

Spelletjes: moeilijkheidsgraad 'moeilijk'

Bewegingsspel ree [2]

Spelverloop:

Enkele kinderen ('reeën') bewegen in een smalle strook langsheen geblinddoekte kleuters ('jagers'). Ze mogen enkel wandelen en niet lopen. Als ze gehoord worden en getikt door de geblinddoekte kinderen, moeten ze terug naar af (begeleider moet dit mee in het oog houden). Vooraf bakken je best een plek met veel takken goed en smal af, zodat de 'sluipers' de 'jagers' dicht moeten passeren.

Benodigd materiaal:

blinddoek, materiaal (bv lint of een koord) om het gebied af te bakenen

Duur:

5-10 min

Seizoen:

Kan gespeeld worden in elk seizoen, is wel zeer moeilijk wanneer er sneeuw ligt.

Waar?

Het spel kan overal gespeeld worden. Bij voorkeur op een plek met veel (krakende en ritselende) takken en bladeren.

Aantal kinderen:

8-20

Ontwikkelingsdoelen:

- 1.1. kunnen diverse ruimtelijke hindernissen nemen door middel van klimmen en klauteren, stappen, lopen en springen.
- 1.2. kunnen de eigen bewegingsbaan stoppen, richten en wijzigen afhankelijk van statische en dynamische objecten: andere bewegers, obstakels, bewegende voorwerpen.
- 1.32. kunnen een gepast bewegingsantwoord geven op eenvoudige speltaken, bewegingsopdrachten, afspraken en regels.

Weetje:

De mannetjesreeën werpen hun gewei af tussen oktober en januari.

Contrast geluid

Spelverloop:

De kinderen komen tot rust, doen hun ogen dicht en luisteren een poosje naar de geluiden van het bos. Daarnavertellen ze telkens wat ze horen.

Variante:

Je kan het op twee verschillende plekken spelen, waar heel verschillende geluiden te horen zijn.

Benodigd materiaal:

Geen

Duur:

2-4 min

Seizoen:

Het spel kan steeds gespeeld worden.

Waar?

Best eerst op een plaats met veel menselijk geluid en daarna dieper in het bos.

Aantal kinderen:

1-20

Ontwikkelingsdoelen:

1.16. kunnen komen tot rustervaringen.

1.39. kunnen gerichte aandacht opbrengen voor verschillende sensorische prikkels en deze rustig laten inwerken.

Weetje:

Wist je dat heel wat bosdieren veel beter kunnen horen dan jij? Veel kans dat ze jou al lang hebben horen aankomen, voordat jij hen kan horen of zien! Daarom kan je de bosdieren pas zien als je heel erg stil bent

...

Bewegingsspel spin [1]

Spelverloop:

Eén kleuter is de spin, de overige kleuters zijn insecten (vlieg, bij of mug). De insecten vormen een kring, en de spin gaat in het centrum staan. Dan zegt de spin welk insect hij wil opeten, bvb. "ik eet graag vliegen". Alle vliegen zetten dan een stap naar voor, en lopen rond in de cirkel. De spin probeert er één te vangen. Lukt dit, dan wordt de gevangene de nieuwe spin, en de oude spin wordt prooi. Het spel herbegint maar de spin moet nu iets anders eten, dus bijen of muggen.

- de kleuters krijgen een kaartje rond de hals, met de afbeelding van een spin, vlieg, bij of mug erop, zodat ze weten wat voor prooi ze zijn
- kring vormen: de insecten geven elkaar een hand en vormen een kring, stappen achteruit, en laten de handen los wanneer hun armen gestrekt zijn.
- zorg ervoor dat de drie soorten insecten door elkaar staan, zodat de vorm van de kring behouden blijft bij de achtereenvolgende door de spin

Benodigd materiaal:

Kaartjes met de afbeelding van een spin, vlieg, bij of mug erop. Eventueel een koordje aan de kaartjes hangen, zodat de kleuters het rond hun nek kunnen hangen.

Duur:

2-5 minuten

Seizoen:

Kan gespeeld worden in elk seizoen.

Waar?

Kan gespeeld worden in een open plek in het bos.

Aantal kinderen:

De groep moet voldoende groot zijn, minstens 10 kleuters.

Ontwikkelingsdoelen:

1.2. kunnen de eigen bewegingsbaan stoppen, richten en wijzigen afhankelijk van statische en dynamische objecten: andere bewegingen, obstakels, bewegende voorwerpen.

1.6. kunnen met een eenvoudig bewegingsantwoord snel reageren op auditieve, visuele en tactiele signalen.

1.31. kunnen een eenvoudige reeks van opeenvolgende handelingen uitvoeren binnen bewegingsactiviteiten.

1.32. kunnen een gepast bewegingsantwoord geven op eenvoudige speltaken, bewegingsopdrachten, afspraken en regels.

3.9. kunnen in bewegingssituaties respectvol rekening houden met de veiligheid en de vermogens van andere kleuters en passen hun handelingen aan.

3.12. kunnen binnen een eenvoudige spelvorm één tot twee spelregels opvolgen.

Weetje:

Wofspinnen dragen hun eitjes op de rug mee in een eicocon. Als de kleine spinnetjes uitkomen leven ze nog een paar dagen op de rug van hun mama, tot ze alleen kunnen leven.

Bewegingsspel slak

Spelverloop:

Sloompje de slak vindt het fijn in de regen. Wanneer de zon schijnt, kruipt zij in haar huisje. De kleuters spelen slak, ze slapen in hun huisje (ze zitten gehurkt, hoofd en armen ingetrokken). De slakken horen de regen (begeleider maakt regengeleiden met ritmestokjes) en worden wakker. Ze kruipen traag vooruit (nog steeds gehurkt). Ze kijken rond en gaan op zoek naar een lekker hapje. Aangezien de ogen van een slak op twee tentakels staan die boven hun kop uitsteken, steken de kleuters bij het rondkijken hun armen omhoog. Wanneer de zon schijnt (aangegeven door belgerinkel) kruipen de 'slakken' snel terug in hun huisje (armen intrekken).

Variant:

Wanneer de slakken in hun huisje zitten, kan de begeleid(st)er één of ander merkpunt aanduiden waar de slakken naar toe moeten kruipen als het regent (bv. vlagje op een stok of een kleurrijk lintje rond een boom). Hier is een erg lekker hapje te vinden voor slakken, bijvoorbeeld jonge slablaadjes... Wie het eerst het merkpunt bereikt, wint.

Benodigd materiaal:

- stokjes (om het tokkelen van de regen na te bootsen)
- