dat de vos hen tikt.
- Elke vos rent achter z'n lopers aan om ze te tikken.

Regelingen

Voor de lopers

- Startsignaal voor de lopers om van hun vrijplaats af te stappen is het moment dat de vos op de mat plaatsneemt of achter de kast verscholen is.
- Op veld a. kietelen de lopers de vos op de mat wakker, op veld b. kloppen de lopers op de kast.
- De tegels zijn vrijplaatsen voor de lopers.

Voor de vos

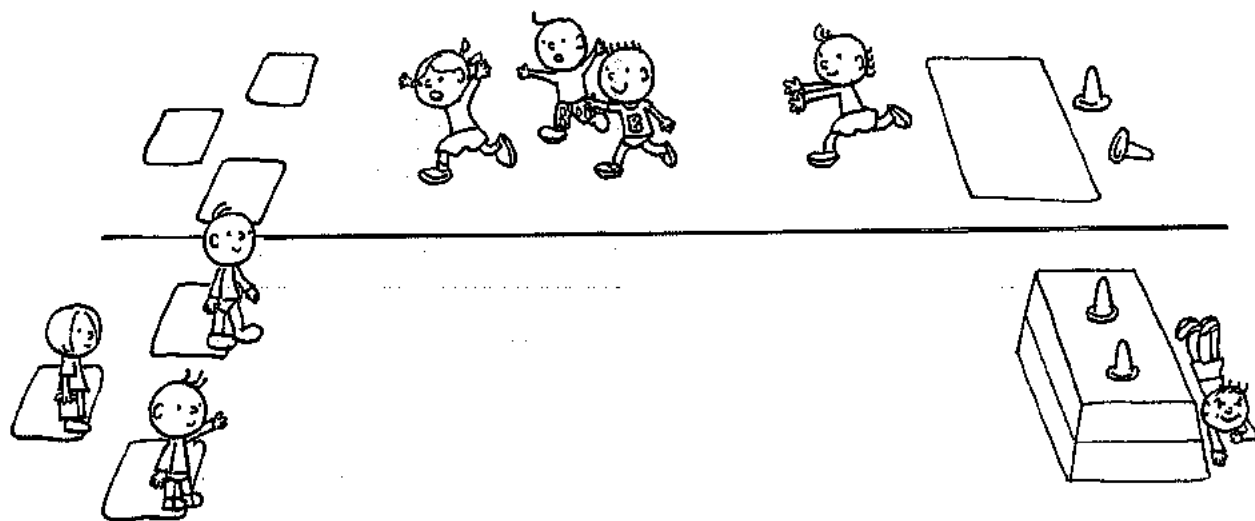
- Startsignaal voor de vos om achter de lopers aan te gaan is het moment waarop hij wakker wordt gemaakt.
- De vos mag alleen de lopers op zijn veld tikken.
- De vos telt zelf zijn beurten en legt de pilonnen neer.

Spelwisseling

- Als de vos twee beurten is geweest, kiest hij een andere vos.
- Start nieuw spel: de nieuwe vos gaat in z'n hol liggen.

Aanvullende opmerkingen

- De scheiding tussen de twee speelvelden moet zo duidelijk zijn, dat de lopers niet teruglopen naar de matjes op het andere veld. Een lijn tekenen op de grond is veilig, maar als deze niet duidelijk is dan pilonnen neerzetten.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 5 meter

Groot materiaal:
1 klimraam
1 kast

Verbindingsmateriaal:
1 grote ladder op 1.50 meter
hoogte
1 bank tussen klimraam en kast
1 bank naast de kast
1 om-en-om-ladder

Overig:
3 matten
4 pilonnen als startplaatsen
2 hoepels als eindplaatsen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klim op en over hindernissen.

Regelingen

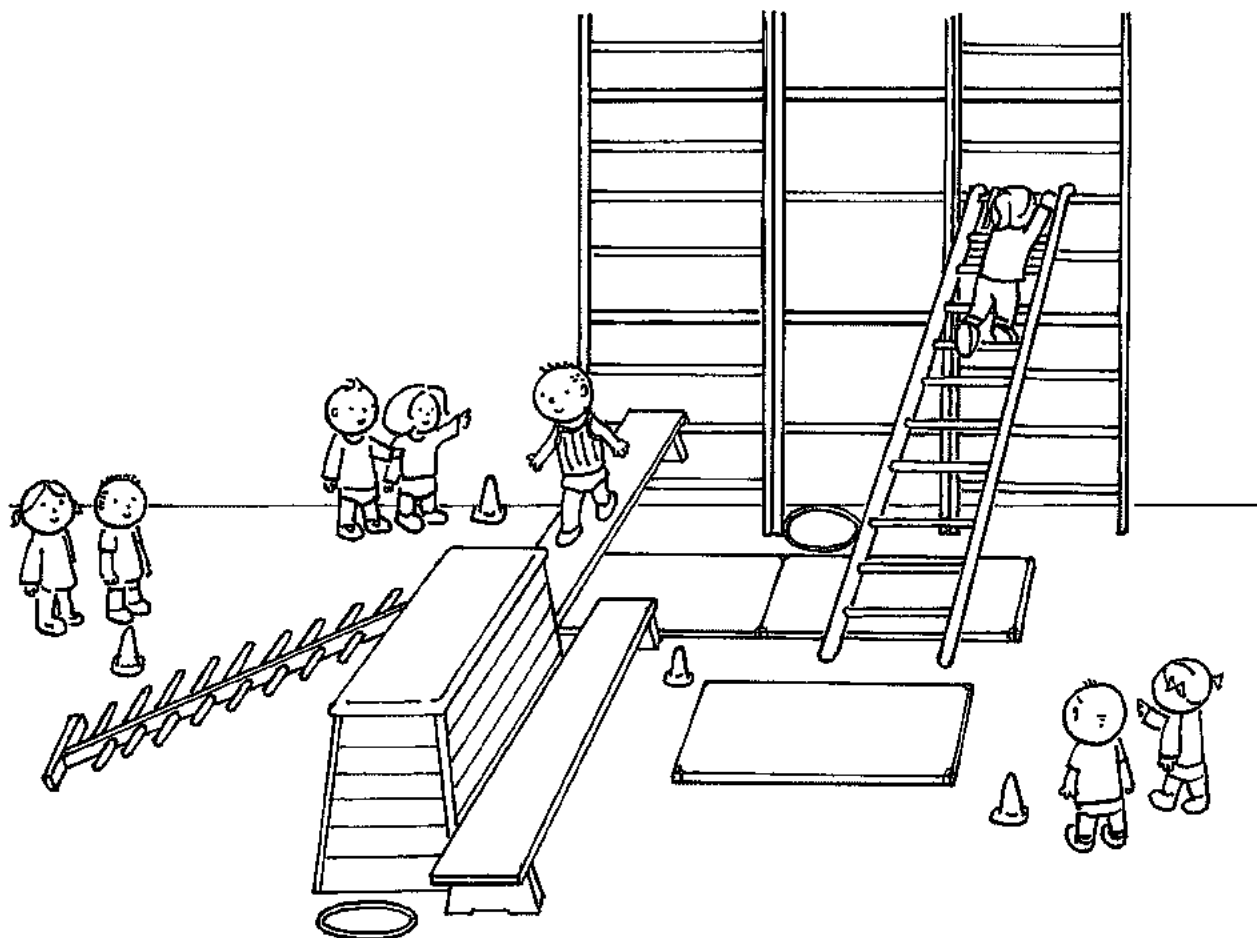
- De kinderen starten bij een pilon naar keuze.
- Ze kiezen hun eigen route naar een van de hoepels.
- Wacht bij een pilon tot de ander bovenop is.
- Loop achter de toestellen langs terug naar een pilon.
- Gebruik bij de ladder ook je handen!
- Je mag niet van een toestel op een mat springen.

Volgorde van uitleg

Joost en Karin geven een voorbeeld:

- Joost begint bij een pilon en klimt via de om-en-om-ladder op de kast.
- Hij klimt bij een hoepel naar beneden en gaat weer klaar staan bij een pilon.
- Karin begint bij dezelfde pilon en eindigt bij de andere hoepel.

1:4



LOOPT HET KLIMMEN

1.4

Een kind doet niet mee, want het durft niet omhoog te klimmen:

- Wijs het kind op een andere route.
- Loop met het kind mee.
- Geef aan waar het kind eventueel handen en voeten kan plaatsen.

Er ontstaat een opstopping bij een van de routes, met als gevolg hinder of gevaar:

- Regel hanteren: als een kind op de ladders klimt moet het volgende wachten.
- Kinderen er op wijzen dat er ook andere routes zijn.

Een kind blijft midden op een toestel zitten:

- Wanneer er geen angst bij het kind is en er geen grote hinder voor anderen ontstaat, kan het kind blijven zitten.
- Dit kan een signaal zijn dat de leerkracht een helpende hand moet toesteken.

Het passeren geeft problemen:

- Laat kinderen teruggaan en een andere route kiezen.
- Laat kinderen proberen om elkaar op een breder toestel te passeren.
- Leerkracht begeleidt het passeren.
- Plaats waar mogelijk een toestel of stoeltje naast een smalle passage.

De kinderen rennen over de hindernissen of zijn heel snel klaar met een route:

- Verhoog de bank en ladder.
- Haal een stophoepel weg of verplaats een startpilon, waardoor er in een andere richting gewerkt kan worden.
- Leg een hoepel achter het klimraam: kind kan over of door het klimraam naar achteren klimmen.
- Maak het parcours langer.

LUKT HET KLIMMEN

Een kind klimt niet verder omdat de toestellen te hoog lijken:

- Steun het kind bij de heupen en begeleid het naar boven klimmen (niet tillen).
- Laat waar mogelijk op handen en knieën verplaatsen.
- Verlaag het toestel.

Een kind durft niet goed naar beneden te klimmen:

- Zeg het kind dat het zich naar beneden moet laten zakken met het gezicht naar het toestel (en niet met de rug).
- Verlaag het toestel.

Een kind kiest voortdurend voor dezelfde (te) eenvoudige klimsituatie:

- Ondersteun het kind bij het klimmen op een andere baan.
- Laat een kind een route voordoen, die de andere kinderen nadoen.
- Maak de eenvoudige route iets moeilijker door deze bijvoorbeeld te verhogen of schuiner te maken.

De kinderen blijven vrij klimmen zonder steeds opnieuw bij begin- en eindpunt te arriveren:

- Indien er weinig kinderen zijn, ze vrij laten spelen.
- Vindt er weinig activiteit plaats dan de kinderen wijzen op het voorbeeld met startpilon en stop-hoepel.

BETER LEREN KLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

Alleen handen en voeten te gebruiken bij het klimmen:

- Vraag of de kinderen het kunnen zonder zitten of kruipen op de knieën.
- Geef aan dat het met de knieën klimmen pijnlijk kan zijn.

De voeten op te tillen bij het verplaatsen:

- Met name bij zijwaarts verplaatsen de kinderen een route laten nemen langs de gehele achterzijde van het klimraam. Bij de verticale steuners moeten de voeten los van de horizontale sporten komen.

In een doorgaande beweging (zonder stoppen) de route te klimmen:

- Laat de kinderen proberen zonder stoppen een route ('weggetje') te gaan.
- Laat kinderen een aantal keren een vaste route oefenen.
- Laat de kinderen niet te snel achter elkaar starten.

Alle routes te klimmen:

- Geef opdracht zoveel mogelijk routes te ontdekken.

Samen te klimmen:

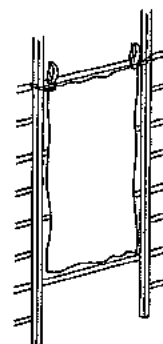
- Laat twee kinderen naast elkaar klimmen.
- Laat kinderen dicht achter elkaar klimmen.

Op steilere toestellen te klimmen:

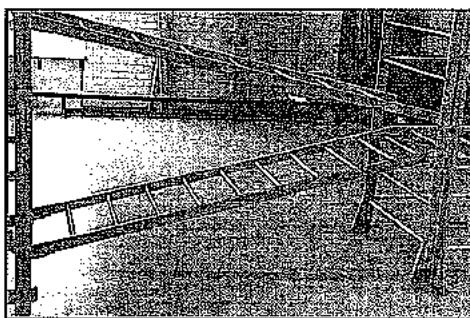
- Omdat het steiler maken van de klimsituatie de gewenste wijze van klimmen bevordert: banken en ladders schuiner plaatsen.
- Toestellen geheel verhogen.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Hang een kleed aan het klimraam.



- Plaats twee ladders boven elkaar.



- Zet een toren erbij naast de kast en hang een bank tussen de toren en de kast.



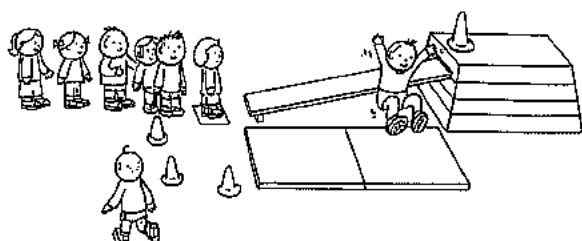
1.4



Bewegingscluster 2

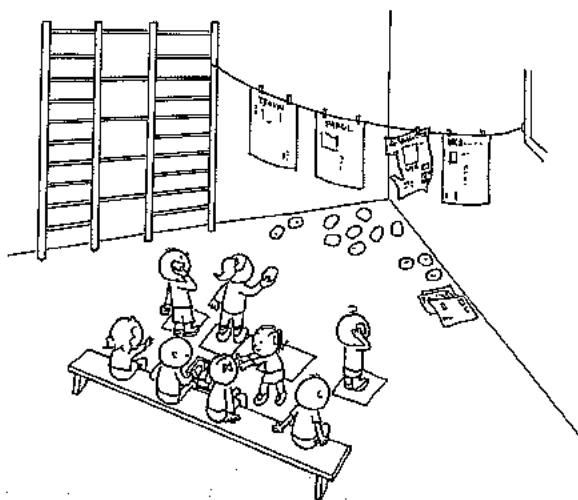
DIEPSPRINGEN

2.1



RAKEN

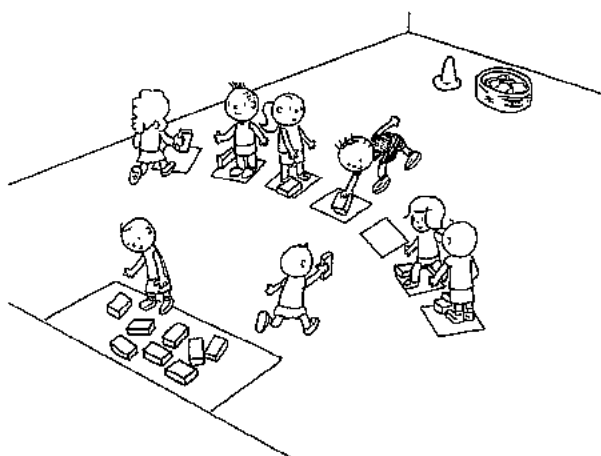
2.2



2

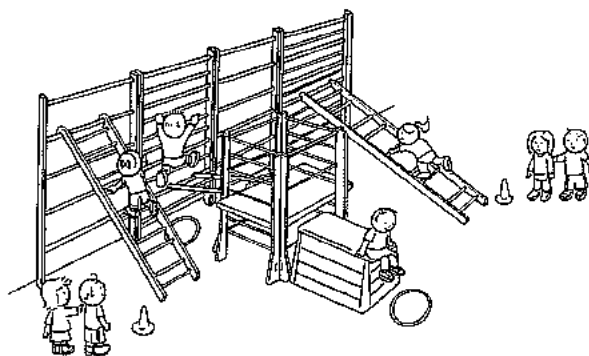
DIAMANTENROOF

2.3

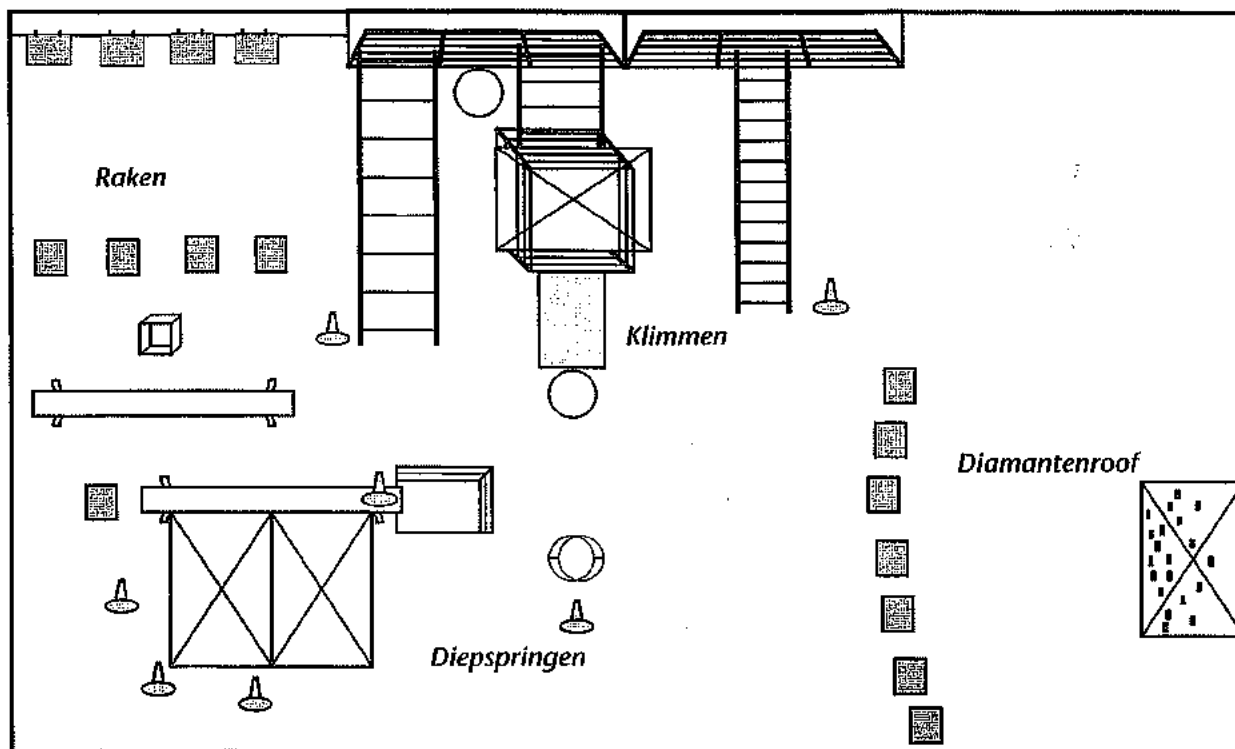


KLIMMEN NAAR GROTE HOOGTE

2.4



ZAALOPSTELLING



MATERIAALLIJSTEN

<i>Diepspringen</i>	<i>Raken</i>	<i>Diamantenroof</i>	<i>Klimmen</i>
4 kastdelen	1 lang touw	1 mat	1 klimraam
1 bank	1 klimraam	20 blokjes	2 ladders
2 matten	1 muur	7 tapijttegels	1 klimtoren
4 pilonnen	4 dubbele kranten-	1 mand	2 tussenramen
1 tapijttegel	pagina's	1 pilon	1 mat
	8 wasknijpers		1 kast
	reservekranten		2 pilonnen
	4 tapijttegels		2 hoepels
	24 pittenzakken		
	1 doos		
	1 wachtbank		

ALGEMEEN

Cluster 2 bestaat uit:

- *diepspringen;*
- *raken;*
- *diamantenroof;*
- *klimmen naar grote hoogte.*

Het *diepspringen* is de meest eenvoudige springactiviteit, als de kinderen zelf de afspringhoogte mogen kiezen.

De introductie kan goed in een vrije les als keuzeactiviteit, al dan niet tegelijk met het klimmen.

Het *raken* is een leuke mikactiviteit, omdat de kinderen iets kapot mogen gooien.

De introductie kan goed in een vrije les. De regeling bij de groepjesles is lastig en moet duidelijk voorgedaan worden.

Diamantenroof is een vreemd tikspel, omdat de 'tikker' de lopers niet hoeft aan te tikken, maar moet proberen de diamanten weg te pakken bij de lopers.

De introductie kan goed in een klassikale les.

Voor instromers is het onderkennen van tegengestelde spelbelangen tussen dief en lopers moeilijk. Met deze kinderen eerst de 'alternatieve opstellingen' spelen.

Bij het *klimmen naar grote hoogte* worden allerlei klimvlakken op verschillende hoogten aangeboden. De kinderen kunnen zelf kiezen welke route ze nemen en hoe hoog ze durven.

KLASSIKALE LESSEN

Raken.

Dit kan als klassikale les aangeboden worden en als gedeelte van een les dienen.

Hierbij zijn de kranten of andere mikobjecten aan de zijkanten van het lokaal geplaatst. Het midden van de zaal blijft vrij en daar kunnen voor- of achteraf andere activiteiten gedaan worden, bijvoorbeeld bewegen op muziek of diamantenroof.

Organisatie van klassikaal raken.

Vier groepjes maken. Elk groepje werpt in één richting een aantal pittenzakken die in een mand/doos voor dat groepje klaarstaat. Ieder kind mag per keer maximaal twee pittenzakken pakken. Als alle pittenzakken op zijn, deze samen ophalen, in de doos leggen en opnieuw starten.

Nadat elk groepje drie tot vijf keer heeft gegooid, wordt er doorgeschoven: een plaatsje opschuiven naar rechts.

Diepspringen.

Deze activiteit is minder geschikt voor een klassikale aanbieding vanwege het gebrek aan voldoende materialen.

Diamantenroof.

A. Het spel laten zien.

Het spel met maar drie lopers en één dief spelen, zodat het voor de kijkers overzichtelijk blijft. De leerkracht kan met een verhaal de tegengestelde belangen tussen de dief en de lopers verduidelijken.

B. Het spel met z'n allen spelen.

Dit spel met 30 kinderen zal snel te onoverzichtelijk worden. Het spel kan wel met maximaal vijftien lopers en vijf boeven gespeeld worden. De andere kinderen wachten aan de kant. Wisselen na drie keer spelen.

C. Het spel tegelijk in kleine groepen spelen.

In de zaal vier veldjes klaarzetten, die door banken duidelijk afgebakend zijn. Vier groepjes indelen. Het spel op één veldje voor spelen en de andere kinderen laten kijken vanaf de bank bij hun eigen veldje. Na het voorbeeld de andere groepjes laten beginnen.

VRIJE LESSEN

Het *klimmen* en het *diepspringen* kunnen als een complete vrije les aangeboden worden.

Er moeten dan wel twee of drie verschillende diepspringsituaties tegelijkertijd neergezet worden (zie: alternatieve opstellingen).

Als veiligheidsregel geldt bij elke diepspringsituatie dat het volgende kind pas mag springen als er niemand meer op de matten staat.

De vrije les kan ook een combinatie zijn van 'klimmen' met 'diepspringen' op een halve zaal en allerlei raakactiviteiten op de andere helft van de zaal.

Suggesties raakactiviteiten:

- het mikken door een opgehangen laken met gaten;
- het mikken door opgehangen hoepels;
- het raken van ballonnen aan een snoer;
- het mikken op een opgehangen laken met een gat.

Diamantenroof kan pas als keuzeactiviteit in een vrije les aangeboden worden als een aantal kinderen het zelfstandig kan en wil spelen.

Diepspringen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
5 bij 3 meter

Materiaal:
4 kastdelen
1 pilon op de kast
1 bank die schuin in de kast hangt
2 matten tegen elkaar als landingsplaats
1 tegel als startplaats
3 pilonnen als teruglooproute

STARTSITUATIE

Activiteit

- Loop over de schuine bank en spring op je voeten op de mat.

Regelingen

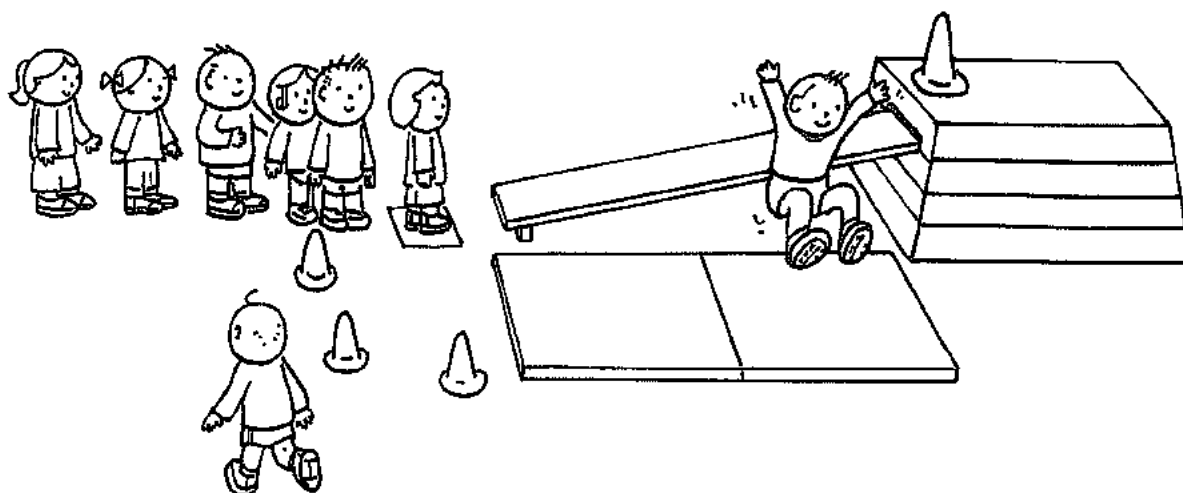
- De kinderen maken een rij bij de beginplaats.
- Ze lopen de bank op als deze leeg is.
- De kinderen kiezen zelf vanaf welke hoogte ze springen.
- Een pilon op de kast betekent dat ze niet van de kast mogen springen.
- Na de landing teruglopen langs de pilonnen en achteraan in de rij aansluiten.

Volgorde van uitleg

Jerry, Perry en Berry geven een voorbeeld:

- De drie kinderen springen na elkaar van de bank en de leerkracht legt ondertussen de regels uit.

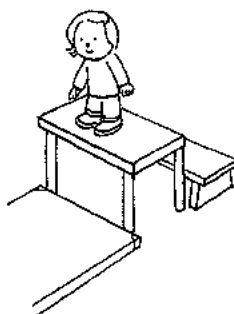
2.1



LOOPT HET DIEPSPRINGEN

De kinderen springen te snel na elkaar:

2.1



- Als de kinderen bij het landen op de mat rekening houden met elkaar, dan is het geen probleem.
- De leerkracht geeft d.m.v. een voorbeeld het moment aan waarop de volgende mag beginnen.
- Een startsignaal invoeren: de volgende mag pas beginnen als degene die is geland op de mat op de trommel slaat.
- Een tweede springsituatie maken, bijvoorbeeld met een tafel.

Enkele kinderen gaan 'voorpiepen':

- Geen probleem als dat incidenteel gebeurt en niet tot conflicten leidt.
- De wachtrij duidelijk aangeven met behulp van vloertegels. De kinderen schuiven steeds een tegel op.

Er ontstaat oponthoud omdat een kind niet durft te springen:

- De leerkracht geeft het kind een hand bij het springen.
- De leerkracht wijst het kind er op dat je ook van heel laag mag springen.

Er ontstaat oponthoud omdat een kind niet omhoog durft te lopen:

- Gebruik een breder vlak (glijbaan of twee banken naast elkaar op een kast in de breedte).

LUKT HET DIEPSPRINGEN

Een kind valt bij de landing op de mat:



- Een kind nog een keer een voorbeeld laten geven.
- Op de mat een eilandje tekenen om op te landen.
- Een poppetje laten meenemen om samen veilig te landen.

Een kind aarzelt steeds met springen:

- Kind van een lagere hoogte van de bank laten springen.
- Een zachter landingsvlak maken, bijvoorbeeld een dubbele mat of matras erbij.
- De leerkracht geeft het kind een hand.

BETER LEREN DIEPSPRINGEN

De springer wordt beter door:

Hoger te springen:



- Fel omhoog afzetten van de bank om langer in de lucht te blijven.
- Een opgehangen ballon aantikken.

Van grotere hoogte te springen:

- Vanaf de kast springen (de stoppilon weghalen). Een landingsmat naast de kast leggen.
- Poten van de bank op de kast i.p.v. een ingehaakte bank (de bank met een touw vastbinden aan de kast).
- Vanaf trapezoïde springen.

Op andere manieren te springen:

- Een andere manier van springen toestaan, bijvoorbeeld met kwart of halve draai of zijwaarts springen.
NB: veilig landen is een voorwaarde!

Samen te springen:

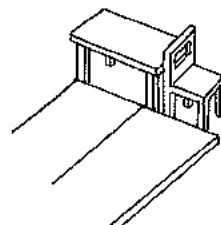
- Met z'n tweeën of drieën tegelijk van de bank of de kast springen.

ANDERE OPSTELLINGEN

• **Een bank.**

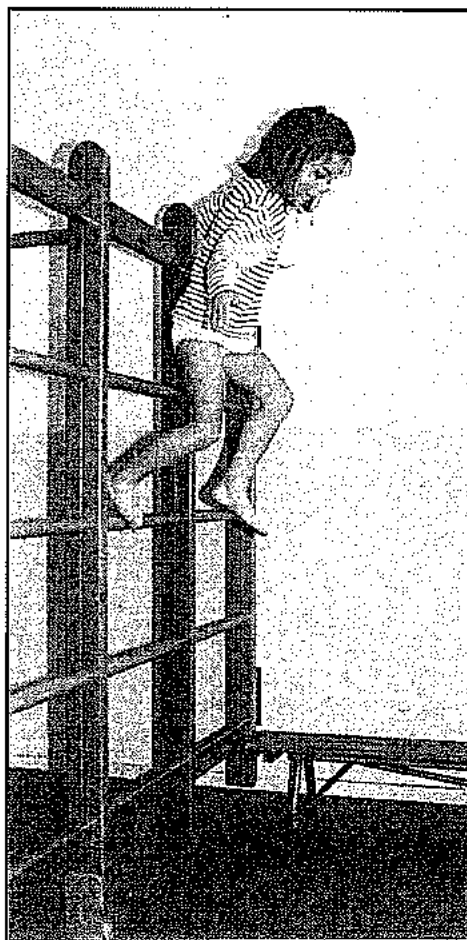
Een bank schuin in het wandrek haken om vanaf te springen.

- **Tafel of deltaset of een stoel.**
Van deze materialen springen.



2.1

• **Recht wandrek.**



Diepspringen met aanloop

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 2,50 meter

Materiaal:
1 kast van 0,50 meter hoog
2 banken schuin op de kast
2 matten in de lengte

Overig:
1 wachtplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Loop over de bank omhoog, spring en land op de mat.

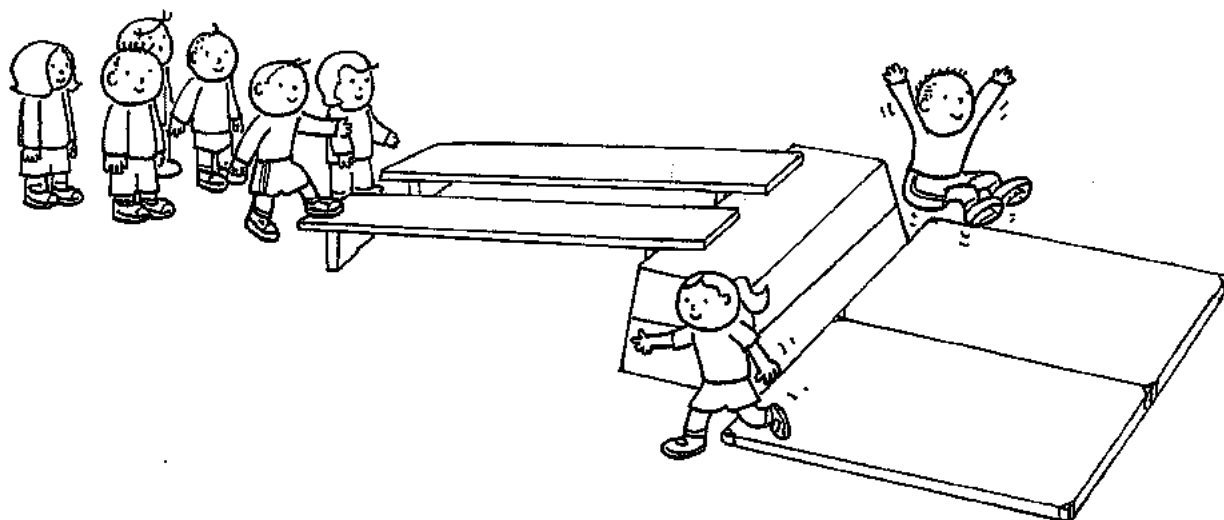
Regelingen

- De kinderen staan in twee rijen, achter elke bank een rij.
- Twee kinderen mogen over de banken omhoog.
- Als ze springen mogen de volgende twee kinderen omhoog lopen.
- Na het landen snel van de eigen mat aflopen (dus niet over de mat van een ander).
- Let op: één kind tegelijk op de mat !

Aanvullende opmerkingen

- Het gaat erom dat kinderen omhoog springen en niet (ver) naar voren.

2.1



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen in twee viertallen:

4 wachters en

4 gooiers

Veld:

4 bij 4 meter

Materiaal:

1 lang touw (3 meter) op 1.50 meter hoogte vastgeknoopt

4 dubbele krantenpagina's als mikdoel

8 wasknijpers
reservekranten

24 pittenzakken in 1 doos

4 tapijttegels als mikplaatsen op 2 meter van de kranten

Overig:

muur als achterwand

1 wachtplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

- Gooi vanaf de tapijttegel de pittenzak zo hard tegen de kranten, dat deze lawaai maken of scheuren.

Regelingen

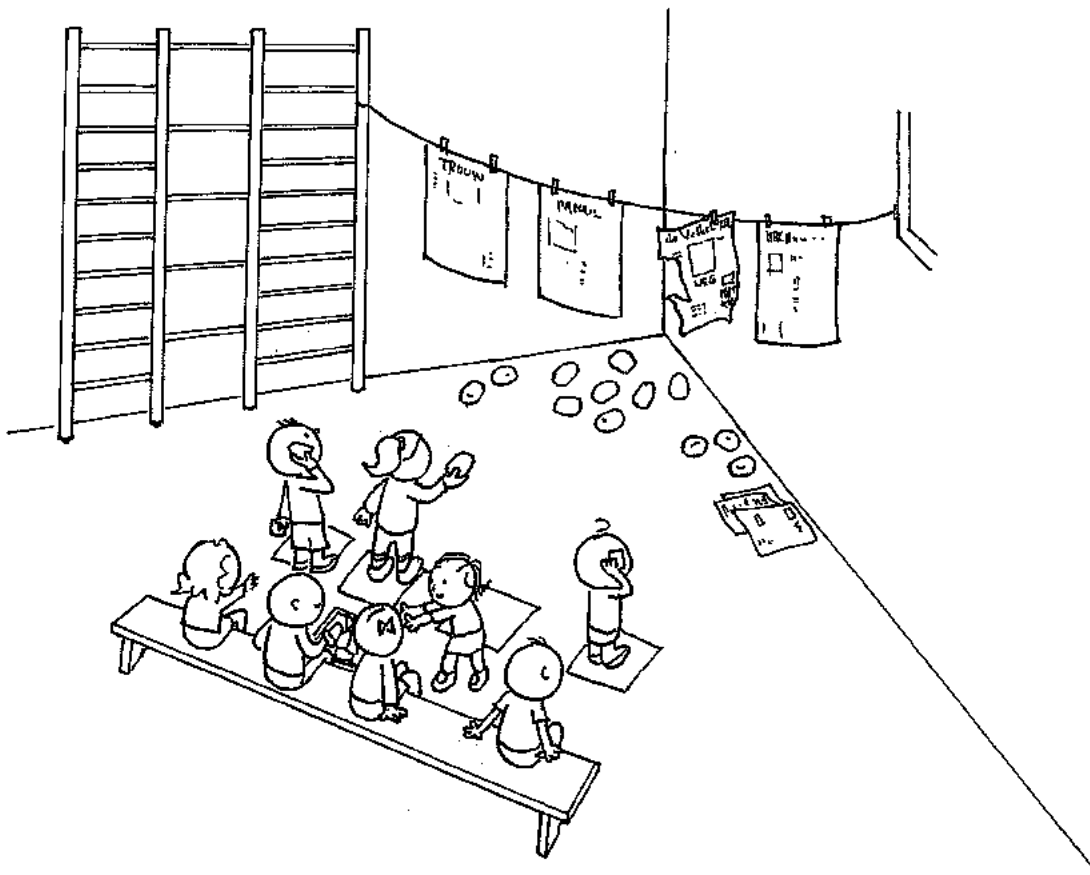
- Iedere gooier pakt steeds twee pittenzakken uit de doos.
- Eén pittenzak tegelijk gooien.
- Daarna mag de gooier weer twee zakjes pakken.
- Is de doos leeg, dan worden de pittenzakken verzameld door de gooiers door ze in de doos te doen.

Volgorde van uitleg

Mieke, Daan, Harry en de leerkracht geven een voorbeeld:

- Mieke en Daan zitten op de wachtplaats.
- In de doos zitten maar twaalf pittenzakjes.
- Harry en de leerkracht halen ieder twee pittenzakken uit de doos en leerkracht vertelt dat de zakjes één voor één gegooid moeten worden.
- Als ze dit drie keer gedaan hebben, dan is de doos leeg.
- Ze verzamelen de pittenzakken en doen de zakken terug in de doos.
- Er wordt gewisseld met Mieke en Daan.

2-2



LOOPT HET RAKEN

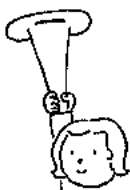
De kinderen gooien niet vanaf de mikplaats:



2.2

De kinderen pakken meer dan twee pittenzakken tegelijk uit de doos:

Een paar kinderen halen pittenzakken op als anderen nog gooien:



De kranten gaan te snel kapot:

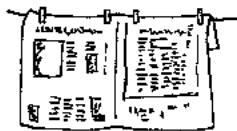
- Pilonnen voor de tegels neerzetten.
- Een bank neerzetten: achter de bank staan om te gooien.

- De leerkracht zegt tegen het kind in elke hand één pittenzak te pakken.
- Op de tegel zitten als je geen pittenzak kunt pakken.
- Herhalen van de regel: wachten met ophalen tot alle pittenzakken gegooid zijn.
- De stoppilon invoeren, die pas omhoog gehouden wordt door een 'politie-agent' (een wachter) op het moment dat er verzameld mag gaan worden.
- Een andere mogelijkheid: de politieagent geeft een verzamel signaal door op een trommel te slaan.
- Elk kind krijgt zes pittenzakken met een eigen kleur en legt deze steeds terug op de eigen tegel.

- De leerkracht of een kind hangt reservekranten op.
- Steviger papier of karton gebruiken.
- De afstand tussen de kranten en de tegel vergroten.

LUKT HET RAKEN

Een kind raakt haast nooit de kranten:



Een kind gooit met te weinig vaart:

- Het kind mag ook van het matje af stappen en dicht bij de kranten gaan staan.
- De krant zo vouwen dat hij groter wordt.
- Meer kranten ophangen.
- Het kind kan de te grote pittenzak niet goed vasthouden: een kleiner model geven. (eventueel een foam- of tennisbal).
- De aanwijzing geven 'probeer eens met je andere hand te gooien'.
- Een voorbeeld geven van een bovenhandse strekwerp.
- Vraag het kind zo hard te gooien dat de krant scheurt.



BETER LEREN RAKEN

De gooier wordt beter door:

Harder te gooien:



- Laat een voorbeeld geven van een bovenhandse strekwoorp met het goede been voor (rechts gooien = linkerbeen voor).
- Door de afstand te vergroten, bijvoorbeeld:
 - achter het matje staan of enkele matjes op 0.50 meter achter elkaar leggen en een matje verder staan.

Gerichter te gooien:

- De kranten opvouwen, zodat er een kleiner mikdoel ontstaat.
- De kranten dan op verschillende hoogtes aan twee lijnen hangen.
- Andere kleinere mikdoelen, bijvoorbeeld belletjes of een tamboerijn.

Sneller achter elkaar te gooien:

- Bijvoorbeeld vijf keer achter elkaar laten gooien, waarbij de wachter dan de aangever is.

ANDERE OPSTELLINGEN

• **1 paal.**

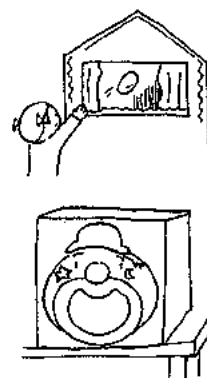
In plaats van het raam, een paal neerzetten om het touw aan op te hangen.

• **Blikken op tafels zetten.**

• **Andere mikdoelen.**

Bijvoorbeeld:

- melkpakken;
- een opgehangen grote skippybal;
- de opening van de poppenkast;
- een groot clownsgezicht met een open mond (hard karton);
- een verticaal opgehangen laken met (een) gat(en);
- een slurf van plastic vuilniszakken en hoepels;
- een kruiptunnel ophangen.



• **Wandrek om kranten in op te hangen.**



2.2

Doos op de grond raken

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
4 kinderen

Veld:
3 bij 4 meter

2.2

Materiaal:
2 stukjes tape op de grond
als startpunten voor de dozen
2 dozen op de grond als mikdoel
24 pittenzakken in een doos
3 stukjes tape als doel voor de
dozen
2 tapijttegels als mikplaats

Overig:
1 bank als afscheiding
2 muren als afbakening

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

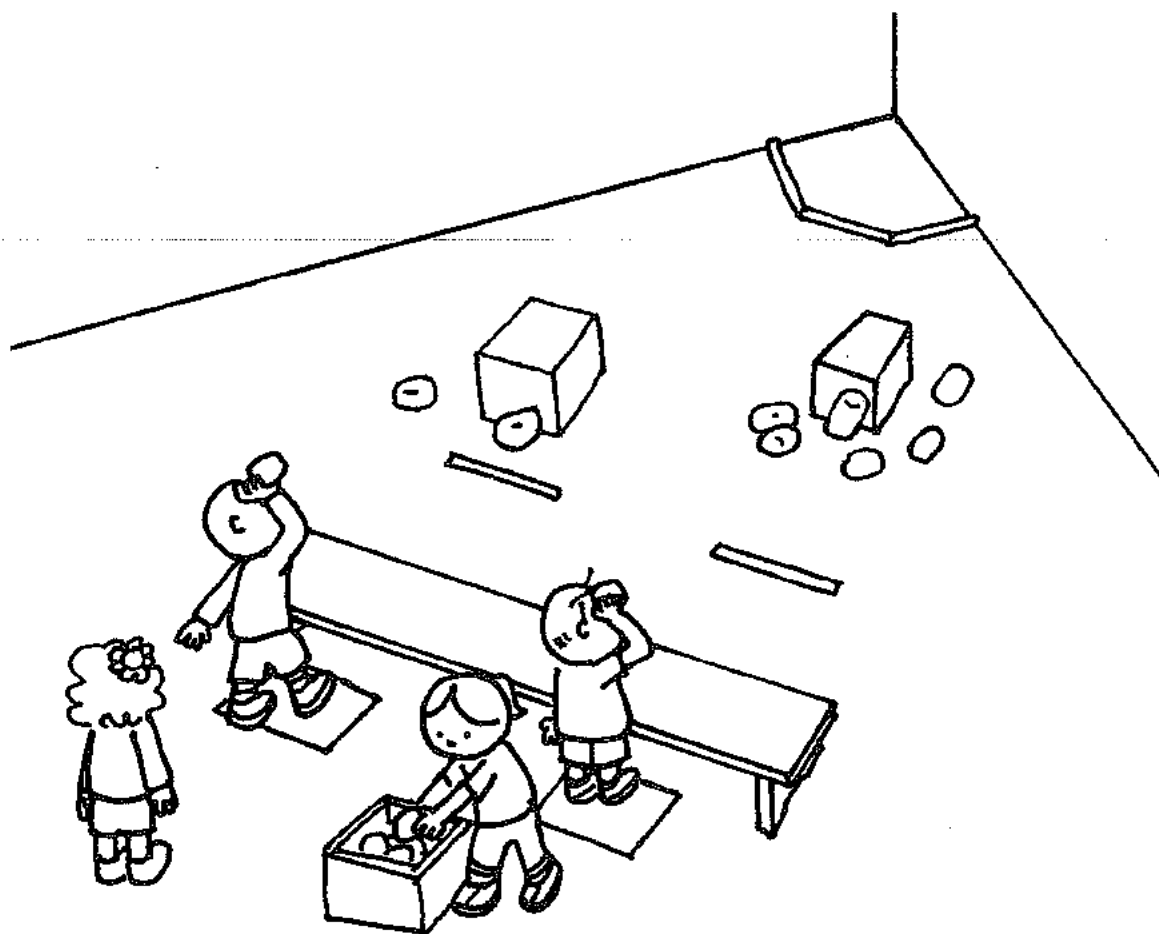
- Probeer met de pittenzakken vanaf de tegel de dozen op de grond zo hard te raken, dat deze opschuiven naar de muur.

Regelingen

- De mikkers staan achter de bank.
- Als een mikdoos de muur raakt, is het spel afgelopen.
- Als alle pittenzakken zijn gegooid, halen de mikkers de pittenzakken op en doen deze terug in de doos.
- De mikdozen worden teruggezet op de startplek.

Aanvullende opmerkingen

- Soms kunnen kinderen het einde van het spel niet afwachten en gaan zelf de doos voortijdig verzetten. In dat geval is het raadzaam om een kind als jurylid aan te wijzen om te beoordelen of de doos de muur raakt.



Diamantenroof

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

7 lopers en

1 dief

Veld:

6 bij 4 meter

Materiaal:

1 mat als plaats voor de blokjes

20 blokjes (de diamanten) op de mat

7 tapijttegels als huizen voor de lopers (op twee meter van de mat)

1 mand voor de dief (op vijf meter van de mat)

1 pilon voor de dief als startteken

STARTSITUATIE

Activiteit

- De lopers halen de diamanten weg bij de mat en leggen deze in het eigen huis. Elke looper kan zijn diamanten beschermen door op de tegel te staan (thuis te zijn).
- De dief rooft een diamant uit een huis waar niemand thuis is en legt deze in zijn doos.

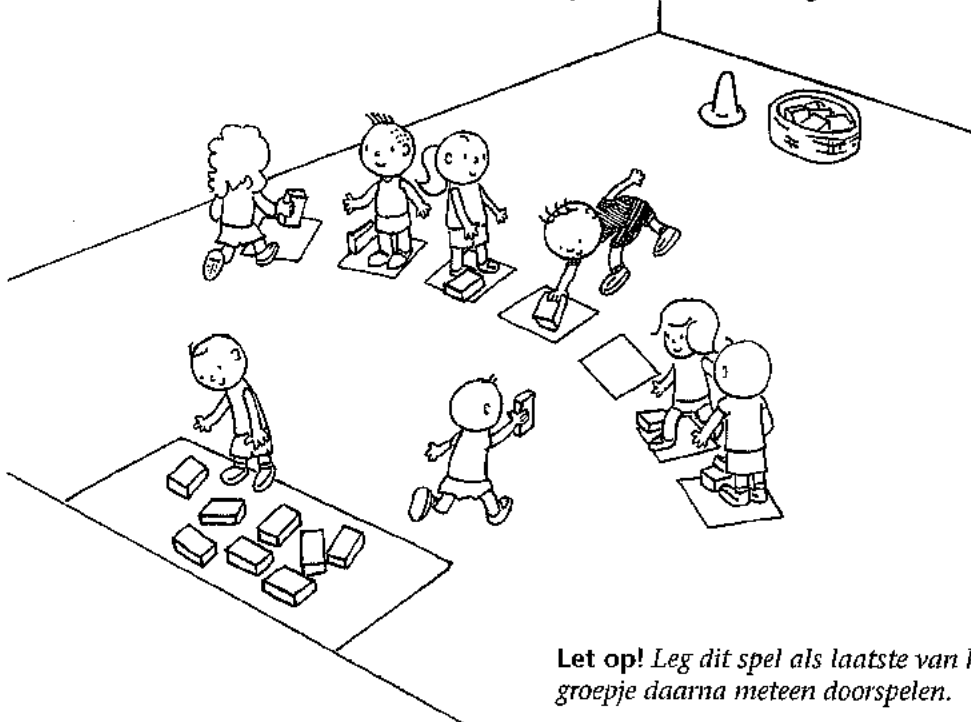
Regelingen

- De dief start het spel door met de pilon als microfoon: 'beginnen maar' te roepen.
- Elke looper mag telkens één diamant van de mat meenemen.
- De dief mag maar 1 diamant tegelijk stelen.
- Als de mat leeg is, gaan de lopers in hun huis zitten.
- De dief legt alle diamanten terug op de mat.
- Daarna schuiven de lopers een plaatsje op naar links, de looper links wordt dief en de dief wordt looper (rechts).

Volgorde van uitleg

Mariska, Sanne, Sirkka, Pieter, Theo, Jeantine, Mieke en de leerkracht geven een voorbeeld:

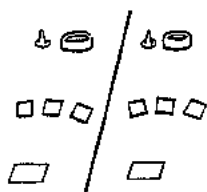
- De kinderen gaan in een huis staan en de leerkracht is de dief bij de doos.
- De leerkracht geeft het startteken en zegt tegen de kinderen dat ze een diamant van de mat naar hun eigen huis mogen brengen.
- Als de kinderen voor de tweede keer onderweg zijn naar de mat rooft de leerkracht een diamant uit een huis.
- Ze vertelt dan de bedoeling van het spel.
- Het spel wordt een keer helemaal gespeeld en het wisselsysteem wordt voorgedaan.



Let op! Leg dit spel als laatste van het cluster uit en laat dit groepje daarna meteen doorspelen.

LOOPT HET DIAMANTENROOF

Het wisselsysteem is onduidelijk:



- Geen doorschuifstelsysteem, maar de dief kiest een andere dief en neemt zijn plaatsje over.
- Het doorschuifstelsysteem overzichtelijker maken door het spel met vier kinderen te spelen (één wachtgroep of met één mat extra er twee arrangementen van maken).

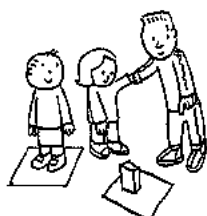
De lopers botsen tegen elkaar bij de matten:

- Twee matten tegen elkaar leggen.
- Met minder lopers spelen:
 - a. Twee lopers wachten op een stoel en draaien elke speelronde in.
 - b. Twee groepjes van vier kinderen die na elk spel wisselen.

De lopers en/of de dief nemen meer dan één voorwerp mee:

- Grotere voorwerpen neerleggen, waarvan er maar één tegelijk meegenomen kan worden.
- Met een voorbeeld opnieuw de regel verduidelijken: één diamant tegelijk.

De dief pakt de diamant van een tegel, terwijl een loper hier op staat:



- Samen met dief langs een 'bezette' tapijttegel lopen en van een 'onbezette' tegel een diamant pakken.

De dief gaat als hij een diamant heeft gepakt, meteen door naar de volgende tegel:

- Een voorbeeld met accent op 'elke diamant direct terugbrengen'.
- Een kind als scheidsrechter.

LUKT HET DIAMANTENROOF

Voor de dief:

De dief en de lopers onderkennen nauwelijks dat hun belangen tegengesteld zijn:

- De lopers vinden het halen van de diamanten zo leuk, dat ze niet letten op de dief. Als de kinderen dief zijn geweest, letten ze waarschijnlijk wel op de acties van de dief.

De dief steelt weinig diamanten:

- De tapijttegels verder van de mat leggen.
- De leerkracht helpt de dief met het kiezen van een vrij huis.
- De doos van de dief dichterbij de tegels zetten.

Voor de lopers

Een loper durft zijn huis niet uit:



- Een tegel dichterbij de mat leggen.
- Een huis aan de buitenkant is eenvoudiger.
- De leerkracht laat zien dat je je huis kunt verlaten als de dief uit de buurt is.

Een loper blijft naar de mat rennen zonder op de dief te letten:

- Geef een voorbeeld met een kind dat wel goed op de dief let.
- Geef de aanwijzing dat je vanuit je huis moet kijken waar de dief is en vervolgens moet afwegen of je veilig een diamant kunt halen.
- Meespelen met het kind en samen een geschikt moment kiezen.

BETER LEREN SPELEN

De dief wordt beter door:

- Meer diamanten te roven:**
- Sneller het blokje naar de doos te brengen.
 - Sneller bepalen bij welk huis de grootste pakkans is.

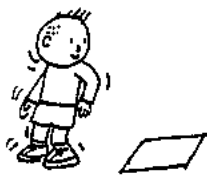
- Uit alle huizen diamanten te roven:**
- Continu naar alle huizen (ook de buitenste) kijken om zo beter te bepalen uit welk huis met succes een diamant geroofd kan worden.

- Schijnbewegingen te maken:**
- Net doen of je naar het ene huis gaat en dan snel bij een ander huis een diamant roven.

De lopers worden beter door:

- Meer diamanten te roven:**
- Sneller de blokjes halen.
 - Beter taxeren waar de dief is en hoeveel tijd je hebt om een diamant te halen.

- De gehaalde diamanten te verdedigen:**
- Op tijd terugkeren als de dief er aan komt.
 - De looper verlaat het huisje een beetje en keert weer terug als de dief eraan komt.



- Vanuit een moeilijk huis de diamanten roven:**
- Het huis verder van de mat leggen door de tegels te verschuiven.
 - Vanuit een huis in het midden te roven.

- Het spel met minder lopers te spelen:**
- Minder huizen neerleggen, maximaal drie á vier (het spel kan dan in twee parallelsituaties gespeeld worden).

ANDERE OPSTELLINGEN

- **Zonder dief spelen.**
 - De diamanten van de ene mat naar de andere mat brengen.
 - Gezamenlijke matten of afzonderlijke tegels van de lopers.
 - Alleen de diamanten één voor één van de mat roven.

- **Een andere bergplaats.**
 - In plaats van een mat kunnen de blokjes ook in een kastdeel, in een doos of onder een lap stof liggen.

- **Andere materialen neerleggen.**
 - In plaats van blokken bijvoorbeeld lintjes, pittenzakken, ringen, ballen, doppen gebruiken.

2.3

Diamantenroof met een schatbewaarder

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

6 lopers,

1 schatbewaarder en

1 opzichter

Veld:

6 bij 3 meter

Materiaal:

2 tegels op 1.50 meter van elkaar

10 blokken op elke tegel

2 matten als vrijplaats voor de zes lopers

1 lintje voor de schatbewaarder

1 pilon als stopteken bij de tegels met de blokken

1 mand als pechmand

1 mand als buitmand

Overig:

2 muren als afscheiding

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

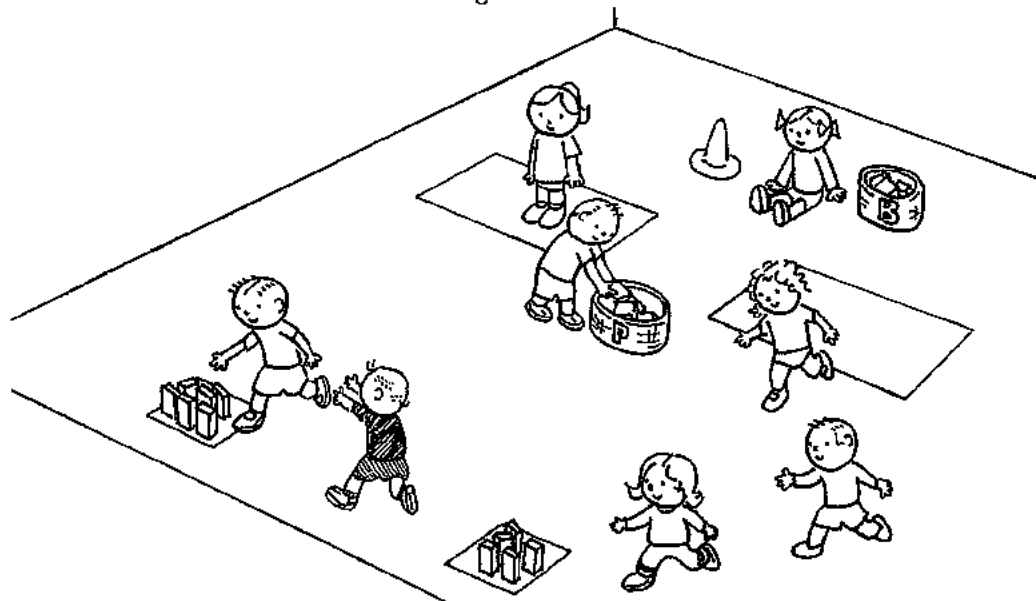
- De lopers proberen ongetikt een diamant te pakken.
- Een loper mag getikt worden als deze uit het huis is gekomen.
- De schatbewaarder probeert de lopers te tikken.

Regelingen

- Op elke mat staan drie lopers, de schatbewaarder staat voor de tegels met diamanten en de opzichter zit bij de manden.
- Het spel start als de opzichter de pilon heeft weggehaald bij de tegels.
- Een loper die een diamant heeft geroofd en niet is getikt, legt deze in de buitmand bij de opzichter.
- Is de loper met diamant wel getikt, dan moet hij de diamant in de pechmand leggen.
- Wordt een loper zonder diamant getikt, dan moet hij eerst terug naar de mat voordat hij een diamant mag ophalen.
- Is een tegel leeggeroofd, dan zet de opzichter de pilon terug bij de tegels en stopt het spel.
- De schatbewaarder en de opzichter kiezen een ander kind uit.

Aanvullende opmerkingen

- Dit spel is anders dan de startsituatie omdat er geen dief meer is maar een echte tikker, die de lopers moet tikken.
- De schatbewaarder (de tikker) moet beide tegels verdedigen. Dit zal in het begin lastig zijn, maar na een paar keer spelen zal dat steeds beter lukken. Als een schatbewaarder toch volhardt in het verdedigen van één tegel en de andere tegel in een mum van tijd wordt leeggeroofd, kan de leerkracht de schatbewaarder helpen door de tegels dichter bij elkaar te leggen. Is een schatbewaarder zo goed dat de lopers er nauwelijks in slagen een diamant te roven, dan kunnen de tegels nog wat verder van elkaar geschoven worden.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 4 meter

Groot materiaal:
1 klimraam
1 ladder op 1.90 meter
1 ladder op 0.80 meter
1 klimtoren met tussenraam op 1.20 meter
1 mat op tussenraam

Verbindingsmateriaal:
1 tussenraam op 1.20 meter tussen klimraam en toren
1 kast

Overig:
2 pilonnen als startplaatsen
2 hoepels als eindpunten

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klim over de ladders naar verschillende hoogtes.

Regelingen

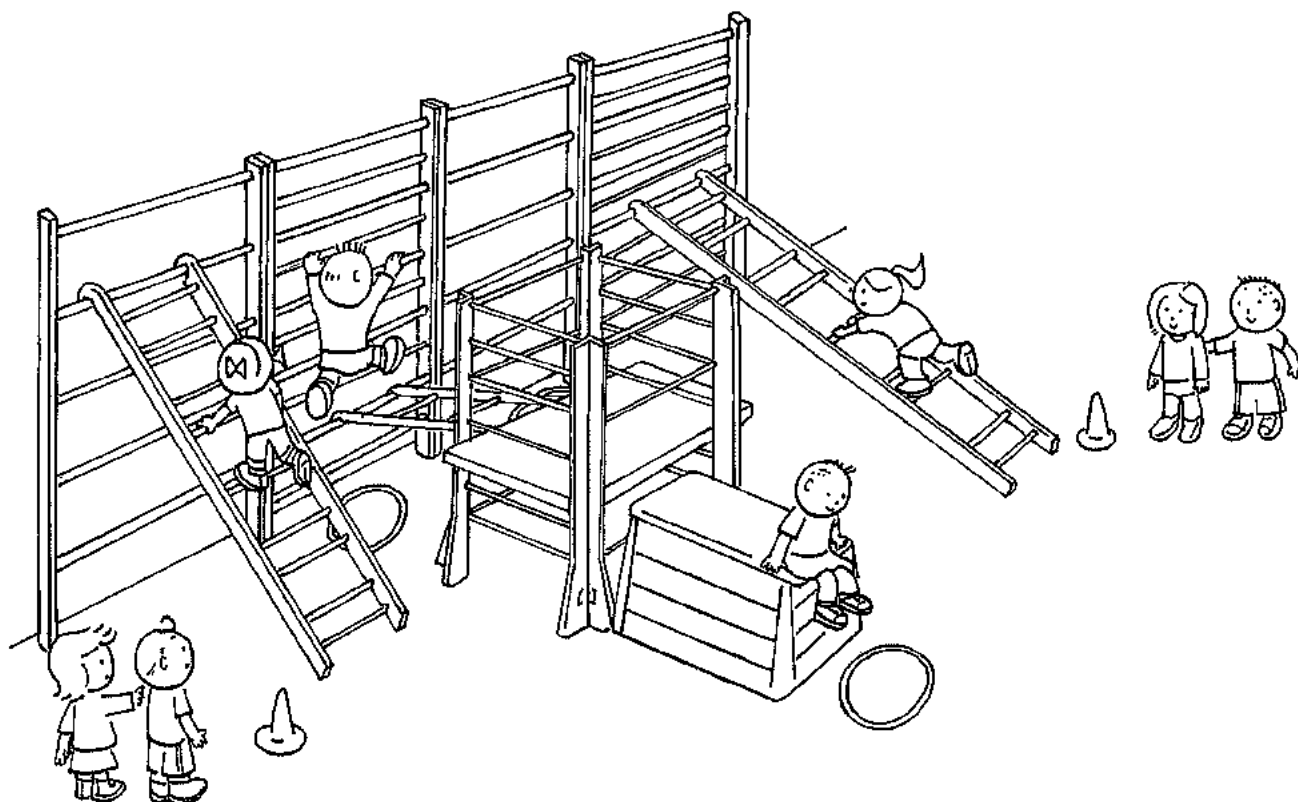
- De kinderen starten bij een pilon naar keuze.
- Als no.1 bij het klimraam is mag no.2 beginnen.
- Als een kind in een hoepel staat, kiest het weer een pilon uit om te beginnen.
- Je mag niet met losse handen over de ladders!

Volgorde van uitleg

Koos en Marloe geven een voorbeeld:

- Koos begint bij een pilon, klimt over de ladder omhoog naar het klimraam en vandaar omlaag naar de hoepel.
- Marloe begint bij de andere pilon en komt uiteindelijk via de toren terecht bij de hoepel voor de kast.

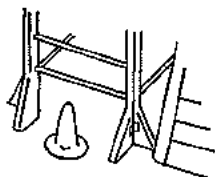
2.4



LOOPT HET KLIMMEN

Een kind durft niet over de ladder omhoog:

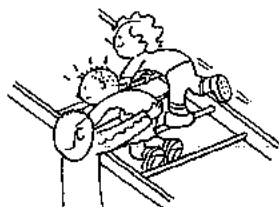
- Leerkracht klimt een klein stukje mee op de lage ladder en doet voor hoe je van de tweede sport af kunt stappen op de grond.
- Kind een stukje omhoog laten klimmen en dezelfde weg terug omlaag.
- Een extra startplaats maken door een (derde) pilon bij de toren neer te zetten.



Een kind blijft op de mat in de toren zitten:

- Als het niet in de weg zit, kan het blijven zitten.
- Als het kind blijft zitten omdat het niet verder durft, dan helpen.

Een kind wordt bang omdat een ander wil inhalen op de ladder:



- Leerkracht laat snelle klimmer doorgaan en ondersteunt het andere kind op weg naar het klimraam.
- Leerkracht herhaalt voor snelle klimmer de startregel.

LUKT HET KLIMMEN

Een kind klimt niet tot aan het klimraam over een ladder:

- Kind bij klimraam laten starten.
- Kind bij lage ladder laten starten.
- Lage ladder verlagen, zodat er minder diepte is onder de ladder. Kind kan dan ook halverwege opstappen.

Een kind weet niet hoe het over het tussenraam moet klimmen van het klimraam in de klimtoren:



- Leerkracht begeleidt het kind en wijst waar het z'n handen en voeten moet plaatsen.
- De mat uit de klimtoren verschuiven naar dit tussenraam.

Een kind kiest te eenvoudig; alleen maar voor de lage ladder:

- Laat het samen met een ander kind over de hoge ladder klimmen.
- Hang de hoge ladder een sport lager.

BETER LEREN KLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

Makkelijk van toestel naar toestel over te stappen:

- Zonder aarzelen ook de lastige overgang van klimraam naar tussenraam: van een horizontaal naar een verticaal vlak, te nemen.

Beide routes te klimmen:

- Kind kiest afwisselend voor de hoge en lage ladder.

Vlot over de ladders naar boven te klimmen:

- Steeds een sport hoger vastpakken.
- Alternierend te klimmen: linkerhand, rechtervoet, rechterhand, linkervoet.

Hoger te klimmen:

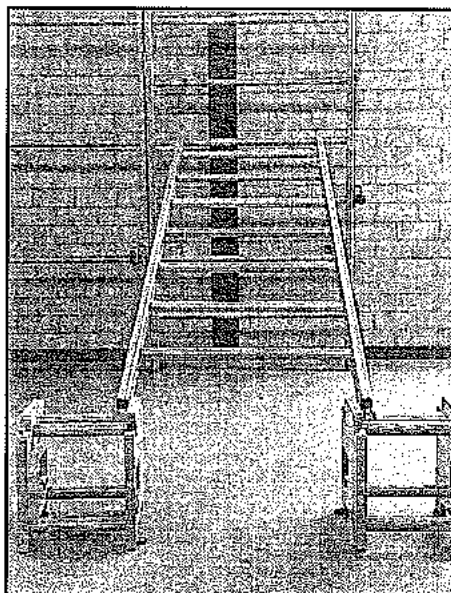
- Hoge ladder van 1.80 meter nog hoger ophangen.

Samen te klimmen:

- In hetzelfde tempo te klimmen naast of achter elkaar en om de beurt voorop.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Toestellen minder steil laten lopen.
 - Ladder tussen klimraam (op 1.90 meter) en kast of combiframe (op 1.20 meter).
 - Ladder tussen klimraam (op 0.80-1.00 meter) en 'bokjes' (op 0.20 meter).



- Toestellen horizontaal laten lopen.
 - Op 0.80 meter ladder bevestigen tussen klimraam en combiframe.
 - Op 1.80 meter ladder bevestigen tussen klimraam en toren.
 - Op 1.30 meter bank bevestigen tussen klimraam en kast.

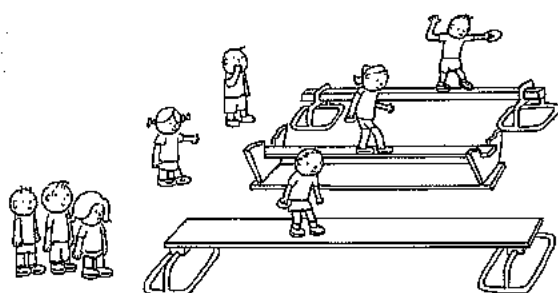
- Twee etages maken.
 - Toren tegen wandrek plaatsen met twee tussenramen en twee matten hier bovenop en in aansluiting op onderste mat in toren: kast of combiframe.



Bewegingscluster 3

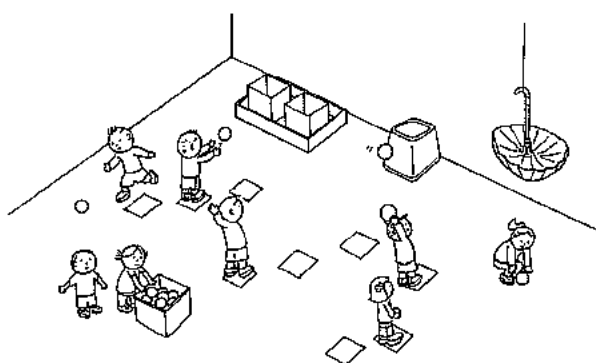
BALANCEREN OVER DE BRUG

3.1



DOELEN

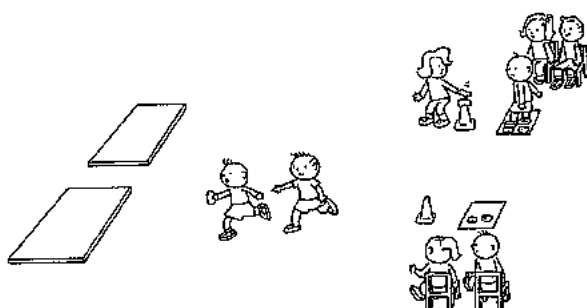
3.2



3

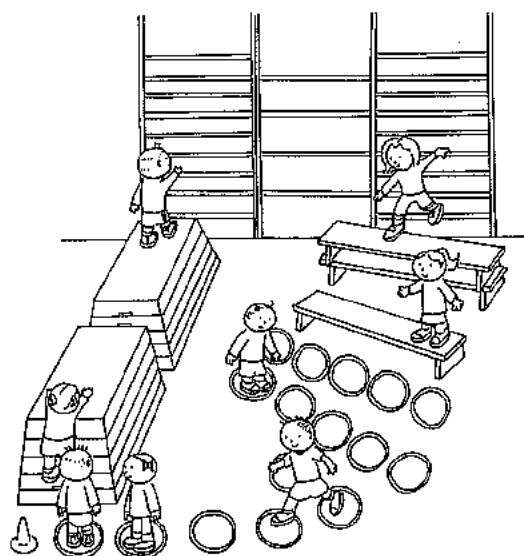
BOEFJE

3.3

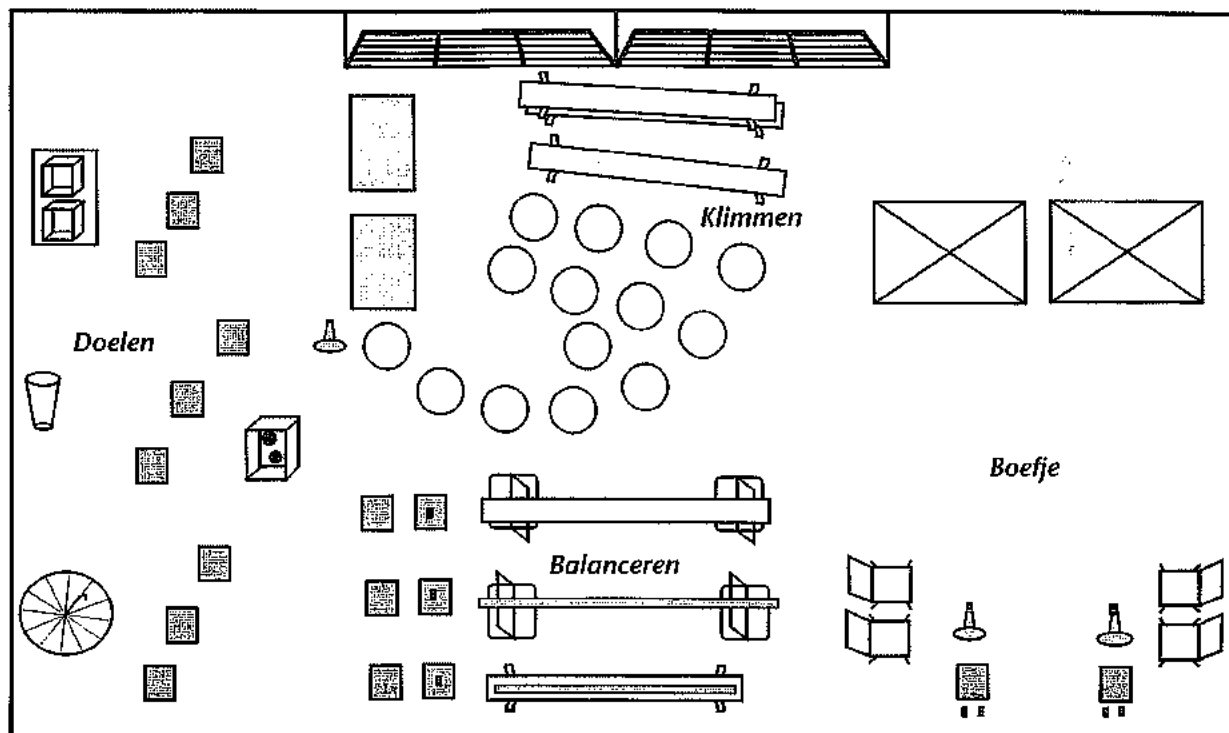


KLIMMEN OVER BERGPASSEN

3.4



ZAALOPSTELLING



MATERIAALLIJSTEN

Balanceren	Doelen	Boefje	Klimmen
1 plank	1 kastdeel	2 tapijttegels	1 klimraam
4 bokjes	2 verhuisdozen	2 pilonnen	2 kasten
1 omgekeerde bank	1 vuilnisbak	6 pittenzakken	3 banken
1 balk	1 paraplu	2 matten	14 hoepels
3 pittenzakken	1 touwtje	4 stoelen	1 pilon
6 tapijttegels	9 tapijttegels		
	10 ballen		
	1 doos		

ALGEMEEN

Cluster 3 bestaat uit:

- *balanceren over de brug;*
- *doelen;*
- *boefje;*
- *klimmen over bergpassen.*

Het *balanceren over de brug* is een activiteit, waarbij de kinderen zelf kunnen kiezen uit drie balanceerbruggen met verschillende moeilijkheidsgraden.

De 'toegangsk kaartjes' zorgen ervoor dat er maar één kind tegelijkertijd op de brug kan lopen.

De 'instromers' hebben soms hulp nodig bij het kiezen van de juiste brug: een brug die te moeilijk is, levert niet meteen succes, maar wel opstoppen, ruzies enzovoort op.

Het *doelen* is een mikactiviteit, waarbij de bal via een boog in een horizontaal doel moet worden gegooid. De kinderen mogen zelf kiezen uit drie miksituaties met verschillende moeilijk-

heidsgraden. Er zijn weinig regels zodat de activiteit snel kan beginnen. Wanneer de kinderen zelf de afstand mogen vergroten, blijft het doelen een moeilijke en boeiende activiteit.

Boefje is een tikspel met maar één looper en één tikker. Met name de regelingen voor het 'beginnen' en 'het wisselen' vragen in het begin om extra aandacht van de leerkracht, bijvoorbeeld in een klassikale les.

De 'instromers' zullen al snel het spel kunnen meespelen, maar vinden het moeilijk om de looper te tikken of worden als looper vaak getikt. 'Boefje' kan door de kinderen ook tijdens het vrije buitenspelen gespeeld worden.

Bij het *klimmen over bergpassen* staan de klimmaterialen niet tegen elkaar aan, maar een stukje uit elkaar, waardoor de klimmer een lege ruimte moet overbruggen.

KLASSIKALE LESSEN

Balanceren over brug.

Klassikale aanbieding in kleine groepjes is mogelijk als er minstens zes balanceersituaties gemaakt kunnen worden, waaronder de drie situaties uit de groepjesles. Verder kun je denken aan het balanceren over de beide zijkanen van een ladder die op de grond ligt, een dik touw of rij van tien blokjes op de grond en een rijtje stoelen.

Het balanceren over de brug is een leuke activiteit om in een circusachtige setting in een kring te vertonen.

Doelen.

Klassikale aanbieding met z'n allen is mogelijk als er voldoende ballen en voldoende mikdoelen zijn (bijvoorbeeld twintig grote dozen).

Boefje.

A. Het spel laten zien.

Het arrangement van de groepjesgym eenmaal neerzetten.

De leerkracht vertelt dat een tapijttegel het politiebureau is en zet daar een kind (agent) neer. Dan legt zij uit dat het zakje op de pilon een goudstaaf is en dat er een kind boef is, die heel graag de goudstaaf naar zijn huis (mat op

1 meter van het eindpunt) mee wil nemen. Maar er zijn regels: de agent mag de boef pas pakken als deze de goudstaaf heeft gepakt. Is de boef gepakt, dan moet hij de goudstaaf teruggeven aan de agent die deze op het bureau (tegel) legt. Is de boef niet getikt, dan legt hij de staaf in zijn huis en legt de agent de volgende goudstaaf op de pilon. Nadat het spel twee keer is gespeeld zijn twee andere kinderen aan de beurt.

Het spel eerst met een aantal verschillende kinderen spelen.

Als de rollen en de manier van spelen helder zijn kan de leerkracht de volgorde van wisselen uitleggen.

Op de wachtstoel zit eenwachter. De agent wordt na twee keer spelen boef, de boefwachter en dewachter agent.

B. Het spel met z'n allen spelen.

Dat is bij dit spel niet mogelijk.

C. Het spel tegelijkertijd in kleine groepen spelen.

Na introductie op de hierboven beschreven wijze kan het spel goed op zes á acht veldjes (naast elkaar over breedte van de zaal) tegelijkertijd gespeeld worden met vier á zes kinderen per veldje (bij meer dan vier kinderen per veldje extra wachtplaatsen maken).

VRIJE LESSEN

Het 'doelen', 'balanceren', en 'klimmen' zijn voor een vrije werkles goed bruikbaar, omdat de kinderen bij elke activiteit al zelf mogen kiezen welk mikdoel of brug route ze zullen nemen. Alleen 'boefje' is een moeilijk spel voor de kinderen om zelf te beginnen.

Doelen.

De uitgeschreven mikdoelen kunnen in een vrije les goed gecombineerd worden met allerlei andere mikdoelen (zie: raken en boelen). De kinderen willen in een vrije les vaak ook andere dingen met een bal gaan doen, bijvoorbeeld voetballen of stuiten.

Afhankelijk van de 'drukke' in het speellokaal, kan daar een aparte ruimte voor afgebakend worden.

Oppassen dat de ballen niet in de buurt van de balanceersituaties terecht komen.

Balanceren over brug.

Het balanceren in een vrije les heeft het gevaar dat de kinderen ongeconcentreerd over de brug gaan lopen (soms rennen) of dat ze met teveel tegelijkertijd op de brug gaan en elkaar er af duwen. De leerkracht kan een aantal regels uit de groepjesles ook voor de vrije les behouden. De moeilijkste brug kan op 0.40 meter naast de muur worden gezet, zodat de kinderen steun kunnen vinden bij de muur.

Het meenemen van kleine materialen over de brug maakt het balanceren speelser.

Boefje.

Het voordeel van boefje is dat twee kinderen genoeg zijn om samen dit tikspel te spelen. Wanneer de kinderen de regelingen voor het wisselen van functie al goed begrijpen kan het als keuze activiteit in een vrije les worden aangeboden.

Balanceren over de brug

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 4 meter

Materiaal:
Drie opstellingen:

- A.
1 plank op twee bokjes
B.
1 bank omgekeerd op de grond
C.
1 balk op twee bokjes

Overig:
3 pittenzakjes als toegangskaartjes

STARTSITUATIE

Activiteit

- Stap met een toegangskaartje op de brug en loop naar de overkant.

Regelingen

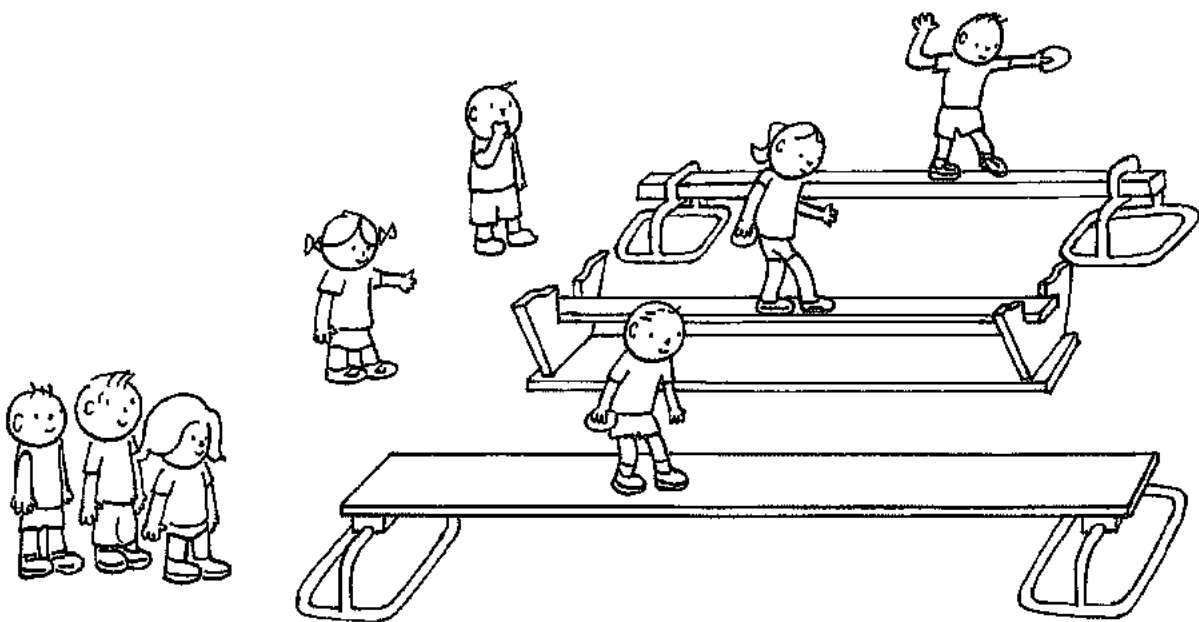
- Je mag zelf kiezen bij welke brug je begint.
- Je mag alleen over de brug met een kaartje.
- Als je in het water stapt, direct weer opstappen en doorlopen.
- Na je beurt het kaartje aan de eerste wachter geven.

Volgorde van uitleg

Reinald en Jan geven voorbeeld:

- Jan kiest een brug, Reinald wacht bij dezelfde brug.
- Jan pakt de toegangskaart en steekt over.
- De leerkracht loopt met Jan mee en zegt dat hij niet mag rennen, maar rustig moet lopen.
- Jan geeft de toegangskaart aan Reinald.

3.1



LOOPT HET BALANCEREN

Er ontstaan opstoppen, omdat een kind te vaak in het water stapt of het opstappen niet lukt:

- De leerkracht/ een vriendje loopt mee.
- Een nieuwe regel: Je mag drie keer in het water; daarna de toegangskaart terug geven aan een ander.
- Het kind naar een makkelijkere brug brengen.

3.1

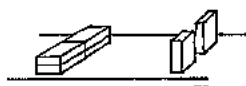
Bijna alle kinderen willen bij dezelfde brug:

- Als het voor de kinderen zelf niet lastig is, kun je het zo laten.
- Een nieuwe regel: elk kind moet iedere brug drie keer proberen.
- Drie wachttegels per brug neerleggen: ze mogen alleen op een tegel wachten.
- Per brug vaste groepjes maken.

De kinderen wachten niet op hun beurt:

- De regel van de toegangskaart opnieuw uitleggen.
- Een nieuwe brug erbij maken.

Het wordt gevaarlijk, omdat ze gaan rennen over de brug:



- Twee drempels op de brug, waar ze overheen moeten stappen.
- Een andere opdracht geven, bijvoorbeeld:
 - een rondje draaien in het midden.
 - achteruit lopen.

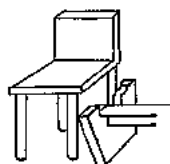
Kinderen vinden het na vijf minuten niet meer boeiend:



- De leerkracht voegt een nieuwe functie toe: de torenbouwer.
- De kinderen brengen blokken i.p.v. een kaart over: aan het begin van elke brug liggen acht blokken, aan het einde van de brug een blok aan de torenbouwer geven, die een toren bouwt totdat blokken op zijn.

LUKT HET BALANCEREN

Het kind heeft problemen bij het opstappen:



- De leerkracht zet een stoel als steun bij het opstappen.
- Een medeleerling helpt bij het opstappen.
- Het kind neemt een stok mee.

Het kind kan de brug niet in één keer overlopen:

- De leerkracht maakt een tussenhalte met behulp van een stoel waar je even mag stoppen.
- Een paal als extra steunpunt.
- De muur als extra steunpunt.
- De aanwijzing geven 'als je uit balans raakt even stoppen en kijken naar einde van de brug'.
- De leerkracht helpt door naast het kind mee te lopen, waarbij het kind alleen mag vastpakken als het van de brug valt: de leerkracht en het kind houden elkaar dus niet constant vast.

Het kind gaat op het laatste naar het einde rennen:

- Een oplossing: uitleggen dat het gevaarlijk is.
- Aan het einde van de brug een rondje draaien.

Het kind kan nog niet de ene voet voorbij de andere zetten en schuift over de balk:

- De leerkracht of een vriendje geeft een voorbeeld.
- Het eerst proberen bij de brede brug.

BETER LEREN BALANCEREN

Een kind leert beter balanceren door:

Zonder balansverstoringen over een smalle brug de overkant te bereiken:

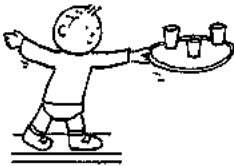
- De brug verhogen.
- Een schuine brug maken met behulp van een wandrek
- De ronde kant van een balanceerbalk naar boven draaien.

Een brug met hindernissen/obstakels over te steken:

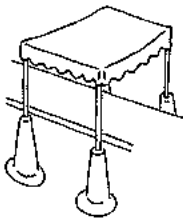
- Een pittenzak als obstakel nemen.
- Een blok als obstakel nemen.
- Meerdere blokken achter elkaar als obstakels (0.75 meter ertussen).

Tijdens het balanceren iets mee te nemen:

- Een paraplu.
- Een dienblad met een bekertje erop.



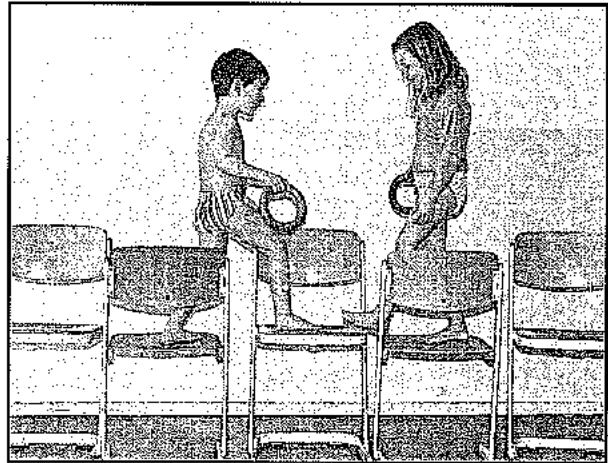
Trucs op de balk te doen:



- Een hele draai maken.
- Knielen.
- Achteruit lopen.
- De tent.
- De toren bouwen.
- Samen over de balk balanceren.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Een bank in plaats van een wipplank.
- Middenbalk om-en-om-ladder in plaats van een omgekeerde bank.
- Vier à zes stoelen achter elkaar om overeen te lopen.



3-1

- Op de zijkanten van een ladder.
- Een rollende plank op stokken.

- **Zelf een balkje maken.**

Gebruik een balk van 2 x 0.15 x 0.05 meter en twee dwarsbalken van 0.10 x 0.40 meter.

Balanceren op een verkeerscircuit

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
6 kinderen

Veld:
4 x 4 meter

Materiaal:
1 plank op bokjes
1 bank omgekeerd op de grond
1 balanceerbalk op bokjes
1 balanceerbalk schuin op de kast
op 0.50 meter hoogte
4 stoeltjes als passeerplaatsen
1 touwtje om de schuine balk op
de kast te binden

VERVOLGSITUATIE

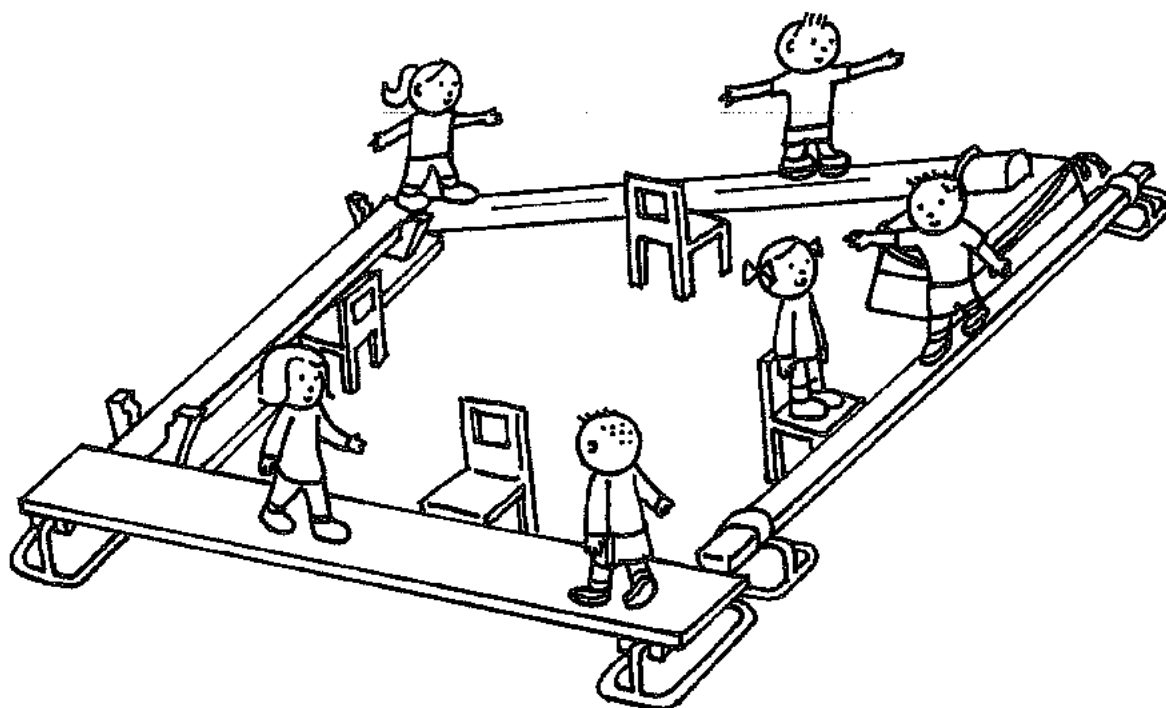
Activiteit

- Probeer met zes kinderen tegelijk op het verkeerscircuit te balanceren zonder er af te stappen.

Regelingen

- Elkaar passeren op de brede stukken, bijvoorbeeld bij de stoelen.
- Je mag elkaar niet duwen.

3.1



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
3 bij 6 meter

Materiaal:
3 x 3 tapijttegels
als mikplaats (0.50, 1.50 en 2.00
meter afstand)

Drie opstellingen:

A.

2 verhuisdozen in kastdeel

1 kastdeel als kameel

B.

1 vuilnisbak

C.

**1 paraplu opgehangen met
touwje aan plafond**

Overig:

1 doos voor de ballen

10 ballen

1 muur als achterwand

STARTSITUATIE

Activiteit

- Mik de bal in de vuilnisbak, de kameel of de paraplu.

Regelingen

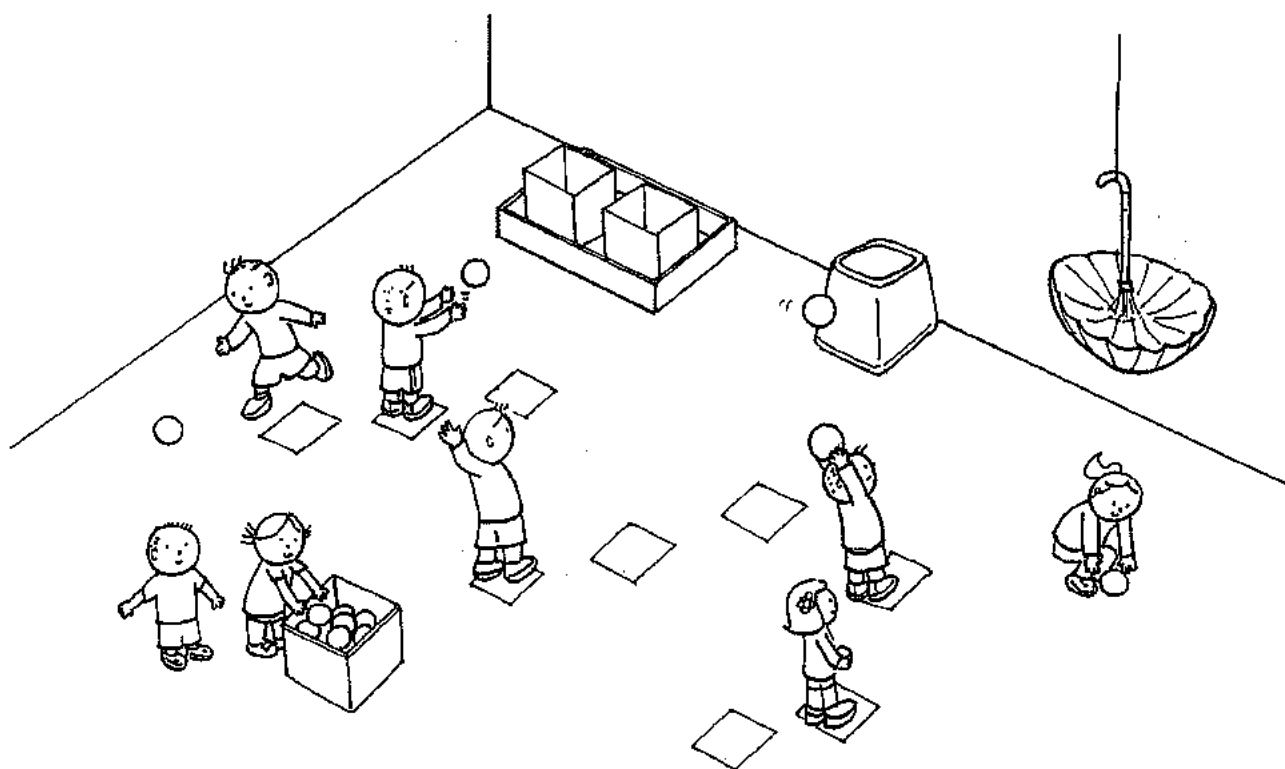
- De kinderen pakken een bal uit de doos.
- Ze mogen zelf kiezen waar ze beginnen.
- Er mag alleen gedoeld worden vanaf een tegel.
- De eigen bal ophalen als je gemikt hebt.

Volgorde van uitleg

De leerkracht geeft een voorbeeld:

- Hij/zij gooit de bal in alle doelen en vertelt de regelingen.

3.2



LOOPT HET DOELEN

De kinderen krijgen bij het ophalen van de bal vaak de bal tegen zich aan:

- Twee kinderen met een bal.
- Een nieuwe afspraak: wachten met gooien totdat het doel vrij is.

De kinderen krijgen ruzie over de bal:

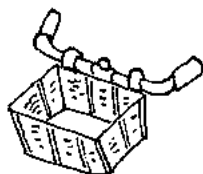
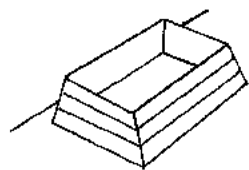
- Een nieuwe regel: nadat je de bal in elk doel hebt gegooid mag je nieuwe bal zoeken.

3.2

De kinderen houden zich niet aan de opdracht:

- Drie vaste groepjes maken, waarbij elk kind een bal heeft.
- Vaste groepjes: per groepje een bal.
- De leerkracht legt de opdracht opnieuw uit.

Bij negen of meer kinderen:



LUKT HET DOELEN

Het kind raakt het doel niet doordat het te zacht gooit:

- De leerkracht wijst het kind op de gemakkelijkste tegel.
- De leerkracht geeft een voorbeeld van een tweehandige, onderhandse worp.
- Een lichtere bal geven.
- Mikken met pittenzak.

Het kind raakt het doel niet doordat het te hard gooit:

- Het kind dichterbij zetten:
- De aanwijzing 'meer met een boogje gooien'.

Het kind raakt het doel niet doordat het ongericht gooit:

- De leerkracht biedt een groter doel aan, bijvoorbeeld een wasmachinedoos.
- Een grotere bal.
- De aanwijzing 'ga rustig klaar staan, houd de bal goed vast in beide handen en kijk waar het doel is....vuur!'.



BETER LEREN DOELEN

Het kind leert beter doelen door:

Nog gericht te doelen:

- De doelen verhogen; bijvoorbeeld een verkorte korfbalpaal.
- Het doel verkleinen; bijvoorbeeld een kleinere doos of een losse korf op de grond.

Vaker achter elkaar te scoren:

- Drie keer raak gooien alvorens je naar een ander doel of naar een ander matje gaat.
- Tellen hoe vaak het lukt.

Vanaf een grotere afstand te doelen:

- De tapijttegels verder wegleggen, op 2.50 en 3.00 meter afstand of meerdere tegels achter elkaar leggen

De wijze van en het tempo van gooien aan te passen aan de soort bal:

- Verschillende soorten ballen aanbieden.

Op verschillende wijzen te doelen:

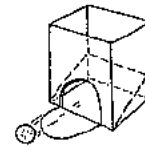
- Eénhandig, tweehandig.
- Onderhands-bovenhoofds.
- Voorover-achterover.

**ANDERE OPSTELLINGEN**

- Een opgehangen laken met gat als doel.

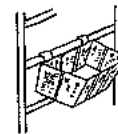


- Een wasmachine doos:
 - Met luik onderin.



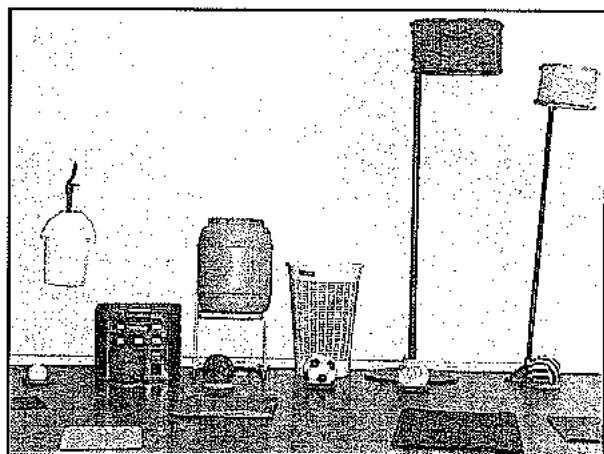
- Een kruip-tunnel in het wandrek hangen.

- Een fietsmand:
 - Zonder bodem.



- Basketbalring (Bart Smit).

- Grote zakken:
 - Zonder bodem (Albert Heijn).



3.2

Doelen in de rijdende wagen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

4 kinderen:

3 mikkers en

1 duwer

Veld:

3 bij 6 meter

Materiaal:

1 wagen of poppenwagen

3 tegels als mikplaats

3 ballen

2 tapijttegels als begin en eindpunt van de straat

Overig:

2 muren als afbakening

VERVOLGSITUATIE

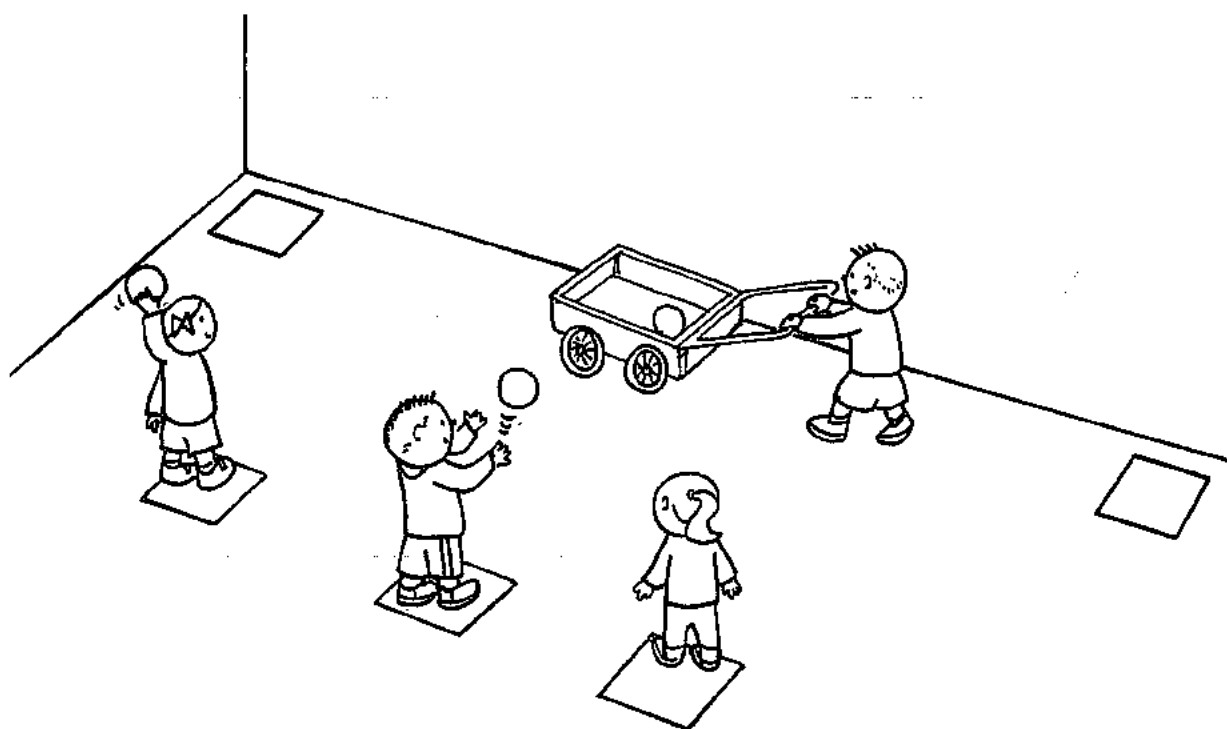
Activiteit

- De duwer loopt met de wagen rustig door de straat, waarbij de mikkers de bal in de winkelwagen gooien, die voorbij komt rijden.

Regelingen

- Op het moment dat de winkelwagen rijdt mogen de kinderen met de bal mikken.
- Daarna mogen de wachters de bal ophalen en een vrije mikplaats kiezen.
- Nadat de duwer weer terug is bij de starttegels, wisselt de duwer.

3.2



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 agenten

2 boeven

4 wachters

Veld:

6 bij 4 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

1 tapijttegel als startplaats voor de agent

1 pilon op 0.25 meter voor de tegel als roofofplaats voor pittenzakken

1 pittenzak

als roofobject op de pilon

2 pittenzakken op de tegel als extra roofobject

1 mat als vrijplaats (huis) voor de boef op 1 meter voor het einde van het speelveld

Overig:

2 wachtplaatsen

STARTSITUATIE

Activiteit

- De boef pakt een pittenzak en probeert ongetikt naar huis te lopen.
- De agent wacht tot de boef het zakje weg pakt en probeert de boef te tikken voordat deze thuis is.

Regelingen

Voor de boef:

- Ben je getikt, dan het zakje terug geven aan de agent.
- Niet getikt, dan mag je het zakje in je huis leggen.

Voor de agent:

- De agent legt bij de tweede beurt het volgende zakje op de roofofplaats.

Spelwisseling:

- Iedereen schuift een plaatsje door: de eerste wachter wordt agent, de agent wordt boef, de boef wordt tweede wachter, de tweede wachter wordt eerste wachter.

Volgorde van uitleg

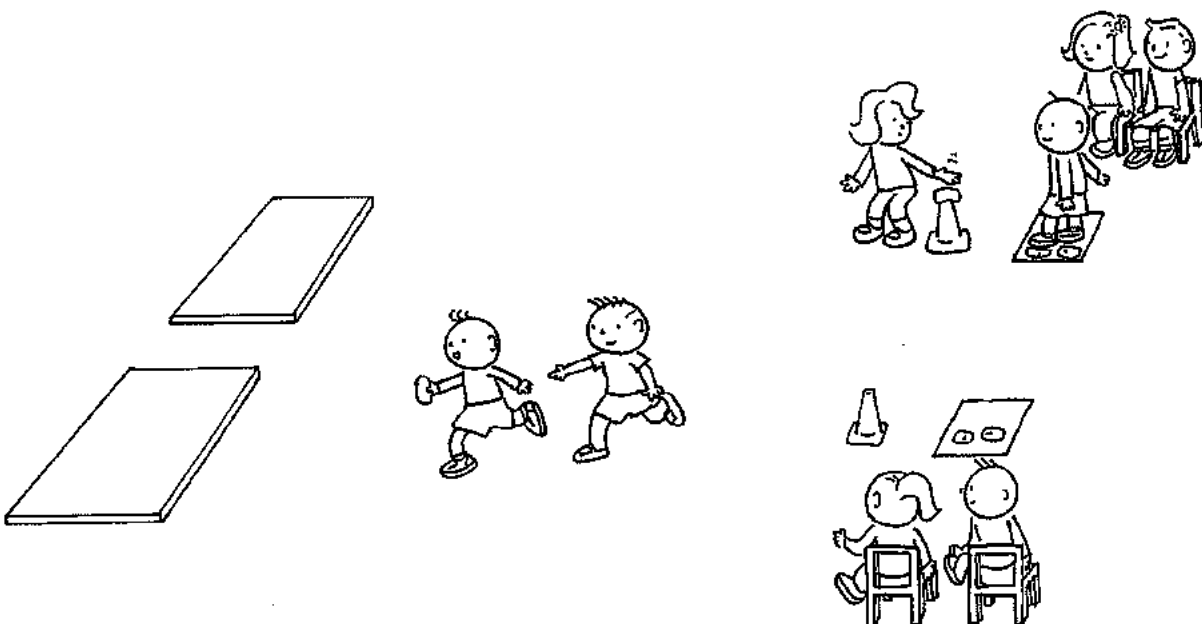
Peter, Bas en Corina en de leerkracht geven een voorbeeld:

- Bas en Corina gaan op de wachtplaats zitten.
- Peter wordt de agent en de leerkracht de boef.
- De leerkracht laat zien en legt uit dat de agent pas mag gaan tikken als de boef de goudstaaf heeft gepakt.
- De leerkracht laat Peter een keer winnen en wint zelf een keer.
- De kinderen laten de spelwissel zien.
- Peter en Bas spelen het spel nog een keer.

Aangeraden wordt het spel eerst in een klassikaal verband uit te leggen en voor te spelen.

In een groepjesles dit spel als laatste uitleggen en de kinderen daar direct laten beginnen.

3.3



LOOPT HET BOEFJE

De kinderen willen niet tikken of laten zich expres tikken of ze durven de goudstaaf niet te pakken:

- Ze mogen een tijdje kijken hoe de anderen het spelen.
- De leerkracht probeert met een verhaal over boef en agent de spelbedoeling uit te leggen.
- De leerkracht speelt mee.

3.3

Het klaarleggen van de tweede goudstaaf duurt te lang of wordt niet begrepen:

- De eerstewachter de taak geven tot goudstaaflegger.
- Het spel spelen met maar één goudstaaf, zodat elke looper maar één beurt krijgt.

Het wisselen van de functies levert



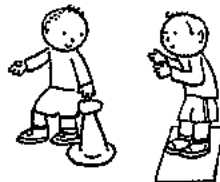
- Een ander wisselsysteem. De twee wachters wisselen met de twee spelers.
- Bij voldoende ruimte drie of vier opstellingen maken, zodat ze met z'n tweeën het spel spelen.

problemen op:
De spelers lopen te ver door, waardoor er gevaar ontstaat dat ze tegen de muur botsen:

- De mat nog verder van de muur leggen.
- Een tegel in plaats van een mat gebruiken, waarbij de boef op de tegel moet blijven staan.
- De leerkracht wijst op het gevaar van doorlopen.
- Eenwachter als scheidsrechter bij de vrijplaats, die de spelers waarschuwt.

LUKTHET BOEFJE

Het kind haalt als looper nooit de vrijplaats:



- De pilon (de roofplaats) verder van de agent af zetten (1 meter).
- De vrijplaats dichterbij leggen.
- De leerkracht speelt een keer tikker.
- Een gelijkwaardige tikker als medespeler uitkiezen (homogene groepen).
- Twee lopers, waarbij het zwakke kind het zakje zelf niet hoeft te pakken, maar wel mee weg moet lopen.
- De aanwijzing geven 'dat je goed klaar moet staan, met je voeten en gezicht in de richting van je huis'.
- Een eenvoudige schijnbeweging als tip meegeven.

Een tikker tikt bijna nooit een looper:

- De roofplaats (de pilon) dichterbij de tikker leggen (0,10 meter).
- De roofplaats naast de tegel van de tikker leggen.
- De leerkracht speelt als looper mee.
- Een looper uitkiezen van gelijk niveau.
- De aanwijzing geven 'probeer niet op de schijnbewegingen van de looper te reageren'.
- De tikker moet of sneller de tikactie proberen of langer de looper achterna lopen.
- Bij een zwakke tikker moet een goede looper onderweg nog een extra goudstaaf pakken.

BETER LEREN SPELEN

De tikker leert beter tikken door:

Ook twee keer de snelle lopers te tikken:



- De tikker mag de roofplaats verder weg plaatsen (0.75 meter van de tegel).
- De tikker staat achter de tapijttegel klaar.
- Homogene groepjes maken met snelle lopers en tikkers.

De loper in te halen en te tikken:

- Veel tikkers proberen de loper meteen bij de pilon te tikken, soms heeft het meer succes om de tikactie uit te stellen en eerst snel achter de loper aan te gaan.

De loper wordt beter door:

Goede schijnbewegingen te maken met betrekking tot het moment van wegpakken:

- In een voorbeeld laten zien wat er gebeurt als een loper een schijnbeweging maakt: de tikker is uit balans en kan dan niet snel reageren.

Ongetikt de twee goudzakjes te pakken:

- De loper mag de pilon dicht bij de tegel zetten, waardoor het moeilijker wordt.
- Het goudzakje ligt niet meer op de pilon maar op de grond, waardoor de tikker meer tijd krijgt.
- Een extra roofobject halverwege het tikveld leggen (zie vervolgsituatie).

Zelf te zoeken naar een gelijkwaardige medespeler:

- Geen vaste groepjes maken, maar elkaar uitdagen.

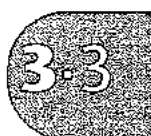
ANDERE OPSTELLINGEN

- In plaats van tapijttegels kunnen ook matten gebruikt worden.

- In plaats van een pilon als roofplaats kun je ook een stoel of tafel neerzetten.



- De pittenzakken kunnen ook blokken, ringen, wc-rolletjes, of iets dergelijks zijn.



Boefje met twee roofplaatsen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

4 kinderen in tweetallen:

1 agent

1 boef

Veld:

6 bij 2 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

1 tapijttegel als startplaats

1 pilon als eerste roofplaats

2 pittenzakken als roofobject

1 tapijttegel als tweede roofplaats
drie meter voor de vrijplaats

2 ringen op de tweede roofplaats

1 tapijttegel als vrijplaats (het huis)

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- De boef pakt een pittenzak en probeert ongetikt naar huis te lopen en mag ook proberen een ring van de tweede roofplaats te pakken.
- De agent wacht tot de boef het zakje weg pakt en probeert de boef te tikken voordat deze thuis is.

Regelingen

Voor de boef

- Het spel begint met het pakken van een zakje; de boef hoeft niet persé een ring te pakken.
- Ben je getikt, dan het zakje (en de ring) teruggeven aan de agent.
- Ben je niet getikt, dan het zakje (en eventueel de ring) op het huis leggen.

Voor de agent

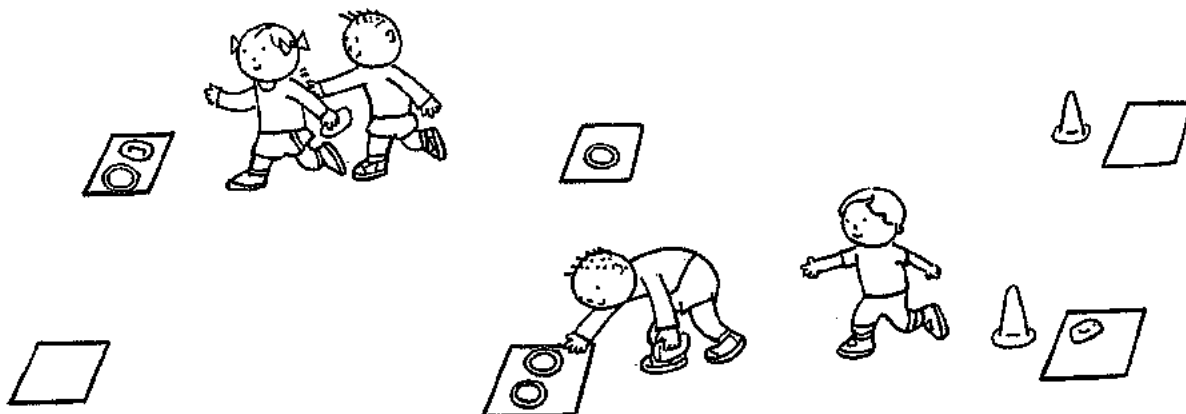
- De agent legt bij de tweede beurt het volgende zakje op de roofplaats.

Spelwisseling

- De boef wordt agent, de agent wordt boef.
- De nieuwe boef brengt alle roofobjecten weer terug.

Aanvullende opmerkingen:

- Door de tweede roofplaats krijgt de boef de keuze om meer risico te nemen. Hierdoor krijgt de agent meer kans om de boef te tikken.
- We hopen dat de goede spelers dit risico gaan nemen en dat ze de positie van de roofplaats zo kiezen dat ze met iedereen een spannend spel willen spelen, waarbij de medespeler evenveel kans heeft om een keer te winnen.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 4 meter

Groot materiaal:
1 klimraam
2 kasten op 0.30 meter van elkaar

Verbindingsmateriaal:
2 banken op elkaar gestapeld
1 bank op de grond schuin voor de 2 banken

Overig:
1 pilon
als startplaats
14 hoepels

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klim of stap over de bergpassen, die tussen de materialen lopen.

Regelingen

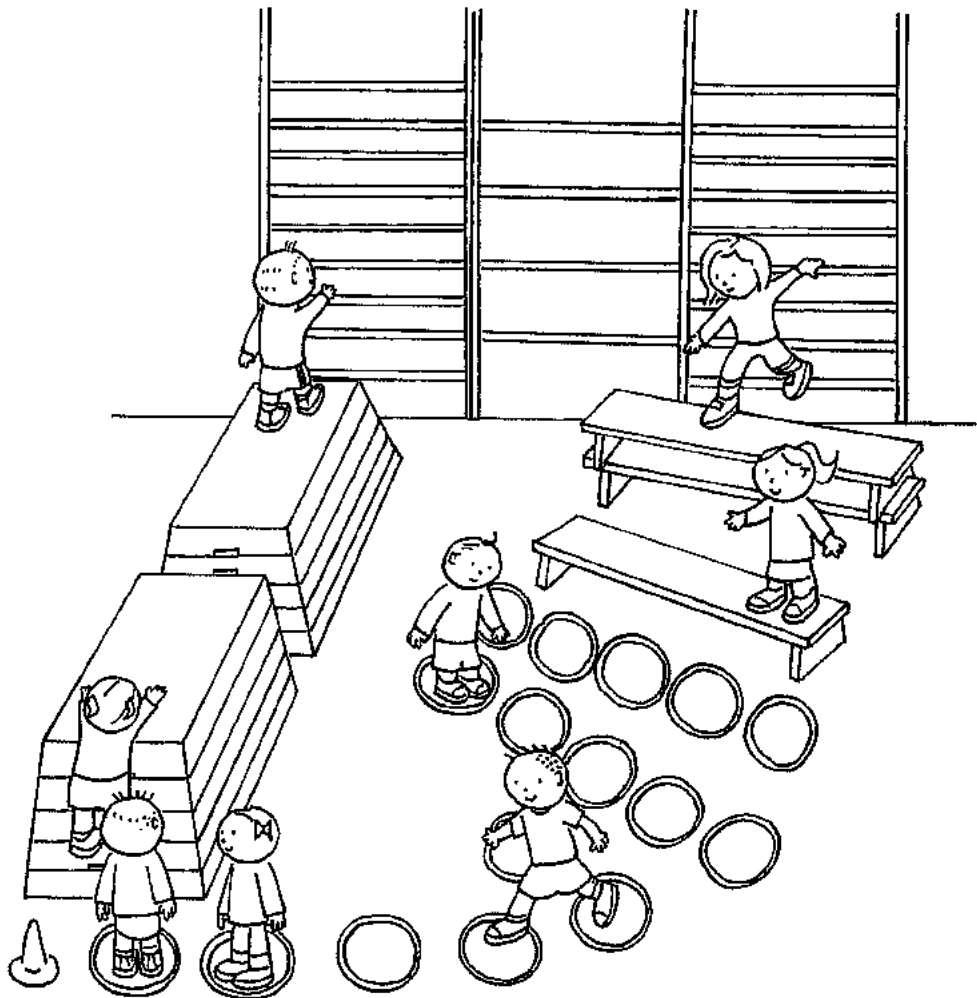
- De kinderen starten bij de pilon voor de kast.
- Als no.1 op de tweede kast is, mag no.2 beginnen.
- Probeer onderweg niet de grond aan te raken.
- Stap van hoepel naar hoepel om weer bij de pilon uit te komen.

Volgorde van uitleg

Ardwi geeft een voorbeeld:

- Ze begint bij de pilon en legt het hele traject af tot ze weer bij de pilon is aangekomen.
- De andere kinderen kijken of Ardwi onderweg niet de grond raakt.

3-4

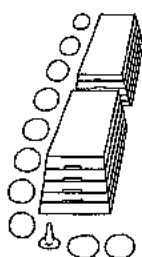


LOOPT HET KLIMMEN

Een kind durft niet over de bergpassen te stappen:

- De leerkracht geeft het kind een hand.
- Laat het kind eerst zitten en dan zijn voeten over de bergpassen steken.
- Zet een stoeltje tussen elke bergpas om de kloof te overbruggen.

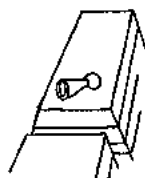
Een kind blijft voor de kast staan, want het durft niet omhoog:



Een kind gaat met de hoepels spelen:

- Leg uit dat de hoepels eilanden zijn om droge voeten te houden.
- Vervang de hoepels door matjes.
- Als er ruimte over is mag het kind daar met een hoepel spelen.

Er ontstaat gedrang op een kast omdat er meer kinderen op staan:



- De regel invoeren dat er maar een kind op een kast mag staan.
- Op de tweede kast een toeter zetten als signaal voor de volgende klimmer.

LUKT HET KLIMMEN

Een kind gaat alleen van hoepel naar hoepel:

- Het kind stimuleren om een stapje hoger te gaan en van de bank af te stappen naar een hoepel dichtbij.
- Het kind stimuleren om bij de pilon naast het wandrek te beginnen en samen van het wandrek op de hoge banken te stappen.
- Een vriendje vragen om samen een route te klimmen.

Een kind durft niet van hoog naar laag over de bergpassen te klimmen:

- Maak de bergpassen smaller door de gestapelde banken aan één kant dichtbij het wandrek te plaatsen en ook de tweede bank te verschuiven.
- Zet de gestapelde banken van elkaar af en plaats nu drie banken in een waaiervorm naast elkaar.

De kinderen rennen over de passen en zijn snel klaar:

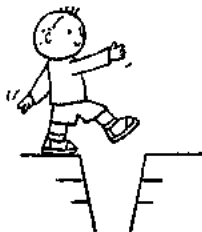
- Verbreed de passen door de kasten schuin in waaiervorm zetten, zodat aan één kant de passen breder worden.
- Geef de kinderen één of twee pittenzakken mee over de passen.
- Stel een groep samen met snelle klimmers, die over brede en hoge passen kunnen klimmen en laat de richting vrij.

BETER LEREN KLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

Met losse handen over de bergpassen te stappen:

- Rechtop lopend met een grote stap telkens van de ene berg op de andere stappen.



Over de brede kant van de bergpassen te stappen:

- Zowel bij de kasten als de banken en de hoepels de grootste overstap kiezen.

Samen over de passen te gaan:

- Bij de startplaats beginnen en samen dezelfde route afleggen. Samen of vlot achter elkaar over de bergpassen gaan.
- Bij de startplaats beginnen en in tegengestelde richting klimmen. Ze mogen elkaar op de route alleen op een bergpas passeren.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Twee kasten in de lengte naast elkaar plaatsen met een hoogte van 1 meter, op enige afstand van elkaar en van het klimraam.

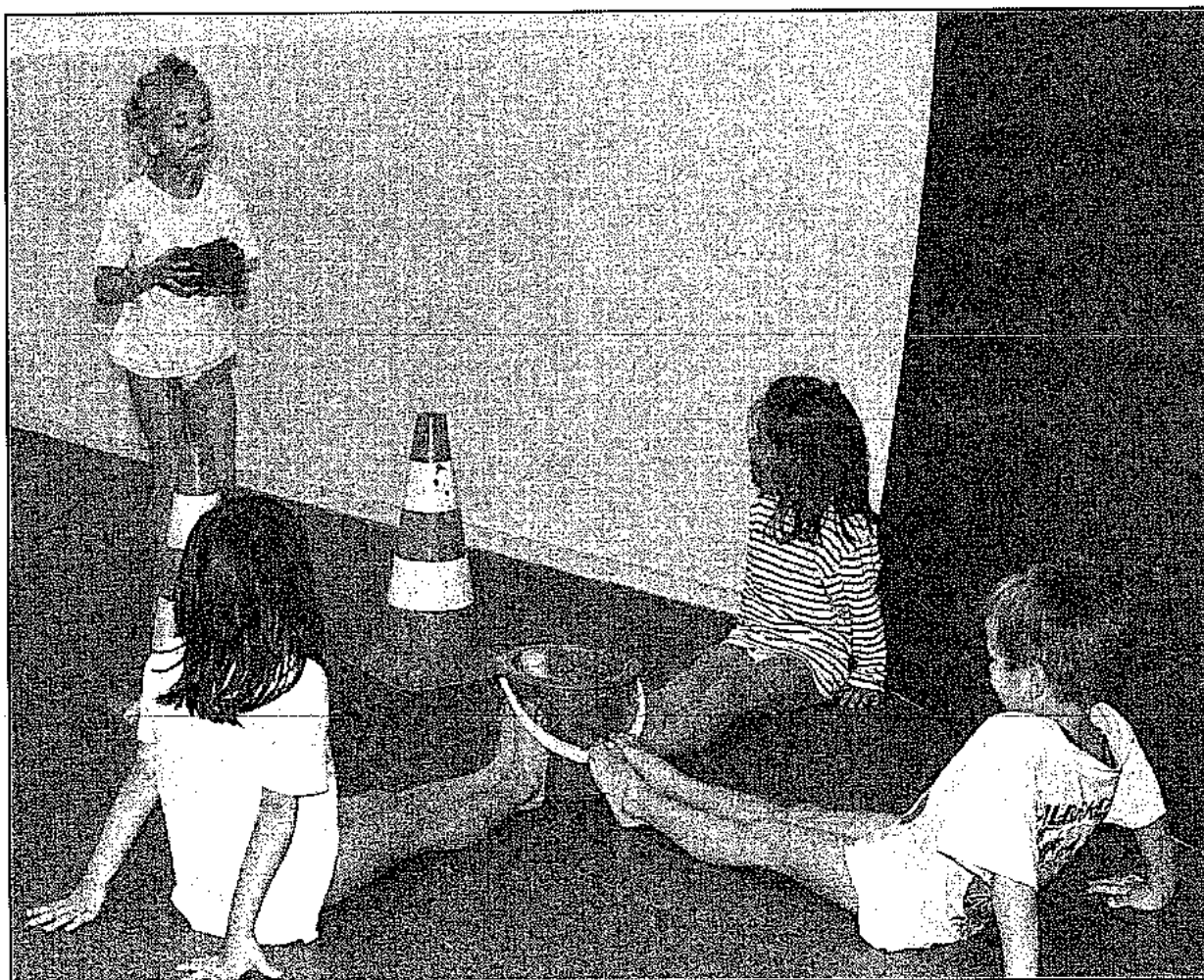
- Toren voor de 2 kasten plaatsen op 0.20 meter afstand.

- Duikelstang tussen wandrek en toren ophangen op 1.30 meter, als voetensteun bij de overstap van kast naar kast.



- Bank op bokjes gebruiken in plaats van een tweede kast.

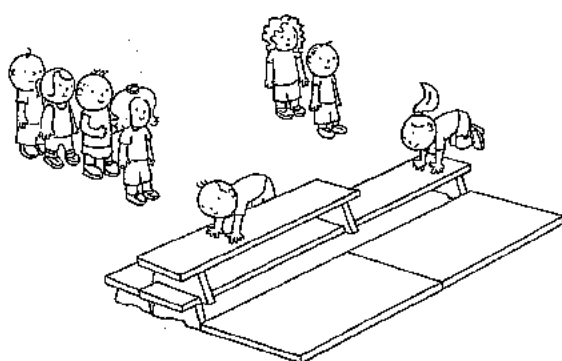
3.4



Bewegingscluster 4

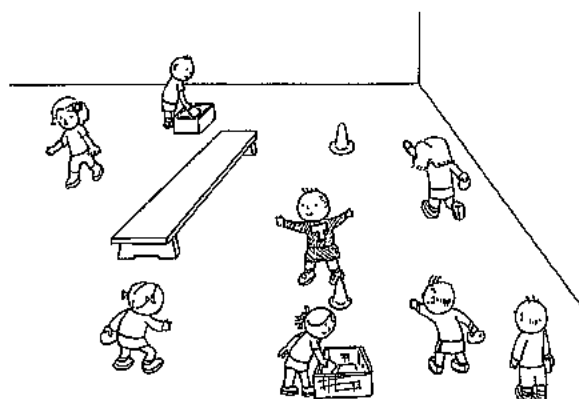
WENDSPRINGEN

4.1



OVERLOOPSPEL

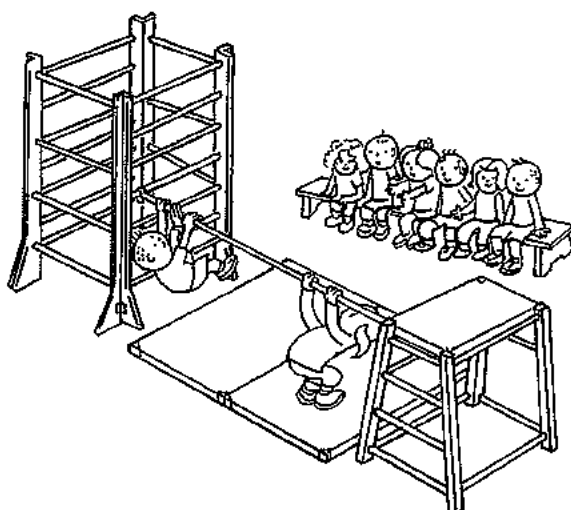
4.2



4

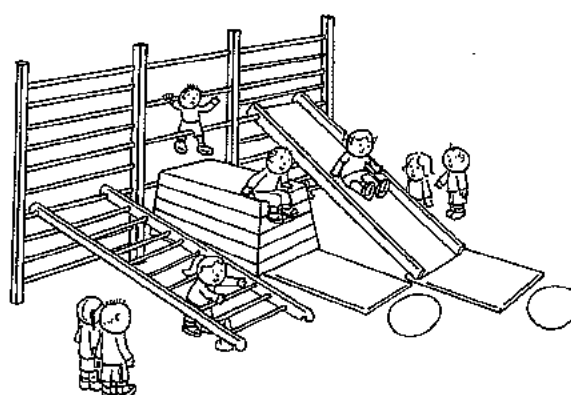
DUIKELEN

4.3

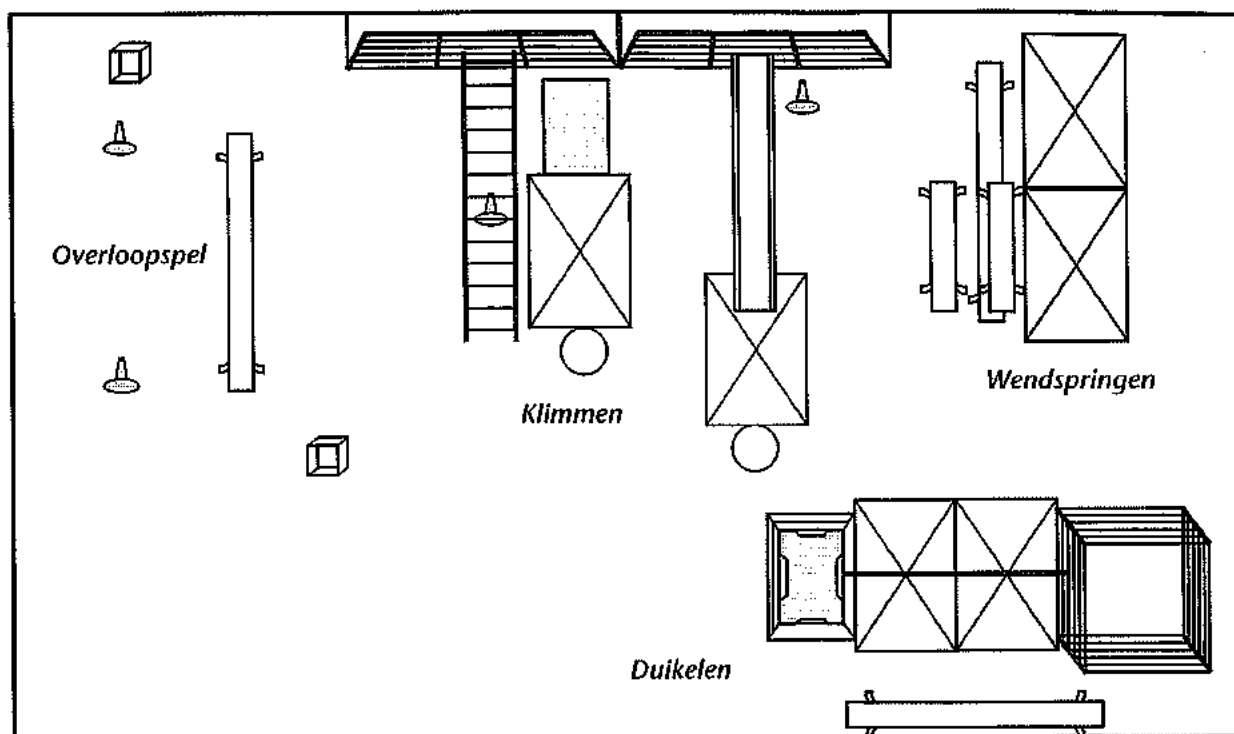


ALS EEN SLINGERAAP

4.4



ZAALOPSTELLING



MATERIAALLIJSTEN

Wendspringen	Duikelen	Overloopspel	Klimmen
1 lange bank	1 klimtoren	1 bank	1 klimraam
2 korte banken	1 trapezoïde	1 muur	1 ladder
2 matten	1 duikelstok	21 pittenzakken	1 glijplank
	2 matten	2 bakken	1 kast
	2 touwtjes	2 pilonnen	2 matten
	1 wachtbank		2 hoepels
			2 pilonnen

ALGEMEEN

Cluster 4 bestaat uit:

- *duikelen;*
- *wendspringen;*
- *overloopspel;*
- *klimmen als een slingeraap.*

Het *duikelen* onder een duikelstang hebben sommige kinderen al geleerd op de speelplaats. Er zijn ook kinderen die het achterover duikelen heel eng vinden.

De introductie kan in een vrije of groepjes les, waarbij de kinderen die het durven het al snel zelf kunnen en de leerkracht de andere kinderen individueel kan helpen.

Het *wendspringen* is een soort sprong waarbij de kinderen niet alleen met de voeten maar ook met hun handen leren afzetten.

De gedifferentieerde beginopstelling zorgt ervoor dat ook de instromers al snel mee kunnen doen.

De introductie kan het beste in een groepje omdat de leerkracht in het begin voor de veiligheid moet zorgen.

Het *overloopspel* is een tikspel, waarbij de lopers proberen de tikker te passeren. De loper mag zelf kiezen wanneer hij de oversteek waagt. Hierdoor is het spel snel geschikt voor instromers.

De regelingen, bijvoorbeeld de richting van teruglopen, vragen om een klassikale introductie van het spel.

Bij het *klimmen als een slingeraap* gaat het om opstellingen waarbij de klimmer ergens onderen tussendoor moet kruipen.

4

KLASSIKALE LESSEN

Wendspringen.

Dit kan als onderdeel van een klassikale les aangeboden worden als er met banken en kast drie of vier springopstellingen gemaakt kunnen worden.

Na tien sprongen zijn de kinderen meestal minder geboeid om door te gaan.

Duikelen.

Het is lastig om voldoende goede duikelopstellingen te maken, zodat iedereen voldoende beurten krijgt.

Overlooptikspel.

A. Het spel laten zien.

Het spel met drie á vier lopers spelen en één slimme tikker. De leerkracht kan met een verhaal het tegengestelde belang tussen lopers en tikker verduidelijken. De loper probeert het zakje met door het land te smokkelen.

Bovendien wijst zij op de regelingen van het zakje meenemen, het teruglopen langs de bank en het wisselsysteem.

Na drie keer voordoen spelen zullen de meeste kinderen het spel al snappen.

B. Het spel met z'n allen spelen.

Vroeger werd dit spel vaak klassikaal gespeeld,

waarbij de lopers na het oversteken van het tikgebied aan de andere kant moesten wachten tot alle lopers overgestoken waren. Het nadeel hiervan is dat het voor de zwakke lopers, die niet durven, steeds moeilijker wordt. Terwijl de goede lopers heel lang moeten wachten. De teruglooptik zorgt ervoor dat dat niet meer gebeurt.

Het spel kan goed met z'n allen gespeeld worden, wanneer de zaal verdeeld wordt in een heen- en terugweg. Op beide wegen liggen twee matjes. Op elk matje staat een tikker. Zodoende zijn er vier tikkers tegelijkertijd bezig en lopen de lopers langs alle vier de tikkers.

Het spel kan dan ook zonder zakjes gespeeld worden. De leerkracht geeft aan wanneer de tikkers wisselen.

C. Het spel tegelijkertijd in kleine groepen spelen.

In het speellokaal vier veldjes duidelijk afbakenen met materialen en vier overloopveldjes maken.

In plaats van zakjes kunnen ook blokjes of ringen gebruikt worden.

Het spel kan zoals in de groepjesles beschreven staat gespeeld worden.

VRIJE LESSEN

Het *klimmen* en *duikelen* kunnen goed gecombineerd worden in een vrije les.

Bij het duikelen moet de leerkracht opletten dat de kinderen elkaar niet storen. Een kind dat op de kop hangt moet geconcentreerd blijven anders kan het gevaarlijk vallen.

Het *wendspringen* in een vrije les heeft het risico dat de kinderen op en over de kast gaan springen. Ze maken er dan een diepspring- of een hindernisspringactiviteit van. De leerkracht moet opletten of dit niet gevaarlijk wordt en zonodig deze activiteiten verbieden en alleen het wendspringen toelaten.

Er kan natuurlijk ook een extra diepspringsituatie bij gezet worden als de kinderen dat graag willen.

Het *overloopspel* is een tikspel dat kinderen makkelijk zelfstandig met een groepje van drie á vier kinderen kunnen spelen.

De ruimte duidelijk afbakenen en bij veel belangstelling een tweede overloopspel erbij zetten.

Wendspringen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
3 bij 3 meter

Materiaal:
3 banken: 1 lange met 1 korte
erop en 1 korte ervoor als opstap
2 matten in de breedte als
landingsplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

- Steun op je handen en spring over de bank.

Regelingen

- De kinderen staan achter de bank.
- Kiezen voor de hoge of lage bank.
- Na het springen lopen ze langs de matten weer terug.

Volgorde van uitleg:

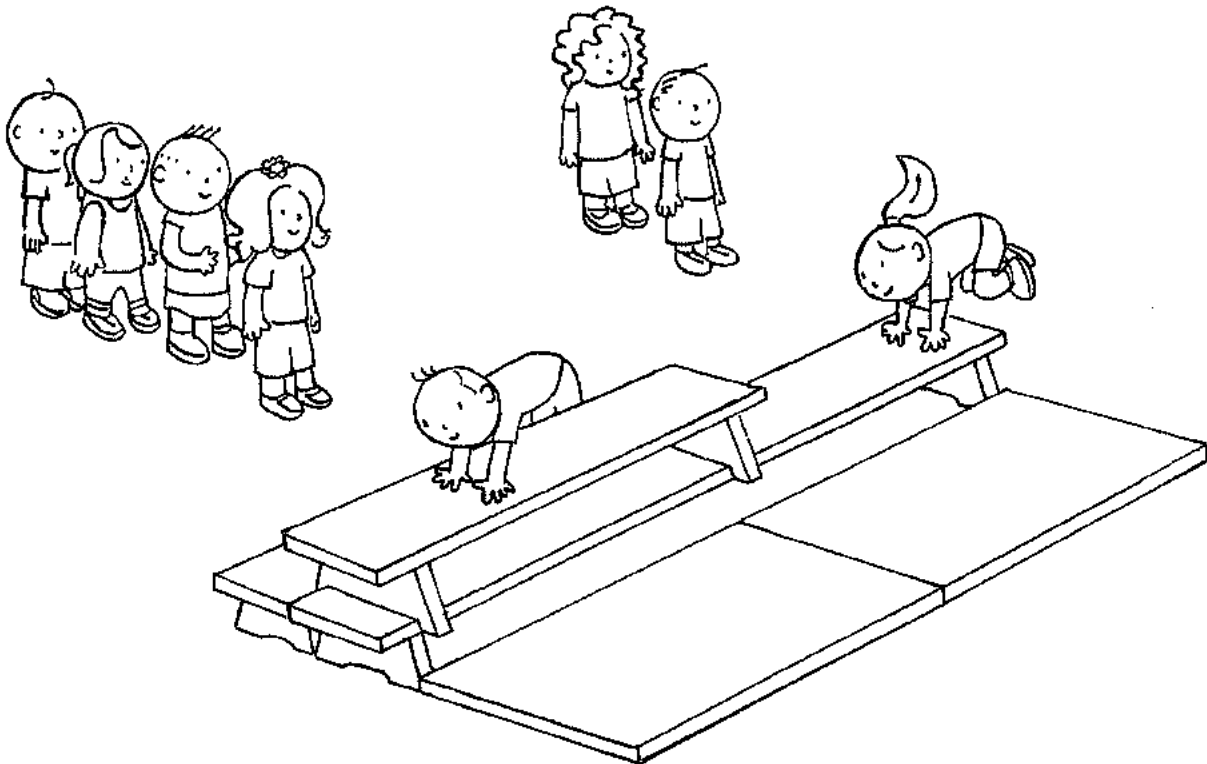
De leerkracht (of een kind) geeft een voorbeeld:

- Eerst bij de lage en later bij de hoge bank.
- De leerkracht laat ook zien hoe je terug moet lopen.

Let op!

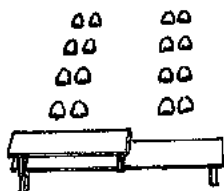
- *Het is goed om te laten zien dat het ook in twee stappen kan:*
- *Eerst op de bank klimmen, met de handen de bank vastpakken en dan eraf springen.*
- *Met de handen de bank vastpakken en dan eerst met de voeten op de bank springen en daarna eraf.*

4:1

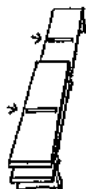


LOOPT HET WENDSPRINGEN

Kinderen hinderen elkaar bij het zoeken van een springplekje:



De kinderen staan te dicht op elkaar bij het springen:



De kinderen lopen over de mat terug:

Een kind durft niet en houdt zo de rest op:

- De leerkracht legt tapijttegels voor de bank waardoor er twee rijen kunnen ontstaan.
- Met krijt berenvoeten tekenen zodat er twee rijen komen.
- De leerkracht zet pilonnen op de bank en de springers moeten hun handen bij de pilon zetten.
- In plaats van pilonnen tape gebruiken.

- De leerkracht geeft met krijt de looprichting aan.
- De leerkracht zet bij de punt van de mat een pilon en vertelt dat ze om de pilon moeten teruglopen.
- Het kind mag naast de mat kijken.
- Het kind mag over de bank klimmen.

LUKT HET WENDSPRINGEN

Een kind komt niet over de bank:



Een kind valt bij het landen:

Een kind zet zijn handen recht voor zich neer en kan bij het steunen niet doordraaien:

Een kind steunt niet goed en zakt door z'n armen:

Een kind zet voet voor voet af:



- Het kind stapt voetje voor voetje op de bank en springt steunend eraf.
- Het kind springt op de bank en springt steunend eraf.

- Eerst op beide voeten landen en daarna pas de bank loslaten.

- De leerkracht geeft met krijt of tape aan waar de handen neergezet moeten worden.
- Het kind moet naar de bank kijken en krijgt de aanwijzing 'draai op je handen'.

- Direct door verwijzen naar een sportschool om krachttraining te gaan doen.

- Eerst met het kind steun- of kikkersprongjes doen op of over de bank.
- Laat het kind zijn handen aan de andere kant neerzetten.

- Gebeurt dit bij de hoge bank dan verwijzen naar de lage bank.
- Gebeurt dit bij de lage bank dan niets zeggen en zo laten springen.

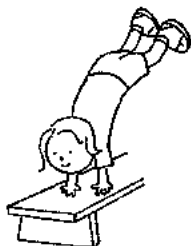
BETER LEREN WENDSPRINGEN

De springer wordt beter door:

Goed te landen:

- Langzamer rond draaien.
- De bank later loslaten.

De landing uit te stellen:



- Langer op de handen steunen.
- Benen en heupen hoger over de bank brengen.

Met twee voeten tegelijk af te zetten:

- Feller afzetten.
- Met aanloop springen (zie: vervolgsituatie).

Zowel linksom als rechtsom te springen:

- Variëren in felheid van afzetten.

Over een hoger vlak te springen:

- Over twee banken (zonder opstapbank) springen.

Over een breder vlak te springen:

- Over twee kastdelen springen (kastdelen zijn lastiger dan banken).

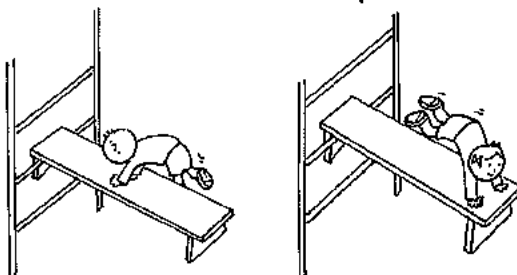
ANDERE OPSTELLINGEN

- In plaats van banken kunnen ook lage kasten/kastkoppen gebruikt worden.



4.1

- Bank schuin in het wandrek plaatsen.



- Plank schuin in het wandrek ophangen.

- Plank ophangen tussen wandrek en kastje.

Wendspringen met aanloop

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
4 kinderen

Veld:
5 bij 3 meter

Materiaal:
1 kast op 0,80 meter hoogte
2 korte banken
1 mat als landingsplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Loop aan, zet je handen op de kast; spring met steun van je handen over de kast en land op de mat.

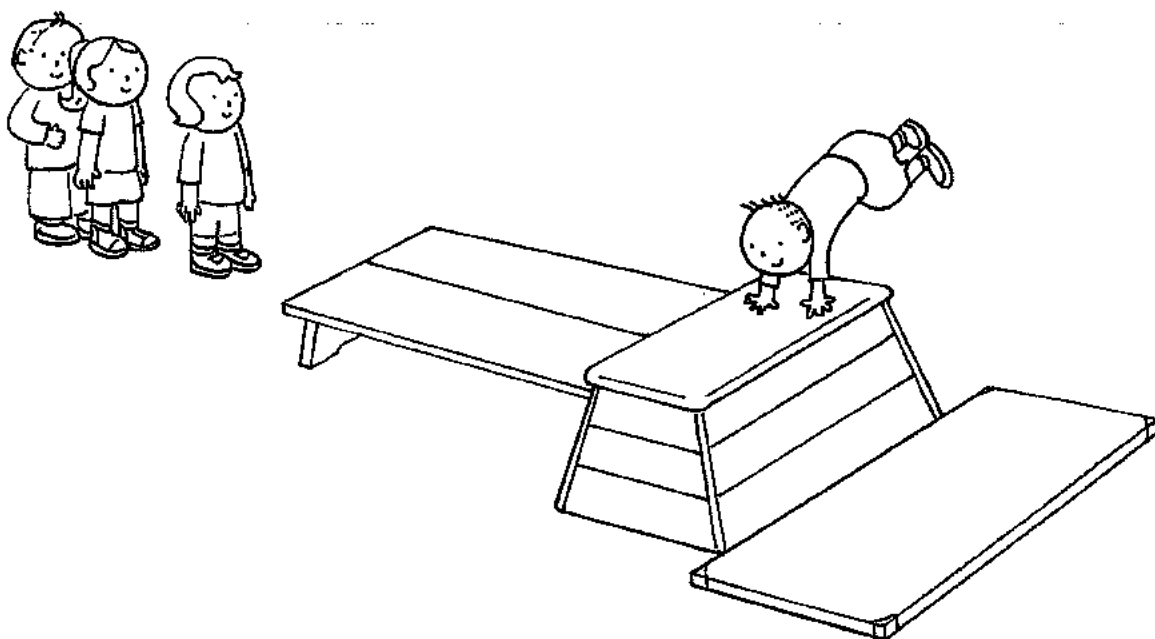
Regelingen

- Als je gesprongen hebt loop je langs de zijkant terug en sluit achter in de rij aan.
- De volgende mag gaan springen als de ander van de mat af is.

Aanvullende opmerkingen

- De eerste ronde moet de leerkracht de kinderen vangen en erop toe zien dat ze met een halve draai landen. Anders bestaat het gevaar dat ze op hun neus vallen.
- Voordat het kind gaat springen laat het eerst aan de leerkracht zien aan welke kant op de kast de handen worden neergezet.
- Het vangen: de leerkracht pakt het kind bij de bovenarmen.

4.1



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 bij de stang en 6 op de bank

Veld:

4 bij 2 meter

Materiaal:

1 duikelstok op borsthoogte, tussen de toren en de kast

1 klimtoren

1 trapezoïde

2 matten

2 touwen om de stang vast te binden

Overig:

1 bank als wachtplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

- Duikel onder de duikelstok achterover.

Regelingen

- De eerste twee kinderen van de wachtbank zoeken een plekje bij de stok.
- Ze duikelen al dan niet achterover.
- Per beurt hebben ze drie pogingen.
- Ze laten de stok pas los als ze met beide voeten stevig op de grond staan.
- En lopen terug naar de wachtbank en sluiten achteraan.
- De volgende mag als de stok is losgelaten.
- De kinderen op de bank schuiven door.

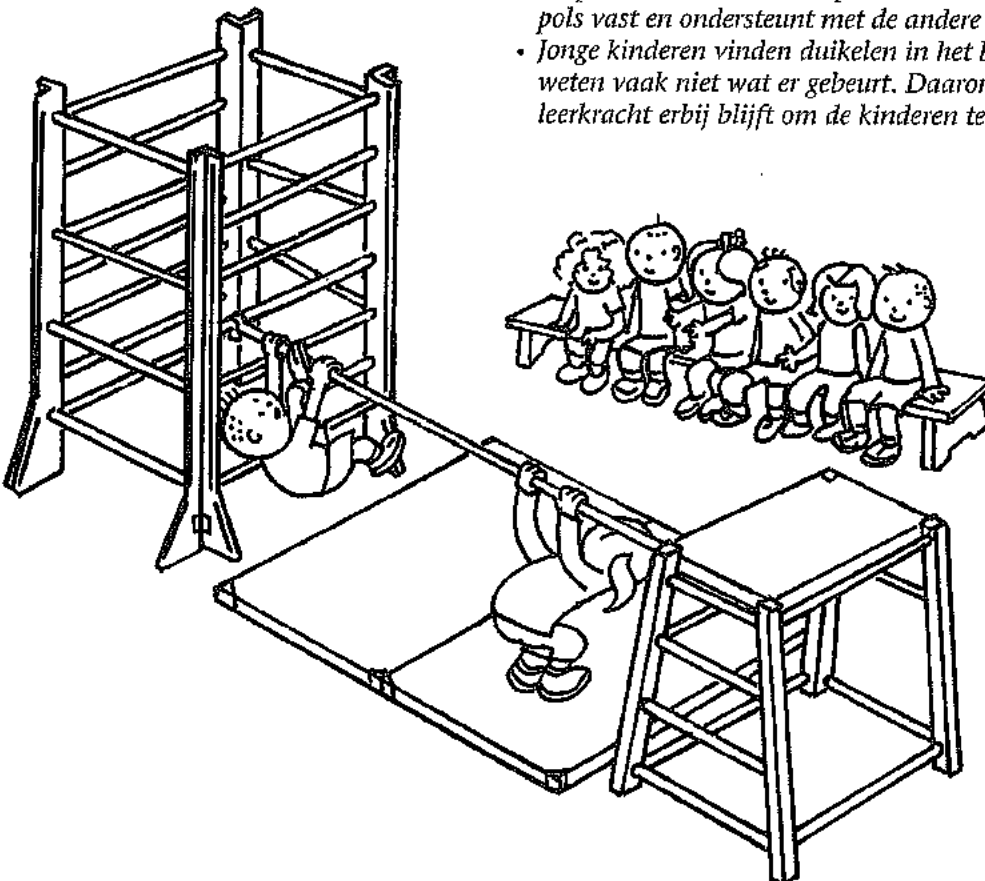
Volgorde van uitleg

De leerkracht en Marja geven samen een voorbeeld:

- Eerst laat Marja het duikelen zien met de voeten tegen de stok.
- Daarna het doorduikelen waarbij de leerkracht kan helpen.
- De leerkracht vertelt de regels.
- De leerkracht geeft aan dat kinderen door hem geholpen kunnen worden.

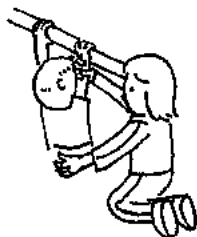
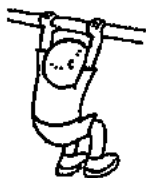
Let op!

- *Helpen:* de leerkracht zit op de knieën en pakt met één hand de pols vast en ondersteunt met de andere hand het kind in de rug.
- Jonge kinderen vinden duikelen in het begin best wel eng. Ze weten vaak niet wat er gebeurt. Daarom is het goed als de leerkracht erbij blijft om de kinderen te helpen.



LOOPT HET DUIKELEN

Een kind durft niet te duikelen:



- De leerkracht helpt het kind door samen bij de stok een andere activiteit te doen bijvoorbeeld hangen aan de stok en voeten optillen.
- Het kind mag zelf iets verzinnen wat het bij de stok mag doen.
- De leerkracht pakt het kind goed vast en begeleidt het bij het duikelen.

4.2

Het wisselen gaat verkeerd:

- Een kind op de wachtbank krijgt een pittenzak of ring en neemt deze mee. Als hij klaar is geeft hij het pittenzakje aan de volgende.

Een kind blijft maar duikelen en stopt niet:

- De leerkracht wijst nogmaals op de regeling.
- Een kind telt de pogingen.

Het wachten duurt te lang:

- Drie duikelplekken maken in plaats van twee.

LUKT HET DUIKELEN

De voeten van een kind vallen steeds terug op de grond:

- Het kind staat niet goed onder de duikelstok.
- Het zet met twee voeten af naar voren en niet omhoog.
- Bij het afzetten kijkt het steeds achterover. Laat het kind naar de duikelstok kijken.

Een kind krijgt de voeten niet tegen de duikelstok:



- Laat het kind alvast een voet tegen de duikelstok aanzetten en dan pas de andere voet erbij zetten.
- De handen moeten niet te dicht bij elkaar gezet worden, maar op schouderbreedte.

Een kind duikelt niet door:

- Het kind heeft zich niet klein gemaakt.
- De handen staan te dicht bij elkaar.
- Het kind durft niet; de leerkracht helpt of het kind duikelt terug.
- De duikelstok lager ophangen.

Een kind laat te vroeg los:

- De leerkracht helpt door de pols vast te houden.

BETER LEREN DUIKELLEN

Het kind leert beter duikelen door:

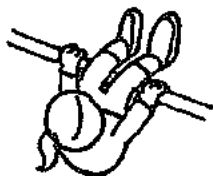
- Sneller te duikelen:**
- Feller met twee voeten af te zetten.
 - Je kleiner te maken.
 - De duikelstok met je voeten niet meer aan te raken.

- Terug te duikelen:**
- Na het duikelen de duikelstok niet meer loslaten maar meteen weer terug duikelen.

- Heen en weer te duikelen:**
- Door zachtjes met de voeten steeds op de grond af te zetten kan meerdere keren heen en weer geduikeld worden.

- Samen te duikelen:**
- Met z'n tweeën tegelijk naast elkaar heen en weer terug duikelen.

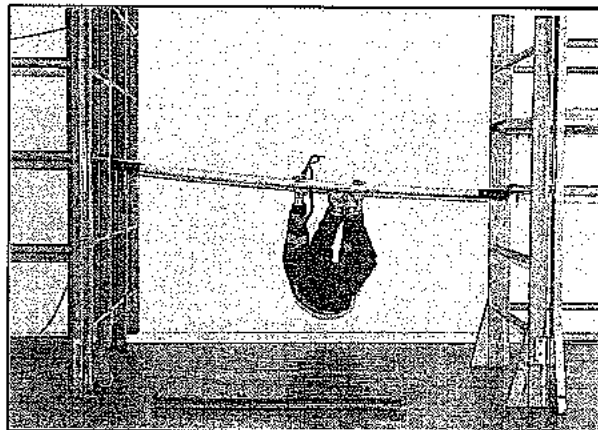
Duikelen met knieënhang onderweg:



- Als kinderen gemakkelijk achterover en ook weer naar voren duikelen dan kunnen ze halverwege met hun knieën over de duikelstok hangen. Daarna weer terugduikelen of eventueel de handen los laten.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Duikelstok ophangen tussen klimraam en toren.



- Duikelstok ophangen tussen klimraam en trapezoïde.

- Trapezoïde op zijkant leggen.

De kinderen duikelen aan de stang die normaal op de grond staat (de open kant boven).

4.2

Duikelen over een stok

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 bij de stok en

6 op de bank

Veld:

4 bij 2 meter

Materiaal:

1 toren

1 kast

1 duikelstok op borsthoogte,
tussen de toren en de kast

2 matten

2 touwen om de stang vast te
binden

1 wachtplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Spring op aan de stok en duikel voorover.

Regelingen

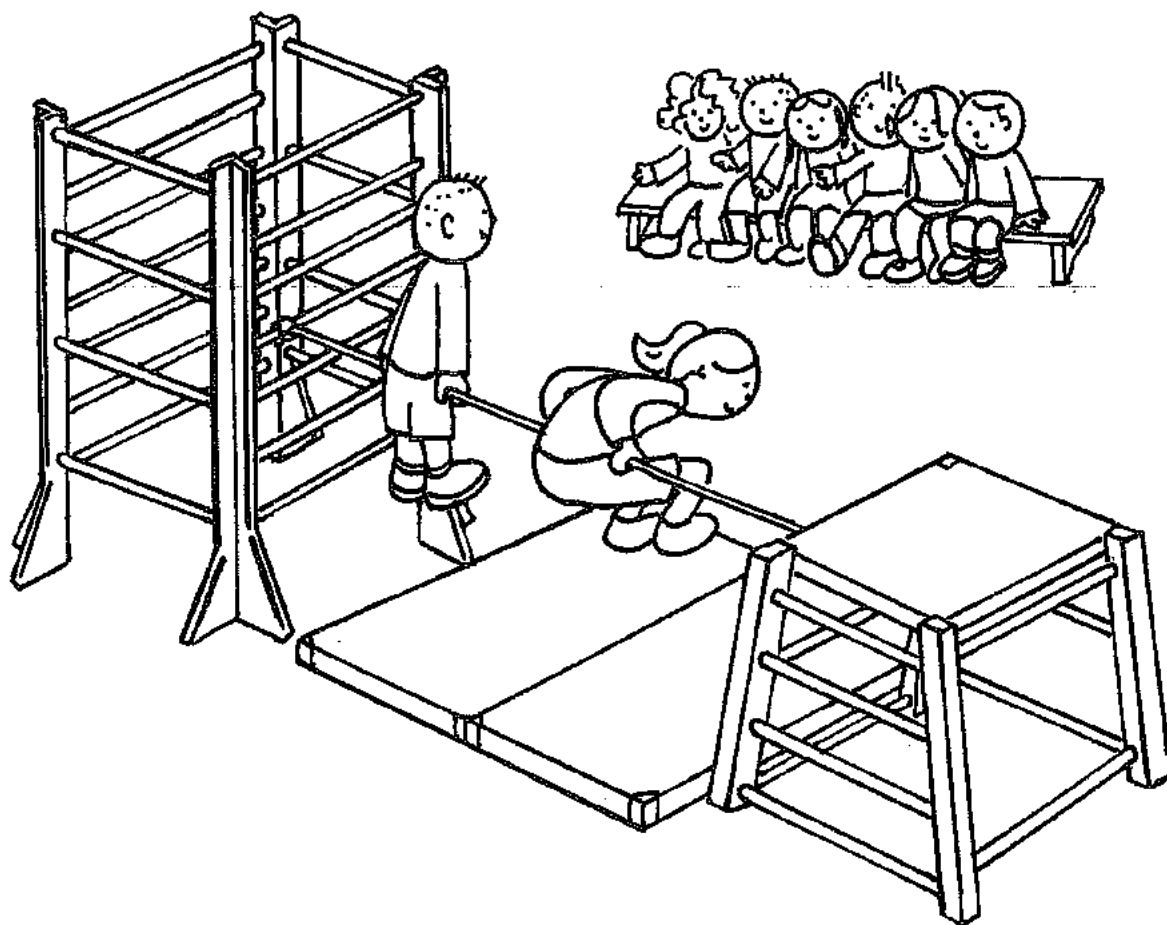
- Als je geweest bent dan sluit je achteraan.

Aanvullende opmerkingen

Let op!

- Het is belangrijk dat de kinderen de handen goed neerzetten.
- Ze moeten ook weten dat ze de stok altijd vast moeten blijven houden totdat ze met hun voeten weer stevig op de grond staan.
- Het opspringen tot steun moet voldoende hoog zijn om bij de buik over de stok te draaien. Een term die daarvoor wordt gebruikt is de 'parkietsteun'.

4.2



Overloopspel

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
3 bij 5 meter

Materiaal:
1 bank en
1 muur als afbakening van het overloopgebied
21 pittenzakjes
2 bakjes om de pittenzakjes in te doen
2 pilonnen als afbakening van het tikgebied (2.50 x 2 meter)

STARTSITUATIE

Activiteit

Voor de lopers:

- Breng zonder getikt te worden een pittenzakje naar de overkant.

Voor de tikker:

- Probeer een kind te tikken dat overloopt.

Regelingen

Voor de lopers:

- De kinderen staan bij de bak met pittenzakjes.
- Ze pakken een zakje, lopen door het tikgebied en leggen het zakje in de andere bak.
- Getikt: zakje aan de tikker geven.
- De lopers hoeven niet in één keer over te steken: ze mogen het tikgebied in en ook weer terugstappen.

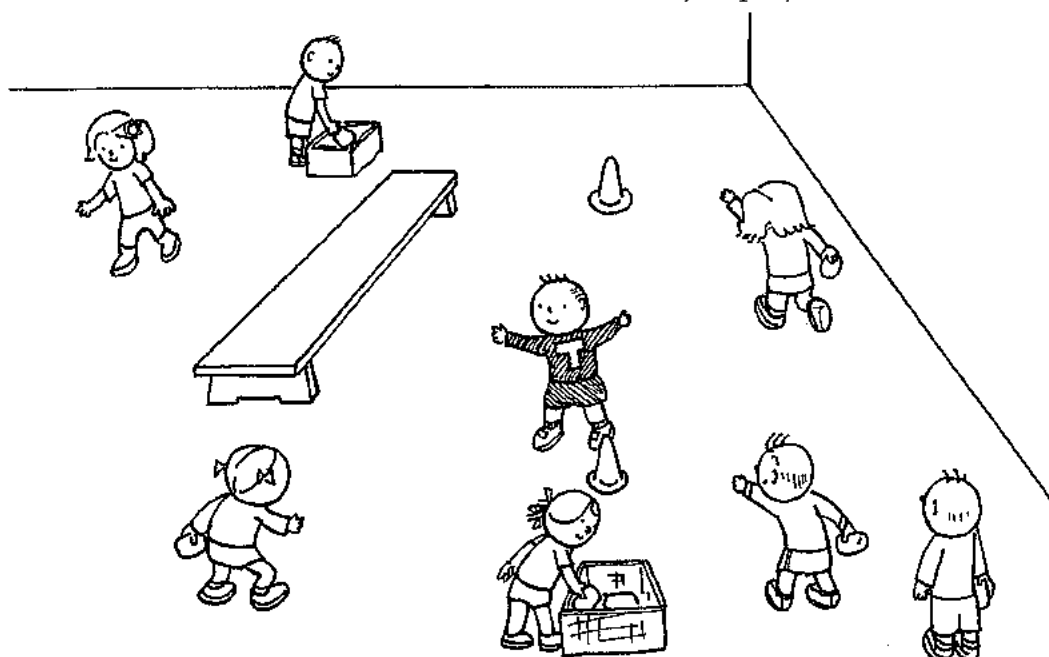
Voor de tikker:

- De tikker moet in het tikgebied blijven
 - Hij legt het pittenzakje op de bank.
- Spelwisseling:
- Het spel stopt als alle zakjes op zijn.
 - De tikker kiest een nieuwe tikker die nog niet geweest is,
 - De lopers brengen de pittenzakjes terug naar de bak.

Volgorde van uitleg

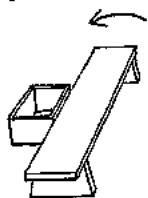
Jamain en de leerkracht geven een voorbeeld:

- Jamain is de tikker en staat tussen de pilonnen.
- De leerkracht pakt een zakje en loopt over zonder dat Jamain haar tikt en legt het zakje in de bak.
- Ze loopt om de bank heen terug.
- Jamain tikt de leerkracht en krijgt het pittenzakje. Hij legt het op de bank.
- De leerkracht laat zien wat de tikker en de lopers moeten doen als alle zakjes op zijn.



LOOPT HET OVERLOOPSPEL

Een kind loopt door het tikgebied terug:



- Een verzamelbak op de terugweg naast de bank neerzetten
- Met krijt een pijl tekenen die de looprichting aangeeft.

De kinderen kunnen het spel niet opnieuw starten:

- Een slim kind aanwijzen dat het wisselen regelt.
- Een kind geeft met een belletje het startsein.
- De lopers moeten eerst vragen of de tikker klaar is.

Een kind pakt meerdere zakjes:

- De leerkracht vertelt nogmaals dat er maar één gepakt mag worden.
- Het kind krijgt vier pit-tenzakjes en het is klaar als ze overgebracht zijn.

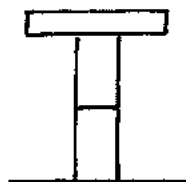
De tikker 'loert dood':

- Dat is niet erg, want daardoor kunnen de anderen overlopen. Het spel stopt als alle zakjes overgebracht zijn.

De tikker krijgt het zakje niet:

- De loper legt zelf het zakje op de bank.
- Herhalen van de regel.

De tikker blijft niet in het tikgebied:



- Met krijtlijnen aangeven waar de tikker tussen moet blijven.
- Een mat als tikgebied.

De lopers botsen bij het oversteken:

- Twee speelveldjes maken. Op elk veld: één tikker en drie lopers.

LUKT HET OVERLOOPSPEL

Voor de tikker:

De tikker kan niemand tikken:



- Het veld 0.50 meter smaller maken waardoor de lopers bijna tegen de tikker aanlopen.
- De leerkracht geeft een voorbeeld. Ze gaat in het midden staan met de armen uit elkaar en laat zien hoe je naar links en rechts beweegt.

De tikker is steeds te laat met zijn tikactie en loopt de loper achterna:

- Door een mat in het tikgebied te leggen wordt het tikgebied beperkt en tegelijkertijd paadjes gemaakt voor de lopers waardoor de tikactie sneller resultaat heeft.
- De leerkracht geeft een aanwijzing om sneller na een tikactie weer positie te kiezen.

Voor de loper:

De loper wordt steeds getikt:

- Het tikgebied breder maken.
- Het tikgebied minder diep maken.
- De leerkracht legt het kind uit dat het moet lopen als de tikker niet oplet.
- De leerkracht gaat samen met het kind overlopen.

De loper loopt het tikgebied niet in:

- De leerkracht doet voor hoe je een stap in het tikgebied zet en er dan ook weer terug mag stappen.
- Het kind eerst laten kijken
- Vragen waarom het niet overloopt en aanbieden om samen over te lopen.
- De leerkracht wordt de tikker.

BETER LEREN SPELEN

De looper wordt beter door:

Schijnbewegingen te maken:

- De tikker zowel links als rechts passeren.
- De regel invoeren dat als ze over de lijn zijn weer terug mogen en zo de kans krijgen om de tikker te lokken.
- Het tikgebied in gaan maar ook weer terug stappen.

Dicht langs de tikker te lopen:

- Maak met twee pilonnen een poortje waardoor de looper kan starten.

Met teveel risico over te steken en steeds getikt te worden:

- De regel invoeren dat als je getikt bent wachtter wordt.

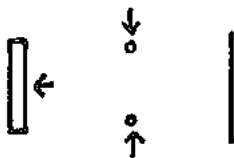
Door een moeilijker tikgebied over te steken:

- Het tikgebied dieper maken waardoor de tikker een andere positie kan innemen en de lopers langer bedreigd kunnen worden.
- Het tikgebied smaller maken.

De tikker wordt beter door:

Met gemak de zwakke lopers te tikken:

- Het tikgebied breder en minder diep maken (zie: tekening).



Op meer lopers te letten:

- Schijnbewegingen maken.
- De lopers lokken.
- Positie kiezen achter in het tikgebied.

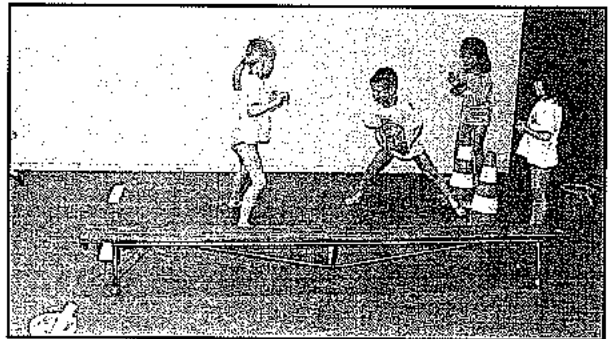
ANDERE OPSTELLINGEN

• Veldafbakening:

- Pilonnen;
- Dozen/ kratten;
- Balkje op de grond.

• Tikgebied-afbakening:

- Plastic merktekens;
- Tape;
- Krijt;
- Schildersplakband;
- Poortje van 2 pilonnen maken waardoor de goede lopers het tikgebied in moeten gaan.



4-3

Corredoren

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

6 kinderen:

1 tikker

5 lopers

Veld:

3 bij 3 meter

Materiaal:

2 korte banken, die de breedte van het tikgebied bepalen

1 mat in de lengte als tikplaats

2 bakken voor de pittenzakken

4 pilonnen als telsysteem vooraan op de mat

15 pittenzakken

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

Voor de loper:

- Breng een pittenzakje door een gangetje naar de overkant.

Voor de tikker:

- Probeer op de mat staand de lopers in de gangetjes te tikken.

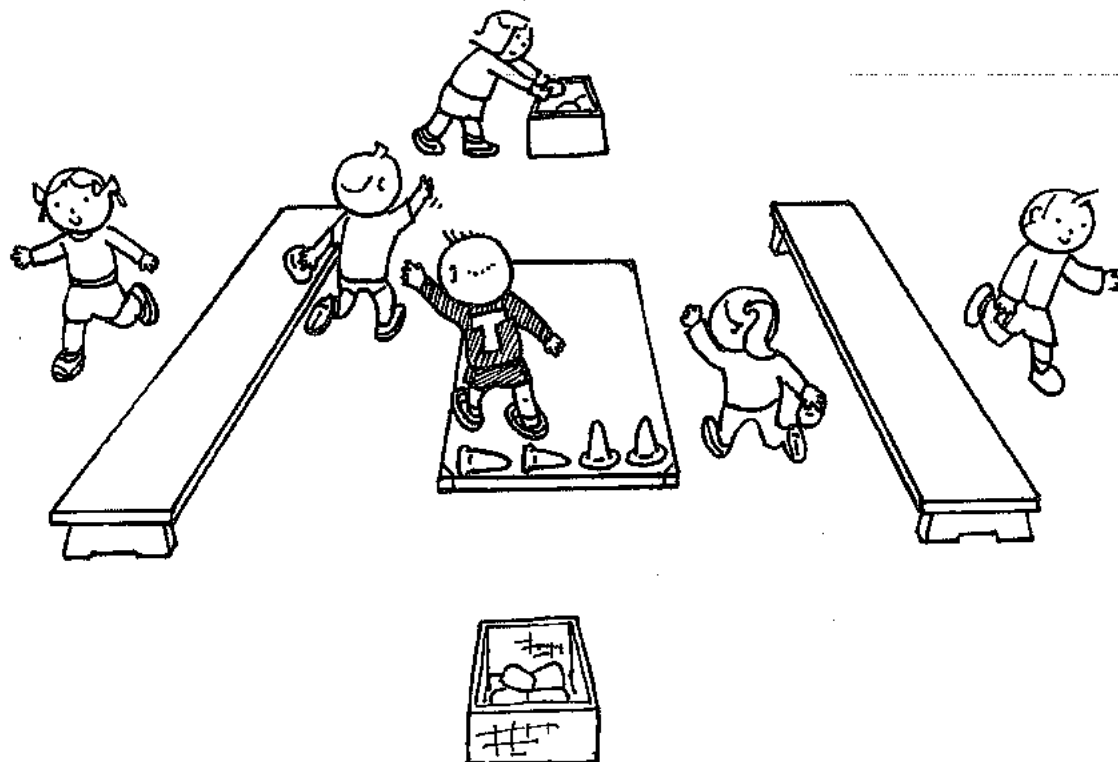
Regelingen

- Als de tikker iemand tikt, dan zet hij een pilon rechtop.
- Het spel stopt als er vier pilonnen rechtop staan of als er twaalf pittenzakjes zijn overgebracht. Dan kiest de tikker een nieuwe tikker uit.
- De zakjes worden teruggebracht en de nieuwe tikker legt de pilonnen om en begint het spel opnieuw.

Aanvullende opmerkingen

- Door een mat in het veld te leggen ontstaan er twee smalle gangetjes waardoor maar steeds één kind kan lopen. Hierdoor wordt het moment van starten een stuk moeilijker en lukt pas als voor iedere gang een kind probeert over te lopen.
- Ze moeten nu ook rekening houden met een medeloper en merken dan vanzelf dat als er één de tikker lokt de ander gemakkelijk kan overlopen.
- Het gebruik van pilonnen is een nieuwe mogelijkheid om het spel te beëindigen. Het spel wordt nu of door de lopers of door de tikker beëindigd. Hierdoor kan er ook een wedstrijd ontstaan tussen de tikker en de lopers, namelijk wie er het eerst klaar is.

4.3



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 4 meter

Groot materiaal:
1 klimraam

Verbindingsmateriaal:
1 ladder op 1.20 meter
1 glijplank op 1.40 meter
1 kast
2 matten

Overig:
2 pilonnen als startplaats
2 hoepels als eindpunten

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klim door de hindernissen heen van voren naar achteren en van achter naar voren.

Regelingen

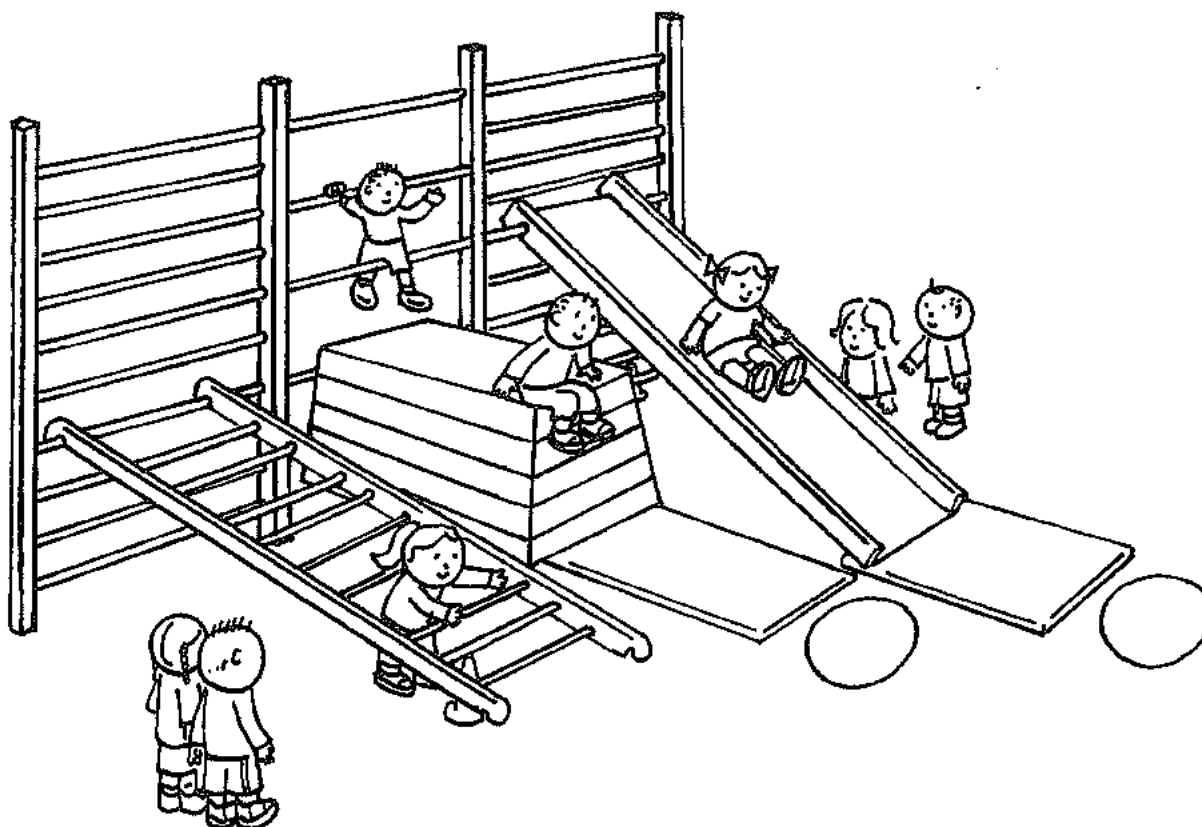
- De kinderen starten bij een pilon.
- Als no.1 door het eerste gat is, mag no.2 beginnen.
- Na de finish buiten de toestellen omlopen naar een pilon.
- Begin steeds bij de andere pilon.

Volgorde van uitleg

Natasja en Melvin geven een voorbeeld:

- Natasja begint bij de pilon achter de ladder, klimt door een gat heen omhoog over de ladder en eindigt bij de hoepel voor de kast.
- Melvin start bij de pilon achter het wandrek, neemt de glijbaan en finisht in de hoepel.

4.4



LOOPT HET KLIMMEN

Een kind durft niet van achter naar voren door de ladder te klimmen:

- Laat het kind eerst met de handen een sport vastpakken en daarna wat lager de voeten op een sport.
- Wijs het kind op de startpilon achter het wandrek.
- Vragen waar het kind wil beginnen en het vandaar begeleiden.

Een kind loopt over de glijplank omhoog, want het wil niet omlopen naar de pilon aan de achterkant:

- Wijzen op het gevaar van botsingen en valpartijen als er gelijktijdig een kind met veel vaart omlaag glijdt.
- Een verkeersbord neerzetten waarop staat aangegeven dat slingerapen hier niet omhoog kunnen lopen.



Een kind durft nergens omhoog te klimmen:

- De leerkracht laat het kind alleen een klein stukje omlaag glijden en zet het halverwege op de glijplank.
- Het kind mag bij een ander groepje meedoen.

Een kind blijft onder de ladder slingeren:

- Als de andere klimmers er geen last van hebben mag de aap blijven slingeren.
- De leerkracht houdt in de gaten of de slingeraap niet te moe wordt om de ladder nog goed vast te blijven houden. Na het slingeren de aap even laten uitrusten en bij de andere pilon laten beginnen.

LUKT HET KLIMMEN

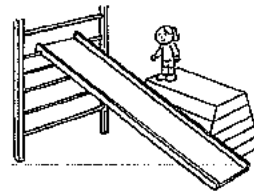
Een kind kan niet door het wandrek heen klimmen:



- Het kind alleen aan de voorkant van het wandrek laten klimmen naar opzij.
- De kast schuin zetten zodat het kind halverwege de ladder op de kast kan klimmen.
- Het kind mag onder de ladder door het eerste gat van het klimraam naar achteren stappen.

Een kind kan niet via de achterkant van het klimraam op de glijplank komen:

- Het kind moet eerst zijn hoofd door het wandrek steken en kan dan met zijn hoofd omlaag op zijn buik glijden.
- Een pilon aan de voorkant van het wandrek neerzetten. Van deze startplaats mag het kind omhoog klimmen. Eventueel helpen als het kind op de glijplank wil gaan zitten.
- Een kast naast de glijplank zetten, zodat het kind de ruimte heeft om van de kast op de glijplank te stappen.



Een kind kan niet van de kast op de mat of in de hoepel komen:

- Het kind achterwaarts met zijn buik naar de kast omlaag laten klimmen met zijn voeten in de gaten van de kast.
- Een stoeltje neerzetten als halte tussen kast en mat.

BETER LEREN KLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

Bij het klimmen door de hindernis heen vlot in de goede richting door te klimmen:

- Bij de schuine ladder vanaf de grond door het gat heen met het gezicht naar de ladder.
- Bij het wandrek eerst een hand en een been door het gat steken, dan draaien zodat de buik naar het wandrek is gericht en het kind meteen verder kan klimmen.
- Bij de glijplank eerst beide handen of beide benen op de glijplank neerzetten.

Op een hogere sport door de ladder te klimmen:

- Aan de achterkant van de ladder eerst een stukje omhoog en vandaar door een sport klimmen. Leg een mat onder de ladder als gebied waar ze mogen klimmen: niet voorbij de mat door een sport heen.

Door twee of meer sporten te klimmen al slingerend door het wandrek omhoog en omlaag:

- Als er een deel van het wandrek leeg is, het kind vanaf de grond laten beginnen.
- Zoveel mogelijk de buik naar het wandrek draaien om zonder stoppen door een aantal sporten te klimmen.

ANDERE OPSTELLINGEN

- **Ladder horizontaal laten lopen met behulp van klimraam, toren en kast.**

- Ladder halverwege door toren steken.

NB. Tussenraam in toren niet vergeten en dit laag bevestigen!

- Ladder zit vast tussen klimraam en kast op 1 meter hoogte.

- **Ladder horizontaal laten lopen met behulp van klimraam en 2 bokjes.**

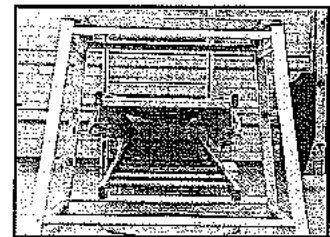
Vastzetten op 0.20 meter hoogte.

- **Tunnel maken.**

Plaats 2 banken parallel aan het klimraam op 0.50 meter van elkaar. Op de banken 2 matten in de lengte leggen.

- **Tunnel maken.**

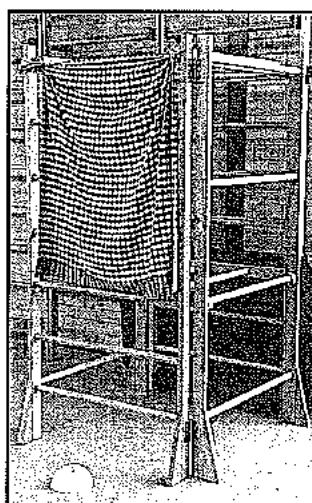
- Hang twee ladders boven elkaar tussen klimraam en combiframe en hang over de bovenste ladder een laken (of om beide ladders heen).



- **Uitzichtoren maken.**

Zet een toren voor het klimraam met een tussenraam op 1 meter. Een laken aan de voorkant van de toren vastmaken

dat omlaag hangt tot het tussenraam (dus 1 meter boven de grond) en een mat verticaal vastklemmen tussen klimraam en toren.



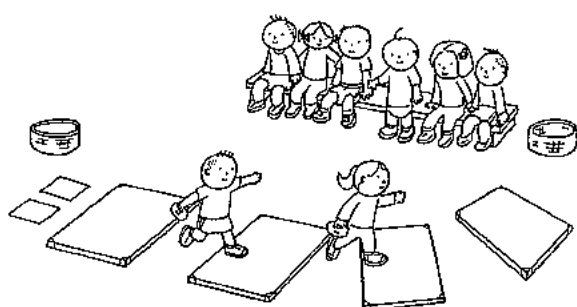
4.4



Bewegingscluster 5

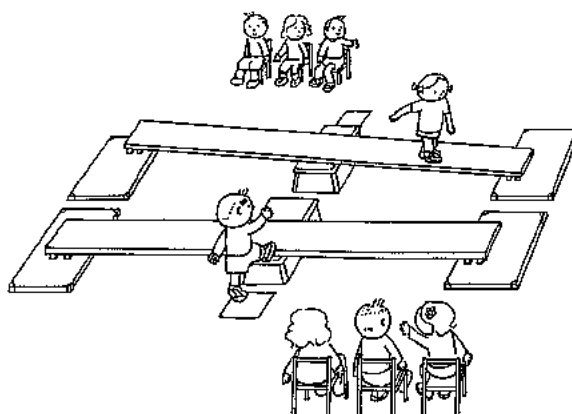
SLOOTJE SPRINGEN

5.1



DE WIP

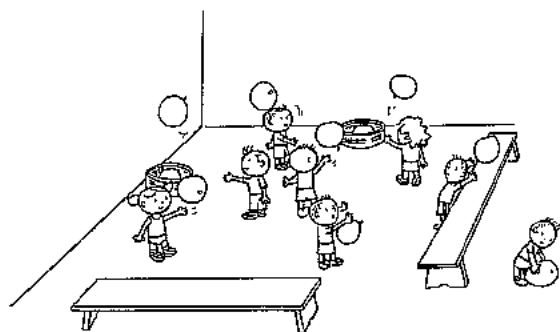
5.2



5

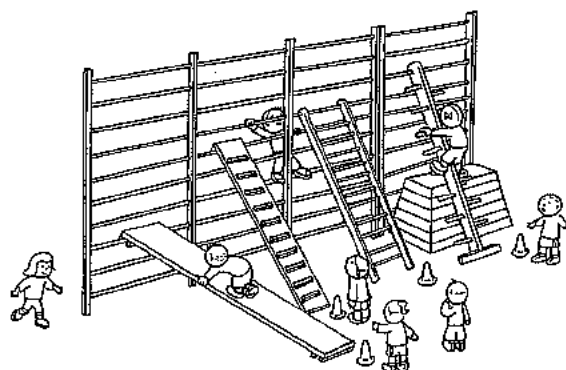
BALLON HOOGHOUDEN

5.3

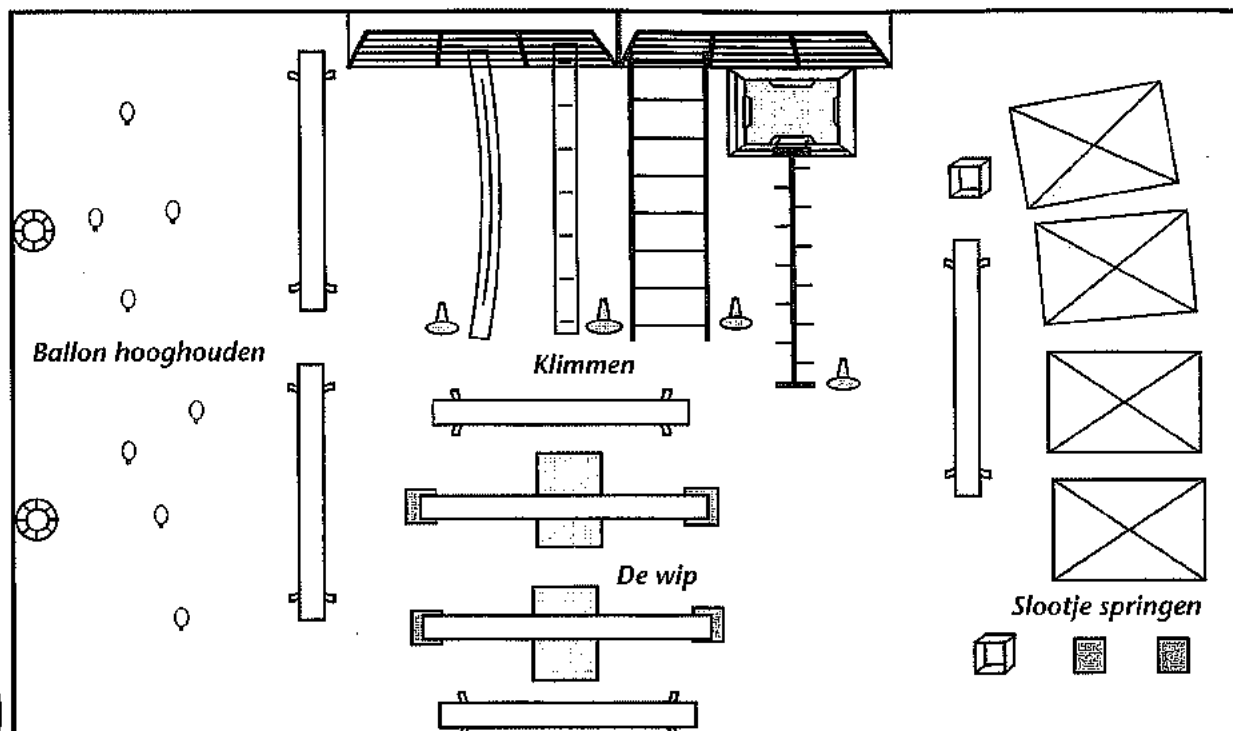


KLIMMEN OVER LADDERS

5.4



ZAALOPSTELLING



5

MATERIAALLIJSTEN

<i>Slootje springen</i>	<i>De wip</i>	<i>Ballon hooghouden</i>	<i>Klimmen</i>
4 matten	2 kastkoppen	10 ballonnen	1 klimraam
2 bakken	2 planken	2 manden	1 kleutertrapezoïde
24 pittenzakken	4 tapijttegels	2 reserveballonnen	1 zwiepplank
2 tapijttegels	2 banken	2 banken	1 kippenladder
1 wachtbank			1 ladder
			1 om-en-om-ladder
			4 pilonnen

ALGEMEEN

Cluster 5 bestaat uit:

- *de wip;*
- *ballon hooghouden;*
- *slootje springen;*
- *klimmen over ladders.*

De wip is een balanceeractiviteit, waarbij de kinderen over een wip lopen.

Vooraf instromers willen bij deze opstelling liever echt wippen in plaats van balanceren.

Bij de introductie moet de leerkracht elk kind helpen en de veiligheidsregels duidelijk uitleggen.

Ballon hooghouden is een jongleeractiviteit. Het is een eenvoudige, maar boeiende activiteit die

de kinderen vrij lang volhouden. Kinderen vinden het spannend om herhaald ergens tegen aan te slaan, mede omdat op verschillende wijzen gespeeld kan worden met de ballon.

De introductie kan in alle organisatievormen, maar dertig ballonnen opblazen is wel veel werk.

Slootje springen is voor goede en zwakke springers boeiend als de matten in een waaivorm worden neergelegd.

De introductie kan in een klassikale en vrije les.

Bij het *klimmen over ladders* worden materialen gebruikt met verschillende grijp- en steunvlakken.

KLASSIKALE LESSEN

De wip.

Het balanceren over de wip laten zien in een kring opstelling (bijvoorbeeld in de klas) om de gevaren en de regelingen duidelijk te maken.

De leerkracht legt hierbij de nadruk op het gevaar van rennen over de wip. Met name na het omkeerpunt is er aanleiding tot rennen, dus wanneer de plank omlaag is.

Door in het midden van de wip op en af te stappen is er minder aanleiding tot rennen.

In de klassikale les kan er goed op gewezen worden, dat de wachter niet aan de wip mag komen. De leerkracht laat zien hoe een medeleerling kan hulpverlenen: door naast de wip mee te lopen en een hand aan te bieden als steun.

Ballon hooghouden.

Dit spel kan tegelijk in vier kleine groepen aangeboden worden. De les wordt overzichtelijker als er bijvoorbeeld vier afgebakende gebieden worden gemaakt. De leerkracht laat zien hoe je een ballon in de lucht kunt houden. Tevens laat zij zien wat je moet doen als de ballon uit het afgezette gebied gaat.

Het nadeel van een klassikale les is het aantal ballonnen dat opgeblazen moet worden.

In plaats van vier gebieden met ballonnen kan ook gekozen worden voor een veldje stuiten met ballen, een veldje werpen en vangen met pittenzakken en twee veldjes met ballonnen.

Slootje springen.

Deze activiteit kan met de hele klas tegelijk gedaan worden als er bijvoorbeeld drie tot vier springbanen opgesteld worden.

Naast de beschreven springbaan van matten, kunnen er ook drie slootjes gemaakt worden met touwtjes of planken.

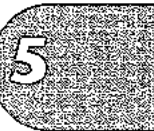
Een andere suggestie is het springen van hoepel naar hoepel (schotsje springen).

De leerkracht laat de bedoeling van het slootje springen zien en de regel wanneer de volgende mag.

De regel van het meenemen van een pittenzakje zorgt ervoor, dat de kinderen na drie keer springen even uitrusten.

Het verloop kan vrij snel gaan waardoor iedereen vaak kan springen. De klas kan in groepjes verdeeld worden.

Er kan ook zonder regels gewerkt worden door bijvoorbeeld in een stroomvorm te werken waarbij kinderen alle springbanen doen of ze mogen zelf kiezen bij welke springbaan ze gaan springen.



VRIJE LESSEN

Alle activiteiten zijn geschikt voor een vrije les. Het **ballon hooghouden** moet wel afgebakend worden, afhankelijk van het aantal kinderen moet het veld eventueel vergroot worden. De kinderen zullen op allerlei manieren proberen de ballon hoog te houden, bijvoorbeeld met de voet of het hoofd of een vinger. Ze kunnen met elkaar over gaan spelen. De leerkracht kan ook een tafeltennisbatje of badmintonracket geven om daar de ballon mee hoog te houden.

Wanneer **de wip** als balanceeractiviteit wordt aangeboden dan moeten de kinderen goed weten dat er maar één kind tegelijk op de wip mag.

Om dit te verduidelijken kan de balanceerder een 'doorgeefring' (toegangskaartje) meenemen en deze doorgeven aan het wachtende kind. Naast de balanceerwip kan ook een tweede wip gezet worden waarmee de kinderen echt mogen 'wip-wappen'.

Bij het **slootje springen** kunnen de kinderen veilig vrij springen. Wanneer er teveel kinderen tegelijk willen meedoen kan hier ook met een doorgeeflintje gewerkt worden.

Slootje springen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
7 bij 3 meter

Materiaal:
4 matten (waarvan de laatste twee in een waaiervorm)
1 bak met pittenzakken
1 bak voor de gevonden schatten
24 pittenzakken als schatten (als startmoment)
2 tapijttegels als startplaats

Overig:
1 wachtplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

- Spring van mat (eiland) naar mat over de sloten.

Regelingen

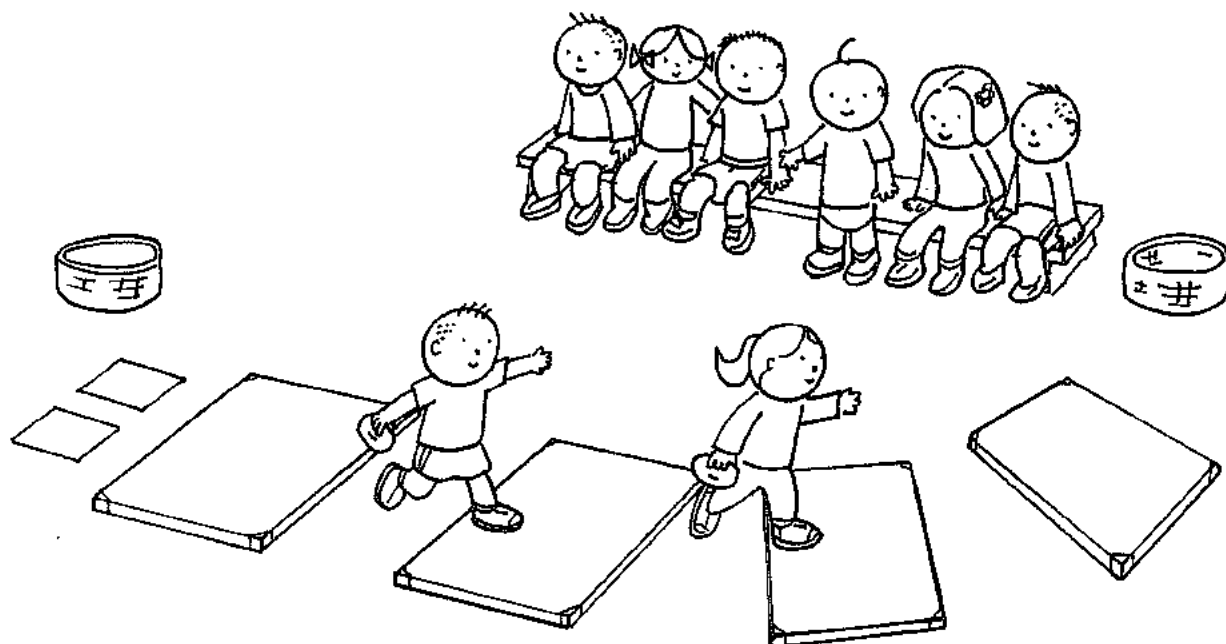
- Elk kind neemt een schat mee.
- Het volgende tweetal start als de schat in de mand ligt.
- Achter de wachtrij aansluiten.

Volgorde van uitleg

De leerkracht geeft samen met Halil en twee andere kinderen een voorbeeld:

- Als de bak leeg is, stoppen, ophalen en opnieuw starten.

5.1



Slootje springen

LOOPT HET SLOOTJE SPRINGEN

Het kind durft niet over de sloot:



Een tweetal start te vroeg:

- De leerkracht vraagt of het kind samen met hem wil springen.
- Tegel in de sloot leggen om op te stappen.
- Het kind mag door de sloot lopen.
- Het kind mag gaan kijken.
- Het kind mag met een ander groepje meedoen.

- De regel herhalen.
- Twee bellen bij de verzamelbak neerzetten.
- Een ander wisselsysteem invoeren, bijvoorbeeld met twee wisselringen (de manden weghalen).

Het kind loopt terug over de matten:

- Touwen neerleggen die de wegen aangeven om terug te lopen of tapijttegels.
- Een straat van banken/pilonnen maken waar ze doorheen moeten op de terugweg.

Het kind rent door de sloot:

- De matten verder uit elkaar leggen.

Eén van de twee komt eerder aan, waardoor het wisselen onduidelijk wordt:

- De springers moeten op elkaar wachten en tegelijkertijd het pittezakje in de mand leggen.

LUKT HET SLOOTJE SPRINGEN

Het kind haalt de mat niet:

- Voetafdrukken tekenen op de mat met krijt.
- Aangeven dat het kind dichterbij de rand van de mat moet afzetten.
- Een tapijttegel neerleggen als stapsteen in de sloot.
- De sloot smaller maken door de matten dichterbij elkaar te zetten.

Het kind zet met twee voeten af waardoor de mat niet gehaald wordt:

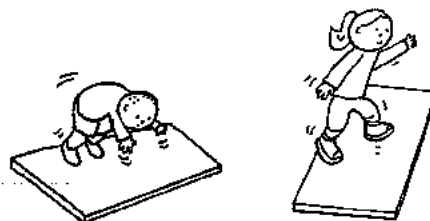


Het kind rent door de sloot:

- Het accent leggen op 'droge voeten halen' en attenderen op de buitenkant van de matten (een bredere sloot).
- De matten verder uit elkaar leggen.

Het kind valt op de mat bij de landing:

- Niet laten landen op twee voeten maar op één voet.



- Minder vaart maken aan het begin.

BETER LEREN SPRINGEN

De springer wordt beter door:

In een gelijkmatig ritme over de sloten te springen:

- Een voorbeeld geven.
- Het looptempo verbaal ondersteunen, bijvoorbeeld met het twee-tellen-ritme.

Over een grotere afstand te springen:

- De matten verder uit elkaar leggen.

Samen in hetzelfde ritme te springen:

- Zie: vervolgsituatie.

Met meer vaart te springen:

- Feller aanlopen.

Over elke slootbreedte te springen:

- De tweetallen wisselen van starttegel.
- Vragen wie er zowel over de brede als over de smalle sloot kan springen.
- Meer starttegels plaatsen.

ANDERE OPSTELLINGEN

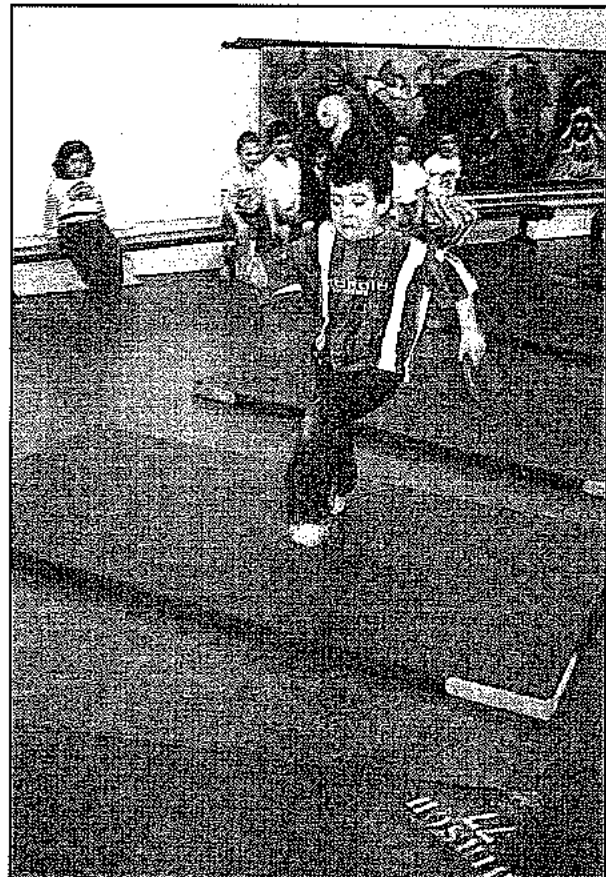
- **Vier tot zes matten.**

De matten langs de muur leggen zodat je een langere baan krijgt waardoor er meer continuïteit in zit.

- **Springtouwjes, dozen, omgekeerde banken.**

Wanneer er niet voldoende matten zijn, kun je ook springtouwjes, dozen of omgekeerde banken gebruiken om overheen te springen.

5-1



Samen slootje springen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

4 tweetallen

Veld:

7 bij 4 meter

Materiaal:

4 matten in een baan schuin t.o.v. elkaar (waaivorm)

2 tapijttegels als beginpunten

2 manden voor de pittenzakken

24 pittenzakken

Overig:

1 bank als wachtplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Spring samen en gelijk van mat naar mat.

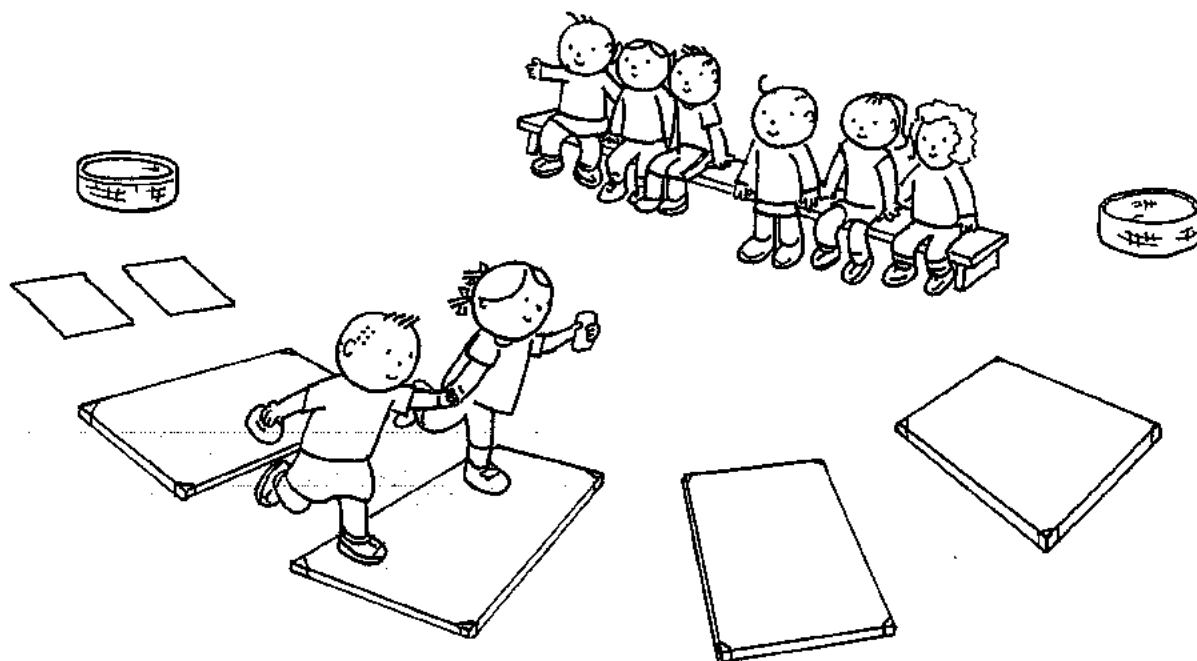
Regelingen

- Elk kind neemt een schat mee.
- Het volgende tweetal start als de schat in de mand ligt.
- Achter de wachtrij aansluiten.

Aanvullende opmerkingen

- De kinderen vinden het leuk als de tweetallen nogal eens wisselen.
- Letten op het twee-tellen-ritme.

5.1



De wip

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 groepen van 4 kinderen

Veld:

4 bij 4 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

1 kastkop als steunvlak op een hoogte maximaal 0.20 meter

1 plank als wip op de kastkop

2 tapijttegels onder de uiteinden van de plank

1 tapijttegel als start en eindpunt

Overig:

1 wachtplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

- Balanceer heen en weer over de wip naar beide uiteinden zonder ervan af te stappen.

Regelingen

- De kinderen stappen in het midden van de plank op en af.
- Wanneer de wip leeg is, kan het volgende kind starten.
- Kinderen mogen niet op de matten komen, omdat de plank kan wegschuiven of terugklappen.

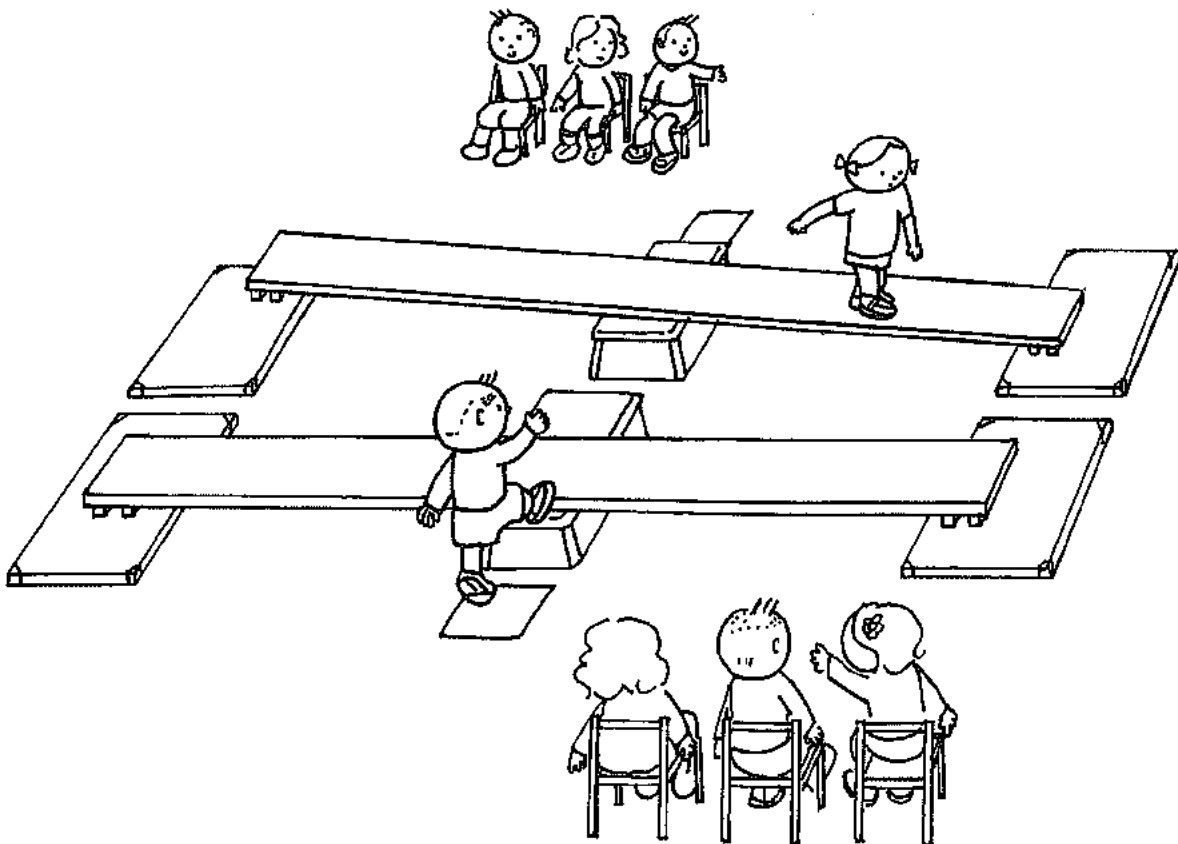
Volgorde van uitleg

De leerkracht loopt mee met Don die het voorbeeld geeft:

- Don staat klaar op de tapijttegel.
- Hij stapt op de kast en van daar op het midden van de plank.
- Hij loopt omlaag, draait op de plank om. Daarna loopt hij naar het andere uiteinde en draait weer om. In het midden stapt hij af.

Let op! Kinderen mogen niet rennen over de wip.

5.2



LOOPT DE WIP

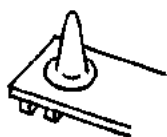
Een kind durft niet te balanceren:

- De leerkracht geeft het kind een hand.
- Een vriendje/vriendin geeft het kind een hand.
- De leerkracht kantelt de plank naar beneden.
- Het kind mag op een bank balanceren.
- Het kind mag gaan kijken.

De kinderen wachten niet op de wachtplaats:

- De regel nog eens uitleggen.
- Een wisselring gebruiken, die ze door moeten geven.

De kinderen gaan rennen:

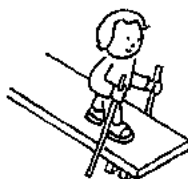


De kinderen houden zich niet meer aan de opdracht:

- Laat de groepjes van wip wisselen als er twee verschillende planken zijn.
- Geef na drie keer nieuwe opdrachten mee, bijvoorbeeld een stukje achteruit balanceren.

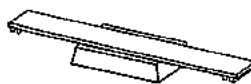
LUKT DE WIP

Het kind valt vaak:



- Een ander kind een hand laten geven of zelf meelopen.
- Eén of twee stokken meenemen.

Het kind blijft het eng vinden:



- Het kind mag een vriendje vragen om te helpen.
- Alleen naar het uiteinde of tot het midden en er weer afstappen.
- Een breder kantelpunt.
- Lager kantelpunt.

Het kind valt bij omdraaien:

De helper loopt niet gelijk op:

- Het kind eerst laten afstappen.
- De leerkracht geeft een voorbeeld.
- De leerkracht zegt: 'blijf naar de voeten kijken en loop niet zo snel als de balancerder'.

BETER LEREN BALANCEREN

De balanceerder wordt beter door:

Zonder balansverstoring in hetzelfde tempo te lopen:

- Een voorbeeld laten geven door een kind dat het goed kan.

Over een smaller vlak te balanceren:

- Een balanceerbalkje, een omgekeerde bank met een evenwichtslat.

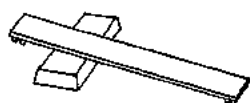
Onderweg iets mee te nemen:

- Een dienblad met bekertjes, een bal op een pilon.

Op andere manieren te lopen:

- Een rondje maken op de plank, bukken of op de tenen lopen.
- Een kind vragen of het achteruit kan lopen.

Het kantelmoment te veranderen:



- Een hogere kast gebruiken als steunvlak.
- Het kantelpunt veranderen, dus niet meer in het midden.

Samen te balanceren:

- Twee kinderen balanceren tegelijk achter elkaar (zie vervolgsituatie).

ANDERE OPSTELLINGEN

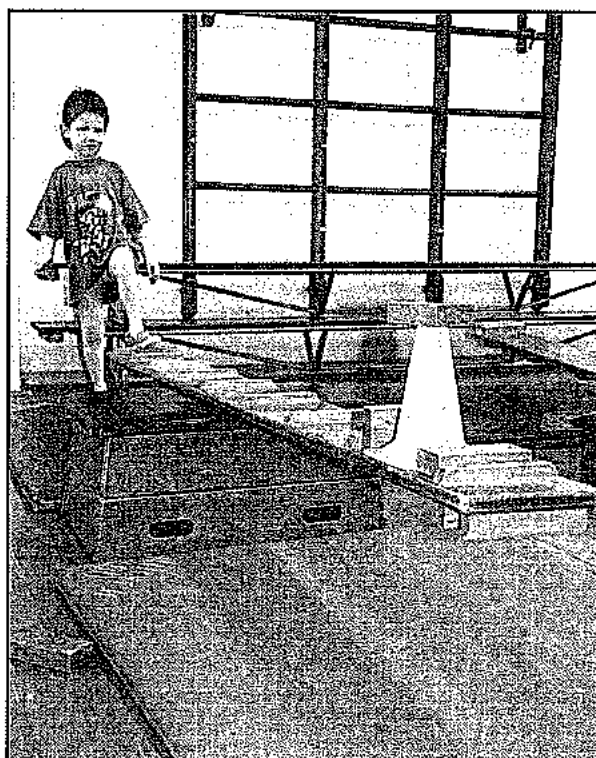
- In plaats van een kastkop een bank gebruiken.

Wel is het verstandig om op de bank een slappe mat of een handdoek te leggen om het beschadigen te voorkomen.

- Het kantelvlak veranderen:

- Een kastkop met een mat;
- Een bank met een mat erop;
- Een kantelblokje.

5.2



Samen de wip in balans houden

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

4 kinderen:

2 balanceerders en 2 helpers

Veld:

3 bij 2 meter

Materiaal:

1 kastkop als steunvlak

1 plank als wip

2 matten onder de uiteinden van de plank

2 pilonnen als eindpunt

1 tapijttegel als opstapplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Loop allebei gelijktijdig achteruit tot de pilon en zorg ervoor dat de plank de mat niet raakt.

Regelingen

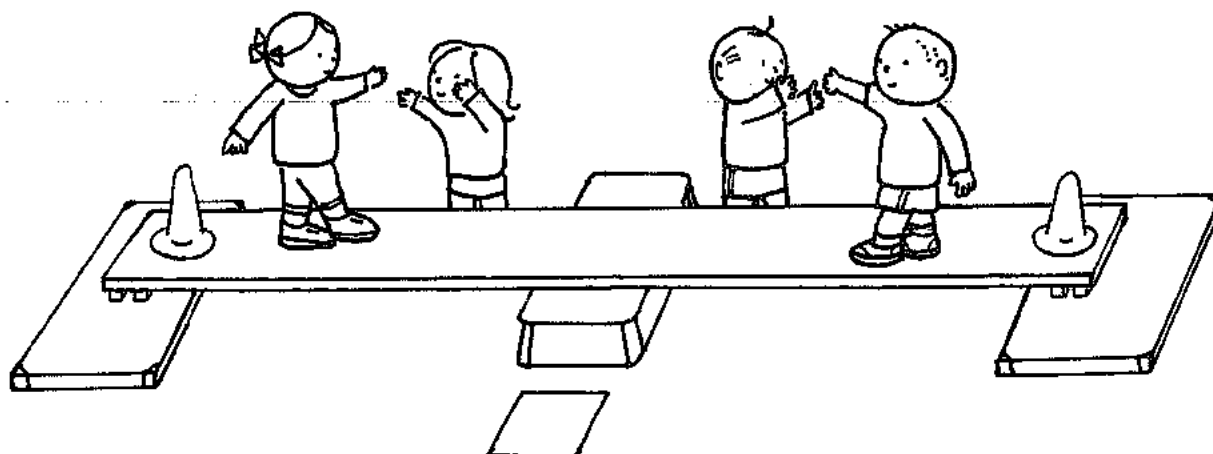
- Beide kinderen stappen in het midden erop met de gezichten naar elkaar toe.
- Twee helpers lopen op de grond mee.

Aanvullende opmerkingen

Let op eventueel gevaar:

- Wanneer de één valt kan de ander ook ten val komen.
- Niet eraf springen, maar erop blijven en steun zoeken.
- Als de matten op zijn: tapijttegels of een dikke handdoek gebruiken.

5.2



Een ballon hooghouden

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
8 bij 4 meter

Materiaal:
10 ballonnen die niet te hard zijn
opgeblazen
2 manden om de ballonnen in te
doen
2 reserveballonnen in de broek-
zak (van de leerkracht)

Overig:
2 banken als afscheiding

STARTSITUATIE

Activiteit

- Elk kind probeert zijn eigen ballon in de lucht te houden.

Regelingen

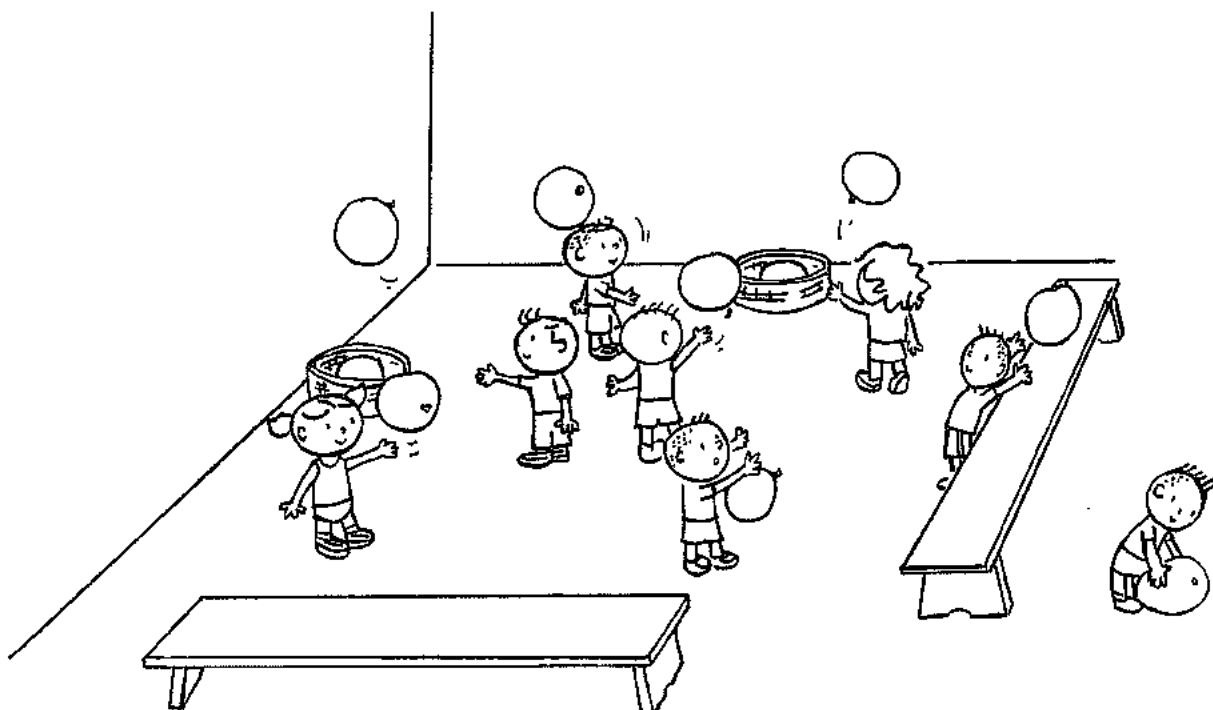
- Wanneer de ballon uit het afgezette deel gaat, deze weer halen en in het vak weer verder gaan.

Volgorde van uitleg

De leerkracht geeft een voorbeeld:

- Zij tikt de ballon een paar keer omhoog.
- Zij slaat de ballon uit het vak en laat zien wat je moet doen (regelingen).

5.3



Een ballon hooghouden

LOOPT HET BALLON HOOGHOUDEN

Het kind is bang voor het knappen van de ballon:

- Een reuze ballon die niet te hard opgeblazen is.
- Een ballon in een speciaal hoesje stoppen.
- Het kind mag met de ballon gaan zitten.
- Samen met de leerkracht met de ballon spelen.

De kinderen botsen tegen elkaar:



- Twee vakken maken met pilonnen. In elk vak vier kinderen.
- Een tapijttegel geven waar ze niet vanaf mogen.
- Minder kinderen in het vak (een wisselsysteem).

5.3

De kinderen pakken van elkaar de ballon en dat leidt tot ruzie:

- Er op attenderen dat ieder een eigen ballon heeft.
- Voor verschillende ballonnen zorgen.

Het kind verlaat het speelveld en blijft doorgaan:

- De leerkracht zegt dat het kind moet stoppen en terug moet gaan naar zijn veld.

LUKT HET BALLON HOOGHOUDEN

Het kind tikt de ballon steeds te ver weg:

- Tegen de muur slaan.
- Zachter slaan.
- Het kind op een tapijttegel laten staan.

Het kind volgt de ballon niet meer wanneer deze boven het hoofd is:

- Het kind kan beter de ballon zachter tikken zodat deze voor het gezicht blijft (en dan langzamerhand steeds hoger).

Het kind tikt steeds mis:

- Het kind moet dan onder de ballon gaan staan.
- Dichterbij gaan staan.
- Voor de borst slaan.
- Een grotere opgeblazen ballon gebruiken.
- Met twee handen slaan.

Het kind slaat de ballon van zich af:



- Uitleggen dat het de hand moet gebruiken als schep.
- De andere hand gebruiken om terug te slaan.

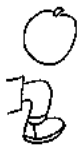
BETER LEREN HOOGHOUDEN

De hooghouder wordt beter door:

De ballon in een rustig tempo te tikken:

- Het kind moet op een tapijttegels staan.
- Het kind laten tellen.
- De ballon pas raken wanneer deze op heuphoogte of lager is.

Andere lichaamsdelen te gebruiken:

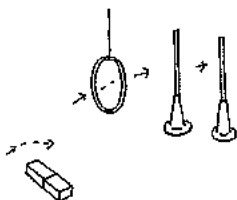


- Met een coach die opdrachten geeft.
- Met het hoofd, de knieën, de voet, de vinger of de neus.

Met een moeilijker ballon te jongleren:

- De ballon zachter opblazen.
- Een hoesje om de ballon doen.
- De ballon vullen met confetti.
- Een strandbal gebruiken.

Al lopend te verplaatsen met de ballon:



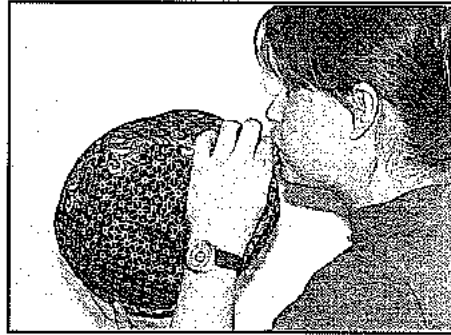
- Een circuit maken, bijvoorbeeld ergens overheen stappen en dan de ballon door een hoepel tikken.

Samen hoog te houden:

- Met tweetallen om de beurt tikken.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Een speciaal hoesje om de ballon doen.



- Een racket gebruiken.

- Een pittenzakje gebruiken.

Ballon-tennis

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 4 meter

Materiaal:
8 ballonnen (een ballon met een halve knoop zodat je ze vaker kunt gebruiken)
2 reserveballonnen in de broekzak (van de leerkracht)
8 tafeltennisbatjes
8 tapijttegels

Overig:
2 banken als afscheiding

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Elk kind probeert zijn eigen ballon, met een tafeltennisbatje, in de lucht te houden.

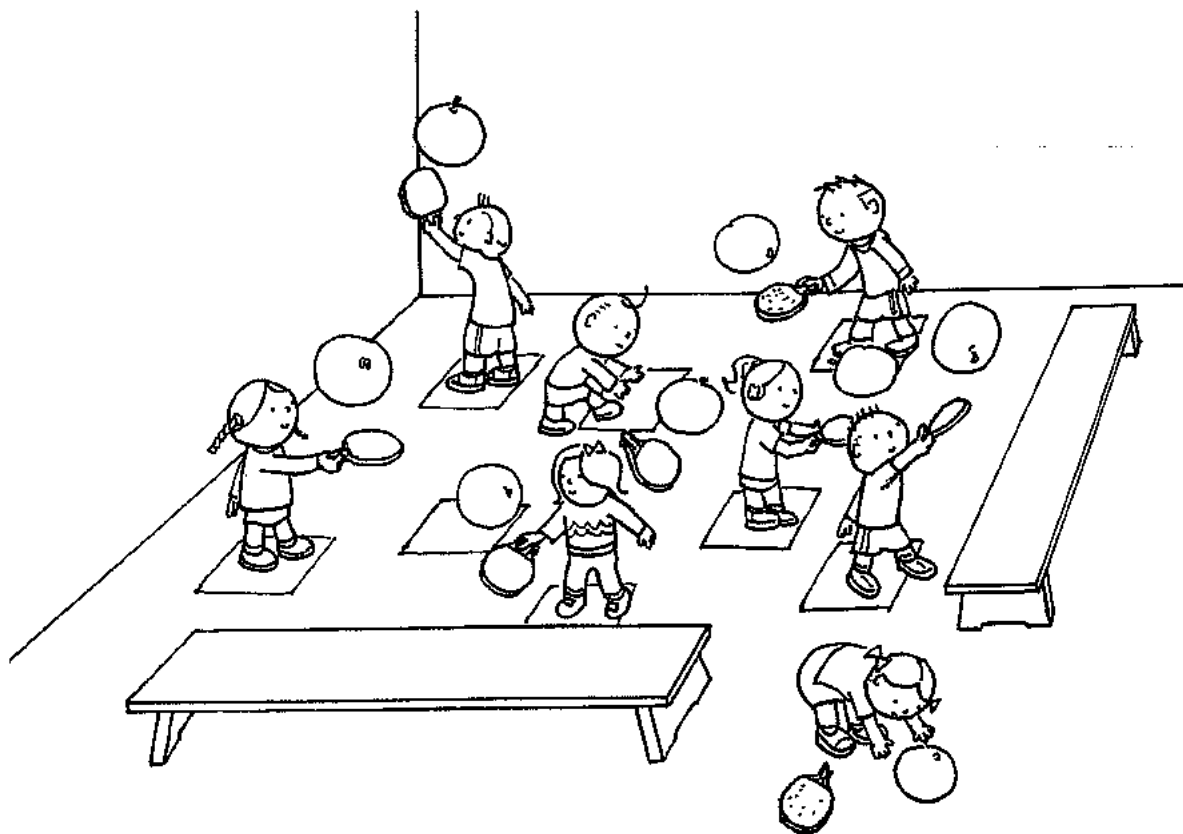
Regelingen

- Wanneer je de tegel verlaat moet je stoppen, de ballon pakken en opnieuw beginnen.

Aanvullende opmerkingen

- Samen over tennissen.
- Het voordeel van een tafeltennisbat is, dat het licht en klein is.
- Een alternatief is een plastic beachballplankje; het liefst geen materiaal met een lange steel.

5.3



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 5 meter

Groot materiaal:
1 klimraam

Verbindingsmateriaal:
1 zwiepplank op 0.60 m. hoogte
1 kippenladder op 1.30 m. hoogte
1 brede ladder op 1.60 m. hoogte
1 om-en-om ladder op 1.70 m. hoogte

Overig:
4 pilonnen als startplaatsen
1 kast als afstapplaats bij de om-en-om-ladder

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klim met handen en voeten naar het klimraam kruip daarna door het klimraam en klim via de achterkant naar beneden.

Regelingen

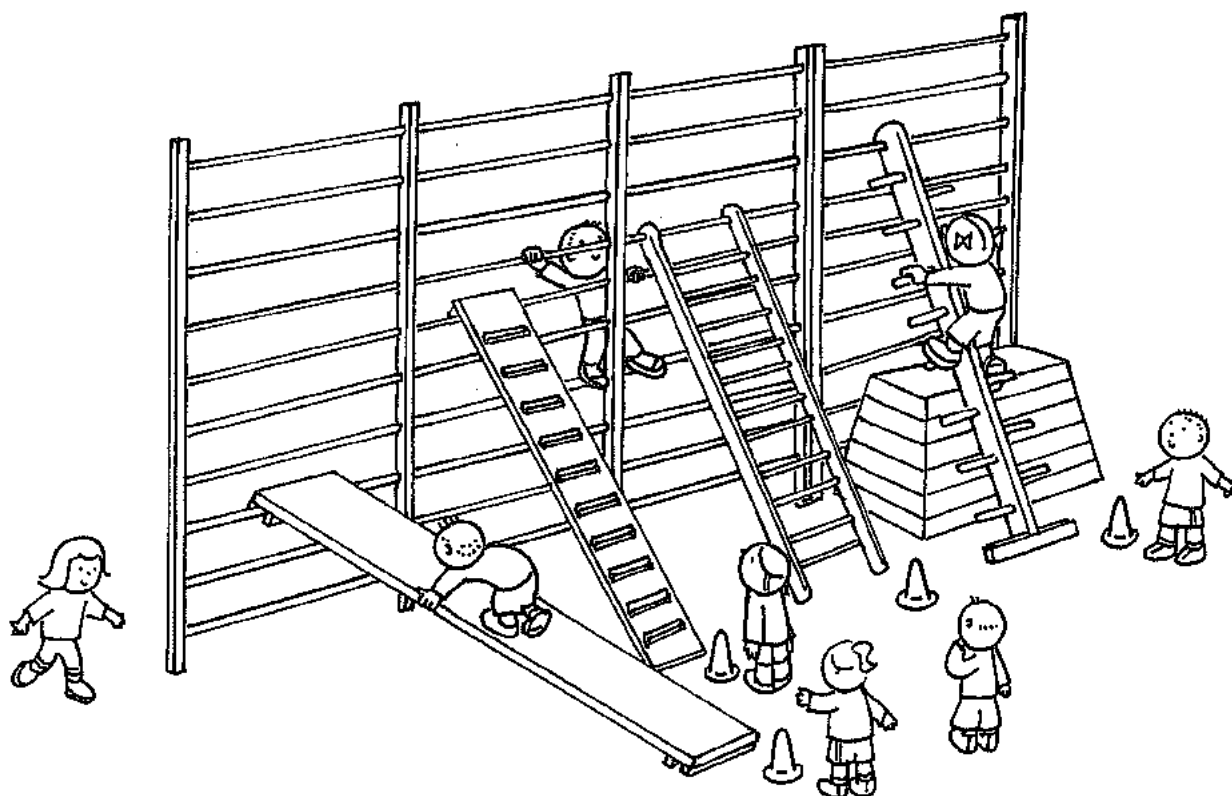
- De kinderen starten bij een pilon.
- Ze kiezen zelf bij welke pilon ze starten.
- Ze wachten bij de pilon tot de ander boven is.

Volgorde van uitleg:

Sabine en Ivo geven een voorbeeld:

- Sabine en Ivo beginnen bij dezelfde startpilon.
- Sabine klimt omhoog en Ivo wacht.
- Ivo begint als Sabine in het klimraam is.
- Leerkracht zegt dat ze alle ladders een keer moeten proberen.

5.4



LOOPT HET KLIMMEN

Een kind durft niet:

- Kind wijzen op de andere ladder of plank.
- Meelopen met het kind langs de eenvoudige route.

Een kind blijft midden op een toestel zitten:



- Wanneer er geen angst bij het kind is en geen grote hinder voor anderen ontstaat, kan het kind daar even blijven zitten.
- Het kind mag ook weer terug klimmen naar beneden, in plaats van doorklimmen naar boven.

Het wachten duurt te lang:

5.4

- Een extra ladder of bank erbij plaatsen.
- Vragen of ze zonder stoppen kunnen doorklimmen.
- De volgende mag al starten als de ander halverwege is.
- De kinderen hoeven niet door het wandrek te kruipen, maar klimmen bij het klimraam direct naar beneden.

Bij een ladder staan veel kinderen te wachten:

- Regel dat alle kinderen drie keer alle ladders moeten beklimmen
- Vier groepjes maken en deze na enige tijd laten wisselen.

Kinderen lopen over de hindernis:



- Het klimparcours is te eenvoudig. Ze hebben de handen niet nodig. Het wordt gevaarlijk als de kinderen te snel gaan lopen.
- Gebruik van handen verplichten.
- De ladders hoger ophangen, zodat het weer spannend wordt.

LUKT HET KLIMMEN

Een kind komt niet boven:

- Het toestel verlagen. Hulpverleners door het kind bij de heupen te steunen.
- Laat het kind eerst een tijdje bij de eenvoudigste ladder oefenen.
- Laat het kind met het gezicht naar het toestel klimmen.

Een kind doet erg lang over de overstap:



- Probeer zover mogelijk door te klimmen.
- Maak gebruik van de kast als afstapplaats.
- Ondersteun de overstap.

Het kind kiest voortdurend voor dezelfde (te) eenvoudige ladder:

- Begeleid het kind bij een moeilijke ladder.
- Tweetallen maken die elkaar moeten volgen.
- Verhoog de eenvoudige ladder, zodat de andere ladders makkelijker lijken.

BETER LEREN KLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

- Alleen de handen en voeten te gebruiken:**
 - Vraag of ze het ook zonder zitten of kruipen kunnen.
 - Vraag of ze iets sneller durven te klimmen.
- In een doorgaand tempo de route te klimmen:**
 - Vraag of ze zonder stoppen de route afleggen.
 - 3 keer achter elkaar dezelfde ladder nemen.
- Over hogere ladders te klimmen:**
 - De ladders hoger in het klimraam hangen.
 - Beide kanten van de ladder verhogen door de ladder op een kast te leggen en hoger in het klimraam te hangen.
- Naar boven en naar beneden te klimmen:**
 - De route veranderen. Van boven naar beneden klimmen is moeilijker.

ANDERE OPSTELLINGEN

- **Een bank.**
Een bank gebruiken om naar boven te klimmen.

- **Een glijplank.**
Een glijplank gebruiken om naar boven te klimmen.



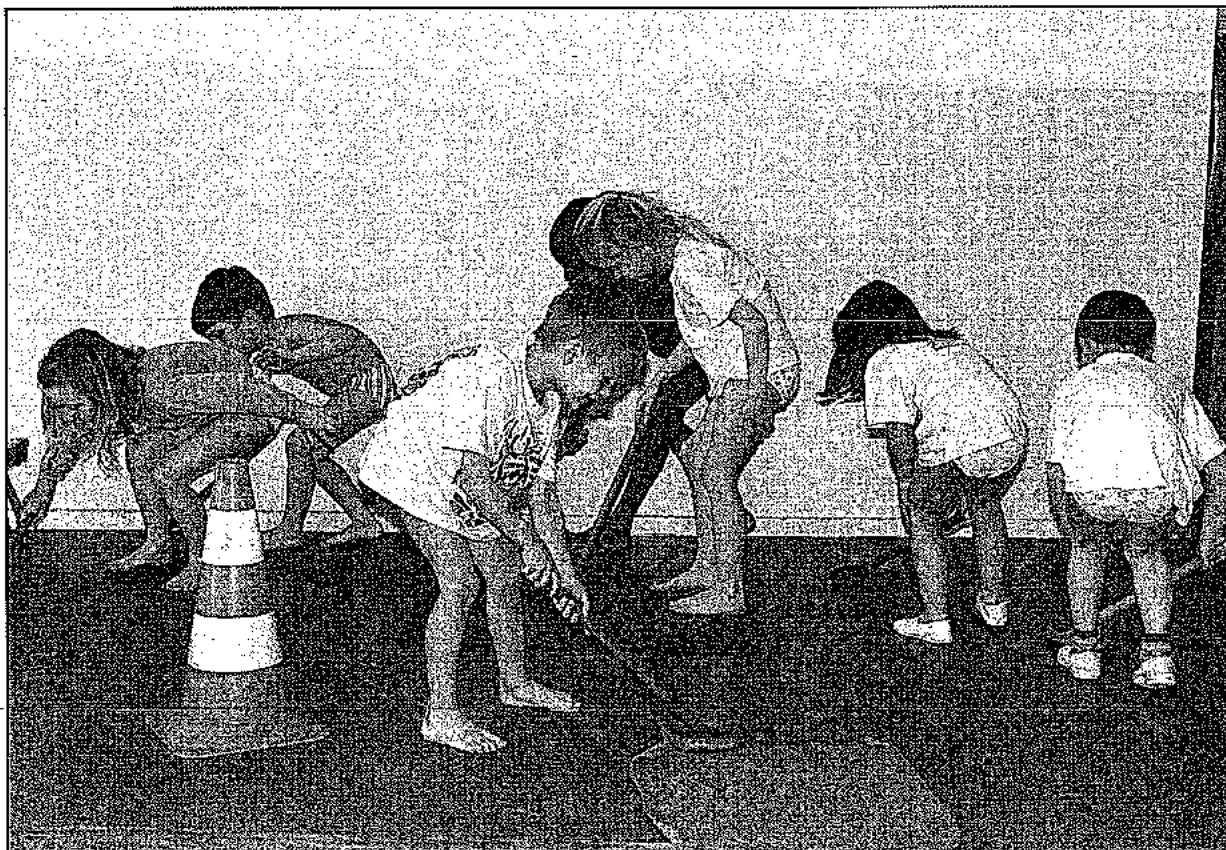
5.4

- **Andere opstelling.**
Een andere opstelling van de materialen maken, zodat er een klimparcours ontstaat waarbij de kinderen naar boven en weer naar beneden kunnen klimmen.

- **Vrije klimroute.**
De kinderen mogen zelf een route bepalen. Hierdoor moeten ze tijdens het klimmen beter op elkaar letten en afspreken wie aan de beurt is om naar boven of naar beneden te klimmen.

- **Twee ladders boven elkaar.**
Twee ladders boven elkaar tussen klimraam en toren. Eén ladder hangt op 0.50 m. hoogte en de ander op ongeveer 1.30 m. hoogte. De kinderen lopen op de onderste ladder en houden met de handen de bovenste ladder vast.

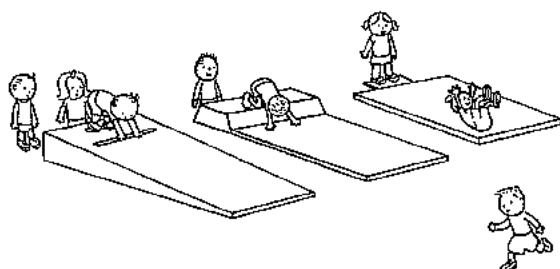
- **Een keukentrap.**
Een echte keukentrap gebruiken is gevaarlijk! Eventueel ergens aan vast binden, zodat deze niet om kan vallen.



Bewegingscluster 6

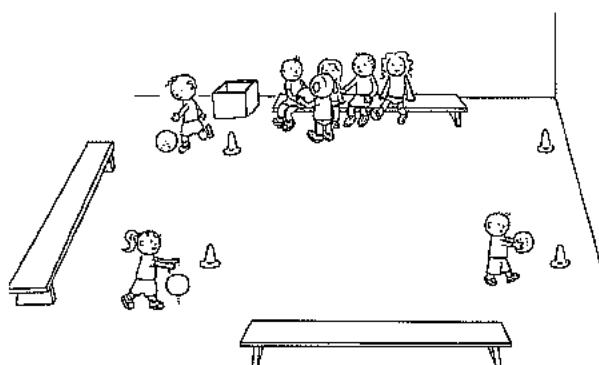
KOPROLLEN

6.1



BALTRANSPORT

6.2



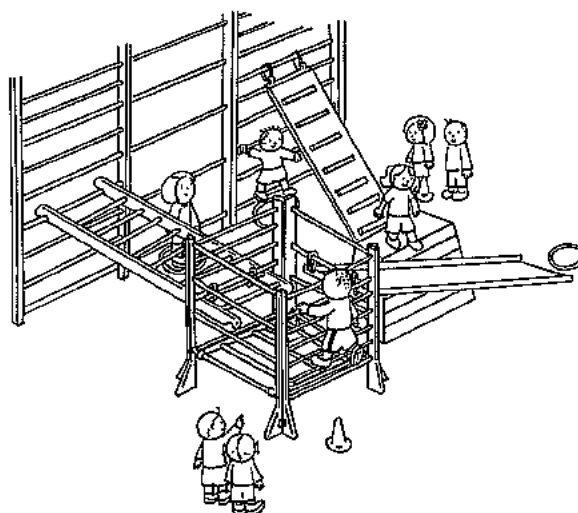
BOOMPJE VERWISSELEN

6.3



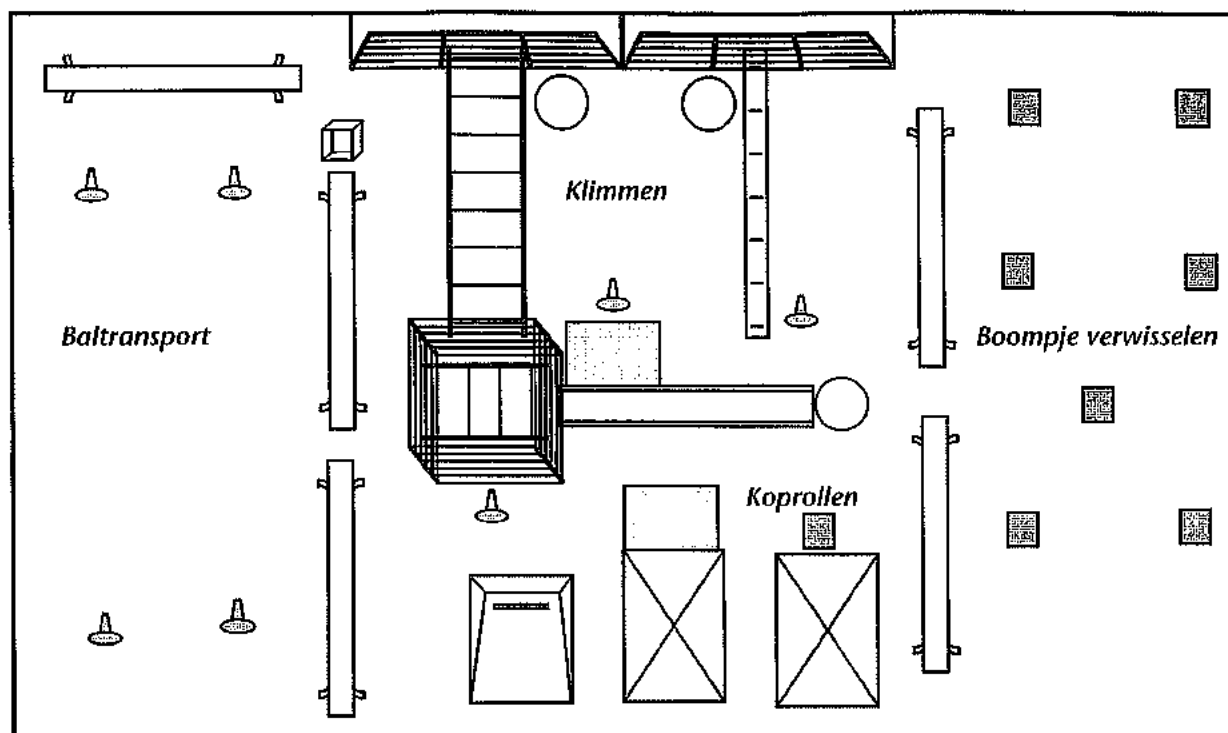
KLIMMEN OVER DE WIEBELBRUG

6.4



6

ZAALOPSTELLING



6

MATERIAALLIJSTEN

Koprollen

1. schuine rolmat
1 stukje tape
1 kastkop
2 matten
1 tapijttegel

Baltransport

4 pilonnen
4 ballen
2 banken
1 bak
1 wachtbank

Boompje verwisselen

7. tapijttegels
2 banken

Klimmen

1 klimraam
1 klimtoren
1 tussenraam
1 ladder
1 kippenladder
1 glijplank
1 kast
6 touwtjes
3 pilonnen
3 hoepels

ALGEMEEN

Cluster 6 bestaat uit:

- *koprollen;*
- *boompje verwisselen;*
- *baltransport;*
- *klimmen over de wiebelbrug.*

Het *koprollen* is een springactiviteit, maar voor kinderen die het moeten leren is het vooral een probleem om 'over de kop' te durven gaan.

De introductie kan goed in een vrije les.

Voor instromers is koprollen soms nog te eng.

Boompje verwisselen is een soort tikspel, waarbij de tikker een zoeker is, die een lege 'boom' zoekt.

De introductie kan goed in een klassikale les.

Het spel kan ook buiten gespeeld worden.

Instromers vinden het spel moeilijk te begrijpen.

Baltransport is een jongleeractiviteit en een nieuwe naam voor het stuiten en verplaatsen met een bal.

De introductie kan goed in een klassikale les en in een vrije les. Moeilijk is het doorlopen van een parcours, terwijl ze liever vrijspelen met de bal.

In het *klimmen over de wiebelbrug* zijn allerlei klimmaterialen met touwtjes opgehangen zodat ze een stukje heen en weer kunnen bewegen. We noemen dit wiebelbruggen.

KLASSIKALE LESSEN

Koprollen.

Als voldoende kinderen dit beheersen kan het in een klassikale les aangeboden worden. In de zaal bijvoorbeeld zes situaties neerleggen en zes groepjes van vijf kinderen erbij die na elkaar een beurt krijgen.

Baltransport.

In een klassikale les is het gunstig om de regelingen te verduidelijken. Naast 'het laten zien' kan de les ook bestaan uit zes dezelfde situaties met zes groepjes.

Boompje verwisselen.

A. Het spel laten zien.

Vijf tapijttegels liggen in een vijf-structuur midden in de kring.

Vijf kinderen gaan op de tapijttegels staan en de leerkracht vertelt dat ze aapjes zijn die in een boomhuisje wonen. Als de leerkracht klapt dan gaan de aapjes naar een andere vrije boom. De leerkracht wil ook mee spelen. De aap (de leerkracht) zonder boom mag nu tot drie tellen en bij drie moeten alle aapjes van boom wisselen. Na het wisselen zal een andere aap geen boom meer hebben. Deze aap mag dan tot drie tellen. Na zes keer van boompje wisselen (drie minuten) mogen zes andere kinderen het spel laten zien. Het spel wordt leuker zonder de regel van 'op teken wisselen'.

B. Het spel met z'n allen spelen.

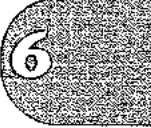
Alle dertig kinderen staan in een eigen hoepel (een tapijttegel).

Op teken van de leerkracht wisselen de kinderen van hoepel. De leerkracht haalt drie hoepels weg, zodat er drie kinderen zijn zonder hoepel. Op teken van de leerkracht wordt er opnieuw gewisseld. Na het wisselen vraagt de leerkracht welke kinderen geen huisje hebben. Op deze wijze kan het spel een keer of tien gespeeld worden. Later zonder 'wisselteken' spelen.

Het spel verloopt overzichtelijker met vijftien kinderen en twee zoekers en de anderen aan de kant.

C. Het spel tegelijk in kleine groepen spelen.

Wanneer de kinderen het spel kennen dan kan het spel tegelijkertijd op vier of vijf veldjes gespeeld worden. Groepjes met zes kinderen zijn voor het spel ideaal.



VRIJE LESSEN

De basisopstelling van de groepjesles is minder geschikt voor de vrije les.

Boompje verwisselen wordt niet vaak gekozen of de leerkracht moet steeds een groepje kinderen bevragen.

De vrije les kan bestaan uit een combinatie van **klimmen** en **koprollen** op de helft van de zaal en op de andere helft allerlei 'balsituaties'.

De introductie van het koprollen kan goed als vrije keuze activiteit naast het klimmen en klauteren. Kinderen, die de koprol al kunnen, doen het dan voor en de anderen kunnen dan een tijdje 'afkijken'.

De koprol kan gevaarlijk worden als de kinderen een salto (een koprol zonder handen op de mat) willen gaan maken. De leerkracht moet dit verbieden.

Suggesties koprollen:

- Koprollen met hoed. De hoed mag tijdens de rol niet op de mat komen.
- De basisopstelling van de groepjesles is minder geschikt voor de vrije les.

Suggesties baltransport:

- Combineren met mikspelletjes. Alleen maar stuiten is vaak te saai.
- Stuiten met allerlei rare ballen, bijvoorbeeld een lekke bal, rugbybal, tennisbal, echte basketbal.
- Stuiten vanaf een kast: eerst op kast klimmen en dan de bal naar beneden stuiten en proberen op te vangen.
- Een opgehangen bal aan een draad aan het plafond: deze kun je wegslaan of gooien en komt dan weer terug.
- Een voetbalracebaan. In een afgebakende ruimte mogen 4 kinderen met de bal rondjes om een kast heen dribbelen.
- 'Autorijden': met een stok een ring rond 'rijden'.

Koprollen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
5 bij 3 meter

Materiaal:
Drie opstellingen;

- A.
1 schuine rolmat
1 stukje tape als startteken op de mat
B.
1 kastkop (maximaal 0.15 meter hoog) als startpunt
1 mat als rolvak
C.
1 mat plat op de vloer
1 tapijttegel als startpunt

STARTSITUATIE

Activiteit

- Ga op je hurken zitten en maak een koprol op de mat. Bij de kastkop op je knieën beginnen.

Regelingen

- De kinderen kiezen zelf bij welke mat ze gaan rollen.
- Ze mogen pas rollen als de mat leeg is.
- Ze lopen terug langs (en niet over) de mat.
- Ze wachten achter de startplek.

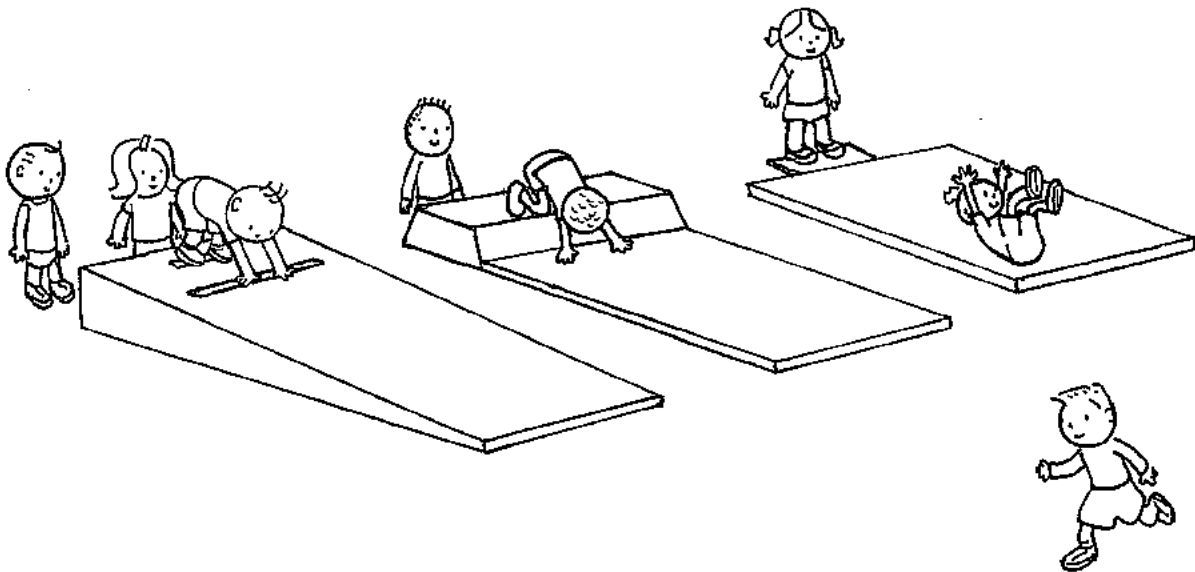
Volgorde van uitleg

De leerkracht en Joram geven een voorbeeld:

- Joram gaat klaar staan bij het schuine rolvak en de leerkracht geeft instructie:
- Handsen op de mat zetten.
- Tussen je handen en benen door naar achteren kijken.
- Omvallen en rollen als een balletje over de mat.
- Joram geeft op een ander rolvak nog een voorbeeld, waarbij de leerkracht de regelingen vertelt.
- Hulpverlening: De leerkracht helpt door het hoofd in de nek te ondersteunen (zodat het hoofd vrijkomt van de mat) en rotatie mee te geven door bij het bovenbeen het kind een zetje te geven (zie foto bij 'Andere opstellingen').

Let op! In het begin iedereen een keer gaan helpen (zeker bij groep 1).

6.1



Koprollen

LOOPT HET KOPROLLEN

- Een kind durft niet:**
- Het kind mag kijken of bij een andere groep meedoen.
 - Ze mogen over 'de zij' op de mat rollen, als een 'boomstammetje'.

- De koprol is onveilig:**
- Een kind steunt alleen op het hoofd. Wanneer het kind de handen niet gebruikt bestaat de kans dat er een nekblessure ontstaat.

- Ze zijn moe of duizelig:**
- Als een kind één koprol per minuut en totaal tien koprollen maakt, dan is dat voldoende om leerervaringen op te doen. Ze mogen dan stoppen en kijken naar de anderen.

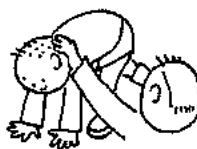
- Ze wachten niet op hun beurt:**
- Geen probleem als de kinderen voldoende rekening met elkaar houden.
 - De wachtregel opnieuw uitleggen.
 - Een wachtplaats maken voor de startplek.

- Ze lopen over de mat terug naar de startplaats:**
- Opnieuw de terugloopregel uitleggen. Met materiaal, springtouwjes of blokjes een teruglooproutte aangeven.

- Ze gaan andere activiteiten op de mat doen:**
- Geef een opdacht hoe vaak ze moeten rollen (vier keer). Daarna zitten op de wachtplaats en de leerkracht waarschuwen.
 - Verzin daarna andere bewegingsvormen (bijvoorbeeld vier keer over de zij rollen).

LUKT HET KOPROLLEN

Het kind wil wel, maar gaat niet over de kop:



- Het kind helpen bij het eenvoudigste rolvlak, het schuine rolvlak.
- Concreet aangeven waar het kind naar moet kijken voordat de rol begint ('kijk onder de benen door naar achteren').
- De handen niet verder dan 0.25 meter voor de voeten zetten. Handjes op de mat tekenen.
- 'Maak je klein als een kaboutertje/een balletje'.
- Een zachter rolvlak maken, bijvoorbeeld een beddenmatras.

Het kind rolt telkens schuin:

- Observeer of beide handen goed op de mat worden neergezet. De handen moeten op de mat 'vastgeplakt' blijven. De leerkracht kan de handen even vasthouden op de mat.
- Langer met beide handen op de mat te steunen.
- Op het schuine rolvlak is het eenvoudiger recht te rollen. Er hoeft minder lang gesteund te worden.

6.1

BETER LEREN KOPROLLEN

De koproller wordt beter door:

Langer of sneller door te rollen tot zit:

- Fel afzetten met de benen: spring met beide benen iets omhoog.
- Langer klein blijven (als een balletje).
- Twee koprollen na elkaar maken.
- Meer vaart meenemen door kleine aanloop (één meter).
- Het is moeilijker op een recht vlak.

Langer op de handen te steunen:



- Een kind dat goed kan steunen een voorbeeld laten geven.
- Met een hoed op een koprol maken, waarbij de hoed de mat niet mag raken.

Met elkaar snel achter elkaar te rollen:

- Dit is spannend vanwege de mogelijkheid tot botsingen. De kinderen moeten op dit gevaar gewezen worden en de leerkracht moet het in de gaten houden.

Koprol op een hoger landingsvlak te maken:

- Drie matjes op elkaar en dan vanaf de grond afzetten en een koprol maken.
- Feller met de benen afzetten.

Let op! Kinderen willen liever 'zonder handen' de koprol maken, als een soort salto. Dit raden wij voor jonge kinderen af. We willen ze juist leren om veel gebruik van de handen te maken. Voor een verdere uitbouw van de koprol is voor de veiligheid van belang dat een kind tijdens de koprol stevig op de handen kan steunen.

ANDERE OPSTELLINGEN

- **Het maken van een schuin vlak.**

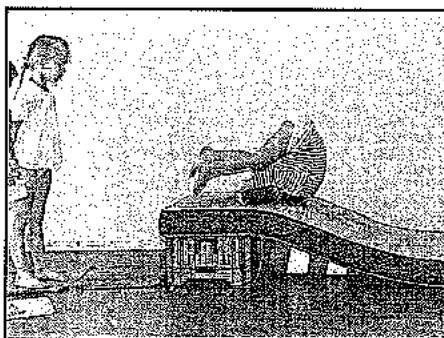
In veel speellocalen hebben ze een speciale rolmat. Dit is een matje dat 0.80 meter breed is en 1.20 meter lang. Het matje is schuin, het begin is 0.30 meter hoog en loopt schuin naar beneden. Het aanschaffen van zo'n mat wordt aangeraden.

- **Andere mogelijkheden om een schuin vlak te maken zijn:**

Twee ladders of planken schuin aan het wandrek hangen en daarop twee matten leggen; Drie sjouwplanken schuin op een kastkop / bank leggen en daarop een mat. Het gevaar bestaat dat de planken gaan schuiven.

- **Zachte rolvlakken:**

Een oud beddenmatras (eventueel met een eigen gemaakte hoes erom heen); Oude slaapzak gevuld met kussens of schuimrubber.



Hulpverlening:
De leerkracht helpt door het hoofd in de nek te ondersteunen (zodat het hoofd vrijkomt van de mat) en rotatie mee te geven door bij het bovenbeen het kind een zetje te geven

6.1

Koprollen op verhoogd vlak

met aanloop

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
4 kinderen

Veld:
5 bij 3 meter

Materiaal:
3 banken op 2.50 meter van de
muur
2 matjes op de drie banken

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Loop naar de verhoogde matten en maak een koprol op de mat en stap daarna voorzichtig van de mat af.

Regelingen

- De volgende springer mag pas beginnen met de aanloop als de vorige van de mat af is.

Aanvullende opmerkingen

- De kinderen moeten een koprol kunnen maken in de vorige situaties, zonder dat hun hoofd op de mat komt (voldoende steun met de handen).

Aandachtspunten

Veilig rollen door:

- Rustig aan te lopen
- Uit de aanloop voldoende draai mee te nemen
- Eerst op de handen te steunen en pas dan over de rug door te rollen.

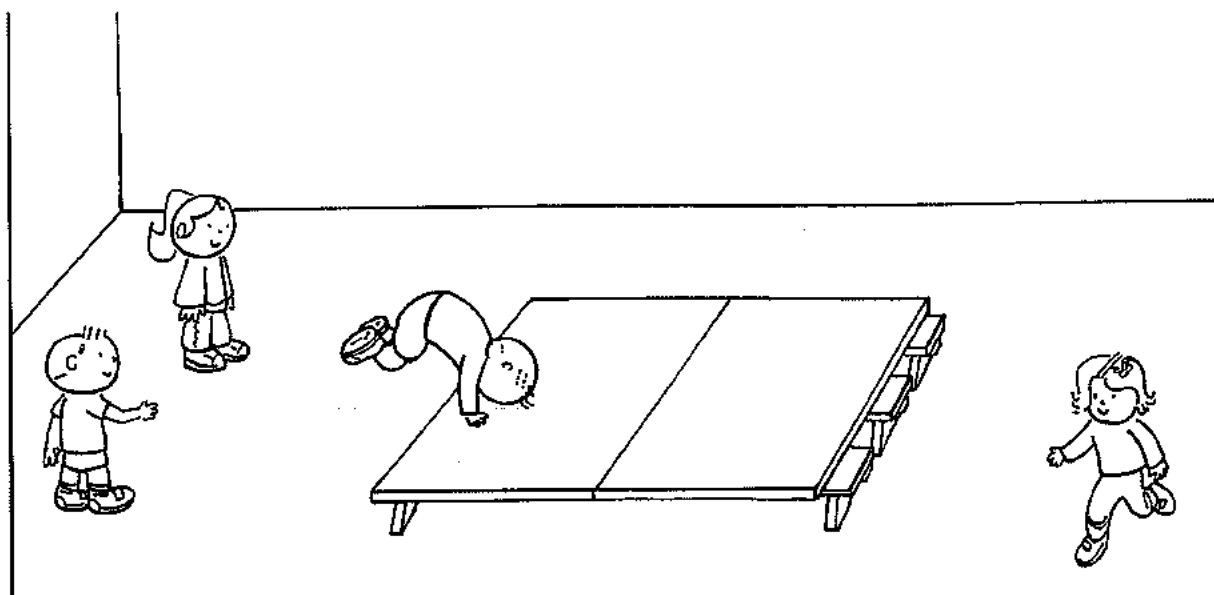
Beter rollen door:

- Langer op de handen te steunen
- Hoger boven het steunpunt van de handen de rol in te zetten.

Uitbouw mogelijkheden:

- Het verhogen van het landingsvlak.
- Proberen door te rollen tot stand op de mat.

6.1



Baltransport

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

4 spelers

4 wachters

Veld:

5 bij 5 meter

Materiaal:

4 grote pilonnen als parcours

4 grote, goed stuitende ballen
(doorsnede 25 cm.)

1 bak voor de ballen

Overig:

1 bank als wachtplaats

2 banken en een muur als afscheiding

STARTSITUATIE

Activiteit

- Loop en stuit met de bal om het vierkante parcours.

Regelingen

- Vier kinderen stuiten met de bal.
- Na het rondlopen van het parcours de bal aan de voorste wachter geven.
- De kinderen op de wachtplaats schuiven steeds door naar voren.

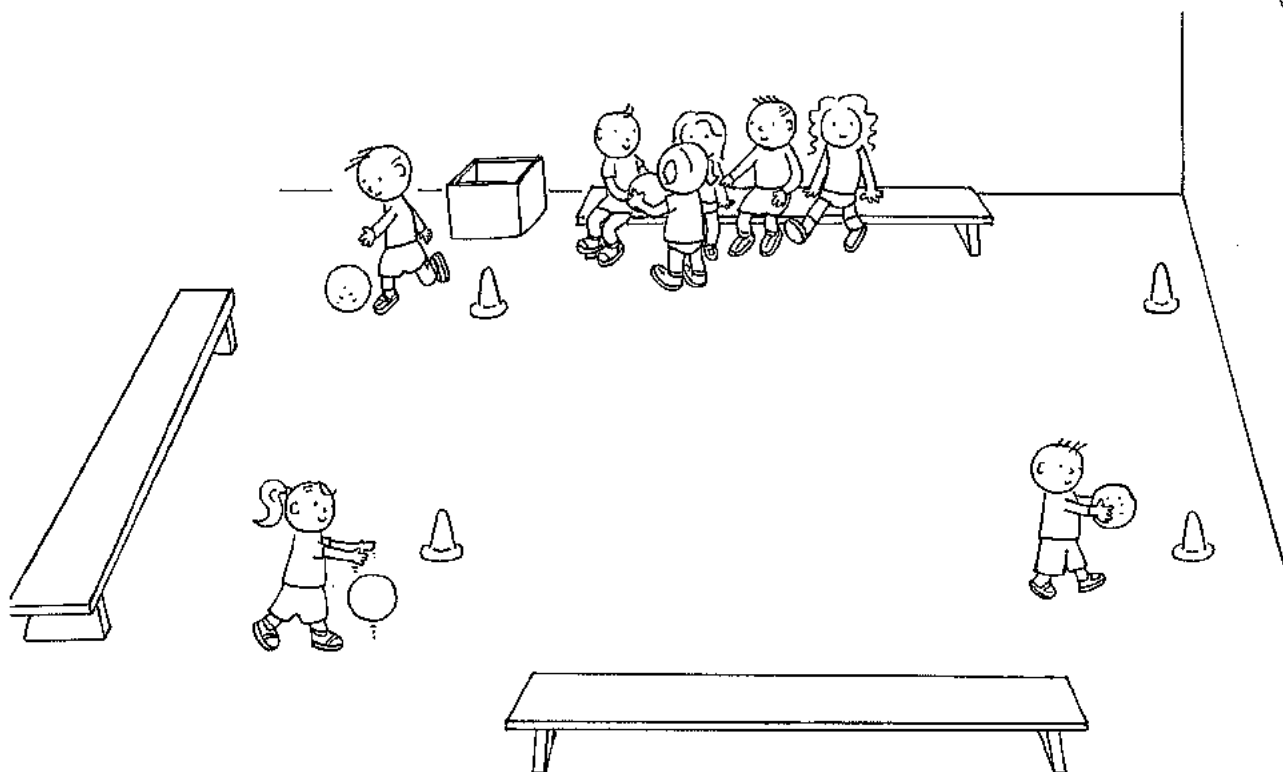
Volgorde van uitleg

De leerkracht en Elske geven een voorbeeld:

- Elske wacht op de bank en de leerkracht geeft het volgende voorbeeld:
- Bij de eerste pilon beginnen en de bal met twee handen op de grond stuiten en vangen, iets naar voren lopen en daarna opnieuw stuiten en vangen tot het parcours doorlopen is.
- De leerkracht laat ook zien hoe het moeilijker kan: de bal achter elkaar stuiten en bij de pilon pas vastpakken.
- De leerkracht geeft de bal aan Elske.
- Elske geeft zonodig ook een voorbeeld.

Let op! Voor jonge kinderen is bal stuiten soms te moeilijk. Een goed alternatief is het verplaatsen van een ring door middel van een één-meter-stok, (zie 'autorijden' bij andere opstellingen).

6.2



LOOPT HET BALTRANSPORT

Het is voor de meeste kinderen nog te moeilijk en ze vinden het geen uitdaging:



- Een eenvoudige activiteit aanbieden:
- Een ring met stok voort bewegen (autorijden - zie ook andere opstellingen).
- Zelf kiezen of je met de bal of met ring en stok het parcours doorloopt.

De bal rolt vaak het veld uit:

- Het gebied beter afbakenen d.m.v. materialen.
- Minder goed stuitende ballen gebruiken.
- Het parcours verkorten.

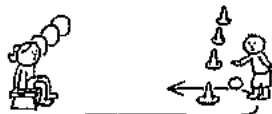
Het wisselen van de bal gebeurt vaak verkeerd:

- De regel invoeren dat de bal in de doos wordt neergelegd als de stuitelaar klaar is, waarna de eerste wacht de bal dan pakt.
- Vaste tweetallen maken die met elkaar van bal wisselen. Deze tweetallen hebben dezelfde kleur lintjes om.

Het wachten duurt te lang:

- Vijf of zes kinderen tegelijkertijd laten stuiten.
- Een groter veld maken waardoor alle kinderen tegelijk kunnen werken.

De stuitende kinderen lopen elkaar in de weg:



- De speelruimte vergroten.
- Twee kleine parcoursen maken voor twee viertallen.
- Twee viertallen maken met elk één bal, ze moeten dan wel erg lang wachten.

LUKT HET BALTRANSPORT

Het kind kan de bal niet vangen na een stuit:

- Samen met de leerkracht werpen en vangen.
- Op een vaste plaats het stuiten en vangen laten oefenen.
- Een ballon geven en deze hoog houdend verplaatsen.

Twee keer achter elkaar stuiten lukt niet:

- Probeer de bal na het vangen weer sneller te stuiten
- Probeer tegen de bal aan te tikken/slaan
- Probeer met één hand de bal te stuiten (je kunt dan niet meer vangen).

Tijdens de stuit blijft het kind staan:



- Gooi de bal iets omhoog en naar voren en loop erachter aan. Laat de bal stuiten en vang deze weer op.
- Stuit de bal naar voren en loop er achteraan en probeer dat te herhalen.
- Stuit de bal iets meer naast je benen en niet voor je benen.

Het tempo van lopen is te hoog, waardoor de bal niet binnen bereik blijft:

- Probeer de bal wat langer aan te raken tijdens het stuiten.
- Niet slaan tegen de bal maar duwen.
- Probeer langzamer naar de pilon en weer terug te lopen.
- Pak de bal in de handen als het dreigt mis te gaan.
- Als de bal drie keer van 'de stoep' afrolt, dan ben je af en moet je de bal inleveren bij de volgende.
- Andere ballen gebruiken die minder hard stuiten.

BETER LEREN TRANSPORTEREN

Het kind leert beter stuiten door:

Tijdens het lopen de bal vaker achter elkaar te stuiten:

- Het duurt een tijd voordat de kinderen dit goed beheersen.
- Probeer tot de volgende pilon de bal aan het stuiten te houden.
- Blijf goed naar de bal kijken.
- Niet tegen de bal slaan, maar zachtjes naar beneden duwen.

Tijdens het stuiten vaker van richting te veranderen:



- Een paar bochten in het parcours te leggen.
- In rondjes om een pilon heen te dribbelen.

De bal met één hand te stuiten:

- Een voorbeeld geven.
- Met de linker en rechter hand een keer proberen.



Het tempo van lopen aan te passen aan tempo van stuiten:

- Rustiger lopen.
- Probeer bij elke stap een stuit te maken.
- Probeer het eens achteruit lopend.
- De afstand verkleinen is makkelijker.
- De afstand vergroten is moeilijker.
- Een andere bal proberen.

In een hoger looptempo gecontroleerd te blijven stuiten:

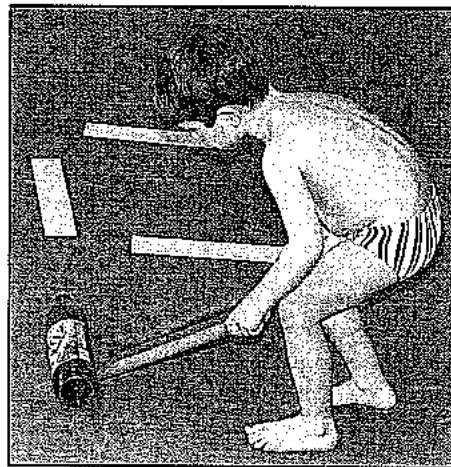
- Probeer de bal laag te houden tijdens het stuiten.
- Een wedstrijdje tussen verschillende groepjes: 'wie is het snelste klaar?'

ANDERE OPSTELLINGEN

• Autorijden.

In de startsituatie wijzen we op de mogelijkheid van het 'autorijden': het met een stok voortduwen van een ring.

Jonge kinderen vinden dit een geweldige activiteit, vooral als het parcours aangepast wordt met een 'garage' als er pech is, een benzinstation en allerlei weggetjes en obstakels. Het wegduwen van de ring kan moeilijker gemaakt worden als er andere materialen worden aangeboden, bijvoorbeeld een boemerang (open driehoek), een beschuitbus, een kleine buis, een stok, enzovoorts.



Transport met keuze van voorwerpen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

4 spelers

4 wachters

Veld:

5 bij 5 meter

Materiaal:

4 pilonnen als parcours

1 verzameldoos

2 voetballen

2 grote ballen

2 hockeysticks en 2 pucks

4 lange stokken

4 korte stokken

Overig:

1 wachtplaats

2 banken en

1 muur als afscheiding

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Het doorlopen van het parcours op verschillende manieren:
 - dribbelend met een voetbal;
 - schuivend met een stick en puck;
 - duwend met de stok en ring;
 - stuitend met een grote bal.

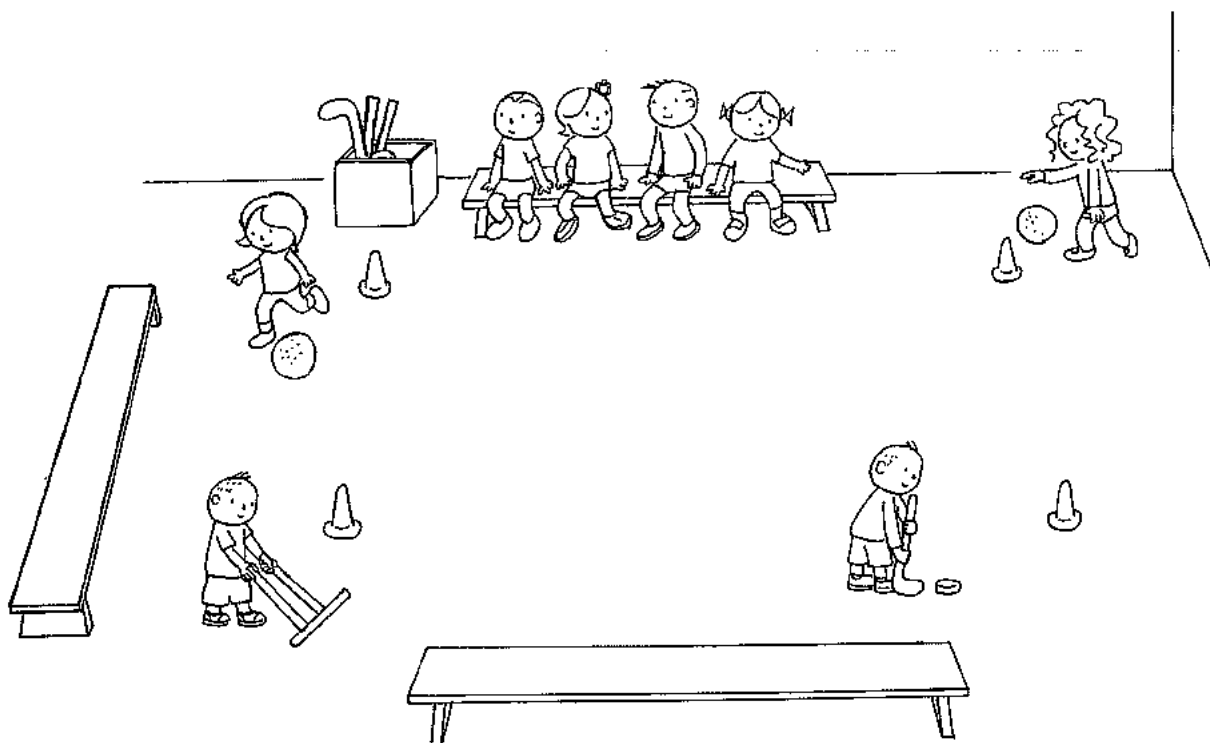
Regelingen

- Er mogen vier kinderen tegelijk bezig zijn.
- Het kind dat aan de beurt is maakt een keuze uit de materialen die nog in de doos zitten.
- Degene die klaar is legt de materialen terug in de doos en sluit achteraan op de wachtplaats.

Aanvullende opmerkingen

- Het is jammer dat de kinderen bij deze activiteit zolang moeten wachten. Het is fijner als alle kinderen tegelijkertijd bezig kunnen zijn.
- De ruimte is hiervoor meestal te beperkt.
- Bij het dribbelen met de voetbal is het moeilijk om de bal dicht bij je te houden, maar de kinderen vinden het wel leuk.
- Het dribbelen met de bal kan ook apart aangeboden worden waarbij alle kinderen met de bal moeten dribbelen. Dit geldt natuurlijk voor alle nieuwe 'manieren van transport'.

6.2



Boompje verwisselen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

1 zoeker

7 lopers

Veld:

5 bij 5 meter

Materiaal:

7 tapijttegels als vrijplaatsen
(huisjes) op 1.50 meter van elkaar

STARTSITUATIE

Activiteit

- De lopers maken met een ander een afspraak en proberen van vrijplaats te wisselen.
- De zoeker probeert in een lege vrijplaats te gaan staan.

Regelingen

Voor de lopers

- Er mag maar één loper op de vrijplaats.
- De loper die het eerste op de vrijplaats staat, heeft recht op de vrijplaats.

Voor de zoeker

- De zoeker mag tot drie tellen daarna moeten alle lopers van plaats verwisselen (deze regel is alleen in de aanvangsfase nuttig).
- De zoeker krijgt de vrijplaats als hij eerder dan of gelijktijdig met een loper op de tegel stapt.

Spelwisseling

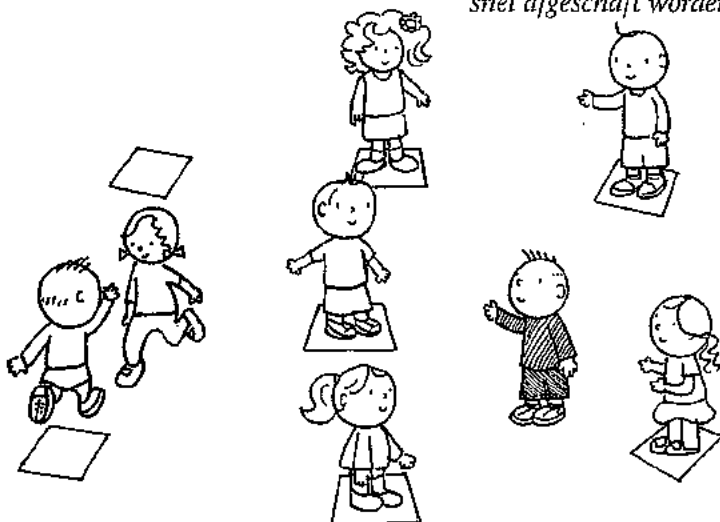
- De zoeker wordt loper als hij op een lege tegel is gaan staan.
- De loper zonder eigen tegel is dan zoeker geworden.

Volgorde van uitleg:

De leerkracht, José, Sanne, Sven, Nico en Paula geven een voorbeeld:

- De vijf slimme kinderen gaan in een vrijplaats staan (andere vrijplaatsen even weg halen).
- Op een teken (tot drie tellen) van de leerkracht van vrijplaats wisselen.
- Duidelijk maken dat ze afspraken mogen maken.
- De leerkracht gaat als zoeker meespelen.
- De leerkracht telt tot drie en zoekt een vrijplaats.
- Er op wijzen dat er nu een kind (José) is, dat geen tegel heeft.
- José mag nu tot drie tellen, waarna iedereen moet wisselen en José een lege tegel moet zoeken.

Let op! Bij oudere kinderen kan de 'drie-tellen-wisselregel' snel afgeschaft worden.



6-3

LOOPT HET BOOMPJE VERWISSELEN

De lopers durven niet van plaats te wisselen:

- Zelf meespelen als looper, waardoor de kinderen kunnen zien wat de bedoeling is.
- Een paar keer zonder zoeker spelen. De kinderen maken afspraken om te wisselen van vrijplaats.
- Zelf meespelen als zoeker die dan moeilijk een vrijplaats kan vinden.

De zoeker wil niet meer verder spelen:

- Het kind laten wisselen en een andere zoeker kiezen.
- De leerkracht samen met de zoeker meespelen en helpen een lege hoopel te vinden.

Ze wisselen te snel, waardoor het niet duidelijk is wie de zoeker is:

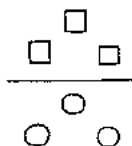
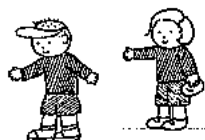
- De zoeker een pittenzakje geven, dat overgegeven moet worden aan de nieuwe zoeker.
- Het spel in twee kleine groepen spelen met maar drie hoopels. Hierdoor wordt het voor de spelers overzichtelijker en beter te reguleren, maar moeilijker voor de lopers om te wisselen.
- Twee kinderen als wachters aan de kant laten kijken en wisselen na twee minuten.

Het spel duurt te lang:

- Het spel niet langer dan acht minuten spelen.

Het wisselteken van de zoeker maakt het spel te eentonig:

- Wanneer de kinderen het spel al aardig spelen, dan kan het wisselteken afgeschaft worden.



LUKT HET BOOMPJE VERWISSELEN

Let op: Hieronder wordt er van uit gegaan dat het spel zonder de 'drie-tellen-wisselregel' gespeeld wordt. De boombezitters (lopers) nemen zelf initiatief om van tegel te wisselen.

Zoeker:

Het duurt te lang voordat de zoeker een vrijplaats heeft gevonden:

- Op meer dan één hoopel tegelijk letten.
- Draai je snel om, omdat ze meestal achter je rug wel durven te wisselen.
- Aan de lopers vragen of ze vaker durven te wisselen.

Een kind krijgt nooit de functie van zoeker:

- De leerkracht vraagt halverwege de speeltijd wie nog geen zoeker is geweest en geeft die speler een beurt.
- De leerkracht vraagt aan de kinderen om allemaal twee keer als zoeker te spelen. Dus als een kind voor de derde keer zoeker moet worden, dan mag een ander kind die functie overnemen.

Lopers:

De looper durft nooit de vrijplaats te verlaten:



- Er op wijzen dat je ook even de tegel mag verlaten en weer mag terugkeren.
- Meespelen en afspraken maken met het kind dat niet durft te wisselen.
- Meespelen als zoeker; stel je op met de rug naar de zwakke looper.
- Een goede medeloper vragen om met de zwakke looper te wisselen.

De looper neemt teveel risico en is steeds de vrijplaats kwijt:

- De spelbedoeling nog een keer uitleggen.
- Een tijdje laten kijken naar anderen.

BETER LEREN SPELEN

De loper wordt beter door:

- Risico's te nemen door de hoepel te verlaten als de zoeker in de buurt is:
- De leerkracht geeft een voorbeeld.
 - De leerkracht waardeert kinderen die dit durven.

- De zoeker naar je toe te lokken door verder uit de hoepel te gaan en toch op tijd terug te keren:
- De leerkracht geeft een voorbeeld.
 - De leerkracht waardeert de kinderen, die het durven.

- Een wisselaafpraak te maken met een medeloper die verder weg staat dan de burens:
- De leerkracht doet het een keer voor en vertelt erbij dat zo'n wissel heel moeilijk is.



De zoeker wordt beter door:

- Sneller te reageren en te rennen naar een lege vrijplaats:
- Dit leren kinderen alleen maar door het spel vaak te spelen.
 - Meer vrijplaatsen tegelijkertijd in de gaten proberen te houden:
 - Dit is een moeilijk maar belangrijk algemeen spelaspect en het leerproces kan jaren duren.

- Te taxeren van de kans van slagen van een 'inpij-actie':
- De leerkracht speelt mee en reageert niet altijd direct op elke actie van de lopers, maar wacht af tot er betere kansen komen.

- Door de lopers uit te lokken door net te doen of je niet oplet:
- De leerkracht geeft een overdreven voorbeeld.



ANDERE OPSTELLINGEN

- In plaats van de tapijttegels kun je ook nemen:
 - Pilonnen;
 - Hoepels (vastplakken met schilderstape);
 - Douchematjes;
 - Buiten op het schoolplein met gekleurde tegels spelen.



6.3



Boompje verwisselen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

1 zoeker

4 lopers

Veld:

4 bij 4 meter

Materiaal:

4 tapijttegels als vrijplaatsen op 2 meter afstand van elkaar

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- De lopers maken met een ander een afspraak en proberen van vrijplaats te wisselen.
- De zoeker probeert in een lege vrijplaats te gaan staan.

Regelingen

Voor de lopers:

- Er mag maar één looper op de vrijplaats.
- De looper die het eerste op de vrijplaats staat heeft recht op de vrijplaats.

Voor de zoeker:

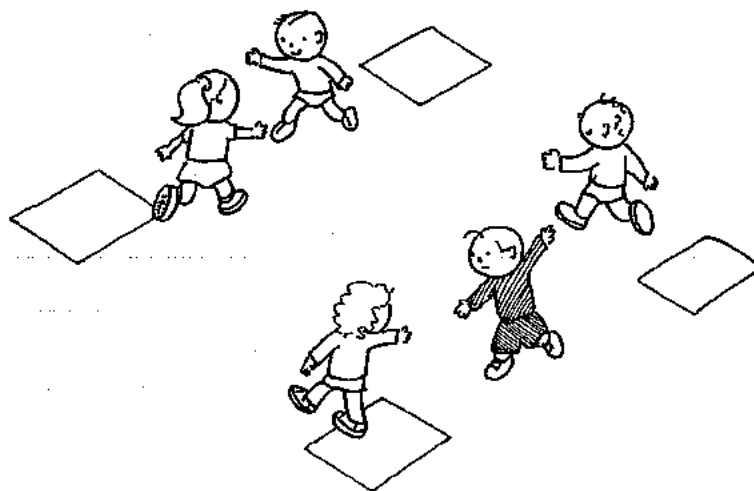
- De zoeker krijgt de vrijplaats als hij eerder of gelijktijdig bij de tegel is.
- De zoeker mag stoppen als het na een tijdje (één minuut) niet gelukt is om een hoepel te veroveren.

Spelwisseling

- De zoeker wordt looper als hij op een lege tegel is gaan staan.
- De looper zonder tegel wordt zoeker.

Aanvullende opmerkingen

- Dit vervolgspel is niet veel anders dan het startspel. Natuurlijk wordt er niet meer met de 'drie-tellen-wisselregel' gespeeld. Bovendien zijn er nog maar vier lopers, waardoor het spel voor de zoeker overzichtelijker wordt en voor de lopers moeilijker.
- Het spel lukt nu alleen nog als er voldoende lopers zijn die de tegel durven te verlaten en de zoeker uit te dagen.
- De medelopers krijgen dan ook kans om stiekem een verlaten tegel in te pikken.
- Er zullen ook lopers zijn die de medeloper voor de gek gaan houden. Hij maakt een afspraak om te wisselen, maar halverwege keert hij weer terug, waardoor de medeloper de klos is en zijn tegel kwijt is.
- Boompje verwisselen is zelfs tot groep acht een goed spel om te spelen.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 5 meter

Groot materiaal:
1 klimraam
1 kast 1.40 meter
1 klimtoren met tussenraam op 0.60 meter hoogte

Wiebelbruggen:
1 ladder aan 2 touwtjes opgehangen aan klimtoren en gewoon vast aan klimraam op 0.60 m. hoogte
1 glijplank aan 2 touwtjes opgehangen aan klimtoren op 1.60 m. hoogte
1 kippenladder aan 2 touwtjes opgehangen aan klimraam op 1.30 m. hoogte

Overig:
3 pilonnen als startplaatsen
3 hoepels als eindpunten

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klim met handen en voeten over de wiebelbruggen.

Regelingen

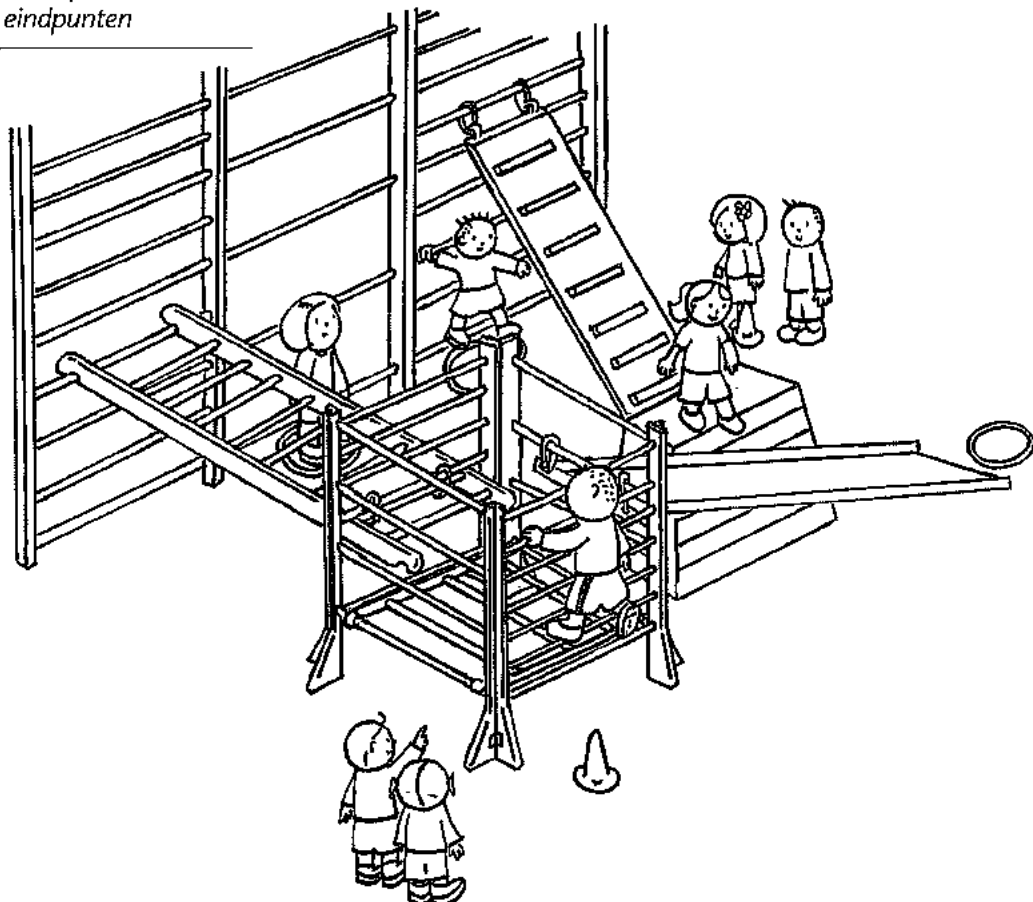
- De kinderen starten bij een pilon naar keuze. Elke brug heeft een vaste start- en eindplaats. Wacht bij de pilon tot de brug leeg is.

Volgorde van uitleg

Jordi en Kim geven een voorbeeld:

- Joost begint bij de makkelijkste brug, de glijplank, en Kim wacht bij de pilon.
- Kim begint pas als Joost klaar is.
- Kim doet de moeilijkste brug, de ladder, ook een keer voor.

Let op! Maak de toestellen vast met sterke 'ronde' touwtjes van ca. 25 cm lang (dubbel). Maak er een lus van om de sport en hang de losse onderdelen er zodanig in dat er een ruimte van minstens 15 cm onder het loshangende toestel en de volgende sport ontstaat.



6.4

LOOPT HET KLIMMEN

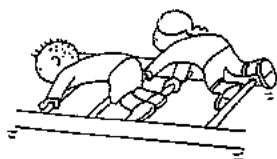
Een kind durft niet mee te doen:

- Kind mag kijken.
- Leerkracht helpt het kind.
- Een extra brug maken die niet wiebelt.

Het wachten duurt te lang:

- Nog een extra brug erbij maken, bv van een bank.
- De kinderen mogen vrij in het klimraam klimmen.
- Het klimmen combineren met de koprol.
- Vragen of ze zonder stoppen door kunnen klimmen.

Twee kinderen gaan tegelijk op de brug:



6.4

Bij een brug staan te veel wachters:

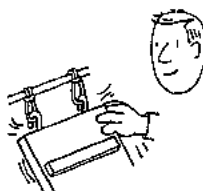
- Er op wijzen dat het gevaarlijk is en daarom niet mag.
- Geen probleem als de kinderen voorzichtig klimmen.
- Kinderen attenderen op andere bruggen.
- Regel invoeren dat alle kinderen alle bruggen een aantal keer moeten doen.
- Drie groepjes maken en deze laten wisselen.

De kinderen klimmen niet de vaste route:

- De klimroute nog een keer uitleggen.
- Wanneer er geen gevaar ontstaat kinderen vrij laten klimmen.

LUKT HET KLIMMEN

Het kind klimt niet verder omdat de brug beweegt:



- Leerkracht of vriendje houdt de brug even vast.
- Help het kind door het bij de heupen te steunen.
- Eerst langer bij de eenvoudige glijbaan oefenen.
- Verlaag de wiebelbruggen.
- Bij de ladder een kast onder de ladder zetten.

Het kind doet lang over de overstap naar het instabiele vlak:

- Leerkracht ondersteunt bij de overstap.
- Zover mogelijk door klimmen, zodat je dicht bij de brug bent.
- Naast glijplank een lage kast als opstapplaats.
- Bij de lage ladder een lage kast als afstapplaats neerzetten.

Het kind klimt voortdurend over dezelfde brug:

- Ga samen met het kind naar een andere brug.
- Laat een kind een route voordoen en de anderen nadoen.
- Verhoog de eenvoudige brug, zodat een andere brug de makkelijkste brug wordt.

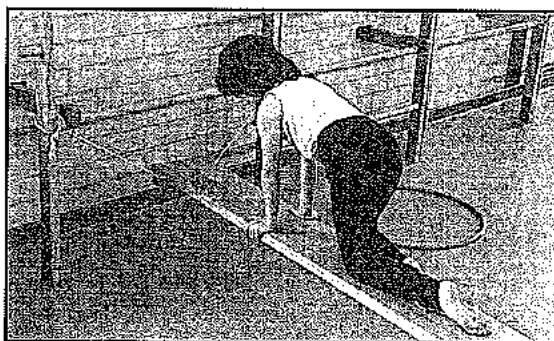
BETER LEREN KLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

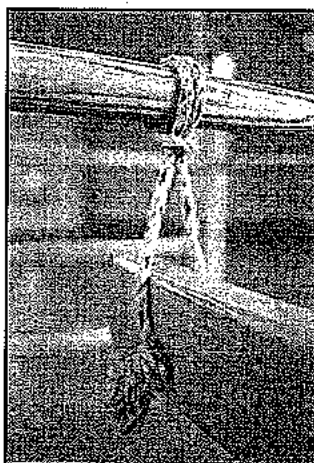
- Alleen de handen en voeten te gebruiken:**
 - Vraag of het kind het kan zonder te zitten of te kruipen op de knieën.
- In een doorgaand tempo van start- naar eindpunt te klimmen:**
 - Vraag of ze zonder stoppen naar het eindpunt kunnen klimmen.
 - Opdracht: elke brug moet drie keer achter elkaar gedaan worden en daarna pas een andere brug.
- Over een moeilijke brug klimmen:**
 - De wiebelbrug verhogen met bv. 0.30 m.
 - De brug op vier punten met touwtjes vastmaken, zodat deze nog instabieler wordt.

ANDERE OPSTELLINGEN

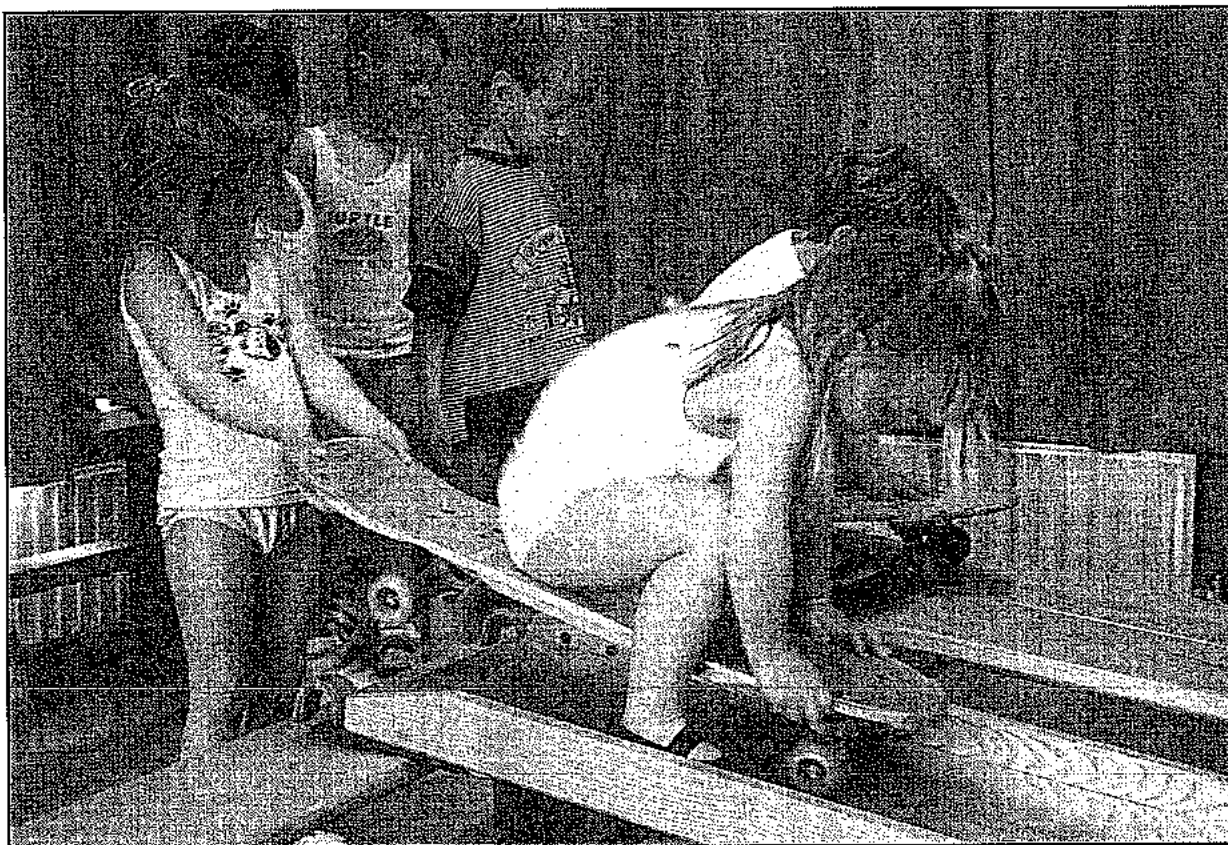
- Een bank gebruiken als wiebelbank.
- Een smalle plank gebruiken als wiebelbrug.



- De wiebelbruggen moeten aan 4 touwtjes opgehangen worden.



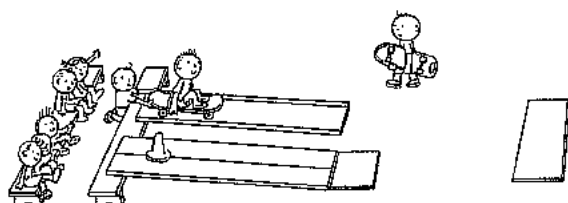
- **Een touwladder.**
De touwladder kan vertikaal opgehangen worden aan bijvoorbeeld het tussenraam van de klimtoren.
De touwladder kan ook horizontaal bevestigd worden tussen klimraam en klimtoren. (Goedkope touwladders zijn te koop in een speelgoedzaak).
- **Een bietennet.**
Dit is een geknoopt touwennet, dat soms in het klimrek van de speelplaats bevestigd is. Dit kan aan een klimraam vastgeknoopt worden.



Bewegingscluster 7

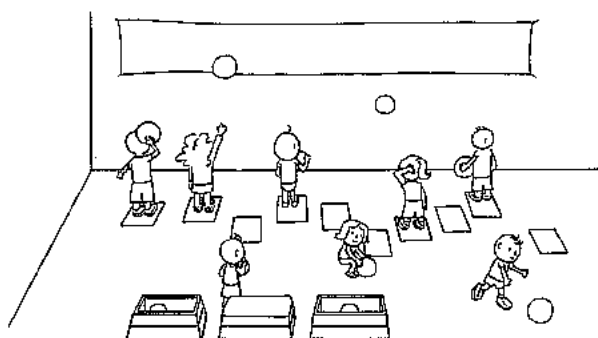
SKATEBOARDEN

7.1



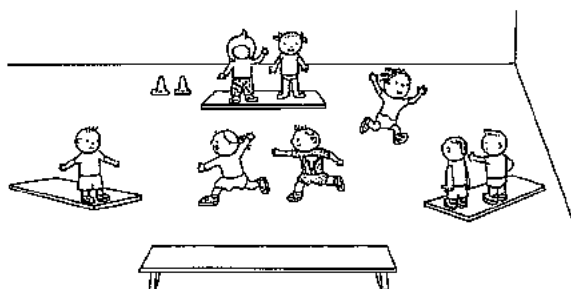
KAATSENBALLEN

7.2



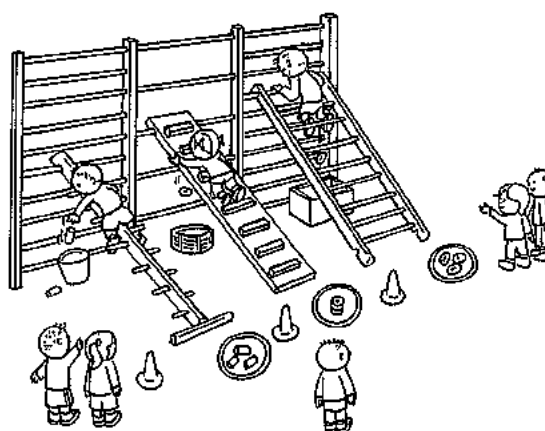
HUIZENTIKSPEL

7.3



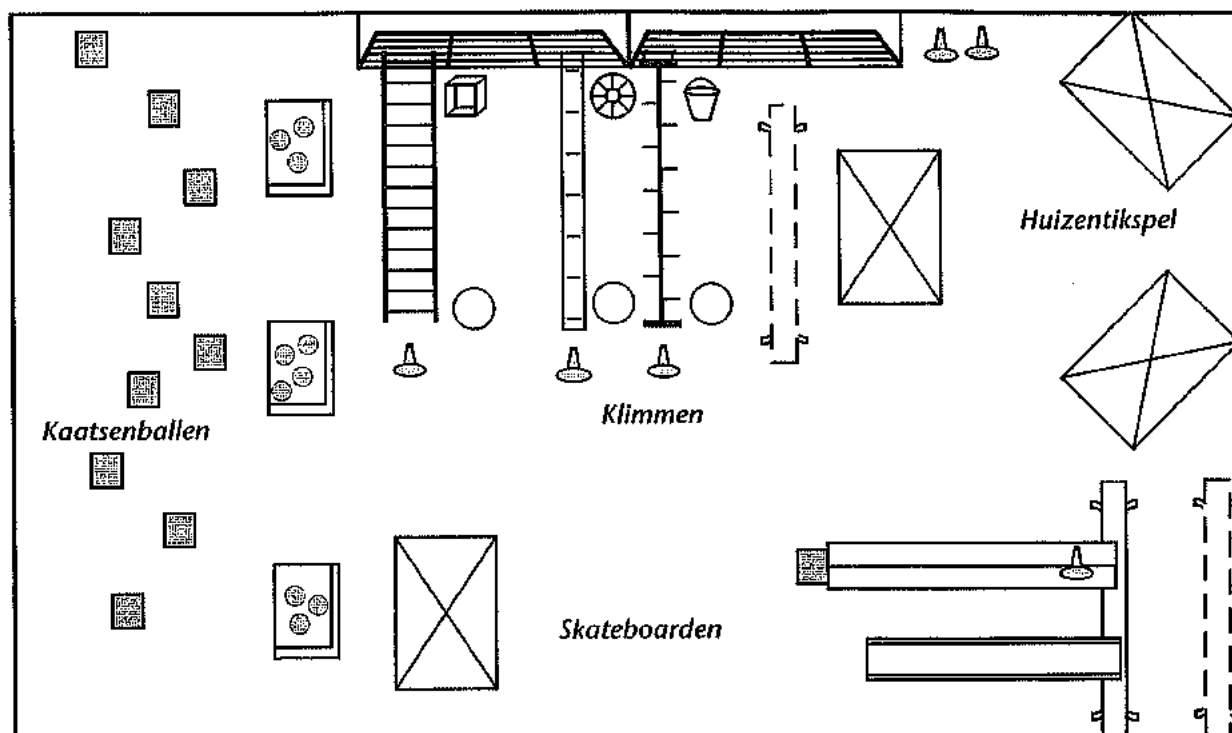
KLIMMEN DROP 'M ERIN

7.4



7

ZAALOPSTELLING



MATERIAALLIJSTEN

<i>Skateboarden</i>	<i>Kaatsenballen</i>	<i>Huizentikspel</i>	<i>Klimmen</i>
1 bank	1 muur	3 matten	1 klimraam
1 glijplank	1 lap stof	2 pilonnen	1 ladder
2 planken	10 tapijttegels	1 lintje	1 kippenladder
5 tapijttegels	10 ballen	1 wachtbank	1 om-en-om-ladder
1 mat	6 kastdelen		3 pilonnen
2 skateboards			3 hoepels
1 pilon			1 doos
1 wachtbank			1 mand
			1 emmer
			pittenzakken
			rubber ringen
			w.c.-rollen

ALGEMEEN

Cluster 7 bestaat uit:

- *skateboarden;*
- *kaatsenballen;*
- *huizentikspel;*
- *klimmen drop 'm erin.*

Het *skateboarden* is een spectaculaire balanceeractiviteit. Voor de kinderen is het spannend om tijdens het rijden het evenwicht te bewaren. Als dit niet lukt, bestaat er de kans dat kinderen van het skateboard vallen. Hierop moet de leerkracht alert zijn.

De introductie van de activiteit kan goed in een vrije werkles. De leerkracht roept dan steeds een groepje kinderen bij zich, want de eerste keer moet elk kind geholpen worden bij het gaan zitten en wegrijden.

Het *kaatsenballen* is een jongleeractiviteit, waarbij de bal via de muur steeds terugkomt.

Voor de 'instromers' is het ontvangen van de bal in het begin nog erg moeilijk, ze willen liever alleen gooien.

De introductie van de activiteit kan goed in een vrije werkles of in een groepjesles.

Het *huizentikspel* is een spannende tikactiviteit. De kinderen begrijpen dit spel snel, ook 'instromers' kunnen al gauw meedoen, omdat ze vanuit een veilige vrijplaats naar het spel kunnen kijken.

De introductie van de activiteit kan goed in een klassikale les.

Het *drop 'm erin* is een simpele klimactiviteit, die eenvoudig is uit te leggen en snel klaargezet. Het meenemen van pittenzakken, die in emmers worden gemikt, maakt deze activiteit aantrekkelijk.

KLASSIKALE LESSEN

Skateboarden.

Het skateboarden is voor een klassikale les af te raden, omdat de kinderen dan te lang moeten wachten voor ze aan de beurt zijn.

Kaatsenballen.

Dit is geschikt als onderdeel van een klassikale les.

De activiteit moet niet te lang gedaan worden. Na vijftien minuten zijn de kinderen er op uitgekeken.

De leerkracht maakt vijftien tweetallen met ieder een grote of kleine bal.

Ze legt in de zaal twintig hoepels neer, van waaruit de bal naar de muur gegooid moet worden.

Het is niet noodzakelijk dat er tegen de muur wordt gegooid. Deuren, kasten, planken, maten zijn ook geschikte kaatswanden.

De kinderen kunnen op teken van de leerkracht of in een vrije organisatievorm gaan kaatsenballen.

Een eenvoudige vorm is de activiteit waarbij het tweetal de bal met een stuit naar elkaar toe gooit. Dit is voor 'instromers' vaak nog te moeilijk.

Huizentikspel.

Het huizentikspel leent zich goed voor een klassikale les en kan als volgt worden aangeboden:

A. Het spel laten zien.

Het spel met drie lopers spelen en de leerkracht als tikker. De drie matten zijn de huizen waar de lopers vrij zijn.

B. Het spel met z'n allen spelen.

Dit spel kan beter niet met dertig kinderen tegelijk worden gespeeld in verband met botsingen. We adviseren om het spel met maximaal vijftien kinderen tegelijk te spelen en de anderen te laten kijken naar het spel.

C. Het spel tegelijkertijd in kleine groepen spelen.

Drie afgebakende veldjes maken met elk tien spelers.

In plaats van matten kunnen ook tapijttegels of hoepels gebruikt worden als vrijplaats.

Wanneer er bij tien kinderen teveel botsingen voorkomen dan kan het spel ook met wisselers gespeeld worden of een extra wachtgroep die eventjes kijkt.

7

VRIJE LESSEN

Het *klimmen* en het *skateboarden* kunnen in een vrije werkles gecombineerd worden. De leerkracht zal regelmatig het skateboarden moeten begeleiden.

Deze les met klimmen en skateboarden kan ook nog aangevuld worden met *kaatsenballen*. Het kaatsenballen moet dan goed worden afgebakend, in elk geval mag het skateboarden geen last hebben van doorschietende ballen.

Suggesties kaatsenballen:

- Het mikken op de muur, waarop van hoog naar laag lijnen, rondjes, genummerde vakken, enz. zijn getekend.
- Het mikken over een touwtje of een lap stof, zodat de bal met een stuit terugkomt.
- De bal pakken na klappen, na een draai, eerst de grond aantikken, enz. eventueel combineren met een opzegversie.

Het *huizentikspel* kan als keuzeactiviteit pas in een vrije les worden aangeboden als een aantal kinderen het spel al redelijk kent.

Skateboarden

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 3 meter

Materiaal:
1 bank als onderstel
Twee opstellingen:
A.
1 glijplank op de bank
B.
2 planken op dezelfde bank
5 tapijttegels op een stapel, onderaan de planken
1 stoppilon bovenaan de planken

Overig:
2 skateboards (breed zitvlak)
1 mat als eindpunt op 2.00 meter
1 wachtplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

- Ga op het skateboard zitten, rij omlaag en stop voor de mat.

Regelingen

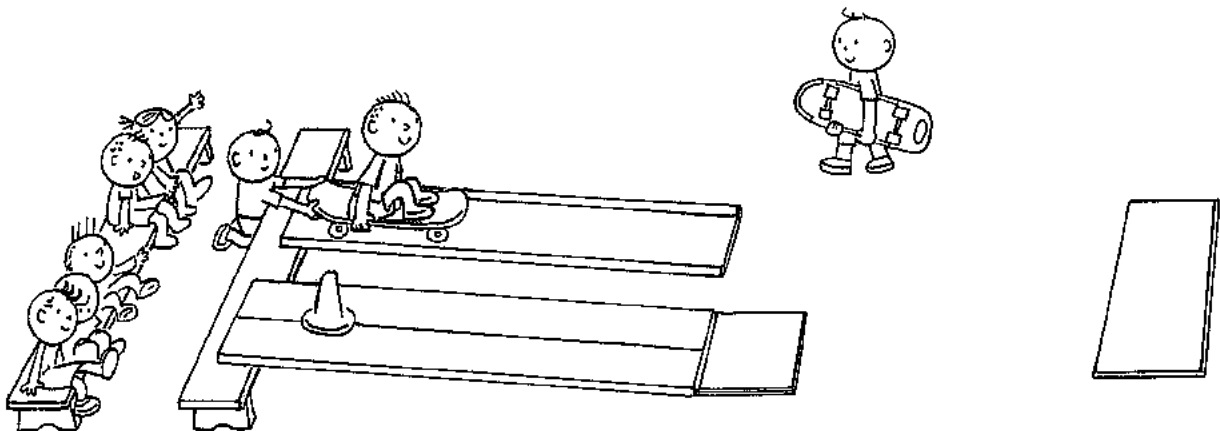
- De kinderen zitten op de wachtbank.
- De skateboardrijder zit met alle wielen bovenaan op de glijplank.
- De helper houdt het skateboard met twee handen vast tot de rijder 'yes and go' zegt.
- In het begin gebruiken we alleen de gemakkelijke racebaan, de glijplank. De moeilijke racebaan wordt in gebruik genomen door de stoppilon weg te zetten.

Volgorde van uitleg

- De leerkracht laat zien hoe gevaarlijk het is om achterop het skateboard te gaan zitten: zij duwt met haar hand achterop, zodat de voorkant van het skateboard omhoog wipt. Ze vertelt dat de rijder dan achterover kan vallen.*
- Yassine, Ilja en de leerkracht geven een voorbeeld
 - Yassine zet het skateboard op de glijplank, Ilja helpt en de leerkracht controleert of Yassine midden op het skateboard zit.
 - Als Yassine 'yes and go' zegt, laat Ilja het skateboard los en rijdt Yassine weg. Ilja pakt het andere skateboard aan, zet het op de glijplank en de leerkracht helpt het skateboard vast te houden.
 - Yassine loopt terug met het skateboard, geeft dit aan de leerkracht en sluit achteraan op de bank.

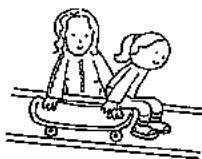
Let op! De leerkracht controleert de eerste ronde alle beurten. Bij de planken regelmatig kijken of deze niet van elkaar schuiven.

7.1



LOOPT HET SKATEBOARDEN

Een kind durft niet:



- De leerkracht zet het skateboard op de grond en houdt het kind vast.
- Samen rijden ze een stukje.
- Halverwege de glijplank starten.

Een helper geeft een duw als hij het skateboard loslaat:

- De leerkracht zegt dat het gevaarlijk is en laat zien hoe het moet.

Een kind blijft op het skateboard zitten voor de mat:

- De leerkracht stimuleert het kind om het skateboard aan de helper te geven.

Een kind geeft het skateboard aan z'n vriendje:

- De leerkracht wijst erop dat de helper aan de beurt is.

De wachttijd is lang en het rijden gaat veilig:

- De moeilijke baan gaat open en de leerkracht maakt twee groepen.
- Eventueel een derde of vierde skateboard erbij.

LUKT HET SKATEBOARDEN

Een kind rijdt niet recht over de twee planken:

- Het kind mag alleen over de glijplank.
- De helper moet de rijder midden op de planken laten starten.
- De racebaan breder maken: een derde plank erbij of een deur gebruiken.
- Het skateboard controleren op stabiliteit. Zie: andere opstellingen.

Een kind durft niet bovenaan op de glijplank te beginnen, omdat het niet met veel vaart naar beneden wil rijden:

- De leerkracht of de helper beperken de vaart door het skateboard langer vast te houden en helemaal mee te lopen tot de mat.
- Lager laten beginnen.

Een kind gaat teveel achterop het skateboard zitten en dreigt achterover te vallen:



- Plak stickers in het midden om op te gaan zitten.
- Geef de helper de taak om te controleren of de rijder op de stickers zit.
- De leerkracht geeft aan goed naar voren te zitten, in elk geval met het hoofd boven de knieën.

Een kind remt te snel met de voeten af:



- Halverwege beginnen.
- Bij de overgang planken (tegels-grond) het kind in de rug een steuntje geven om te voorkomen dat het uit balans raakt.
- De voeten tussen de handen zetten en niet buitenom.

BETER LEREN SKATEBOARDEN

De skateboarder wordt beter door:

Zelf te starten:

- Een kind zet het skateboard met de achterwielen vast achter de plank, gaat zitten en wipt het skateboard zelf op. Pas op: gevaar van achterover vallen!
- Een brede opstapplaats maken: een kastkop of een tweede bank naast de steunbank zetten

Met meer vaart te rijden:

- Het kind zit met z'n voeten op het skateboard en houdt de opstaande randen van de glijplank vast. Hij zet met z'n handen af en pakt daarna snel het skateboard vast.
- De racebaan schuiner maken.

Samen te skateboarden: iets mee te nemen:



Goed in balans naar beneden te rijden:

- 'Een brief posten', bijvoorbeeld een pittenzak in een bak mikken.
- Een smaller skateboard geven.
- Op je knieën rijden.
- De leerkracht zet een pilon neer om langs te rijden. Het kind moet het skateboard aan de kant van de pilon iets optrekken. Zie: vervolgsituatie.

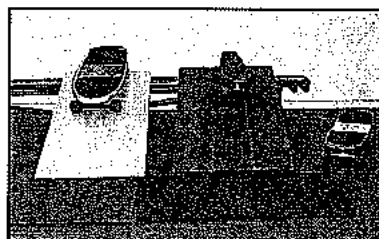
ANDERE OPSTELLINGEN

• Verschillende vertrekpunten

- De planken in de kast hangen.
- De planken in het wandrek hangen.
- De planken op de zitting van de stoel leggen.
- De planken op de tafel leggen.

• Andere racebanen:

- 4 sjouwplanken naast elkaar leggen;
- 1 deur gebruiken;
- 1 brede plank neerleggen (breedte 1 à 2 meter).

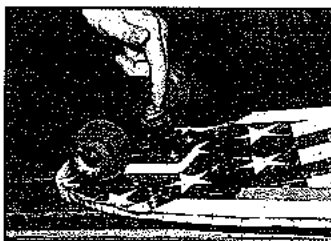


• Soorten skateboards.

Brede en smalle skateboards gebruiken.

Stabiliteit.

Als een skateboard al wat ouder is, dan wordt het vaak minder stabiel. Dan even controleren en bijvoorbeeld het schroefdraad bijstellen en/of nieuwe rubbers aanbrengen.



• Schuivende planken.

Een douchematje onder de planken leggen als ze wegschuiven of een anti-slip mat (bij V&D of een tapijtenzaak).

• Bescherming materiaal.

De glijplank omdraaien om lakbeschadiging tegen te gaan of een plaatje triplex op de glijplank leggen.

Skateboarden door de bocht

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
4 kinderen

Veld:
6 bij 3 meter

Materiaal:
1 kast 0.80 meter hoog
2 planken op deze kast
5 tapijttegels
als overbrugging voor de planken
2 skateboards: een brede en een
smalle
4 pilonnen om twee poorten te
maken
1 touw met slierten ophangen
voor de bocht
1 kast en
1 wandrek om het touw op te
hangen
1 wachtplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Ga op het skateboard zitten, rij onder de slierten door en neem de bocht.

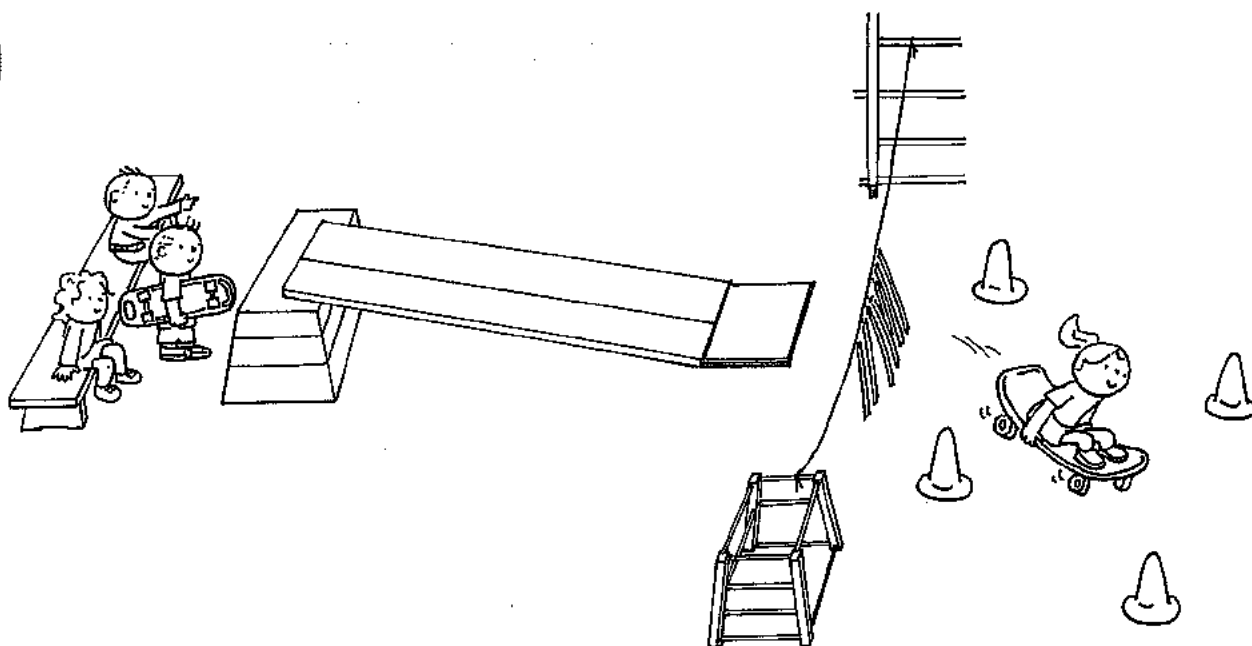
Regelingen

- De poorten maken een bocht. Als een rijder tegen een poort botst en een pilon valt om, dan moet deze weer rechtop worden gezet.
- Als een rijder geholpen wil worden bij het weggrijden, moet het een kind vragen om het skateboard vast te houden.

Aanvullende opmerkingen

- Blokken of blikken achter de laatste poort neerzetten geeft een extra dimensie aan het finishen. Een rijder kan met veel kabaal de finish passeren als de blikken of de blokken omvallen.
- Als kinderen op hun knieën skateboards, moeten ze hun gewicht niet te veel naar voren brengen. Het gevaar bestaat dat ze dan voorover vallen.

7.1



Kaatsenballen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
6 bij 3 meter

Materiaal:
10 tapijttegels op 0,50 meter tot
twee meter van de muur
1 lap stof van 6 bij 1 meter op
1,50 meter op de muur bevestigd
1 muur
10 goed stuitende ballen ver-
schillend van doorsnee

Overig:
6 kastdelen die het veld afbakenen
en tevens als een ballenbak dienen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Ga op een vloertegel staan, gooi de bal op de strook en probeer de bal na een stuit te pakken of te vangen.

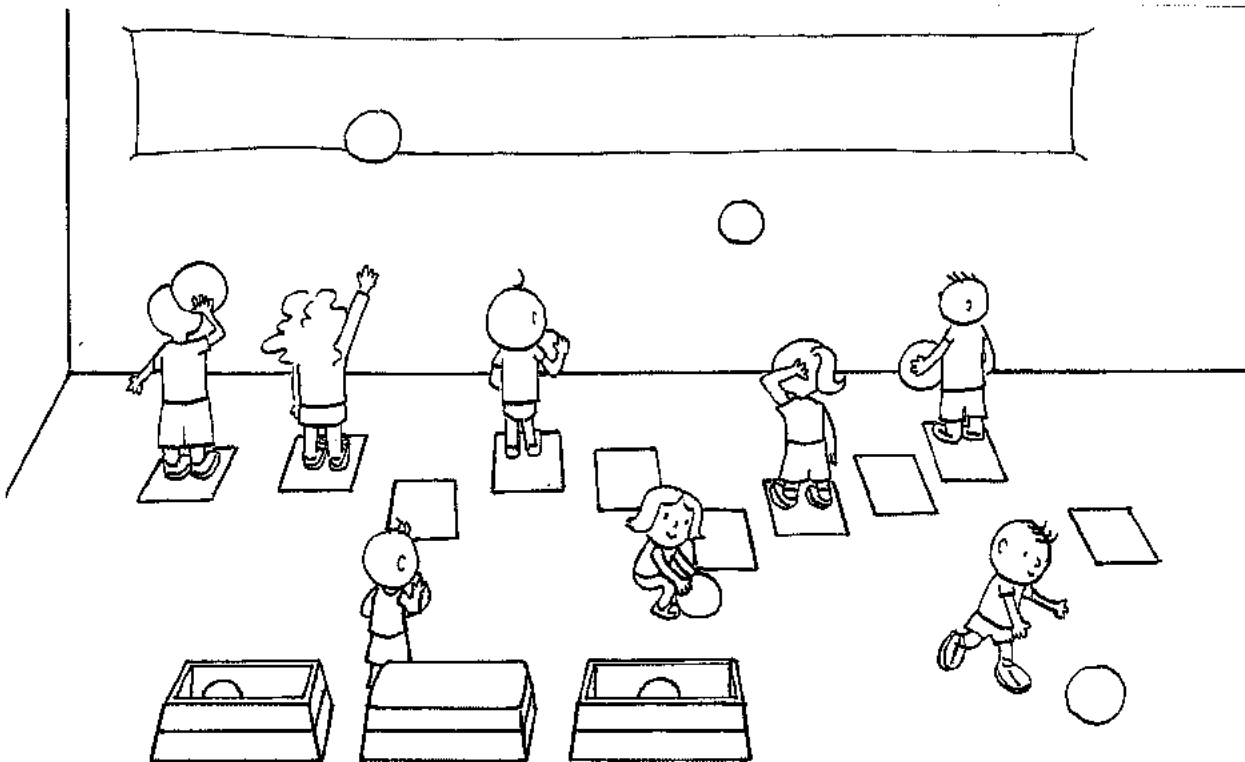
Regelingen

- Elk kind pakt een bal uit de kastdelen.
- Na driemaal gooien mag het kind een andere tegel kiezen.
- Een kind mag ook een andere bal kiezen.

Volgorde van uitleg

Eva geeft een voorbeeld:

- Eva gooit de bal en de leerkracht stimuleert haar om de bal na één of twee stuiten te pakken.
- Na haar voorbeeld legt Eva de bal in de bak.



7.2

LOOPT HET KAATSENBALLEN

- Een kind pakt de bal van een ander:**
- Als er geen ruzie ontstaat dan zo laten.
 - De leerkracht zegt dat elk kind z'n eigen bal moet ophalen.
- De ballen rollen steeds de zaal in:**
- Het speelveld nog beter afbakenen.
 - De leerkracht laat zien hoe je de bal veilig ophaalt.
- De kinderen gooien steeds scheef en storen elkaar:**
- Meer ruimte tussen de tegels creëren door het speelveld breder te maken.
 - Twee tegels weghalen.
 - Twee groepen maken.
 - Tegels dichterbij de muur leggen.
- Een kind pakt een nieuwe bal zonder de andere in de bak te leggen:**
- De leerkracht zegt dat het gevaarlijk is als er een bal blijft liggen.

LUKT HET KAATSENBALLEN

Een kind kan de bal niet tegen de muur gooien:



- De leerkracht legt een tegel dichterbij de muur.
- Onderhands gooien.

Een kind gooit zo laag dat het de bal niet kan tegenhouden:

- De leerkracht zegt tegen het kind dat het harder en goed op de strook moet gooien.
- De leerkracht doet het voor en gooit de bal:
 - met twee handen;
 - recht vooruit;
 - schuin omhoog.
- Een schuin kaatsvlak maken (zie: andere opstellingen).

Een kind houdt de bal niet tegen:

- De bal tegen de muur rollen en tegenhouden.
- De leerkracht zegt dat het kind snel van de tegel moet afstappen.
- De bal hoger tegen de muur gooien.

BETER LEREN KAATSENBALLEN

De kaatsenballer wordt beter door:

- Na één stuit de bal te vangen:
- Taxeren waar en wanneer de bal gevangen moet worden.

Na één stuit de bal op de tegel te vangen:

- De bal goed recht vooruit en met juist genoeg vaart gooien.
- Twee handen klaar houden en deze op tijd naar de bal uitsteken om te vangen.

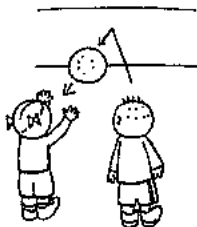
Van grotere afstand te gooien:

- Tegels circa drie meter van de muur leggen.

Met één hand een tennisbal te gooien:

- De leerkracht doet het voor: pakt de tennisbal in één hand, brengt de bal naast z'n oor en gooit door z'n pols naar de muur uit te strekken.

Samen te kaatsenballen:



ANDERE OPSTELLINGEN

- Een kleutertrampoline op z'n kant tegen de muur.

- Een plank schuin tegen de muur zetten.

- Een aantal sjouwplanken tegen de muur zetten naast elkaar.

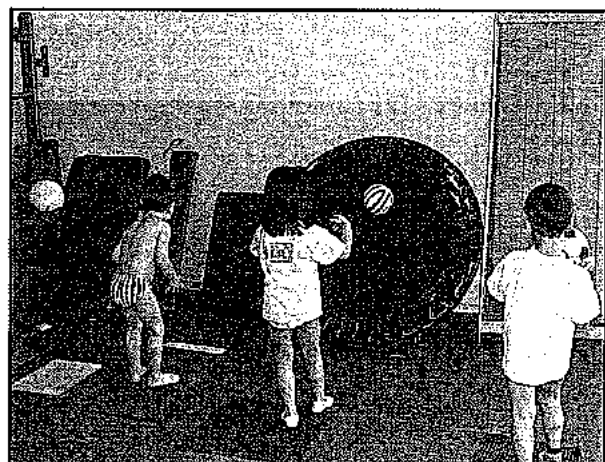
- Een mat in de lengte tegen de muur met aan de onderkant blokken.

- Een kastkop in de lengte tegen de muur.

- Een poppenkast gesloten schuin tegen de muur.

- Met krijt of papier een strook op de muur maken (i.p.v. een lap stof).

7.2



Bal gooien en vangen

tegen de muur
zonder stuit

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
4 kinderen

Veld:
3 bij 3 meter

Materiaal:
1 vrije muur
1 lap op 1.50 meter
4 tapijttegels op 1 meter van de muur
4 tapijttegels op 1.50 meter van de muur
5 verschillende ballen

Overig:
3 kasten om het veld af te bakenen

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

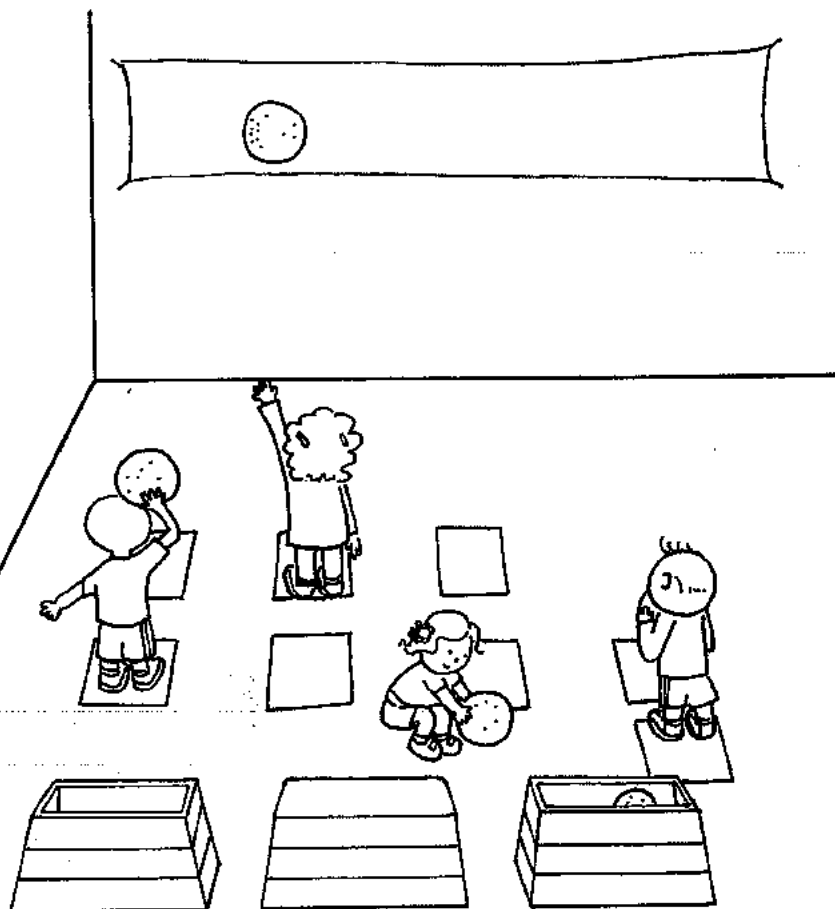
- Gooi de bal op de strook en vang 'm op de tegel.

Regelingen

- Als het drie keer is gelukt om de bal op de tegel te vangen, dan op de tegel verder weg gaan staan.
- Als het daar ook lukt, dan de voorste tegel achter de tweede tegel leggen.
- Wordt de bal ook op de derde plaats gevangen, dan roept het kind 'hoera' en begint weer opnieuw.

Aanvullende opmerkingen

- De kinderen gaan harder gooien omdat de afstand tot de muur groter wordt. Als het vangen nog niet goed lukt, kunnen er regelmatig ballen de zaal inschieten. Het is dan belangrijk om het veld beter af te bakenen, bijvoorbeeld met banken of hogere kasten.
- Maar niet altijd is er voldoende materiaal om het veld hoog af te bakenen. In dat geval kan het veld om te kaatsenballen ook een kwart slag gedraaid worden, zodat het door twee muren wordt begrensd: het veld wordt hierdoor wel dieper.



Huizentikspel

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

7 lopers

1 tikker

Veld:

6 bij 5 meter

Materiaal:

3 matten als vrijplaatsen

2 pilonnen als telsysteem

1 lintje voor de tikker

Overig:

1 bank als afbakening

STARTSITUATIE

Activiteit

- De loper rent naar een ander huis, maar onderweg kan hij getikt worden.
- De tikker probeert de lopers tussen de matten te tikken.

Regelingen

Voor de lopers:

- Er mogen meer lopers op een mat.
- De matten zijn vrijplaatsen voor de lopers.
- Als een loper getikt is, blijft hij meespelen.

Voor de tikker:

- De tikker mag niet op de matten komen.
- Als de tikker een loper heeft getikt, legt hij een pilon om.

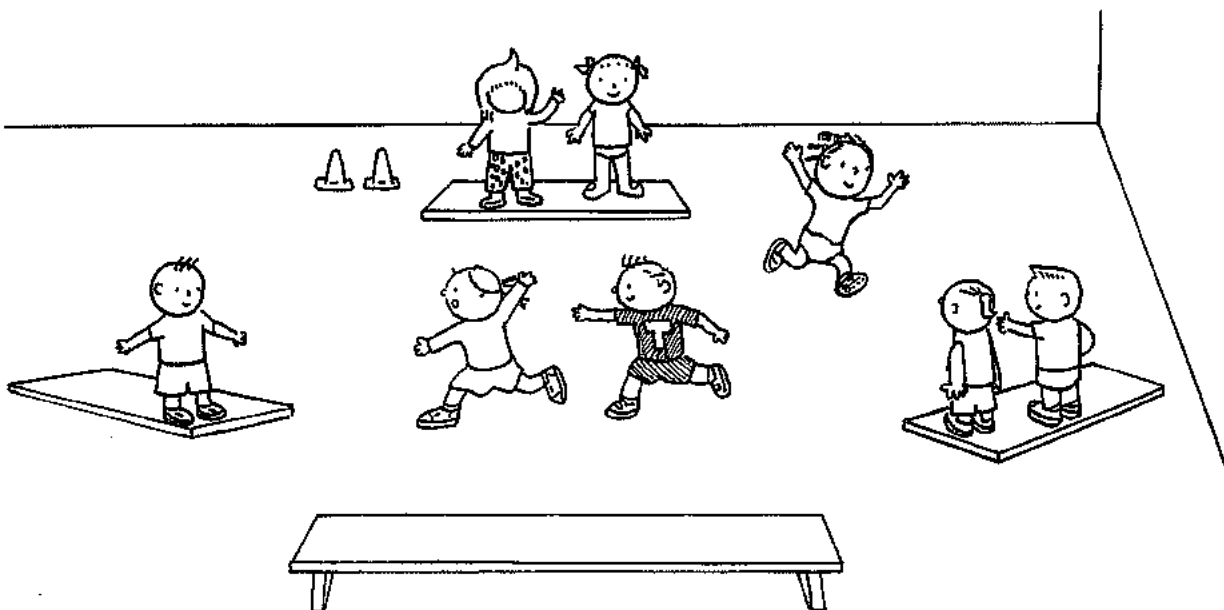
Spelwisseling:

- Als er twee lopers zijn getikt, stopt het spel. De lopers gaan bij de pilonnen zitten en de tikker geeft zijn lintje aan een nieuwe tikker.
- Als de tikker de pilonnen rechtop heeft gezet start een nieuw spel.

Volgorde van uitleg

Bert, Ernie en de leerkracht geven een voorbeeld:

- Bert is tikker, Ernie en de leerkracht zijn lopers.
- De leerkracht laat zien hoe je een ander huis kunt bereiken zonder getikt te worden: naar het huis rennen waar Bert niet voorstaat.
- Hierna laat ze zich tikken door naar het huis te rennen waar Bert wél voor staat.
- Ze zegt dat Bert een pilon neer moet leggen.
- Als Bert nog een loper heeft getikt, laat ze zien hoe er gewisseld moet worden.



7.3

LOOPT HET HUIZENTIKSPEL

De lopers blijven in hun huis, want ze durven niet langs de tikker te rennen:

- De leerkracht speelt mee als loper om het spel op gang te brengen.
- De leerkracht laat zien dat je terug naar een huis mag.

De tikker vergeet een pilon om te leggen:

- De leerkracht laat zien wanneer de tikker een pilon moet neerleggen.

Het duurt te lang voordat de tikker een loper tikt:

- De leerkracht of een loper helpen de tikker.
- Een kookwekker gebruiken: als deze afloopt is de speeltijd om en wordt er gewisseld.
- De tikker mag eerder stoppen.

Er ontstaan te veel botsingen:



- De drie matten dichtbij elkaar leggen.
- Twee lopers als wachters aan de kant. Als er twee pilonnen om zijn, wisselen de tikker en de wachters.
- Twee wachters zijn tellers die de pilonnen neerleggen.
- Een vierde mat gebruiken en elke mat in een hoek leggen.



LUKT HET HUIZENTIKSPEL

Voor de tikker:

Hij reageert traag en is daardoor steeds te laat met tikken:

- De tikker moet niet in het midden blijven staan, maar dichterbij naar een mat toe.
- De tikker moet snel beslissen achter welke loper hij aangaat: een loper die net een huis uitrent en lang genoeg onderweg is om getikt te kunnen worden.
- De tikker moet niet stoppen met zijn tikactie, maar doorgaan tot de loper is getikt.
- De teller mag helpen of een loper als hulp-tikker.

De tikker rent in één richting steeds in een rondje, van huis naar huis:

- De leerkracht geeft een voorbeeld hoe je ook eens een andere kant uit kunt gaan.

De tikker rent steeds achter dezelfde loper aan:

- De leerkracht stuurt de tikker achter andere lopers aan.

Voor de lopers:

Een loper durft nog niet van de mat af, ook al heeft hij het spel vaker gespeeld:

- De leerkracht vraagt het kind of het samen naar een ander huis wil rennen.
- De leerkracht zegt tegen de loper dat hij snel achter de tikker langs moet gaan.

Een loper wordt te snel getikt:



- Een matje als vluchtplaats invoeren.
- Naar het huis lopen waar de tikker niet voor staat.

BETER LEREN TIKKEN

De tikker wordt beter door:

Meer lopers in de gaten te houden:

- De leerkracht doet voor hoe je de lopers achter je in de gaten kunt houden door af en toe achterom te kijken.

Een loper van de mat te lokken:

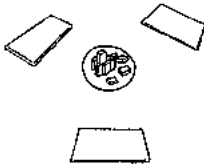
- De tikker gaat wat verder van de mat staan en doet één stap naar rechts. De lopers zullen de tikker dan links passeren.

Langer tikker te zijn:

- Door meer pilonnen neer te zetten.
- De leerkracht maakt het tikgebied groter door een mat iets verder weg te leggen. Hierdoor zijn de lopers langer onderweg.
- De leerkracht daagt de lopers uit om een toren te bouwen van de blokken, die midden in het veld liggen in een hoepel.

De lopers worden beter door:

Snel te reageren op de acties van de tikker om uit handen van de tikker te blijven:



Schijnbewegingen te maken:

- De tikker naar zich toe lokken door eerst op de tikker af te stappen en snel weer terug te gaan.

- Het huis waar de tikker voor staat te bereiken door de tikker op het verkeerde been te zetten.

ANDERE OPSTELLINGEN

- **Vloertegels bij elkaar als mat.**

Met zes vloertegels en twee matten spelen.

- **Spel dubbel uitzetten.**

Met behulp van twee keer drie tapijttegels op twee veldjes.

- **Toren bouwen.**

Bouw een toren in een hoepel midden in het speelveld.

- **Brief posten.**

Post een brief door pittenzakken van de matten in de gleuf van een doos te stoppen die midden in het speelveld staat.



- **Een mat met een sticker is geen vrijplaats.**

De tikker mag de lopers op deze mat tikken.

7.3

Huizentikspel met een bal

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

6 lopers

1 tikker

1 teller

Veld:

6 bij 5 meter

Materiaal:

3 matten als vrijplaatsen

2 pilonnen als telsysteem

1 lintje voor de tikker

1 (kleine) foambal voor de tikker

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- De lopers rennen naar een ander huis. Onderweg kan de tikker ze met de bal tikken.
- De tikker probeert de lopers met de bal in zijn handen te tikken.

Regelingen

Lopers:

- Er mogen meer lopers op een mat.
- De matten zijn vrijplaatsen voor de lopers.
- Als een loper getikt is, blijft hij meespelen.

Voor de tikker:

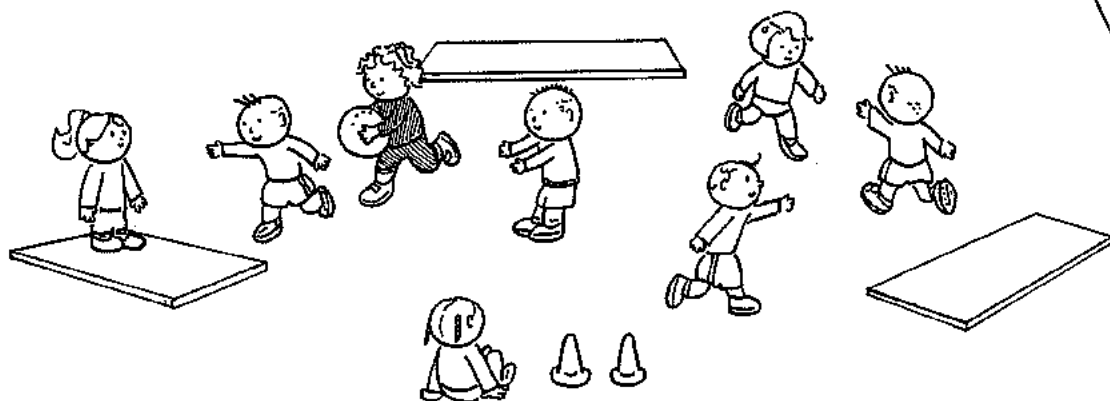
- De tikker mag alleen met de bal in zijn handen de lopers tikken. Als hij de bal gooit naar de loper, dan telt het niet.

Spelwisseling:

- De teller legt een pilon neer als de tikker de loper met een bal tikt.
- Wanneer de twee pilonnen liggen, stopt het spel.
- Start van een nieuw spel: teller → tikker → loper → teller.

Aanvullende opmerkingen

- Het uittikken met de bal kan voor een tikker nog lastig zijn. De één gooit telkens de bal naar de lopers en de ander laat de bal te snel uit zijn handen vallen. Door dit nog eens uit te leggen of voor te doen gaat het vaak snel beter.
- Als de kinderen dit spel regelmatig spelen, worden de lopers zo slim, dat de tikker ze nauwelijks meer kan tikken. In dat geval moet de leerkracht de positie van de tikker sterker maken om het machtsverwicht (spelverhouding) tussen lopers en tikker weer in balans te brengen. Dit kan bijvoorbeeld door het tikgebied groter te maken of een toren te laten bouwen in het midden (zie hiervoor: de tikker kan een loper niet tikken), maar ook door de tikker een klein balletje te geven om met een hand uit te tikken of een mat aan te wijzen waarop de lopers wel getikt mogen worden.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 5 meter

Groot materiaal:
1 klimraam

Verbindingsmateriaal:
1 ladder op 1.70 m. hoogte
1 kippenladder op 1.60 m. hoogte
1 om-en-om-ladder op 1.50 m. hoogte

Overig:
3 mikdoelen (bv. doos, mand, emmer) deze mikdoelen staan aan het eind van de ladders op de grond bij het wandrek
3 hoepels als verzamelplaats voor 'kado's'
24 w.c.-rolletjes,
24 ringen,
24 pittenzakjes, als kado's
3 pilonnen als startplaatsen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klim met een kado in je hand naar boven tot het klimraam en laat het kado naar beneden vallen in het mikdoel.
- Klim via het klimraam naar beneden.

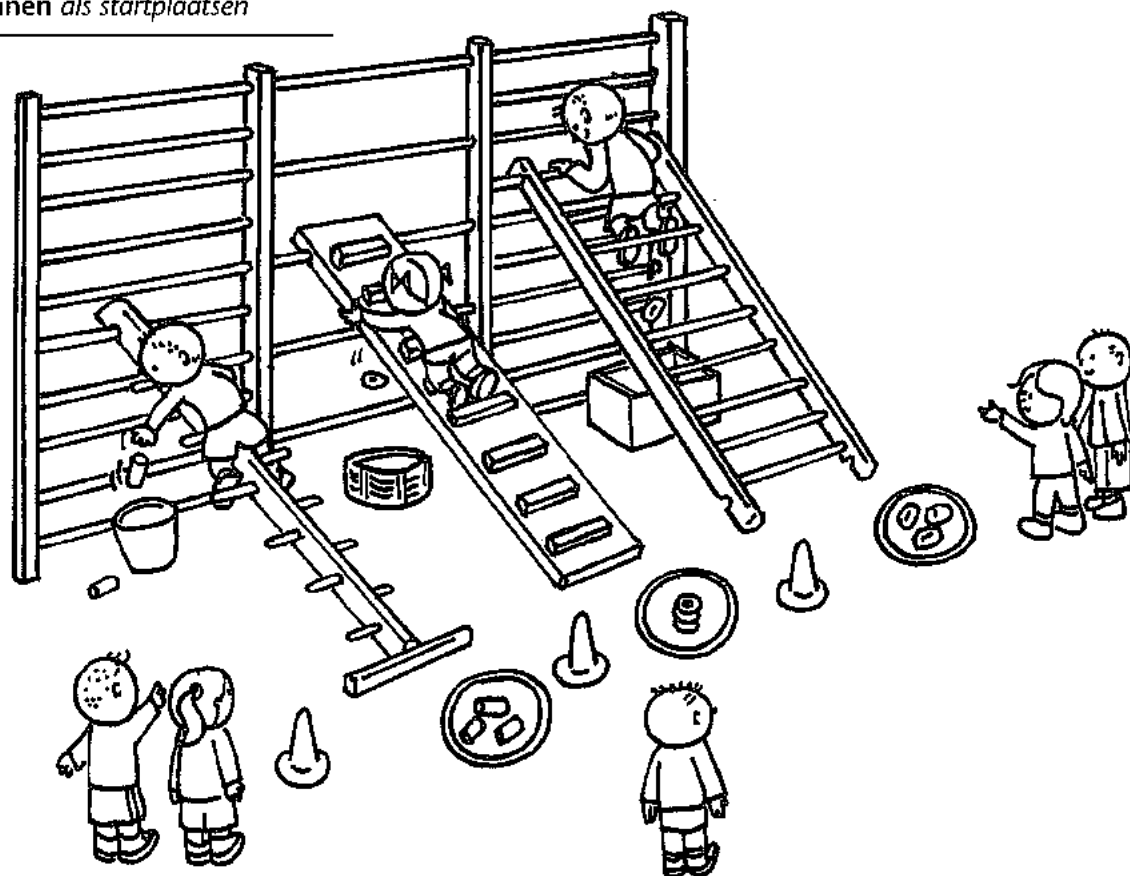
Regelingen

- De kinderen kiezen bij welke startpilon ze beginnen.
- Als het eerste kind het kado heeft laten vallen mag het volgende kind starten.
- Elk kind mag maar 1 kado meenemen.
- Als er geen kado's meer zijn dan gaan zitten bij de startpilon.
- Leerkracht of een kind haalt de kado's weer op uit de mikdoelen.

Volgorde van uitleg

Reinald en Lobke geven een voorbeeld:

- Ze doen het elk 1 keer bij 1 ladder voor.
- De leerkracht legt hierbij de regels uit.
- Rond sinterklaastijd kan er een verwijzing naar "daken en schoorstenen" gemaakt worden.



7.4

LOOPT HET KLIMMEN

Een kind durft niet te klimmen met een kado:

- Het kind zonder kado in de hand laten klimmen.
- Het kind aan de kant laten kijken naar de anderen.

Een kind begint te snel:

- De regel van "wachten tot de ander boven is" herhalen.
- Nieuwe regel: Wacht tot de voorgaande klimmer een signaal heeft gegeven dat je mag beginnen.

Er ontstaat een opstopping bij een van de ladders:

- Kinderen er op wijzen dat er andere routes zijn.
- Regel invoeren dat alle kinderen 3 keer alle ladders doen.
- Drie wachtplaatsen bij elke route neer leggen, wanneer deze vol zijn dan mogen er niet meer wachters staan.
- Kinderen vragen om zonder te stoppen door te klimmen.
- Een vierde ladder of bank er bij plaatsen.

De kado's zijn snel op:

- Meer kado's in de verzamelhoepel leggen.
- Een kind de opdracht geven om de kado's te verzamelen.

LUKT HET KLIMMEN

Een kind durft niet ver genoeg omhoog te klimmen:



- Het kind met alleen een lintje laten klimmen, omdat het dan toch twee handen kan blijven gebruiken.
- Wijzen op de eenvoudigste ladder.
- De ladder verlagen.
- Hulpverleners door het kind bij de heupen te steunen.

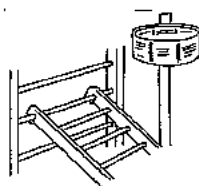
Een kind durft niet de overstap naar het klimrek te maken:

- Aanwijzing: zo ver mogelijk doorklimmen, zodat je bijna recht op staat.
- Hulpverleners bij de overstap.
- Plaats een kast of combiframe naast het einde van de ladder.
- Het kind mag terug klimmen.

Een kind kiest voortdurend de zelfde eenvoudige ladder:

- Ondersteun het kind bij het klimmen op een andere ladder.
- Maak tweetallen waarbij de kinderen elkaar moeten volgen.
- Verhoog de eenvoudige ladder, zodat een andere ladder eenvoudiger lijkt.

Een kind vindt het moeilijk het kado in het mikdoel te deponeren:



- De doos voor het klimraam en naast de ladder zetten.
- Een grotere of diepere doos (wasmand) gebruiken.
- Een hoger mikdoel. Bijvoorbeeld een korfbalmand op een paal als mikdoel, met daaronder een bak.

BETER LEREN KLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

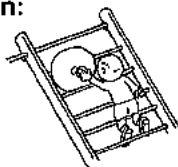
In een doorgaande beweging de route te beklimmen:

- Laat de kinderen drie keer achter elkaar dezelfde ladder beklimmen.

Over hogere ladders te klimmen:

- Verhoog de ladders als veel kinderen de ladders snel beklimmen.
- De onderkant van de ladders ook verhogen, bv. door ze op een kast te leggen.

Met meer of grote voorwerpen te klimmen:



- Een bak met blokjes.
- Een kind mag een blokje en een ander kado meenemen.
- Een bak met grote ballen. Een kind mag een grote bal mee naar boven nemen.

Met z'n tweeën een groot voorwerp naar boven verplaatsen:

- Een skippy-bal samen naar boven tillen.
- Een klein licht turnmatje naar boven tillen.
- Een groot kussen mee naar boven nemen.
- Een lang lint mee naar boven nemen.
- Deze grote voorwerpen niet naar beneden laten gooien, maar via de glijplank naar beneden laten glijden.



ANDERE OPSTELLINGEN

• **Te weinig kado's**

De volgende regelingen zijn ook mogelijk:

- Bij elke ladder liggen maar 8 of 16 kado's. Er moet dan vaker verzameld worden.
- Elk kind heeft een eigen kado en moet deze steeds weer ophalen uit het mikdoel.
- Bij elke ladder is maar 1 kado en de klimmer moet het kado uit het mikdoel ophalen en aan de volgende wachter geven.

• **Andere kado's:**

- Oude opgerolde sokken, proppen papier, touwtjes;
- Tennisballen. (Een diep mikdoel, anders stuiten de ballen uit het mikdoel).

• **Andere verbindingsmaterialen:**

- Bank;
- Een omgekeerde glijplank, vastgemaakt met stok en touw aan het klimraam;
- Verschillende materialen achter elkaar, bijvoorbeeld een stoel, een tafel, een springkast.

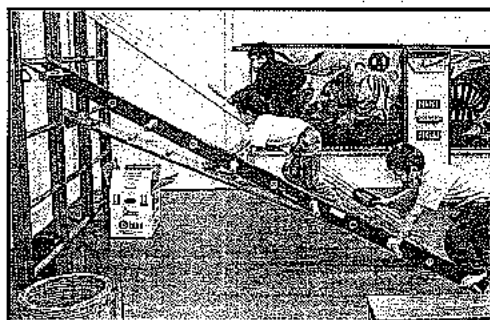
• **Ander mikdoel.**

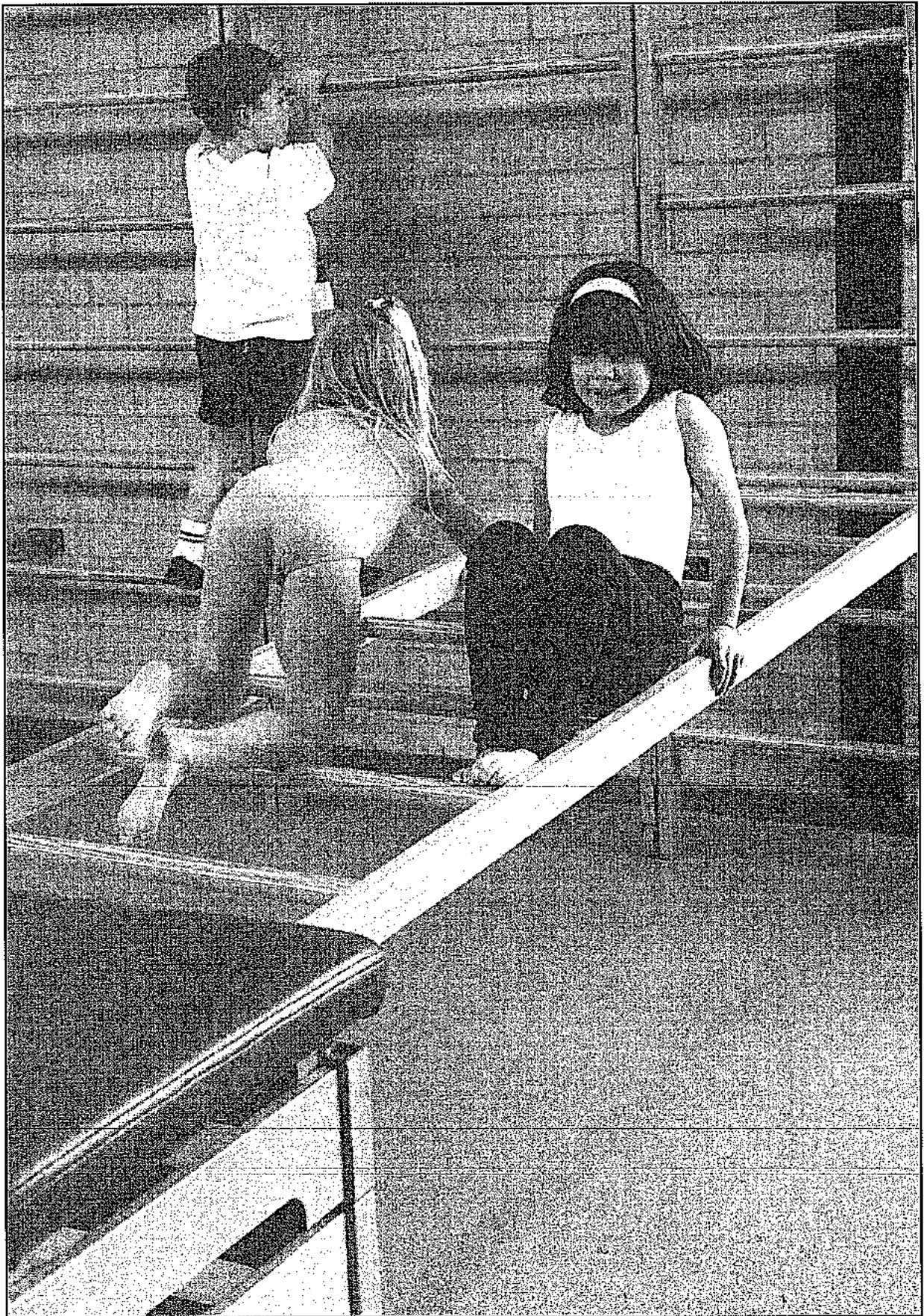
Een open springkast, omgekeerd deksel van de springkast, vuilnisbak, een wasmand.

• **Een schoorsteen:**

- In het kader van Sinterklaas is het aardig om een schoorsteen te maken waar de kado's in moeten worden gestopt;
- Een korfbalmand aan een paal met aan de mand 2 vuilniszakken die een soort slurf vormen;
- Een rond genaaid laken aan een hoepel;
- Een echte kruipslurf.

7.4

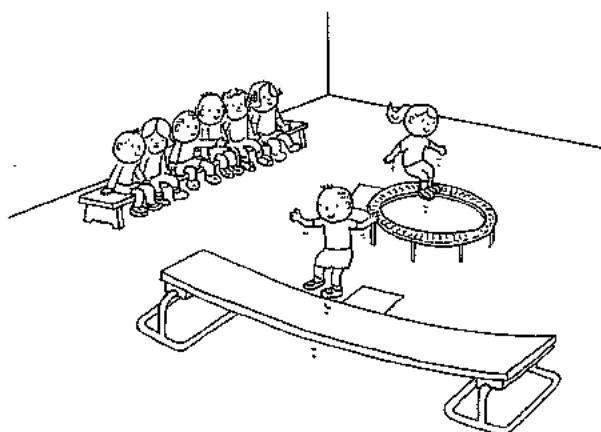




Bewegingscluster 8

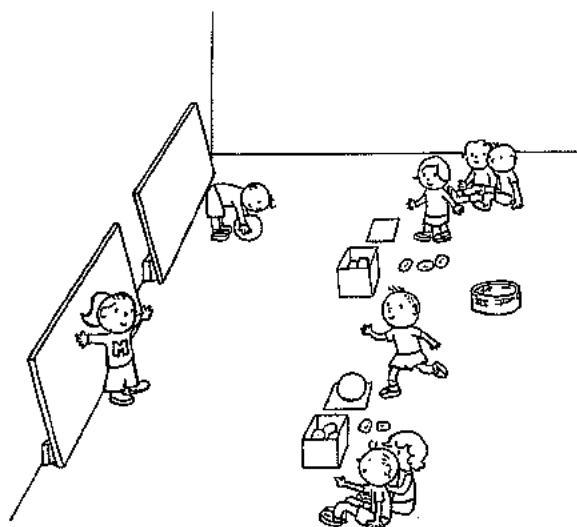
VEREND SPRINGEN

8.1



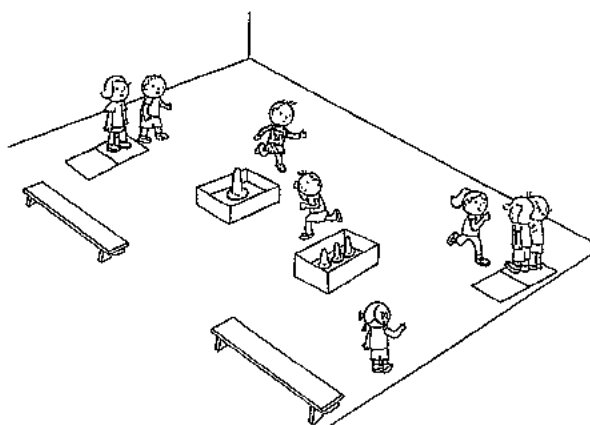
PENALTYSPEL

8.2



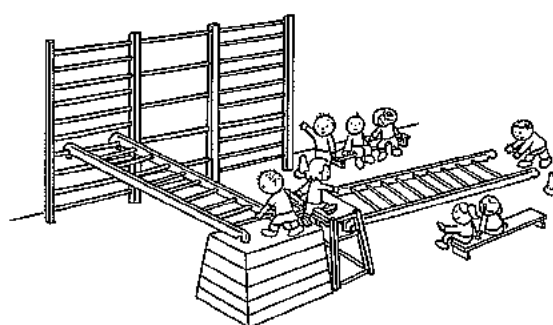
BASISTIKSPEL

8.3



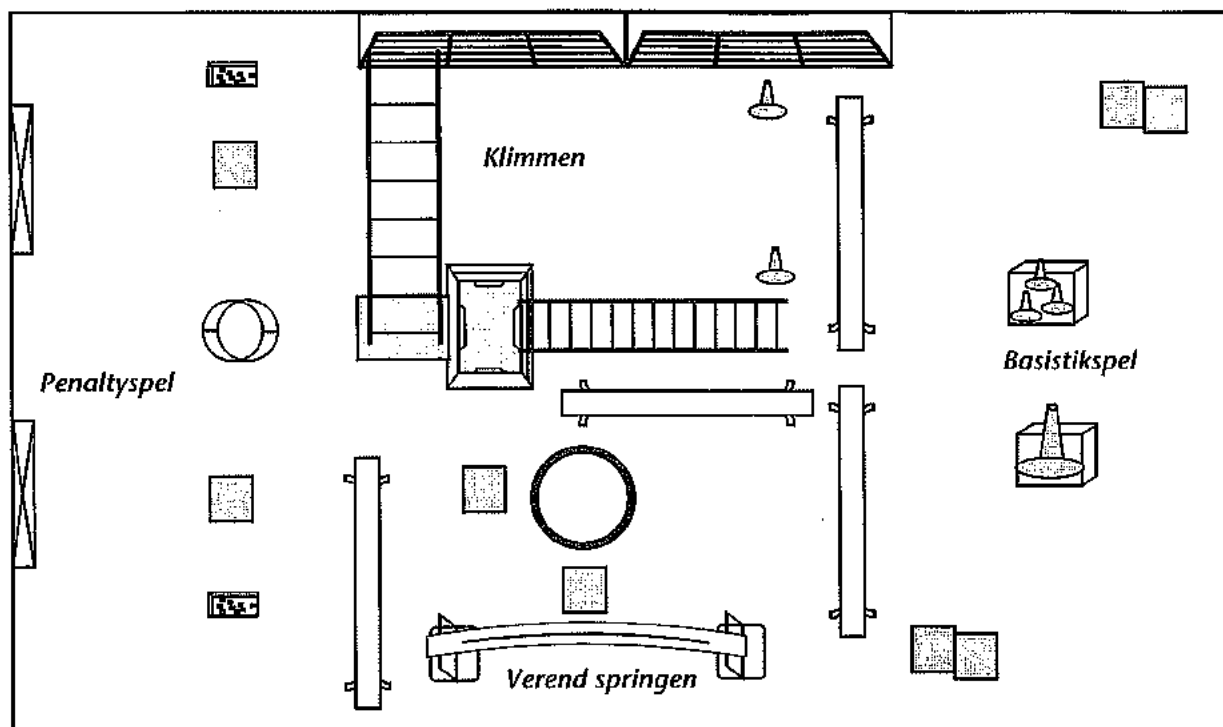
KLIMMEN ELKAAR PASSEREN

8.4



8

ZAAIOPSTELLING



MATERIAALLIJSTEN

<i>Verend springen</i>	<i>Penaltyspel</i>	<i>Basistikspel</i>	<i>Klimmen</i>
1 zwiepplank	2 stevige matten	2 banken	klimraam
1 kleutertrampoline	4 blokken	2 grote dozen	1 kast
2 tapijttegels	2 (kleine) tapijt- tegels	4 tapijttegels	1 kleutertrapezoïde
1 bank	20 pittenzakken	3 pilonnen	2 ladders
	2 melkdoosjes	1 grote pilon	2 pilonnen
	2 foamballen	1 lintje	1 bank
	mand		

ALGEMEEN

Cluster 8 bestaat uit:

- *verend springen*;
- *penaltyspel*;
- *basistikspel*;
- *klimmen elkaar passeren*.

Het *verend springen* is een activiteit, die weinig ruimte inneemt en snel klaargezet kan worden en voor alle kinderen een lange tijd voldoende ontwikkelingskansen te bieden heeft. Deze activiteit is daarmee uitermate geschikt voor zowel het werken in groepen als het vrij werken.

Het *basistikspel* is een spel, waarbij de goede lopers de kans krijgen om uit de buurt van de tikker te blijven door om de obstakels heen te lopen.

De zwakke lopers blijven gebruik maken van de vrijplaats.

Het arrangement en de regelingen kunnen het

best toegelicht worden in een klassikale aanbieding.

Het *penaltyspel* is een eenvoudig doelspel. Niet alleen jongens vinden het aantrekkelijk de bal op een doel te schieten.

De rol van keeper is voor 'instromers' soms te eng, vooral als er hard geschoten wordt. Er zijn ook kinderen die het leuker vinden om de bal rustig naar de keeper te schieten, omdat ze het tegengestelde belang tussen de keeper en de penaltynemer nog niet begrijpen.

Penaltyschieten is ook een mooi spel tijdens het 'buitenspelen'.

Bij het *klimmen* krijgen de kinderen de gelegenheid om elkaar op een klimtoestel te passeren.

KLASSIKALE LESSEN

Verend springen.

Er zijn meestal te weinig materialen om deze activiteit klassikaal aan te bieden.

Penaltyspel.

Deze activiteit kan wel een keer als kijkspel aangeboden worden, om de kinderen het tegengestelde belang tussen keeper en penaltynemer te laten zien. Bijvoorbeeld: wanneer is het een doelpunt, hoeveel doelpunten maakt de schutter?

De regelingen kunnen tijdens dit kijkspel ook uitgelegd worden.

Het spel kan ook in zes groepjes naast elkaar gespeeld worden, waarbij in het begin de penaltynemers pas na het teken van de leerkracht mogen schieten.

Hierdoor blijft het voor de leerkracht overzichtelijk. Later kan elk groepje het spel zelf regelen.

Basistikspel.

A. Het spel laten zien.

Twee banken staan als veldafscheiding klaar. Hierop gaan de kinderen zitten om het spel te kunnen bekijken. Het arrangement is binnen de begrenzings van de banken en de muur uitgezet.

De leerkracht vraagt om toerbeurt een tikker en vier kinderen in het veld. De kinderen spelen het spel met de bij het werken in groepen aangegeven regels. Als de tikker klaar is laat de leerkracht een nieuw groepje het spel voorspelen.

De kinderen leren op deze manier dus nog niet hoe er van tikker wordt gewisseld. Dit wordt door de leerkracht geregeld.

B. Het spel met z'n allen spelen.

Dat is met het 'basistikspel' gevaarlijk, omdat de kinderen elkaar dan teveel voor de voeten lopen.

C. Het spel tegelijk in kleine groepen spelen.

Wanneer het 'basistikspel' in de kring is geïntroduceerd kan het heel goed op vier veldjes in de zaal worden gespeeld. De vier veldjes dienen duidelijk afgebakend te zijn d.m.v. banken.

Op elk veldje zijn twee obstakels (zie: alternatieve opstellingen) met een tussenruimte en twee tapijttegels als vrijplaatsen.

Zie voor de begeleiding de groepjesles.

VRIJE LESSEN

Het *verend springen* en het *penaltyspel* kunnen prima als keuzeactiviteiten in een vrije les worden aangeboden. Voor het *basistikspel* is dat moeilijker. Het is een activiteit, waarbij een minimum aantal van vijf kinderen is vereist om het te kunnen spelen.

Verend springen.

Er dient bij het vrij werken aandacht te worden geschonken aan het verlaten van de springtoestellen om de veiligheid te waarborgen. Kinderen mogen zonder uitdrukkelijke toestemming niet springend het toestel verlaten, maar moeten na gestopt te zijn rustig afstappen. Tijdens het vrij werken kan aan kinderen gevraagd worden mee te tellen met het springen. Hiervan kan bij het werken in groepen gebruik worden gemaakt.

Penaltyspel.

Voor het penaltyspel zijn slechts twee spelers nodig om het te kunnen spelen. Als leerkracht kun je dan kijken welke kinderen met de beoogde regeling uiteindelijk uit de voeten kunnen en hiervan bij de klassikale introductie of bij het werken in groepen gebruik maken. De mat als doel is een vrij abstract mikobject. Om het voor kinderen concreter en mogelijk aantrekkelijker te maken kan het gebruik van blokken, pilonnen met blokjes/pittenzakjes erop, worden aanbevolen.

Basistikspel.

Wanneer de kinderen voldoende bekend zijn met de regelingen kan het spel in een hoek van de zaal als keuze activiteit aangeboden worden. Het spel kan eerst in een eenvoudige vorm aangeboden worden. Er zijn vijf gele lintjes voor de lopers en een rode voor de tikker. Als de tikker een looper tikt dan wisselen ze van lintje. Als een looper geen zin meer heeft dan legt hij het lintje weg en mag een ander kind het lintje pakken om mee te gaan spelen.

Verend springen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 3 meter

Materiaal:
1 kleutertrampoline
1 zwiepplank op 2 bokjes
2 tapijttegels als opstapplaatsen

Overig:
1 wachtplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

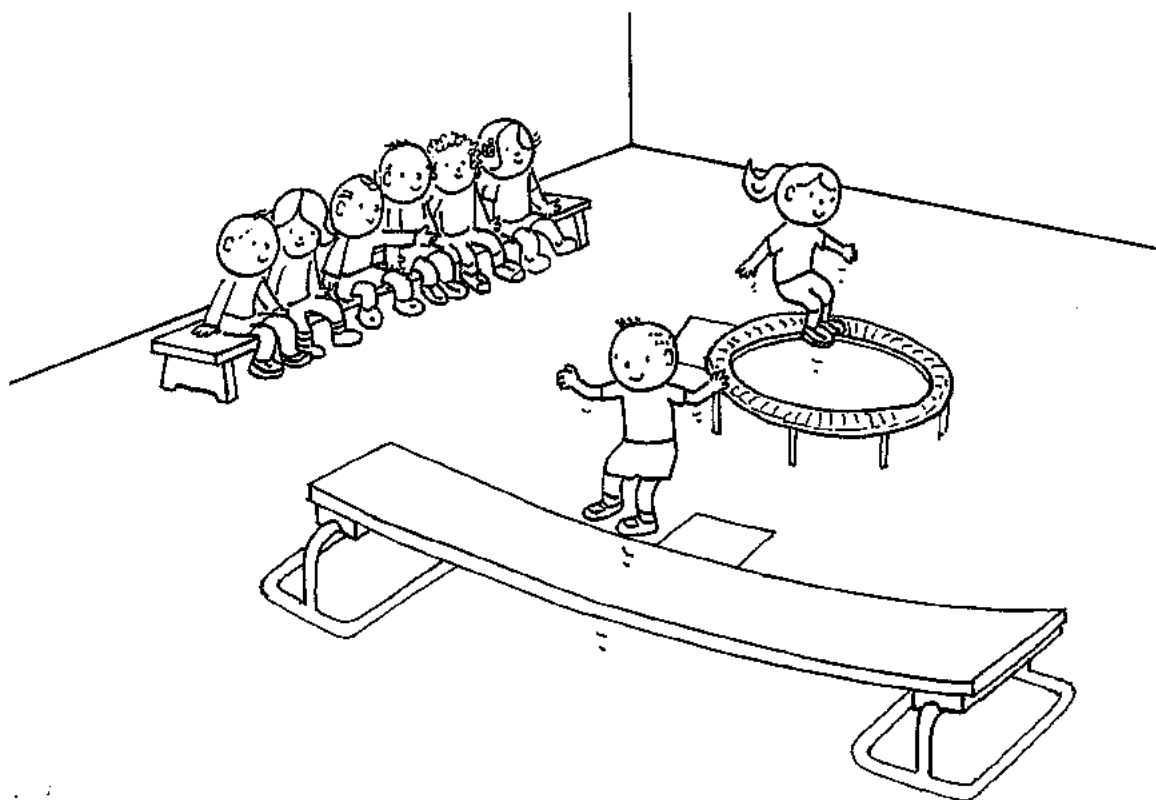
- Stap op de kleutertrampoline, veer vijf maal op en neer, stop en stap af. Doe hetzelfde op het midden van de zwiepplank.

Regelingen

- De volgende stapt op, als de vorige springer is afgestapt.
- Na het afstappen van de kleutertrampoline wachten, indien nodig, op de tapijttegel bij de zwiepplank.

Volgorde van uitleg

- Ga met drie kinderen, Henk, Marco en Elsje, naar de wachtbank.
- Ga zelf voorop op de bank zitten.
- Laat zien hoe het 'veren' op de kleutertrampoline gaat en tel mee, stop en stap af.
- Ga op de tegel bij de zwiepplank staan en geef Henk (vooraan) de beurt op de kleutertrampoline.
- Neem zelf de beurt op de zwiepplank, stop en stap af.
- Controleer of Henk het goed doet en op de tegel gaat staan.
- Sluit zelf achteraan op de bank, geef Marco de beurt en laat Henk daarna verder gaan.
- Zorg dat de drie kinderen hun beurt afmaken en op de bank komen zitten.
- Na een beurt op de zwiepplank achteraan sluiten op de bank.



8.1

Verend springen

LOOPT HET VEREND SPRINGEN

De kinderen maken te lange beurten:

- Als er geen probleem ontstaat kun je het even laten rusten (het goedvinden).
- Wijs een teller aan.
- Maak een aftelrijm, bijvoorbeeld: 'Veer, veer, op, veer, stop'.
- Bij meer dan vijf sprongen even naar de uitrust-/nadenk-stoel (= 'de pechstoel')

De kinderen kruipen voor:



- Wijs de kinderen op de gemaakte afspraak.
- Geef een voorbeeld van het achteraan sluiten.
- Werk met drie doorgeefringen.

De kinderen gaan met twee of meer kinderen tegelijk springen:

- Wanneer er geen probleem ontstaat kun je ervoor kiezen door te laten springen.
- De groep stelt nieuwe wisselvorm voor, accepteren en door-springen.
- Wijs op de regel, één tegelijk!
- 'De pechstoel'.

8.1 De kinderen springen van de trampoline of zwieplank af:



- Dit kan blessures veroorzaken. Vooral voor onervaren springers ontstaat er te veel risico.
- Wijs op de regel, afstappen!
- 'De pechstoel'.
- Zet een afstapplaats bij het springtoestel.

LUKT HET VEREND SPRINGEN

Het kind wacht de vering van de kleutertrampoline niet af:

- Wijs het kind erop rustig/langzamer te springen, 'lui springen', dus niet zelf een afzet willen maken.

Het kind blijft teveel door de knieën zakken bij het springen op de toestellen:

- Begeleid het kind bij het springen door het twee handen te geven en de handen iets hoger vast te houden dan normaal. Het kan dan minder goed door de knieën zakken. Laat het daarna nog eens zelf proberen.
- Geef het kind eventueel de aanwijzing wat 'stijver', met bijna rechte benen (niet overstrekt) te springen.

Het kind houdt geen balans op de kleutertrampoline/zwieplank:



- Geef het kind ter ondersteuning een hand.
- Wijs het kind erop niet met de voeten te dicht bij elkaar te landen.
- Bied het kind steun aan een wandrek of duikelstang, waaraan het kind zich kan vasthouden tijdens het springen.

Het kind valt steeds van de zwieplank bij het springen:

- Wijs het kind erop rechtop te springen.
- Laat het kind, handen vast, met een goede springer samen springen.

BETER LEREN SPRINGEN

De springer wordt beter door:

Met weinig of geen balansverstoringen te springen:



- Laat het kind tien keer springen.
- Bied het kind een aantal mogelijkheden, zoals:
 - spreidsprong zijwaarts en voor-/achterwaarts, hurksprong, draaien in de sprong om de lengte-as.

Samen te springen:

- Op de trampoline om de beurt.
- Op de zwieplank tegelijk.
- Laat de kinderen in tweetallen springen.
- Laat de kinderen in meertallen (alleen voor de zwieplank) springen.

Hoger te springen:

- Geef het kind twee handen en neem het een stukje mee omhoog na een 'afzet'.
- Laat een kind een voorbeeld geven.
- Moedig het kind aan feller af te zetten.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Oude minitrampoline uit de gymzaal.
- Kussen of stoelen met springvering.

8.1



Verend springen en eraf

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 3 meter

Materiaal:
1 kleutertramp
1 zwiepplank op bokjes
2 matten 1 per springtoestel als
landingsplaats
2 tapijttegels als opstapplaats

Overig:
1 wachtplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

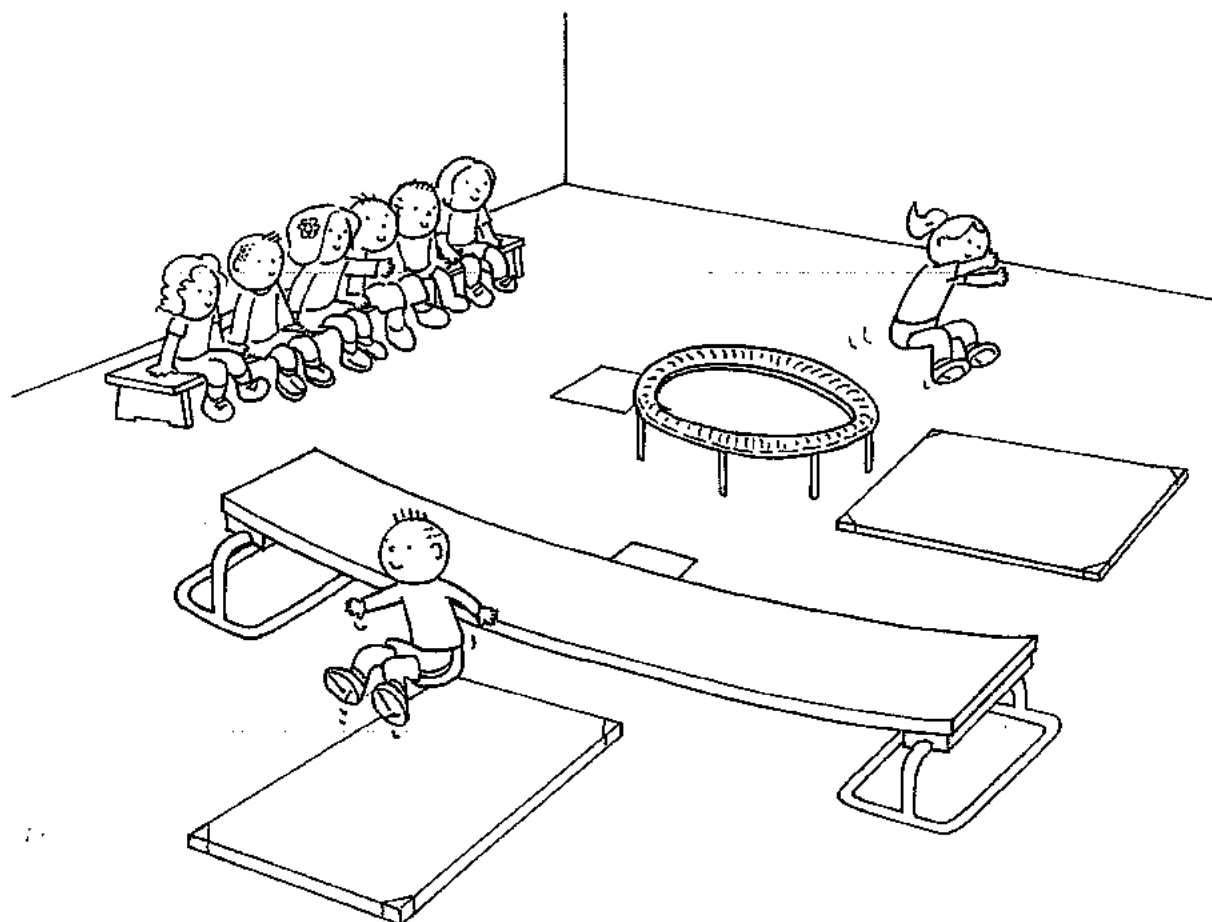
- Stap op de trampoline of de zwiepplank, spring vijf keer op en neer en eindig met een sprong op de mat.

Regelingen

- Een kind mag pas op de trampoline of de zwiepplank stappen, als het vorige op de mat is gesprongen.
- Stap na de sprong op de mat rustig af.
- Sluit achteraan bij het rijtje naar keuze.

Aanvullende opmerkingen

- In deze situatie is het veiliger te werken met een verhoogd landingsvlak. Hiertoe kunnen één of meer matten gelegd worden op twee of meer banken.
- Uitbouw: de kinderen kunnen leren met minder tussen-sprongen op de mat te springen.
- Uitbouw voor de kleutertrampoline: de kinderen kunnen van twee kastdelen voor de kleutertrampoline op de trampoline en meteen door naar de mat leren springen.



Penaltyspel

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 groepjes van 4 kinderen:

1 keeper

1 voetballer

2 wachters

Veld:

6 bij 5 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

1 mat op de lange zijde tegen de muur als doel

2 blokjes tussen de muur en de mat (om te voorkomen dat de mat omvalt)

1 tapijttegel als penaltystip op drie meter van het doel

1 middelgrote foambal

9 pittenzakken als telobjecten

1 (melk-)doos om pittenzakken in te doen

Overig:

1 mand voor de ballen

1 wachtplaats

STARTSITUATIE

Activiteit

- De voetballer legt de bal op de penaltystip en probeert de bal tegen de mat te schoppen.
- De keeper probeert de bal tegen te houden.

Regelingen

Voor de voetballer:

- De voetballer legt voor een poging een pittenzak in de (melk)doos.
- De voetballer sluit na een poging achteraan op de wachtplaats.

Voor de keeper:

- De keeper pakt na een poging de bal en rolt deze naar de voetballer, die aan de beurt is.

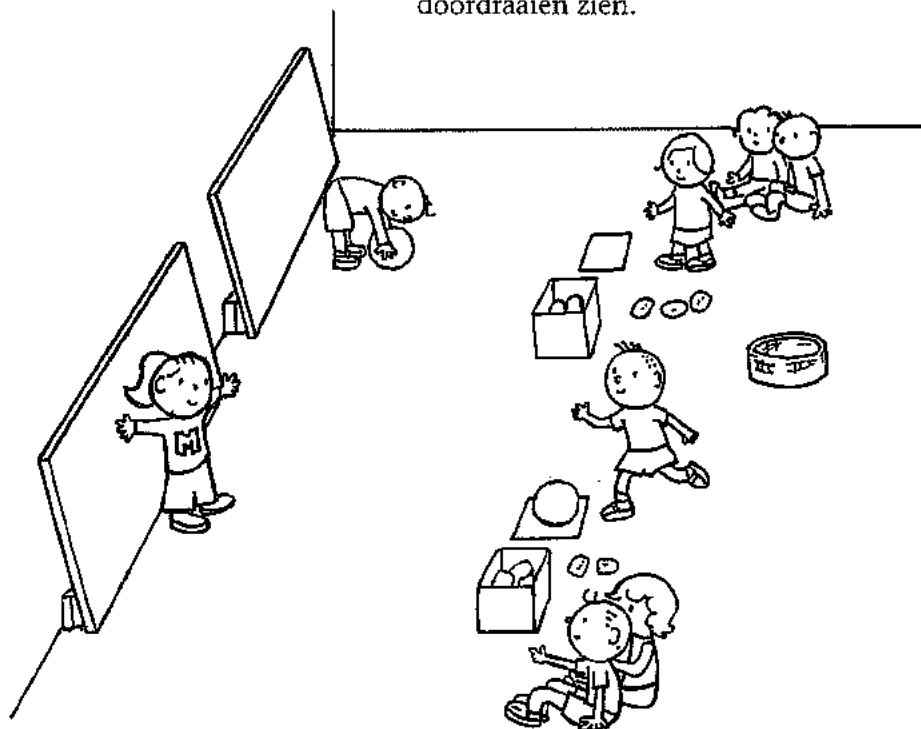
Spelwisseling:

- Als alle negen pittenzakken in de doos liggen, sluit de keeper achteraan.
- De voetballer vooraan legt de pittenzakken naast de doos en gaat voor de mat staan.

Volgorde van uitleg

Leerkracht, Marieke, Nienke en Bart geven een voorbeeld:

- Geef een voorbeeld met drie evt. zes pittenzakken.
- De leerkracht schiet als eerste op doel.
- Laat Marieke in het doel beginnen.
- Laat het wegleggen van een pittenzak duidelijk zien.
- Leerkracht sluit na zijn poging achteraan.
- Nienke en Bart schieten daarna op het doel.
- Laat, wanneer de drie pittenzakken in de doos liggen, het doordraaien zien.



8.2

LOOPT HET PENALTYSPEL

De keeper doet geen moeite de bal tegen te houden of de voetballer rolt de bal naar de keeper:



De keeper durft de bal van een kind, dat erg hard schiet niet tegen te houden:

De keeper gooit de bal zo hard terug, dat deze steeds door een voetballer moet worden opgehaald:

De voetballers leggen geen pittenzak in de doos voor een poging:

Het wisselen duurt erg lang:

- Ervaren de kinderen het niet als een probleem: doorspelen.
- Maak het spel concreter, bijvoorbeeld door blokjes of pilonnen met een blokje erop als doel te nemen.
- Maak twee groepjes van vier kinderen met een dichter bij elkaar liggend spelniveau.
- Laat het kind kijken, eventueel deelnemen aan een andere activiteit.

- Vraag de voetballer laag over de grond te spelen en de doelpunten te maken door in de hoekjes te schieten.
- Leg de tegel verder weg. De afstand tot het doel wordt groter.
- Vraag de voetballer met zijn andere been te schieten.
- Laat de 'voetballer' de bal met de handen rollen.

- Wijs de keeper op het oponthoud en geef aan, dat hij de voetballer de bal toe moet rollen.
- Laat de keeper de bal op de penaltystip klaarleggen.
- Laat de keeper de bal aan de voetballer geven.

- Laat de voetballers nogmaals zien hoe het tellen gaat.

- Laat elke voetballer drie keer achter elkaar schieten.

LUKT HET PENALTYSPEL

Voor de voetballer:

Een kind schiet de bal steeds naast het doel:



- Geef een voorbeeld zonder aanloop.
- Wijs het kind op de plaats van het standbeen naast de tegel en de manier van schoppen tegen de bal. Laat het kind het weer proberen.
- Laat de voetballer eens met zijn andere been proberen.
- Verbreed het doel door een mat ernaast te plaatsen.

Een kind schiet steeds te zacht:

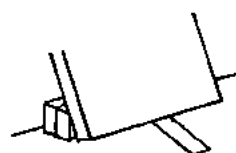
- Laat het kind van dichtbij schieten.
- Laat het kind een aanloop nemen.
- Laat het kind met het puntje schieten.
- Geef het kind een wat kleinere bal.

Een kind schiet steeds te hoog:

- Vraag aan het kind laag te scoren.
- Maak een doel van blokken op de grond.

Voor de keeper:

Een kind houdt de bal niet tegen door een verkeerde positie in het doel:

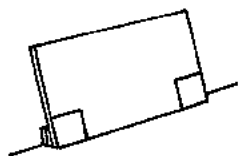


- Vraag het kind, waar het het beste kan gaan staan.
- Zet een teken op de vloer, waar het kind kan gaan staan.
- Wijs het kind erop niet tegen de mat te leunen.

BETER LEREN PENALTYSPELEN

De voetballer wordt beter door:

De bal in verschillende hoeken van het doel te spelen:



- Geef het kind drie beurten achter elkaar en vraag het in verschillende hoeken te scoren.
- Zet op de mat twee markeringen in de benedenhoeken en vraag de aanvaller één van de markeringen te raken.
- Geef het kind de aanwijzing ook eens in de andere 'hoek' van het doel te spelen.

Op andere manieren te scoren:

- Vraag de voetballer de bal zacht te spelen en de keeper te misleiden met een schijn.
- Laat de voetballer met zijn andere been proberen te scoren.
- Neem een ander kleiner doeltje, bijvoorbeeld pilonnen met blokjes.
- Laat de voetballer de penaltystip verder weg leggen.

De keeper wordt beter door:

Het tegenhouden van de bal moeilijker te maken:

- Leg de penaltystip dichterbij.
- Vraag de keeper een hardere bal tegen te houden.

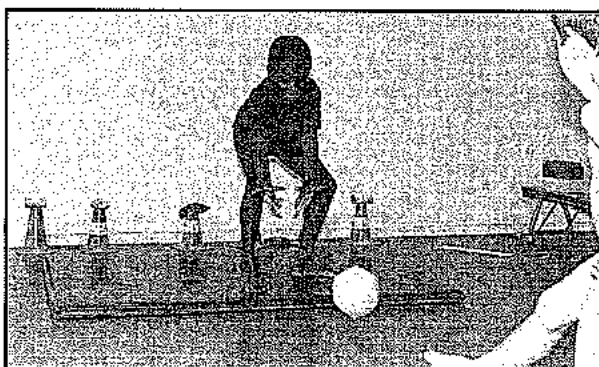
De bal te vangen en/of 'klemvast' te pakken:



- Geef een voorbeeld.
- Geef de voetballer een tweede kans te scoren, als de keeper de bal niet vangt.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Als doel met krijt een vak op de muur tekenen.
- Als doel 5 blokken op 5 pilonnen zetten.
- 5 pilonnen op de kop zetten als doel met een mat ervoor op de grond zodat kinderen kunnen 'duiken'.



Penaltyspel met groter doel

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

4 kinderen:

2 groepjes van 2 kinderen:

1 keeper

1 voetballer

Veld:

6 bij 4 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

2 matten als 1 doel met tussenruimte rechtop tegen de muur

2 X 2 blokjes tussen de muur en de matten (om te voorkomen, dat deze omvallen)

1 tapijttegel als penaltystip

1 middelgrote foambal

5 pittenzakken als telobjecten

1 (melk-)doos voor de pittenzakjes

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- De aanvaller legt de bal op de penaltystip en probeert de bal tegen één van de matten te schoppen.
- De keeper probeert de bal tegen te houden.

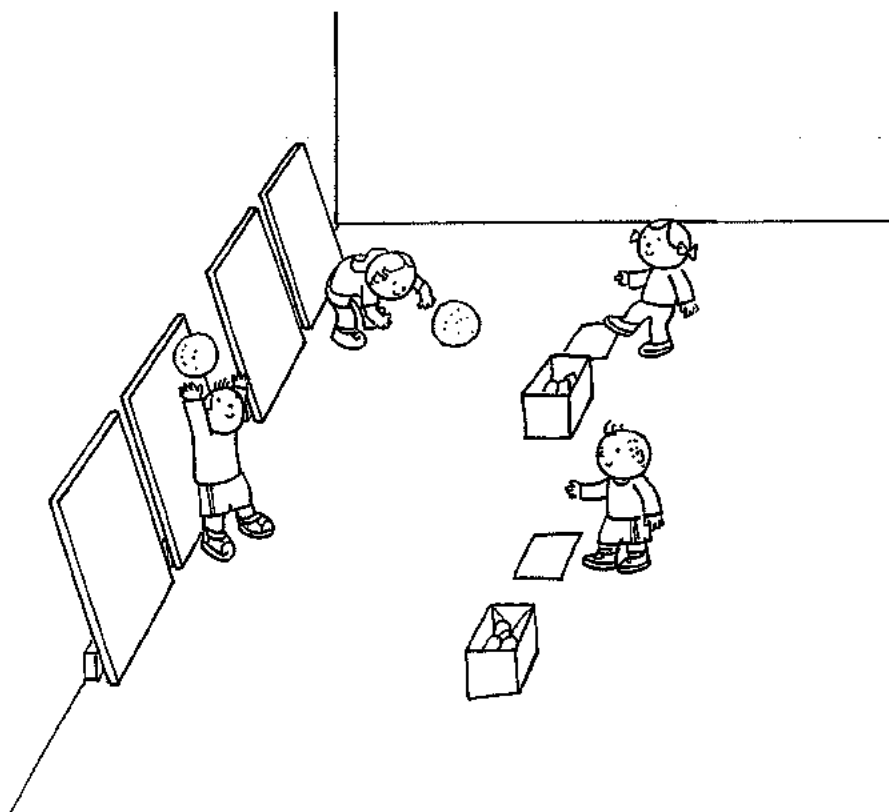
Regelingen

- De voetballer legt voor een poging een pittenzak in de melkdoos.
- De keeper pakt na een poging de bal en rolt deze naar de voetballer.
- Als alle pittenzakken in de doos liggen, wordt de voetballer de keeper en de keeper voetballer.

Aanvullende opmerkingen

- Het breder of smaller maken van het doel kunnen de kinderen zelf leren regelen.
- Het is mogelijk in deze opstelling de kinderen hockeyend te laten spelen of te laten gooien.
- Het gebruik van een snellere, veelal hardere bal is niet voor ieder kind weggelegd. De keeper moet aangeven of hij een hardere bal durft tegen te houden.

8.2



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

1 tikker

7 lopers

Veld:

7 bij 4 meter

Materiaal:

2 grote lage dozen met 1.50 meter tussenruimte, als hindernissen

2 x 2 tapijttegels als vrijplaatsen

3 pilonnen als wisselsysteem in één van de grote lage dozen

1 grote pilon als stopteken in de andere doos

1 lintje voor de tikker

Overig:

2 banken en

1 muur als afbakening

STARTSITUATIE

Activiteit

- Voor de tikker: probeer de lopers te tikken.
- Voor de lopers: probeer niet getikt te worden: je mag op een tegel staan, waar je niet getikt mag worden.

Regelingen

Voor de lopers

- Er mag een onbeperkt aantal kinderen op de tapijttegels gaan staan.

- Een looper mag doorspelen als hij getikt is.

Voor de tikker

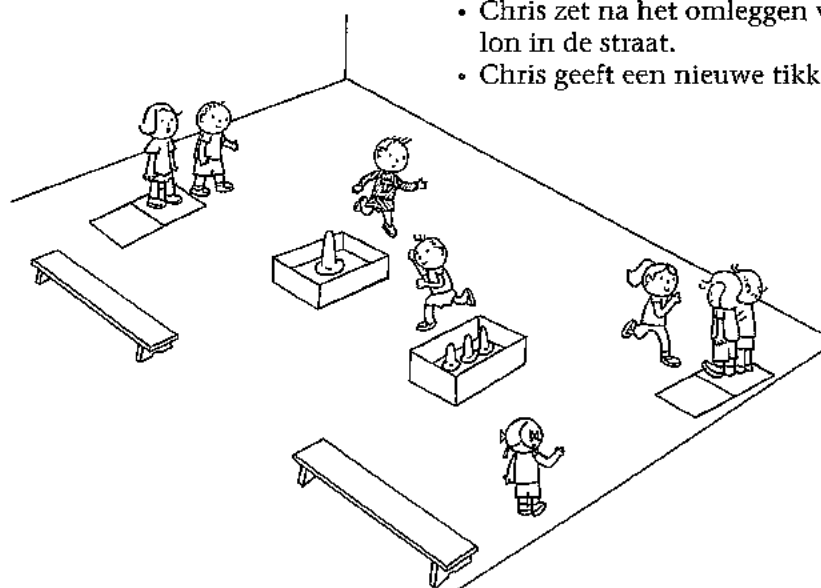
- De tikker legt een pilon om als hij een looper heeft getikt.
- De tikker zet de stoppilon in het midden van de straat, als hij drie lopers heeft getikt (de drie pilonnen liggen om) of geen tikker meer wil zijn.

Spelwisseling

- De tikker kiest een nieuwe tikker: deze zet de stoppilon terug en de andere pilonnen rechtop.

Volgorde van uitleg

- De leerkracht vraagt of Chris tikker wil zijn en geeft hem een lintje.
- De leerkracht vraagt Theo, Pieter, Jeantine, Esther en Luc om looper te zijn.
- Chris zet de pilonnen rechtop en de stoppilon terug in de doos, waarna Chris mag beginnen.
- Bij het tikken van de eerste looper zet de leerkracht het spel stop en vertelt Chris dat hij een pilon om moet leggen, waarna het spel verder gaat.
- De leerkracht zet het spel bij het tikken van de tweede looper weer even stil.
- De leerkracht vertelt, dat je niet getikt mag worden, wanneer je op de tegels staat.
- De leerkracht stopt het spel als de derde looper wordt getikt.
- Chris zet na het omleggen van de derde pilon de stoppilon in de straat.
- Chris geeft een nieuwe tikker het lintje.



8-3

LOOPT HET BASISTIKSPEL

Een tikker neemt te weinig initiatief/ doet niks:

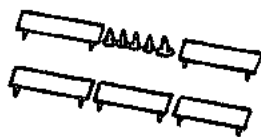
- Wijs een andere tikker aan. Ga samen kijken naar de nieuwe tikker. Laat het kind het nogmaals proberen.
- Help de tikker als leerkracht.

De lopers nemen te weinig initiatieven, blijven met zijn allen op de tapijttegels staan:



- Verkort de loopwegen. Leg in meer hoeken van het veld tapijttegels en verspreid de kinderen over de vrijplaatsen. Laat het spel opnieuw beginnen.
- De leerkracht speelt mee als loper om het spel op gang te brengen.

De lopers verlaten het tikgebied:



- Wijs de kinderen op de afbakening van het tikgebied. Maak deze duidelijker zichtbaar indien mogelijk.

De tikker legt geen pilon om als hij iemand getikt heeft:

- Zet het spel even stop en geef deze regel nog even aan.
- Voer een nieuwe functie in, namelijk van teller. Laat de teller de pilonnen omleggen.

8-3

De kinderen hebben moeite met het kiezen van een nieuwe tikker:

- Stel een vaste volgorde van de tikbeurten vast. (= dus niet kiezen).
- Maak de afspraak dat een jongen een meisje en een meisje een jongen kiest.
- Laat de lopers bij de stoppilon zitten, zodat de tikker het beter kan overzien.

De nieuwe tikker zet de pilonnen niet rechtop:

- Zet het spel stop en laat de nieuwe tikker het alsnog doen.
- Combineer het rechtop zetten van de pilonnen met aftellen.

LUKT HET BASISTIKSPEL

De lopers worden te gemakkelijk getikt:

- Meer vrijplaatsen.
- Minder lopers door het aanwijzen van één of twee wachters.
- Maak twee groepjes van vier; één groepje speelt, het andere kijkt.
- Maak twee veldjes.

Het lukt de tikker niet de lopers te tikken:

- Speel het spel met minder vrijplaatsen.
- Laat een ander kind de tikker helpen.
- Maak het tikgebied kleiner.

Een loper laat zich door de tikker tikken:



- Ga met het kind samen kijken hoe het spel werkt.
- Zet een 'uithuilstoel' voor een getikte loper aan de zijkant van het veld.
- Geef het kind een beurt als tikker.
- Zet het kind op een tapijttegel.

Een kind wordt als loper steeds getikt:

- Wijs het kind op de vrijplaats.
- Wijs het kind op het gebruik van de straat.
- Leg meer tegels in het veld.

Een loper gaat niet van de tegels af:

- Leg meer tegels in de hoeken van het veld.
- Geef de loper de aanwijzing rond een doos te lopen en weer terug naar de mat.
- Wijs de loper op de mogelijkheid over te steken naar een andere vrijplaats als de tikker even niet oplet en uit de buurt is.

BETER LEREN SPELEN

De tikker wordt beter door:

Slim gebruik van de straat te maken:



- Geef de tikker de tip 'af te snijden' als hij een groepje lopers achterna zit.
- Maak nog een straat.

Te wisselen van snelheid:

- Geef een voorbeeld: loop rustig en opeens snel of stop onverwacht, draai om en ren terug.

Te veranderen van richting:

- Geef een voorbeeld: doe alsof er op één loper 'geloerd' wordt en tik plotseling een ander.

Het moeilijker te maken voor de tikker:

- Laat vijf kinderen tikken.
- Deze tikker mag geen gebruik van de straat maken.
- Meer vrijplaatsen voor de lopers gebruiken.

De loper wordt beter door:

Minder vaak gebruik te maken van de tapijttegels:

- Vraag de loper om alleen in geval van nood van de tegels gebruik te maken.

Slim gebruik te maken van de straat:

- Wijs de loper op de mogelijkheid onverwacht van de straat gebruik te maken.

De tikker uit te dagen en vervolgens te ontwijken:

- Speel mee en benadruk, dat je als loper steeds naar de plaats van de tikker kijkt om zelf een goede positie te kiezen.
- Vraag een goede loper de tikker te lokken en met een schijnbeweging te ontwijken.

ANDERE OPSTELLINGEN

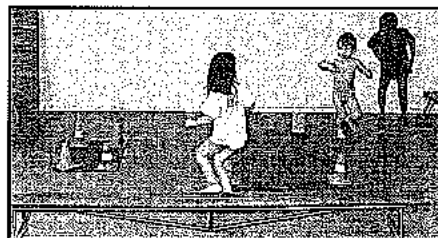
1. Andere mogelijkheden voor de in het arrangement voorgestelde materialen:

Voor hindernissen:

- (Spring-)kastdelen bij aanwezigheid van voldoende kastmateriaal;
- Matten: deze worden door de kinderen niet altijd als echte hindernissen ervaren (met de pilonnen voor het wisselsysteem en de stoppilon erop gaat dat beter).

Voor tapijttegels:

- Hoepels: deze glijden nogal eens weg (dit kan voorkomen worden door ze op een paar punten vast te zetten met schildersplakband);
- Matten: dit zijn erg grote vrijplaatsen (daar in het begin gespeeld kan worden met meer kinderen op een vrijplaats is dat geen probleem);
- Douchematjes.



2. Veldgrootte in andere speelzalen.

- Voor de veldgrootte van 7 x 4 meter is uitgegaan van een speelzaal van 7 x 12 meter. (bij andere speelzalen is het aan te bevelen de veldgrootte van ongeveer 28 m² te handhaven).
- Spelen op het halve veld.
- Het is mogelijk om bij de veldgrootte van 7 x 4 meter het veld in tweeën te splitsen en het spel met één tikker en drie lopers te spelen. Als hindernissen moeten dan wel de dozen of andere voorwerpen van gelijke grootte gebruikt worden.
- Spelen met wachtters.
- Het aantal lopers is in relatie tot de veldgrootte behoorlijk groot. Het is al snel verstandig te gaan spelen met een kleinere groep. Behalve het spelen op het halve veld kan er ook met wachtters worden gewerkt. Dat kan op twee manieren:
 - a. Ze kunnen als wisselers op de bank zitten. Als er een loper wordt getikt, wordt deze wachtter en de voorste wachtter wordt loper.
 - b. Ze moeten gedurende de beurt van een tikker aan de kant zitten.

8-3

Basistikspel met telefooncellen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

1 tikker

1 teller

4 lopers

2 wachters

Veld:

7 bij 4 meter

Materiaal:

2 grote dozen, met 1.50 meter

tussenruimte, als hindernissen

2 tapijttegels als telefooncellen

3 pilonnen bij een wachtplaats als

wisselsysteem

1 pilon als stopteken

1 lintje voor de tikker

Overig:

1 wachtplaats voor de teller en

wachters

1 bank en

1 muur als afbakening

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Voor de tikker: probeer de lopers te tikken.
- Voor de lopers: probeer weinig gebruik te maken van de telefooncel en de tikker te ontwijken.

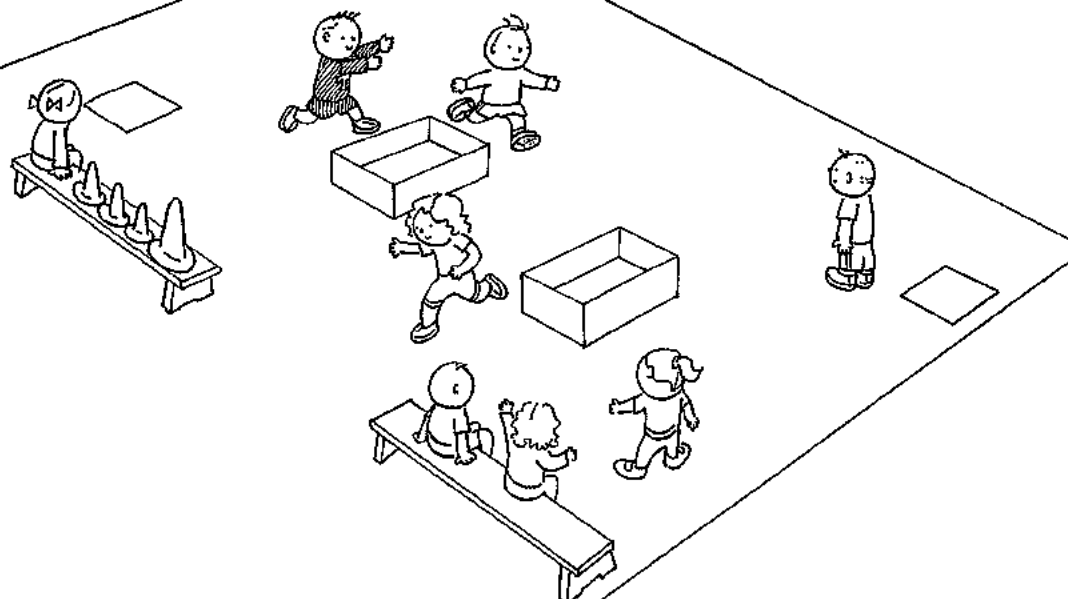
Regelingen

- Er mag slechts één loper in een telefooncel staan.
- Een loper wordt wachter als hij getikt is.
- De wachter wordt loper.
- De teller legt een pilon om als de tikker een loper heeft getikt.
- De teller zet de stoppilon in het midden van de straat, als de tikker drie lopers heeft getikt (de drie pilonnen liggen om) of geen tikker meer wil zijn.
- De teller wordt de nieuwe tikker en kiest een nieuwe teller.

Aanvullende opmerkingen

- Gebruik drie soorten lintjes. Er worden vier tweetallen gevormd, waarvan één tweetal de teller en tikker levert, één tweetal de wachters en twee tweetallen de lopers vormen. Bij het wisselen van tikker en teller van functie wisselen de wachters met één tweetal lopers.
- Een andere mogelijkheid is met twee groepjes te werken. Groepje A levert de tikker, de teller en twee wachters. De lopers vormen het andere groepje B. Bij het wisselen van tikker worden nu de spelers van groepje A de lopers. De spelers van groepje B leveren de tikker, teller en wachters.
- De lopers kunnen elkaar helpen aan de tikker te ontsnappen. De gebruiker van de telefooncel kan tijdig uit de vrijplaats weglopen in een richting, die de tikker verrast. De bedreigde loper krijgt de gelegenheid erin te stappen.

8-3



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 6 meter

Groot materiaal:
1 klimraam
2 kasten

Verbindingsmateriaal:
1 ladder die op 1 meter hoogte
hangt tussen het klimraam en de
kast
1 ladder die in de tweede kast
hangt schuin naar de grond

Overig:
2 wachtbanken
2 pilonnen als startplaatsen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Start bij een pilon. Klim via de toestellen naar de andere pilon en probeer elkaar onderweg te passeren.

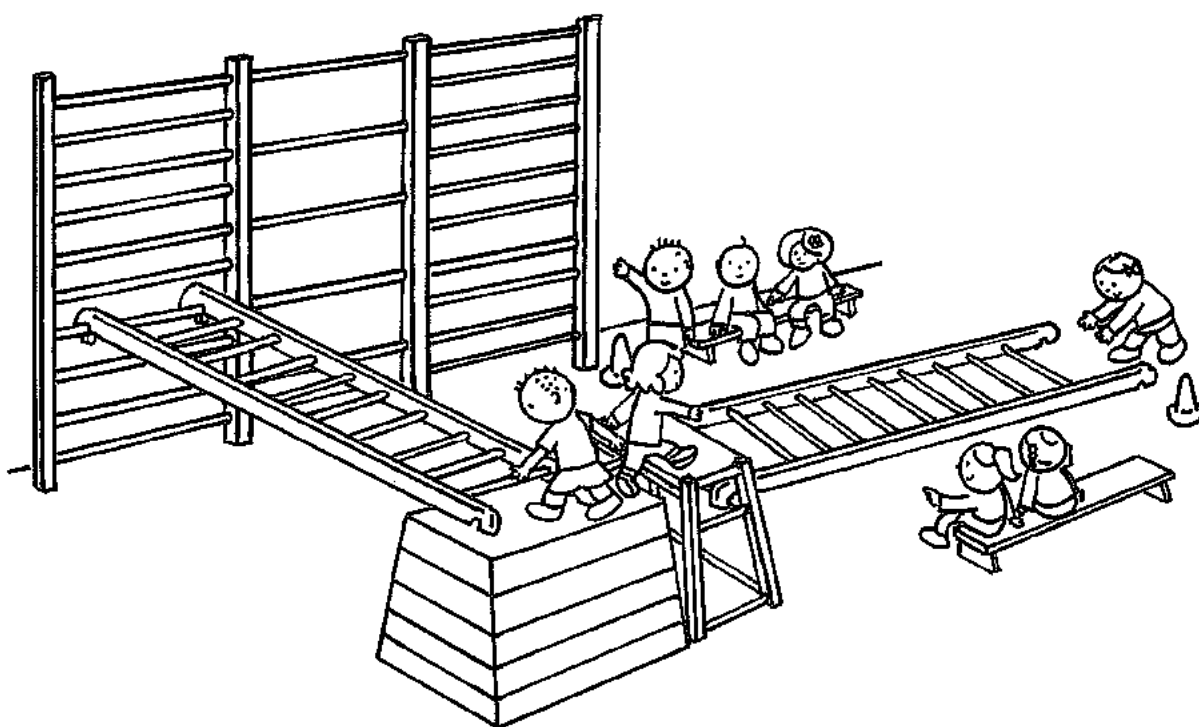
Regelingen

- 2 kinderen beginnen tegelijk, ieder bij een pilon.
- Als zij elkaar gepasseerd zijn mag het volgende tweetal beginnen.
- Er mogen niet meer dan vier kinderen tegelijk op de toestellen.
- Als je bij de andere pilon bent sluit je achteraan op de wachtbank.
- De kinderen mogen elkaar helpen maar niet naast de toestellen stappen.

Volgorde van uitleg

Samira en Karin geven een voorbeeld:

- Samira en Karin zitten elk op een wachtbank.
- Ze beginnen tegelijk te klimmen, ieder bij een eigen pilon.
- Als ze elkaar gepasseerd zijn zegt de leerkracht dat het volgende tweetal mag starten.
- Wanneer Samira en Karin bij de andere pilon zijn aangekomen gaan ze op de eigen wachtbank zitten.



8.4

LOOPT HET PASSEREN

Er ontstaat een opstopping bij een van de passeerpunten:

- Help beide kinderen. Dit kan door ze een hand te geven of te ondersteunen.
- Laat ze op een makkelijker plaats elkaar passeren, bijvoorbeeld op een kast of in het wandrek.
- Als beide kinderen echt niet verder durven, laat ze dan afstappen en opnieuw beginnen.

De kinderen gaan na hun beurt op de verkeerde wachtplaats zitten:

- Wijs de kinderen op de bedoeling.
- Maak eventueel twee nieuwe groepjes.

De kinderen gaan elkaar inhalen waardoor het onveilig wordt:

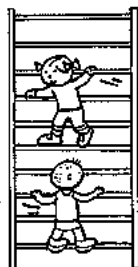
- Laat de kinderen starten als een ander kind bij de pilon is afgestapt.
- Bij elke pilon twee linten neerleggen. De kinderen mogen alleen klimmen met een lintje om.

Een kind blijft midden op een toestel zitten:

- Wanneer er geen angst bij het kind is en de anderen goed kunnen passeren, kan deze situatie wel enige tijd blijven bestaan.
- Het kind weer naar beneden helpen en op de bank laten aansluiten.

LUKT HET PASSEREN

Een kind gaat bij het wandrek op de grond wachten tot de ander voorbij is:



- Help het kind door ondersteuning te geven.
- Laat het kind op de onderste sport stilstaan, zodat de ander bovenlangs kan klimmen.
- Plaats een smal toestel naast het klimrek.

Een kind durft niet goed de overstap om het andere kind heen te maken:

- Geef de aanwijzing: klim zover mogelijk door totdat je dichtbij elkaar bent.
- Laat één van de twee gaan stilstaan zodat de ander initiatief kan nemen.
- Kies in geval van het klimraam een route onder elkaar door.
- Ondersteun als leerkracht het kind.

Steeds dezelfde kinderen zitten in de passieve rol van wachter, terwijl de ander steeds moet passeren:

- Laat een vaardig tweetal het voordoen.
- Laat twee passieve kinderen als eerste tweetal starten, waardoor in ieder geval één van de twee actief moet passeren.
- Zet op het moeilijkste punt nog een combiframe met bovendeck.

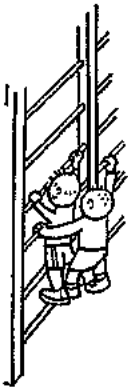
BETER LEREN PASSEREN

De passeerder wordt beter door:

Actief te passeren:

- Geef een van het tweetal een geel lintje. Dit betekent dat deze ergens moet wachten totdat de ander hem gepasseerd is.

Iemand op elk klimvlak te kunnen passeren:



- Laat de kinderen sneller achter elkaar starten, zodat ze op elk toestel iemand tegen komen.
- Geef aanwijzingen voor de verschillende toestellen, bijvoorbeeld: laat de stijgende klimmer voorgaan.
- Laat een voorbeeld geven waarbij een van de twee dwars op het toestel gaat liggen.
- Door jezelf zo lang en dun mogelijk te maken kan de ander om je heen pakken in het wandrek.
- Laat ruimte tussen je voeten zodat de ander er ook een hand of voet kan zetten.

Elkaar in een doorgaand beweging te passeren:

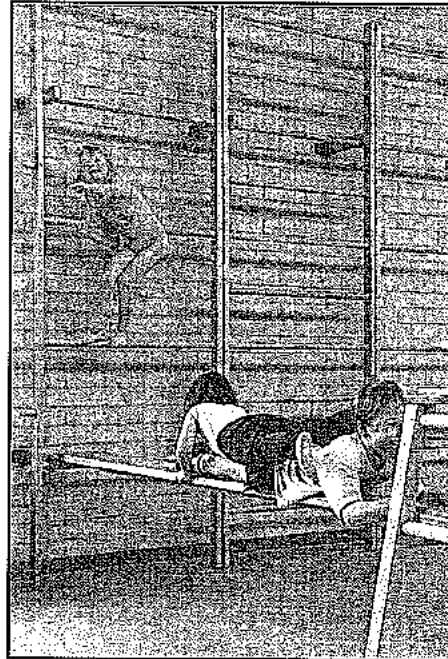
- Laat de kinderen in een vast tweetal werken.
- Laat een vaardig tweetal een voorbeeld geven.

Elkaar te passeren op smallere vlakken:

- In plaats van een brede ladder een smalle ladder gebruiken.
- Zet op de plaats van de ladder een bank neer, maar dan lager.
- Zet op de plaats van de schuine ladder een kippenladder neer.

ANDERE OPSTELLINGEN

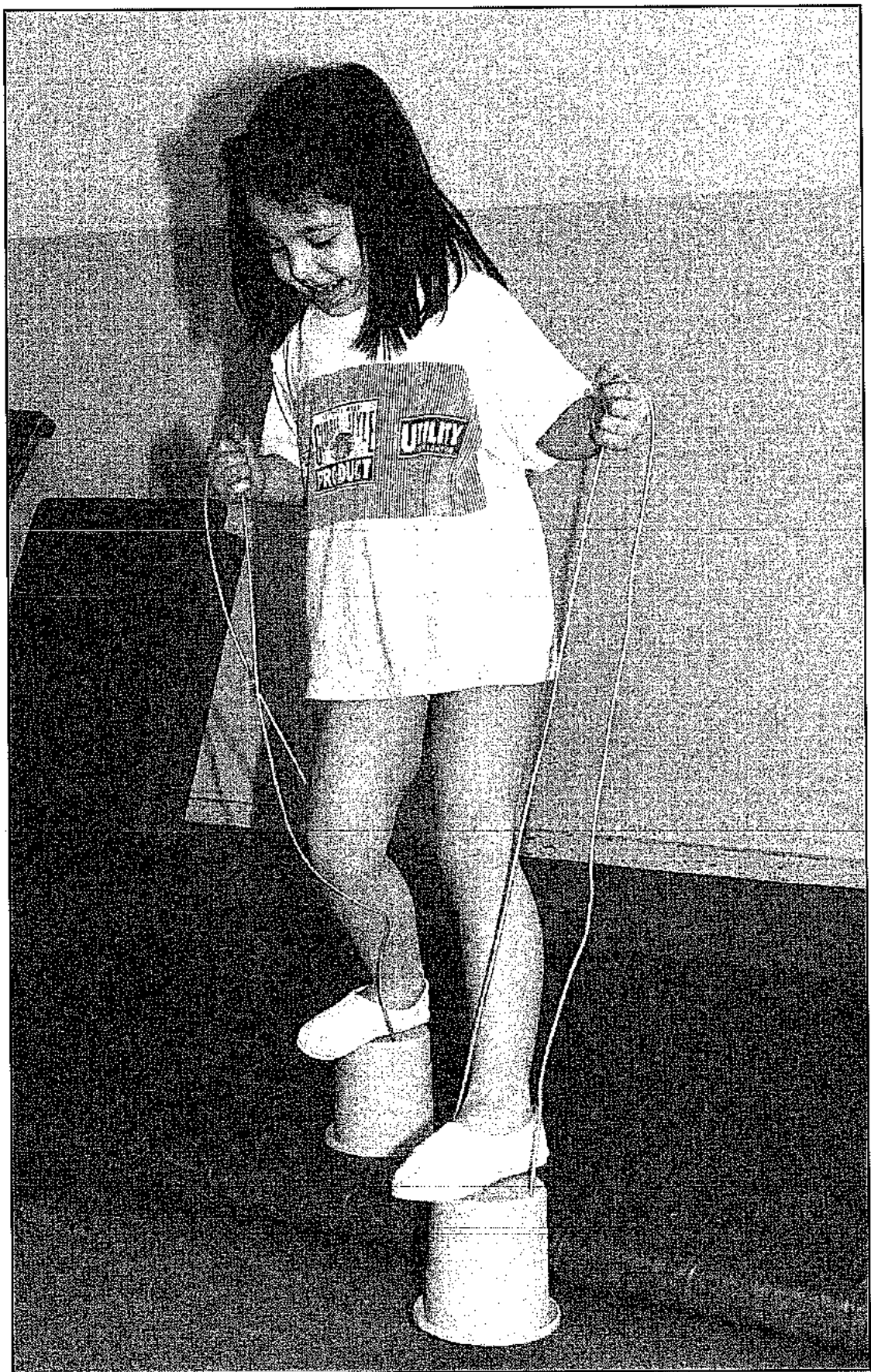
- **Een doorgaande bewegingsbaan maken:**
Door toestellen in een vierkant te plaatsen, bijvoorbeeld: klimraam, ladder, kast, glijplank, kast en bank.



- **Verschillende banen naast elkaar plaatsen:**
De kinderen kiezen samen voor een baan. Deze banen laten verschillen in moeilijkheidsgraad. Bijvoorbeeld:

- Klimraam;
- Schuine bank, kast, schuine bank;
- Schuine ladder, combiframe, schuine ladder;
- Bank op de grond;
- Twee balken naast elkaar op de grond.

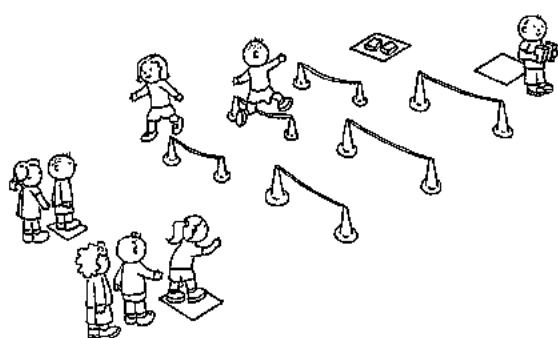
8-4



Bewegingscluster 9

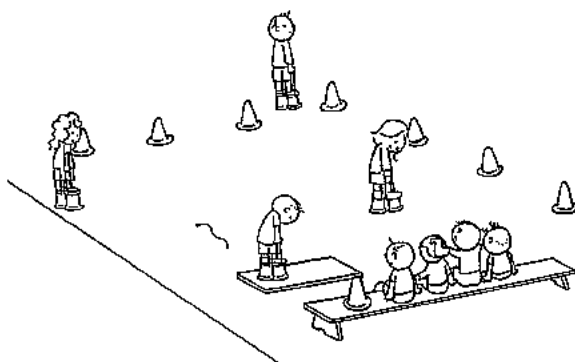
HINDERNISSPRINGEN

9.1



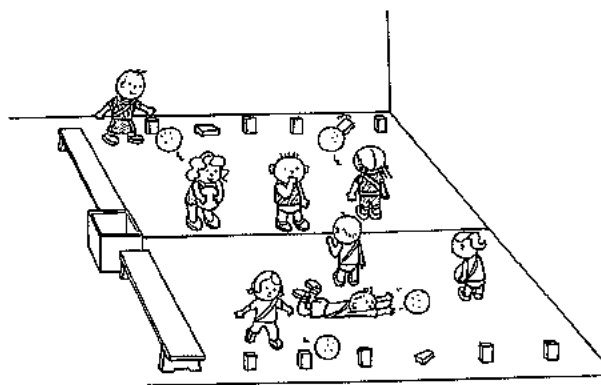
KLOSLOPEN

9.2



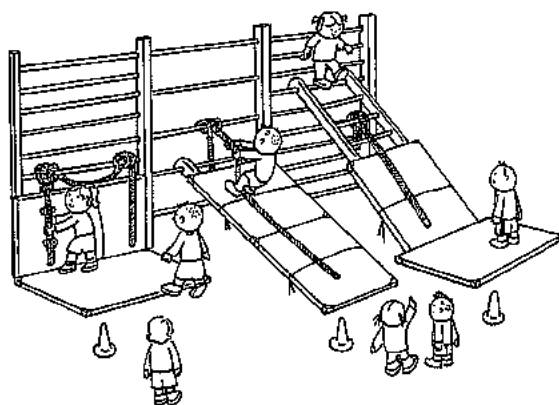
CHAOSDOELEN spel

9.3



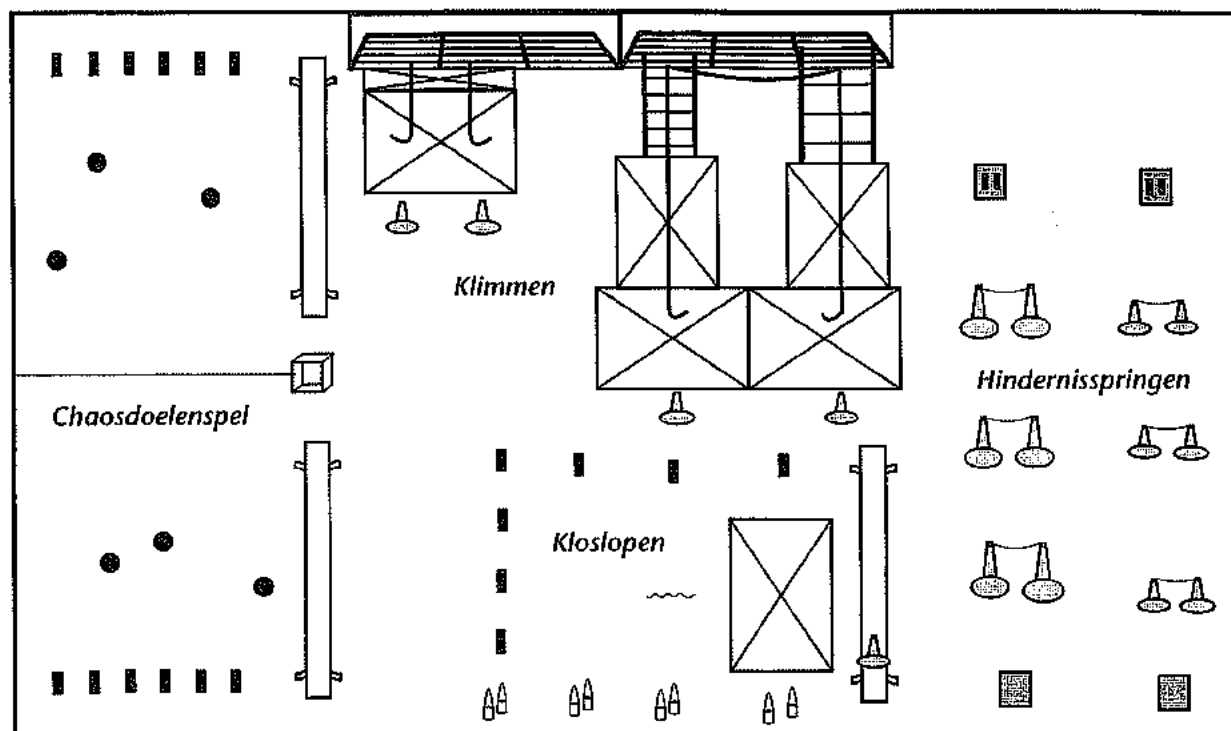
BERGBEKLIMMEN

9.4



9

ZAALOPSTELLING



MATERIAALLIJSTEN

<i>Hindernisspringen</i>	<i>Kloslopen</i>	<i>Chaosdoelenspel</i>	<i>Klimmen</i>
6 grote pilonnen	7 blokken	12 blokken	1 klimraam
6 middelgrote pilonnen	4 paar klossen	6 foamballen	2 ladders
6 springtouwtjes	1 touwtje	1 krijtlijn	6 matten
4 tapijttegels	1 mat	4 rode linten	4 dikke touwen
4 blokjes	1 wachtbank	4 gele linten	4 touwtjes
	1 pilon	1 doos	4 pilonnen
	1 muur	2 banken	
		3 muren	

ALGEMEEN

Cluster 9 bestaat uit:

- *chaosdoelenspel*;
- *kloslopen*;
- *hindernisspringen*;
- *bergbeklimmen*.

Het *chaosdoelenspel* is een balspel, waarbij de kinderen zowel aanvaller als verdediger zijn. Het lijkt een chaotisch spel als toeschouwer. Het spel is dus in eerste instantie gericht op het omrollen van de blokken bij de tegenpartij. De ballen gaan snel heen en weer. Toch kunnen kleuters dit spel al snel begrijpen en spelen. Sommige vierjarigen staan in het veld en onderhouden al veel plezier aan het kijken. Geef deze kinderen de tijd en laat ze rustig toeschouwer zijn. Het is verstandig om dit spel eerst klassikaal te spelen (zie verderop) om alle regels duidelijk te maken. Verder zullen de kleuters het verdedigen eerst niet doen, totdat ze per ongeluk een bal tegenhouden of na een paar keer spelen.

Het *kloslopen* is een balanceeractiviteit. Bij het 'kloslopen' kunnen de kinderen goed alleen aan de slag en een keuze maken in de baan die ze willen afleggen. De klossen zijn goedkoop aan te schaffen (f 5,95) en kan ook goed als buitenspeelmateriaal worden gebruikt. Na aankoop is het verstandig te kijken hoe de lengte van de touwtjes is afgesteld. Meestal zijn ze aan de lange kant. Dit is makkelijk te verhelpen door aan de onderzijde een knoop erin te maken.

Het *hindernisspringen* is een soort hordenlopen waarbij de kinderen een paar sprongen achter elkaar moeten maken. Het ritme hierbij is belangrijk. Voor sommige kinderen is de activiteit niet zo lang boeiend. De leerkracht moet dan zoeken naar een goed vervolg, bijvoorbeeld het hoger maken van de touwen. Het is ook een leuke activiteit om met z'n tweeën te doen.

In het *bergbeklimmen* is een wand gemaakt waar de kinderen met een touw tegen op kunnen klimmen. Het lijkt een beetje bergbeklimmen.

KLASSIKALE LESSEN

Hindernisspringen.

Maak vier verschillende banen in de zaal met behulp van banken, pilonnen, palen, dozen, enzovoorts.

Kloslopen.

Dit is moeilijk klassikaal te doen omdat er dan minimaal tien klossen nodig zijn. Zijn deze er wel dan hoeven er geen banen uitgezet te worden, maar moet er richting gegeven worden i.v.m. de veiligheid.

Chaosdoelenspel.

A. Het spel laten zien.

Er wordt in de hoek van de gymzaal een veldje uitgezet zoals beschreven bij de groepjesles. Naast het veld op de banken zitten de kinderen: het publiek. De leerkracht kiest een kind uit en speelt zelf als tegenstander mee. Ze vertelt dat zij gaat proberen de blokken aan de overzijde om te rollen en dat het kind dat bij haar probeert. De leerkracht pakt een bal, loopt naar het midden naar de lijn op de grond en rolt de bal naar de overzijde. Het spel wordt met één bal gespeeld dus nu is het kind aan de beurt. Het kind rolt bij de leerkracht een blok om. Het publiek juicht en het

omgevallen blokje wordt rechtop gezet. Wanneer de kinderen de regels door hebben vertelt de leerkracht dat ze het spel met vier tegen vier kinderen en twee ballen gaan spelen. Het publiek mag juichen en eventueel de stand bijhouden.

B. Het spel met z'n allen spelen.

Alle kinderen worden in twee groepen verdeeld en gaan op hun eigen helft staan. Op iedere helft staan zo veel mogelijk blokken. Er wordt gespeeld met tien ballen. Het veld is over de lengte van de zaal uitgezet. Zo kan het spel ongeveer vijftien minuten gespeeld worden. Bij het spelen met veel kinderen komt een aantal kinderen niet aan bod en dus kan het beter gespeeld worden met een halve groep en de andere helft is kijker aan de kant. De leerkracht kan een jong kind ook de taak geven om de blokken die omgegooid zijn rechtop te zetten. Op elke helft een rechtopzetter.

C. Het spel tegelijk in kleine groepjes spelen.

Wanneer de regels duidelijk zijn kan dit spel in drie of vier groepen gespeeld worden. De veldjes moeten dan goed afgebakend zijn met banken o.i.d. Op elk veldje kunnen er dan acht kinderen spelen.

VRIJE LESSEN

Een vrije les met *bergbeklimmen*, *kloslopen* en *hindernisspringen* kan meteen gedraaid worden. Een vrije les met het 'chaosdoelenspel' vraagt enige aanpassingen. Zo kan de leerkracht met een kleine groep het spel gaan spelen terwijl de anderen aan het vrij-werken zijn op de andere helft. Dit kunnen de oudsten zijn of een groepje kinderen dat wil. Zo kan het spel ook na een aantal keren gespeeld te zijn een onderdeel zijn van de vrije werkles. Het wisselen vraagt dan wel de aandacht van de leerkracht (bijvoorbeeld bij vier blokken om wisselen de kinderen en geven hun lintje aan de wachters).

Chaosdoelenspel.

Dit spel kan ook één tegen één gespeeld worden. Er zijn dus minimaal twee en maximaal acht kinderen nodig. In de vrije werkles liggen er vier gele en vier rode linten op de bank klaar. Bij de uitleg wordt verteld dat de kinderen alleen mee mogen doen wanneer ze een lint om hebben. De kinderen met een geel lint gaan aan een zijde staan terwijl de kinderen met een rood lintje aan de overzijde staan (dit eventueel duidelijk maken met gekleurd krijt op de grond of gekleurde blokken). Nu geldt de regel dat wanneer er een blok om ligt deze niet meer rechtop gezet mag worden. Zo komt er namelijk een eind aan het spel, bijvoorbeeld aan één zijde liggen vier blokken om. Wanneer dit het geval is

moeten de kinderen wisselen met de kinderen op de bank en worden alle blokken weer rechtop gezet. Dan kan het spel opnieuw beginnen. Deze nieuwe regel vraagt wel even de aandacht van de leerkracht. Het kan ook zo zijn dat er zonder deze regel gespeeld wordt, maar dan moet de leerkracht zich regelmatig met het spel bemoeien wanneer er veel kinderen zijn die dit spel willen spelen.

Hindernisspringen.

Er kan zoals in de groepjesles twee keer een baan uitgezet worden met andere springvormen, bijvoorbeeld het toversnoer schuin ophangen met een matje erachter en dan hoogspringen over het snoer. Baken dan wel de aanloopruimte goed af. Verder kan er met hoepels die door elkaar liggen tussen twee lijnen een sloot worden gemaakt met stapstenen. De opdracht is dan om van steen naar steen te springen en zo de overkant te halen. Dit springen kan met een één-voetige afzet, maar kan ook als een kikker of ooievaar. Zo wordt dan het springen in een aantal vormen aangeboden.

Kloslopen.

Dit onderdeel kan goed zonder parkoers neergezet worden. De kinderen kunnen zelf aan de slag. Een afgezet gedeelte is wel een vereiste.

Hindernisspringen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 groepen van 4 kinderen

Veld:

6 bij 4 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

A.

6 grote pilonnen twee aan twee met 1 meter tussenruimte

3 springtouwen die tussen 2 pilonnen worden opgehangen

1 tapijttegel als beginpunt 2 meter voor het eerste touw

1 tapijttegel voor de blokken

2 blokken als startsignaal voor het volgende kind

B.

6 middelgrote pilonnen

3 springtouwen die tussen 2 pilonnen worden opgehangen

1 tapijttegel als beginpunt 2 meter voor het eerste touw

1 tapijttegel voor de blokken

2 blokken als startsignaal voor het volgende kind

STARTSITUATIE

Activiteit

- Begin op de tegel en spring over de touwtjes.

Regelingen

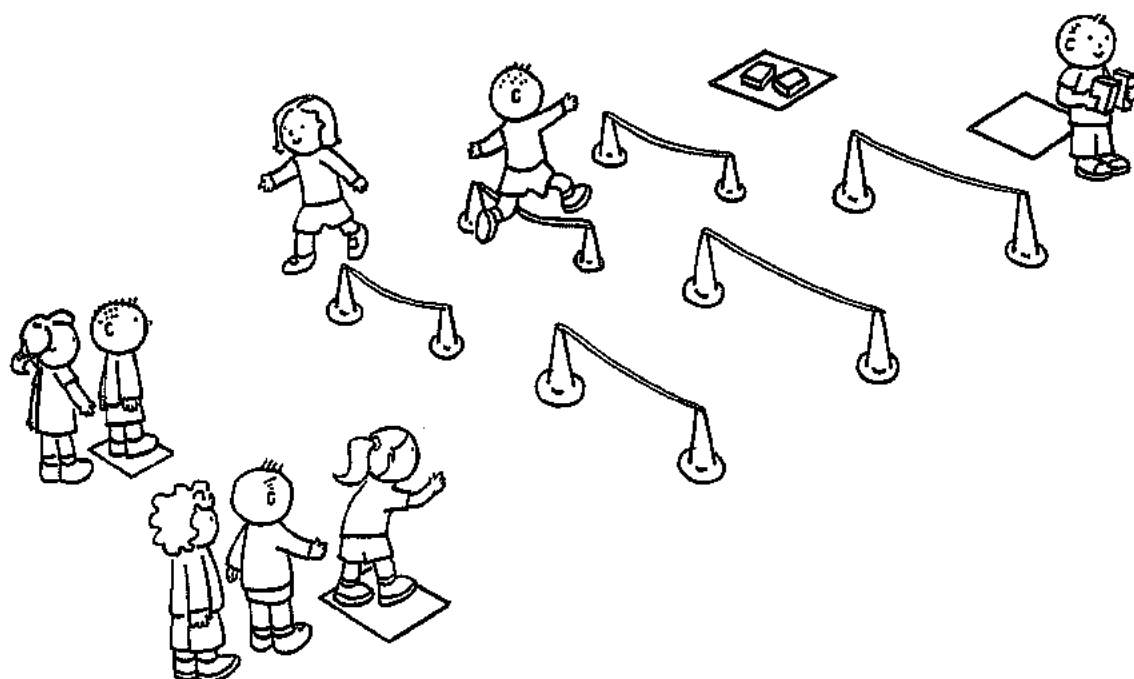
- De kinderen kiezen een baan.
- Het eerste start op de tegel.
- Als het gesprongen heeft, tikt het de blokken tegen elkaar en loopt aan de buitenkant terug.
- Het volgende mag beginnen als het signaal gegeven is.
- De kinderen kunnen de touwen op elke gewenste hoogte hangen, want ze zitten los in de pilon i.v.m. de veiligheid.
- Wanneer het touw eraf gesprongen is, moet de springer stoppen om het touw terug te hangen.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Nina geven een voorbeeld:

- De leerkracht begint en laat zien dat de touwen hoger en lager gehangen kunnen worden, terwijl Nina op de tegel wacht.
- Wanneer de leerkracht de twee blokken tegen elkaar slaat, mag Nina beginnen.

Let op! De touwtjes mogen niet vastzitten, maar moeten los in de pilon hangen, zodat ze op de grond kunnen vallen.



9.1

LOOPT HET HINDERNISSPRINGEN

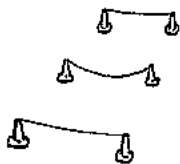
Een kind durft niet te springen (waardoor er een opstopping ontstaat):

- De leerkracht geeft het kind een hand en ze springen samen over de lage touwtjes.
- Het kind mag over de touwen stappen.
- De touwtjes worden op de grond gelegd.

De kinderen springen te snel achter elkaar:

- Iets door laten geven (pas starten als je het blokje hebt gekregen).
- De wachtregel opnieuw uitleggen (wacht op het signaal van de blokken).
- De leerkracht begeleidt het startmoment.

De wachters komen niet snel genoeg aan bod en gaan elkaar duwen:



- De baan korter maken door een touwtje weg te halen.
- Het tweede touw lager hangen zodat het er niet steeds afgesprongen wordt.
- Voor de wachters een tegel neerleggen om op te wachten.

De touwtjes vallen steeds omdat er vaak mis gesprongen wordt:

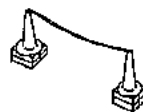
- De kinderen naar een lagere baan sturen.
- De touwtjes lager hangen.
- De leerkracht helpt deze kinderen door samen te springen.

LUKT HET HINDERNISSPRINGEN

Een kind kiest een te hoog touw:

- De leerkracht wijst het op een andere baan.
- Nogmaals uitleggen dat de touwen lager kunnen worden gehangen.

De kinderen gaan racen doordat de touwen te laag hangen:



- De pilonnen dicht bij elkaar zetten, zodat er minder tussenruimte is tussen de touwen.
- De touwen hoger hangen, eventueel door blokken onder de pilonnen te zetten.

Een kind 'haalt' de touwen wel, maar stopt steeds tussendoor voor elk touw:

- Een voorbeeld laten geven door een kind, waarbij het doorgaande ritme duidelijk is geworden.
- Het kind een hand geven, waardoor je iets kunt sturen.
- Twee in plaats van drie touwen ophangen.
- Vocaal het springen begeleiden.

Een kind springt steeds met twee benen tegelijkertijd:

- Een voorbeeld laten geven door een ander kind.
- Vragen of het kind de baan ook iets sneller kan afleggen.

Een kind 'haalt' het touw niet, doordat het één been laat hangen:



- Samen met de leerkracht op de plaats been voor been omhoog springen.
- Het kind oefent samen met de leerkracht naast de baan, bijvoorbeeld door over krijstrepen te springen.

BETER LEREN SPRINGEN

De springer wordt beter door:

Over hogere touwen te springen:

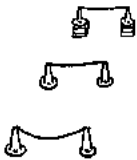
- De pilonnen op blokken zetten.
- Van de makkelijke naar de moeilijke baan sturen.

Een langere baan vol te houden:

- Meer hindernissen in hetzelfde ritme nemen, bijvoorbeeld vijf touwen achter elkaar.

In hoogte oplopende hindernissen te nemen:

- De touwen van laag naar hoog hangen.



Samen in hetzelfde ritme te springen:

- De handen los en de leerkracht geeft het startsignaal.
- De handen vast en de kinderen starten zelf.

ANDERE OPSTELLINGEN

• **Kleine pilonnen verhogen.**

Bij kleine pilonnen blokken eronder zetten, zodat de touwen hoog genoeg komen te hangen.

• **Dozen.**

In plaats van pilonnen met touwen kan je ook lege (bananen-)dozen gebruiken.

• **Banken.**

Je kan ook vier banken gebruiken: 2 op elkaar zetten en daarnaast weer 2 op elkaar waar overheen je dan de touwen hangt.

• **Schuimblokken.**

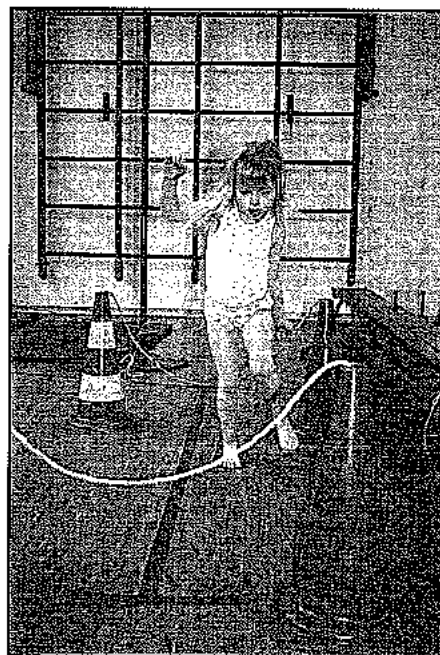
Als hindernis gebruiken.

• **Toversnoer.**

Vastbinden aan banken of kasten zodat er ook drie hindernissen ontstaat.

• **Stokken.**

In plaats van springtouwen kun je ook stokken of latjes gebruiken om op de pilonnen te leggen.



9.1

Samen hindernisspringen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
4 kinderen

Veld:
5 bij 3 meter

Materiaal:
6 grote pilonnen
3 springtouwen
2 tapijttegels als startplaats
2 blokken als startsignaal
1 tapijttegel voor de blokken

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

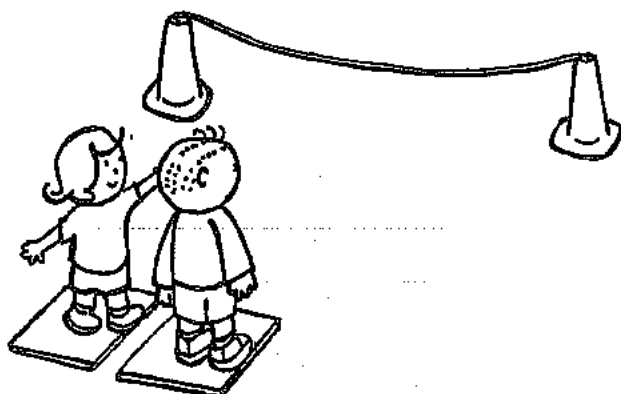
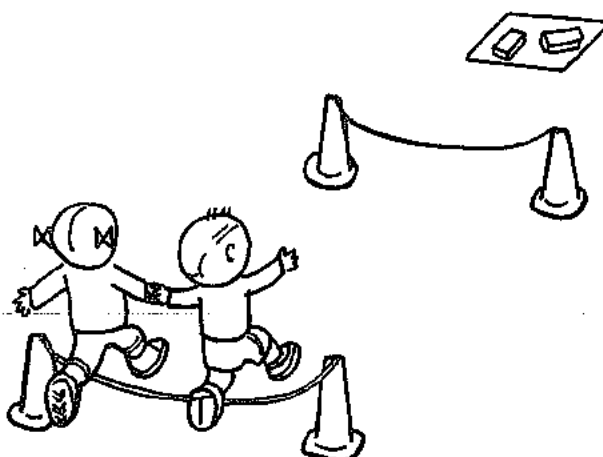
- Start samen op de tegels op het signaal en spring tegelijkertijd over de touwen.

Regelingen

- De kinderen starten samen op de tegels.
- De leerkracht geeft het eerste signaal.
- De kinderen lopen aan de buitenkant terug.

Aanvullende opmerkingen:

- Het is goed om een voorbeeld te geven met een kind, waarbij te zien is, dat het belangrijk is dat je goed luistert en kijkt naar elkaar om in hetzelfde ritme te springen.
- Soms is het handig wanneer het tweetal elkaar bij de hand vasthoudt.



9.1

Kloslopen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
3 bij 4 meter

Materiaal:
4 pilonnen als eindpunt
4 paar klossen

Vier opstellingen:

- A.
1 lege baan zonder hindernis
B.
1 touw op de grond als hindernis,
waar ze overheen moeten stappen
C.
4 pilonnen als slalombaan
D.
1 mat op de grond als hindernis,
waar ze op moeten lopen

Overig:
1 wachtplaats met een kleine pilon
erop als beginpunt van de rij
1 muur als startpunt

STARTSITUATIE

Activiteit

- Begin bij de muur en loop op de klossen naar de pilon en neem onderweg een eventuele hindernis (een mat, een touw of de slalom).

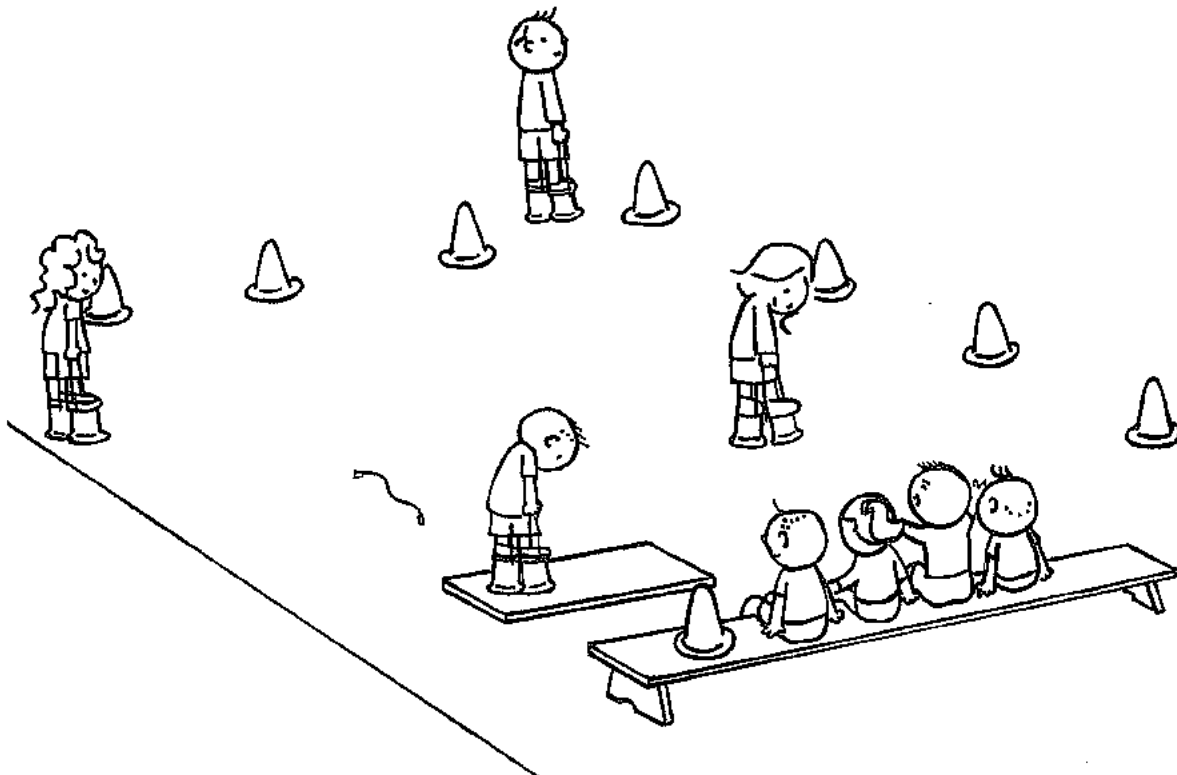
Regelingen

- Op de eerste bank zitten de kinderen naast de kleine pilon.
- De eerste vier kinderen, die meteen naast de pilon zitten, mogen een paar klossen pakken en een baan kiezen.
- Bij de eindpilon worden de klossen lopend teruggebracht naar de wachtbank en daar aan de eerste wachter (voor-aan) gegeven.
- Dat kind mag een baan kiezen.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Mees geven een voorbeeld:

- Mees is wachter op de bank en de leerkracht begint in de baan zonder hindernis.
- Zij leunt tegen de muur en stapt op de klossen.
- Ze loopt een stukje, valt van de klossen af en stapt er daar weer op.
- Als zij bij de eindpilon is, brengt ze de klossen naar de bank, geeft ze aan Mees en gaat zitten op de bank.
- Mees kiest een baan en laat het ook zien.
- De leerkracht vertelt het verschil in de banen (met een mat, een touw en de slalom).



9.2

LOOPT HET KLOSLOPEN

Het kind is te lang onderweg:

- De leerkracht helpt d.m.v. een hand in de rug en voor de buik.
- De leerkracht zorgt voor het wisselen.
- De leerkracht geeft een andere opdracht, bijvoorbeeld: loop (al smokkelend) op één klos.
- Het kind mag halverwege de baan starten.

De wachter gaat andere dingen doen:

- De leerkracht stimuleert het kijken.
- De afstand verkorten (daardoor een snellere wissel bewerkstelligen).

De klosloper geeft de klossen niet goed door:

- De regel nog eens uitleggen en het voor-doen.
- Dit is niet erg als het wisselen snel gaat en alle kinderen aan de beurt komen.

De klosloper loopt heen en terug:

- De bedoeling nog eens uitleggen.
- Een kind een voorbeeld laten geven.
- Eén baan langer maken.

Het opstappen op de klossen lukt niet:

- De leerkracht laat het leunen tegen de muur zien.
- De leerkracht helpt bij het opstappen.



LUKT HET KLOSLOPEN

Het kind kan geen spanning op de touwen houden:



- Touwtjes zonder klossen geven waarmee ze kunnen oefenen.
- De touwen korter maken (onderin de klos).

Het kind neemt te grote passen:

- Het nog eens laten zien.
- Krijtstreepjes op de grond tekenen waar ze ongeveer met de klossen op stappen.

Het kind geeft snel op:

- De activiteit is te moeilijk: in een ander groepje plaatsen of gaan kijken.
- Het kind mag op één klos lopen of met de touwen zonder klos.

De kinderen halen de pilon niet:

- De afstand is te groot: de pilon van twee banen dichtbij zetten.

BETER LEREN KLOSLOPEN

De klosloper wordt beter door:

Het kloslopen langer vol te houden:

- De baan langer maken: de eindpilon verder weg zetten.

Op andere manieren klos te lopen:

- Achteruit.
- Een rondje draaien.
- Zijwaarts lopen.
- Grote passen nemen.

Moeilijkere hindernissen te nemen:

- Een stok onder de mat leggen.
- Een touwtje ophangen tussen twee pilonnen op een hoogte van 0.10 meter.
- Onder een poortje doorlopen (een touw op 1.00 meter hoogte).

Samen klos te lopen:

- Met z'n tweeën op drie klossen lopen.
- Achter elkaar lopen in hetzelfde ritme.



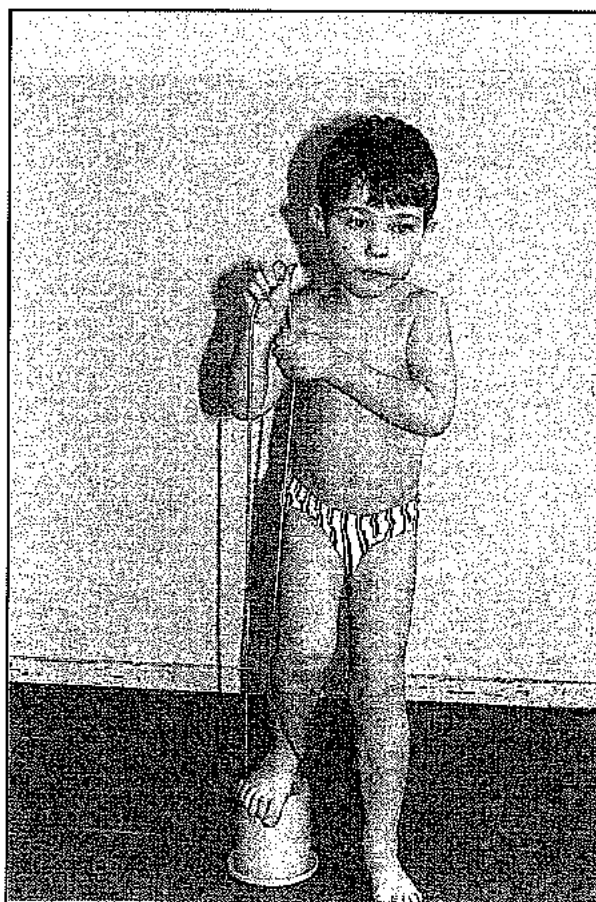
ANDERE OPSTELLINGEN

- Lege conservenblikken (er zijn ook hoge blikken) en touwtjes er aan vastmaken.

- Andere materialen gebruiken.

Bijvoorbeeld:

- Een pedalo met steun;
- Een driewieler of een fietsje;
- Karren;
- Een kruiwagen (eventueel met iets erin);
- Een skippybal.



Kloslopen op een moeilijk parcours

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
4 kinderen

Veld:
3 bij 4 meter

Materiaal:
4 pilonnen als eindpunt
4 paar klossen
Vier opstellingen:
A.
1 touw op de grond
B.
2 pilonnen
1 touw opgehangen tussen twee pilonnen op een hoogte van 0.10 meter
C.
1 stok
1 mat met de stok eronder
D.
1 mat
2 pilonnen
2 stokken in de pilonnen
1 touw als poortje op 1.00 meter hoogte tussen de stokken opgehangen

Overig:
1 muur als startplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

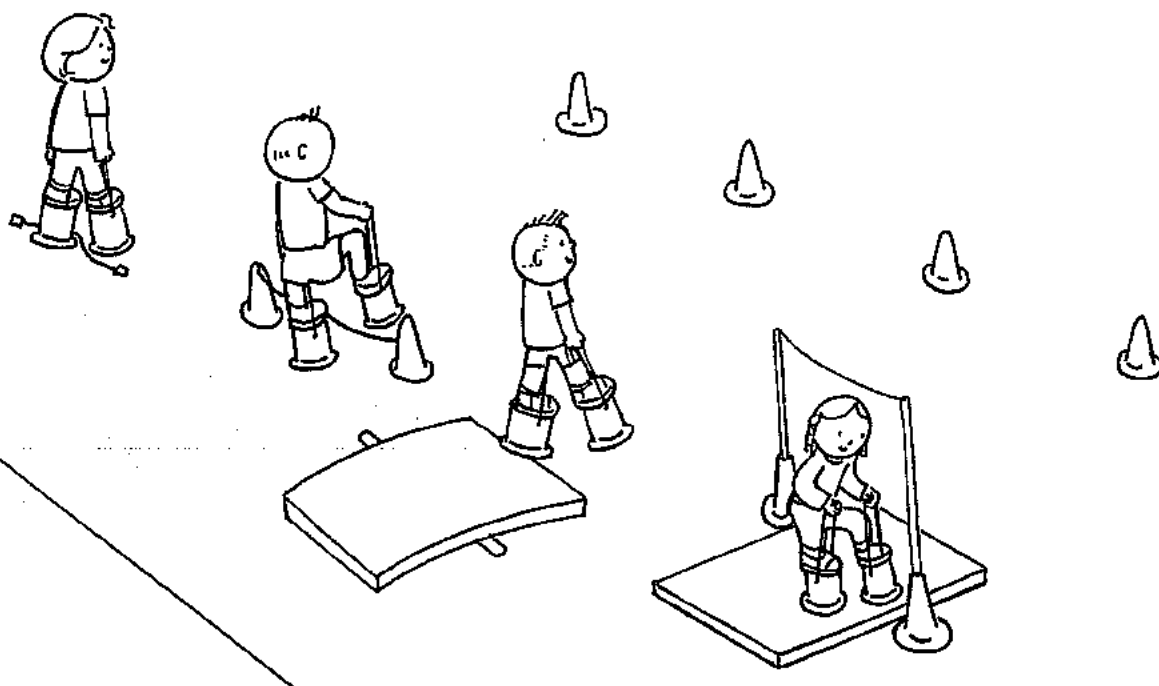
- Begin bij de muur en loop op klossen naar de pilon en neem onderweg de hindernissen.

Regelingen

- Het kind mag een baan kiezen.

Aanvullende opmerkingen

- Er kan altijd weer een lege baan gemaakt worden om het eenvoudiger te maken.



Chaosdoelenspel

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 teams van 4 kinderen

Veld:

8 bij 4 meter

Materiaal:

12 blokken als doeltjes in 2 rijen
opgesteld 1 meter van de muur

1 krijtlijn als middellijn

6 grote foamballen

4 rode linten

4 gele linten

1 bak voor de ballen

Overig:

2 banken

3 muren

STARTSITUATIE

Activiteit

- Probeer met de bal een blok in het andere veld om te rollen.
- Probeer een aankomende bal tegen te houden.

Regelingen

- Elke speler moet op de eigen helft blijven.
- De spelers mogen lopen tot de middellijn met de bal.
- De omgevallen blokken mogen weer rechtop worden gezet.

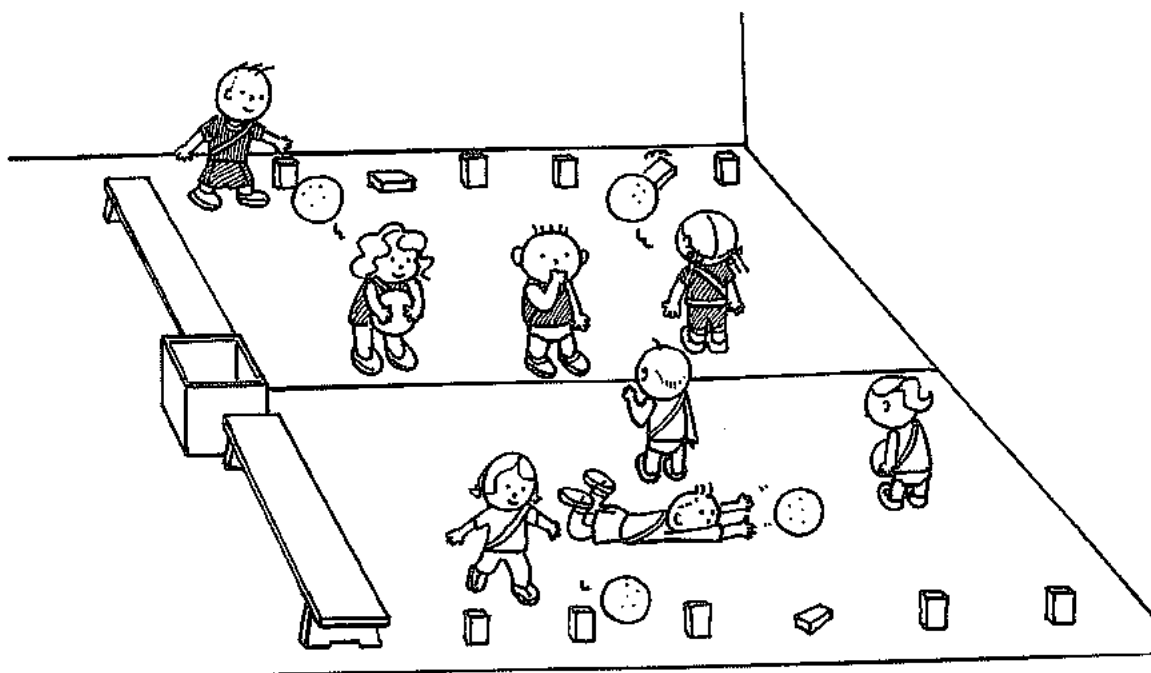
Volgorde van uitleg

Een voorbeeld door de leerkracht en Jennifer (eventueel met verhaaltje van goudstaven die omgegooid en verdedigd moeten worden):

- De leerkracht pakt een geel lint, Jennifer pakt een rood lint.
- De leerkracht en Jennifer gaan elk aan een kant van de lijn staan.
- De leerkracht loopt met de bal tot de lijn en rolt in de richting van de blokken van Jennifer.
- Jennifer pakt de bal en rolt een blok van de leerkracht om.
- De leerkracht doet alsof hij niet bij de bal kan en zet het blokje weer rechtop.
- Tenslotte zet hij aan het einde van het voorbeeld acht kinderen in het veld die dan meteen starten.

De leerkracht legt dit spel als laatste onderdeel uit.

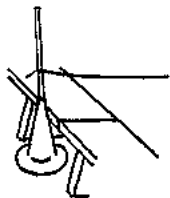
Let op! De leerkracht zal dit spel regelmatig moeten sturen in het begin. Het spel heeft voor de spelers meer structuur dan voor de kijker. Grijp niet te snel in.



9.3

LOOPT HET CHAOSDOELEN spel

De kinderen blijven niet op hun helft:



- De regel van de middellijn nog eens uitlegen.
- Als middellijn een snoer of balk gebruiken.
- De leerkracht speelt mee.

De blokken worden vlak naast elkaar gezet:



- Dit is geen probleem wanneer er in één worp niet twee of meer blokken tegelijk omvallen.
- Stukjes tape plakken (of krijtmarkeringen) om de plaatsen van de blokken aan te geven.

De blokken worden niet rechtop gezet:

- Het nog eens uitlegen.
- Eén kind per team krijgt een extra lintje en de taak de blokken weer rechtop te zetten.

Het kind doet niet mee maar, kijkt met plezier:

- Het kind rustig de tijd geven.

Het kind rolt de eigen blokken om:

- Samen met het kind kijken.
- Het nog eens uitlegen.

De kinderen gaan gooien met de ballen:

- Een snoer ophangen waar de bal onderdoor moet (wanneer er veel ballen daardoor uit het veld verdwijnen de regel alleen rollen invoeren).

De kinderen rollen teveel blokken om waardoor ze alleen bezig zijn met blokken rechtop zetten:

- Een groter veld maken.
- Met minder blokken spelen.
- Met vier ballen spelen.

LUKT HET CHAOSDOELEN spel

Voor de aanvaller:

Veel kinderen raken te weinig blokken:



- De doelen dichterbij de middellijn plaatsen.
- Meer blokken neerzetten
- Het doel groter maken (pilonnen op de kop zijn groter trefvlak).

Het kind raakt nooit een blok:

- Het kind zou vaker moeten mikken in eenvoudige situaties.

Het kind is er nog niet aan toe:

- Het kind gewoon laten kijken en de tijd geven om te wennen aan dit spel.

Het kind is steeds te laat om een bal te bemachtigen:

- Als leerkracht ervoor zorgen, dat het kind steeds ballen krijgt.
- Eén kind per team krijgt de taak de ballen te verdelen zodat het kind dat nooit de bal krijgt de bal ook eens heeft.

Voor de verdediger:

Het kind houdt niet vaak de bal tegen:

- Dichterbij een blok gaan staan.
- Voor een blok gaan staan.
- Naar de bal kijken.
- De bal ook met de voeten tegenhouden.
- De bal met twee handen stoppen.

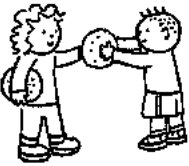
BETER LEREN SPELEN

De aanvaller wordt beter door:

- Te loeren naar alle blokken en te rollen naar een blok, dat op dat moment niet verdedigd wordt:
- Leerkracht geeft aanwijzing.
- Voorbeeld laten geven door een goed kind.

- De kans op scoren te vergroten:
- Een schijnbeweging laten zien.
- Te wachten met de bal in de hand.
- Van positie veranderen (naar voren en opzij), door weg te lopen bij de verdediger.

- Samen te werken met een andere aanvaller:
- De leerkracht prijst hem (hij geeft de tweede bal aan de ander of gooit tegelijk).
- De leerkracht doet het voor.
- De leerkracht zegt dit tegen een kind.



De verdediger wordt beter door:

- Op meerdere ballen te letten tijdens het verdedigen.
- Laten zien aan de hand van een voorbeeld
- Aanwijzing geven tijdens het spel

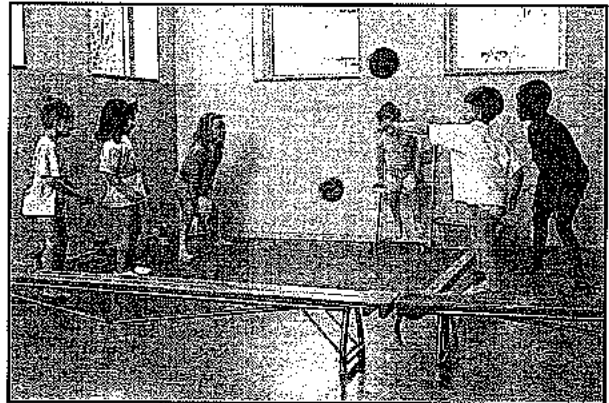
- Vlak voor twee blokken te gaan staan en één bepaalde bal te volgen:
- Aanwijzing: kijk naar 1 bal.

- Als balbezitter ook nog te letten op een aankomende bal
- Door te wachten met het rollen van de bal en door te kijken naar een aanvaller met een bal (het kan soms ook goed zijn om de teams te wisselen).

ANDERE OPSTELLINGEN

- **In plaats van blokken:**
 - Lege melkpakken: lege pakken vallen snel, je kunt ze ook vullen met zand en dan dicht plakken;
 - Knotsen;
 - Pittenzakken op pilonnen leggen: door het raken van de pilon valt het zakje er vanzelf af;
 - Blokken op pilonnen;
 - Plankjes van 0.20 x 0.20 x 0.025 meter: dit zijn mooie brede doeltjes die goed te maken zijn van een houten plank;
 - Blikken: eventueel gevuld.

- **Middellijn:**
 - Een toversnoer op 0.50 meter hoogte.
 - Een balkje.
 - Pilonnen.
 - Pittenzakken.



- **Afscherming.**
Maak achter de blokken een afscherming met behulp van matten en banken om de ballen tegen te houden wanneer er geen muur achter de blokken zit.

- **Lekke ballen.**
Gebruik foamballen, wanneer deze er niet zijn, dan eventueel lekke ballen (als ze maar niet goed stuit. Het is echt gevaarlijk met harde ballen).

chaosdoelenspel 3 tegen 3

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 teams van 3 kinderen

2 tellers (1 per team)

Veld:

6 bij 4 meter

Materiaal:

12 blokken als doeltjes in 2 rijen
opgesteld

1 krijtlijn als middellijn

6 grote foamballen

3 rode linten

3 gele linten

1 doos voor de ballen

Overig:

2 banken

3 muren

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

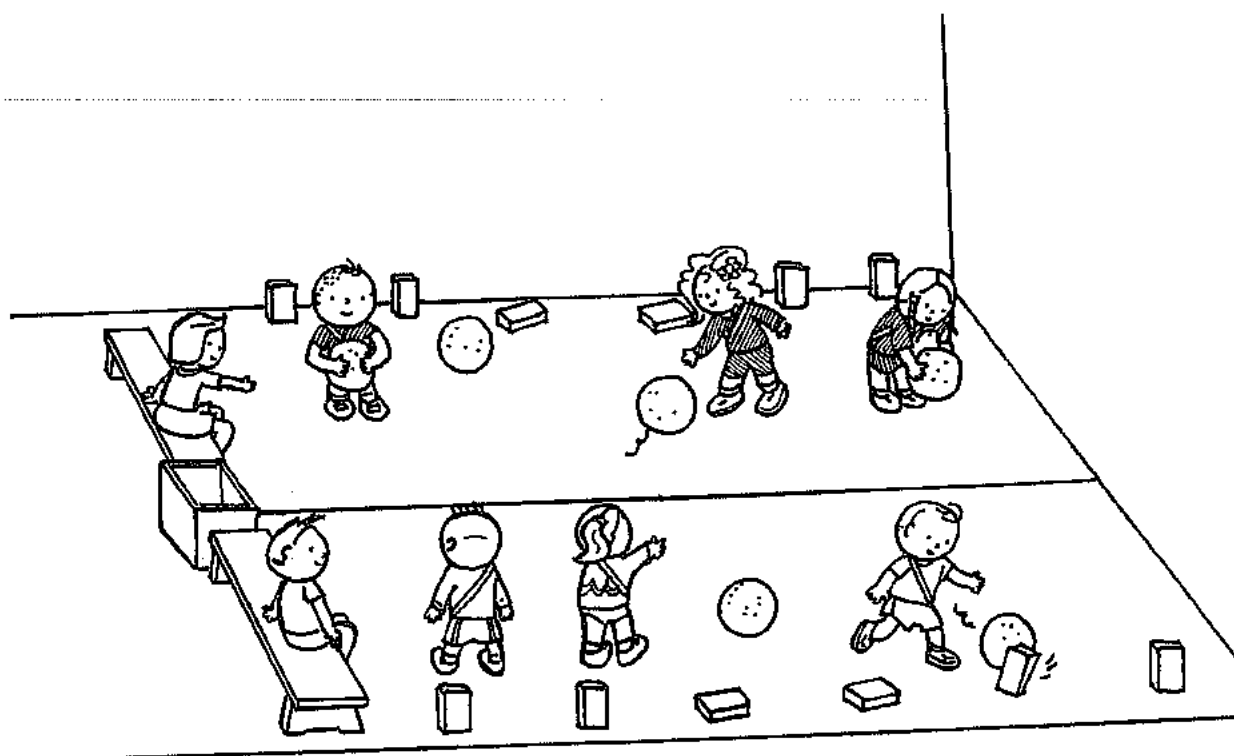
- Probeer met de bal een blok in het andere veld om te rollen en probeer een aankomende bal tegen te houden.

Regelingen

- De omgegooide blokken moeten blijven liggen.
- Als er aan één zijde vier blokken zijn omgegooid, dan wordt het spel gestopt door de ballenbak in het midden van het veld te schuiven.
- De ballen worden dan in de ballenbak gedaan en alle spelers gaan tegen de bak aan zitten.
- De tellers zetten de blokken rechtop en kiezen een nieuwe teller uit.
- De tellers brengen de ballen in het spel wanneer iedereen klaar staat.

Aanvullende opmerkingen

- Afhankelijk van de duur van het spel kan de regel van het aantal omgegooide blokken worden veranderd, bijvoorbeeld in drie van de zes of juist vijf van de zes blokken.
- Er kan ook 'twee tegen twee' gespeeld worden op twee velden waarbij er gewisseld wordt van veld.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 6 meter

Materiaal:
1 klimraam

Drie opstellingen:

A

1 brede ladder op 1.50 meter hoogte

1 mat tegen de ladder

1 dik touw vastgeknoopt aan de ladder

1 mat op de grond

B.

1 ladder op 1.10 meter hoogte

2 matten tegen de ladder

1 dik touw vastgeknoopt aan het klimraam

C

1 mat in de breedte tegen het klim-
raam gezet

1 mat op de grond

1 dik touw zonder knopen aan klimraam vastgeknoopt

**1 dik touw met knopen aan klim-
raam vastgeknoopt**

Overig:

4 pilonnen als startpunten

4 touwen om alle matten aan de ladders/klimraam vast te knopen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klauter naar boven met behulp van een touw.

Regelingen

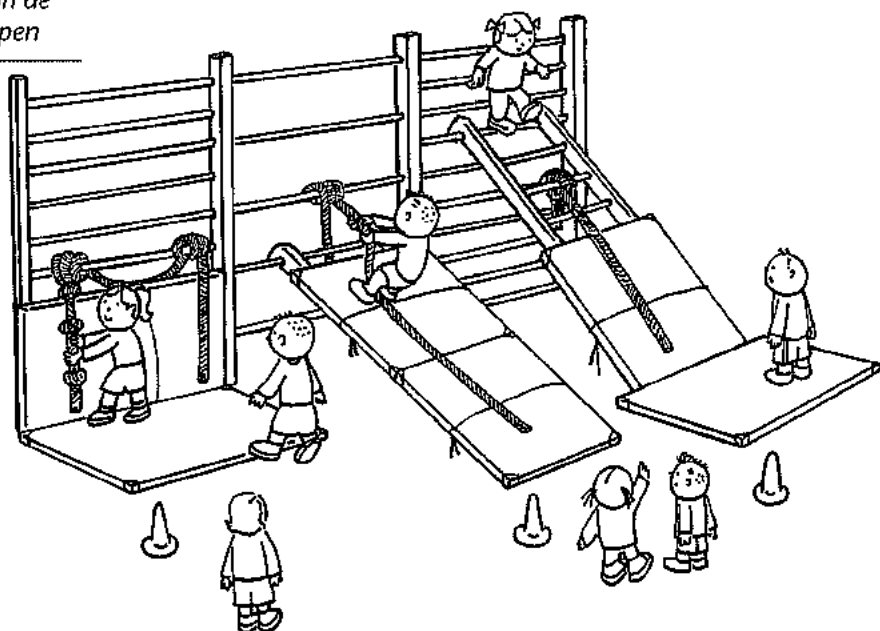
- De kinderen mogen kiezen welke berg ze gaan beklimmen.
- Ze starten bij een pilon.
- Pas als het eerste kind boven is mag het tweede starten.
- Bij het klimraam mag er aan de zijkant naar beneden geklommen worden of door het wandrek heen en dan aan de achterzijde naar beneden.

Volgorde van uitleg

Fleur en Tarik geven een voorbeeld:

- Fleur begint bij een pilon en klimt omhoog.
- Daarna klimt ze via de zijkant weer naar beneden.
- Wanneer Fleur boven is begint Tarik.
- Hij kruipt boven door het klimraam en gaat via de achterzijde naar beneden.

Let op! De rechtopstaande mat kan wegschuiven of omvallen. Eventueel een plank of kastkop op de grond ervoor zetten of de matten vastbinden.



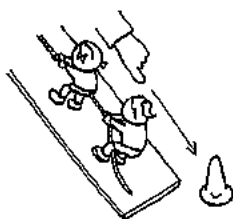
9.4

LOOPT HET BERGBEKLIMMEN

Een kind durft niet omhoog te klimmen:

- Kind verwijzen naar de laagste en eenvoudigste situatie (touw met knopen).
- Kind helpen door te ondersteunen.
- Kind mag zelf hoogte bepalen, een klein stukje omhoog klimmen en dan zijwaarts gaan.
- Kind mag gewoon in het klimraam gaan klimmen.

Er ontstaat een opstopping op een van de bergen:



Er ontstaat bij een pilon een lange rij:

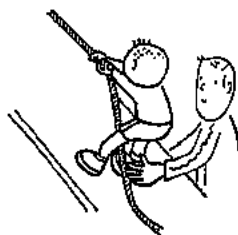
- Regel hanteren: als een kind met het touw klimt moet het ander wachten bij de pilon.
- Kinderen erop wijzen dat er ook andere routes zijn.
- Kinderen vragen zonder stoppen door te klimmen.
- Kinderen zelf in niveegroepen indelen.
- Regel hanteren: drie keer dezelfde berg en dan wisselen.
- Kinderen stimuleren alle routes te proberen.

LUKT HET BERGBEKLIMMEN

Een kind durft niet helemaal naar boven te klimmen:

- Laat het kind een klein stukje klimmen en dezelfde weg weer terug gaan.
- Het kind eventueel naar beneden helpen.
- Bij de mat in de breedte kan het kind ook opzij gaan en via het klimraam naar beneden klimmen.
- De mat even weghalen bij de ladder en over de sporten via het touw omhoog laten klimmen.
- Help het kind door ondersteuning te geven.

Een kind glijdt steeds weg met de voeten:



- Geef de aanwijzing: voeten hoger plaatsen (bijna naast je handen) en doe je billen naar achteren.
- Leerkracht helpt door steuntje onder de voeten te geven.
- Eventuele schoenen uit en op blote voeten proberen.

Een kind durft de overstap van de mat naar het wandrek niet te maken:

- Geef de aanwijzing dat ze zover mogelijk met de voeten omhoog klimmen zodat de overstap kleiner wordt.
- Ondersteun het kind bij de overstap.
- Laat het kind eerst de handen overpakken naar het rek en dan pas de voeten.

Kinderen rennen over de hindernissen of zijn heel snel boven:

- Verhoog de toestellen (hang de ladders hoger).
- Laat de route heen en terug afleggen.

BETER LEREN BERGBEKLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

Alleen handen en voeten te gebruiken bij het klimmen:



- Vraag of de kinderen zonder knieën en ellebogen te gebruiken naar boven kunnen komen.
- Geef de aanwijzing: zo hoog mogelijk met de voeten en billen naar achteren.

Op een moeilijkere berg te klimmen:

- Een hogere berg maken door bijvoorbeeld de ladder te verhogen of de glijplank te gebruiken.
- Het touw zonder knopen te gebruiken.

In een doorgaande beweging te klimmen:

- Probeer zonder stoppen boven te komen.
- Laat de kinderen een aantal keren een vaste baan oefenen.

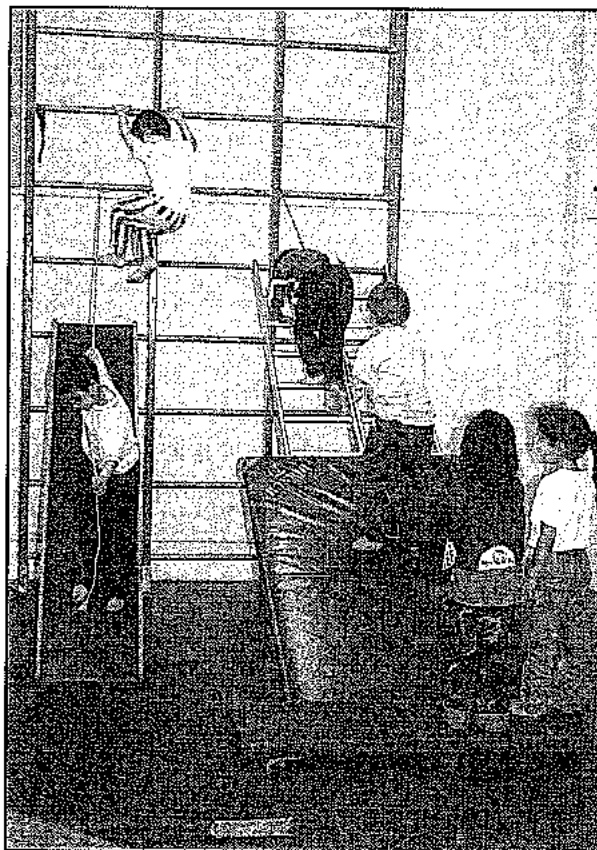
Ook het afdalen via het touw te oefenen:

- Zonder het touw door de handen te laten glijden (dus hand voor hand).
- Ook bij het afdalen alleen met handen en voeten de mat te raken (billen naar achteren).
- Het afdalen met kleine sprongetjes te doen.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Een oude deur gebruiken als berg.

- De glijplank gebruiken (let op: dit is wel smal)

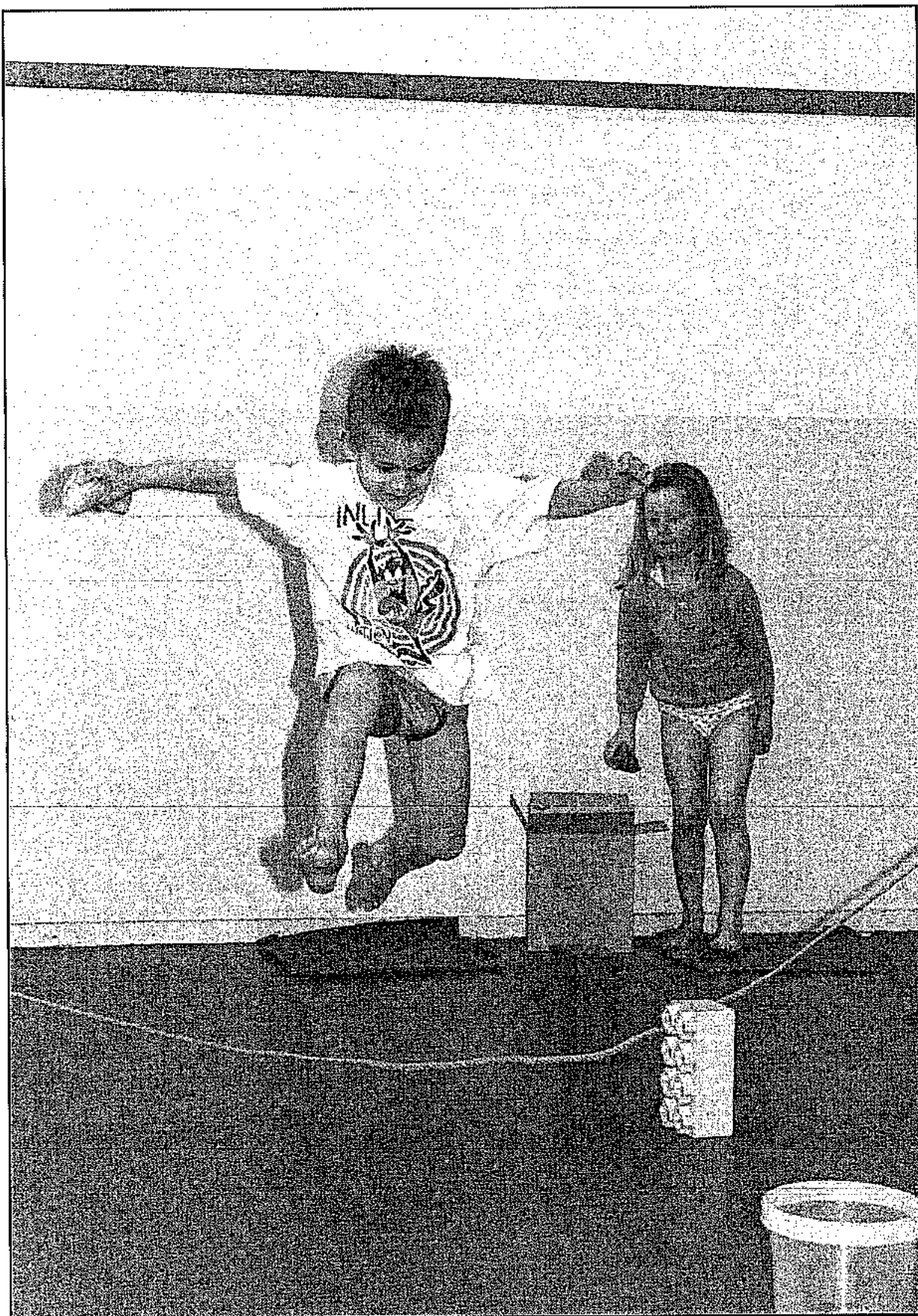


- Twee planken naast elkaar bevestigen aan het klimraam als berg.

- Klautertoren uitzetten en daar de ladders en matten tegenaan zetten.

- Tegen een hoge combikast een mat zetten.

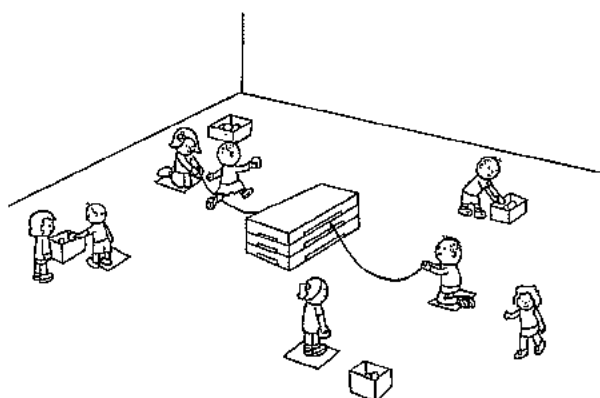
9.4



Bewegingscluster 10

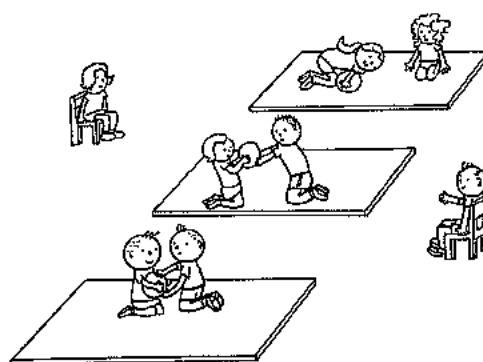
TOUWTJE SPRINGEN

10.1



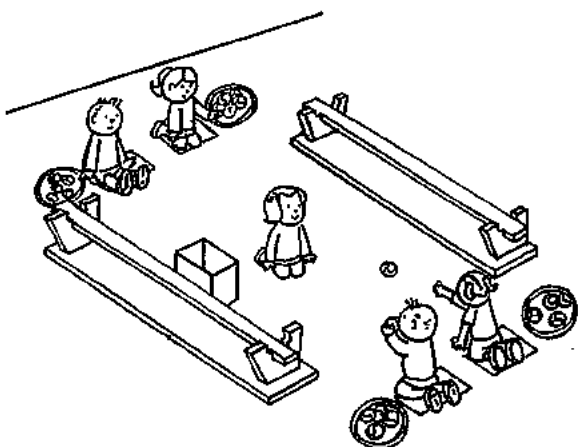
STOEIEN

10.2



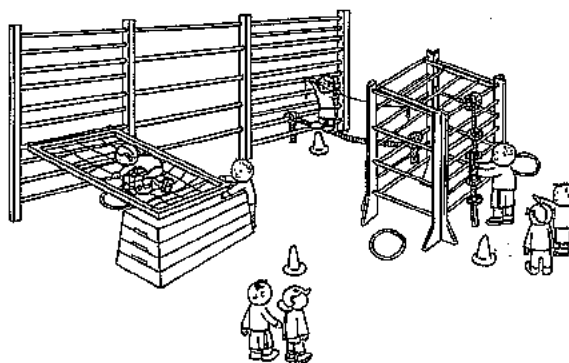
LUMMELSPEL

10.3



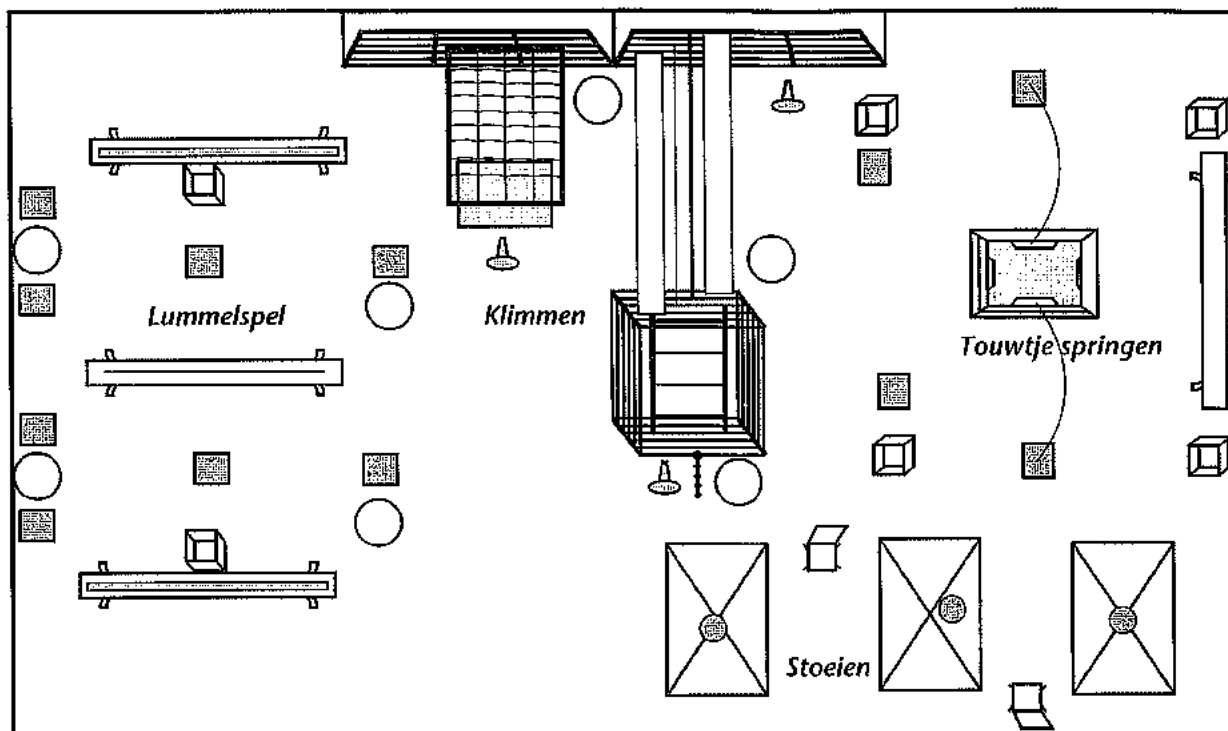
KLIMMEN OP DE TARZANBAAN

10.4



10

ZAALOPSTELLING



MATERIAALLIJSTEN

Touwtje springen	Stoeien	Lummelspel	Klimmen
2 lange spring-touwen	3 matten	8 tapijttegels	1 klimraam
1 kleutertrapezoïde	3 harde ballen	4 hoepels	1 klimtoren
4 tapijttegels	2 stoelen	2 bakken	1 tussenraam
4 bakken		20 tennisballen	2 planken
20 pittenzakken		3 omgekeerde banken	1 kast
		1 muur	1 bietennet
			2 dikke touwen
			2 dunne touwen
			3 pilonnen
			3 hoepels

ALGEMEEN

Cluster 10 bestaat uit:

- *touwtje springen;*
- *stoeien;*
- *lummelspel;*
- *klimmen op de tarzanbaan.*

Touwtje springen is voor kleuters nog erg moeilijk. Daarom beginnen we met een eenvoudige sprong over een touwtje dat niet ronddraait, maar heen en weer beweegt.

De introductie kan zowel in een klassikale les als in een groepjesles.

Stoeien is een eenvoudige judo-activiteit. De kinderen hoeven elkaar nog niet om te gooien, maar een kind probeert een voorwerp bij een ander kind weg te pakken.

Hoewel de kinderen het spel in een vrije les

direct spelen is het voor de veiligheid wel wenselijk dat in een klassikale les de regels worden geïntroduceerd.

Sommige 'instromers' vinden het stoeien nog eng en willen liever toekijken.

Lummelspel is een balspel, waarbij een lummel moet proberen de bal van de overrollers te onderscheppen.

Voor 'instromers' is de functie van overroller eenvoudiger dan die van lummel of ontvanger. De vele spelregels kunnen het beste eerst in een klassikale les verduidelijkt worden.

Het *klimmen op de tarzanbaan* gebeurt op een soort touwbaan waarbij zowel de grijppunten voor de handen als de steunpunten voor de voeten door het bewegende touw erg labiel zijn.

KLASSIKALE LESSEN

Alle drie de activiteiten kunnen eenvoudig als onderdeel van een klassikale les gebruikt worden.

Touwtje springen.

Er kunnen in het speellokaal vier veldjes gemaakt worden waarbij de kinderen de activiteit doen, zoals die beschreven staat bij de groepjesles.

De leerkracht kan ook verschillende touw-springactiviteiten op de drie veldjes aanbieden. Bijvoorbeeld op één veldje mag elk kind met een eigen touw proberen touwtje te springen. Op het tweede veld draait de leerkracht een groot touw rond en mogen de kinderen proberen te springen en op het derde veldje springen ze over het wiegende touw.

Stoeien.

Het 'stoeien' kan goed geïntroduceerd worden tijdens een kring in het klaslokaal. De kinderen die willen, mogen dan een voorbeeld geven en de leerkracht kan de veiligheidsregels toelichten.

Het stoeien kan tegelijkertijd in kleine groepen als er zes, of liever acht matten zijn.

Lummelspel.

A. Het spel laten zien.

Het spel kan voorgespeeld worden met drie kinderen die een functie krijgen als overroller of lummel of ontvanger.

De overroller zit op een mat met een bak met zes ballen en daar tegenover zit de ontvanger met een lege bak. De lummel zit op zijn knieën er tussen, bijvoorbeeld op een tapijttegel.

Door een verhaal kan de leerkracht verduidelijken wat de verschillende functies zijn van de overroller en de lummel.

Na elke gerolde bal kan de leerkracht toelichten wat er met de bal gedaan moet worden, of door de lummel of door de ontvanger.

Ook de regeling van het wisselen vraagt om de nodige aandacht.

Voor een duidelijke introductie kan deze vorm twee of drie keer herhaald worden alvorens het spel met de hele groep of op kleine velden te spelen.

B. Het spel met zijn allen spelen.

In het midden van de zaal zitten drie lummels en aan beide kanten van de zaal de helft van de andere kinderen.

Op teken van de leerkracht rolt de helft van de groep de bal naar de overkant. De lummels proberen zoveel mogelijk ballen tegen te houden.

Introductie

De andere helft van de groep ontvangt de ballen. De leerkracht telt het aantal ballen dat de lummels heeft, ze geeft een bal aan de ontvangers die nog geen bal hebben. Daarna mogen zij de bal naar de overkant rollen. Na twee keer spelen worden er nieuwe lummels gekozen.

C. *Het spel tegelijkertijd in kleine groepen spelen.* Wanneer er voldoende materiaal is om de veldjes af te bakenen dan kan het spel op vier veldjes gespeeld worden zoals bij de groepjesles beschreven staat.

VRIJE LESSEN

Deze activiteiten zijn minder geschikt voor een vrije les, daarom zijn ze in de laatste les gezet. *Touwtjespringen* vraagt om veel ruimte en kan beter tijdens het vrije buitenspelen gedaan worden.

Het *lummelspel* is voor kinderen moeilijk zelfstandig te reguleren.

Stoeien is wel een geschikte activiteit voor een vrije les.

Kinderen kunnen dan zelf kiezen met wie en hoe lang ze gaan stoeien.

Pas wanneer de kinderen goed bekend zijn met al deze drie activiteiten en goed zelfstandig spelactiviteiten kunnen regelen is het mogelijk om deze moeilijke activiteiten als keuze activiteiten in een vrije les aan te bieden.

Touwtje springen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 groepen van 4 kinderen:

1 wieger

3 springers

Veld:

6 bij 3 meter

Material:

Twee opstellingen:

1 lang springtouw

1 kast om het touw aan te bevesti-
gen

1 tapijttegel voor de wieger op

1.50 meter van de kast

1 tapijttegel als starttegel op

1.50 meter midden voor het touw

1 bak met 10 pittenzakken

1 verzamelbak

STARTSITUATIE

Activiteit

- Voor de wieger: wieg het touw zachtjes heen en weer.
- Voor de springer: loop naar het touw en spring erover zonder het aan te raken.

Regelingen

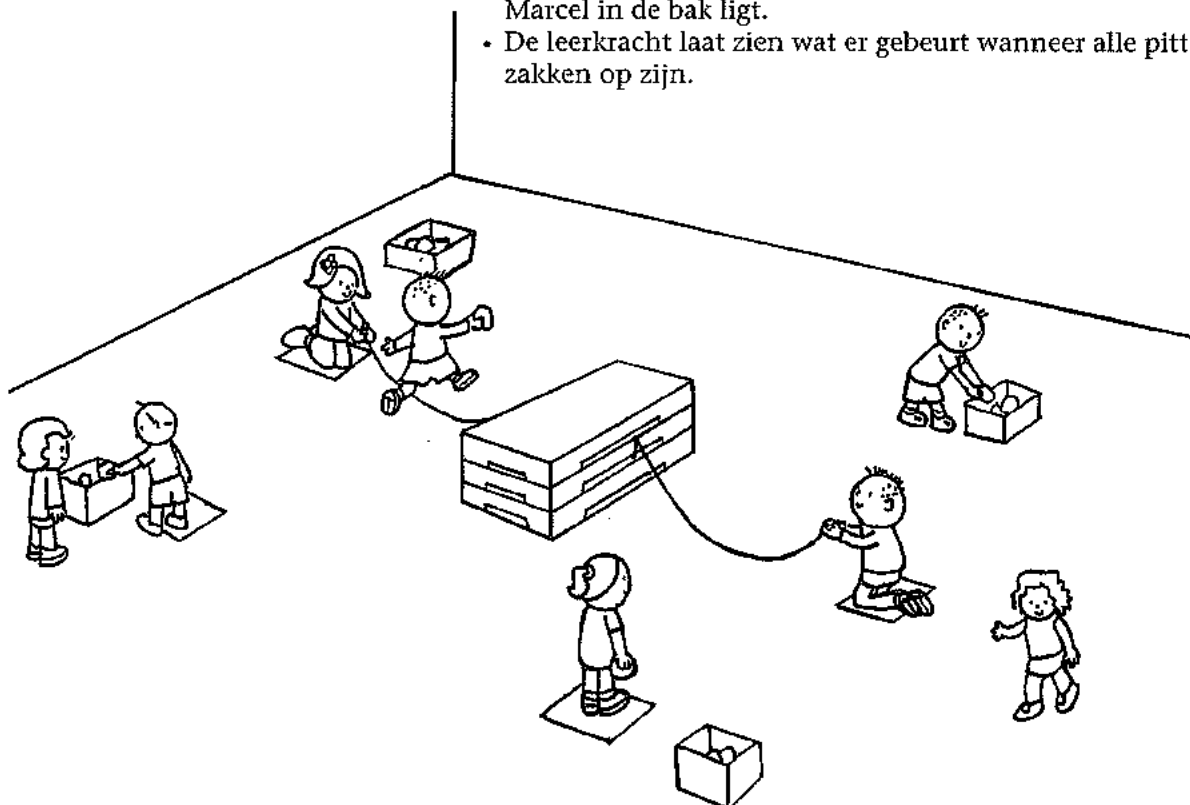
Voor de springer:

- Om de beurt springen.
 - Elke springer neemt een pittenzakje mee en legt dit na de sprong in de bak.
 - Er wordt via de zijkant teruggelopen.
- Voor de wieger:*
- Hij zit op zijn knieën op de tegel.
- Spelwisseling:*
- Bij de wissel worden de bakken omgewisseld.
 - Wanneer alle pittenzakjes op zijn, wordt de wieger gewisseld.
 - De wieger kiest een nieuwe wieger.

Volgorde van uitleg

De leerkracht (de wieger), Marcel (een springer) en Simone (een springer) geven een voorbeeld:

- De leerkracht wiegt zachtjes heen en weer door overdreven de arm naar links en rechts te bewegen.
- Marcel pakt een pittenzak, gaat op de tegel staan en springt daarna over het touw. Het pittenzakje wordt aan de overkant in de bak gelegd.
- Simone vertrekt als volgende wanneer de pittenzak van Marcel in de bak ligt.
- De leerkracht laat zien wat er gebeurt wanneer alle pittenzakken op zijn.



10.1

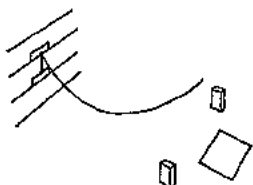
Touwtje springen

LOOPT HET TOUWTJE SPRINGEN

De kinderen springen terug over het touw in plaats van om de wieger te lopen (botsingen):

- De leerkracht maakt een loopbaan van het eindpunt naar het startpunt om de wieger heen, deze loopbaan kan van blokjes of hoepels worden gemaakt.
- Nog eens voordoen.

De kinderen kunnen het touw niet passeren, omdat de wieger het touw wild heen en weer beweegt:

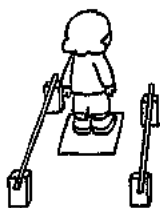


- De leerkracht zegt dat het touw tijdens het wiegen de grond moet raken.
- De leerkracht zet twee blokjes rechtop, waar-tussen het touw moet blijven.
- Het kind mag i.p.v. wiegen ook het touw over de grond slingeren als een slang.

Het wisselen verloopt moeizaam, omdat de wieger niet kan kiezen:

- De leerkracht geeft de leerlingen een dobbelsteen, en wie het hoogst gooit wordt de wieger. De leerkracht geeft ieder kind een nummer.

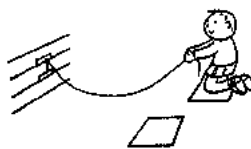
De kinderen gaan telkens voor hun beurt:



- De leerkracht maakt twee hekjes van blokjes met één-meter-stokken waar de kinderen tussendoor moeten.

LUKT HET TOUWTJE SPRINGEN

De springers struikelen telkens over het touw:



- De leerkracht geeft de wieger de opdracht zachter te wiegen.
- De springers springen eerst over een stilhangend touwtje.
- De aanloop voor de springers wordt verkleind.
- De starttegel naast de wieger leggen, waardoor schuin aangelopen kan worden.

De springers lopen niet door na de landing:

- De leerkracht geeft de springer een hand en loopt een keer mee.
- De springers springen eerst over een stilhangend touwtje.

De wieger houdt geen regelmatig ritme aan:

- De leerkracht begeleidt de armbeweging van de wieger.
- De leerkracht maakt het touw los en gaat aan die zijde meewiegen.

De wieger wiegt het touw niet over de grond:

- De leerkracht laat het slingeren van een slang zien.
- Zij laat het wiegen zonder springers oefenen.

BETER LEREN SPRINGEN

De springer wordt beter door:

Minder hoog over het touw te springen:

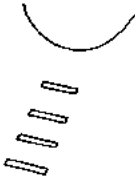
- Een aanwijzing geven: spring over het touw op het moment dat het touw de grond raakt.

In een eenduidig tempo aan te lopen, te springen en door te lopen:

- Een voorbeeld laten geven door een kind dat dat beheerst.

Een langere aanloop te nemen:

- Door vier afstandstreepjes (door er één neer te leggen, kan het kind zelf bepalen waar het start.



Door het moment van starten en tempo van lopen aan te passen aan de uitslag van het wiegende touw:

- De wieger varieert de grootte van de uitslag van het touw.

Met z'n tweeën te springen:

- Een voorbeeld: de leerkracht doet het hand in hand met een leerling voor.

De wieger wordt beter door:

Regelmatig te wiegen:

- Samen met de leerkracht.

Het wiegen aan te passen aan het nivo van de springers:

- Soms hoog bij de goede springers, soms laag bij de minder goede springers.

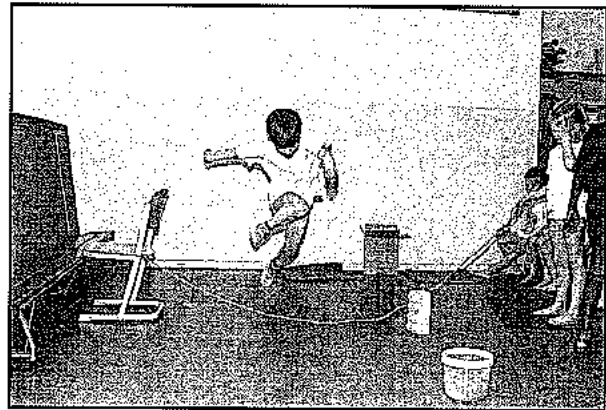
ANDERE OPSTELLINGEN

• In plaats van een lang springtouw:

- Waslijn;
- Elastiek of toversnoer;
- Korte touwtjes aan elkaar knopen.

• In plaats van een kast als aanknooppunt:

- Wandrek;
- Bank;
- Tafeltje;
- Stoeltje.



Draaiend touwtje springen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

4 kinderen:

1 leerkracht

1 springer

3 wachters

Veld:

3 bij 3 meter

Materiaal:

1 lang touw (3 meter)

1 tapijttegel als startplaats voor de springer

1 kast om het touw aan vast te binden

1 kastkop als wachtplaats

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

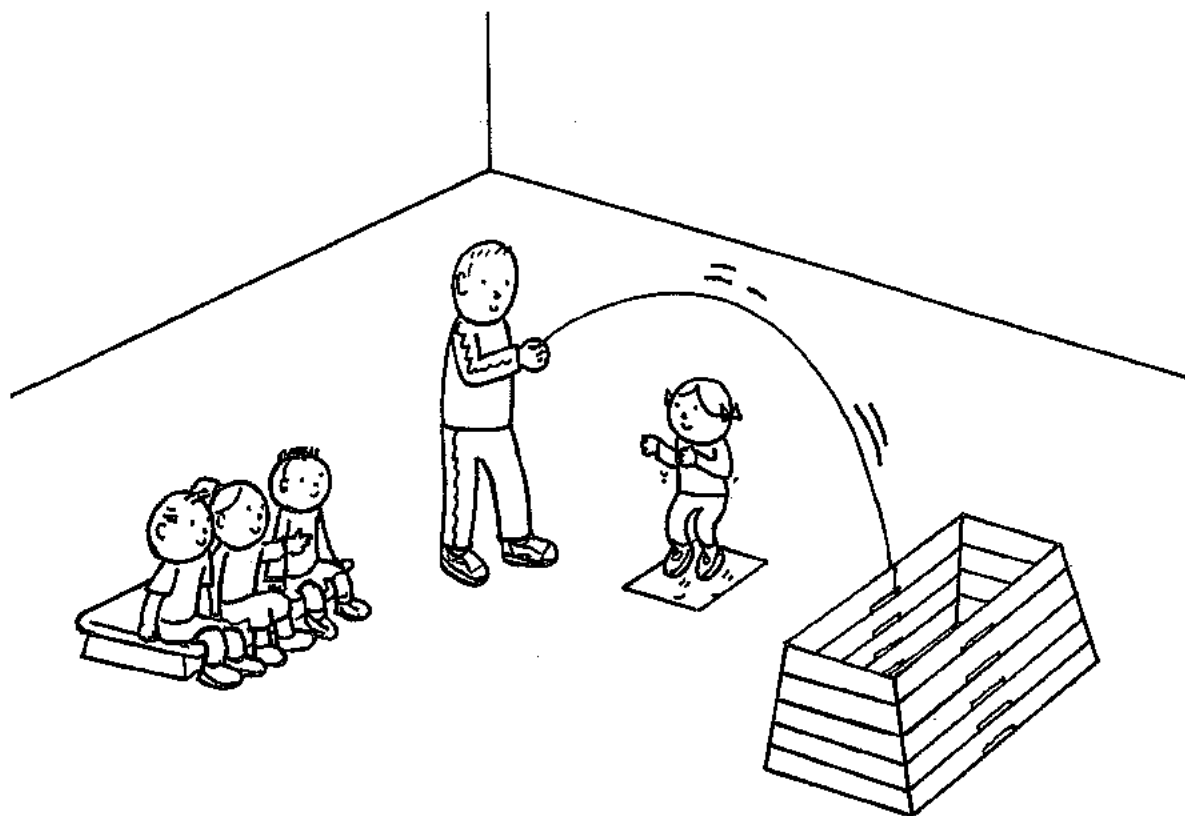
- Spring op het teken (eeeeehja!!!) van de meester over het touw.

Regelingen

- Je mag vier keer springen.

Uitbouw

- In/uit lopen.



10.1

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

3 tweetallen:

1 balbezitter en

1 afpakker

2 wachters

Veld:

6 bij 2 meter

Materiaal:

Drie opstellingen:

1 mat als stoeiplaats (tussen de matten 1 meter)

1 grote, harde bal

Overig:

2 wachtplaatsen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Voor de balbezitter: probeer de bal zo lang mogelijk vast te houden.
- Voor de afpakker: pak zo snel mogelijk de bal af.

Regelingen

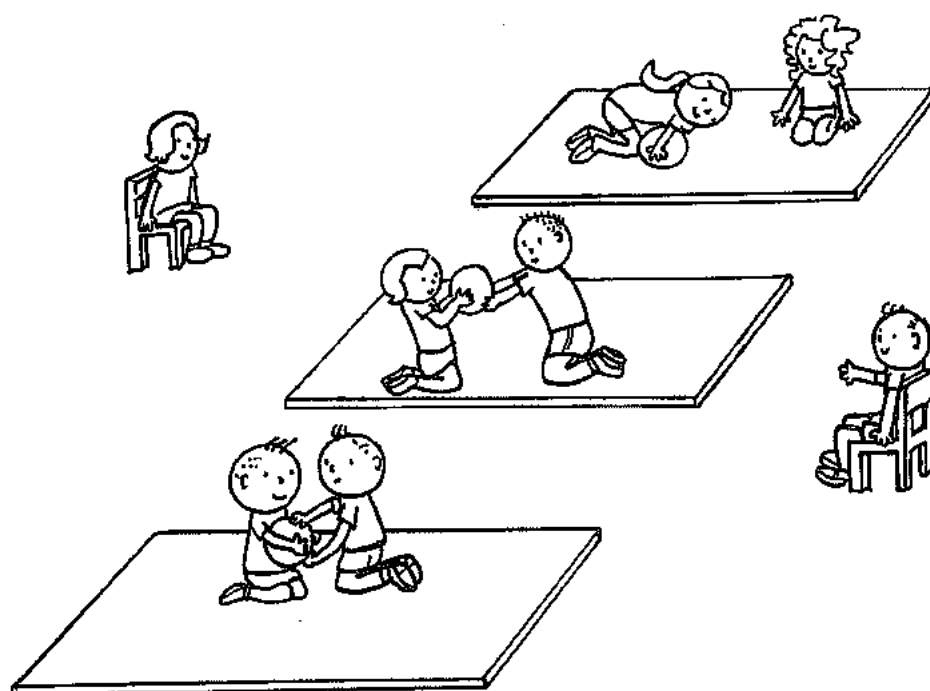
- Twee stoeiers per mat.
- Wanneer iemand 'au' of 'stop' roept, wordt er meteen gestopt.
- Wanneer de bal weggrolt, heeft de afpakker gewonnen.
- Wanneer iemand van de mat afrolt, begin je meteen opnieuw.
- Je mag niet gaan staan.
- Elke speler zit op z'n knieën.
- *Spelwisseling*
- Wanneer de bal afgepakt is, wordt de afpakker balbezitter en de wachter wordt afpakker.

Volgorde van uitleg

De leerkracht, Alborz en Ingrid geven een voorbeeld:

- De leerkracht houdt de bal vast en laat 'm na 10 seconden door Alborz afpakken.
- De leerkracht laat de wissel zien, waarna Alborz en Ingrid het spel spelen.
- Als het afpakken te lang duurt, vertelt de leerkracht dat de afpakker ook 'stop' mag zeggen, waarna het spel eindigt en er gewisseld wordt.

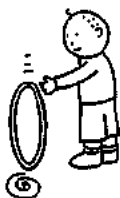
Let op de nekwervels!



10.2

LOOPT HET STOEIEN

Het spel duurt te lang:



- De leerkracht geeft de wachter een hoepel waarmee hij de wachttijd aangeeft (zolang de hoepel draait, mag er gespeeld worden).
- De wachter telt heel langzaam tot 10 waarna het spel stopt.
- Een kookwekker op 30 seconden zetten.
- Als de afpakker denkt dat het niet lukt, mag hij 'stop' zeggen.

Het wisselen verloopt moeizaam:

- De leerkracht laat het wisselsysteem vrij.
- Vier stoeiplaatsen maken (erg vermoeiend).
- Twee stoeiplaatsen maken waarbij het tweetal van de mat wisselt met het tweetal van de kant.

De kinderen gaan staan:

- De leerkracht zegt dat dit gevaarlijk is en dus niet mag.
- Een nieuwe regel invoeren: het spel stopt wanneer één van de twee gaat staan.

Er ontstaat ruzie tussen de kinderen:

- De leerkracht geeft de wachter de leiding.
- De leerkracht stelt een ander groepje samen.
- Het spel klassikaal gaan spelen, waarbij de regels nog eens uitgelegd worden.

LUKT HET STOEIEN

De balbezitter verliest vaak binnen vijf seconden de bal:



- De leerkracht vraagt of het kind het spel wel leuk vindt (is het misschien te bedreigend?).
- De leerkracht maakt 'gelijke' groepjes.
- De leerkracht geeft de balbezitter aanwijzingen op het beschermen van de bal, bijvoorbeeld: ga zitten in 'bokpositie' met de bal onder je buik.
- Een kleinere of zachtere bal gebruiken.

De afpakker heeft vaak na dertig seconden nog de bal niet veroverd:

- De leerkracht biedt de afpakker de mogelijkheid de hulp in te roepen van de wachter.
- De leerkracht geeft de afpakker aanwijzingen om de bal af te pakken, bijvoorbeeld: draai de balbezitter op zijn rug.
- De leerkracht maakt 'gelijke' groepjes.
- De leerkracht laat de balbezitter op zijn rug beginnen.

BETER LEREN STOEIEN

De afpakker wordt beter door:

- De balbezitter eerst uit positie te duwen, waardoor het afpakken van de bal makkelijker wordt:
- Een voorbeeld geven.
 - In elke hand een pit-tenzak geven, zodat het afpakken rechtstreeks met de handen moeilijker wordt.

- Een kleinere bal af te pakken:
- De keuze uit diverse soorten ballen.

Balbezitter wordt beter door:

- De bal lang in bezit te houden:
- 
- De leerkracht vraagt de balbezitter twee ballen vast te houden.
 - De balbezitter begint al liggend op zijn rug.
 - Een andere bal laten kiezen: grotere, reuzen- of skippybal.

- Opnieuw in de bokpositie te gaan zitten nadat hij eruit is gehaald:
- Een kind een voorbeeld laten geven.

ANDERE OPSTELLINGEN

- Dikke mat als stoeiplaats.



- Beddenmatras als stoeiplaats.

Stoeien met pittenzakken in de hand

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 drietallen:

1 balbezitter,

1 afpakker en

1 wachter

Veld:

4 bij 2 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

1 mat als stoeiplaats

2 pittenzakken

1 grote bal

1 stoel als wachtplaats

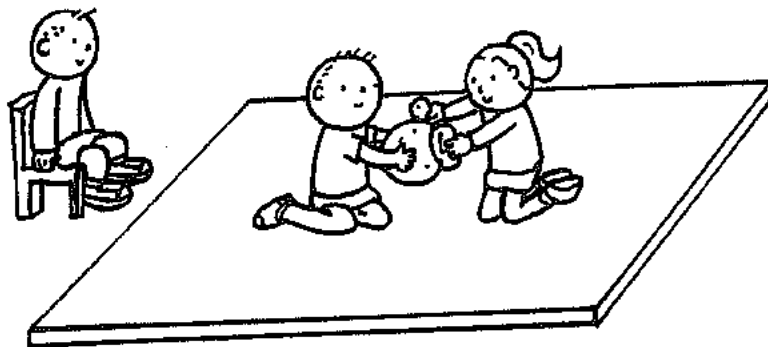
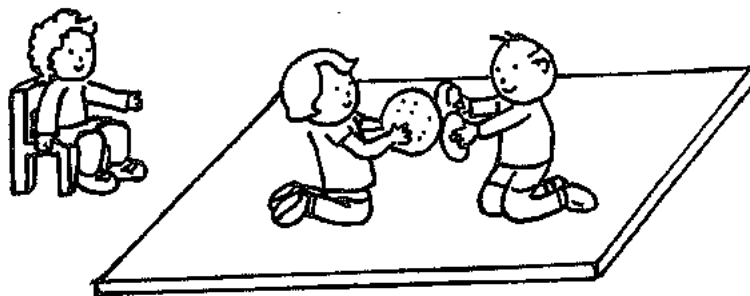
VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Voor de balbezitter: probeer de bal zolang mogelijk vast te houden.
- Voor de afpakker: neem de pittenzakken in je hand en pak zo snel mogelijk de bal af.

Regelingen

- Wanneer iemand 'au' of 'stop' roept, wordt er meteen gestopt.
- Wanneer de bal wegrolt, heeft de afpakker gewonnen.
- Wanneer iemand van de mat afrolt, begin je meteen opnieuw.
- Je mag niet gaan staan.
- Elke speler zit op z'n knieën.



10-2

Lummelspel

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen:

2 groepen van 4 kinderen:

1 roller

1 lummel

2 ontvangers

Veld:

4 bij 4 meter

Materiaal:

Twee opstellingen:

1 tapijttegel voor de roller

1 hoepel voor de ballen van de roller

2 tapijttegels voor de ontvangers

1 hoepel voor de ballen van de ontvangers

1 tapijttegel voor de lummel

1 bak voor de ballen van de lummel

10 tennisballen

Overig:

2 banken op z'n kop als afscheiding

1 muur

STARTSITUATIE

Activiteit

- Voor de roller: rol de ballen voorbij de lummel naar de overkant.
- Voor de lummel: probeer zoveel mogelijk ballen tegen te houden.
- Voor de ontvangers: leg de ballen, die zijn over gerold, in de hoepel.

Regelingen

Algemeen

- De spelers moeten op hun knieën op de tegel blijven zitten.

Voor de ontvanger:

- De ontvangen bal moet in de hoepel worden gelegd.

Voor de roller:

- De roller mag niet gooien of stuiten met de bal.
- Er mag slechts één bal per keer gerold worden.

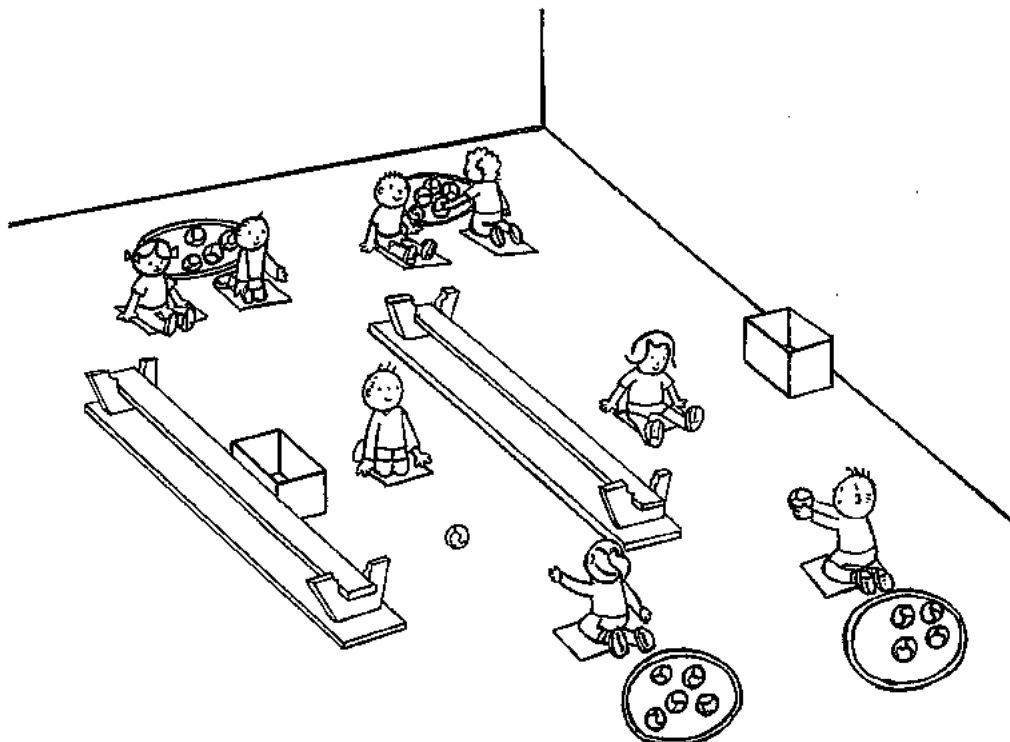
Spelwisseling:

- Wanneer de ballen op zijn, halen de kinderen de ballen op en brengen ze naar de plaats waar de roller is, waarna de spelers een nieuw plekje zoeken.

Volgorde van uitleg:

De leerkracht (de roller), Simone (de lummel) en Angela (de ontvanger) geven een voorbeeld:

- De leerkracht rolt de eerste bal langs de lummel (Simone) en vertelt wat Angela met de bal moet doen.
- De leerkracht rolt de tweede bal in de handen van Simone, en vertelt wat zij ermee moet doen.
- Hierna laat de leerkracht het wisselsysteem zien.



10-3

LOOPT HET LUMMELEN

De kinderen gooien in plaats van rollen:

- Als de ballen laag stuiten is het niet zo erg.
- De leerkracht controleert of alle kinderen daadwerkelijk op hun knieën zitten.
- De leerkracht herhaalt de regel en doet het rollen nog eens voor.

De ontvangers komen van de tapijttegels af om de bal in het rolgebied al te pakken:



Het wisselen duurt lang:

- De leerkracht regelt het wisselen.
- Zij wijst een leider aan.
- Het spel in groepjes van drie kinderen spelen. Vaste wisselvolg-orde: één ontvanger wordt lummel, één ontvanger wordt roller en de roller en lummel worden ontvangers.

Het kind wil geen lummel zijn:

- Het hoeft niet!!!
- Samen met de leerkracht de lummel zijn.
- Een ander kind mag dan eerst lummel zijn, ook voor een tweede keer.

De aantallen kloppen niet:

- Negen kinderen: drie opstellingen met drie kinderen.
- Zeven kinderen: één groepje van vier en één van drie.
- Zes kinderen: twee groepjes van drie.
- Vijf kinderen: een extra kind erbij vragen.

LUKT HET LUMMELEN

Voor de roller:

De roller rolt de ballen zonder te kijken naar het resultaat:



- De leerkracht geeft de roller de opdracht te juichen wanneer een bal de ontvangers bereikt.
- Zij geeft de roller de opdracht pas te rollen wanneer de ontvanger naar hem zwaait er klaar voor te zijn.

De roller krijgt maar één of twee ballen voorbij de lummel:

- De leerkracht verbreedt de baan 0.30 meter.
- Zij geeft de roller aanwijzingen hoe een bal slim te rollen, bijvoorbeeld: via de bank, ballen snel achter elkaar, ballen hard te rollen en een schijnbeweging te maken.

Voor de lummel:

De lummel krijgt maar één of twee ballen te pakken:

- De leerkracht versmalt de baan 0.30 meter.
- Zij legt de tegel van de lummel meer naar de ontvangers toe, zodat de lummel langer de bal kan volgen.

De lummel is bang:

- De roller moet rustiger rollen.

BETER LEREN LUMMELEN

De lummel wordt beter door:

- Steeds meer ballen tegen te houden:**
- Niet in de schijnbewegingen trappen.
 - Sneller de ballen weg leggen.
 - Sneller reageren.

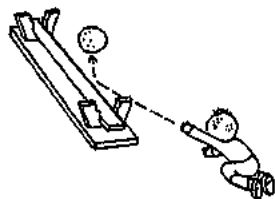
- Door de ballen in een moeilijker veld tegen te houden:**
- Een bredere baan maken.
 - Een kortere baan maken.

- De kans ballen tegen te houden te vergroten door de roller uit te lokken een bepaalde kant op te rollen:**
- Een schijnbeweging maken.
 - Meer links gaan zitten.
 - Net doen alsof je niet kijkt.

- Zonder tapijttegel te spelen:**
- Roller kiest zelf uitgangspositie.

De roller wordt beter door:

- Gevarieerd te rollen:**
- Via de bank.
 - Een schijnbeweging maken.
 - Sneller de ballen rollen.

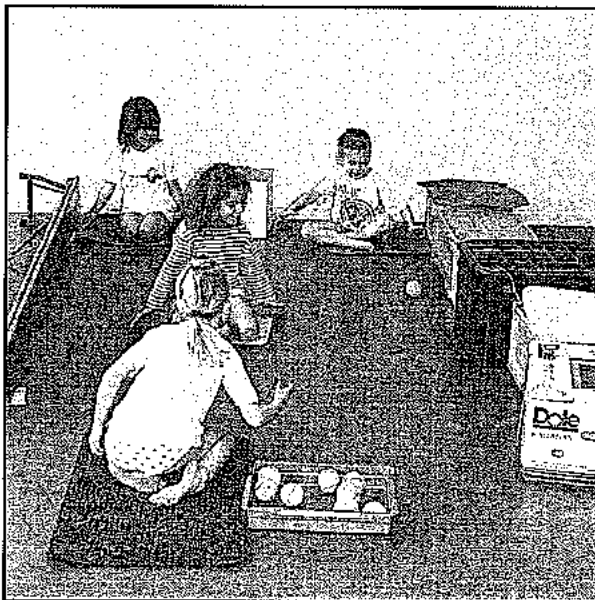


- De ballen over te rollen in een moeilijker baan:**
- Een smallere baan maken.
 - Een langere baan maken.

- Te kijken of de lummel klaar zit met lege handen:**
- Heeft de lummel lege handen?

ANDERE OPSTELLINGEN

- Hoepels in plaats van tapijttegels.
- Het veld afbakenen door dozen, schoenen, kasten, balken.



- Verschillende ballen.

Lummelspel 4 tegen 1

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

5 kinderen:

2 rollers

1 lummel

2 ontvangers

Veld:

4 bij 3 meter

Materiaal:

4 tapijttegels voor de rollers en ontvangers

4 hoepels voor de rollers en ontvangers

1 bak voor de ballen van de lummel

20 tennisballen

Overig:

2 banken omgekeerd

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Voor de roller: rol de ballen voorbij de lummel naar de overkant.
- Voor de lummel: probeer zoveel mogelijk ballen tegen te houden.
- Voor de ontvangers: leg de ballen, die zijn over gerold, in de hoepel.

Regelingen

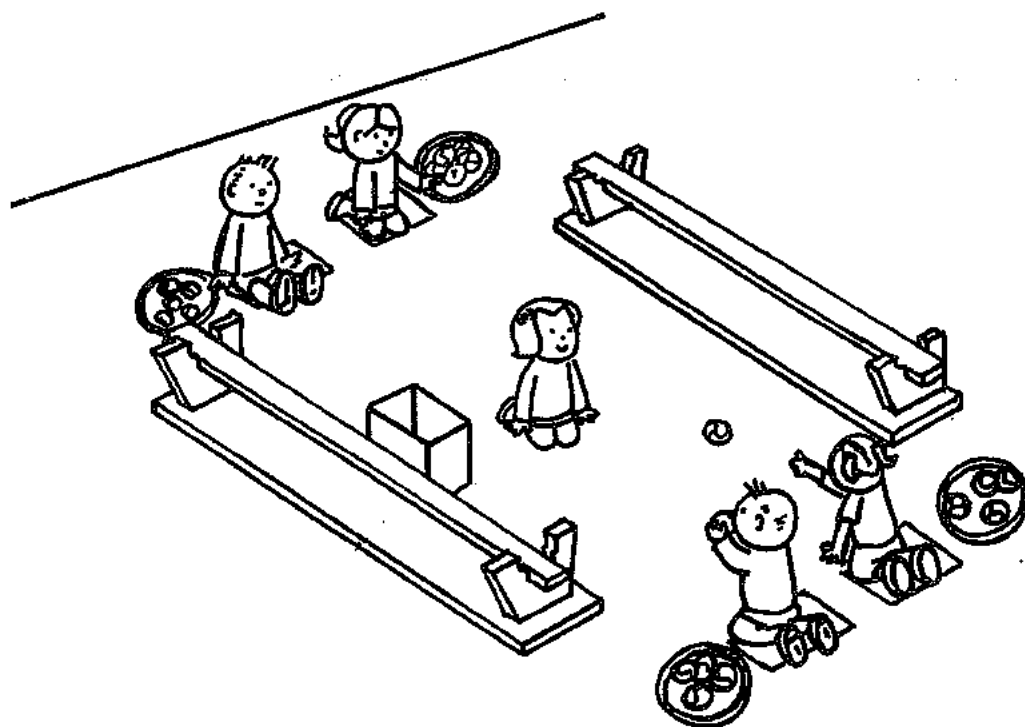
- De lummel moet nu op twee rollers letten.
- De rollers rollen rechtdoor naar de ontvanger tegenover hen.

Spelwisseling:

- De lummel kiest een nieuwe lummel en de andere kinderen gaan naar een andere plaats.

Andere opstellingen

- Hoepels in plaats van tapijttegels.
- Het veld afbakenen door dozen, schoenen, kasten, balken.
- Verschillende ballen.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 6 meter

Groot materiaal:
1 klimraam
1 klimtoren op twee meter van het klimraam
1 kast

Verbindingsmateriaal:
1 biennet op 1.30 meter hoogte tussen het klimraam en de kast
1 klimtouw laag opgehangen tussen het klimraam en de klimtoren
1 hulptouw op reikhoogte boven dit klimtouw tussen raam en toren
1 tussenraam in de toren
1 knopentouw aan het tussenraam hangend naar beneden
1 klimtouw tussen klimraam en bevestigingspunt aan de muur
1 hulptouw op reikhoogte boven dit klimtouw tussen raam en muur

Overig:
3 pilonnen als startpunten
3 hoepels als eindplaatsen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Klim met behulp van touwen of net naar een hoepel zonder op de grond te komen.

Regelingen

- De kinderen starten bij een pilon.
- Er mag steeds maar 1 kind tegelijk op een touwbaan.
- Ze mogen afstappen bij een hoepel en over de vloer een nieuwe startpilon opzoeken.

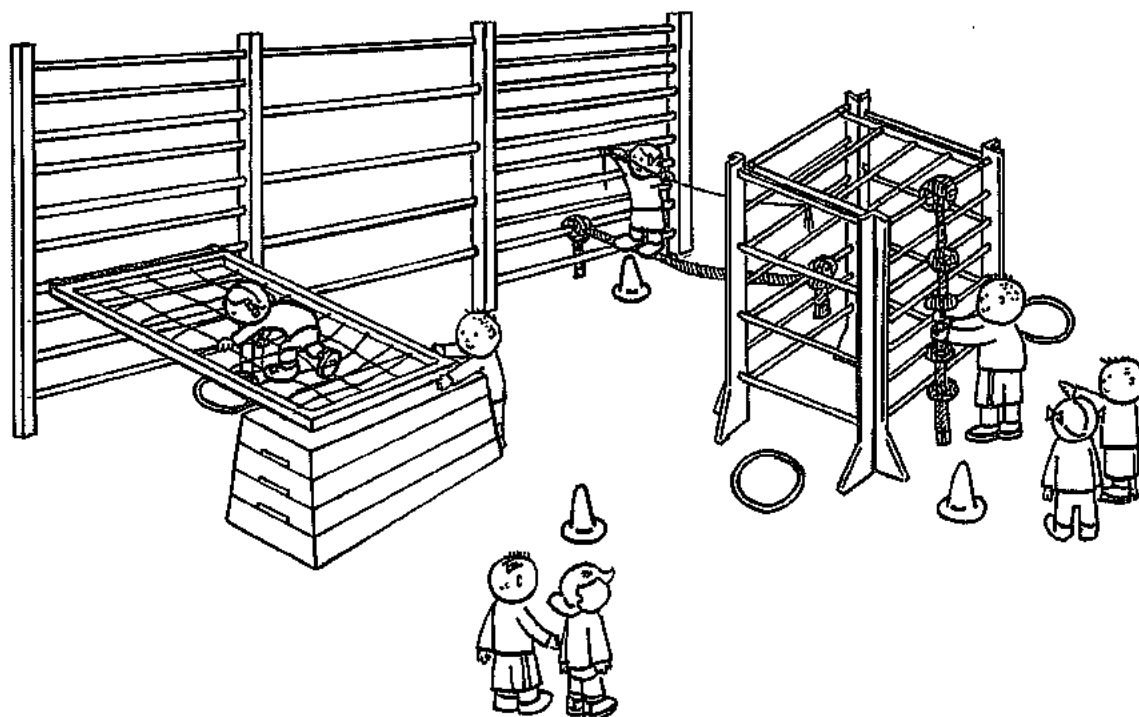
Volgorde van uitleg

Josra geeft een voorbeeld:

- Zij begint bij een pilon en klimt via de touwen naar de overkant.
- Dan stapt ze af bij een hoepel en zoekt opnieuw een startpilon uit.
- Ondertussen kan een ander kind starten.

Let op!

- De touwen zullen af en toe opnieuw aangespannen moeten worden. Gebruik dikke (trek)touwen of dikke springtouwen voor de klimtouwen en dunne voor de hulptouwen.
- De toren kan uit balans raken wanneer er meerdere kinderen op de touwbaan bezig zijn. Plaats dan een plank bovenin tussen de toren en het klimraam (zie plattegrond).



LOOPT HET TARZANBAAN

Er ontstaat een opstopping op een van de routes:

- Regel hanteren: op ieder bewegend toestel slechts één kind.
- Kinderen erop wijzen dat er ook andere routes zijn.
- Kinderen vragen zonder stoppen door te klimmen.
- Kinderen helpen die moeite hebben met de touwbruggen of zeggen dat ze ook even mogen afstappen.

Een kind durft niet naar de andere zijde:

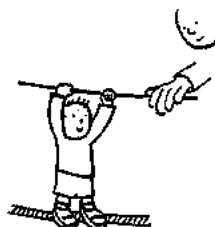
- Laat het kind een klein stukje klimmen en dan weer teruggaan.
- Het kind mag afstappen onderweg op de grond.
- Het kind mag ook alleen in de toren en het klimraam klimmen en slaat de touwbruggen over.

Er gaan bij een pilon veel kinderen staan waardoor er lange wachttijden ontstaan:

- Kinderen in groepjes verdelen en vervolgens verplicht een aantal beurten geven.
- Wijzen op de andere pilonnen en eventueel meer pilonnen neerzetten, bijvoorbeeld ook bij de toren.
- Combineren met een andere klimsituatie en bijvoorbeeld nog ergens een ladder ophangen (stabiele brug maken).

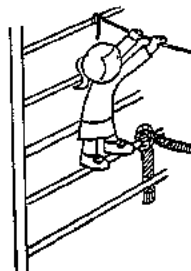
LUKT HET TARZANBAAN

Een kind klimt niet verder omdat de touwen te veel bewegen:



- Steun het kind bij de heupen.
- Hang de touwen even stil en houdt ze strak.
- Span de touwen strakker.
- Laat het kind het biennet proberen.

Kind durft niet de overstap te maken van een stabiel toestel naar een wiebelig toestel:



- Ondersteunen bij de overstap.
- Touwen strak en stil houden.
- Aanwijzing: eerst de handen vastpakken, dan de voeten en blijven staan: nog niet verplaatsen.
- Een stabiel grijpvlak maken, dus in plaats van een hulptouw een duikelstok ophangen.

Kind durft niet goed af te stappen:

- Een kastkop plaatsen naast de touwbaan op dezelfde hoogte als afstappunt.
- Aanwijzing geven: loop helemaal door tot het laatste stukje touw.

Het kind kiest steeds dezelfde (te) eenvoudige situatie:

- Help het kind in een moeilijkere situatie.
- Laat een ander kind een andere route voordoen.
- Maak de eenvoudigste route iets moeilijker door deze schuin te hangen.

BETER LEREN KLIMMEN

De klimmer wordt beter door:

In een doorgaande beweging de overzijde te halen:

- Laat de kinderen een route een paar keren oefenen.
- Probeer niet te stoppen op de baan.

Een moeilijkere baan te nemen:

- Wijzen op de moeilijkste baan, de meest los-opgehangen of de langste baan.
- Hulptouwen bij een route lossen hangen.
- Klimtouwen bij een route lossen hangen.
- Touwen schuin ophangen zodat kinderen van laag naar hoog of omgekeerd klimmen.
- Een laag opgehangen hulptouw is ook moeilijker dan een touw op reikhoogte.

Op een andere manier te lopen op het touw:



- Niet meer met de voeten dwars maar in voorwaartse richting te lopen.
- Kijkend naar het uiteinde van de baan in plaats van opzij.

Door iets mee te nemen onderweg:



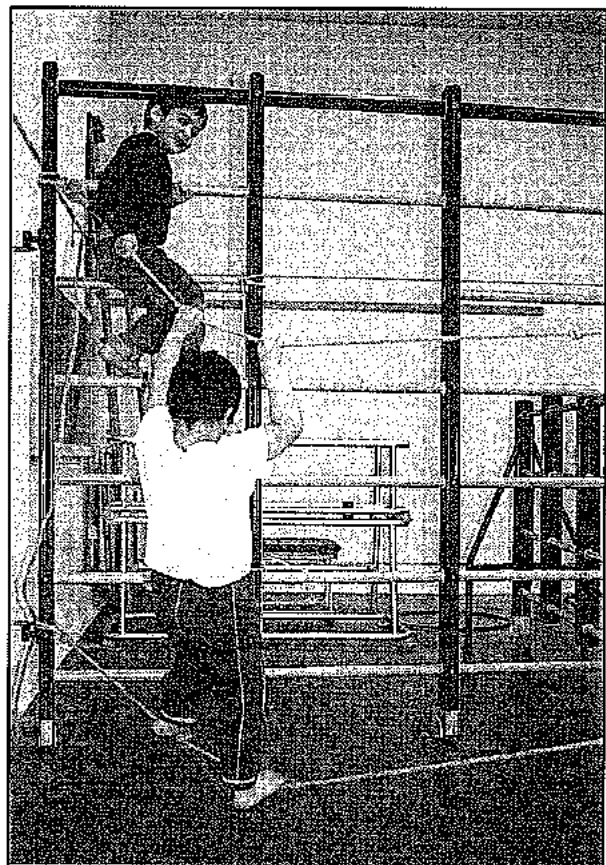
- Laat de kinderen een pittenzakje over brengen.

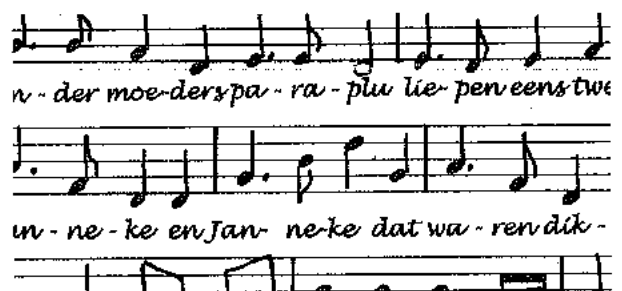
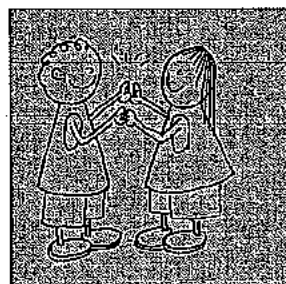
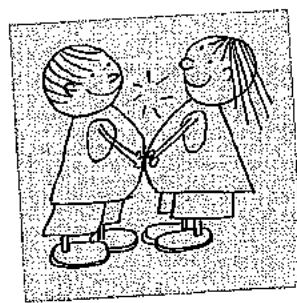
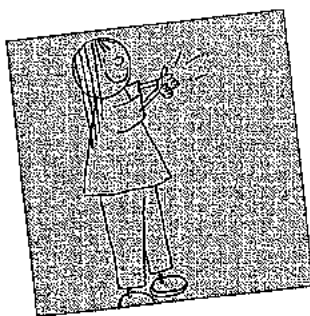
Samen over de tarzanbaan te klimmen:

- Twee kinderen gaan achter elkaar aan klimmend over de baan.
- Een kind begint aan de ene zijde, een ander kind aan de andere zijde en ze proberen elkaar onderweg te passeren.

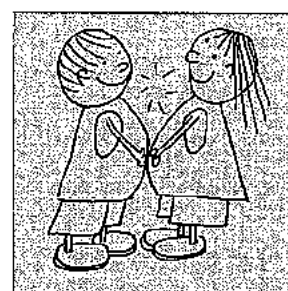
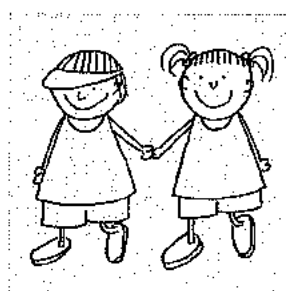
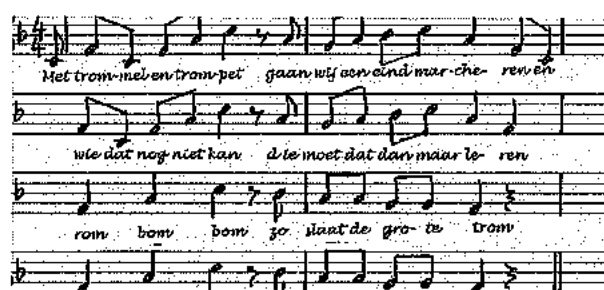
ANDERE OPSTELLINGEN

- Een ladder wiebelend (aan touwtjes) ophangen tussen bijvoorbeeld een combiframe en klimraam met daarboven een hulptouw.
- In de klimtoren de zijdes verbinden door er touwen tussen te hangen (1 klim- en 1 hulptouw).
- De duikelstok als loopbrug laag bevestigen tussen bijvoorbeeld het klimraam en de toren met daarboven een hulptouw.





Deel 3 Achtergronden bij Bewegen op muziek



Het is dinsdagochtend, de kleutergroep van juf Anna komt aan bij het speellokaal. Het is een goede gewoonte geworden om op deze dag de les in het speellokaal te besteden aan bewegen op muziek. De cassette recorder staat nog gereed na gebruik door de vorige groep en de (korte) cassettebandjes, met op elke kant apart een nummer, liggen ernaast. Juf Anna kan



meteen van start gaan. 'Gaan we weer dat liedje van die Dromedaris doen?' vraagt één van de kinderen. Het lijkt Anna een goed idee. Het liedje is erg populair bij de kinderen en na een paar keer aangeboden te hebben lukt het ook de jongste kleuters goed mee te doen. Daarna staat op het programma cluster 3: eerst dit, dan dat (eerst klappen, dan

huppelen). Het is de tweede keer dat dit cluster aangeboden wordt en het is duidelijk dat de overgang van klappen naar huppelen voor een aantal kinderen nog behoorlijk moeilijk is. Anna denkt dat ze dit cluster dan ook meerdere keren aan zal bieden.

Hoofdstuk 1 ***Uitgangspunten***

1.1 *Inleiding*

In dit gedeelte van het boek staan activiteiten voor bewegen op muziek beschreven voor de gehele kleuterperiode. Bewegen op muziek is net als gymnastiek/atletiek en spel een domein van het vakgebied bewegingsonderwijs. Ook voor dit onderdeel zijn kerndoelen geformuleerd. In de praktijk blijkt echter dat bewegen op muziek geen vanzelfsprekende plaats inneemt in het onderwijsaanbod. Het is een gebied dat in het algemeen weinig aan bod komt. Met het deel bewegen op muziek geven we aan dat bewegen op muziek een volwaardig onderdeel van het onderwijsprogramma kan zijn. Ook in dit domein zijn verschillende bewegingsthema's te onderscheiden. De activiteiten binnen een thema hebben verwantschap met elkaar en volgen elkaar logisch op. Deze activiteiten staan beschreven in 10 verschillende clusters waarbij steeds een ander leeraccent centraal staat. Verder zijn de activiteiten zo geordend dat ze goed aan kunnen sluiten bij de clusters gymnastiek en spel (zie deel 1 en 2).

1.1 *De plaats van bewegen op muziek*

In het onderwijs wordt bewegen op muziek aangeboden vanuit uiteenlopende bedoelingen. De doelen die nagestreefd worden vanuit bewegingsonderwijs verschillen met die van muzikale vorming en dansante vorming. Toch hebben al deze verschillende gebieden raakvlakken.

Bij muzikale vorming gaat het om muziek leren beluisteren, maken en noteren. Bewegen kan de kinderen houvast geven bij de verwerving van deze vaardigheden. Ook muziek en bewegen komt aan bod. Het bewegen heeft dan een ondersteunende functie.

Bij dansante vorming staat het bewegen ten dienste van het uitbeelden. De manier waarop bewegend uitdrukking gegeven kan worden aan gevoelens, voorstellingen of gebeurtenissen, al dan niet op muziek, staat hier centraal.

Bij bewegingsonderwijs staat het ontwikkelen van het bewegingsgedrag centraal. Ook bij bewegen op muziek is het bewegen doel in zich. De muziek heeft een ondersteunende functie.

1.2 *Het centrale probleem*

In het bewegingsonderwijs geven we bewegen op muziek met het accent op de ontwikkeling van het bewegingsgedrag. We willen dat kinderen op verschillende muzikale ritmes verschillende bewegingen leren uitvoeren. Het centrale probleem bij bewegen op muziek is:

— *het leren bewegen ten opzichte van een muzikaal ritme.*

Hoofdstuk 2 **Wat willen we kleuters leren?**

2.1 *Inleiding*

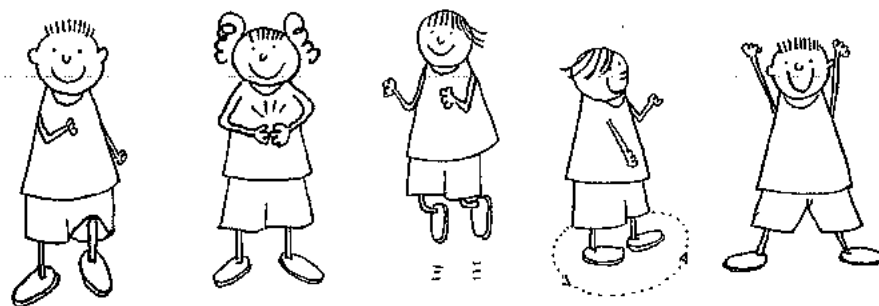
Alle activiteiten die in het kader van bewegen op muziek worden aangeboden hebben tot doel kinderen steeds beter te leren bewegen op een muzikaal ritme.

Het aanbod van bewegen op muziek staat niet op zich. Een achterliggende bedoeling is van groot belang en geeft aan wat we kinderen zoal willen leren. Deze achterliggende bedoeling komt voort uit de geformuleerde tussendoelen voor bewegen op muziek aan jonge kinderen en is terug te vinden in de keuze en de opbouw van de clusters. Het kenmerkende van de activiteiten binnen één cluster is dat steeds eenzelfde bewegingsprobleem centraal staat. De 10 clusters vormen in totaal een gevarieerd en compleet (leer-)aanbod.

De belangrijkste leeraccenten daarbij zijn het onderkennen van het tempo van de muziek ('in de maat') en het herkennen van de frasering in de muziek. Verder is het belangrijk kinderen de mogelijkheid te bieden zelf bewegingen te bedenken en deze van elkaar na te doen.

2.2 *Welke bewegingsvormen kiezen we?*

Het eerste belangrijkste doel met bewegen op muziek is het uitvoeren van verschillende bewegingsvormen in de maat van de muziek. De belangrijkste bewegingsvormen die we voor jonge kinderen in het programma opgenomen hebben zijn stappen (gaan), huppelen en galoppren. Het aanbieden van joggen (lopen) gebeurt sporadisch omdat deze activiteit in het



algemeen te moeilijk is voor kleuters. Op deze snellere muziek gaat joggen over in rennen waarbij de meeste kleuters niet meer in de maat gaan. Verder worden ook verschillende andere bewegingsvormen aangeboden zoals bijvoorbeeld klappen, huppen, draaien, springen, 'eigentijdse' vormen en bewegingen die ze zelf bedenken. Hierbij moet opgemerkt worden dat nooit de uitvoeringswijze zelf centraal staat. Het belangrijkste is altijd het uitvoeren van de bewegingen in de maat van de muziek.

2.3 Aansluiten bij tussendoelen

Voor kleuters hanteren we als uitgangspunt de volgende doelen:

- *In het juiste tempo bewegen:*
 - stappen, huppelen, springen, draaien, klappen en andere bewegingsvormen op geslagen ritme, zangspelen en duidelijk gestructureerde muziek.
- *Op het juiste moment bewegingen inzetten:*
 - starten aan het begin van een muzikale zin en stilstaan aan het eind van een lied;
 - op twee of meer delen in de muziek een verschillend bewegingsantwoord geven;
 - muzikale accenten in de muziek kunnen herkennen.
- *Ruimtelijke patronen en danspassen uitvoeren:*
 - voorwaarts en achterwaarts stappen;
 - stappen in een kring en in een slingergang;
 - stappen en huppelen vrij door de zaal;
 - stappen en huppelen afwisselen met klappen.
- *Inspelen op het bewegen van anderen:*
 - met z'n tweeën naast elkaar blijven stappen of huppelen;
 - zelf bewegingen kunnen bedenken en deze uitvoeren op de muziek.

Vanuit deze doelen zijn de clusters voor bewegen op muziek opgebouwd. Zie verder hoofdstuk 4.

2.4 Didactische werkwijze

Het uitgangspunt is geweest de lessen te beschrijven voor een klassikale werkwijze. Ten eerste leent bewegen op muziek zich erg goed voor een gezamenlijke activiteit, ten tweede is het belangrijk verschillende werkwijzen te variëren en dus naast vrij werken en werken in groepen ook klassikale lessen aan te bieden.

Het is echter ook goed mogelijk bewegen op muziek aan te bieden tijdens een les werken in groepen. Dit geeft de leerkracht meer mogelijkheden kleuters op eigen niveau aan te spreken en te begeleiden.

Hoofdstuk 3 **Muziek om op te bewegen**

3.1 *Inleiding*

Bij het aanbieden van de verschillende bewegingsvormen en het kunnen bereiken van de clusterdoelen is de muziekkeuze van groot belang. Welke muziek kunnen we jonge kinderen aanbieden en welke muziek is geschikt om de clusterdoelen te kunnen halen?

3.2 *Muziekkeuze*

Muziek kunnen we zelf maken door liedjes te zingen of door het opzeggen van een spreektekst, ook door in de handen te klappen of op trommel of bongo een ritme te slaan.

Verder is er mechanische muziek van verschillende aard: kinderliedjes, kinder(volks)dansmuziek en actuele, populaire muziek.

We hebben het repertoire gekozen uit de volgende rubrieken:

- *gezongen lied of spreektekst*
- *zelf gespeeld ritme*
- *kinder- en volksdansmuziek*
- *actuele muziek*

De muziekkeuze laten we afhangen van de doelen waar we op dat moment aan willen werken. Sommige doelen zijn makkelijker te bereiken met geslagen ritme (bijvoorbeeld in de maat leren stappen); andere doelen zijn weer sneller te bereiken door de kinderen mee te laten zingen (bijvoorbeeld het onderscheiden van verschillende muzikale zinnen).

De begeleiding van bewegen op muziek door middel van het gezongen lied, spreektekst of op zelf gespeelde ritmes heeft een aantal voordelen:

- *De leerkracht kan het tempo aanpassen aan het bewegingstempo van de kinderen. Daarmee is het voor de kinderen gemakkelijker om 'in de maat' te bewegen.*
- *De leerkracht heeft de mogelijkheid pauzes in te lassen, bijvoorbeeld tussen twee muzikale zinnen; het geven van instructie wordt daarmee vergemakkelijkt.*
- *Het geven van bewegen op muziek wordt laagdrempelig doordat geen muziekinstallatie nodig is; de activiteit kan ook tijdens het buitenspelen uitgevoerd worden.*

Veel kinder- en volksdansmuziek is geschikt om te gebruiken bij de omschreven clusterdoelen:

- *De muziek heeft een regelmatige structuur.*
- *De muziek heeft duidelijk herkenbare muzikale accenten of duidelijk te onderscheiden muzikale zinnen.*

Er is ontzettend veel actuele, populaire muziek op de markt die zowel de leerkracht als de kinderen enorm aanspreekt. Van Smurfenhouse tot Kinderen voor kinderen; van VOF de kunst tot Bassie en Adriaan...

Naast de voordelen kent deze muziek ook een aantal nadelen:

- *De populariteit van deze muziek is het meest aan veranderingen onderhevig.*
- *De structuur is vaak onregelmatig en daardoor is deze muziek vaak niet te gebruiken bij clusters als 'op 't goede moment' en 'eerst dit, dan dat'.*

De beat van de muziek is daarentegen vaak duidelijk. Hierdoor is deze muziek

geschikt om te gebruiken bij de clusters 'in de maat' en 'zelf bedenken'.

Het spreekt vanzelf dat we onze muziekkeuze laten beïnvloeden door wat kinderen leuk vinden. Dat past bij één van de belangrijke uitgangspunten van het bewegingsonderwijs: het creëren van een uitnodigend aanbod. Daarnaast zullen we als leerkracht goed in de gaten moeten houden of op de gekozen muziek de leerdoelen wel gehaald kunnen worden.

3.3 Muziekanalyse

Bij de keuze van de te gebruiken muziek speelt vooral het muziektempo een grote rol. Het belangrijkste doel bij bewegen op muziek is dat kinderen leren bewegen in het juiste tempo: 'in de maat'. Wanneer we kinderen willen leren huppelen en we kiezen daarvoor muziek die te langzaam of te snel is dan schieten we ons doel voorbij.

Het tempo is de snelheid waarin een muziekstuk wordt gespeeld; de snelheid waarmee de maten elkaar opvolgen. Het tempo kan langzaam of snel zijn en natuurlijk daar tussenin.

In veel gevallen is het belangrijk dit tempo te weten. Bij veel beschrijvingen staat het tempo vermeld.

- *Het bepalen van het muziektempo gaat als volgt:*

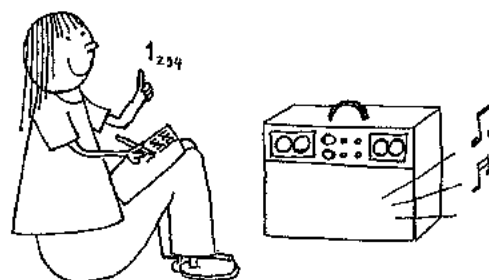
Tel 1 minuut lang het aantal beats in de muziek (Beats Per Minute) door mee te klappen of tikken op de muziek.

Het tellen gaat het gemakkelijkst door steeds tot 4 (bij een 4/4 maat) te tellen, klappen of tikken: de maat vol.

Het bewegingstempo van stappen is langzamer dan dat van joggen.

Het bewegingstempo van huppelen en galop ligt daar tussenin:

- *Stappen.* Muziektempo: BPM 100-132 (25-33 x 4 tellen per minuut);
- *joggen/looppas.* Muziektempo: BPM 160-180 (40-45 x 4 tellen per minuut);
- *Huppel/galop.* Muziektempo: BPM 120-132 (30-33 x 4 tellen per minuut).



Figuur 1

MUZIEK	
Minoesjka	
Bron: Hoy-hoy 1.	
<i>Muziektempo:</i>	
A-deel	76 BPM
B-deel	120 BPM
<i>Structuur:</i>	
Intro	1 x 4 tellen
A-deel	2 x 8 tellen
B-deel	4 x 8 tellen
Tussenspel	1 x 4 tellen
Het geheel (A,B en tussenspel) klinkt 5x na elkaar.	

Ook van belang bij de keuze van de muziek is te weten hoe de muziekstructuur is, ook wel de frasering genoemd. Zodra je wilt dat kinderen accenten in de muziek kunnen herkennen of op het juiste moment een nieuwe beweging in kunnen zetten is het nodig dat je de muziekstructuur kent.

Het gaat dan om de volgende informatie:

- 1 de tijdsduur van de intro;
- 2 het aantal verschillende muzikale zinnen;
- 3 de tijdsduur van iedere muzikale zin;
- 4 de momenten van een tussenspel;
- 5 het opvolgen van de verschillende muzikale zinnen.

Daar waar de muziekstructuur van belang is in de clusters hebben we deze structuur genoteerd (zie figuur 1).

Hoofdstuk 4 **Beschrijvingswijze van de clusters**

4.1 Clusterdoelen

Het gedeelte bewegen op muziek bestaat uit 10 clusters. Elk cluster heeft een eigen leeraccent. De titel van het cluster verwijst direct naar dat leeraccent. De titels zijn zó gekozen dat zij ook bruikbaar zijn voor kleuters. De verschillende leeraccenten hebben een directe relatie met de te bereiken 'tussendoelen' voor bewegen op muziek tijdens de kleuterperiode.

De 10 verschillende clusters staan beschreven in een logische opbouw: cluster 1 is duidelijk een cluster om mee te starten en cluster 10 komt pas aan bod als de meeste andere clusters aangeboden zijn.

1 *In de maat*

1.1 *stappen in de maat*

1.2 *huppelen in de maat*

De kinderen leren stappen en huppelen op de beat van de muziek

2 *Het goede moment*

2.1 *stappen en klappen op accenten*

2.2 *huppelen en klappen op accenten*

De kinderen leren klappen, springen of andere bewegingen uitvoeren precies op de muzikale accenten in de muziek

3 *Eerst dit, dan dat*

3.1 *eerst stappen, dan springen*

3.2 *eerst huppelen, dan klappen*

De kinderen leren verschillende muzikale zinnen in de muziek herkennen en daarop verschillende bewegingen uitvoeren

4 *Steeds wat sneller*

4.1 *steeds wat sneller stappen*

4.2 *eerst sneller, dan trager*

De kinderen leren een bewegingsversnelling/vertraging aan te passen aan de muziekversnelling/vertraging die ze horen in de muziek

5 *Zelf iets bedenken*

5.1 *kort en in de maat*

5.2 *langer en op tijd stilstaan*

De kinderen leren zelf een beweging bedenken en deze gedurende korte tijd uitvoeren in de maat van de muziek

6 *Op tijd klaar*

6.1 *op tijd terug bij de ander*

6.2 *op tijd terug op de plaats*

De kinderen leren anticiperen op het einde van een muzikale zin en stoppen met een beweging aan het einde van een lied

7 *Vooruit en achteruit*

7.1 *vooruit, stilstaan en achteruit*

7.2 *vooruit en meteen achteruit*

De kinderen leren op het juiste moment in de muziek over te gaan van voorwaarts bewegen naar achterwaarts bewegen

8 Opzij en terug

8.1 alleen heen in galop

8.2 opzij, meteen terug en klappen

De kinderen leren zijwaarts bewegen (galop) op de muziek en op het juiste moment een keerpunt maken

9 Een dansje

9.1 in een rij van tweetallen

9.2 in een kring

De kinderen leren samen met anderen een combinatie van bewegingen uitvoeren in een vaste volgorde; de kinderen horen zelf aan de muziek wanneer ze een bewegingsverandering moeten inzetten

10 Bedenken en nadoen

10.1 nadoen in de maat

10.2 eerst dit bedenken en dan dat

De kinderen leren zelf bewegingen bedenken en uitvoeren op de muziek; de kinderen leren deze bewegingen van elkaar nadoen

Binnen elk cluster afzonderlijk is ook een opbouw aangebracht. Het leeraccent van een cluster wordt op verschillende wijzen aan de orde gesteld: elk cluster bevat een eerste en een tweede activiteit (bijv. 3.1 en 3.2) waarbij 3.2 complexer is dan 3.1. Bij elke activiteit (zowel 3.1 als 3.2) wordt een startsituatie en een vervolgsituatie beschreven. De beide vervolgsituaties zijn moeilijker dan de startsituaties. Het is niet noodzakelijk om alle vervolgsituaties aan te bieden.

4.2 Opbouw cluster

Het gedeelte bewegen op muziek kent een vergelijkbare beschrijvingswijze als de clusters spel en gymnastiek uit deel 2. Elk cluster is op eenzelfde wijze beschreven.

De clusters beginnen met een overzichtspagina waarop de activiteiten van dat cluster vermeld staan. Bijvoorbeeld:

Cluster 6 Op tijd klaar

**6.1 op tijd terug bij de ander
het liedje in je hoofd**

**6.2 op tijd terug op de plaats
ver weg en op tijd weer terug**

Op de pagina met startsituatie, arrangement en muziek wordt overzichtelijk aangegeven op welke wijze de leerkracht vlot kan starten met de eerste aanbieding.

De pagina met vervolgsituatie, arrangement en muziek volgt na de startsituatie.

4.3 Loopt het, lukt het, beter leren

Tijdens de aanbieding van een activiteit bewegen op muziek kunnen allerlei problemen ontstaan waar de leerkracht op in moet gaan. De meest voorkomende problemen bij een activiteit en een mogelijke oplos-

sing zijn beschreven onder de kopjes loopt het, lukt het, beter leren. Onder het kopje loopt het worden problemen en mogelijke oplossingen beschreven die betrekking hebben op de organisatie van de activiteit. Bij lukt het gaat het om de haalbaarheid van de activiteit: kunnen de kinderen de activiteit uitvoeren? Als na een aantal keer blijkt dat één of meerdere kinderen de activiteit niet goed kan uitvoeren neemt de leerkracht een mogelijke maatregel. Bij beter leren gaat het om het leerprobleem. Leert het kind de activiteit beter te doen? Is er voldoende uitdaging en sprake van leerresultaat?

Bij verschillende startsituaties is na het onderdeel loopt het, lukt het, beter leren het kopje andere bruikbare muziek terug te vinden. Onder dat kopje wordt aangegeven welke muziek als variatie gebruikt kan worden. In een enkel geval verandert ook de aanbiedingsvorm, dat staat dan ter plaatse aangegeven.

Hoofdstuk 5 *Jaarplan bewegen op muziek*

5.1 *De functie van een jaarplan*

Zoals aangegeven in de paragrafen 4.1 en 4.2 heeft elk cluster een ander leeraccent. De tien clusters staan in een logische opbouw: cluster 1 is duidelijk een cluster om mee te starten en cluster 10 komt pas aan bod als de meeste andere clusters aangeboden zijn.

Binnen elk cluster afzonderlijk is ook een opbouw aangebracht.

Met deze opbouw vormen de 10 clusters het uitgangspunt voor een planning van een langere periode, bijvoorbeeld een jaarplan.

Bij het plannen van activiteiten 'bewegen op muziek' kan het volgende als uitgangspunt dienen:

- Besteed minimaal 1 les bewegingsonderwijs per week (30 à 40 minuten) aan bewegen op muziek; of kies voor het geven van twee lesdelen per week (15 à 20 min.).
- Het is verstandig om bij cluster 1 te beginnen en minimaal twee weken te besteden aan dit cluster voordat overgegaan wordt naar een volgend cluster. Het aanbod kan in eerste instantie beperkt blijven tot de startsituaties.
- Ook is het mogelijk in eerste instantie voor het aanbieden van alle startsituaties te kiezen en de vervolgsituaties nog niet aan te bieden. Dit betekent dat er ook voor de kinderen voldoende variatie geboden kan worden. De vervolgsituaties worden dan het tweede halfjaar aangeboden. (zie schema B en C)
- Het is belangrijk voor voldoende herhaling te zorgen, waarbij eerder aangeboden clusters steeds terugkomen.
- Alle clusters kunnen zo aan bod komen in ongeveer een half jaar tijd (zie schema B en C); het tweede halfjaar worden alle clusters herhaald waarbij alle vervolgsituaties aangeboden worden.
- *Heterogene groepen (groep 1 en 2 door elkaar)*
De meeste kleutergroepen zijn heterogeen samengesteld. De leerkracht maakt een keuze het aanbod de ene keer meer op de jongste kleuters af te stemmen (alle startsituaties) en een volgende keer meer op de oudste kleuters door middel van de vervolgsituaties.
Zie 5.2 Voorbeeld jaarplan bij heterogene groep.
- *Homogene groep (alleen groep 1 of 2)*
Er zijn verschillende mogelijkheden:
Van alle clusters worden alleen de startsituaties en niet de vervolgsituaties aangeboden. De vervolgsituaties komen pas aan bod in groep 2 (zie schema D).
In groep 1 worden alleen clusters 1.1 t/m 10.1 aangeboden en in groep 2 alleen de clusters 1.2 t/m 10.2 (zie schema D).
De clusters 1 t/m 5 komen aan bod in groep 1 en de clusters 6 t/m 10 pas in groep 2 (zie schema C).
Zie 5.3 Voorbeeld jaarplan bij homogene groep.

Afhankelijk van de groepssamenstelling kan de leerkracht besluiten een van deze planningen te kiezen.

5.2 Voorbeeld jaarplan bij heterogene groep

	SCHEMA A 4 weken per cluster	SCHEMA B 2 weken per cluster
week	groep 1 / 2	groep 1 / 2
1/2/3/4	cluster 1 - startsituaties	cluster 1 en 2 - startsituaties
5/6/7/8	cluster 2 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 3 en 4 - startsituaties + herhaling vorige clusters
9/10/11/12	cluster 3 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 5 en 6 - startsituaties + herhaling vorige clusters
13/14/15/16	cluster 4 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 7 en 8 - startsituaties + herhaling vorige clusters
17/18/19/20	cluster 5 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 9 en 10 - startsituaties + herhaling vorige clusters
21/22/23/24	cluster 6 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 1 en 2 - vervolgsituaties + herhaling vorige clusters
25/26/27/28	cluster 7 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 3 en 4 - vervolgsituaties + herhaling vorige clusters
29/30/31/32	cluster 8 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 5 en 6 - vervolgsituaties + herhaling vorige clusters
33/34/35/36/	cluster 9 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 7 en 8 - vervolgsituaties + herhaling vorige clusters
37/38/39/40	cluster 10 - startsituaties + herhaling en evt. vervolgsituatie vorige cluster	cluster 9 en 10 - vervolgsituaties + herhaling vorige clusters

5.2 Voorbeeld jaarplan bij homogene groep

	SCHEMA C helft van de clusters per schooljaar		SCHEMA D alle clusters per schooljaar	
week	groep 1	groep 2	groep 1	groep 2
1/2/3/4	cluster 1 - start	cluster 6 start + herhaling clusters vorig jaar	cluster 1.1 start cluster 2.1 start	cluster 1.1 vervolg cluster 1.1 start cluster 2.1 vervolg cluster 2.2 start
5/6/7/8	cluster 2 - start + herhaling vorige cluster	cluster 7 - start + herhaling vorige clusters	cluster 3.1 start + herhaling vorige clusters	cluster 3.1 vervolg cluster 3.2 start herhaling vorige clusters
9/10/11/12	cluster 3 - start + herhaling vorige clusters	cluster 8 - start + herhaling vorige clusters	cluster 4.1 start + herhaling vorige clusters	cluster 4.1 vervolg cluster 4.2 start herhaling vorige clusters
13/14/15/16	cluster 4 - start + herhaling vorige clusters	cluster 9 - start + herhaling vorige clusters	cluster 5.1 start + herhaling vorige clusters	cluster 5.1 vervolg cluster 5.2 start herhaling vorige clusters
17/18/19/20	cluster 5 - start + herhaling vorige clusters	cluster 10 - start + herhaling vorige clusters	cluster 6.1 start + herhaling vorige clusters	cluster 6.1 vervolg cluster 6.2 start herhaling vorige clusters
21/22/23/24	cluster 1 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 6 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 7.1 start + herhaling vorige clusters	cluster 7.1 vervolg cluster 7.2 start herhaling vorige clusters
25/26/27/28	cluster 2 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 7 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 8.1 start + herhaling vorige clusters	cluster 8.1 vervolg cluster 8.2 start herhaling vorige clusters
29/30/31/32	cluster 3 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 8 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 9.1 start + herhaling vorige clusters	cluster 9.1 vervolg cluster 9.2 start herhaling vorige clusters
33/34/35/36	cluster 4 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 9 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 10.1 start + herhaling vorige clusters	cluster 10.1 vervolg cluster 10.2 start herhaling vorige clusters
37/38/39/40	cluster 5 - vervolg + herhaling vorige clusters	cluster 10 - vervolg + herhaling vorige clusters	herhaling vorige clusters	herhaling vorige clusters

Literatuur en gebruikte muziek

We hebben dankbaar gebruik gemaakt van de vele traditionele kinderriempjes en -liedjes die er bestaan. Daarnaast hebben we ook de voor jonge kinderen populaire muziek van tv en radio gebruikt.

Bij de keuze en de beschrijving van de activiteiten heeft de eigen ontwikkeling in de dagelijkse praktijk van het lesgeven een belangrijke rol gespeeld. Verder hebben we ons laten leiden door andere werkboeken voor bewegingsonderwijs op de basisschool.

- *Literatuur:*
 Berg, T. van den, en anderen:
Werkboek Bewegingsonderwijs voor de basisschool, Bekadidact Baarn, 1988.
 Berg, T. van den, en anderen:
Invoeringsprogramma Bewegingsonderwijs aan 4-8 jarigen, CPS/LPC 1990.
 Projectgroep Bewegingsonderwijs Amsterdam:
Praktijksituaties bewegingsonderwijs basisschool 1991.

Daarnaast hebben de schrijvers gebruik gemaakt van documentatie en producten op het gebied van bewegen op muziek ontwikkeld door:

Projectgroep Bewegingsonderwijs Amsterdam;
Steunpunt Vakonderwijs Amsterdam Zuidoost;
Hogeschool Dordrecht; Module bewegen op muziek.

Deze documentatie is mede ontwikkeld door de schrijvers van dit gedeelte over bewegen op muziek.

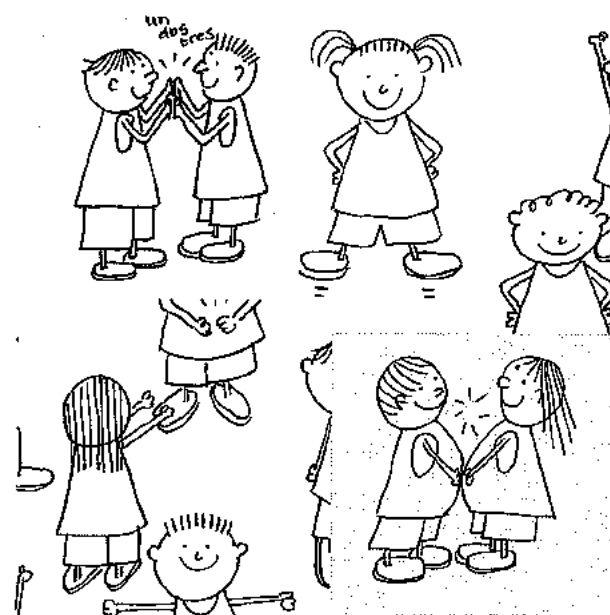
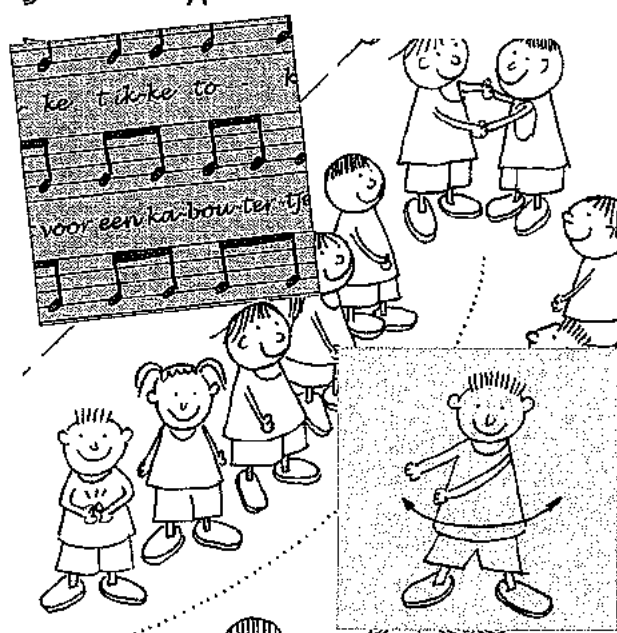
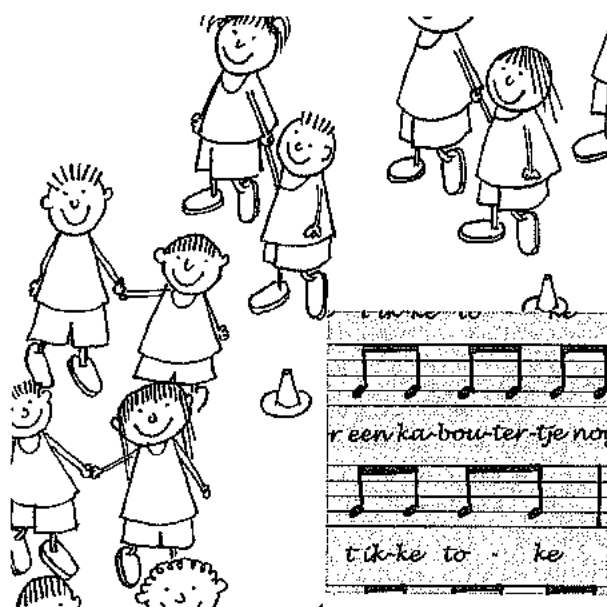
- *Gebruikte muziek:*
 De muziek staat steeds bij ieder cluster vermeld met daarbij genoemd de bron. De kinder- en volksdansmuziek is te verkrijgen bij de Stichting Nevofoon, Bilderdijkstraat 20, Winschoten.
 De volgende titels worden vermeld:
De Vrolijke Kring en De Tweede Vrolijke kring;
Hoy, hoy 1 en 3;
Kleuterdansen 1;
Dansmarkt 1;
De wereld danst in Nederland - deel 1 en deel 3.

Andere genoemde nummers zijn te vinden op de volgende C.D.'s:

Bassie en Adriaan - De leukste liedjes (CNR music);
VOF de Kunst - De lapjeskat (Weton-Wesgram b.v. Oud-Beijerland);
House for Kids - Deel 2 (Weton-Wesgram b.v. Oud-Beijerland);
Het Klein Orkest - Roltrap naar de maan (Polydor).

Deel 4 Bewegen op muziek

Clusterbeschrijvingen 1 tot en met 10



In de maat

1

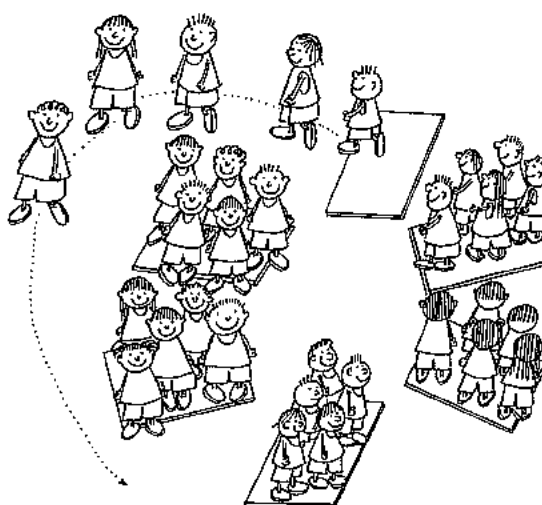
1.1

STAPPEN IN DE MAAT

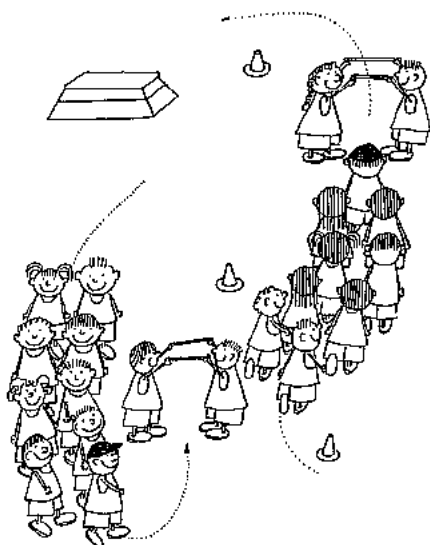


1.2

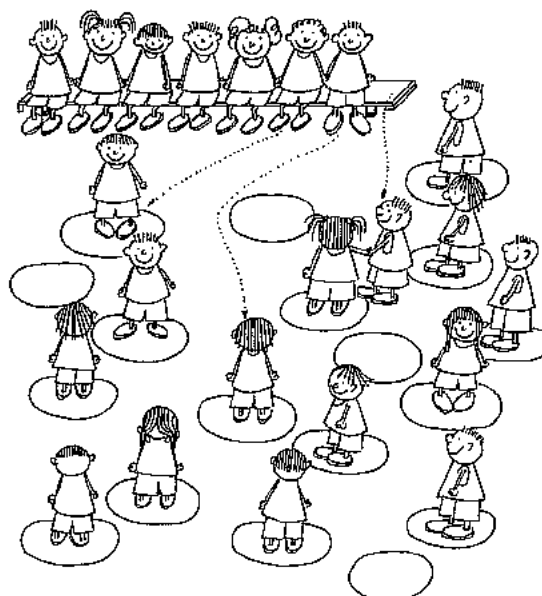
HUPPELEN IN DE MAAT



VERSCHILLENDE ROUTES STAPPEN



HALEN EN BRENGEN



Stappen in de maat

In de maat

ARRANGEMENT

1.1

Groepsomvang:
De hele groep bij elkaar.

Materiaal:
1 cassette recorder
5 pilonnen

MUZIEK

Actuele muziek:
Dromedaris
Bron: 't Klein Orkest.

Muziektempo:
120 BPM

Structuur:
Tijdens het hele muziekstuk kan gestapt worden.

STARTSITUATIE

Activiteit

- De hele groep stapt achter de leider aan. Af en toe stopt de leider, draait zich om naar de groep en steekt zijn hand op. Iedereen stapt dan op de plaats.

Regelingen

- De leider kiest een omgangsbaan of een slingerbaan door de zaal; om banken of pilonnen heen.
- De tweede keer wordt een kind als leider gekozen.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De hele groep gaat achter de leerkracht (= leider) staan.
- De leerkracht vertelt dat de groep een muziekkorps is, doet de muziek aan en laat zien dat je in de maat kunt stappen.

Start:

- Na dit voorbeeld volgen de kinderen meteen
- De leerkracht laat duidelijk zien wanneer er op de plaats wordt gestapt en wanneer een route door de zaal wordt gekozen.



LOOPT HET

De kinderen verdringen zich om vlak achter de leider te mogen lopen.

- Kies twee kinderen die direct achter de leider aan mogen lopen.
- Wissel regelmatig de kinderen die vooraan mogen staan.

De kinderen stappen te dicht bij elkaar, op elkaars hielen.

- Maak twee groepen die tegelijk meedoen.
- Maak twee groepen die na elkaar meedoen. Eén groep kijkt steeds.

De leider stapt te snel of te langzaam voor de groep uit.

- Stap met de leider mee en geef de paslengte aan.



1.1

LUKT HET

Meerdere kinderen stappen niet in de maat mee.



- Laat de kinderen stappen op de plaats.
- Speel het stapritme op de tamboerijn

Eén kind stapt niet in de maat mee.

- Laat een kind dat goed in de maat stapt samen gaan met een kind wat er moeite mee heeft.

**BETER LEREN**

De kinderen kunnen gedurende langere tijd, bijv. een ronde lang, in de maat mee-stappen.

- De kinderen hebben de hulp van de leerkracht niet meer nodig.
- De kinderen kunnen ook op de maat van andere muziek stappen.

Een kind kan de rij goed leiden.

- Kies twee of meer leiders die verschillende rijtjes leiden.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Kinderdansmuziek:
Adjossi

Bron: De wereld danst in Nederland, deel 1.

- Het stappen wordt 'swingend stappen', verder verandert de activiteit niet.

Tempo:

- 140 BPM

Structuur:

- Tijdens het gehele muziekstuk kan gestapt worden.

Verschillende routes stappen

In de maat

ARRANGEMENT

1.1

Groepsomvang:
Drie rijen van 4 of 5 tweetallen.
Voor elke rij een leider.
Twee tweetallen.

Materiaal:
1 cassette recorder
Pilonnen
1 of 2 banken
Eventueel andere toestellen,
waar omheen gestapt kan
worden, staan verspreid in de
zaal

MUZIEK

Actuele muziek:
Dromedaris
Bron: 't Klein Orkest.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

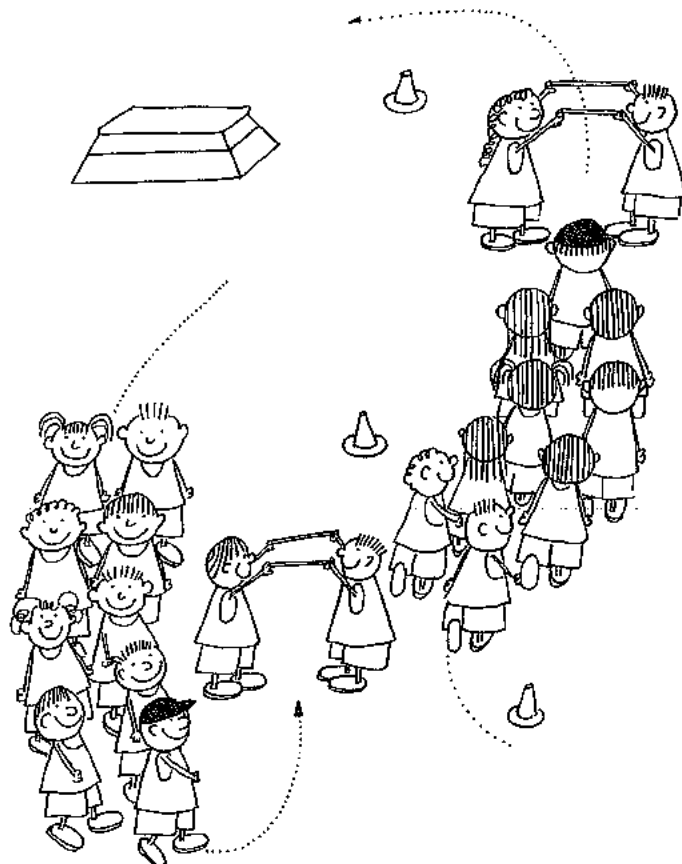
- De kinderen stappen in de maat achter de leider aan. De leider van elke rij kiest een route door de zaal, tussen de toestellen door of er omheen. De rijen kunnen ook onder het poortje doorgaan.

Regelingen

- De leerkracht kiest 3 leiders en wijst een plaats in de zaal.
- De leerkracht kiest 2 tweetallen om een poortje te maken.
- Elk tweetal houdt twee stokken of lintjes hoog vast.
- Er wordt drie keer gewisseld.

Volgorde van uitleg

- De leerkracht laat zien, samen met Jos en Mirjam, welke verschillende routes gekozen kunnen worden.



LOOPT HET

De leider gaat door een andere rij heen, de kinderen raken de leider kwijt.

- Vertel dat de rijtjes niet door elkaar mogen gaan.

LUKT HET

De leider gaat te snel of te langzaam voor de rij uit.

- Neem de leider bij de hand.

BETER LEREN

De rij kinderen volgt de route die de leider kiest en blijft in de maat stappen.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

Op elke mat een groepje van 5 of 6 kinderen.

Materiaal:

1 cassette recorder

6 matten

MUZIEK

Actuele muziek:

Rineke Tineke Peuleschil

Bron: VOF de Kunst.

Muziektempo:

120 BPM

Structuur:

Tijdens het hele muziekstuk kan gehuppeld worden.

STARTSITUATIE

Activiteit

- De kinderen huppelen met het hele groepje tegelijk om alle matten heen en stoppen weer op de eigen mat. De leerkracht wijst steeds een groepje aan dat mag vertrekken. De kinderen die wachten op de mat klappen met de muziek mee.

Regelingen

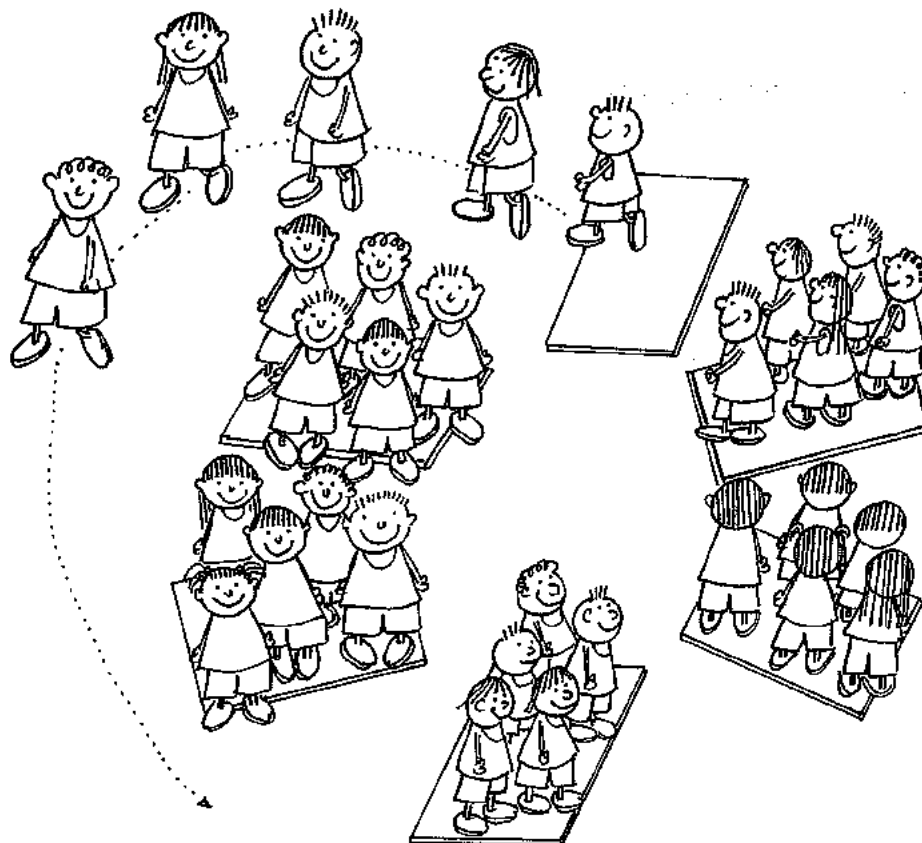
- Na de intro van 4 tellen wijst de leerkracht het eerste groepje aan.
- Elk groepje komt 6 keer aan de beurt.
- De leerkracht zorgt voor voldoende 'huppel'ruimte rondom alle matten.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De kinderen zitten in groepjes verspreid over de matten.
 - De leerkracht huppelt op de muziek een keer rond en klapt op de muziek mee tijdens het stilstaan op de mat.
- Start:
- De kinderen gaan klaarstaan op de eigen mat en klappen mee.
 - De leerkracht wijst het eerste groepje aan.

1.2



LOOPT HET

1.2

Een kind huppelt de verkeerde kant op en raakt de weg kwijt.

Een kind blijft achter op de mat.

- Laat de goede richting zien door zelf mee te huppelen.

- Neem dit kind mee. Wanneer het kind echt niet wil blijft het op de mat wachten tot het groepje terug is.

De kinderen vergeten • Doe het nog eens voor. mee te klappen.



LUKT HET

Een kind kan niet in de maat huppelen.

Het kind doet een voorwaartse galoppas (= huppel met steeds hetzelfde been voor).

- Huppel samen met dat kind.
- Laat een kind dat goed in de maat huppelt samen gaan met dit kind.

- Laat het zo. Het huppelen volgt na enige tijd vanzelf.

Een kind rent en kan nog geen huppelpas. • Het kind doet een voorwaartse galoppas



BETER LEREN

De kinderen kunnen de hele ronde in de maat huppelen.

- De kinderen hebben de steun van de leerkracht niet meer nodig.

De kinderen kunnen tijdens het stilstaan op de mat in de maat meeklappen.

- De kinderen kunnen ook op andere muziek huppelen en klappen in de maat.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Actuele muziek:

Op de kermis

Bron: Bassie en Adriaan.

Muziektempo:

- 116 BPM.

Structuur:

- Op het hele nummer kan gehuppeld worden

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
2/3 deel van de groep staat klaar in een hoepel;
1/3 deel van de groep (de taxi's) wacht op de bank.

Materiaal:
1 cassette recorder
25 hoepels
10 lintjes of petten voor de taxichauffeurs

MUZIEK

Actuele muziek:
Rineke Tineke Peuleschil
Bron: VOF de Kunst

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- De taxi's huppelen in de maat tussen de hoepels door; elke taxi neemt een kind mee uit een hoepel, samen huppelen ze verder. De taxi brengt dit kind na een tijdje naar een lege hoepel en haalt vervolgens weer een ander kind op. De kinderen die in een hoepel wachten klappen op de maat van de muziek mee.

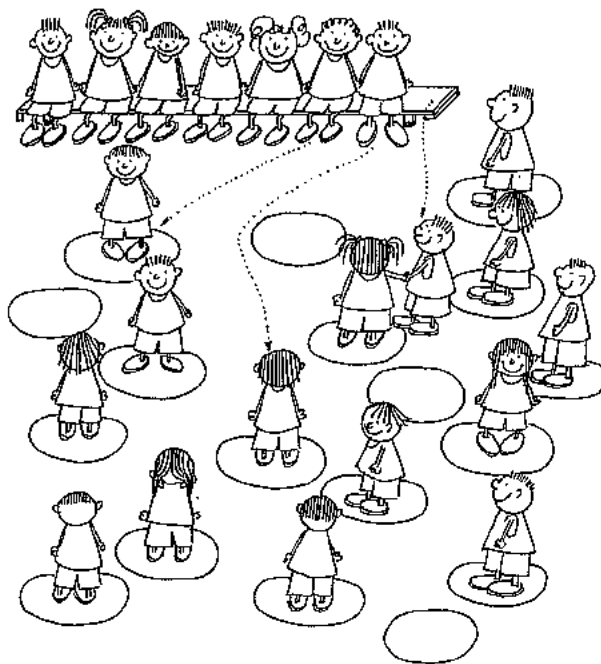
Regeling

- De leerkracht laat de taxi's om de beurt starten en houdt daardoor overzicht.
- De leerkracht doet de activiteit 3 keer en kiest steeds nieuwe taxi's.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- Patrick en Sandra staan in een hoepel.
- De leerkracht is taxi en neemt eerst Patrick mee uit z'n hoepel, Sandra klappt mee. Nadat Patrick in een hoepel terug is, haalt de leerkracht Sandra op, huppelt met haar rond en brengt ook haar naar een andere hoepel. De leerkracht stuurt één voor één de taxi's van de bank weg.



LOOPT HET

De taxi haalt geen kind op, of brengt het kind niet weg.

- De leerkracht gaat samen met deze taxi.

LUKT HET

Sommige kinderen huppelen niet goed in de maat tijdens deze activiteit.

- Niet ieder kind hoeft taxi te zijn.

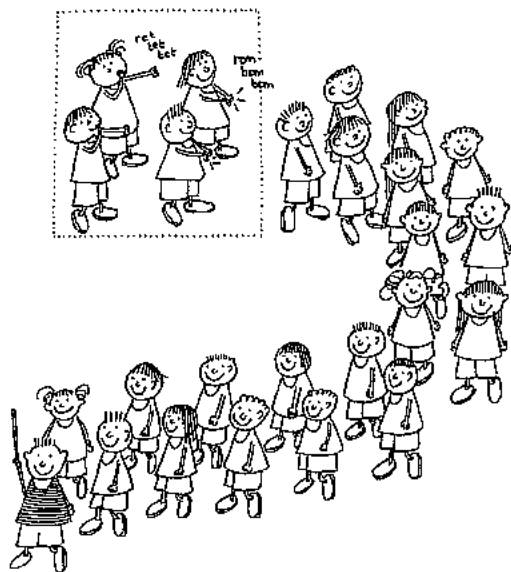
LEERT HET

De taxi kan steeds een ander kind halen en weer wegbrengen en met ieder kind huppelen in de maat.

Op het goede moment

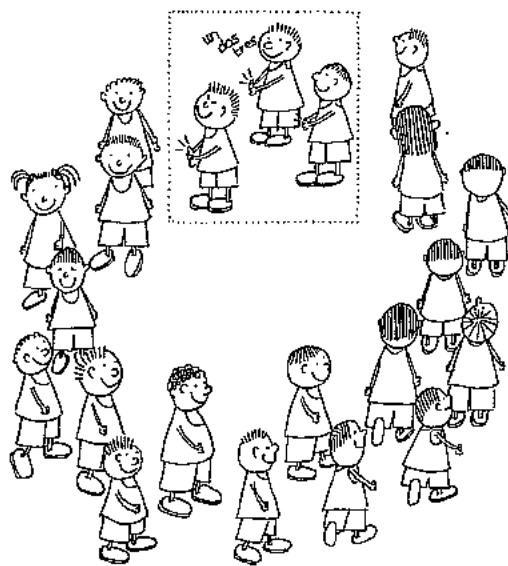
2.1

STAPPEN EN KLAPPEN OP ACCENTEN

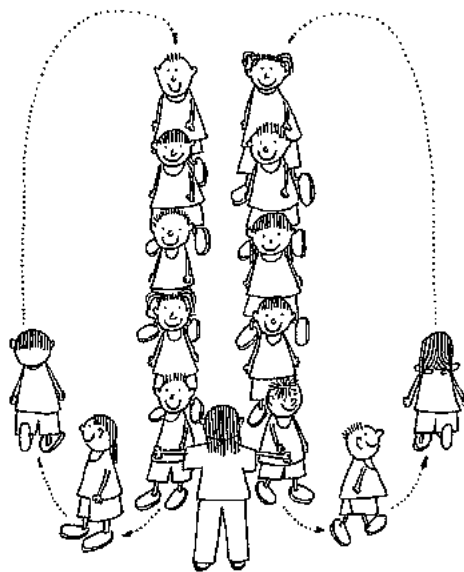


2.2

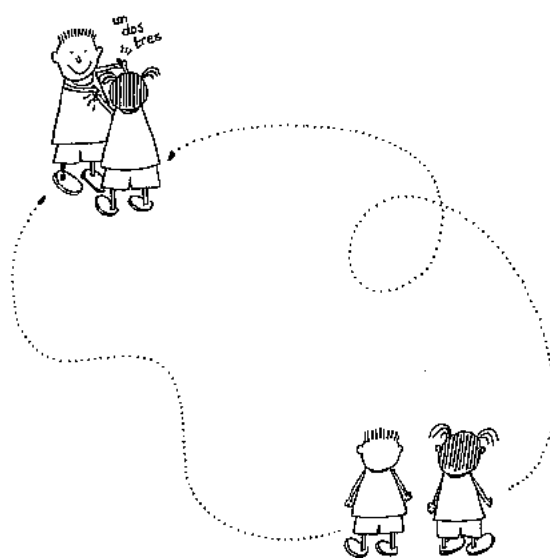
HUPPELEN EN KLAPPEN OP ACCENTEN



VERSCHILLENDE FIGUREN LOREN



OP TIJD WEER BIJ ELKAAR ZIJN



Stappen en klappen op accenten

Op het goede
moment

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
16 tweetallen in een lange rij.

Materiaal:
Een stok voor de leider

MUZIEK

Gezongen lied:
Met trommel en trompet

Lied in de klas aanleren.

STARTSITUATIE

Activiteit

- De rij kinderen stapt achter de leider aan in de maat. Bij 'rom-bom-bom', klappen alle kinderen drie keer in de handen terwijl ze gewoon doorstappen. Meteen daarna zetten ze op 'ret-tet-tet' een denkbeeldige schuiftrompet aan de mond. Aan het eind van het lied staat iedereen stil.

Regelingen

- De leerkracht gaat de eerste 4 keer zelf als leider voorop. Daarna mag een kind leider zijn.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De leerkracht laat een voorbeeld zien met 4 tweetallen.
- De rest van de kinderen zit op de bank.

Start:

- Alle tweetallen komen in de rij staan.

Met trommel en trompet



LOOPT HET

- De kinderen stappen te dicht bij elkaar.**
- Ieder tweetal mag zijn eigen weg kiezen.
 - Maak twee rijen die ieder op de eigen helft van de zaal blijven.
- Het tweetal blijft niet bij elkaar.**
- De twee kinderen geven elkaar een hand.

- De leider loopt te ver voor de groep uit.**
- Ga naast de leider mee-stappen en geef de pas-lengte aan.



2.1

LUKT HET

- Meerdere kinderen stappen niet in de maat mee.**
- Laat de kinderen stappen op de plaats.
- Eén van de kinderen stapt niet in de maat mee.**
- Laat een kind dat goed in de maat stapt hand in hand stappen met een kind dat er moeite mee heeft.

- De kinderen staan aan het eind van het lied niet meteen stil.**
- Roep na het zingen van 'schuiftrompet' duidelijk "HO".



BETER LEREN

- De kinderen laten zien dat ze op het goede moment kunnen klappen, ret-tet-tetten en stoppen.**
- De leerkracht doet zelf niet meer mee en ziet vanaf de kant dat dit lukt.

- De kinderen kunnen de tekst rom-bom-bom en ret-tet-tet vervangen door 'echte' instrument-geluiden.**
- De kinderen uit de rechterrij krijgen ieder twee blokken in de handen die ze tegen elkaar aan slaan op rom-bom-bom; de kinderen uit de linkerrij doen op ret-tet-tet een trompetgeluid na met de mond.



ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

- Onder moeders paraplu.**
- Op het A-deel stappen. Op het B-deel doorstappen. Op klap-klap-klap in de handen klappen en op stap-stap-stap stampen.

Onder moeders paraplu

On - der moe - ders - pa - ra - plu lie - pen eens twee kind - ren

Har - ne - ke en Jan - ne - ke dat wa - ren dik - ke vrienden. Ende

hand - en de - den van klap klap klap en de voeten de - den van stap stap stap

On - der moe - ders - pa - ra - plu onder moe - ders - pa - ra - plu

Verschillende figuren lopen

Op het goede
moment

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
16 tweetallen in een rij.

Materiaal:
Een stok voor de leerkracht/
leider

MUZIEK

Gezongen lied:
Met trommel en trompet

VERVOLGSITUATIE

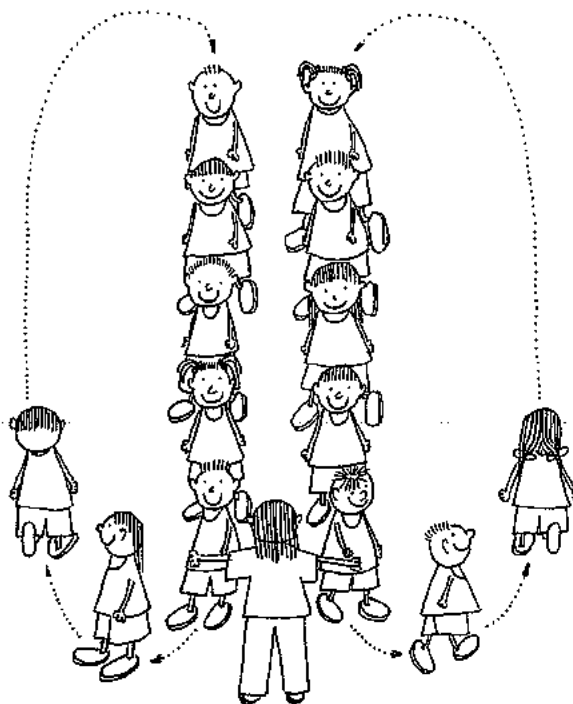
Activiteit

- De leerkracht is leider en loopt voorop.
Wanneer de leerkracht op de plaats stapt doen de kinderen dit ook.
Wanneer de leerkracht met het gezicht naar de kinderen voor de rij gaat staan en de beide armen van het lichaam beweegt, splitst de rechter- en linkerrij zich.
Als de voorsten weer bij de leerkracht vooraan staan, marcheert de leerkracht verder.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De leerkracht laat eerst met een klein groepje zien hoe het stappen op de plaats aangegeven wordt en pas daarna hoe het splitsen van de rijen werkt.
- Start:
- De hele groep gaat staan en de muziek wordt aangezet.



LOOPT HET

Tijdens het splitsen halen de kinderen elkaar in omdat ze graag de voorsten willen zijn.

- Geef de twee voorste kinderen een pet op en wissel regelmatig van voorste.

LUKT HET

De kinderen vergeten te rom-bom-bommen en ret-tet-tetten.

- Wissel het figuren lopen af met het gewoon in de rij lopen.

BETER LEREN

De kinderen kunnen deze figuur goed lopen.

- Voeg nog een figuur toe; bijvoorbeeld het achteruit stappen. De tamboer maître heft hiertoe zijn armen boven het hoofd en wijst op de beat van de muziek naar de achterkant van de rij.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep kinderen.

Materiaal:

1 cassetterecorder

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Pinon pinon

Bron: De wereld danst in Nederland, deel 1.

Muziektempo:

126 BPM

Structuur:

Intro 1 x 8 tellen

A1-deel 1 x 8 tellen

A2-deel 1 x 8 tellen

B -deel 1 x 4 tellen

Het thema (A + B) wordt in totaal 10 keer gespeeld. Eerst 4x met zang, dan 2x zonder zang en tot slot nog 4x met zang.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Na de intro gaan de kinderen huppelen in de zaal. Ze doen dit in omgangsbaan, allen in dezelfde richting. Vlak voor het horen van de drie accenten 'un-dos-tres' staan ze stil en klappen op 'un-dos-tres' drie keer in de handen. Daarna wordt het huppelen weer ingezet en volgt een herhaling van de activiteit.

Regeling

- Doe de vorm 10 keer achter elkaar, net zolang als het muziekstuk duurt.

Volgorde van uitleg

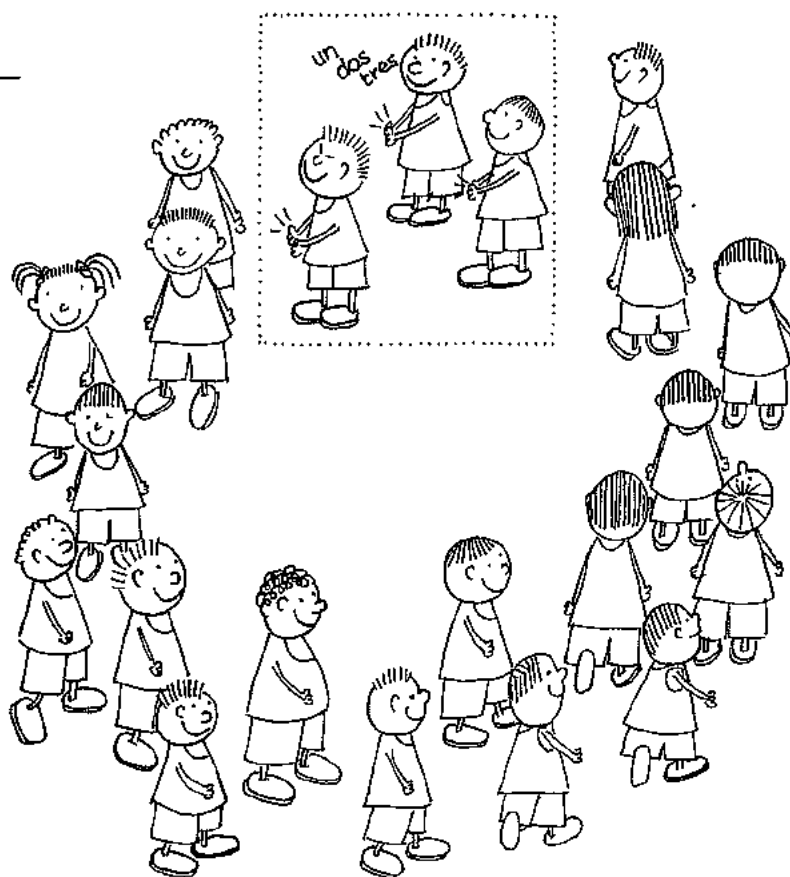
Voorbeeld:

- De kinderen en de leerkracht zitten in een kring op de grond, de muziek gaat aan.
- Op 'un-dos-tres' klapt de leerkracht in de handen, bij de volgende 'un-dos-tres' klappen de kinderen met de leerkracht mee.
- Daarna staat de leerkracht op en huppelt rond de kring. Op 'un-dos-tres' staat ze stil en klapt in de handen.

Start:

- De leerkracht nodigt de kinderen uit mee te doen.

2.2



LOOPT HET

- Een kind huppelt in tegengestelde richting.
- Huppel zelf met het kind aan de hand mee in de juiste richting.

2.2

LUKT HET

- Het kind gaat rennen op de muziek.
- Laat het kind hand in hand met een goede huppelaar verder gaan.
- Het kind maakt een galoppas (=huppel met steeds hetzelfde been voor).
- Geen probleem, want het bewegingsritme is hetzelfde.
- Het kind kan nog niet huppelen.
- Laat het kind stappen op de muziek en bied op een ander moment het huppelen zonder muziek aan.

De kinderen staan niet stil tijdens het klappen van de accenten.

- Laat de kinderen niet huppelen, maar stappen op de muziek
- Geef nog een keer een duidelijk voorbeeld, waarbij je laat zien dat je stilstaat vlak voordat je gaat klappen.

BETER LEREN

- De kinderen laten zien dat ze precies op het goede moment in de handen kunnen klappen.
- De leerkracht doet zelf niet meer mee en ziet vanaf de kant dat dit lukt.

- De kinderen horen van te voren de drie accenten aankomen.
- Kies een muziekstuk waar de accenten elkaar sneller opvolgen: bijv. 'Hatsjoe'.



De kinderen verzinnen zelf een andere manier om de drie accenten zichtbaar te maken.

- Stimuleer de kinderen verschillende sprongen, klappbewegingen, bewegingen met het hoofd te verzinnen die op de plaats uitgevoerd kunnen worden.

De kinderen voeren de klappen op de accenten in tweetallen uit.

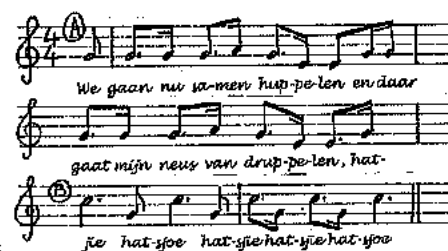


- De kinderen huppelen in tweetallen bij elkaar; bij 'un-dos-tres' staan ze stil, draaien de gezichten naar elkaar en klappen tegen elkaars handen.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

- Hatsjoe
- Op het A-deel huppelen. Op het B-deel 2 langzame en meteen daarna 3 snelle niesbewegingen.

Hatsjoe



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep staat verspreid door de zaal.

Materiaal:

1 cassetterecorder

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Pinon pinon

Bron: De wereld danst in Nederland, deel 1.

VERVOLGSITUATIE

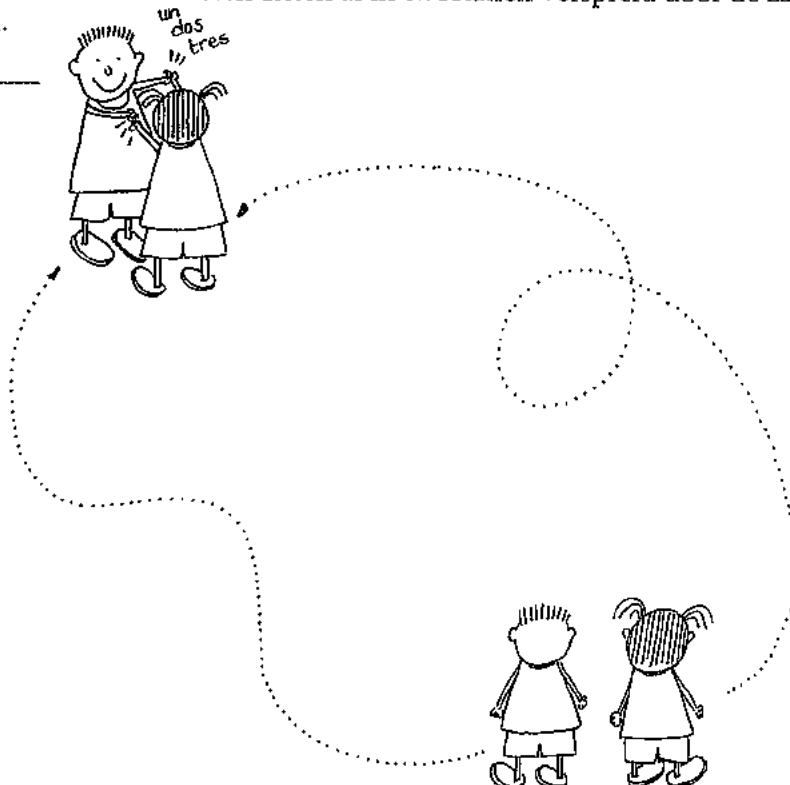
Activiteit

- De kinderen staan in tweetallen bij elkaar. Na de intro huppelen ze ieder een eigen kant uit. Ze zorgen er vervolgens voor dat ze precies voor 'un-dos-tres' weer bij elkaar zijn en stilstaan. Het klappen op de accenten gebeurt tegen elkaars handen. Daarna huppelen ze weer ieder een andere kant uit en volgt een herhaling van de activiteit.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De leerkracht geeft met Linda een voorbeeld.
- De kinderen zitten al in tweetallen verspreid door de zaal.



LOOPT HET

De kinderen botsen veel tegen elkaar en zijn daardoor te laat terug bij de ander.

- Doe de vorm met de helft van de groep en laat de andere helft kijken en meeklappen op de accenten.

LUKT HET

De kinderen zijn steeds te laat bij elkaar terug.

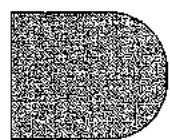
- Laat met een voorbeeld zien dat je niet ieder een heel andere kant op hoeft te gaan.

BETER LEREN

De kinderen zijn precies op tijd weer terug bij elkaar.

- Stimuleer de kinderen zo ver mogelijk van elkaar weg te huppelen.

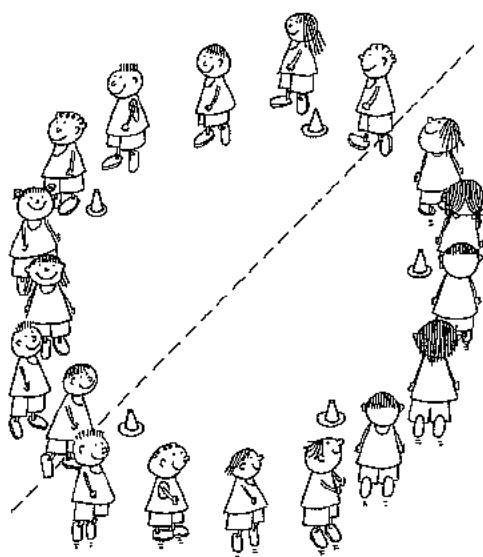
2-2



Eerst dit, dan dat

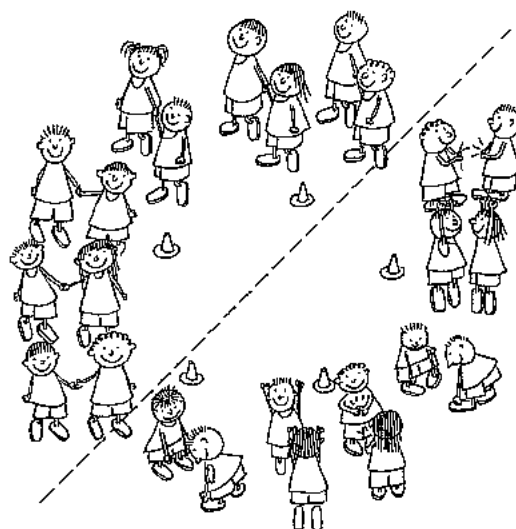
3.1

EERST STAPPEN, DAN SPRINGEN



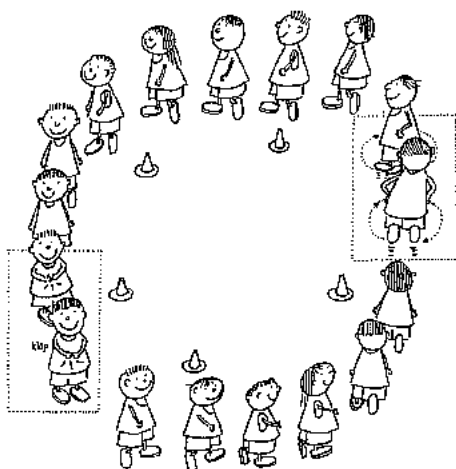
3.2

EERST HUPPELEN, DAN KLAPPEN



3

STAPPEN EN OMSPRINGEN



KLAPPEN EN OMSPRINGEN



Eerst stappen, dan springen

Eerst dit,
dan dat

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep kinderen in omgangsbaan.

Materiaal:

5 pilonnen

MUZIEK

Gesproken tekst:

Rikke Tikke Toke

De tekst in de klas aanleren.

Muziektempo:

De leerkracht zegt het versje op in het staptempo van de kinderen.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Op de eerste zin 'Rikke tikke toke, rikke tikke tom' stappen alle kinderen achter elkaar aan in omgangsbaan en zeggen tegelijkertijd het versje op.
- Op de tweede zin 'Nu springen alle kinderen van tiere-liere-lom' maken de kinderen kleine sprongetjes (7) op de plaats, met twee voeten tegelijk.

Regelingen

- De kinderen starten zodra de leerkracht met het versje begint.
- De activiteit wordt 8 keer herhaald.

Volgorde van uitleg

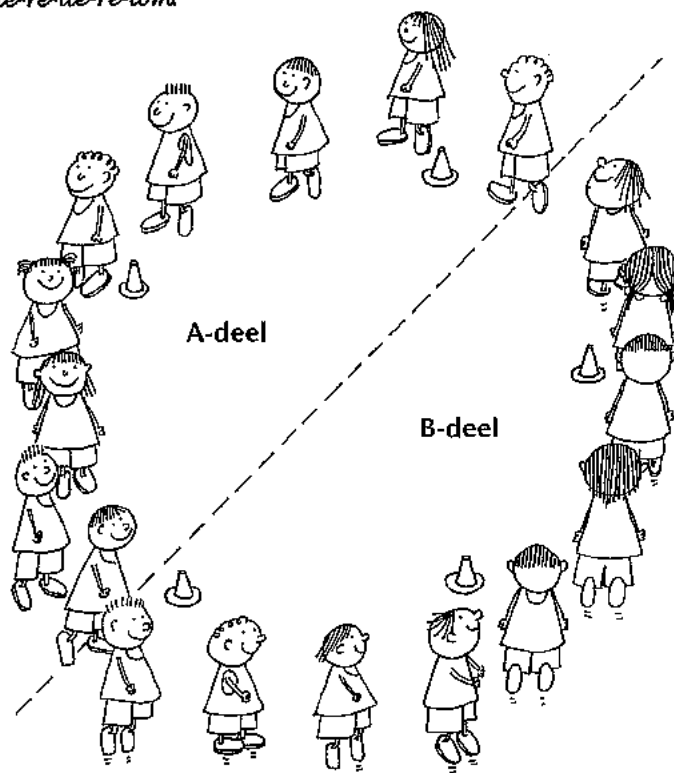
Voorbeeld:

- De leerkracht doet het versje op de plaats voor; eerst stappen, dan springen.
- De kinderen doen de tweede keer meteen mee.

Start:

- De kinderen stappen in omgangsbaan rond.

Rikke tikke toke



LOOPT HET

- De kinderen kunnen nog niet tegelijkertijd een versje opzeggen en daarop bewegen.
- Zeg het versje op samen met de kinderen die het wel kunnen.

LUKT HET

- Meerdere kinderen stappen niet in de maat mee.
- Laat de kinderen stappen op de plaats.
 - Gebruik de tamboerijn tijdens het opzeggen van het versje.

- Eén kind stapt niet in de maat mee.
- Laat een kind dat goed in de maat stapt samen gaan met een kind dat er moeite mee heeft.
 - Stap met dit kind mee.



- Tijdens het springen maken de kinderen meer of minder sprongen
- Geef op de tamboerijn harde slagen ter ondersteuning.



3.1

BETER LEREN

- De kinderen kunnen het hele versje opzeggen en tegelijkertijd in de maat meestappen.
- De leerkracht kijkt vanaf de kant toe.

- De kinderen kunnen de activiteit steeds herhalen.
- Ga door met de vervolgsituatie.

- De kinderen kunnen de overgang van stappen naar springen goed maken.
- Het stappen wordt veranderd in huppelen.

Stappen en omspringen

Eerst dit,
dan dat

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep kinderen in omgangsbaan.

Materiaal:

5 pilonnen

MUZIEK

Gesproken tekst:

Rikke Tikke Toke

De tekst in de klas aanleren.

Muziektempo:

De leerkracht zegt het versje op in het staptempo van de kinderen.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Op de eerste zin stappen alle kinderen achter elkaar aan in omgangsbaan en zeggen tegelijkertijd het versje op.
- Tijdens de tweede zin staat iedereen stil en klapt in de handen.
- Op de derde zin wordt weer gestapt en tijdens de vierde zin maken de kinderen sprongetjes op de plaats (met twee voeten tegelijk) gevolgd door een heel rondje omspringen (op tiere-liere-lom). Iedereen staat dan met z'n neus weer in dezelfde richting.

Regeling

- De kinderen starten zodra de leerkracht met het versje begint.
- De activiteit wordt 6 keer herhaald.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

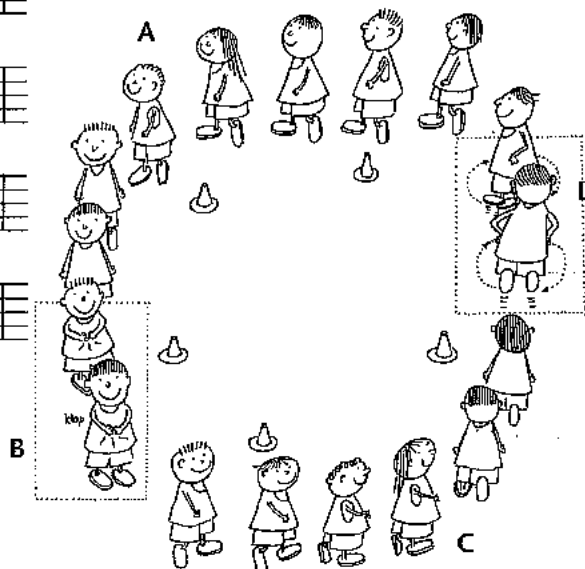
- De leerkracht doet de activiteit twee keer voor.

① Rik-ke tik-ke to-ke, rik-ke tik-ke tom, je

② bent voor een ka-bou-ter-tje nog he-le-maal niet dom

③ Rik-ke tik-ke to-ke, rik-ke tik-ke tom, Nu

④ spring-en al-le kin-de-ren, van tie-re-lie-re-lom



LOOPT HET

Een aantal kinderen onthoudt de volgorde van de verschillende bewegingsvormen niet.

- Stop na 1 of 2 zinnen en kondig de volgende beweging aan.

LUKT HET

Tijdens het springen draaien de kinderen teveel of te weinig rond.

- Oefen het rondspringen een paar keer apart.

BETER LEREN

De kinderen komen na drie sprongen in de goede richting uit en kunnen de activiteit herhalen.

- Ga verder met cluster 3.2.

Eerst huppelen, dan klappen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen in omgangsbaan,
de handen vast.

Materiaal:

1 cassette recorder

5 pilonnen in een grote kring

ARRANGEMENT

Kinderdansmuziek:

Jibidi

Bron: De Vrolijke Kring.

Muziektempo:

128 BPM

Structuur:

intro 8 tellen

A-deel 2x 8 tellen

B-deel 2x 8 tellen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Op het A-deel (na de intro) huppelen de kinderen in omgangsbaan rond.
- Op het B-deel worden de volgende bewegingen gedaan:
*maak je klein, maak je groot,
en klap eens in je handen.
maak je klein, maak je groot,
en klap, en klap, en klap.*

Regeling

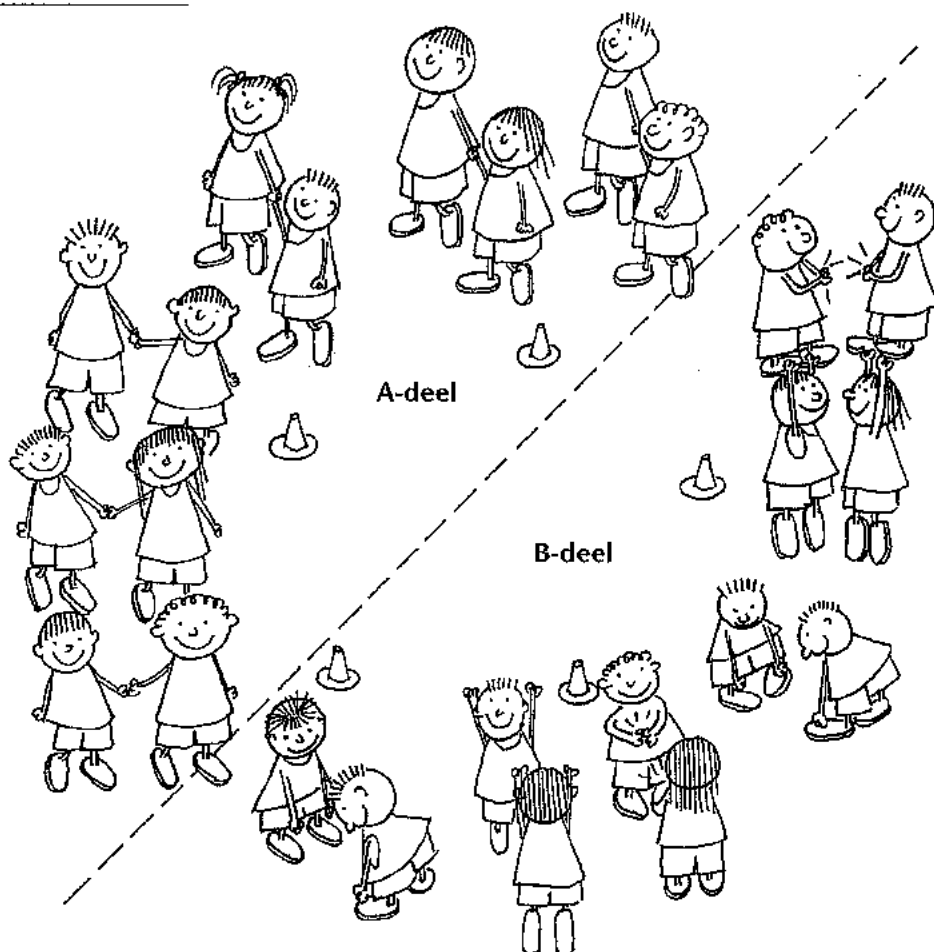
- De leerkracht begeleidt de kinderen door de hulptekst tijdens het B-deel hardop uit te spreken.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De leerkracht en Laura doen de activiteit twee keer voor.
- Vervolgens maakt de leerkracht tweetallen en geeft deze een plek op de omgangsbaan.
- Start:
 - De muziek gaat aan en meteen na de intro kunnen de tweetallen starten.

3-2



LOOPT HET

Een kind huppelt niet in omgansbaan mee.

- Neem het kind bij de hand en huppel in de goede richting mee.

Een kind huppelt door na het A-deel.

- Kies een kind uit dat het nog eens voordoet.

LUKT HET

Meerdere kinderen rennen of huppelen uit de maat.

- Kies voor een activiteit uit het cluster 'in de maat'.

Eén kind rent of huppelt uit de maat.

- Huppel samen met dat kind.
- Laat een kind dat goed in de maat huppelt samen gaan met dit kind.

Een kind doet een voorwaartse galoppas.

- Laat het zo, het huppelen volgt na enige tijd vanzelf.

Een kind kan de bewegingen op het B-deel niet uitvoeren.

- Laat het kind op het B-deel in de handen klappen.



BETER LEREN

De kinderen kunnen de verschillende bewegingen uitvoeren die horen bij het B-deel.



- De kinderen hebben de hulptekst van de leerkracht niet meer nodig.
- De tweetallen klappen tegen elkaars handen.

De kinderen horen de overgang van het A-deel naar het B-deel en andersom.

- De leerkracht hoeft de overgangen niet meer van te voren aan te kondigen.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Kinderdansmuziek:
Ja posiah lan

Bron: De wereld danst in Nederland, deel 1.

- Op het A-deel 3 keer klappen en 3 keer (rond)springen, (2 keer).
- Op het B-deel huppelen.

Muziektempo:

- 116 BPM

Structuur:

- Intro 2 x 8 tellen
- A-deel 2 x 8 tellen
- B-deel 2 x 8 tellen
- Het A- en B-deel klinken 4 keer na elkaar.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen in omgangsbaan,
de handen vast.

Materiaal:

1 cassette recorder

5 pilonnen in een grote kring

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Jibidi

Bron: De Vrolijke Kring.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Op het A-deel huppelen de kinderen in omgangsbaan rond.
- Op het B-deel worden de volgende bewegingen gedaan:
*maak je klein, maak je groot,
en klap eens in je handen.
maak je klein, maak je groot,
en spring een rondje om.*
- Tijdens de tekst 'en spring een rondje om' doen de kinderen drie sprongetjes en springen daarbij een hele draai.

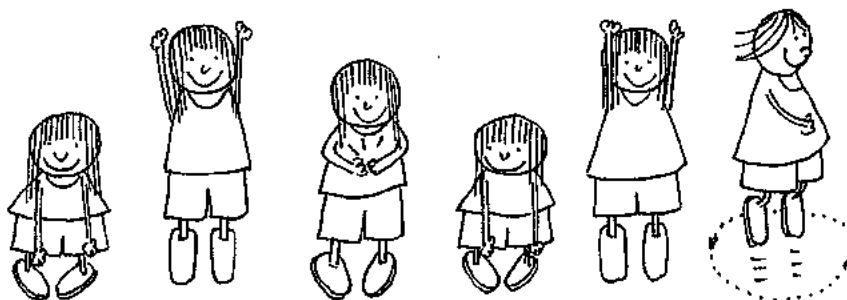
Regeling

- De leerkracht begeleidt de kinderen door de hulptekst tijdens het B-deel hardop uit te spreken.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Kevin geven een voorbeeld.

3-2



LOOPT HET

De kinderen kunnen de verschillende bewegingsvormen niet in de maat uitvoeren.

- Laat de muziek uit en gebruik de tamboerijn.
- Laat zo de kinderen langzamer bewegen.

LUKT HET

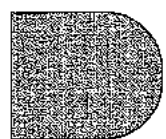
Tijdens de sprongetjes aan het eind van het B-deel draaien de kinderen teveel of te weinig rond. De kinderen kunnen de activiteit niet meteen herhalen.

- Zet de muziek stil na 1 couplet. De kinderen hebben nu de tijd om in de goede richting te staan.
- Laat de muziek uit en neurie het lied.

BETER LEREN

De kinderen kunnen de verschillende bewegingen op het A- en B-deel uitvoeren en horen de overgangen tussen de verschillende delen.

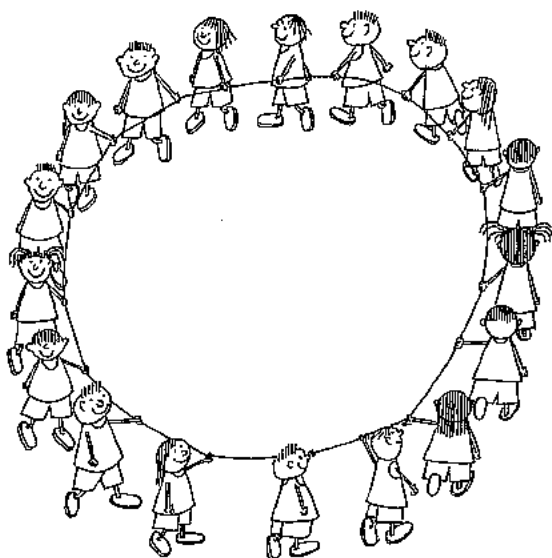
- De kinderen hebben de hulptekst van de leerkracht niet meer nodig.



Steeds wat sneller

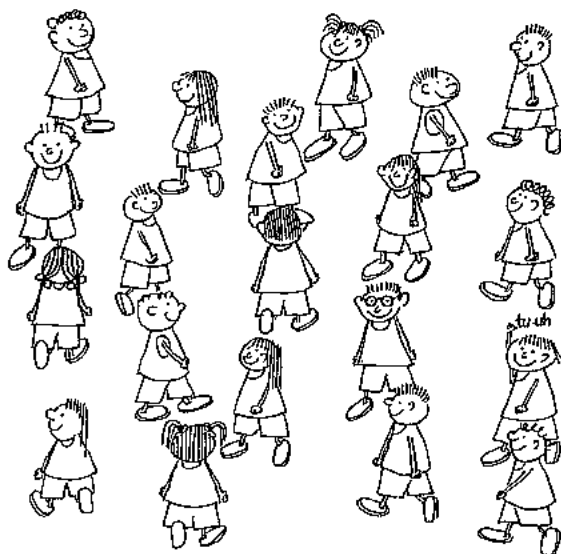
4.1

STEEDS WAT SNELLER STAPPEN



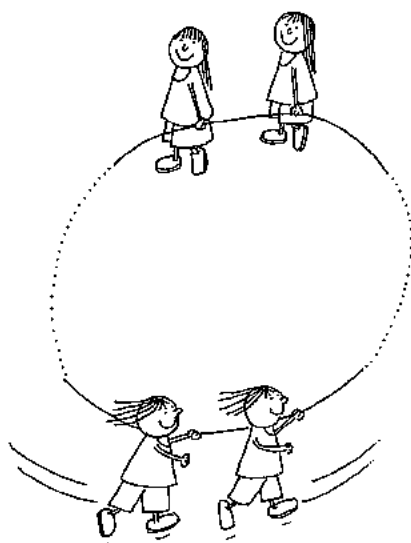
4.2

EERST SNELLER, DAN TRAGER



4

VAN STAPPEN NAAR JOGGEN



IN DE TREIN



Steeds wat sneller stappen

Steeds wat sneller

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep kinderen.

Materiaal:

1 cassette recorder

1 lang touw waarvan de uiteinden aan elkaar zijn geknoopt

MUZIEK

Actuele muziek:

Steeds sneller

Muziektempo en structuur:

Intro 1 x 8 tellen

A-deel 100 BPM

4 x 8 tellen

B-deel 120 BPM

4 x 8 tellen

C-deel 140 BPM

4 x 8 tellen

tussenspel 1 x 8 tellen

Het deel na de intro klinkt
4 keer achter elkaar.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Op het A-deel stappen de kinderen in de maat.
- Op het B-deel stappen ze weer in de maat, maar nu dus wat sneller. Op het C-deel stappen ze weer wat sneller.

Regelingen

- De kinderen houden het touw met de linkerhand vast en stappen tegen de wijzers van de klok in.
- Op het tussenspel draaien alle kinderen zich om door met de andere hand het touw vast te pakken. Op het tweede A-deel begint het langzaam stappen dus de andere kant op.

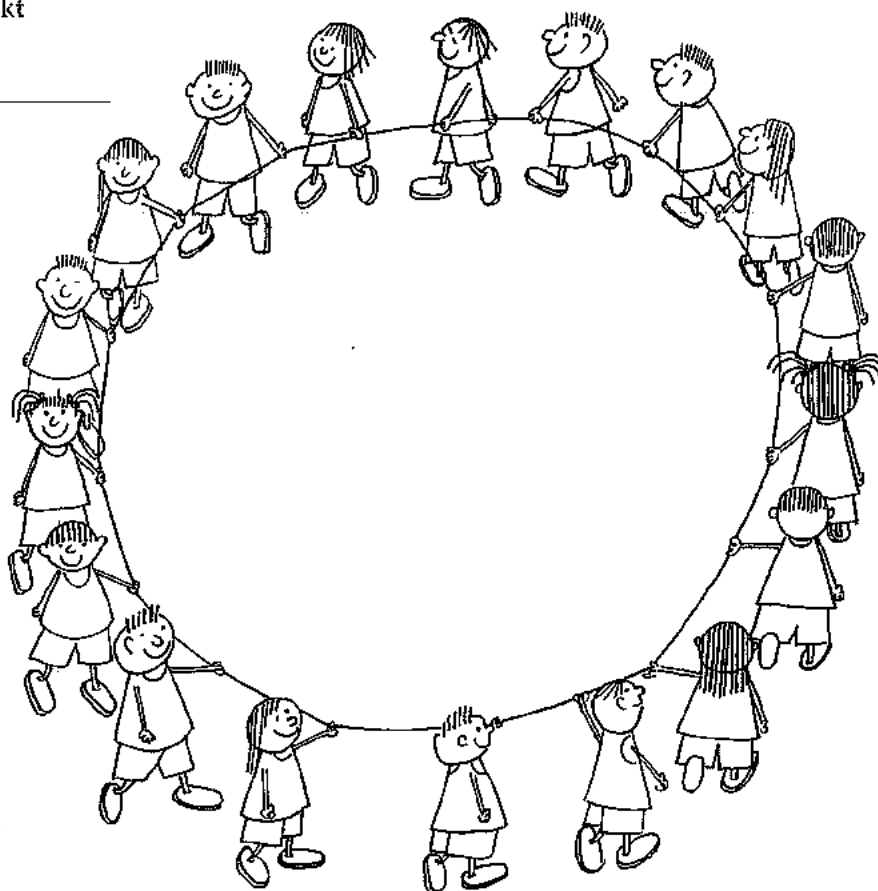
Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De leerkracht geeft een voorbeeld op muziek met de helft van de groep.
- Het voorbeeld duurt net zo lang als het muziekstuk duurt.

Start:

- De muziek wordt teruggedraaid en de andere kinderen komen er tussen staan.

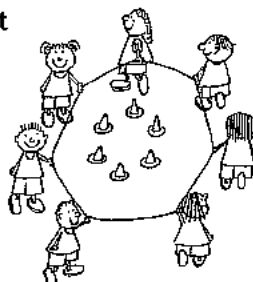


LOOPT HET

Het touw blijft niet rond omdat sommige kinderen harder trekken dan anderen.

- Verdeel de kinderen die harder trekken beter over het touw.

Tijdens het stappen blijft het touw niet in het midden van de zaal.



- Zet een groepje pilonnen in het midden van de zaal waar de kring zich op kan oriënteren.

LUKT HET

De kinderen maken te kleine en te snelle stapjes omdat ze anders op elkaars hielen trappen.

- Maak het touw langer als daar ruimte voor is, of zet een gedeelte van de groep als wachters aan de kant.

4.1

BETER LEREN

Alle kinderen stappen precies op steeds sneller wordende muziek mee in de maat.

- De leerkracht doet niet meer mee.
- Er wordt muziek gebruikt waarbij stappen en joggen elkaar afwisselen, bijvoorbeeld 'Zo gaat de molen'.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Gezongen lied:
Zo gaat de molen

- Op 'Zo gaat de molen' stappen. Op 'Zo gaan de wieken' joggen.

Kinderdansmuziek:
Circuspaarden

Bron: Hoy, hoy 1.

- Structuur:
- Op het A-deel (4 x 8 tellen) langzaam stappen.
 - Op het B-deel (4 x 8 tellen) joggen.
 - Op het C-deel (4 x 8 tellen) een langzame huppel of galop.

Zo gaat de molen

Van stappen naar joggen

Steeds wat sneller

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep kinderen.

Materiaal:

1 cassette recorder

1 lang touw waarvan de uiteinden aan elkaar zijn geknoopt

MUZIEK

Actuele muziek:

Steeds sneller

Muziektempo en structuur:

Intro 1 x 8 tellen

A-deel 100 BPM
4 x 8 tellen

B-deel 120 BPM
4 x 8 tellen

C-deel 140 BPM
4 x 8 tellen

D-deel 160 BPM
4 x 8 tellen

E-deel 180 BPM
4 x 8 tellen

tussenspel 1 x 8 tellen

Het deel na de intro klinkt
3 keer achter elkaar.

VERVOLGSITUATIE

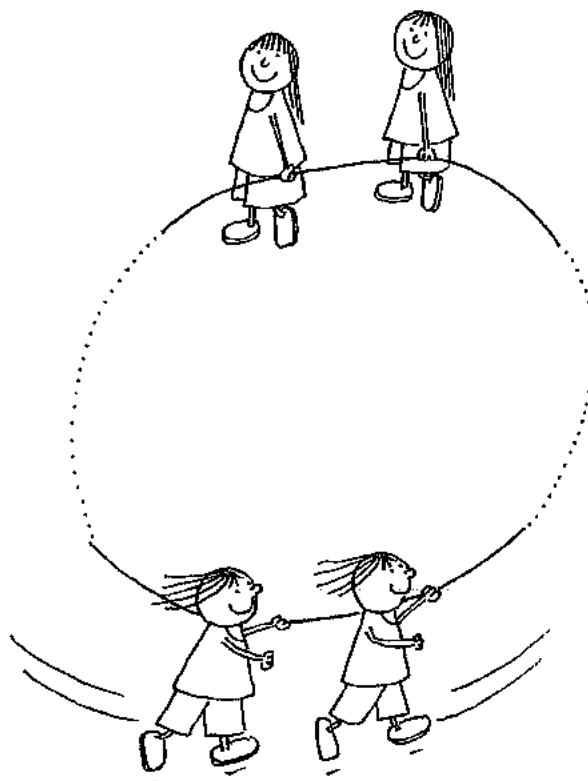
Activiteit

- Op het A-deel stappen de kinderen in de maat. Op ieder volgend deel gaat het stappen steeds wat sneller. Op het D- en E-deel wordt er tenslotte gejogd.

Regelingen

- De kinderen houden het touw met de linkerhand vast en stappen tegen de wijzers van de klok in.
- Op het tussenspel draaien alle kinderen zich om door met de andere hand het touw vast te pakken. Op het tweede A-deel begint het langzaam stappen dus de andere kant op.

4.1



LOOPT HET

LUKT HET

BETER LEREN

Bij het D- en E-deel gaan de kinderen hard rennen in plaats van joggen.

- Sla op de trommel in de maat mee. Iedere klap is een stap.
- Roep in de maat en door de muziek heen 'loop, loop, loop'.

De kinderen stappen en joggen precies in de maat van de verschillende delen.

- Ga door naar de volgende startsituatie in dit cluster: 'Eerst sneller, dan trager'.
- Aan het eind van ieder deel staan de kinderen een moment stil.
- Wissel nu aan het eind van ieder deel van hand en dus van looprichting.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep kinderen staat verspreid door de zaal.

Materiaal:

1 cassette recorder

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

De stoomtrein: alleen vertrek en aankomst.

Bron: Hoy, hoy 3.

Muziektempo:

Wisselend aantal BPM

Structuur:

4x8 tellen versnelling

4x8 tellen vertraging

pauze

4x8 tellen versnelling

4x8 tellen vertraging

pauze

etc.

In totaal klinkt het treinvertrek en de -aankomst 6 keer.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Ieder kind is zijn eigen trein. Iedere trein zoekt zijn eigen weg. De kinderen stappen op de maat van de muziek. Als de muziek stopt staat de trein stil.

Regeling

- De vorm wordt 6x achter elkaar gedaan, net zolang als de muziek-mix duurt.

Volgorde van uitleg

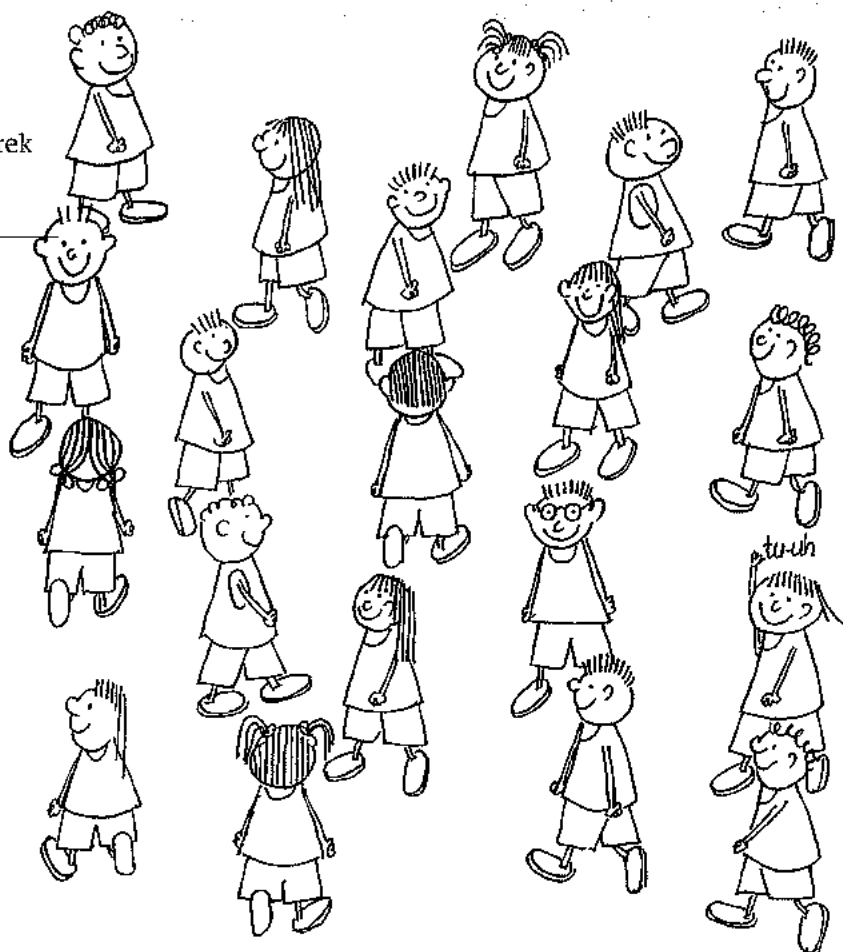
Voorbeeld:

- De kinderen zitten verspreid door de zaal op de grond.
- De leerkracht laat een voorbeeld zien en stapt daarbij tussen de kinderen door.

Start:

- In de pauze zegt de leerkracht dat de kinderen kunnen gaan staan.
- Als de muziek voor de tweede keer klinkt doen alle kinderen mee.

4.2



LOOPT HET

De kinderen botsen tegen elkaar aan.

- Laat alle kinderen in omgangsbaan bewegen, waarbij wel ingehaald mag worden.



LUKT HET

Een aantal kinderen gaat wel steeds sneller, maar niet steeds trager.

- Trommel vanaf het punt dat de muziek steeds trager gaat mee op de beat van de muziek.



Een aantal kinderen staat niet stil als de muziek afgelopen is.

- Geef nog een keer een duidelijk voorbeeld.

De kinderen hebben tijdens de versnelling teveel vaart, zodat de overgang naar de vertraging niet lukt.

- Vertel de kinderen dat ze het best hele kleine stapjes kunnen nemen.

BETER LEREN

De kinderen laten zien dat ze precies op de beat van de muziek met de versnelling en de vertraging meebewegen.

- De leerkracht doet zelf niet meer mee en ziet-vanaf de kant dat dit lukt.

De kinderen maken kleine pasjes precies op de beat van de muziek.

- Maak treintjes van tweetallen.

De kinderen houden rekening met elkaar en veroorzaken geen botsingen.



- Maak treintjes van tweetallen

Treintjes van drietallen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

11 treintjes van 3 kinderen

De treintjes staan verspreid door de zaal, de voorste van ieder treintje, de machinist, heeft een pet op.

Materiaal:

1 cassetterecorder

11 petten,

ARRANGEMENT

Kinderdansmuziek:

De stoomtrein: alleen vertrek en aankomst.

Bron: Hoy, hoy 3.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- De machinist kiest een weg door de zaal. De andere twee volgen. Zodra de muziek stopt, geeft de machinist zijn pet aan het kind dat vlak achter hem staat. Zelf gaat hij achteraan staan.

Regeling

- De kinderen houden elkaar niet vast.
- De muziek klinkt 6 keer. Ieder kind zal dus 2 keer machinist zijn.

Volgorde van uitleg

De leerkracht geeft met Bart en Roos een voorbeeld:

- De groep zit in drietallen verspreid door de zaal. Iedere voorste heeft al een pet op.
- De leerkracht is de eerste machinist. Als de trein stilstaat krijgt Bart de pet op. Na Bart komt Roos ook nog een keer aan de beurt als machinist.

Start:

- De muziek wordt teruggespoeld. Alle treinen gaan staan.
- Zodra de muziek klinkt wordt er begonnen.

4.2



LOOPT HET

Het doorgeven van de pet duurt langer dan de pauze in de muziek.

- Zet de band steeds even stil na de aankomst van de trein.

LUKT HET

De achterste kan de trein niet bijhouden en gaat dan rennen.

- Laat met een voorbeeld zien dat de machinist hele kleine stappen moet nemen.

BETER LEREN

Alle kinderen stappen precies op de versnelde en vertraagde beat van de muziek.

- De trein kan langer gemaakt worden.



Zelf iets bedenken

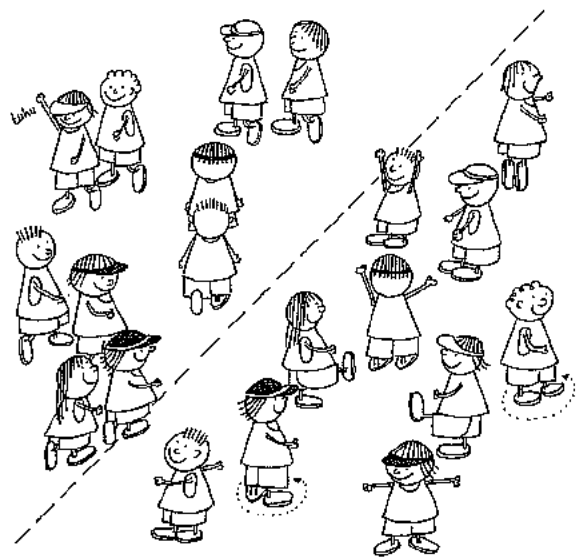
5.1

KORT EN IN DE MAAT



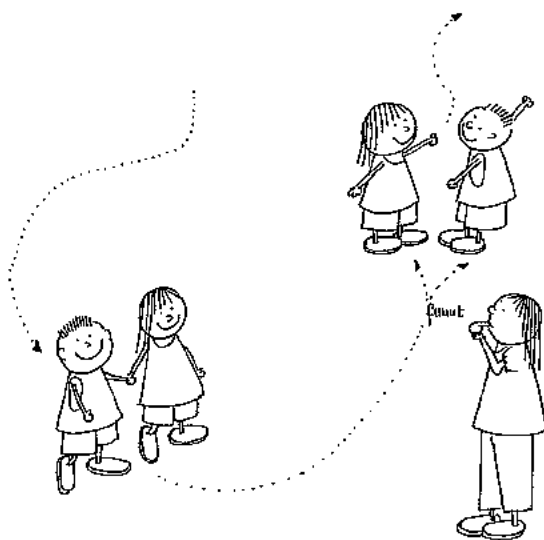
5.2

LANGER EN OP TIJD STILSTAAN

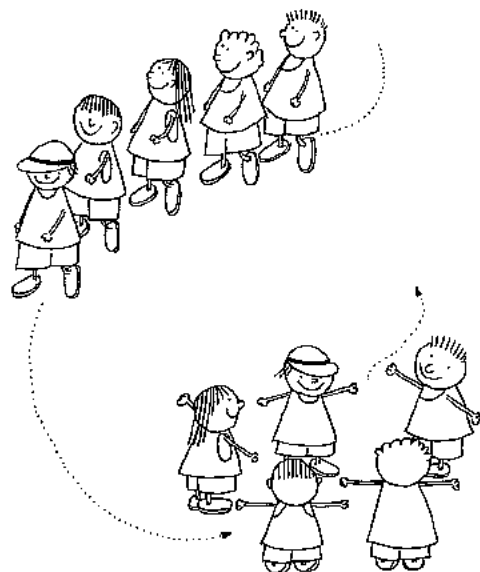


5

MET Z'N TWEEEN



OP TIJD IN DE TREIN



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep verspreid in de zaal.

Materiaal:

1 cassetterecorder

1 fluit

MUZIEK

Actuele muziek:

Pippi Langkous

Muziektempo:

120 BPM

Structuur:

Op het hele muziekstuk kan gestapt en gesprongen worden.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Zodra de muziek begint, na de intro, stapt iedereen kris-kras door elkaar door de zaal. Direct na het fluitsignaal blijft ieder kind op de eigen plaats staan en bedenkt zelf een beweging. Op het volgende fluitsignaal gaan de kinderen weer stappen, enz.

Regelingen

- De kinderen starten met stappen zodra de leerkracht het teken geeft (meteen na de intro).
- De leerkracht laat het stappen én het zelf bedenken evenlang duren (ongeveer 16 tellen ieder).

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De kinderen zitten verspreid in de zaal.
- De leerkracht laat het afwisselen van 'stappen' en een 'eenvoudige bewegingsvorm' zien.

Start:

- De kinderen gaan staan.
- De leerkracht zet de muziek aan.
- De kinderen beginnen meteen met stappen.



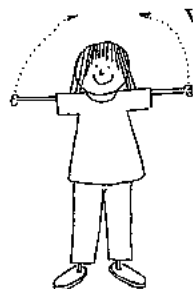
LOOPT HET

De kinderen stappen door na het fluitsignaal.

- Geef nog een keer een voorbeeld.
- Zet op het wisselmoment de muziek even stil.

LUKT HET

De kinderen kunnen zelf geen bewegingen bedenken.



- Laat een eenvoudige bewegingsvorm als voorbeeld zien. De kinderen kunnen deze nadoen.

De kinderen kiezen bewegingen die ze niet kunnen herhalen.

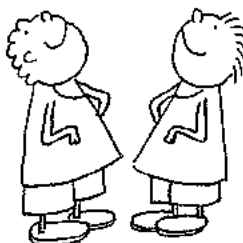
- Laat zien dat het om korte bewegingen gaat die je steeds kunt blijven doen.

BETER LEREN

De kinderen kiezen bewegingen die passen bij de muziek.

- Laat de kinderen na het stappen steeds een nieuwe beweging doen.

De kinderen kiezen bewegingen die 'in de maat' herhaald kunnen worden.



- Laat de kinderen elkaars bewegingen nadoen (zie vervolgsituatie).
- Op het hele muziekstuk kan gestapt en gesprongen worden. De activiteit blijft hetzelfde. Laat de kinderen de activiteit uitvoeren met huppelen in plaats van stappen.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Kinderdansmuziek:
Brown girl

Bron: De wereld danst in Nederland, deel 3.

- Op het hele muziekstuk kan gestapt en gesprongen worden. De activiteit blijft hetzelfde.

Muziektempo:

- 124 BPM

Structuur:

- Intro 1 x 8 tellen
- A-deel 4 x 8 tellen
- B-deel 4 x 8 tellen

5.1

Met z'n tweeën

Zelf iets bedenken

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen staan hand in hand verspreid door de zaal.

Materiaal:

1 cassette recorder

1 fluit

MUZIEK

Actuele muziek:

Pippi Langkous

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

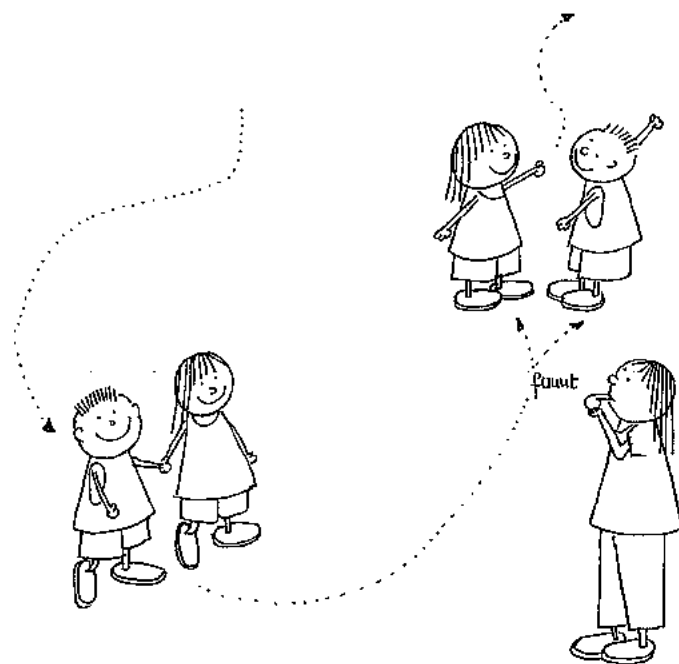
- Zodra de muziek begint huppelt ieder tweetal kris-kras door de zaal.
- Op het fluitsignaal van de leerkracht blijven de tweetallen op de plaats staan. Eén van de twee doet een beweging voor, de ander doet deze na.
- Op het volgende fluitsignaal pakken de tweetallen elkaars hand vast en gaan weer huppelen, enz.

Regeling

- Elk tweetal kiest welk kind steeds de beweging voordoet.
- De kinderen starten met huppelen zodra de leerkracht het teken geeft (meteen na de intro).
- De leerkracht laat zowel het huppelen als het 'zelf iets bedenken' steeds even lang duren (ongeveer 16 tellen).

Voorbeeld:

- De leerkracht en Sophie geven een voorbeeld.



LOOPT HET

De tweetallen blijven niet bij elkaar.

- Laat nog eens zien dat tijdens het huppelen de handen vast zijn.

LUKT HET

Het kind doet een te moeilijke beweging voor, waardoor het andere deze niet na doet.

- Wijs dit kind erop dat het pas gelukt is als je allebei precies hetzelfde doet.

BETER LEREN

De kinderen kunnen samen de activiteit goed uitvoeren.

- Laat de kinderen steeds om beurten de beweging voor-doen.

5.1

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen verspreid door de zaal. De beide kinderen staan achter elkaar.

Materiaal:

1 cassetterecorder

16 petten of lintjes, voor het voorste van ieder tweetal

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

De stoomtrein (mix)

Bron: Hoy, hoy 3.

Muziektempo:

A-deel stap tempo

(steeds sneller, daarna langzamer)

Structuur:

A-B1-A-B2-A-B3-A-B4-A

A-deel 2x 8 tellen

B-deel 2x 8 tellen

B1: muziek uit land 1

B2: muziek uit land 2

B3: muziek uit land 3

B4: muziek uit land 4

STARTSITUATIE

Activiteit

- Op het A-deel stappen de tweetallen 'in de maat' achter elkaar aan door de zaal. Eerst steeds sneller, daarna steeds langzamer. Zodra de stoomfluit klinkt stoppen de treintjes.
- Op het B-deel bedenken de kinderen zelf hoe ze op de muziek dansen. Zodra de stoomfluit klinkt stapt ieder weer in z'n eigen treintje. Het kind met de pet of het lintje gaat weer voorop.

Regeling

- De leerkracht doet zelf op het B-deel mee.
- Doe de activiteit 4 keer, net zolang als het muziekstuk duurt.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De kinderen zitten in tweetallen verspreid door de zaal. Eén van de twee heeft een pet op.

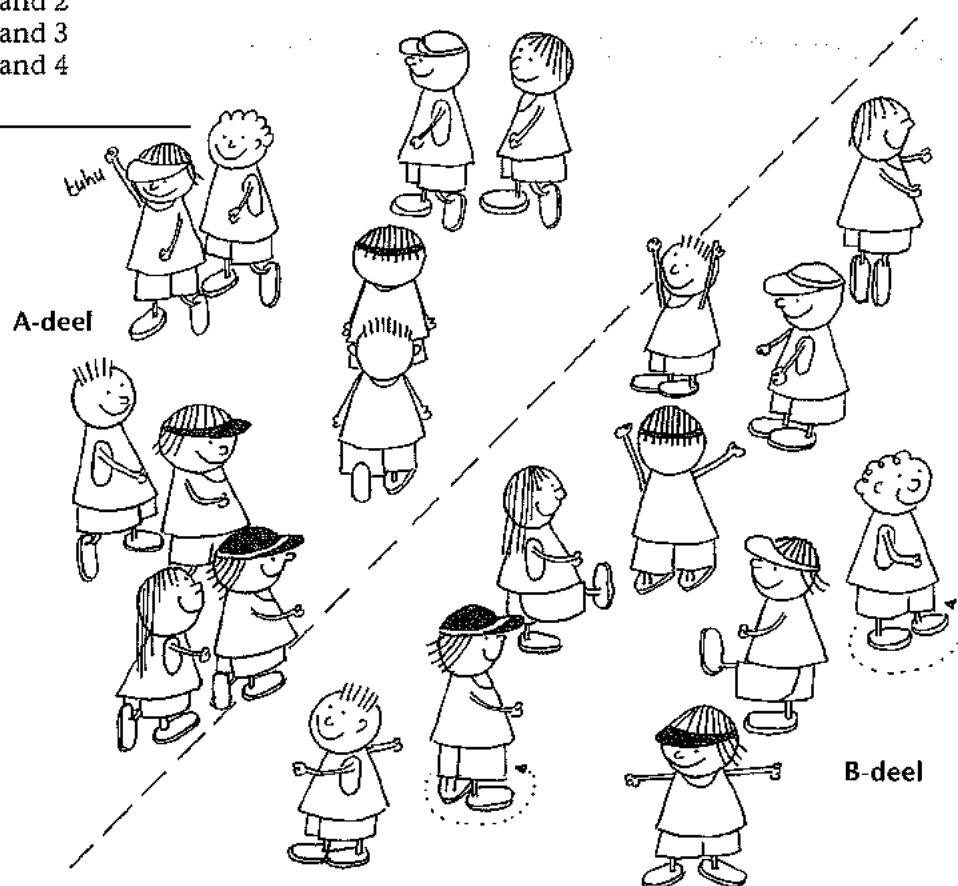
De leerkracht en Joeri geven een voorbeeld (A-B1-A):

- De leerkracht gaat voorop.

Start:

- De muziek gaat aan en de tweetallen kunnen meteen starten.

5.2



LOOPT HET

De treintjes blijven niet bij elkaar.

- Wissel het voorste kind van het tweetal met het achterste.
- Laat de tweetallen hand in hand naast elkaar lopen.
- Maak allemaal individuele treintjes.



LUKT HET

De kinderen versnellen alleen op het A-deel en vertragen niet.

- Oefen alleen het A-deel een paar keer of probeer cluster 4.2 'Eerst sneller, dan trager' nog eens.

De kinderen kunnen zelf geen bewegingen bedenken.

- Blijf zelf meedoen op het B-deel.



5.2

De kinderen weten niet meer wat ze moeten doen als de stoomfluit klinkt.

- Zet de muziek even stil.

BETER LEREN

De kinderen kunnen als trein de activiteit uitvoeren. Steeds gaat 1 kind voorop.

- De kinderen hebben de hulp van de leerkracht niet meer nodig, deze kijkt toe.
- Het voorste met de pet bedenkt de beweging op het B-deel.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

6 treintjes van 5 of 6 kinderen.

Materiaal:

1 cassetterecorder

6 petten (of lintjes), het voorste kind van ieder treintje heeft een pet op

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

De stoomtrein (mix)

Bron: Hoy, hoy 3.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

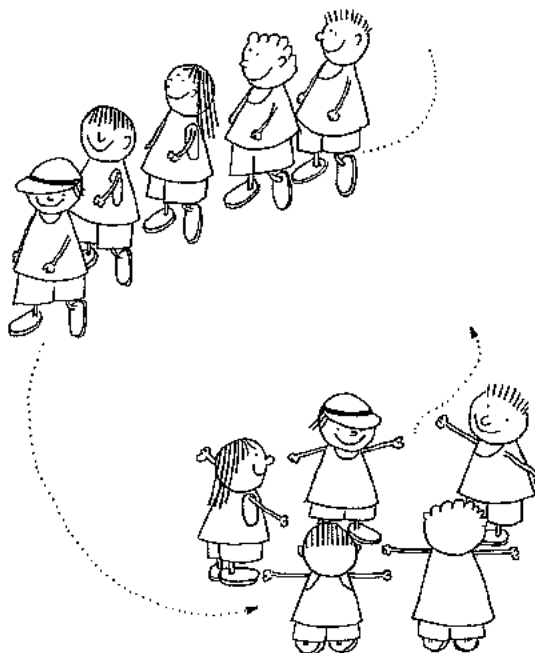
- Op het A-deel stappen de treintjes 'in de maat' achter elkaar aan door de zaal. Eerst steeds sneller, daarna steeds langzamer. Zodra de stoomfluit klinkt stoppen ze.
- Op het B-deel bedenkt de machinist een beweging en herhaalt deze. De rest doet na. Zodra de stoomfluit klinkt stapt ieder weer in z'n eigen treintje. De machinist met de pet of het lintje gaat weer voorop.

Regeling

- De leerkracht doet zelf op het B-deel mee.

Volgorde van uitleg

- De kinderen zitten aan de kant.
- De leerkracht maakt een treintje met 5 kinderen.
- De leerkracht gaat voorop. Deze trein geeft een voorbeeld (A-B1-A).
- De leerkracht laat ook de andere kinderen in een treintje klaar staan en geeft ieder voorste kind een pet.



5.2

LOOPT HET

De treintjes blijven niet bij elkaar.

- Doe het A-deel een paar keer achter elkaar.

LUKT HET

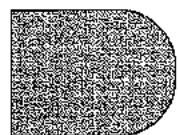
De machinist kan geen beweging bedenken.

- Een ander kind doet een beweging voor.

BETER LEREN

De kinderen kunnen als trein de activiteit uitvoeren. Steeds gaat 1 kind voorop.

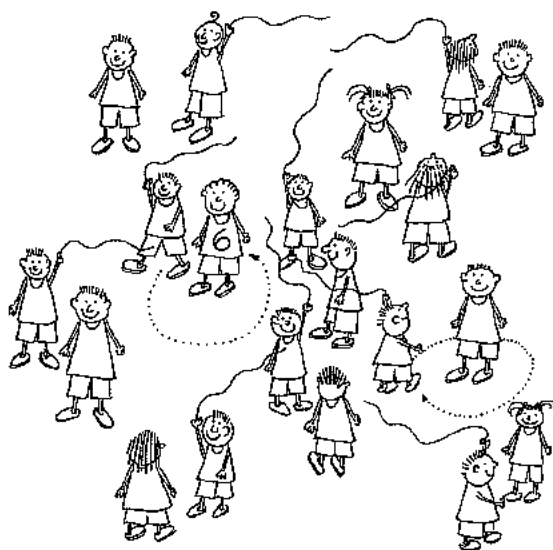
- De kinderen hebben de hulp van de leerkracht niet meer nodig, deze kijkt toe.



Op tijd klaar

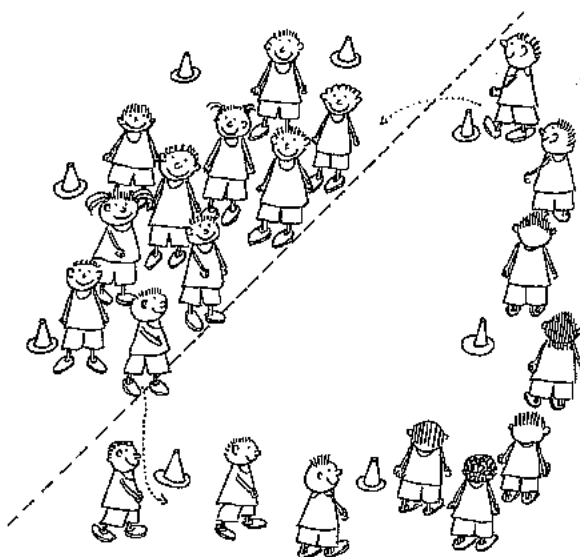
6.1

OP TIJD TERUG BIJ DE ANDER



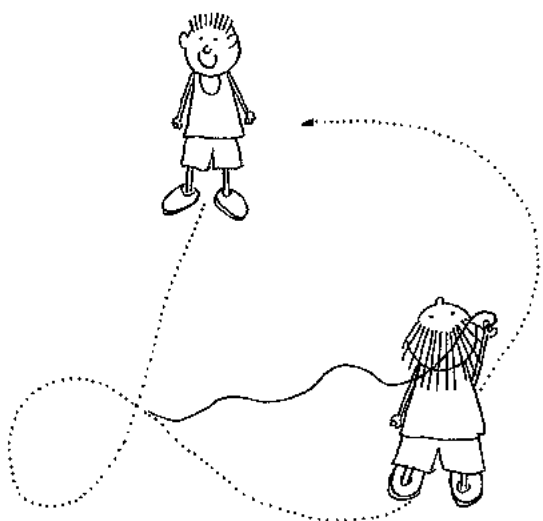
6.2

OP TIJD TERUG OP DE PLAATS

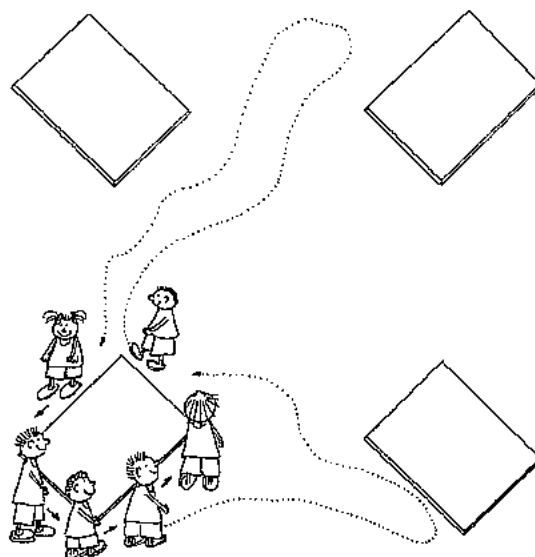


6

HET LIEDJE IN JE HOOFD



VER WEG EN OP TIJD WEER TERUG



Op tijd terug bij de ander

Op tijd klaar

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen, elk tweetal bestaat uit een wachter en een huppelkind.

Alle kinderen zingen het lied.

Materiaal:

16 linten (1 per tweetal), lint is reep dubbelgevouwen crêpepapier

MUZIEK

Gezongen lied:

Okidokipokipom

Het lied in de klas aanleren.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Het kind met het lint huppelt om het stilstaande kind heen en laat het lint daarbij meezwaaien. Het kind zonder lint staat stil op de plaats en zingt.
- Als het liedje uit is staat het huppelkind voor het wachtende kind stil.

Regeling

- Lint vasthouden op de vouw.
- Na ieder liedje de rollen omwisselen.
- Het liedje 10x zingen. Ieder kind komt 5x aan de beurt.

Volgorde van uitleg

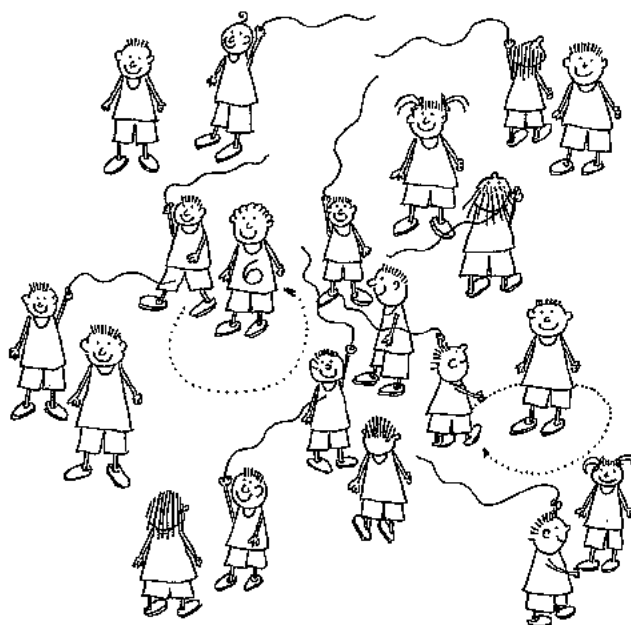
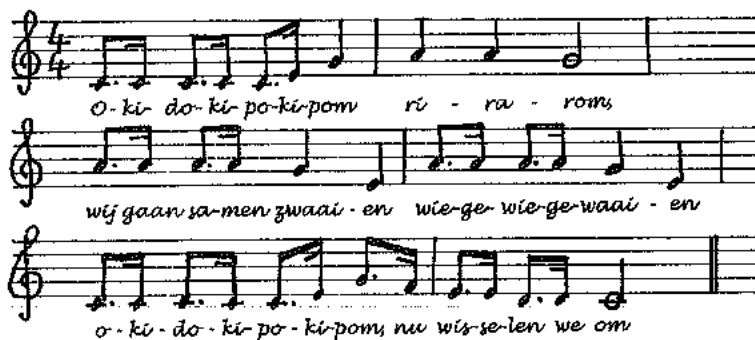
Voorbeeld:

- De kinderen zitten in tweetallen op de bank.
- De leerkracht geeft samen met Jill een voorbeeld.
- De leerkracht huppelt en zingt.
- Er wordt in ieder geval 1 keer gewisseld van lint.

Start:

- Alle tweetallen gaan verspreid door de zaal staan.
- De leerkracht begint te zingen.

Okidokipokipom



LOOPT HET

De kinderen zingen niet (meer) mee.

- Laat de helft van de tweetallen als koor op de bank zitten.
- 2x zingen als koor en 2x dansen.

Het huppelkind raakt verstrikt in het lint.



- Laat het kind de hand met het lint alleen maar boven het hoofd houden.
- Geef het kind een korter lint.

De huppelkinderen botsen tegen andere kinderen op.



- Er is te weinig ruimte; laat de helft van de tweetallen als toeschouwers en zangers op de bank zitten.
- Markeer de wachtplaatsen met krijt of een tegel.

LUKT HET

Een huppelkind gaat rennen.

- Huppel met het kind aan de hand mee.
- Laat het kind stappen in plaats van huppelen.

Het kind heeft moeite om uit een huppel tot stilstand te komen.

- Laat zien dat je met kleine rondjes niet zo hard gaat en dus makkelijker stilstaat.

Het kind huppelt te ver weg.

- Doe nog een keer voor dat het huppelkind alleen in rondjes om de ander beweegt.

Veel huppelkinderen gaan rennen.



- Gebruik een ander lied waar makkelijk op gestapt kan worden. (bijv. 'Paraplutje parasolletje, eentje voor de regen en eentje voor de zon, pardon').

6.1

BETER LEREN

Het lint wordt precies op tijd over gegeven.

- Het lied kan achter elkaar door gezongen worden zonder pauze.

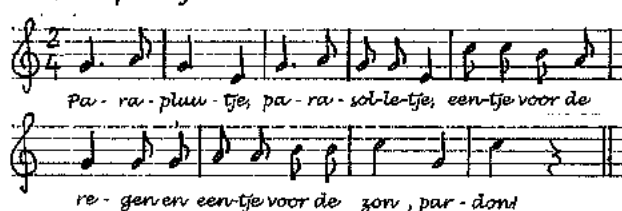
De kinderen horen het eind van het lied goed aankomen.

- De kinderen huppelen niet meer rond het wachtkind, maar van het wachtkind af en zijn toch op tijd terug.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Paraplutje, parasolletje.

- Wegstappen op het lied. Bij 'Pardon!' terug zijn bij de wachter en de paraplu weggeven.

Paraplutje

Het liedje in je hoofd

Op tijd klaar

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen, verspeid door de zaal.

Materiaal:

trommel

16 linten, per tweetal een lint

MUZIEK

Gezongen lied:

Okidokipokipom

Het lied in de klas aanleren.

Pas je trommeltempo aan aan het huppeltempo van een kind met gemiddelde beenlengte.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

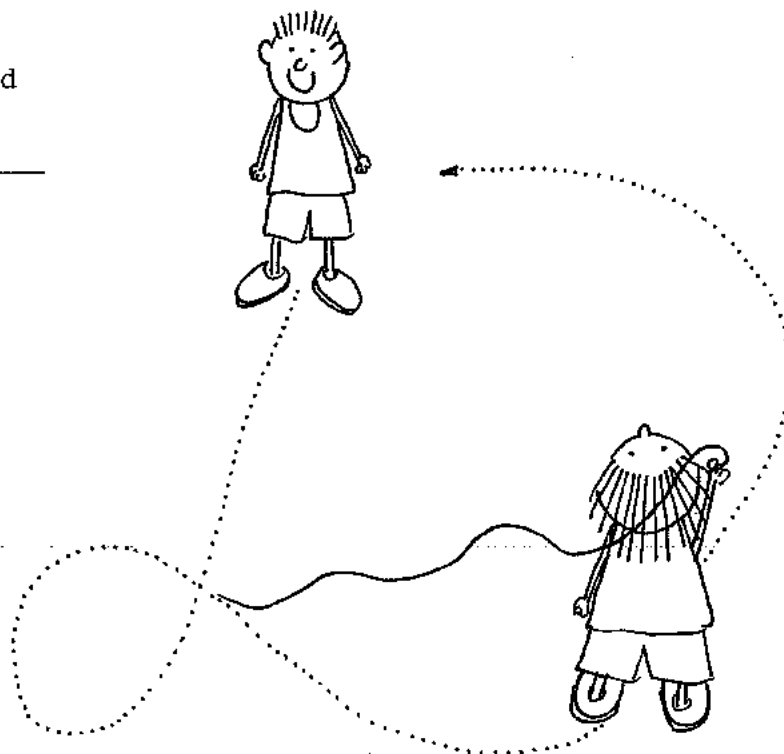
- De leerkracht trommelt het lied Okidokipokipom, niemand zingt mee.
- Het kind met het lint huppelt weg van het stilstaande kind. Aan het eind van het trommelstuk staat het huppelkind weer voor het wachtkind.

Regeling

- Na ieder trommelstuk de rollen omwisselen.
- Het stuk 10 x trommelen. Ieder kind komt 5x aan de beurt.

Voorbeeld:

- Ruben en Stefan geven een voorbeeld.
- De rest van de kinderen zingt 'in het hoofd' mee.



LOOPT HET

Wachtkinderen zijn tijdens het trommelen niet actief betrokken.

- Geef ze de opdracht op de allerlaatste klap van de trommel een klap in de handen te geven (nu wisselen we 'om').

LUKT HET

Een aantal kinderen heeft het liedje nog niet 'in het hoofd'.

- Zing afwisselend het lied een keer wel en een keer niet hardop met de trommel mee.

BETER LEREN

De wachtkinderen willen graag meeklappen met de trommel.

- Vraag deze kinderen heel precies het liedje mee te klappen; als het goed gaat kunnen ze de trommeltaak van de leerkracht overnemen.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep kinderen.

Materiaal:

1 cassetterecorder

8 pilonnen in een grote kring

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Minoesjka

Bron: Hoy, hoy 1.

Muziektempo:

A-deel 76 BPM

B-deel 120 BPM

Structuur:

intro 1 x 4 tellen

A-deel 2 x 8 tellen

B-deel 4 x 8 tellen

tussenspel 1 x 4 tellen

Het geheel (A, B en tussenspel)
klinkt 5x na elkaar.**STARTSITUATIE**

Activiteit

- De kinderen stappen op het A-deel van de muziek binnen de pilonnen.
- De kinderen huppelen op het B-deel buiten de pilonnen om. De kinderen proberen op tijd terug te zijn in de cirkel.

Regeling

- De kinderen huppelen allemaal dezelfde kant op.
- Speel het muziekstuk 2 keer af.

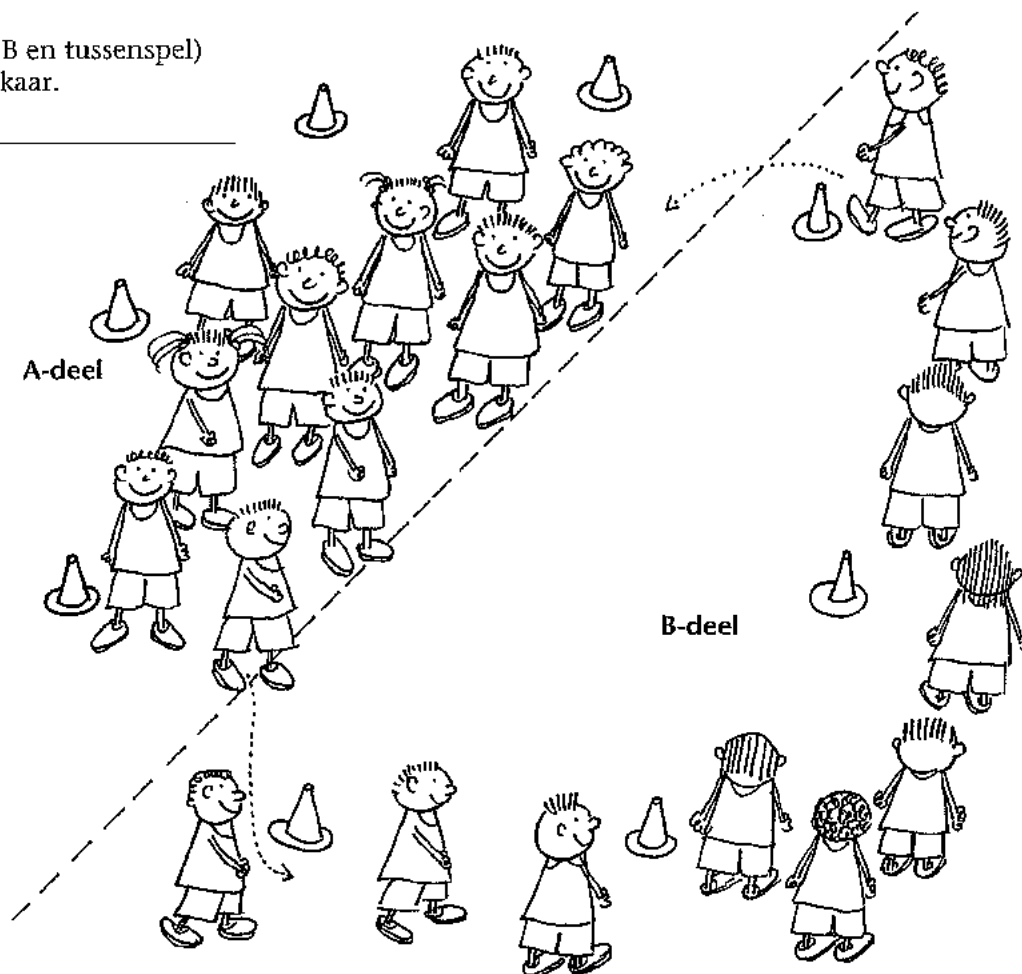
Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De leerkracht doet de hele vorm één keer voor terwijl de kinderen aan de kant zitten.

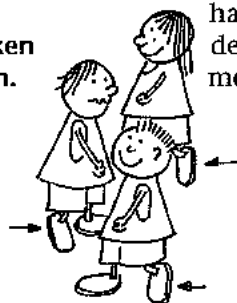
Start:

- Zodra het A-deel voor de tweede keer klinkt zegt de leerkracht tegen de groep: 'kom maar meedoen'.



LOOPT HET

Een kind huppelt tegen de afgesproken richting in.



- Neem het kind bij de hand en huppel in de goede richting mee.

De kinderen botsen tijdens het stappen tegen elkaar aan.

- Maak de pilonnenkring groter. Wanneer hier geen ruimte voor is: zet een deel van de kinderen als toeschouwers aan de kant.

LUKT HET

Het kind gaat rennen tijdens het snelle B-deel.

Het kind stapt te vlug en dus niet 'in de maat' op het langzame A-deel.



- Laat het kind hand in hand met een goede huppelaar verder gaan.
- Doe het stappen in de kring nog een keer mee en zeg daarbij hardop op iedere beat: 'stap-stap-stap...'
- Laat ze stampen.

Het kind huppelt te lang door en is steeds te laat voor het A-deel.

- Ga met het kind aan de kant staan luisteren naar de muziek; wijs het kind erop dat je kan horen wanneer de muziek langzaam gaat en dat je dan weer in de kring moet.

6.2

BETER LEREN

De kinderen zijn precies op tijd terug in de kring.

De kinderen horen van te voren de overgang van het A-naar het B-deel en v.v. aankomen.

- De leerkracht doet zelf niet meer mee en ziet vanaf de kant dat dit lukt.

- Ga door naar de vervolgsituatie.

De kinderen verzinnen eigen bewegingen bij het stappen.

- De kinderen kunnen deze eigen bewegingen, bijvoorbeeld zwaaibewegingen, 'in de maat' uitvoeren.

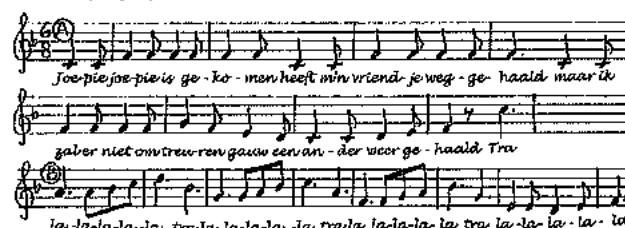


ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Gezongen lied:
Joepie, Joepie.

- Op de eerste zin (A) stappen binnen de pilonnen, op de tweede zin (B) huppelen buiten om de pilonnen.

Joepie joepie



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

4 groepen van 8 kinderen**Bij iedere mat 4 kinderen erop
en 4 kinderen eromheen.**

Materiaal:

1 cassette recorder**4 matten****MUZIEK**

Kinderdansmuziek:

Minoesjka

Bron: Hoy, hoy 1.

VERVOLGGSITUATIE**Activiteit**

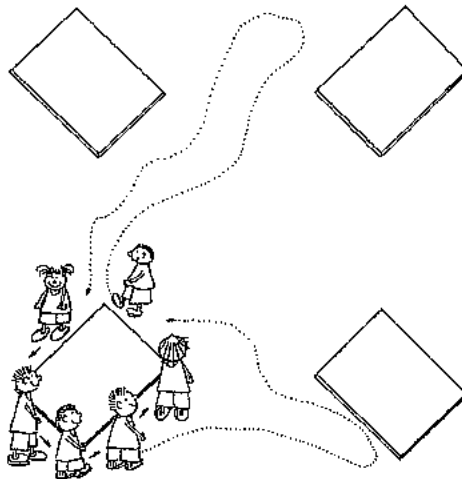
- Op het A-deel stappen 4 kinderen rond de eigen mat.
- Op het B-deel huppelen deze kinderen weg van de mat.
- Ieder kind gaat zijn eigen weg en zorgt ervoor precies op tijd, na 4 x 8 tellen, weer terug te zijn op de eigen mat.

Regeling

- De kinderen stappen allemaal in dezelfde richting rond de mat.
- Na ieder B-deel de rollen omwisselen met de wachtters op de mat.
- Speel het muziekstuk 2 keer af.

Volgorde van uitleg

- Alle kinderen zitten in groepjes om en op de eigen mat.
- De leerkracht gaat bij 1 mat staan en laat de vorm op het A- en B-deel een keer zien.
- Hierbij zingt of neuriet de leerkracht het lied.
- De 4 kinderen rond de mat van de leerkracht doen een keer mee, maar nu op muziek.

**6.2****LOOPT HET**

De kinderen vergeten steeds in welke richting ze om de mat moeten stappen.

- Zet met krijt een pijl op de mat die de richting aangeeft.

LUKT HET

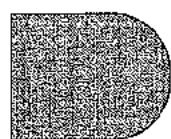
Sommige kinderen zijn steeds te laat terug bij de mat, omdat ze niet goed weten hoelang het B-deel duurt.

- Geef op het moment dat in het B-deel de herhaling begint een klap in je handen en zeg dat de kinderen nu aan de terugweg moeten beginnen.

BETER LEREN

Een aantal kinderen gaat ver weg van de mat en is op tijd terug.

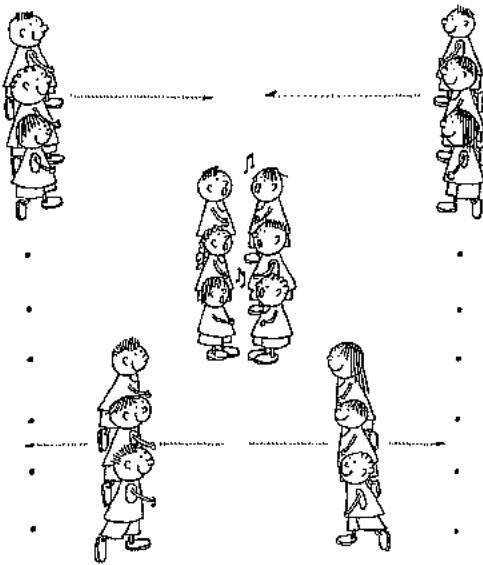
- Vraag deze kinderen op de eerste 2x 8 tellen van het B-deel een bepaalde route te huppelen en op de tweede 2x 8 tellen precies dezelfde route weer terug te huppelen.



Vooruit en achteruit

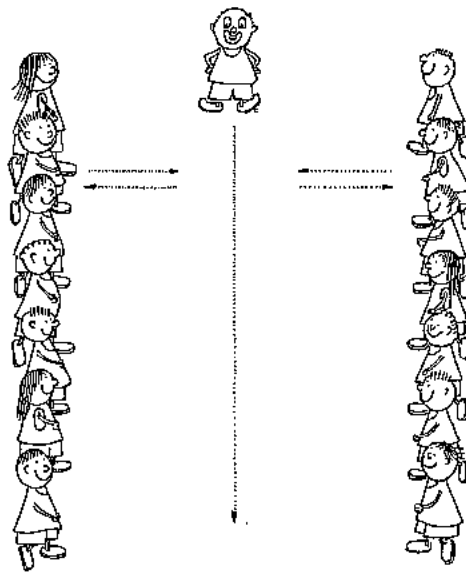
7.1

VOORUIT STILSTAAN EN ACHTERUIT

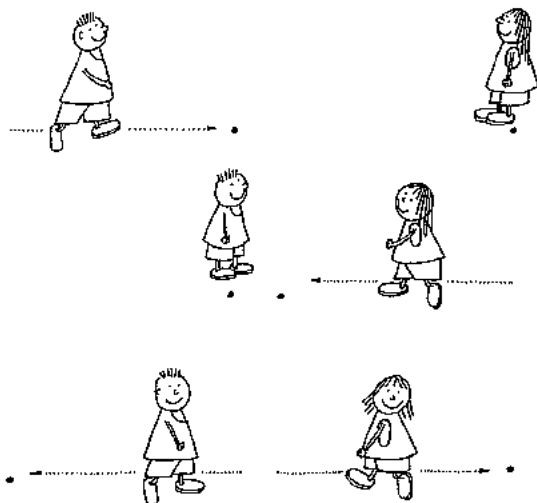


7.2

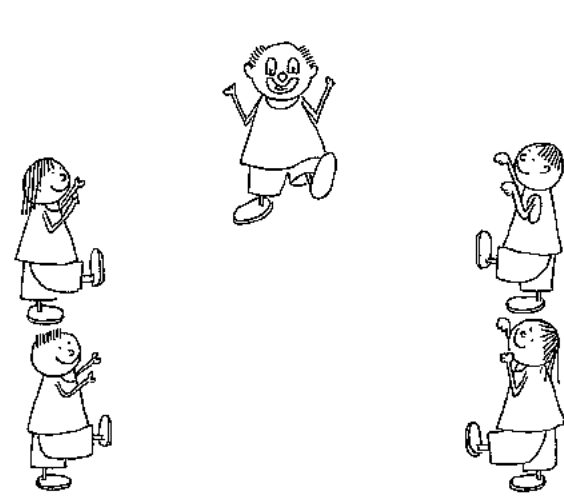
VOORUIT EN METEEN ACHTERUIT



RIJ VOOR RIJ



BASSIE NADOEN



7

Vooruit, stilstaan en achteruit

Vooruit en
achteruit

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

Twee rijen van 16 kinderen.
Op iedere lange kant van de
zaal staat een rij.

Materiaal:

1 cassette recorder

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Japie sta stil

Bron: Kleuterdansen 1.

Muziektempo:

112 BPM

Structuur:

Intro 1 x 8 tellen

A-deel 3 x 8 tellen

tussenspel 1 x 4 tellen

Het geheel (A en tussenspel)
klinkt 4x na elkaar.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Op de eerste zin (A1) in 8 stappen vooruit gaan.
- Op de tweede zin (A2) stilstaan en meezingen.
- Op de derde zin (A3) in 8 stappen achteruit teruggaan naar de eigen plaats.
- Op het tussenspel stilstaan en 4x in de handen klappen.

Regelingen

- Het muziekstuk wordt 3 keer afgespeeld.

Volgorde van uitleg

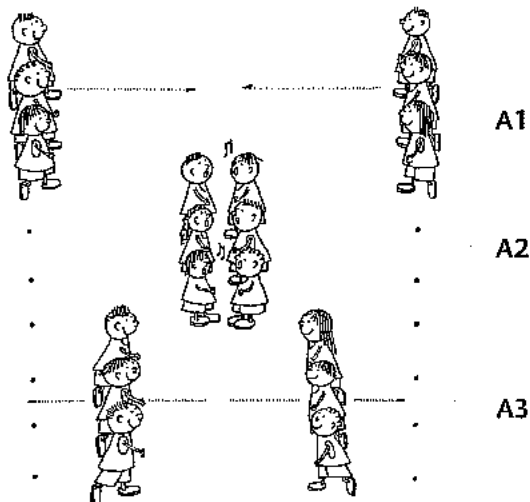
Voorbeeld:

- De leerkracht en Daan geven een voorbeeld.
- De kinderen zitten in 2 rijen tegenover elkaar op de grond. Daan staat tegenover de leerkracht en doet meteen mee. De leerkracht zingt het lied en begint vooruit te stappen. De hele vorm wordt 2 keer gedaan.

Start:

- Alle kinderen gaan staan. De leerkracht begeleidt de kinderen zingend. Zodra de groep de volgorde doorheeft gaat de muziek aan.

Japie sta stil



LOOPT HET

Een paar kinderen neemt te grote stappen en stapt door tot ze de andere tegenkomen.

- Markeer het midden van de zaal.

De kinderen botsen in het midden expres tegen elkaar aan.



- Laat de kinderen op 'STIL' tegen elkaars handen klappen.

LUKT HET

De kinderen zijn in 8 stappen nog niet terug op de plaats.

- Wijs de kinderen erop dat ze vooruit net zulke kleine stappen moeten maken als achteruit.



De kinderen stoppen met stappen als ze in het midden zijn.

- Maak met een voorbeeld nog eens duidelijk dat ze pas stil moeten staan bij "Sta stil".

BETER LEREN

De kinderen starten precies aan het begin van iedere zin.

- Laat ze op het tussenspel tijdens het klappen ook nog in 4 stappen ronddraaien.

Als de tweetallen stilstaan in het midden (A2) bedenken ze eigen bewegingen.

- Stimuleer deze tweetallen om samen dezelfde beweging uit te voeren.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

Twee rijen van 16 kinderen.
Op iedere lange kant van de
zaal staat een rij.

Materiaal:

1 cassette recorder

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Japie sta stil

Bron: Kleuterdansen 1.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Op de eerste zin (A1) gaat rij 1 in 8 stappen vooruit. Rij 2 staat stil.
- Op de tweede zin (A2) gaat rij 2 in 8 stappen vooruit en staat rij 1 stil.
- Op de derde zin (A3) gaan beide rijen in 8 stappen achteruit naar de eigen plaats.
- Op het tussenspel staan beide rijen stil en klapt iedereen in de handen.

Regelingen

- Rij 1 begint steeds met stappen na het tussenspel.

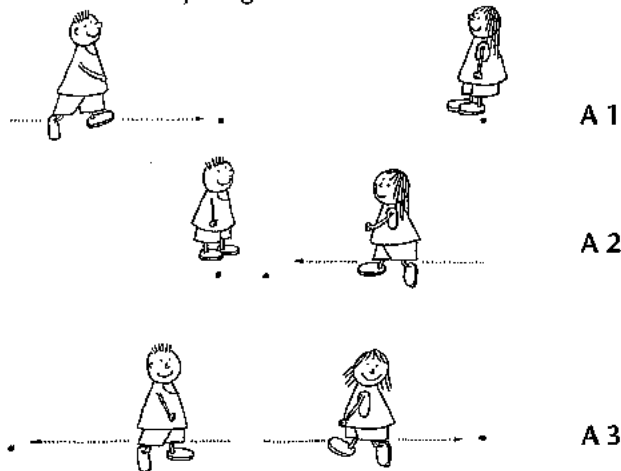
Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De leerkracht en Floris geven een voorbeeld.
- Floris staat tegenover de leerkracht.
- De kinderen zitten in 2 rijen tegenover elkaar op de grond. De leerkracht zingt. Floris stapt op de eerste zin vooruit, de leerkracht op de tweede zin.
- Na het tussenspel wordt de hele vorm nog een keer gedaan.

Start:

- Alle kinderen gaan staan. De leerkracht zingt en geeft met handgebaren aan welke rij aan de beurt is. Zodra de volgorde duidelijk is gaat de muziek aan.



LOOPT HET

Rij 1 maakt de stappen te groot en gaat voorbij het midden.

- Markeer het midden van de zaal.

LUKT HET

Een kind uit rij 2 vergeet steeds direct terug te lopen.

- Zet dit kind in rij 1.

BETER LEREN

De kinderen starten rij voor rij.

- Laat de kinderen alleen meezingen als ze zelf aan de beurt zijn om te stappen.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

Twee rijen van 16 kinderen,
1 kind als Bassie tussen de rijen
in.

De rijen staan tegenover elkaar
op de langste kanten van de
zaal.

Materiaal:

1 cassetterecorder

MUZIEK

Actuele muziek:

Alles is voor Bassie

Bron: Bassie en Adriaan.

Muziektempo:

114 BPM

Structuur:

Intro	1 x 8 tellen
A-deel	10 x 8 tellen
B-deel	4 x 8 tellen
C-deel	1 x 8 tellen

Het A, B en C-deel worden nog
één keer herhaald. Tot slot klinkt
het A-deel nog één keer.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Op de eerste zin van het A-deel gaan beide rijen 4 stappen vooruit naar elkaar toe en meteen weer 4 stappen achteruit naar de plaats terug. Daarna is Bassie aan de beurt. Hij gaat in 8 huppels naar de overkant en wacht daar. Als Bassie huppelt staan de rijen stil. Dit wordt 5 keer achter elkaar gedaan.
- Op het B-deel bewegen alle kinderen op eigen manier op de plaats.
- Op het C-deel staat iedereen stil, klapt in de handen en bereidt zich voor op het A-deel.

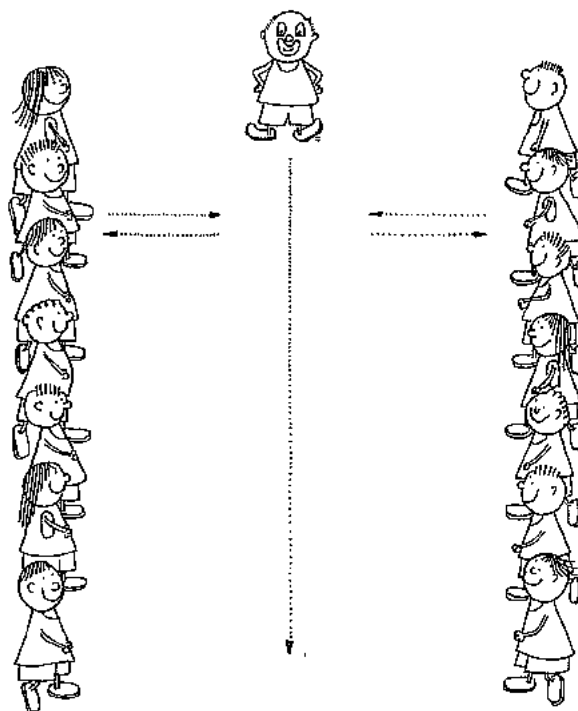
Regelingen

- Pas als het hele muziekstuk afgelopen is, wordt een nieuwe Bassie gekozen.
- Het muziekstuk wordt 3 keer achter elkaar afgespeeld.

Volgorde van uitleg

De leerkracht geeft met Anouk en Bas een voorbeeld:

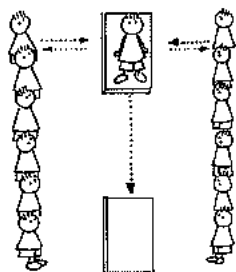
- Anouk staat tegenover de leerkracht. Bas staat klaar als Bassie.
 - De kinderen zitten in 2 rijen op de grond. Alleen het A-deel wordt voorgedaan. De leerkracht zingt 'Alles is voor Bassie' (2x) en stapt met Anouk vooruit en meteen achteruit. Daarna neuriert de leerkracht de rest. Bassie huppelt naar de overkant. Alle kinderen gaan staan en doen mee.
- Start:
- De muziek gaat aan. Zodra het B-deel klinkt zegt de leerkracht: 'Doe mij maar na'.



7.2

LOOPT HET

Bassie haalt in 8 huppels de overkant niet.



- Verkort de afstand door Bassie van mat naar mat te laten huppelen.

LUKT HET

Veel kinderen stappen te laat achteruit.



- Geef op de vierde tel (Alles is voor Bassie) een klap op de trommel.

Een kind valt steeds te laat in met het vooruit stappen.

- Ga tegenover dit kind in de andere rij staan en doe met hem mee.

Bassie gaat rennen in plaats van huppelen.

- Verkort de afstand waarover Bassie moet huppelen.

BETER LEREN

De kinderen voeren precies op tijd de verschillende bewegingen uit.

- De leerkracht doet niet meer mee en ziet vanaf de kant dat dit lukt.

De kinderen voeren tijdens het B-deel gevarieerde eigen bewegingen uit.

- Ga door met de vervolgsituatie.



ARRANGEMENT

Groepsomvang:

Twee rijen van 16 kinderen,
1 kind als Bassie tussen de rijen
in.

De rijen staan tegenover elkaar
op de langste kanten van de
zaal.

Materiaal:

1 cassette recorder

MUZIEK

Eigentijdse muziek:

Alles is voor Bassie

Bron: Bassie en Adriaan.

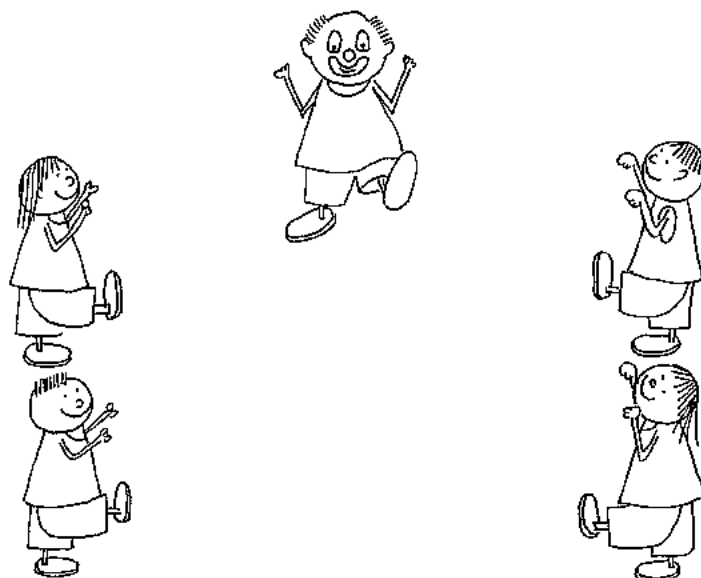
VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Op de eerste zin van het A-deel gaan beide rijen 4 stappen vooruit naar elkaar toe en meteen weer 4 stappen achteruit naar de plaats terug. Daarna is Bassie aan de beurt. Hij gaat in 8 huppels naar de overkant en wacht daar. Als Bassie huppelt staan de rijen stil. Dit wordt 5 keer achter elkaar gedaan.
- Op het B-deel doen alle kinderen Bassie na. Bassie kiest per B-deel één beweging die hij op de plaats uitvoert.

Regelingen

- Pas als het hele muziekstuk afgelopen is, wordt een nieuwe Bassie gekozen.



7.2

LOOPT HET

Bassie doet geen
beweging voor.

- De leerkracht redt Bassie door een eenvoudige beweging voor te doen die hij kan overnemen.

LUKT HET

Bassie voert zijn
beweging niet in de
maat uit.

- De leerkracht doet Bassies beweging mee in de maat van de muziek.

BETER LEREN

Alle kinderen staan
op tijd stil om op het
A-deel vooruit en
achteruit te stappen.

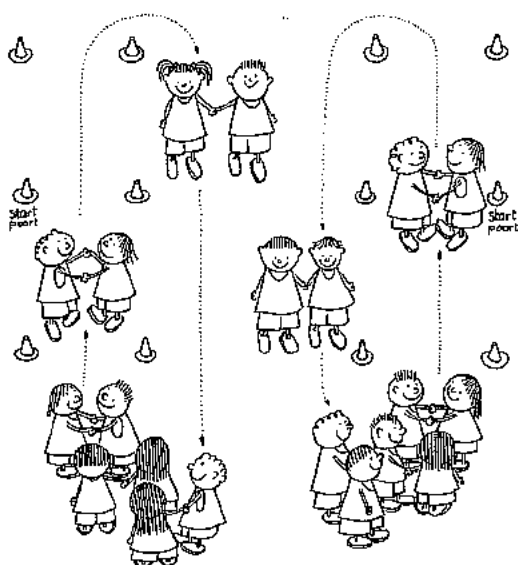
- Op het C-deel wordt tijdens het klappen nog een heel rondje gestapt.



Opzij en terug

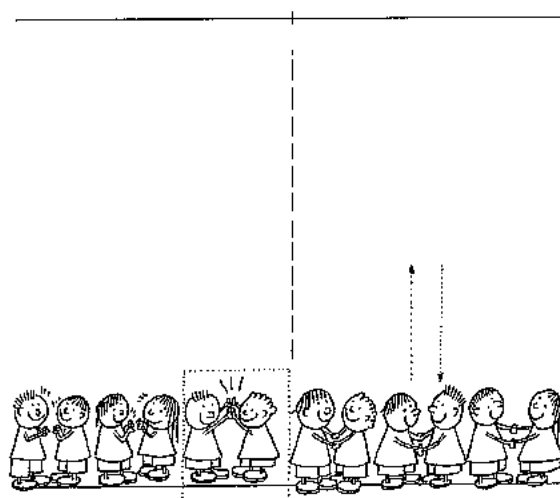
8.1

ALLEEN HEEN IN GALOP

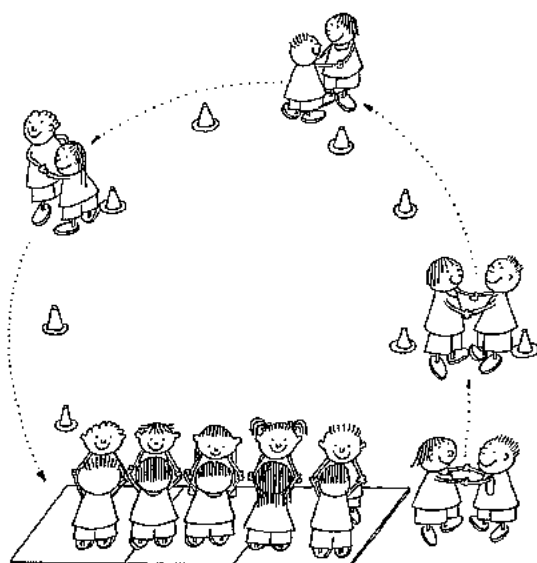


8.2

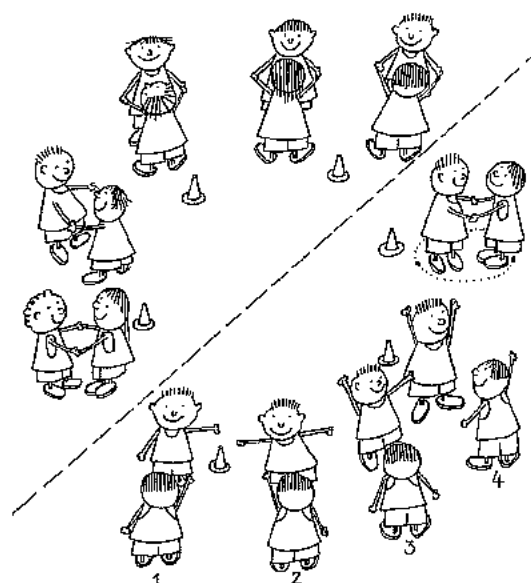
OPZIJ, METEEN TERUG EN KLAPPEN



IN EEN BAAN RONDGAAN



RONDGAAN EN WEER TERUG



8

Alleen heen in galop

Opzij en terug

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen in twee rijen.

Materiaal:

1 cassetterecorder

16 pilonnen om de startpoort en de route aan te geven

MUZIEK

Actuele muziek:

Het Pipo lied

Bron: House for kids 2.

Muziektempo:

128 BPM

Structuur:

Tijdens het gehele muziekstuk kan de zijwaartse galop gedaan worden.

STARTSITUATIE

Activiteit

- De kinderen gaan via de eigen kant in zijwaartse galop naar de overkant en wandelen of huppelen door de middenstraat weer terug.
- De tweetallen houden elkaar op de heenweg met twee handen vast en kijken elkaar aan. Op de terugweg met één hand.

Regelingen

- Het eerste tweetal start op teken van de leerkracht.
- Elk volgende tweetal van iedere rij kan vertrekken zodra het voorgaande tweetal door het startpoortje is gegaan.

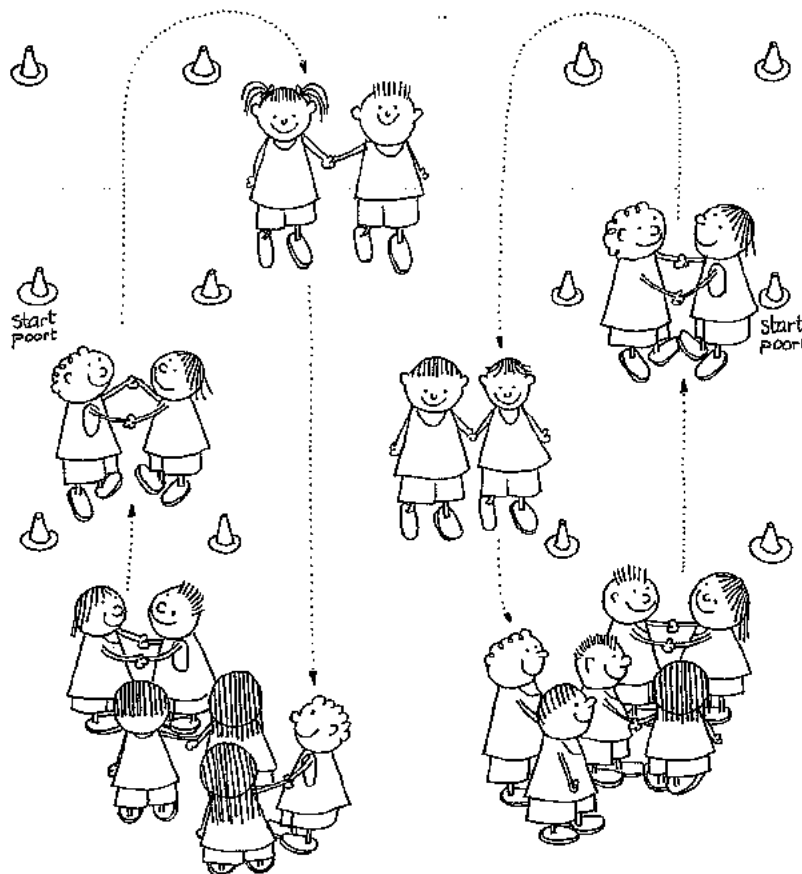
Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De kinderen zitten in tweetallen in de eigen rij. De leerkracht en Jennifer geven een voorbeeld. Samen gaan ze vanuit de eerste rij naar de overkant en via de middenstraat weer terug, daarna geven ze een voorbeeld vanuit de tweede rij.

Start:

- De leerkracht geeft het teken voor de voorste tweetallen, de anderen volgen op hun beurt.



LOOPT HET

Tweetallen vertrekken te snel na elkaar.



- De leerkracht geeft een centraal teken.
- Het startpoortje wordt verplaatst.

Het wachten duurt te lang.

- Het startpoortje wordt dichterbij gezet.

LUKT HET

De zijwaartse galoppas lukt niet bij Andrea.

- Laat een kind wat het goed kan samengaan met Andrea.
- De leerkracht gaat samen met Andrea.
- Andrea doet een voorwaartse galop-huppelpas.

Meerdere kinderen kunnen de zijwaartse galoppas niet.

- Kies een ander cluster, bijvoorbeeld 1.2: 'Huppelen in de maat'.

Eén van de twee gaat veel harder en trekt het andere kind mee.



- Zet kinderen van gelijke lengte bij elkaar.

BETER LEREN

De kinderen kunnen een hele baan in zijwaartse galop.

- Ga door naar de vervolgsituatie.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Actuele muziek:
Rineke Tineke
Peuleschil

Bron: VOF de Kunst.

- De activiteit blijft hetzelfde.

Muziektempo:

- 120 BPM

Structuur:

- Tijdens het hele muziekstuk kan gehuppeld worden.

In een baan rondgaan

Opzij en terug

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen in een rij (op de bushalte).

Materiaal:

1 cassette recorder

3 matten als bushalte

een startpoortje

5 pilonnen geven de 'baan rond' aan

MUZIEK

Actuele muziek:

Het Pipo lied

Bron: House for kids 2.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Elk tweetal gaat vanaf de bushalte in zijwaartse galop de baan rond.
- De tweetallen houden elkaars handen vast en kijken elkaar aan.

Regelingen

- Het eerste tweetal start op teken van de leerkracht.
- Elk volgende voorste tweetal kan vertrekken zodra het voorgaande tweetal door het startpoortje is gegaan.

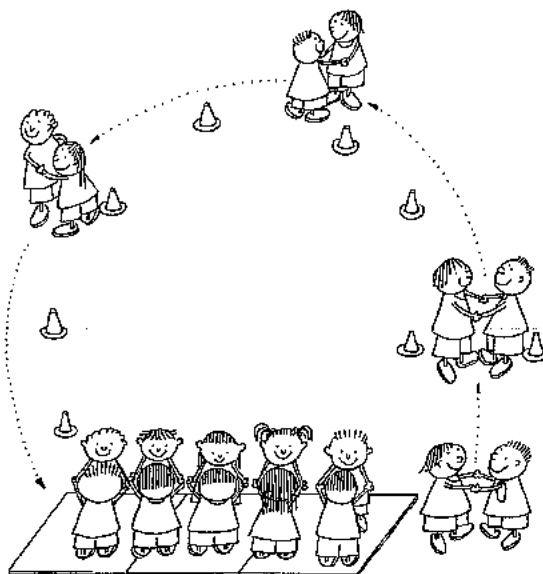
Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De kinderen zitten in tweetallen op de matten.
- De leerkracht en Pieter geven een voorbeeld.
- Samen gaan ze vanaf de bushalte de baan rond en stoppen weer bij de matten.

Start:

- De leerkracht geeft het teken voor het voorste tweetal, de anderen volgen op hun beurt.



8.1

LOOPT HET

Een tweetal haalt een ander tweetal in.

- Het startpoortje wordt verder van de bushalte gezet.

LUKT HET

Het kind in de binnenbaan kan z'n paslengte niet aanpassen en trekt het andere kind mee.

- De kinderen wisselen om.
- De leerkracht of een ander kind gaat in de binnenbaan.

BETER LEREN

De kinderen kunnen met z'n tweeën de hele baan rond.

ARRANGEMENT*Groepsomvang:***16 tweetallen in een rij aan één kant van de zaal.***Materiaal:***1 cassetterecorder****MUZIEK***Kinderdansmuziek:***La Raspa***Bron: De wereld danst in Nederland, deel 1.**Muziektempo:***140 BPM***Structuur:***Intro 2x 4 tellen****A-deel 4x 4 tellen****B-deel 4x 4 tellen****Het geheel (A- en B-deel) klinkt 6 keer.****STARTSITUATIE****Activiteit**

- Op de intro staan de tweetallen met de gezichten naar elkaar toe.
- Op het A-deel eerst in de eigen handen klappen en daarna tegen de handen van de ander. Dit herhalen (steeds 3x klappen en een tel rust).
- Op het B-deel gaan de tweetallen in galop naar de overkant (2x 4 tellen) en terug (2x 4 tellen). Handen vast.

Regelingen

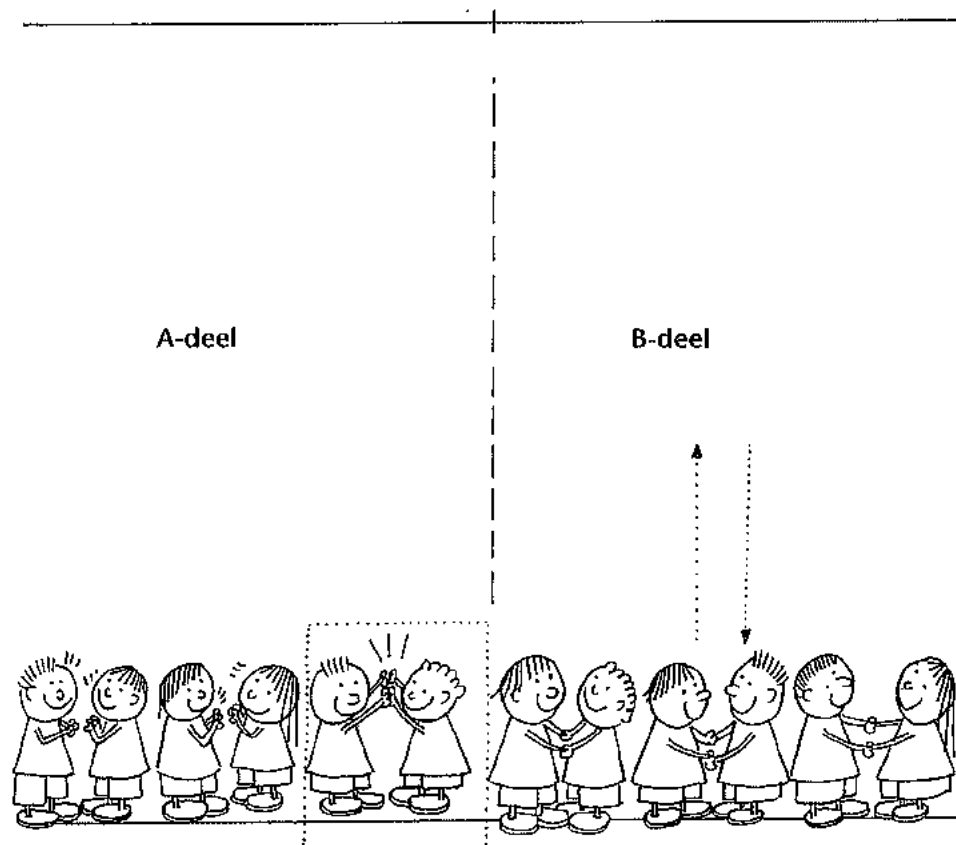
- Na de intro van 8 tellen wordt gestart met klappen.
- De leerkracht kondigt van tevoren de overgang in de muziek aan (alleen in het begin ter ondersteuning).

Volgorde van uitleg*Voorbeeld:*

- De kinderen zitten in tweetallen langs de lijn.
- De leerkracht en Barbara geven een voorbeeld.

Start:

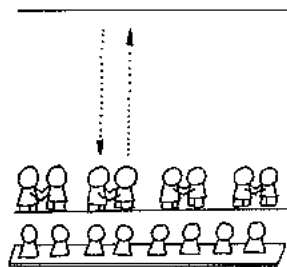
- De muziek gaat aan en meteen na de intro begint het klap-gedeelte.



LOOPT HET

Het aantal tweetallen past niet aan 1 zijde van de speelzaal.

- Er worden twee groepen gemaakt. De helft van de tweetallen wacht op de bank.



Een kind trekt z'n maatje mee naar de overkant en doet geen galoppas.

- De leerkracht gaat samen met dit kind of kiest een ander 'maatje' uit.

LUKT HET

Een kind kan geen zijwaartse galoppas.

- Dit kind maakt een voorwaartse galop- of huppelpas.

Tweetallen horen het omkeermoment niet.

- De leerkracht kondigt van tevoren "en terug" aan.
- De opdracht wordt veranderd in alleen heen. De kinderen wachten aan de overkant tot het A-deel weer klinkt.



BETER LEREN

De kinderen kunnen na het klappen in de handen de overgang naar de zijwaartse galop maken en horen op welk moment er omgekeerd moet worden.

- De kinderen hebben de steun van de leerkracht niet meer nodig.

8.2

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Kinderdansmuziek:
Pattycake Polka

Bron: De Tweede Vrolijke Kring.

- A-deel: 8 galoppassen heen en 8 terug.
- B-deel: 4 tellen klappen en daarna in 4 tellen rondstappen.
- Het B-deel nog een keer herhalen.

Muziektempo:

- 124 BPM

Structuur:

- Intro 1 x 8 tellen
- A-deel 2 x 8 tellen
- B-deel 2 x 8 tellen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

16 tweetallen in een kring.

Materiaal:

1 cassette recorder

6 pilonnen die de 'baan rond' aangeven

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Robinson

Bron: De vrolijke kring.

Muziektempo:

120 BPM

Structuur:

Intro 1x 8 tellen

A -deel 2x 8 tellen

B1-deel 1x 8 tellen

B2-deel 1x 8 tellen

B1 en B2 worden nog een keer herhaald.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

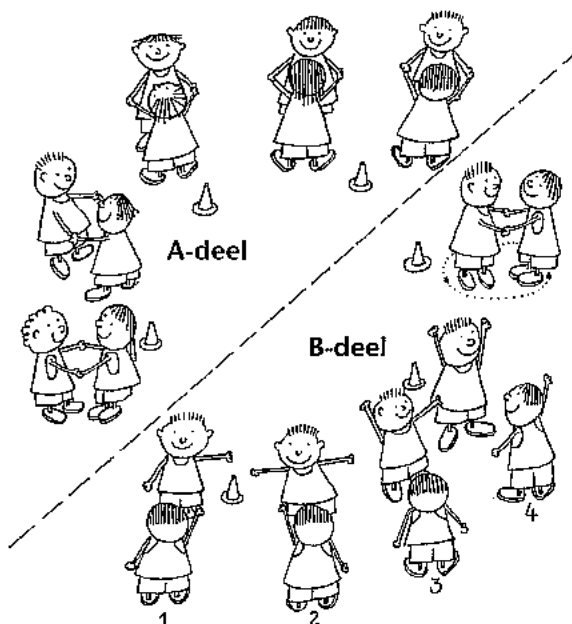
- Op het A-deel gaan de tweetallen in zijwaartse galop in omgangsbaan.
- Op het B1-deel staat iedereen stil en maakt vier grote bewegingen (standbeeld) op de plaats. Aan het eind van B1 pakken de kinderen elkaars handen vast.
- Op B2 dansen de tweetallen samen in het rond, op de plaats. Het B-deel wordt herhaald.

Regelingen

- Geef bijtijds aan wanneer een nieuw deel in de dans aanbreekt.
- Doe de vorm 3 keer achter elkaar, net zolang als het muziekstuk duurt.

Volgorde van uitleg

- De kinderen staan in tweetallen in omgangsbaan.
- De leerkracht en Rosanne geven een voorbeeld: A-deel, B-deel en weer A-deel.
- De kinderen doen de eerste keer mee zonder muziek, de leerkracht neuriet de melodie en stopt steeds even na elk deel.

**LOOPT HET**

De kinderen hebben tijdens de galop te weinig ruimte en botsen tegen elkaar.

- De groep wordt gehalveerd, steeds kijkt één groep toe.

LUKT HET

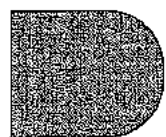
De bewegingen van het B-deel volgen elkaar te snel op.

- In plaats van het rond dansen wordt in de handen geklapt.

BETER LEREN

De kinderen kunnen de hele dans uitvoeren.

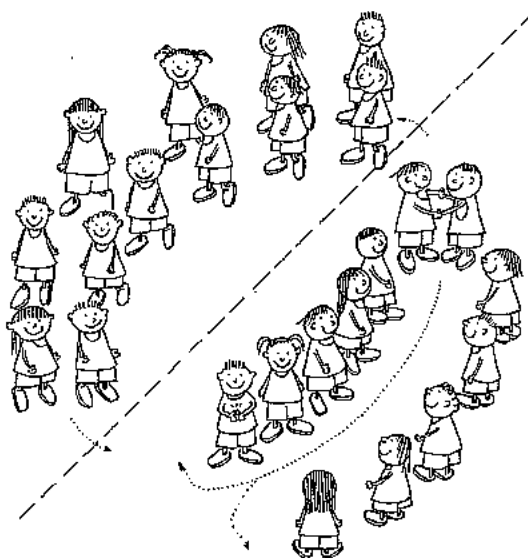
- Verander het A-deel in 8 galop heen en 8 galop terug.



Een dansje

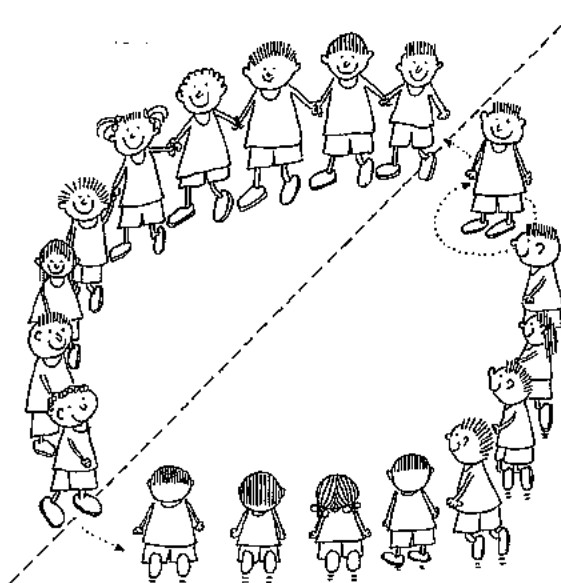
9.1

IN EEN RIJ VAN TWEETALLEN

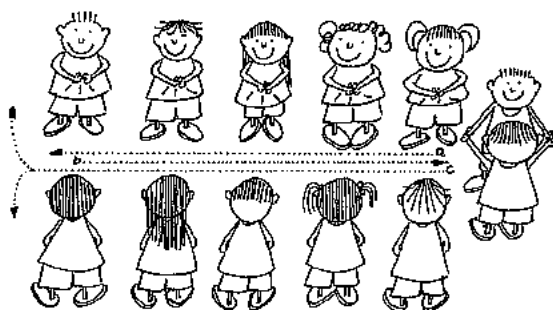


9.2

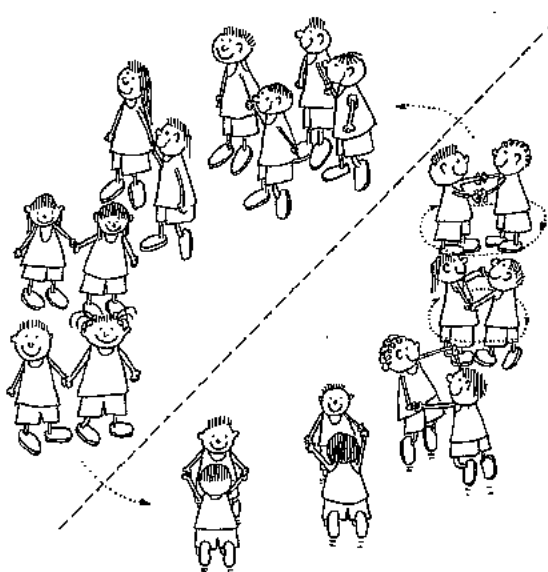
IN EEN KRING



KEERPUNTEN MAKEN



MET Z'N TWEEN



9

In een rij van tweetallen

Een dansje

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
16 tweetallen in een lange rij.

MUZIEK

Gezongen lied:
De koning marcheert

Lied in de klas aanleren.

STARTSITUATIE

Activiteit

- De kinderen stappen in omgangsbaan door de zaal.
- Bij 'O, Rozalina' staat de hele rij stil. Er wordt een straatje gemaakt. Iedereen klapt op de maat in de handen.
- Op het eerste 'O, Rozalina' gaat het voorste tweetal in zijwaartse galop door de straat en sluit achter in de rij aan. Op het tweede 'O, Rozalina' gaat het volgende tweetal in galoppas naar achteren en op het derde 'O, Rozalina' het tweetal dat daarop volgt.
- Als het lied uit is sluit de straat zich. De rij gaat weer op stap met een nieuw tweetal voorop.

Regelingen

- Doe de vorm minstens 6 keer, zodat ieder tweetal minstens 1 keer door de straat is geweest.

Volgorde van uitieg

- De leerkracht stapt voorop en leert de dans in 2 lessen aan:
 - les 1: Na de laatste 'honderdduizend man' roept ze 'ensta-stil'; het klappen volgt. Tijdens het klappen gaat de leerkracht tussen de rijen door naar achteren; het straatje.
 - les 2: De leerkracht gaat vooraan lopen; bij iedere 'O, Rozalina' laat ze de twee voorsten de handen vastpakken; dit tweetal wordt door de rij naar achteren gestuurd.

De koning marcheert

The musical score is written for four staves. The first staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The melody is: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4-A4 (beamed eighth notes), G4 (quarter), F#4 (quarter), E4 (half). The lyrics are: 'De ko-ning-gaat mar-che-ren met z'n hon-derd-duit-zend man, z'n hon-derd-duit-zend man, z'n hon-derd-duit-zend man'. The second staff is in treble clef with a key signature of one sharp and a 4/4 time signature. The melody is: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4-A4 (beamed eighth notes), G4 (quarter), F#4 (quarter), E4 (half). The lyrics are: 'O RO-za Li - na, O RO-za Li - na'. The third staff is in treble clef with a key signature of one sharp and a 4/4 time signature. The melody is: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4-A4 (beamed eighth notes), G4 (quarter), F#4 (quarter), E4 (half). The lyrics are: 'O RO-za Li - na, met z'n hon-derd-duit-zend man'. The fourth staff is in treble clef with a key signature of one sharp and a 4/4 time signature. The melody is: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4-A4 (beamed eighth notes), G4 (quarter), F#4 (quarter), E4 (half). The lyrics are: 'O RO-za Li - na, met z'n hon-derd-duit-zend man'.

9.1

A-deel

B-deel

LOOPT HET

Het tweetal blijft niet bij elkaar.

De kinderen gaan huppelen in plaats van stappen.



• Laat de kinderen elkaar een hand geven.

• Blijf zelf een poosje voorop stappen en stamp een beetje.
• Wijs de kinderen erop dat ze soldaten zijn, die marcheren.

De eerste twee die door de rij naar achteren galopperen denken dat zij degenen zullen zijn die de volgende ronde achteraan marcheren.

• Zing één keer "O, Rozalina", laat het voorste tweetal naar achteren gaan. Wacht met het zingen van de tweede "O, Rozalina" tot dit tweetal goed achteraan de rij staat. Laat dan pas het tweede tweetal vertrekken. Wie staan er nu achteraan?

LUKT HET

Het tweetal rent door de straat in plaats van samen zijwaartse galop te maken.

De kinderen kunnen de zijwaartse galop nog niet hand in hand uitvoeren.

• Maak de rij korter door deze te halveren. Wijs de kinderen erop dat ze tijd genoeg hebben.

• Laat de kinderen hand in hand huppelen door de straat.

De kinderen staan bij 'O, Rozalina' nog niet stil.



• Roep na de laatste 'honderdduizend man' duidelijk: 'Straatje!!!'

BETER LEREN

De kinderen laten zien dat ze op het goede moment de verschillende bewegingen uitvoeren.

• De leerkracht hoeft niet meer vooraan de rij mee te lopen.

De kinderen lopen in zelfgekozen routes door de zaal.

• Het voorste tweetal kiest een route die steeds gecompliceerder wordt.

ANDERE BRUIKBARE MUZIEK

Twee emmertjes water halen.

• Op het A-deel stappen.
• Op het B-deel bij de eerste drie keer "Van je" een volgend tweetal door de rij naar achteren.

Twee emmertjes water halen



9.1

Keerpunten maken

Een dansje

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

3 rijtjes van ten hoogste 6 tweetallen.

MUZIEK

Gezongen lied:

De koning marcheert

Lied in de klas aanleren.

VERVOLGSITUATIE

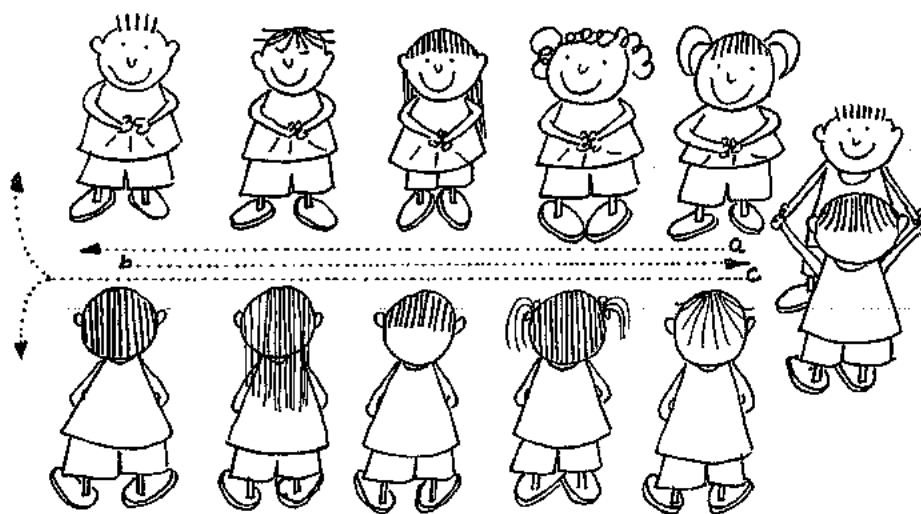
Activiteit

- Per keer gaat er nu maar één tweetal in galoppas door de straat, en wel als volgt:
 - a. op de eerste 'O, Rozalina' in galoppas naar de achterkant van de rij.
 - b. op de tweede 'O, Rozalina' de andere kant op (keerpunt) en dus in galoppassen terug naar de voorkant van de rij.
 - c. op de derde 'O, Rozalina' weer een keerpunt en helemaal naar de achterkant van de rij en daar achteraan gaan staan.

Volgorde van uitleg

De leerkracht geeft samen met John en 5 tweetallen een voorbeeld:

- John en de leerkracht staan vooraan de rij. Zij laten de keerpunten zien tijdens de galoppas door de straat. Daarna sluiten ze achteraan.
- De hele vorm wordt 2 keer voorgedaan.
- De andere rijtjes zitten op de bank.



LOOPT HET

De rijtjes lopen elkaar in de weg.

- Zet voor ieder rijtje een eigen stuk van de speelzaal af.

LUKT HET

Het keerpunt wordt te laat gemaakt, omdat de kinderen steeds nog een stukje doorschieten.

- Wijs de kinderen erop dat ze tijdens de galoppassen in het straatje moeten blijven.

BETER LEREN

Het keerpunt gaat precies op 'het goede moment'.

- Maak de rij van tweetallen langer, zodat de kinderen tijdens de galop meer vaart kunnen maken.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

De hele groep staat in een kring.

Materiaal:

1 cassetterecorder

MUZIEK

Actuele muziek:

Het hondenkoor

Bron: Bessie en Adriaan.

Muziektempo:

118 BPM

Structuur:

Intro	2 x 8 tellen
A-deel (couplet)	2 x 8 tellen
B-deel (refrein)	2 x 8 tellen
tussenspel	1 x 8 tellen

Het couplet en refrein (A + B) worden in totaal 5 keer gespeeld. Na het refrein klinkt steeds een kort tussenspel. De kinderen kunnen dit tussenspel gebruiken om klaar te gaan staan voor het volgende couplet.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Op de intro pakken de kinderen in de kring elkaars handen vast.
- Op het A-deel (couplet) stappen de kinderen rond in een kring. Na 2 x 8 stappen staan de kinderen stil en laten elkaars handen los.
- Op het B-deel (refrein) springt ieder kind 4 keer op de plaats, op iedere 'woef' een sprong. Daarna draait ieder kind in 4 stappen een rondje op de eigen plaats. De sprongen en de draai worden nog een keer herhaald.
- Op het tussenspel krijgen de kinderen tijd om weer in de kring te gaan staan en de handen vast te pakken.

Regelingen

- Doe de vorm 5 keer achter elkaar, net zolang als het muziekstuk duurt.

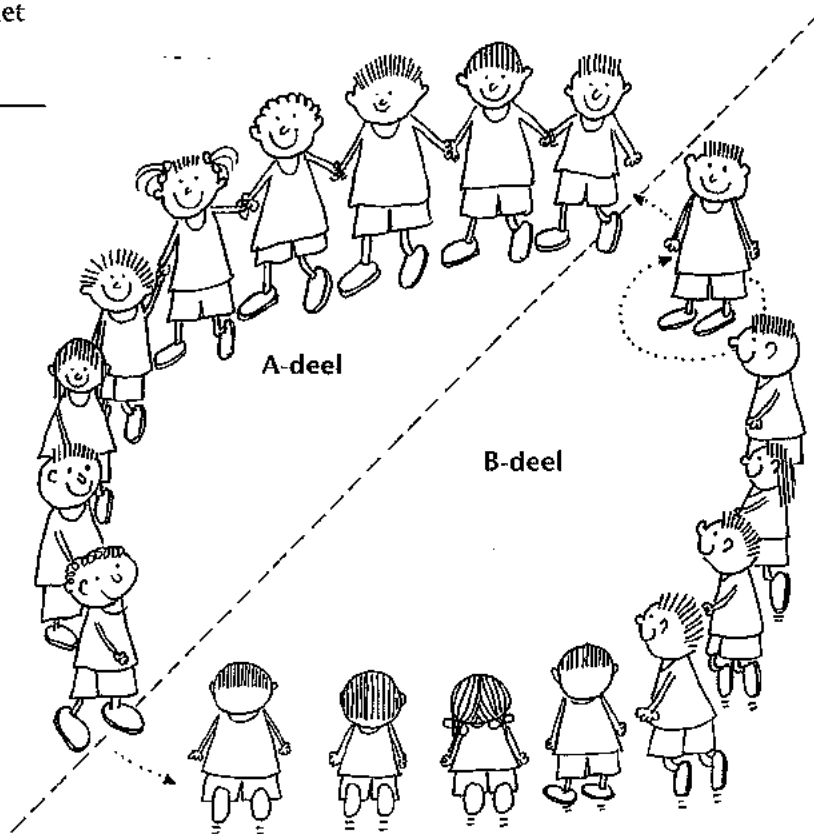
Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De kinderen zitten in een kring met de handen los.
- De leerkracht loopt buiten de kring om en doet de hele dans op muziek twee keer voor.

Start:

- De muziek blijft aan. Het tussenspel klinkt en de leerkracht zegt: 'Ga maar staan'.
- De kinderen voeren de dans eerst uit met de handen los.



9.2

LOOPT HET

De kring blijft niet rond.

- Zet een cirkel van pilonnen neer aan de binnenkant van de kring.

De kinderen gaan trekken.

- Doe de hele dans met de handen los.

De kinderen zijn tijdens het tussenspel te lang bezig om een kring te maken met de handen vast.

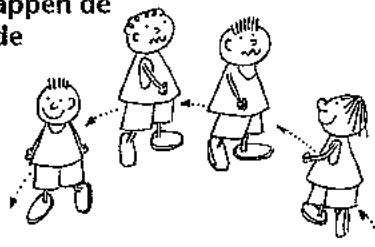
- Blijf de dans met de handen los doen.

Twee kinderen willen elkaar geen hand geven.

- Geef deze kinderen een andere buurman.

De kinderen aan de overkant van de kring stappen de verkeerde kant op.

- Ga zelf tussen deze kinderen in staan.



LUKT HET

Een kind staat niet op tijd stil.

- Roep aan het eind van het A-deel; 'Kijk naar mij' en doe het springen precies op tijd voor.

Een kind springt niet op de accenten in de muziek.

- Ga naast het kind staan en spring mee.



BETER LEREN

De kinderen kunnen goed stappen in de maat met de handen vast en in de kring.

- Ga huppelen in de maat, de handen los. Markeer de kring met pilonnen.

De kinderen laten zien dat ze op het goede moment van het stappen kunnen overgaan in het springen.

- De leerkracht doet zelf niet meer mee en ziet vanaf de kant dat dit lukt.

De kinderen staan al aan het begin van het tussenspel meteen met de handen vast.

- Voer de dans uit op 'Jibidi' (zie cluster 3). Er kunnen nu maar twee sprongen voor het rondje draaien gedaan worden. Er is bij deze muziek geen tussenspel.

De kinderen bedenken zelf al andere sprongen op de plaats.

- Bedenk met de kinderen samen een andere manier van springen.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
16 tweetallen die een kring vormen.
Ieder tweetal heeft elkaar met 1 hand vast.

Materiaal:
1 cassette recorder

MUZIEK

Actuele muziek:
Het hondenkoor
Bron: Bessie en Adriaan.

VERVOLGSITUATIE

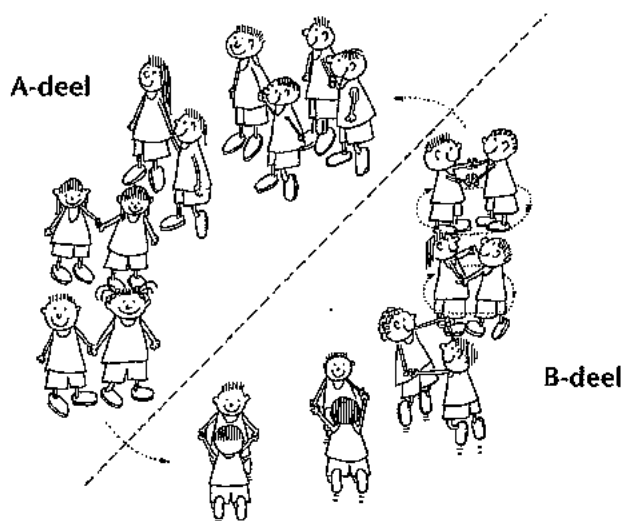
Activiteit

- Op het A-deel (couplet) stappen de kinderen rond in de kring. Na 2×8 stappen staan de kinderen stil. Ieder tweetal pakt elkaar bij beide handen vast. De neuzen zijn naar elkaar gekeerd.
- Op het B-deel (refrein) springen ze samen 4 keer op de eigen plaats. Dan wisselen ze in 4 stapjes van plaats. De handen blijven hierbij vast. De sprongen en de draai worden nog een keer herhaald. Op het tussenspel staat ieder weer op de eigen plaats, met maar één hand vast en de neuzen in de looprichting.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Marijke geven een voorbeeld:

- De kinderen zitten in een kring van tweetallen, met de neuzen in de looprichting.
- De leerkracht neuriet en stapt met Marijke buiten de zittende kring om.
- Het hele dansje wordt zo voorgedaan.
- Daarna wordt ook nog het springen en wisselen van plaats met alle kinderen 'droog' geoefend. Dan pas gaat de muziek aan.



LOOPT HET

Twee kinderen willen elkaar niet vastpakken.

- Laat deze kinderen met een ander dansen.

LUKT HET

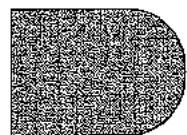
Bij een tweetal lukt het samen springen niet omdat een van de twee niet op het goede moment springt.

- Laat het springen en wisselen van plaats met de handen los doen.

BETER LEREN

De kinderen blijven naast elkaar tijdens het stappen.

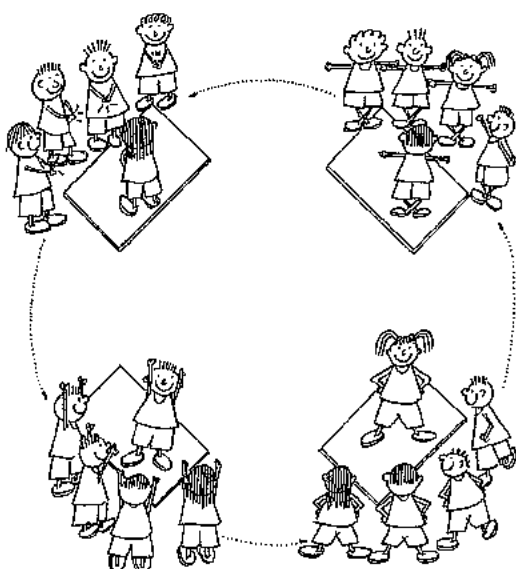
- Laat de kinderen op het couplet (A-deel) een zijwaartse galop maken met de handen vast.



Bedenken en nadoen

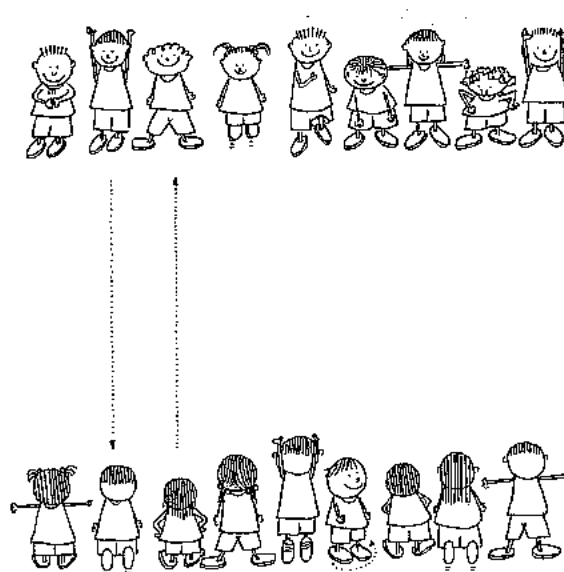
10.1

NADOEN IN DE MAAT

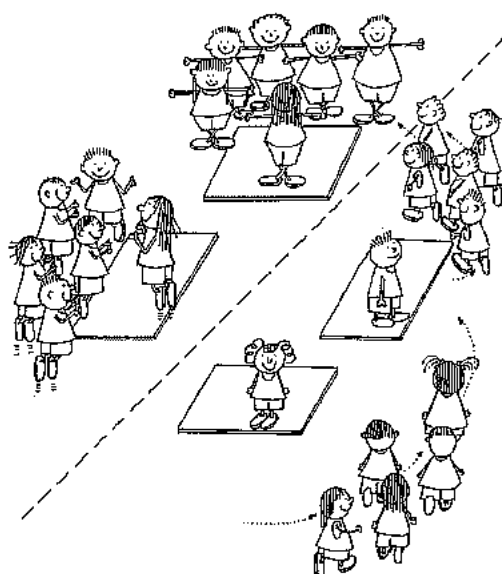


10.2

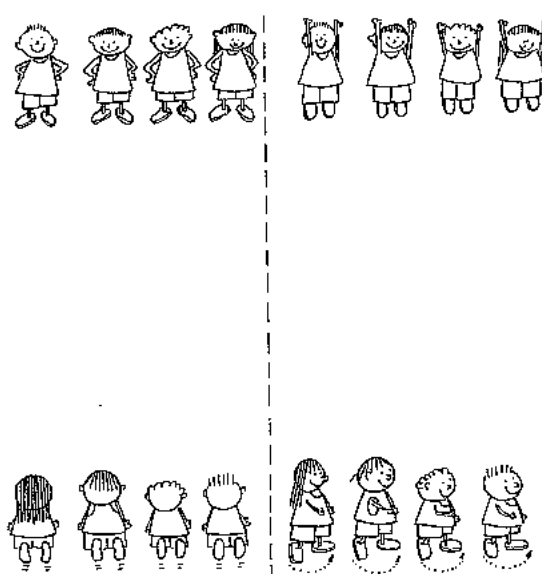
EERST DIT BEDENKEN EN DAN DAT



OP TIJD WISSELEN



TWEE BEWEGINGEN KIEZEN



10

Nadoen in de maat

Bedenken en
nadoen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

Op iedere mat 1 voordanser;
4 groepjes van 7 kinderen.

Materiaal:

1 cassette recorder

4 matten

1 fluit

MUZIEK

Actuele muziek:

Dikkertje Dap

Bron: House for kids 2.

Muziektempo:

126 BPM

Structuur:

Intro 4 x 8 tellen

Vervolg : op het hele muziekstuk
kan gestapt of gesprongen wor-
den.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Na het intro begint elke voordanser op zijn mat een eigen dansbeweging te maken. Deze beweging wordt steeds herhaald.
- Het groepje kinderen voor de mat doet de beweging na.
- Zodra de leerkracht fluit huppelen de groepjes in afgesproken richting naar de volgende mat. Daar wordt de beweging van de volgende voordanser na gedaan.

Regelingen

- De leerkracht geeft aan wanneer de kinderen kunnen beginnen na het intro in de muziek
- In het begin fluit de leerkracht vrij vlug om te wisselen van mat

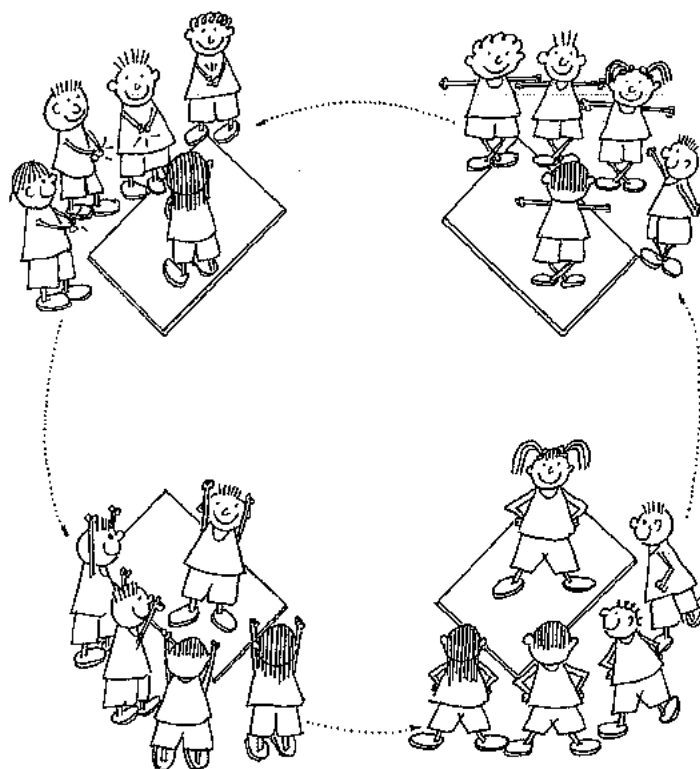
Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De kinderen zitten in groepjes bij een eigen mat. Femke, Noa, Robin en Sander staan ieder op een mat en zijn de voordansers.
- De muziek gaat aan. De voordanser doet een beweging voor en elk groepje doet de eigen voordanser na.
- De leerkracht stopt de muziek en laat de groepjes huppelen naar de volgende mat.

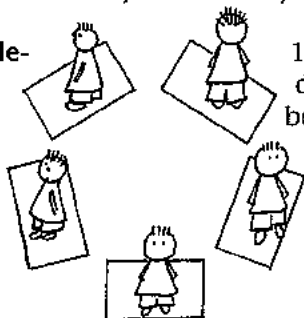
Start:

- Na een paar keer oefenen blijft de muziek aan en geeft de leerkracht steeds een fluitsignaal als wisselteken.



LOOPT HET

De kinderen verdringen zich bij de mat. Ze willen allemaal vooraan staan.



- Leg meer matten neer. Vijf kinderen bij een mat en 1 kind als voordanser bijvoorbeeld.

De voordanser wisselt steeds van beweging omdat hij te moe wordt.

- Laat iedere voordanser de beweging voordoen voordat de spelvorm begint. Controleer dan of de beweging vol te houden is. Zo niet, doe de beweging dan zonder springen voor.

De voordanser maakt een beweging met een draai erin.



- Zeg dat de voordanser steeds naar de kinderen moet blijven kijken die voor hem staan.

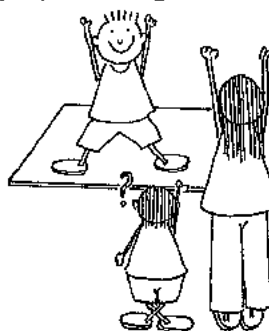
LUKT HET

De voordanser maakt de beweging niet in de maat.

- Doe de beweging even mee. Ga tussen het groepje kinderen in staan.

De voordanser maakt een te moeilijke beweging, doordat hij armen en benen tegelijk beweegt.

- Doe even mee met de voordanser maar beweeg alleen de benen of alleen de armen mee. Vraag de voordanser het ook zo te doen.



LEERT HET

De kinderen kunnen veel verschillende bewegingen in de maat van deze muziek maken.

- Iedere keer dat er een nieuw groepje voor de mat komt staan, doet de voordanser een andere beweging voor.

Op tijd wisselen

Bedenken en
nadoen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

Op iedere mat 1 voordanser
4 groepjes van 7 kinderen.

Materiaal:

1 cassette recorder
4 matten
1 fluit

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Breakmixer

Bron: Dansmarkt 1.

Muziektempo:

124 BPM

Structuur:

Intro	1 x 8 tellen
A-deel	2 x 8 tellen
B-deel	2 x 8 tellen

De laatste 3 tellen van het A-deel klinkt er geen muziek. De laatste 3 tellen van het B-deel klinken er 3 accenten. Het A- en B-deel samen klinken 10 keer achter elkaar.

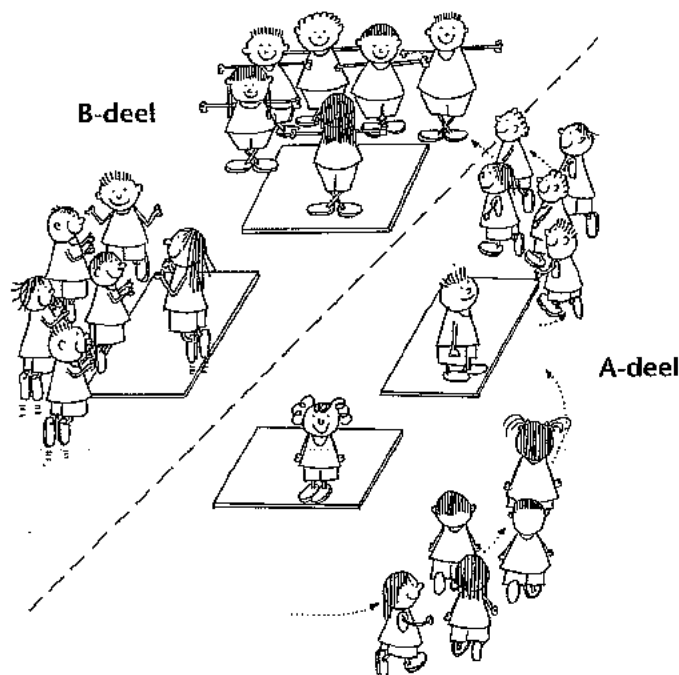
VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Op de rusten aan het eind van het A-deel begint iedere voordanser op de eigen mat een dansbeweging te maken. Deze beweging wordt gedurende het hele B-deel volgehouden.
- Het groepje dat voor de mat staat doet op het B-deel de beweging na.
- Zodra het A-deel weer begint, staat de voordanser stil en huppelt het groepje naar de volgende mat. De voordanser daar laat weer op de rusten aan het eind van deel-A zijn beweging zien.

Regelingen

- Doe de vorm 4 keer. Ieder groepje is dan weer terug bij de eigen mat.
- Kies dan 4 nieuwe voordansers



LOOPT HET

LUKT HET

LEERT HET

De voordanser hoort de overgang tussen het B- en A-deel niet.

- Geef een fluitsignaal zodra het A-deel begint.

De voordanser kan veel verschillende bewegingen bedenken in de maat van deze muziek.

- Iedere keer dat er gewisseld wordt van beweging doet de voordanser weer een nieuwe beweging voor.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
Twee rijen van 16 kinderen
tegenover elkaar.

Materiaal:
1 cassette recorder

MUZIEK

Kinderdansmuziek:
Toemba
Bron: Hoy, hoy 1.

Muziektempo:
114 BPM

Structuur:

Intro	1 x 8 tellen
A-deel	1 x 8 tellen
B-deel	1 x 8 tellen
C-deel	1 x 8 tellen

Het thema (A+B+C) wordt in
totaal 6 keer gespeeld. De eerste
3 keer eenstemmig, de laatste 3
keer als canon.

STARTSITUATIE

Activiteit

- Op het intro staan de kinderen stil met hun gezicht naar de kinderen aan de overkant.
- Op het A-deel bewegen alle kinderen op een eigen manier op de plaats.
- Op het B-deel staan alle kinderen stil en klappen in de handen.
- Op het C-deel huppelt iedereen naar de overkant en wisselen de rijen van plaats.

Regelingen

- De leerkracht staat op het midden van de korte zijde.
- De leerkracht doet het klappen op het B-deel duidelijk mee en wijst daarna met de armen de richting aan waarin de kinderen naar de overkant moeten huppelen.
- Doe de vorm steeds 3 keer en spoel dan de muziek terug naar het begin.

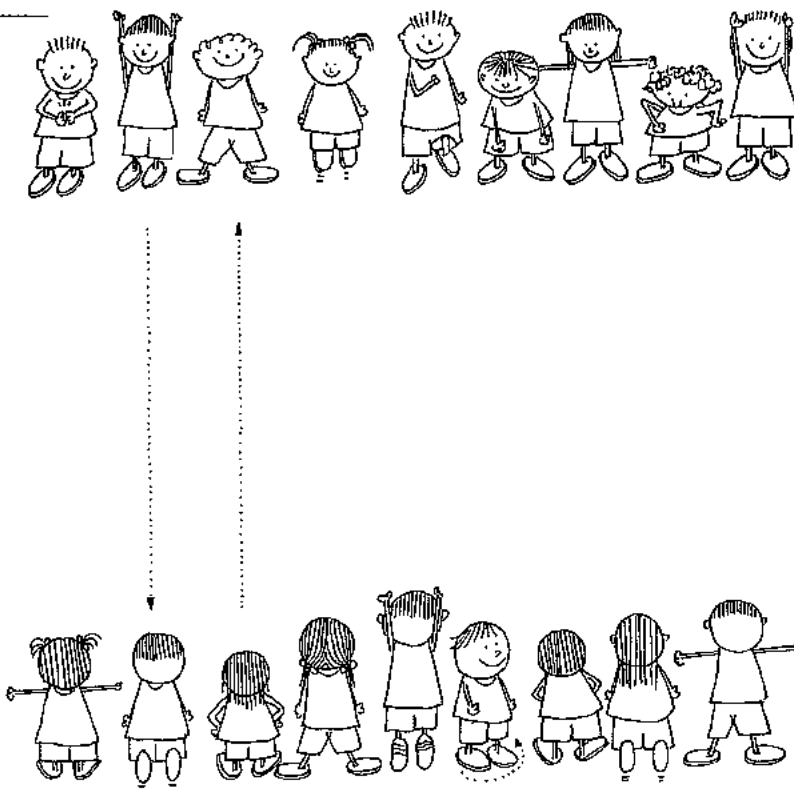
Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De kinderen zitten in twee rijen tegenover elkaar op de grond.
- De leerkracht en Jesper geven een voorbeeld. De leerkracht neuriet.

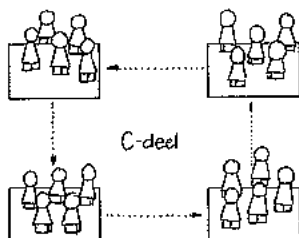
Start:

- Alle kinderen gaan staan en de muziek klinkt vanaf het begin.



LOOPT HET

Tijdens het huppelen naar de overkant botsen de kinderen tegen elkaar.



- Leg in iedere hoek van de zaal een mat. Verdeel de kinderen over de matten.

Tijdens het A- en B- deel bewegen de kinderen op de mat. Tijdens het C-deel huppelen de kinderen naar de volgende mat.

Er komen maar weinig kinderen met eigen bewegingen.

- Geef op deze of andere muziek een warming-up op de plaats. Laat de kinderen jouw bewegingen nadoen. Kom zelf met veel verschillende bewegingen.

LUKT HET

Een kind voert de beweging niet in de maat uit.

- Ga voor het kind staan en doe zijn beweging in de maat mee

Een aantal kinderen wisselt niet op het goeie moment van beweging.



- Geef op de achtste tel van ieder deel een klap op de trom

LEERT HET

De kinderen wisselen precies op het goeie moment van beweging.

- De leerkracht helpt niet meer en ziet vanaf de kant dat het lukt.
- Laat de muziek aanstaan vanaf het punt dat het als canon klinkt.

De meeste kinderen zijn precies in 8 huppels aan de overkant.

- Stimuleer alle kinderen om in een rechte rij naast elkaar te blijven huppelen als ze naar de overkant gaan.

De kinderen bedenken iedere keer op het A-deel een andere beweging.

- Laat de kinderen op het B-deel niet meer klappen maar laat ze daar ook een eigen beweging bedenken.



A-deel



B-deel

Twée bewegingen kiezen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

Twée rijen van 16 kinderen
tegenover elkaar.

Materiaal:

1 cassetterecorder

MUZIEK

Kinderdansmuziek:

Toemba

Bron: Hoy, hoy 1.

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Op het intro staan de kinderen stil met hun gezicht naar de kinderen aan de overkant.
- Op het A-deel beweegt iedere rij op een manier die door de groep is gekozen.
- Op het B-deel beweegt iedere rij op een andere manier die ook weer door de groep is gekozen.
- Op het C-deel huppelt iedereen naar de overkant en wisselen de rijen dus van plaats.

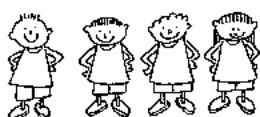
Regelingen

- De leerkracht vraagt 3 of 4 kinderen per rij hun beweging voor te doen.
- Daarna kiest iedere rij twee bewegingen uit.

Volgorde van uitleg

Voorbeeld:

- De twee rijen oefenen hun bewegingen terwijl de leerkracht het lied zingt.
- De muziek gaan aan en de dans kan beginnen.



A-deel



B-deel



LOOPT HET

Een paar kinderen bepalen welke beweging het wordt en de rest heeft krijgt geen kans om mee te kiezen.

- Wijs per rij twee kinderen aan die kiezen welke bewegingen nagedaan zullen worden. Tijdens het terugspoelen van de muziek mogen twee andere kinderen kiezen.

LUKT HET

Sommige kinderen vinden het moeilijk om bewegingen van een ander in de maat uit te voeren.

- Laat deze kinderen vaak kiezen welke bewegingen er gedaan zullen worden.

LEERT HET

De groepjes kunnen zelfstandig kiezen welke bewegingen ze gaan uitvoeren.

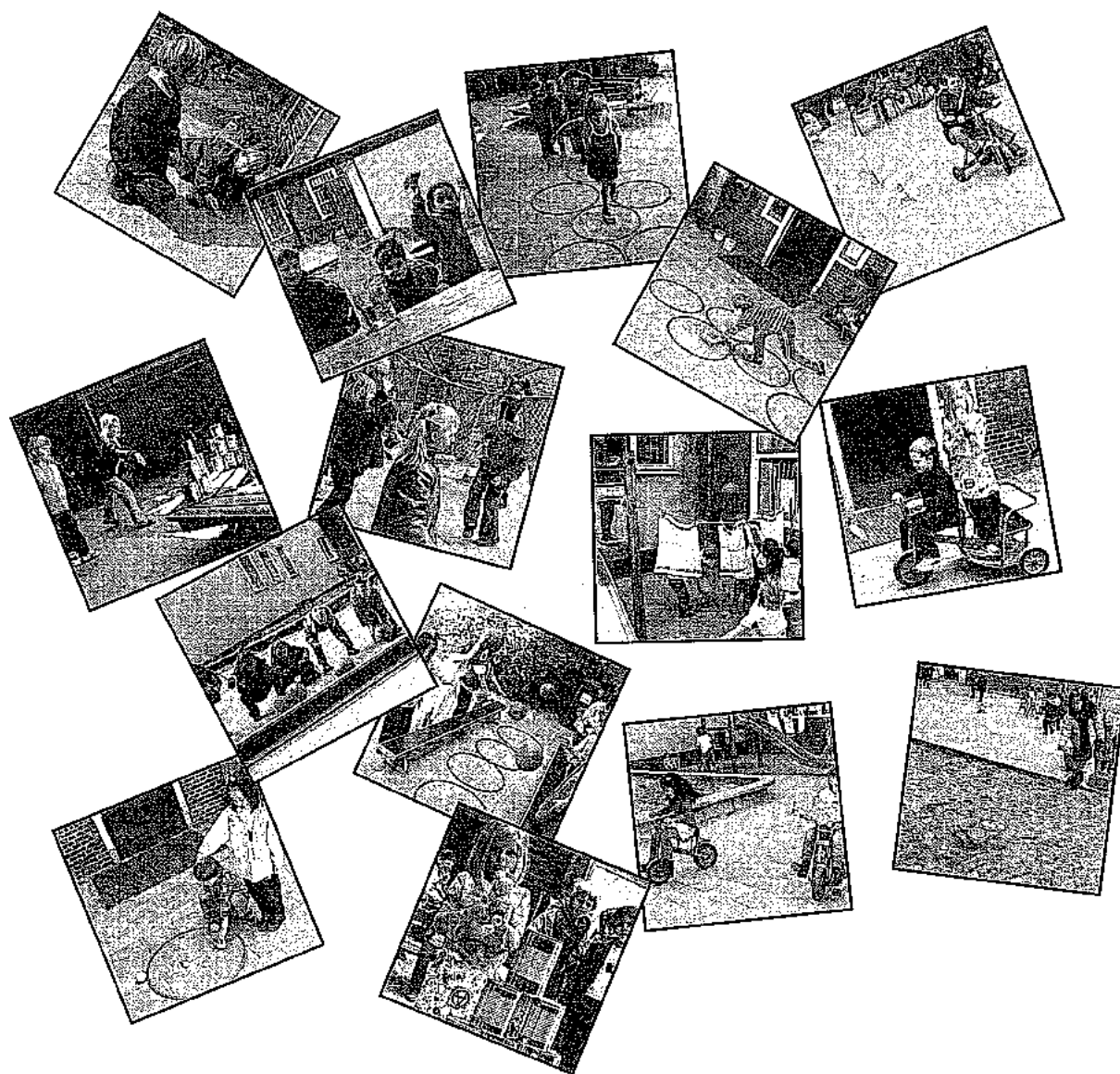
- In de tijd dat de leerkracht de muziek terugspoelt, kiezen de kinderen twee nieuwe bewegingen.



Deel 5 Speelpleinactiviteiten

Activiteitenbeschrijvingen

Hinkelen
Zandbal
Knikkeren
Slootbal
Theedoekbal
Rijden
Sputten
Flessenbal



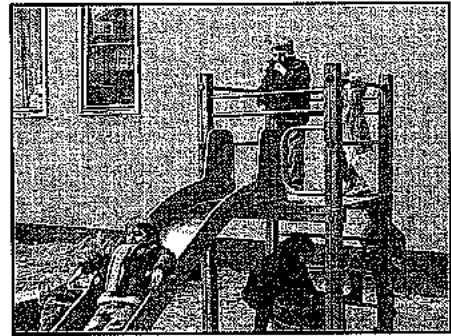
1 Inleiding

Het zonnetje schijnt en de kinderen spelen met plezier. Een groepje speelt in de zandbak en bakt koekjes. Drie kinderen lopen op klossen over de hindernissen, die ze zelf hebben neergezet. Een vrachtwagenchauffeur sleept een grote kar achter zich aan. Anderen zijn in de weer met kleden en bouwen hutten. Kortom: er is veel te doen op het speelplein.

2 Elke dag buiten spelen

Als het weer het toelaat, spelen kleuters 's ochtends en 's middags buiten. Er wordt veel tijd besteed aan buiten spelen: 20% van de schooltijd!

Kleuters vinden het heerlijk om buiten te spelen. Ze kunnen doen waar ze zin in hebben en er is genoeg ruimte om te bewegen. Ze zijn meestal gauw druk in de weer en het lawaai dat ze produceren is niet storend, want het vervluchtigt in de lucht.



3 Een bewegingsactiviteit op het speelplein

Als we kijken wat kinderen op het speelplein doen, dan is het beeld heel divers. Soms kunnen activiteiten zomaar veranderen of stoppen, omdat kinderen plotseling iets anders gaan doen of zich aansluiten bij andere groepjes. We zien regelmatig kinderen rennen en in beweging, iedereen lijkt voldoende actief. Maar als we langer observeren, dan blijkt dit lang niet voor elk kind op te gaan.

Veel kleuters spelen rustig en zeer betrokken, maar zijn niet zo zeer bewegend actief. Als we bij dit beeld de toenemende bewegingsarmoede optellen, dan lijkt het zinvol om ook tijdens het buitenspelen gestructureerd aandacht te besteden aan bewegingsactiviteiten. Het gebrek aan bewegen neemt steeds meer toe. Jonge kinderen worden overal met de auto naar toe gebracht, spelen veel binnenshuis, kijken regelmatig t.v. of zitten achter de computer. Aandacht besteden aan een bewegingsactiviteit buiten is daarom zinvol, liefst op een vast dagdeel per week, bijvoorbeeld een ochtend.

4 De organisatie

Als een bewegingsactiviteit op het speelplein plaatsvindt, dan moeten enkele organisatorische aspecten goed worden geregeld. Zo is het handig om in de klas al aan de kinderen te vertellen wat ze te wachten staat: telkens mag een groepje van 6-8 kinderen een activiteit doen op een bepaalde plaats van het plein. De andere kleuters mogen daar alleen komen als ze aan de beurt zijn. Er wordt dus een veldje op het speelplein afgebakend met bijvoorbeeld pilonnen.

Als de leerkracht elke week een vast dagdeel wil reserveren om een bewegingsactiviteit te doen, is het prettig als de hele school daarvan op de

hoogte is. Voor oudere kinderen die, tegelijk met de kleuters buiten spelen, is het dan duidelijk dat ze niet door het afgebakende speelveld mogen lopen.

5 De zomerperiode

In de zomertijd wordt meestal het speellokaal niet meer regelmatig gebruikt voor de gymlessen. Het is te warm of de groepen zijn nu zo groot. Juist dan zou een bewegingsactiviteit of zelfs een hele gymles buiten op het speelplein gegeven kunnen worden. Op het speelplein kan zomers prima worden gegymd. Het is zelfs een aantrekkelijk alternatief, waar we kort op in willen gaan.

6 Een gymles op het speelplein

Als men besluit om een gymles (of meer gymlessen) buiten te geven, dan is er een afgebakende ruimte nodig, vergelijkbaar met het speellokaal. Deze ruimte moet 'handig' gekozen worden: het moet overzichtelijk zijn voor de lesgever en er moet genoeg ruimte voor andere groepen overblijven. Soms kunnen andere groepen opschuiven naar een (gras)veld verderop. Als dit het geval is, dan is het zeker aan te bevelen omdat de gymles dan veel rustiger verloopt.

Wat de ondergrond betreft, zijn we uitgegaan van tegels. Dit is de meest gangbare ondergrond en elk schoolplein heeft wel een groot betegeld gedeelte. Een zachte ondergrond, zoals gras of zand, is natuurlijk veel prettiger omdat valpartijen dan niet zo hard aankomen. Dus als men bewegingssituaties op gras of zand kan organiseren, verdient dat de voorkeur!

Als er meer kleutergroepen zijn, kan men net zoals voor het speellokaal gebeurt, voor schooltijd met elkaar bewegingssituaties uitzetten. Volgens een rooster kunnen de verschillende kleutergroepen na elkaar van de ruimte en materialen gebruik maken.

7 De keuze van bewegingsactiviteiten op het speelplein

Voor een leuke gymles kunnen (net als binnen) vier activiteiten worden geclusterd. Om dan meteen met vier nieuwe activiteiten, speciaal voor buiten te starten, is geen goede keuze.

Er zijn activiteiten in de clusters beschreven, die ook op het speelplein goed kunnen worden gedaan, zoals bewegen op muziek, kloslopen, balanceren, touwtje springen e.d. Daarnaast is het handig om de vaste materialen van het speelplein te gebruiken, zoals het klimrek, banken, doeltjes, zandbak e.d.

Het is raadzaam om te beginnen met 3 bekende activiteiten uit de speelzaal en 1 nieuwe activiteit speciaal voor buiten. Een volgende les kan dan een bekende activiteit vervangen worden door een nieuwe. Zo heb je per les altijd maar 1 nieuwe activiteit uit te leggen en komt iedere activiteit viermaal aan bod.

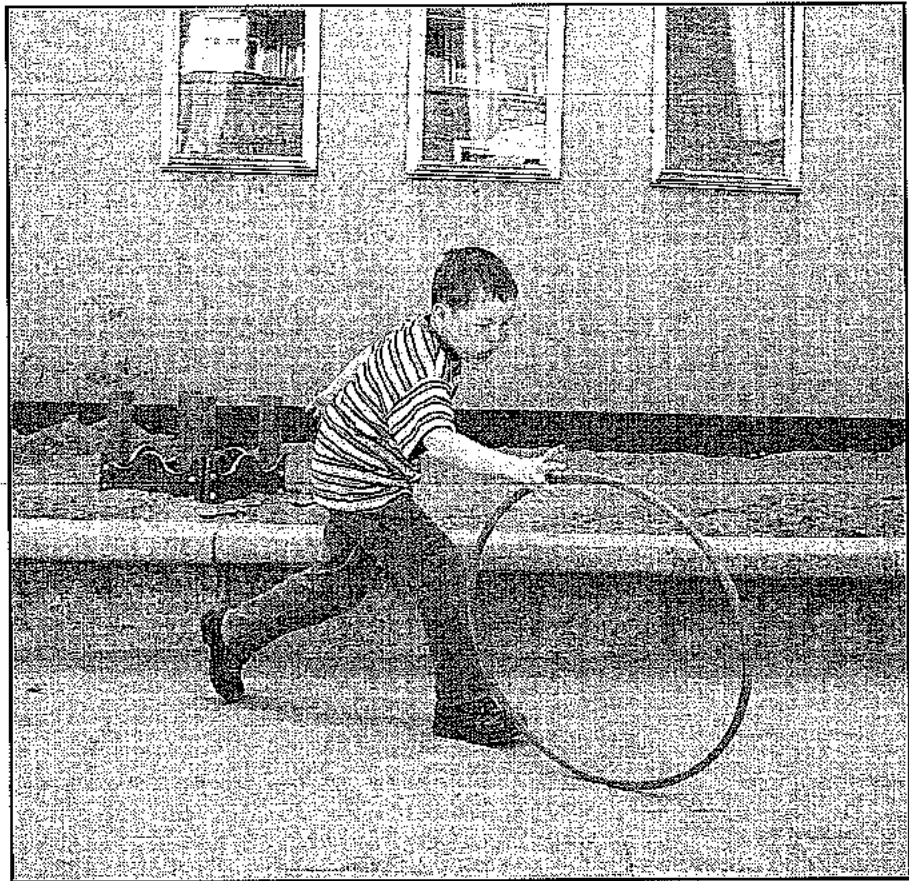
Hieronder hebben we acht nieuwe bewegingsactiviteiten voor buiten uitgewerkt. We hebben deze activiteiten niet in een cluster samengevoegd, maar juist apart beschreven. Hiermee willen we bereiken dat één activiteit zonder al te veel moeite door een groepje kleuters kan worden uitge-

voerd. De opbouw naar een cluster van vier activiteiten, zoals hierboven is aangegeven, is ook goed uit te voeren.

De activiteiten sluiten aan bij de interesses van de kinderen. Ook hebben we activiteiten gekozen die snel, met weinig materiaal en kosten zijn in te richten. De beschrijving van de activiteiten komt overeen met de andere activiteiten in het boek.

De acht activiteiten zijn:

1. hinkelen
2. zandbal
3. knikkeren
4. slootbal
5. theedoekbal
6. rijden
7. spuiten
8. flessenbal



Hinkelen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
7 bij 3 meter

Materiaal:
2 hinkelbanen van kriet (hoepels)
2 startpilonnen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Spring op je eigen manier over de hinkelbaan, maar spring in elk vak.

Regelingen

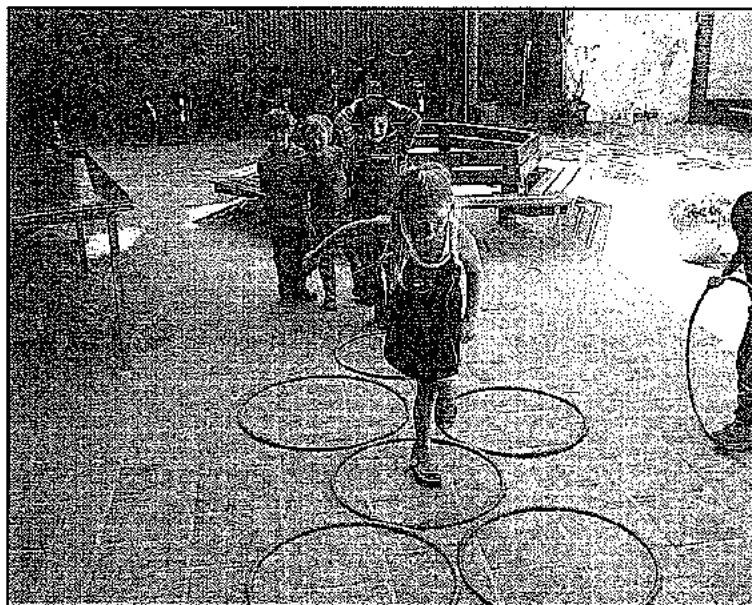
- Je mag beginnen als de hinkelbaan leeg is.
- Als je hebt gesprongen, loop je buitenom terug en sluit je achter het rijtje aan.

Volgorde van uitleg

Matthew en Saskia geven een voorbeeld:

- Matthew springt met twee benen tegelijk in elk vak en Saskia afwisselend met een been en twee benen.

1



LOOPT HET HINKELLEN

1 De hinkelaar gaat op de terugweg ook over de hinkelbaan:

- De leerkracht legt de omloopregulering nog eens uit.
- De leerkracht tekent naast het laatste vak een pijl op de grond.
- De leerkracht tekent een hinkelbaan voor de terugweg.

De kinderen hinkelen achter elkaar over dezelfde baan:

- Alleen met pittenzak hinkelen en deze doorgeven.

LUKT HET HINKELLEN

Kind kan niet van vak naar vak springen:

- Tweemaal in een vak laten springen.
- Een extra hinkelbaan tekenen met kleinere vakken.

Kind valt om als het op een been wil springen:

- Met twee benen tegelijk vak voor vak spreid- sluitsprong laten maken.
- Sluitsprong van twee benen naar één been introduceren door tijdens de sprong een been achterwaarts op te tillen.

BETER LEREN HINKELLEN

De hinkelaar wordt beter door:

In balans vlot te springen over de hinkelbaan:

- Met stem een ritme aangeven.
- Met een opzegversje springen.

Steeds het springen af te wisselen van twee voeten naar een voet:

- Een kind dat het kan een voorbeeld laten geven.

Een pittenzak meenemen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
2 kinderen

Veld:
6 bij 2 meter

Materiaal:
2 pittenzakken
1 hinkelbaan van krijt (hoepels)
1 startpilon

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Mik je eigen pittenzak in een vak en raap deze onderweg op, terwijl je op een been staat.

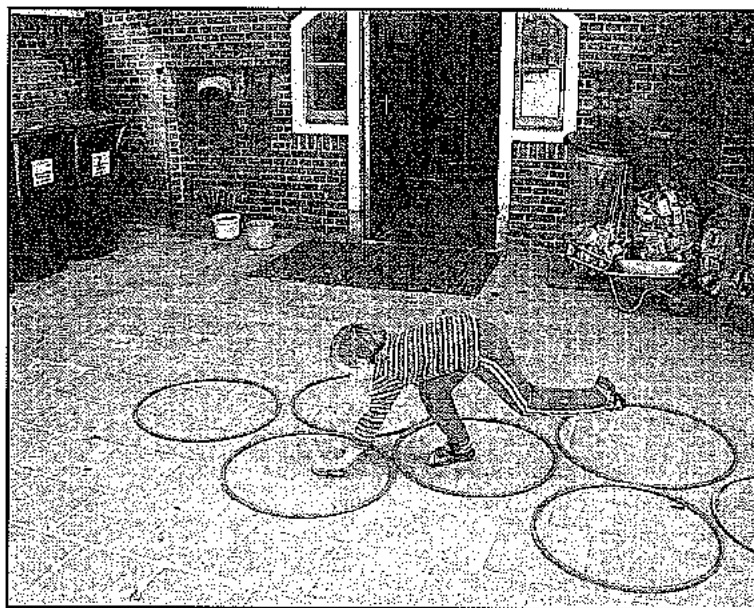
Regelingen

- Je hinkelt steeds van een op twee voeten.
- Als je de pittenzak pakt, sta je stil op een been.
- Als je de pittenzak niet in een vak kunt mikken, leg je deze in het tweede vak neer.

Aanvullende opmerkingen

De hinkelaars zijn na elkaar aan de beurt en hinkelen met de pittenzak de hinkelbaan af. Het oppakken van de pittenzak terwijl het kind op één been staat, vinden we al een hele kunst. Het gaat dus niet om winnen en verliezen. Wel zouden er bij goede hinkelaars nog meer regels ingevoerd kunnen worden zoals:

- de pittenzak na elke beurt een vak verder gooien (of als het niet lukt neerleggen in het volgende vak);
- de pittenzak oppakken van verder weg, vanuit een ander vak op een been.



Aantekeningen

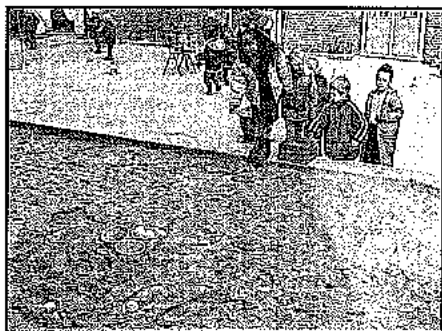
Zandbal

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen: 2 viertallen

Veld:
zandbak

Materiaal:
32 tennisballen/pittenzakjes in een mand
4 x 3 emmers in diverse maten en ingegraven in de zandbak
4 pilonnen vanwaar gegooid moet worden
1 schep



STARTSITUATIE

Activiteit

- Gooi vanaf de pilon de bal in de emmer.

Regelingen

- Ieder gooier pakt steeds 1 bal uit de mand.
- Is de mand leeg, dan worden de ballen verzameld in de mand.

Volgorde van uitleg

Baran, Luuk, Rachel en de leerkracht geven een voorbeeld:

- Ze maken twee rijtjes.
- Ieder kind pakt steeds 1 bal uit de mand en gooit deze in de emmer.

2

LOOPT HET ZANDBAL

De kinderen gooien niet vanaf de pilon:

- De kinderen achter de rand van de zandbak plaats laten nemen.

De kinderen pakken meer dan 1 bal uit de mand:

- De leerkracht zegt nogmaals tegen het kind dat het maar 1 bal mag pakken.

Een paar kinderen halen de ballen op als anderen nog gooien:

- Herhalen van de regel: wachten met ophalen tot alle ballen gegooid zijn.
- De stoppilon invoeren, die pas omhoog gehouden wordt door een 'agent' op het moment dat er verzameld mag worden.

LUKT HET ZANDBAL

Een kind gooit haast nooit in de emmers:

- Het kind mag voor de pilon gaan staan.
- Onderhands laten gooien.

Een kind gooit omhoog in plaats van naar voren:

- De bal moet eerder worden los gelaten.

BETER LEREN GOOIEN

De gooier wordt beter door:

Gerichter te gooien:

- Telkens in de kleinste emmer te mikken.
- De afstand te vergroten.

Sneller achter elkaar te gooien:

- Bijvoorbeeld vijf keer achter elkaar laten gooien, waarbij de wachter dan de aangever is.

Jeu de boules

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
4 kinderen

Veld:
3 bij 9 meter

Materiaal:
2 hoepels
2 kleine witte balletjes
8 plastic jeu de boules ballen
2 startpilonnen

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Rol de bal zo dicht mogelijk tegen het witte balletje aan, dat in de hoepel ligt.

Regelingen

- Ieder kind rolt om de beurt een bal zo dicht mogelijk in de buurt van het witte balletje.
- Je mag elkaars ballen wegkaatsen.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Mona geven een voorbeeld:

- De leerkracht en Mona nemen ieder twee ballen van dezelfde kleur in hun handen.
- Om de beurt rollen ze een bal.
- Daarna halen ze hun ballen op en kijken welke kleur bal het dichtst bij het witte balletje ligt.

Aanvullende opmerkingen

- Speel het spel niet in de buurt van struiken of een hek. De kans dat de ballen doorrollen is erg groot. Tevens is het belangrijk dat de ondergrond vlak is zodat de ballen gemakkelijk rollen. Wanneer kinderen de ballen gooien, is de kans dat ze het witte balletje raken kleiner. Daarom is het van belang dat ze de bal rollen.
- Het spelen met een hoepel is bedoeld als extra doel. De bal blijft dan meer in de buurt van het witte balletje. Wel moet er nauwkeuriger gerold worden omdat de bal over het randje van de hoepel heen moet.

2



Aantekeningen

Knikkeren

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
5 bij 3 meter

Materiaal:
8 kuiltjes of gleuven
8 grote knikkers
8 pilonnen als startpunt

STARTSITUATIE

Activiteit

- Schuif met je vinger de knikker in het kuiltje.

Regelingen

- Alleen met gebogen wijsvinger de knikker raken.
- De wijsvinger moet de knikker boven de grond raken.
- Je mag pas beginnen als de knikker stil ligt.
- Je mag net zolang knikkeren tot de knikker in het kuiltje ligt.
- Als de knikker in het kuiltje ligt, begin je opnieuw bij de pilon.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Niels geven een voorbeeld:

- Ieder start bij een pilon en probeert de knikker in z'n kuiltje te krijgen.

3



LOOPT HET KNIKKEREN

3

De knikkers weten niet meer wat hun kuiltje is:

- De kuiltjes op grotere afstand van elkaar maken.
- Een nieuwe startstreep dichterbij het doel tekenen.

Een knikkeraar schuift zijn vinger over de grond:

- Met een stukje hansaplast de knikkervinger verstevigen.
- Voordoen dat de vinger alleen de knikker raakt.

LUKT HET KNIKKEREN

Kind kan de knikker niet goed raken:

- Een grotere knikker geven.

Kind wil in een keer de afstand naar het kuiltje overbruggen en rolt de knikker steeds scheef:

- Vlak voor het kuiltje beginnen en dan de knikker steeds een stapje verder weg leggen.
- Laten zien dat de knikker vaak door kleine tikjes goed in de richting van het kuiltje rolt.

Kind krijgt de knikker niet in het kuiltje:

- Het kuiltje groter of breder maken.
- De leerkracht speelt mee en laat het kind van zeer dichtbij scoren.
- Meer kuiltjes bij elkaar maken.

BETER LEREN KNIKKEREN

De knikkeraar wordt beter door:

De knikker vanaf verschillende plaatsen naar het kuiltje te spelen:

- Als de knikker scheef rolt, dan onder een hoek ten opzichte van het kuiltje achter de knikker gaan staan en in een rechte lijn de knikker naar de pot spelen.

De knikker in weinig beurten in het kuiltje te krijgen:

- Vragen of het kind in vijf beurten de knikker in het kuiltje kan laten rollen.

Van een grotere afstand te beginnen:

- Een aantal startstrepen trekken en na elke geslaagde poging een streep verder nemen.

Samen een potje knikkeren

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
2 kinderen

Veld:
4 bij 3 meter

Materiaal:
1 knikkerpot
1 grote knikker
1 startstreep



VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Probeer samen de knikker in de knikkerpot te spelen.

Regelingen

- Je knikkert om de beurt.

Aanvullende opmerkingen

- Knikkeren is ook voor binnen in het speellokaal of op de gang een leuke activiteit. Plastic knikkerpotjes kunnen dan de doelen zijn. Deze knikkerpotjes lopen wat omhoog en zijn daarom lastig om in te scoren. Het voordeel van de knikkerpotjes is wel dat ze op elke plek kunnen worden neergelegd.
- Als er geen knikkers zijn, dan kunnen andere kleine balletjes worden gebruikt, bijvoorbeeld (zware) golfballetjes of (lichte) tafeltennisballetjes.

3

Aantekeningen

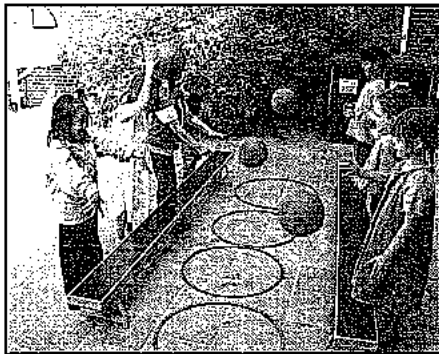
Slootbal

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
4 bij 3 meter

Materiaal:
2 banken met een tussenruimte van 1.5 meter
4 goed stuitende plastic ballen
4 hoepels tussen de banken als eilanden



STARTSITUATIE

Activiteit

- Gooi de bal met een stuit op het eiland in de sloot over naar je vriendje.
- Stuit de bal zo, dat je vriendje de bal kan pakken.

Regelingen

- Als de bal in de sloot tussen de banken blijft liggen, pak je 'm uit de sloot en probeer je het nog een keer.
- Als het nog niet lukt, geef je de bal aan je vriendje.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Victor geven een voorbeeld:

- De leerkracht stuit de bal met twee handen schuin naar voren in de hoepel. Victor pakt de bal zo vlug mogelijk en stuit de bal terug.

4

Slootbal

LOOPT HET SLOOTBAL

4

De kinderen krijgen ruzie over een bal:

- Elk tweetal krijgt een eigen kleur bal, die overeenkomt met de kleur van de hoepel.

De hoepels liggen scheef en over elkaar heen:

- Met krijt de plaats van de hoepels of de pilonnen tekenen.

LUKT HET SLOOTBAL

De bal blijft na de stuit tussen de banken liggen:

- Sloot aan een kant smaller maken door banken scheef te zetten.
- De bal met veel vaart stuiten met twee handen boven het hoofd.
- Mikplaats naast de banken maken.

BETER LEREN OVERGOOIEN

Het overgooien gaat beter door:

De bal met meer vaart te stuiten:

- Sloot breder maken en twee hoepels als mikplaatsen achter elkaar leggen.

De bal met 2 handen te vangen:

- Twee handen uitsteken naar de bal. De armen intrekken om tegen de buik vast te klemmen.
- De bal die naast of boven de vanger belandt toch te vangen door snel te verplaatsen en de bal klemvast te houden met twee handen.

De bal met één hand te stuiten:

- Bovenhandse strek-worp laten zien.

De bal preciezer te stuiten:

- Kleinere mikplaats neerleggen bijv. een vloertegel.
- Stoep als mikdoel. (zie vervolgsituatie).

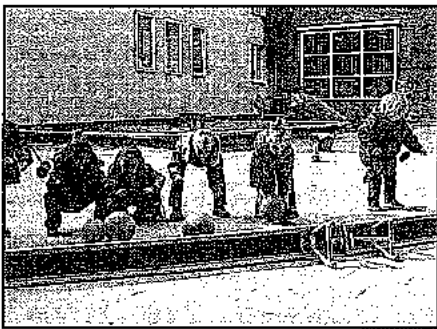
Stoepranden

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
3 kinderen

Veld:
3 bij 3 meter

Materiaal:
stoep, balk of bank op zijkant
dichtbij een muur
3 kleine plastic ballen
3 gooiplaatsen



VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Gooi de bal zo tegen de stoeprand of de schuine bank, dat je 'm kunt pakken of vangen.

Regelingen

- Elk kind heeft een eigen kleur bal.

Aanvullende opmerkingen

- Een voorbeeld geven hoe de bal met een boog kan terugkomen en meteen kan worden gevangen, is spannend voor de kinderen. Dit lukt ze haast niet, omdat de mikrand van de stoep of bank vrij smal is en het al prachtig is als ze deze raken. Sommige kinderen gaan dan ook van dichtbij de bal tegen de stoeprand rollen, zodat de bal wél terugrolt.
- Een groter mikdoel neerzetten, bijv. een rechtopstaande brede plank tegen de muur, is aan te bevelen. Er is dan meer kans dat de bal met een boog terugkomt en wordt gevangen.

4

Aantekeningen

Theedoekbal

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
5 bij 3 meter

Materiaal:
**lijn op 2 meter hoogte tussen
haak en paal
4 theedoeken
8 knijpers
4 grote plastic ballen of strand-
ballen**

STARTSITUATIE

Activiteit

- Gooi de bal over de theedoek in de handen van je vriendje.

Regelingen

- Als de bal tegen de theedoek komt en in je veld blijft, mag je het nog een keer proberen. Daarna geef je de bal aan je vriendje.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Ellis geven een voorbeeld:

- De leerkracht gooit de bal met twee handen over de theedoek. Ellis vangt de bal en gooit 'm terug.

5



Theedoekbal

LOOPT HET THEEDOEKBAL

5

De ballen waaien weg:

- Veld verplaatsen naar een plek met minder wind.
- Lijn lager hangen op 1.50 meter, zodat de bal minder hoog hoeft te worden gegooid.
- Zwaardere (foam)ballen kiezen.

Kind wil de bal van een ander tweetal niet teruggeven:

- Elk tweetal een eigen kleur bal geven.

LUKT HET THEEDOEKBAL

Kind gooit de bal recht omhoog en niet over de lijn:

- Kind van dichterbij laten gooien.
- Lijn schuin hangen en kind over de laagste theedoek laten gooien.
- Voordoen hoe de bal met veel vaart van boven het hoofd naar voren wordt gegooid.

BETER LEREN OVERGOOIEN

De gooier wordt beter door:

De bal gericht en met een boogje in de handen van het vriendje te gooien:

- Het vriendje stimuleren om de bal met twee handen meteen te vangen.
- Kommetje maken van de armen: bal ploft er vanzelf in (mits precies gegooid).
- Handen uitstrekken naar de bal: handen tegen de bal klemmen en voor de buik stoppen.
- Verplaatsen en balbaan eerst inschatten: ook 'slecht' aangegooide ballen met twee handen vangen.

Met een kleinere bal te spelen:

- Ballen van verschillend formaat klaarleggen.

De bal sneller samen te spelen:

- Met stem een overspeelritme uitlokken: 'gooi over... en vang... gooi over... en vang'.

De bal van grotere afstand over de theedoek te gooien:

- Onderlinge afstand groter maken.
- Vaker overgooien (bijvoorbeeld 5 of 10 keer).

Theedoekchaosbal

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
6 kinderen

Veld:
4 bij 3 meter

Materiaal:
waslijn op 2 meter
3 theedoeken
6 knijpers
3-5 plastic ballen

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Gooi snel elke bal, die in je buurt komt, over de theedoeken. Pak of vang de ballen die worden teruggegooid.

Regelingen

- In je eigen veld blijven en niet de bal ophalen die je net hebt gegooid.
- Als je twee ballen hebt gepakt, moet je er een aan een ander geven.

Aanvullende opmerkingen

- Voor dit spel moet het niet te hard waaien. De theedoeken wapperen dan teveel horizontaal in de wind en hangen niet meer naar beneden. Het wapperen nodigt ook uit om de theedoeken als mikdoelen te zien en deze te raken, in plaats van er overheen te gooien.
- Een ander nadeel van harde wind is dat de plastic ballen snel wegwaaien. En het spelen met lichte plastic ballen heeft juist voordelen: deze ballen kunnen makkelijk omhoog over de theedoeken gespeeld worden en doen niet zoveel pijn als een kind per ongeluk een bal in z'n gezicht krijgt.
- Een beschutte plek op de speelplaats is voor dit spel dus een goede keuze.

5



Aantekeningen

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen

Veld:
10 bij 6 meter

Materiaal:
2 driewielers/ 2 steppen
2 vierwieler
2 x 4 pilonnen
2 x 2 lintjes
2 x 2 ringen
2 dozen

STARTSITUATIE

Activiteit

- Slalom tussen de pilonnen door en rij buiten om recht terug.

Regelingen

- De rijder doet een lintje om en neemt een ring mee.
- De ring moet op de terugweg in de doos worden gemikt.
- Het lintje wordt op de vertrekplaats aan de volgende rijder gegeven.

Volgorde van uitleg

Hanna geeft een voorbeeld:

- Ze kiest een vierwieler uit, doet een lintje om, pakt een ring en rijdt het parcours af.

6



Rijden

LOOPT HET RIJDEN

6

- De rijder wisselt niet:**
- De leerkracht pakt de vierwieler vast en legt het wisselen nog een keer uit.
 - Het kind loopt het parcours af.

LUKT HET RIJDEN

- Het wegrijden lukt niet:**
- De leerkracht draait de trappers een slag door en zet de andere trapper omhoog.
 - De leerkracht geeft een duwtje.

- Het rijden lukt niet:**
- De leerkracht loopt mee en helpt.

BETER LEREN RIJDEN

De rijder wordt beter door:

- Kleinere bochten te nemen:**
- De pilonnen dichter bij elkaar zetten.
 - Meer pilonnen neerzetten op een parcours.

- Sneller te rijden:**
- Een schuin vlak maken om vanaf te rijden.

- Op minder wielen te rijden:**
- Van de vier- of driewieler naar een tweewieler (zie vervolgsituatie).

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
2 kinderen

Veld:
10 bij 3 meter

Materiaal:
1 kinderfiets
2 pilonnen

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- Fiets recht door van de eerste naar de tweede pilon.

Regelingen

- Bij de tweede pilon afstappen en omkeren.
- Vandaar weer terugfietsen of teruglopen.

Aanvullende opmerkingen

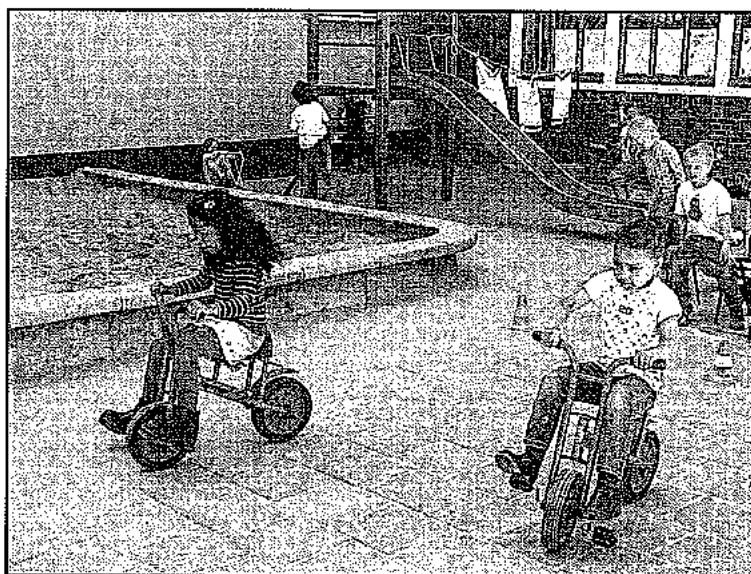
- Deze activiteit vinden kinderen fantastisch om te doen. We hebben gekozen om dit met slechts twee kinderen te doen, die om de beurt fietsen. In verband met de veiligheid is voortdurende begeleiding vereist. De fietser heeft (zeker in het begin) hulp nodig bij het opstappen en bij het fietsen. De leerkracht moet de fiets aan de achterkant van het zadel en aan het stuur vasthouden. Als de fietser goed zit, vervolgens meelopen en pas loslaten op het moment dat de fietser zelf in balans kan fietsen. Meelopen met de fietser is trouwens steeds aan te raden, tenzij men ervan overtuigd is dat het kind het fietsen beheerst en niet meer valt.

Let op!

Tegenwoordig zijn er verschillende alternatieven om het bewegingsthema rijden aan te bieden. Dit zijn allemaal aantrekkelijke activiteiten om buiten te doen. Maar de leerkracht moet dan wel zorgen voor een veilig verloop door zelf actief erbij betrokken te zijn en zonodig hulp te bieden.

Rijden kan bijvoorbeeld met behulp van:

- Een skateboard (zie cluster 7.2)
- Rolschaatsen
- Skeelers



Aantekeningen

Spuiten

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen: 4 tweetallen

Veld:
3 bij 6 meter

Materiaal:
4 waterpistolen (starten met kleine pistolen met harde straal)
24 blikjes, stevige plastic bekertjes, of kleine flesjes
4 gieters
4 emmers met water
4 tafeltjes onderlinge afstand 1 meter
4 hoepels

STARTSITUATIE

Activiteit

- Spuit vanaf de hoepel zoveel mogelijk blikjes om.

Regelingen

- Wanneer het water op is mag de volgende.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Ruth geven een voorbeeld:

- De leerkracht staat in de hoepel en Ruth staat erachter.
- De leerkracht spuit met het pistool.
- Nadat de leerkracht uitgespoten is stapelt hij/zij de blikjes weer op.
- Ruth vult de spuit met de gieter/emmer en neemt plaats in de hoepel.
- De leerkracht gaat achter Ruth staan.

7



Spuiten

LOOPT HET SPUITEN

7

Een kind kan geen toren bouwen van blikjes:

- De blikjes naast elkaar zetten of een minder hoge toren bouwen.

Een kind kan het pistool niet vullen:

- Een trechter laten gebruiken of in plaats van gieter 3 plastic flessen nemen.

LUKT HET SPUITEN

Een kind raakt de blikjes niet:

- Het kind mag ook uit de hoepel stappen en dichterbij gaan staan.
- Het totaal oppervlak van de blikjes vergroten (grotere of nog meer blikken).

BETER LEREN SPUITEN

De spulter wordt beter door:

- Gerichter te spuiten:**
- Met een oog langs de loop richten.
 - Kleinere torens maken.
- Vlotter te spuiten:**
- Sneller richten op alle blikjes.

Rijdend spuiten

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

4 kinderen: 2 tweetallen

Veld:

3 bij 9 meter

Materiaal:

2 waterpistolen

12 blikjes, stevige plastic beker-
tjes, of kleine flesjes

2 gieters

1 emmer met water

2 tafeltjes,

onderlinge afstand 1 meter

2 driewielers

VERVOLGSITUATIE

Activiteit

- De bestuurder rijdt langs de tafel en de bijrijder probeert de blikjes omver te spuiten.

Regelingen

- Wanneer de spuit leeg is, verwisselen de bestuurder en de spuitser van plaats.
- De nieuwe spuitser vult de spuit.
- De bestuurder rijdt heen en weer voor de tafel.

Aanvullende opmerkingen

- Spelen met water vinden kinderen leuk om te doen. Bij warm weer is deze activiteit extra plezierig.
- Het spuiten moet redelijk snel goede resultaten opleveren, natuurlijk voordat de spuit leeg is. Om de blikjes omver te kunnen spuiten moet:
 - de bestuurder niet te hard trappen;
 - de afstand tot de blikjes niet te groot zijn;
 - de waterstraal sterk zijn. Dit betekent dat grote waterpistolen meer succes opleveren. Vaak hebben kinderen deze thuis en mogen ze ze meenemen om te gebruiken.

7



Aantekeningen

Flessenbal

ARRANGEMENT

Groepsomvang:

8 kinderen: 4 tweetallen

Veld:

4 bij 3 meter

Materiaal:

8 grote plastic flessen met water gevuld

8 sokballen

4 startpilonnen

2 emmers water

2 plantengieters

2 tafels of een klimrek om flessen op te zetten

STARTSITUATIE

Activiteit

- Raak de twee flessen.

Regelingen

- Elk tweetal heeft twee flessen gevuld met water als mikdoelen.
- Elk kind mag twee keer gooien vanaf de pilon.
- Daarna de fles(sen) rechtop zetten, de ballen ophalen en aan de ander geven.
- Als de fles leeg is, mag je de gieter pakken om de fles bij te vullen.

Volgorde van uitleg

De leerkracht en Daan geven een voorbeeld:

- De leerkracht probeert de fles te raken, maar mist twee keer. Ze haalt de ballen op en geeft ze aan Daan.
- Daan raakt de flessen wel en een fles valt om. De leerkracht zet deze rechtop. Zij zegt dat als een fles leeg is en er haast geen water meer uitloopt, de fles met de gieter bijgevuld kan worden.

8



Flessenbal

LOOPT HET FLESSENBAL

8

De kinderen krijgen ruzie over wie de gieter mag pakken:

- De leerkracht zegt dat ze om de beurt de fles mogen bijvullen met de gieter.

De emmers zijn leeg:

- De leerkracht vraagt aan een ouder kind om de emmers bij te vullen.
- De leerkracht doet doppen op de flessen, zodat er geen water meer uitloopt.

LUKT HET FLESSENBAL

Een kind haalt de afstand niet:

- De pilon dichterbij zetten.

Een kind gooit steeds mis:

- Voordoen dat de bal én de hand naar de fles wijzen.
- Vragen met welke hand het kind tekent: met de 'tekenhand' laten gooien.
- Een grotere plastic bal geven.
- Drie flessen naast elkaar zetten.

BETER LEREN RAKEN

De spuiters wordt beter door:

De bal met één hand te gooien:

- Bal met gebogen arm ter hoogte van het oor vasthouden en vandaar gooien.

De bal strakker te gooien:

- Vaart maken met de arm door deze eerst naar achteren te brengen.

De bal preciezer te gooien:

- Hand en arm in de richting van de fles brengen.

ARRANGEMENT

Groepsomvang:
8 kinderen: 2 viertallen

Veld:
6 bij 4 meter

Materiaal:
2 tafels
12 blikken: 2 x 6
4 sokballen: 2 x 2
2 startpilonnen op 3 meter

STARTSITUATIE

Activiteit

- Gooi de zes blikken om of van de tafel. Je mag twee keer gooien.

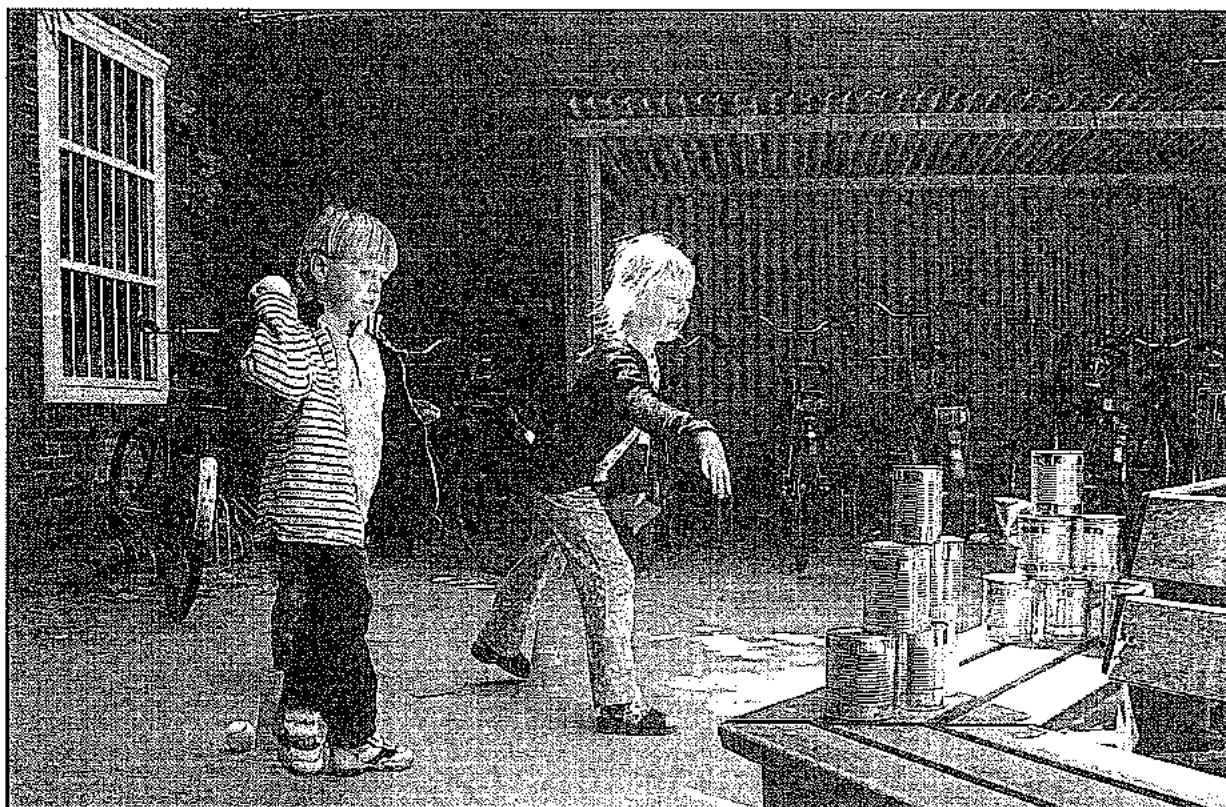
Regelingen

- Elk viertal bestaat uit twee gooiers en twee bouwers.
- De gooiers staan bij de startpilonnen, de bouwers naast de tafel met blikken.
- Na 2 beurten zetten de bouwers de blikken op elkaar.
- Hierna wisselen de gooiers en de bouwers.

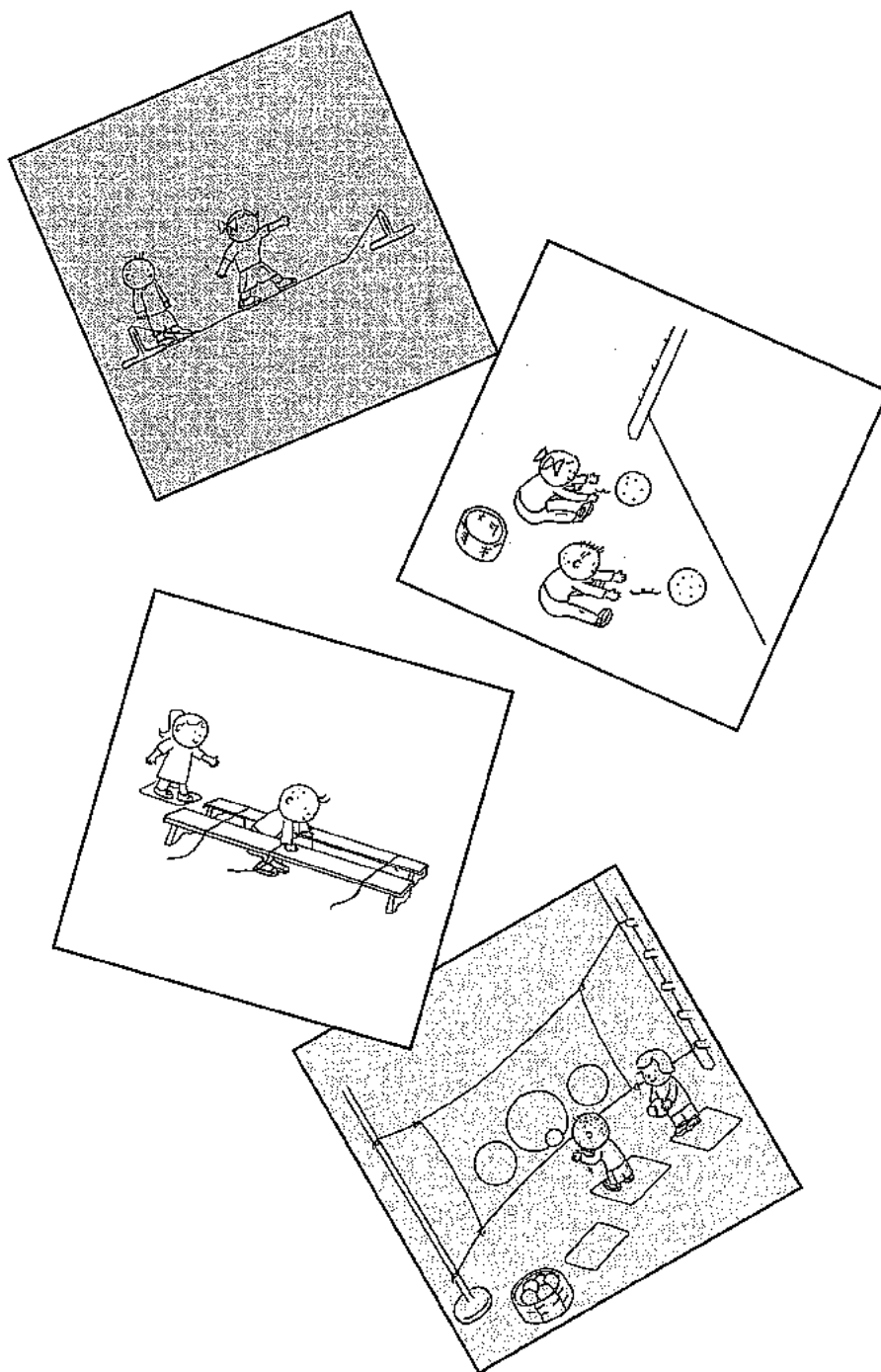
Aanvullende opmerkingen

- Flessenbal kan het beste bij mooi weer worden uitgevoerd, omdat sommige kinderen zelf ook nat worden.
- Blikgooien hebben we na het flessenbal geplaatst, maar het is niet bedoeld als een vervolg op het flessenbal.
- We hebben deze miksituaties bij elkaar geplaatst, omdat het aantrekkelijke situaties zijn voor buiten. Water en herrie van vallende blikken zijn namelijk factoren, die deze miksituaties extra boeiend maken voor de kinderen. In het speellokaal zijn watergespetter en gekletter hinderlijk, maar buiten op het speelplein zijn deze activiteiten prima te doen.

8



Deel 6 Zorg voor bewegings- ontwikkeling



1 Inleiding

Ook in het bewegingsonderwijs gaat het erom dat de kinderen leren en dat ze hun mogelijkheden uitbreiden. Met een methodische opbouw werken we doelgericht en systematisch aan hun leervorderingen. Op die manier bereiken we het merendeel van de kinderen.

In het aanbod van activiteiten komt de methodische opbouw op verschillende manieren tot uitdrukking.

- Allereerst in de onderscheiding tussen 'lukt het' en 'beter leren'. De ervaring: 'het lukt!' is voor kinderen een stimulans om verder te willen komen. 'Zou ik nog meer kunnen? Kan ik het ook nog anders? Hoe doet een ander kind dit? Durf ik dat ook?' Succeservaringen houden hun leerproces op gang.
- In de tweede plaats doordat elke activiteit herhaald wordt aangeboden. Kinderen vinden herhalen plezierig. Maar het is ook functioneel. Ook de minder vlotte kinderen krijgen zo genoeg tijd om zich een activiteit goed eigen te maken. Anderen gaan al 'spelen' met de vaardigheid. Ze doen ook nog nieuwe ervaringen op als we gebruik maken van de mogelijkheden onder 'beter leren', 'andere opstellingen' en 'vervolgsituaties'.
- In iedere les zijn verschillende bewegingsproblemen aan de orde. Die variatie werkt in het voordeel van kinderen bij wie het niet steeds gemakkelijk gaat. Als de ene activiteit minder goed lukt, kan een kind wellicht bij de volgende situatie weer meer succes ervaren. De kinderen hebben dat snel door en verliezen dan minder snel de moed als het even tegen zit.
- Op de wat langere termijn is een opbouw gegeven in de opeenvolging van de clusters. Een activiteit uit een bepaald thema in een later cluster is doorgaans complexer dan een eerdere activiteit. Overigens is het niet zo, dat een voorafgaande activiteit een noodzakelijke voorbereiding is op latere. In dit opzicht is de methodische opbouw van bewegingsonderwijs minder strikt dan in de meer cognitieve vakken. Dat heeft ook alles te maken met het belang dat we toekennen aan eigen keuze van een uitvoeringswijze.

Kleuters leren niet taakgericht. Ze zijn actief, nieuwsgierig, willen graag iets proberen. Als ze al doende plezier en succes ervaren, verleggen ze bijna ongemerkt hun grenzen.

In vrijwel iedere kleutergroep hebben we te maken met aanzienlijke verschillen tussen kinderen. Verschillen in bewegingsmogelijkheden, belangstelling, manier en tempo van bewegingsleren. De beschreven lessen bieden daar ruimte voor.

We streven er niet naar dat alle kinderen hetzelfde zullen kunnen. We veronderstellen niet, dat kinderen per les vooruitgang laten zien. Toch moeten we wel enige gerichte zorg besteden aan de individuele vordering van kinderen. In elke groep zijn meestal wel enkele kinderen, die het ontbreekt aan motiverende succeservaring. Daar moeten we oog voor hebben, om er tijdig wat aan te kunnen doen.

2 Aandacht voor kinderen die onvoldoende profiteren

Het minst problematisch zijn de kinderen voor wie de activiteiten misschien te makkelijk zijn. Juist zij slagen er meestal wel in om zelf een passende uitdaging in de geboden activiteit te vinden; zeker als we gebruik maken van het beschreven aanvullende aanbod van activiteiten.

Andere kinderen vallen direct op, omdat ze zichtbaar moeite hebben met bewegen in de gegeven situaties. En als het allemaal zo moeizaam lukt, komen ze aan speels herhalen en verder leren ook niet gemakkelijk toe. Wat we voor hen kunnen doen, komt verderop ter sprake.

We moeten vooral proberen te letten op kinderen die onopvallend meedoen, maar die bij preciezere beschouwing weinig of geen vooruitgang blijken te boeken. Dat kan allerlei oorzaken hebben. Waar het allereerst om gaat is, dat we deze kinderen opmerken. Vervolgens proberen we dan te beoordelen of en hoe we ze kunnen helpen. Die hulp hebben ze nodig om een geleidelijk toenemende leerachterstand te voorkomen. Nu gaat het nog net en vallen ze niet echt op. Maar later misschien wel. Hoe langer we wachten, des te lastiger wordt het hun aansluiting bij de activiteiten in de les overeind te houden. Vooral bij de overgang naar groep 3 kan zoiets dan manifest worden.



3 Signaleren in de les

Omdat we werken met een methode en niet met individuele programma's, bestaat altijd de kans dat ons aanbod voor sommige kleuters niet passend is. Zij slagen er niet in hun grenzen als vanzelfsprekend te verleggen.

Zoals gezegd, we verwachten niet dat ieder kind elke les toenemende vaardigheid zal tonen. Maar wel, als we na een half jaar of een jaar nog eens naar die activiteit kijken: kan een kind na herhaalde aanbieding van een activiteit een bepaalde mate van succes laten zien. We gebruiken dit als indicatie voor het leerresultaat.

We kiezen een beperkt, maar representatief aantal activiteiten en observeren alle kinderen volgens een zelfde, minimale norm. Aan de norm die we hanteren kunnen alle kinderen voldoen, tenzij er iets bijzonders aan de hand is. Dat het merendeel van de kinderen veel méér geleerd heeft, is voor het signaleren van de enkele kinderen die te weinig leerden niet van belang.

Indien mogelijk observeren we tijdens de lessen zelf. Wat de kinderen daar laten zien is het criterium. Observeren en registreren tijdens het lesgeven is echter niet eenvoudig. Het kost tijd en aandacht, die je niet steeds beschikbaar hebt. Je moet het plannen, en eventueel voor die keer assistentie vragen. Door een snel in te vullen observatielijst te gebruiken, gaat het dan toch betrekkelijk vlot. Het zijn groepsoverzichten. Daarnaast is het zinvol om voor kinderen die via deze groepslijst zijn opgevallen, nog een individuele lijst, de signaleringslijst te maken. Deze laatste lijst is uitgesplitst naar middelste en oudste kleuters.

Een overzicht van de observatie-items en de criteria voor het scoren is gegeven in de bijlagen bij dit hoofdstuk. Daar zijn ook kopieervoorbeelden van de observatielijst en de signaleringslijsten te vinden.

4 Gebruik van de observatielijst

Wanneer moeten de observaties worden uitgevoerd?

De observaties kunnen door de spreiding van de items over de clusters op verschillende momenten in het jaar plaatsvinden. Als we het observeren van de groep koppelen aan de presentatie van de clusters, kan de observatie het beste in de tweede week bij de aanbieding van het cluster gebeuren. De kinderen hebben dan in de eerste week al de nodige leerervaringen met het item opgedaan.

Een andere mogelijkheid is in het programma bewegingsonderwijs aparte observatielessen op te nemen. De situaties die we willen scoren worden nog eens extra aangeboden. Deze observatielessen kunnen we het beste plannen tussen herfst en kerst. Bij afwezigheid van een aantal kinderen, bijvoorbeeld door ziekte, kan dan later in het jaar nog een inhaalslag worden gemaakt. Dat lukt niet, als we wachten met observeren tot kort voor de zomervakantie.

Naast het *wanneer* dienen we ons af te vragen *hoe* de observatie wordt uitgevoerd.

Als we zelf tijdens het lesgeven proberen te observeren en scoren valt dat doorgaans niet mee. Het is moeilijk om gelijktijdig het lesverloop en het presteren van individuele kinderen te begeleiden en dan ook nog de observatiescores te noteren. Het kan wel, maar zijn er ook alternatieven? De observaties kunnen misschien met hulp van ouders plaatsvinden; de meeste items zijn ook goed door ouders te scoren. Een andere mogelijk-

heid is het werken met een groepje bij de te observeren situatie, terwijl de overige kinderen de gelegenheid tot vrij werken wordt geboden.

Bij de keuze voor aparte observatielessen kan mogelijk met een halve klassengroep worden gewerkt. Een hulpouder of klassenassistente begeleidt de overige kinderen gedurende korte tijd bij hun activiteiten.

Een andere oplossing is het werken met video. De kinderen worden in de te observeren situatie opgenomen en pas na schooltijd gaat de leerkracht kijken en scoren. Een tussenweg is, dat de leerkracht tijdens de les de kinderen al scoort en alleen de kinderen waarover twijfels zijn nog eens nadien op video bekijkt. De voordelen van het gebruik van video zijn, dat bij twijfel nog eens gekeken kan worden en dat de beelden, indien nodig, ook met de ouders besproken kunnen worden.

Voor al deze observatie-activiteiten wordt de observatielijst voor de hele groep gebruikt. Een voorbeeld van invulling is hieronder gegeven.

Observatielijst bewegingsonderwijs, schooljaar: 2000-2001 groep: 1 / 2 juf Caroline

Namen van de kinderen	Geb.datum	Cl.2	Cl.3	Cl.4	Cl.5	Cl.6	Cl.7	Cl.8	BoM	Rijden
Datum van observatie ->		21/09	05/10							
1. Chris	03/10/'94	+	-							
Loopt nog zijwaarts over de balk										
2. Edith	08/11/'94	+	+							
8. Jeantine	07/06/'95	±	+							
9. Wilma	09/11/'95	±	+							
Wisselt nog vaak met wijze van gooien										
10. Richard	18/11/'95	+	+							

Een paar opmerkingen:

- De kinderen staan op volgorde van leeftijd op de lijst. Zo kan makkelijker rekening worden gehouden met de 'didactische' leeftijd van de kinderen.
- De items voor de oudste kleuters gelden voor 6-jarigen, voor de middelste kleuters voor de 5-jarigen. Chris is op 21/09/'00 5 jaar en 11 maanden, Edith is op dat moment 5 jaar en 10 maanden. Op de signaleringslijst wordt dan respectievelijk 5.11 en 5.10 voor dit item onder didactische (=did.) leeftijd aangegeven. Voor Jeantine is dit 5.3.
- Oudste kleuters zijn de kinderen die na dit schooljaar naar groep 3 gaan. In bovenstaande lijst zijn Chris tot en met Jeantine oudste kleuters. Wilma is de eerste van de middelste kleuters; middelste kleuters zijn de kinderen die na dit schooljaar nog een jaar te gaan hebben in de kleuterbouw.
- De jongste kleuters worden niet op de lijst opgenomen. Voor deze kinderen achten wij het invullen van observatielijsten nog niet zinvol. Zij moeten gelegenheid krijgen te wennen aan en te leren in de activiteiten.
- Het eerste geobserveerde item is het *raken* uit cluster 2 op 21 september van genoemd schooljaar. Twee weken later is het *balanceren* over de brug gescoord. Op deze lijst zijn zowel scores voor oudste als middelste kleuters ingevuld.

- Chris heeft veel moeite met balanceren.
- Wilma en Jeantine scoren + bij het raken. Er is rekening mee gehouden dat we van Wilma als oudste van de middelste kleuters eigenlijk meer hadden verwacht. Jeantine is pas sinds kort oudste kleuter; zij krijgt nog het voordeel van de twijfel als we haar beoordelen volgens de criteria voor de oudste kleuters.

Aan de laatste twee opmerkingen willen we nog het volgende toevoegen. Vertel de kinderen wat het criterium is, voordat je gaat scoren. Ze kunnen zich dan richten op de te leveren prestatie. Als er tijd voor is, kunnen kinderen een item meer dan eens proberen. Laat een kind het in ieder geval nogmaals proberen als je twijfelt, of scoor later nog eens. Geef een middelste kleuter geen negatieve score als je weet dat dit kind geen of heel weinig ervaring opdeed met deze activiteit.

Bij een negatieve score op een item moeten we gaan nadenken over extra hulp.

5 Extra hulp

5.1 Inleiding

Tijdens de les blijken enkele kinderen moeite te hebben met een activiteit. Om die kinderen tegemoet te komen kun je soms de situatie vereenvoudigen, zodat het meedoen dan wel lukt. Ook kunnen we oudste kleuters laten helpen. Dergelijke incidentele maatregelen rekenen we tot de gewone vormen van differentiatie. We voorkomen ermee, dat sommige kinderen zullen uitvallen op bepaalde activiteiten.

Het wordt anders als kinderen desondanks geen vooruitgang vertonen, wat blijkt uit de individuele score op de observatielijst. Voor deze kinderen moet je meer structurele maatregelen overwegen.

Er zijn grenzen aan wat je voor individuele kinderen doen kunt. We beschrijven alleen mogelijkheden, waarvan we denken dat die goed in te passen zijn in de normale gang van zaken in de groep.

5.2 Criteria voor extra hulp

Er moet een duidelijk perspectief op resultaat zijn. We verwachten met een gerichte, maar beperkte inzet van tijd en begeleiding het leerproces op gang te brengen. Zodanig dat het kind daarna weer zelfstandig kan meekomen in het aanbod voor de groep.

Extra hulp is volgens ons op zijn plaats als:

- een kind gewoon meedoet in de groep, maar moeite heeft met één of enkele thema's;
- een tegenvallend leerresultaat op een onderdeel is gebleken uit de observatie;
 - de hulp op dit onderdeel inhoudelijk gepland kan worden;
 - de duur van de hulp beperkt kan blijven.

Uitgaande van deze criteria zijn er dan kinderen voor wie extra hulp minder vanzelfsprekend is.

Allereerst de kinderen die we het voordeel van de twijfel gunnen, als we vermoeden dat de tegenvallende prestatie tijdelijk van aard is of toevallig tot stand kwam. Het kind kan een slechte dag gehad hebben toen we

scoorden, bijvoorbeeld.

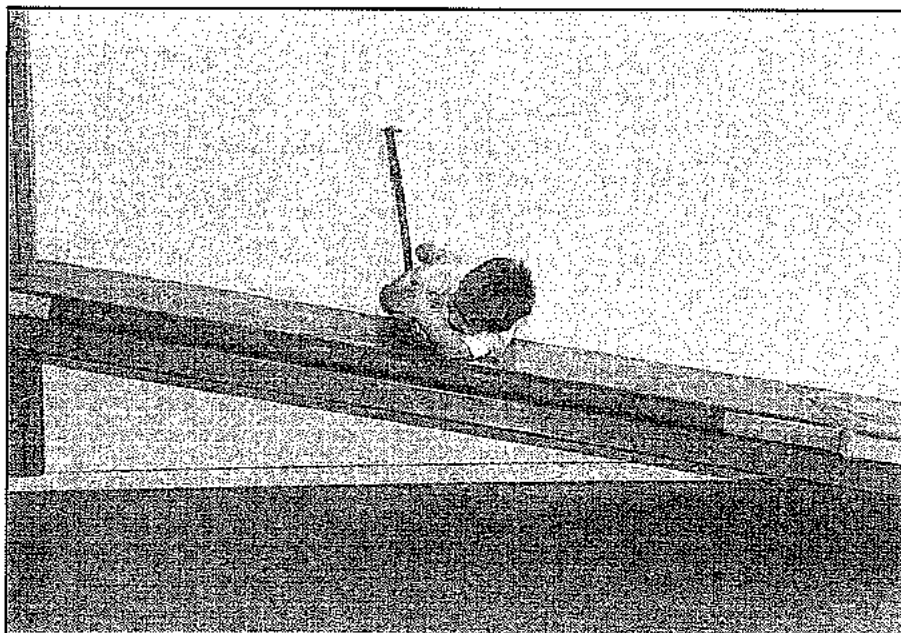
Dan zijn er kinderen die op een breed front in hun bewegen achterblijven. Dat wordt goed zichtbaar als we signaleringslijsten bijhouden. Jonge kinderen met een motorische ontwikkelingsachterstand hebben dringend behoefte aan extra stimulans, bijvoorbeeld in de vorm van Motorische Remedial Teaching (MRT). Dergelijke gespecialiseerde hulp valt buiten het bereik van de groepsleerkracht. Gelukkig beschikt een groeiend aantal scholen over een vakleerkracht met deze aanvullende bevoegdheid.

Soms is sprake van een aanwijsbare beperking of stoornis, soms ook van gedragskenmerken, die een optimaal leerresultaat in de weg staan. In dergelijke gevallen lijkt het voor de hand te liggen eerst na te gaan, hoe het kind nog wel mee kan komen en vanuit deze mogelijkheden te zoeken naar aanpassingen in het aanbod. In het bestek van dit hoofdstuk voert het te ver om allerlei verbijzonderingen van het aanbod uit te werken. In dergelijke gevallen is het raadzaam te overleggen met de intern begeleider en de ouders. Ook als we wel denken te kunnen volstaan met beperkte extra hulp, is dit voorafgaand overleg aan te bevelen.

5.3 Aanbod van extra hulp

We nemen het vertrekpunt in activiteiten, waarbij de kinderen direct succes zullen ervaren. Via dat 'lukken' moeten we daarna nog gericht aandacht besteden aan het 'leren'; dat laatste ging immers niet vanzelf, is gebleken.

Benoem voor de 'zorgkinderen' nadrukkelijker dan gebruikelijk de uitdaging of het doel van de activiteit en de vooruitgang die ze laten zien. Zo ontwikkelen ze een beter omlijnd besef van wat ze doen, van wat ze al kunnen en van wat ze nog kunnen bereiken.



Bij de keuze van aangepaste activiteiten zijn er twee mogelijkheden.

- De eerste mogelijkheid is gericht aanbieden van wat we noemen 'verwante activiteiten'. Dat zijn activiteiten die wel tot het thema behoren, maar niet in het basisaanbod zijn opgenomen. Bijvoorbeeld: balanceren over sjouwkistjes in plaats van over de evenwichtsbalk. Door verwante activiteiten aan te bieden willen we bevorderen, dat een kind in een thema brede succeservaring opdoet; verwante activiteiten moeten dus niet te moeilijk gekozen worden. De verwachting is dat het resultaat uitstraalt naar de deelname op de oorspronkelijke activiteit.
- De tweede mogelijkheid is stapsgewijs toewerken naar het te behalen observatiecriterium. Bijvoorbeeld: je zet naast de evenwichtsbalk een aantal sjouwkistjes als extra steunpunt voor de voeten. Geleidelijk haal je die steunpunten weg, naarmate een kind ze minder nodig heeft. Tot het kind vrij over de balk kan lopen.

In de bijlagen bij dit hoofdstuk zijn voor elk thema verwante activiteiten en, indien van toepassing, een stapsgewijze leerroute opgenomen. Bij een stapsgewijze aanpak is steeds uitgegaan van de startsituatie.

5.4 Hoe organiseer je extra hulp

Hulp binnen de reguliere les heeft de voorkeur, omdat je die situatie het beste in de hand hebt.

Belangrijk is, dat je vooraf een overzicht per thema hebt gemaakt van de kinderen die voor extra hulp bij dat thema in aanmerking komen. Je kunt dan bekijken in welke lessen van de komende periode je die hulp kunt bieden. Soms is één keer al voldoende, soms duurt het langer. Je moet je per thema wel een grens stellen, bijvoorbeeld van maximaal 5 keer. Anders krijgt de extra hulp een permanent karakter. Daar is niets op tegen als je het organiseren kunt, maar het wordt dan een ver doorgevoerde vorm van differentiatie in de les.

Extra hulp laat zich het beste inpassen in de lessen vrij spelen en bij het werken in groepen.

Tijdens vrij spelen

- Je richt een geselecteerde activiteit in, waarin je een groepje 'zorgkinderen' begeleidt.
- Je biedt als extra aanbod verwante activiteiten aan en vraagt de 'zorgkinderen' deze te doen.

Tijdens werken in groepen

- Een 'niveaugroepje' voor wie je een aangepaste activiteit hebt ingericht.
- Een extra beurt of extra activiteit voor de 'zorgkinderen', terwijl ze een andere activiteit (die ze al wel beheersen) een keer overslaan.
- Naast de startactiviteit heb je voor 'zorgkinderen' een eenvoudiger parallel-activiteit ingericht.

Wie beschikt over assistentie in de klas, kan overwegen 'zorggroepjes' een vaste plaats te geven in de organisatie van de les. Doel en aanpak moeten dan wel goed afgesproken zijn.



Buiten de normale lessen in het speellokaal zijn er ook mogelijkheden. Ook het buitenspelen leent zich voor het aanbieden van verwante activiteiten. Net als in het speellokaal kun je de 'zorgkinderen' bij het vrij buitenspelen individueel uitnodigen en soms begeleiden. Als kinderen eigen materiaal mee naar buiten mogen nemen, motiveert dat en zullen ook anderen mee willen doen.

In de klas kun je voor sommige thema's een wisselend in te richten 'bewegingshoek' maken. Dat is ook aantrekkelijk voor de kinderen die het niet direct nodig hebben. Als er geen ruimte voor is, biedt de gang of een hal soms uitkomst.

5.5 Evaluatie van extra hulp

Bij een stapsgewijze aanpak zie je meestal meteen of het effect heeft. Met verwante activiteiten is resultaat niet meteen zichtbaar. Plan dan aan het einde van de extra hulp voor het thema een evaluatie, waarvoor je het observatie-item gebruikt.

5.6 Andere maatregelen

Voor een aantal kinderen is de beschreven extra leerhulp niet toereikend. Vaak ligt daar de grens van wat een groepsleerkracht nog kan doen. Als dan een vakleerkracht, liefst met MRT-bevoegdheid, aanwezig is, kan deze ingeschakeld worden. Is dat niet het geval, dan is een bezoek aan een kinderfysiotherapeut te overwegen. Soms kunnen ouders deze hulp voor hun kind vergoed krijgen. De school levert daarvoor een onderbouwing met de ingevulde signaleringslijst.

In veel gemeenten worden activiteiten aangeboden voor kinderen die individuele aandacht nodig hebben. In dit verband wijzen we graag op het bestaan van 'Club Extra'. Praat daar over met de ouders en informeer de begeleiders van die activiteiten over de mogelijkheden van het kind.

De clusters en observatie-items zijn:

Cluster 2: Raken (krant, dubbele pagina gevouwen over lijn opgehangen, 5 pogingen)

- Oudste kleuter: Raakt krant vanaf 2 m. 3 keer of meer;
Gooit bovenhands.
Middelste kleuter: Raakt krant vanaf 2 m. meer dan 1 keer.

Cluster 3: Balanceren (balk van 10 cm. breedte)

- Oudste kleuter: Stapt vlot op;
Loopt zonder te vallen over de balk;
Stapt voet over voet verplaatsend.
Middelste kleuter: Stapt geen of één keer van de balk;
Stapt voet over voet verplaatsend over de balk.

Cluster 4: Wendspringen (dubbele banken, afzet vanaf bank)

- Oudste kleuter: Komt in één keer over de banken.
Middelste kleuter: Springt over de bank (aanraken met de voeten is toegestaan).

Cluster 5: Klimmen

- Oudste kleuter: Klimt alternerend omhoog;
Klimt door het wandrek.
Middelste kleuter: Kiest voor alle situaties.

Cluster 6: Rollend landen (schuin rolvlak)

- Oudste kleuter: Rolt;
Start de rol op het achterhoofd
(buig hoofd met kin op de borst);
Blijft klein tot het eind van de rol.
Middelste kleuter: Rolt;
Start de rol op het achterhoofd.

Cluster 7: Kaatsenballen (formaat handbal / volleybal, afstand tot de muur 1 à 2m.)

- Oudste kleuter: Raakt muur;
Vangt alle 5 keer de bal na een stuit.
Middelste kleuter: Raakt muur;
Houdt de bal 4 of 5 keer tegen uit 5 gegooide ballen.

Cluster 8: Basistikspel

- Oudste kleuter: Gaat als looper van de mat af;
Blijft als looper langer in het veld;
Wordt soms getikt.
Middelste kleuter: Gaat als looper van de mat af;
Wordt soms getikt.

Bewegen op muziek:

- Oudste kleuter: Stapt in de maat (bv. Dromedaris);
Kan huppelen (bv. Rineke Tineke).
Middelste kleuter: Stapt in de maat (bv. Dromedaris);
Kan huppelen (bv. Rineke Tineke).

Buitenspelen: rijden

- Oudste kleuter: Maakt zelfstandig vaart op een fiets;
Rijdt op een fiets een rondje;
Komt zelfstandig tot stilstand en stapt af.
Middelste kleuter: Maakt zelfstandig vaart op een 3-wieler;
Rijdt op een 3-wieler een parcours met bochten;
Komt zelfstandig tot stilstand en stapt af.

Observatielijst bewegingsonderwijs,
schooljaar:..... groep:.....

Namen van de kinderen	Geb.datum	cl.2	cl.3	cl.4	cl.5	cl.6	cl.7	cl.8	BoM	rijden
Datum van observatie										
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										

Signaleringslijst voor middelste kleuters
naar aanleiding van de observaties in de lessen bewegingsonderwijs.

Naam:.....

Geobserveerde activiteiten / items	Score	Did. lft.	Bijzondere opmerkingen bij de items
Raken (cluster 2)			
Raakt krant vanaf 2 m. meer dan 1 keer.			
Balanceren (cluster 3)			
Stapt geen of één keer van de balk.			
Stapt voet over voet verplaatsend over de balk.			
Wendspringen (cluster 4)			
Springt over de bank (aanraken met de voeten is toegestaan).			
Klimmen (cluster 5)			
Kiest voor alle situaties.			
Rollend landen (cluster 6)			
Rolt.			
Start de rol op het achterhoofd.			
Kaatsenballen (cluster 7)			
Raakt muur.			
Houdt de bal 4 of 5 keer tegen uit 5 gegooide ballen.			
Basistikspel (cluster 8)			
Gaat als looper van de mat af.			
Wordt soms getikt.			
Bewegen op muziek			
Stapt in de maat (bv. Dromedaris).			
Kan huppelen (bv. Rineke Tineke).			
Rijden (buitenspelen)			
Maakt zelfstandig vaart op een 3-wieler.			
Rijdt op een 3-wieler een parcours met bochten.			
Komt zelfstandig tot stilstand en stapt af.			

Signaleringslijst voor oudste kleuters
naar aanleiding van de observaties in de lessen bewegingsonderwijs.

Naam:

Geobserveerde activiteiten / items	Score	Did. lft.	Bijzondere opmerkingen bij de items
Raken (cluster 2)			
Raakt krant vanaf 2 m. 3 keer of meer.			
Gooit bovenhands.			
Balanceren (cluster 3)			
Stapt vlot op.			
Loopt zonder te vallen over de balk.			
Stapt voet over voet verplaatsend.			
Wendspringen (cluster 4)			
Komt in één keer over de banken.			
Klimmen (cluster 5)			
Klimt alternerend omhoog.			
Klimt door het wandrek.			
Rollend landen (cluster 6)			
Rolt.			
Start de rol op het achterhoofd.			
Blijft klein tot het eind van de rol.			
Kaatsenballen (cluster 7)			
Raakt muur.			
Vangt alle 5 keer de bal.			
Basistikspel (cluster 8)			
Gaat als looper van de mat af.			
Blijft als looper langer in het veld.			
Wordt soms getikt.			
Bewegen op muziek			
Stapt in de maat (bv. Dromedaris).			
Kan huppelen (bv. Rineke Tineke).			
Rijden (buitenspelen)			
Kan zelfstandig vaart maken op een 3-wieler.			
Kan op de 3-wieler een parcours met bochten rijden.			
Kan zelfstandig tot stilstand komen en afstappen.			

Verwante activiteiten.

Inleiding

Wanneer een kind bij de observatie-items uitvalt, kunt u eerst allerlei tips en mogelijke oplossingen vinden op de pagina's na de startsituatie onder de kopjes *loopt het*, *lukt het* en *andere opstellingen*.

Het is de bedoeling dat deze kinderen veel ervaring kunnen opdoen en dan biedt ook het buitenspelen veel mogelijkheden.

Hierna volgt een lijst van verwante activiteiten die behoren bij een bepaald observatie-item. Er zit een oplopende moeilijkheidsgraad in deze lijsten. Het zijn makkelijke activiteiten om de problematiek van de observatie-items anders aan te bieden, zodat het kind verschillende ervaringen op kan doen en niet steeds het mislukkende item moet herhalen. Op langere termijn behaalt het kind dan een positieve score bij het observatie-item.

In deze lijst staan activiteiten met een *: deze kunnen ook in een (bewegings)hoek in het klaslokaal of op de gang gedaan worden. Soms is het handig om een kind iets mee naar huis te laten nemen, bijvoorbeeld klossen.

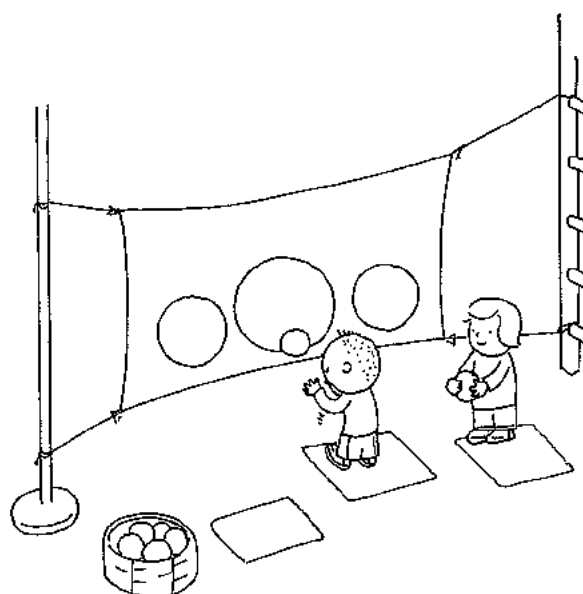
Wanneer de kinderen bezig zijn in een les met vrij werken kan de groepsleerkracht ook een kind even apart een verwante activiteit laten doen.



Kegel de pilonnen om.

Raken

Activiteit	Arrangement
Boelen: cluster 1 blz. 49	
Sla de strandbal met een hand weg.	• strandbal hoog opgehangen boven hoofd van het kind
Kegel de pilonnen om.	• 5 pilonnen op de kop • 2 banken op de zijkant als afbakening
Gooi de bal op het laken zodat de bal er weer door valt.	• laken met groot gat in het midden op 1.50 meter opgehangen tussen wandrek en muur • foambal • tapijttegel als mikplaats dichtbij het laken • mand onder laken waar de bal in valt
Doelen: cluster 3 blz. 89	
Gooi een pittenzak door de hoepel.	• 1 hoepel op 1.50 meter hoog • muur als achterwand • tapijttegel als mikplaats • eventueel hoepel versieren met linten (die gaan bewegen als er doorheen wordt gegooid) • pittenzakken
Gooi de bal door een gat in het laken.	• laken met drie gaten erin vertikaal spannen 1 meter voor een muur • pittenzakken of kleine ballen • tapijttegel als mikplaats
Gooi de blikken van de bank.*	• 1 bank met blikken erop • pittenzakken
Flessenbal: zie buitenspelen	
Penaltyspel: cluster 8 blz.189	



Gooi de bal door een gat in het laken.

Balanceren

Activiteit	Arrangement
Loop op de rand van de zandbak.	• zandbakrand
Loop over de stoelen naar de overkant.*	• 6 stoelen
Loop over de lijn naar de overzijde.*	• touw of lijn op de grond
Loop over het snoer.*	• toversnoer net boven de grond spannen tussen twee 'bokjes' of een kast en stoel
Loop over de blokken naar de andere kant.*	• houten blokken kriskras door elkaar leggen • 2 lijnen of krijtstrepen als afbakening
Wip: cluster 5 blz. 129	
Kloslopen: cluster 9 blz. 209	
Hinkel over de tapijttegels.*	• hinkelbaan van tapijttegels waarbij veel op 1 been gehinkeld moet worden
Rij met de pedalo een stukje langs de muur.	• pedalo met steun • muur als steunpunt



Loop over het snoer naar de kast toe



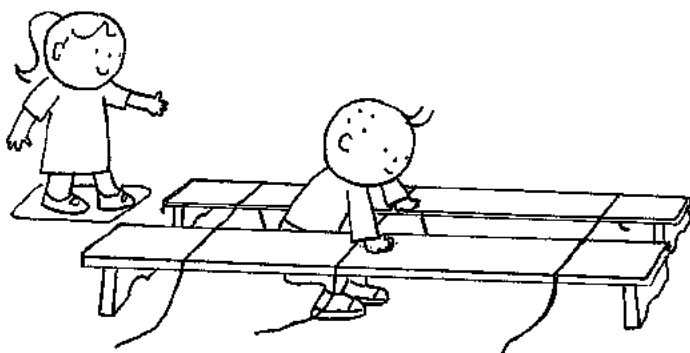
Loop over de blokken naar de andere kant

Springen

Activiteit	Arrangement
Maak hazensprongen op en over de bank.* Maak kikkersprongen bij de bank.	• 1 bank
Verend springen: cluster 8 blz. 185 met vasthouden van een rekstok.	• 1 rekstok op borsthoogte • 1 kleutertramp
Spring over de touwtjes.	• 2 banken op schouderbreedte naast elkaar • 3 touwtjes over de banken hangen (niet vastbinden)
Zet je handen hoog op de plank en spring over de plank.	• plank hangt schuin in het wandrek op de derde sport



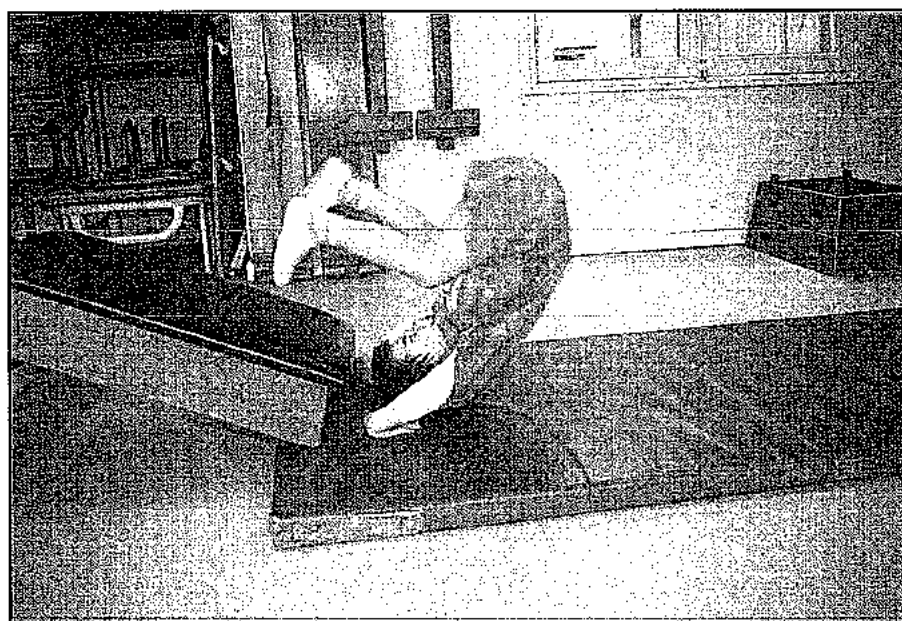
Hazensprongen op en over de bank



Spring over de touwtjes

Rollen

Activiteit	Arrangement
Rol als een deegrol (of boomstam) naar beneden met je armen langs je oren omhoog.	• schuine mat
Ga met je buik op de kast liggen en maak dan een koprol terwijl je handen dichtbij de kast staan.	• 1 bank met daarop een kastkop dwars neergezet • 1 matje achter de kastkop • krijt voor plaats van de handen
Duikelen: cluster 4 blz. 109	



Koprol

Rijden

Activiteit	Arrangement
Skateboarden: cluster 7 blz. 165	
Fietsen op een driewieler	
Steppen	
Fietsen met zijwieltjes	



Fietsen met zijwieltjes

Klimmen

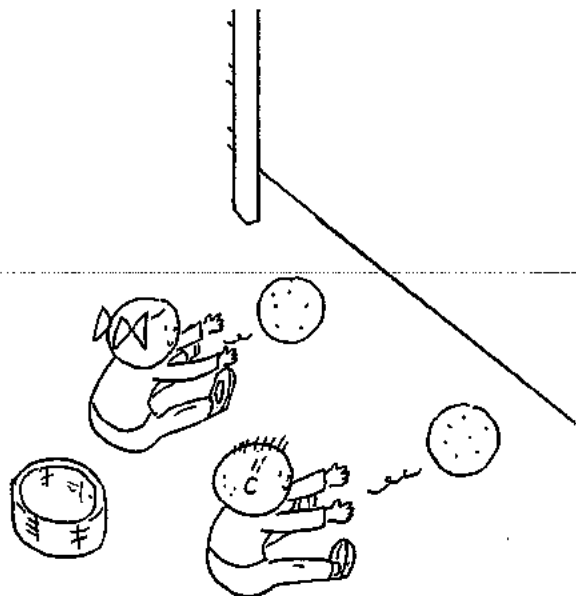
Zie cluster 1 t/m 4. Deze bevatten eenvoudigere klimsituaties. Maak ook gebruik van de om-en-om ladder om het altemnerend klimmen te oefenen.

Kaatsen

Activiteit	Arrangement
Als wegspeken niet lukt: dan Boelen: cluster 1 blz. 49*	
Ballon hooghouden: cluster 5 blz. 133	
Rol de bal tegen de muur en houdt de bal in je poortje weer tegen. Maak een serie van 10 keer.*	• tapijttegel op 1 meter van de muur (zitplaats) • grote foambal
Raken: cluster 2 blz. 69	
Doelen: cluster 3 blz. 89.*	
Gooi de pittenzak omhoog en vang deze weer op met de pylon.	• 1 kleine pylon • 1 pittenzak
Gooi de strandbal naar elkaar.	• 2 tapijttegels op 2 meter afstand van elkaar • strandbal



Gooi de pittenzak omhoog



Basistikspel

zie ook stapsgewijze leerroute

Activiteit	Arrangement
Vos kom uit je hol: cluster 1 blz. 53	
Overloopspel: cluster 4 blz. 113	
Huizentikspel: cluster 7 blz. 173	
Boefje: cluster 3 blz. 93	

bewegen op muziek

Algemeen is het eenvoudiger om te bewegen op geslagen ritme omdat dit ritme heel duidelijk te horen is. Daarna met ondersteuning van eigen klappen, zingen en pas daarna met een muziekje.
1. Geslagen ritme
2. Op de plaats stappen en klappen
3. Zang
4. Muziek

Leerroutes voor de verschillende onderdelen, die als observatie-item dienen

Een leerroute is zoals voorheen al is opgemerkt een stapsgewijze opbouw naar de uitvoering van het observatie-item in de startsituatie.

Kenmerkend zijn vooral de zeer kleine stapjes, die moeten worden gemaakt, opdat het kind steeds vanuit succeservaringen de volgende stap wil zetten. Een goede doordinking van de te nemen stap is daarbij van groot belang. Bij het wendspringen kunnen daarbij een verandering van de materialen en van de activiteit worden samengevoegd.

Voor het koprollen en bewegen op muziek zijn geen leerroutes aangegeven. Voor deze twee activiteiten volstaan we met de verwante activiteiten. Leerroutes voor beide activiteiten veronderstellen meestal gespecialiseerde hulp (MRT).

Raken (cluster 2)	Balanceren over de brug (cluster 3)
Als een kind de krant niet vaak genoeg raakt: - Werken van een 'zo groot mogelijk' opgehangen krant naar een 'kleine' krant; - Dichterbij leggen van de mikplaats, in kleine stapjes verder weg.	Als een kind niet op kan stappen: - Werken van een lager naar een hoger balanceervlak; - Eerst met hulp, daarna deze afbouwen. Als een kind niet zonder af te stappen over de brug kan lopen: - Plaatsen van steunmogelijkheden onderweg: - Van meer naar minder; - Van dichterbij naar verder weg.
Wendspringen (cluster 4)	Klimmen en klauteren (cluster 5)
Als een kind niet in steun over de bank kan springen: - Van een hogere opstap naar de bank als opstap werken: - deel van een kast / stoel voor de twee banken. - Of achtereenvolgens: - opstappen en afspringen - opspringen en afspringen - langs de bank springen - over de bank springen - Van wel naar geen plaats voor de handen aangegeven met tape; - Van een laag naar een hoger steunvlak werken; - Van een schuin naar een horizontaal steunvlak werken.	Als een kind niet overgaat naar het alternerend klimmen: - Aanbieden van de om- en om-ladder. Als een kind niet naar het eind van een ladder durft te klimmen: - Verkorten van de klimroute door: - Langzamerhand in hoogte opklimmende afstapmogelijkheden aan te bieden, als een stoel of kast; - Overgangen aan te bieden in langzaam opklimmende hoogte door een ladder bv. door een kleutertrapezoïde te steken; - Gebruik te maken van een korte ladder / tussenraam van een klimtoren.
Kaatsenballen (cluster 7)	Basistikspeel (cluster 8)
Als een kind de bal niet tegen de muur kan gooien: - Dichterbij leggen van de werpplaats. Als een kind de bal niet vangt: - Van rollen naar tegenhouden naar vangen; - Van een tragere naar een snellere bal werken; - Van een zachtere naar een hardere bal werken.	Als een kind geen initiatieven neemt om de vrijplaats te verlaten: - Oversteekmogelijkheden aanbieden naar dichterbij gelegen tegels; - Aanbieden van schuilmogelijkheden, bv. kast / mat tegen een trapezoïde in de buurt van vrijplaats. Als een kind steeds getikt wordt: - Geef het kind een staart, die moet worden afgepakt.

Publicaties Werkgroep Bewegingsonderwijs

- 1 Werkgroep Bewegingsonderwijs voor het Voortgezet Onderwijs**
Janny Boers, Teus van Cappellen, Henk Krikke, Bob van de Pol en Reinald Teune.
Uitverkocht
- 2 Bewegingsonderwijs in de Basisschool - integratie of isolement**
Bram Donkers.
Uitverkocht
- 3 Circus is een spel**
Dieuwke Westerbaan-Mellema en Chris Hazelebach.
Prijs 14 euro
- 4 Schommelactiviteiten**
Gert van Driel
Leden van de Werkgroep 12 euro
Niet-leden 14 euro
- 5 Een bundel juweeltjes**
Harry Jansen
Prijs 9 euro
- 6 Werkboek Bewegingsonderwijs voor de Basisvorming**
Hilde Bax, Gert van Driel, Henk van der Palen en Reinald Teune.
Leden van de Werkgroep 38 euro
Niet-leden 45 euro
- 7 Bewegingsonderwijs in het speellokaal**
Chris Hazelebach, Loes Pieters, Jeantine Geleijnse,
Mieke van der Gref, Wilma Tjalsma
Leden van de Werkgroep 34,50 euro
Niet-leden 39 euro
- 8 Sterke Verhalen**
Corina van Doodewaard, Peter Dooijeweerd
Prijs 5 euro

Alle prijzen zijn inclusief de portokosten.

Publicaties 3 t/m 8 zijn te bestellen door het verschuldigde bedrag over te maken naar giro-nummer 4498263 t.n.v. publicatiefonds werkgroep bewegingsonderwijs te Nijverdal o.v.v. de titel van het boek.

Redactieraad Publikatiefonds 't Web:

Corina van Doodewaard, voorzitter
Bram Donkers, secretaris
Gijs van den Berg
Marco van Berkel
Peter Dooijeweerd

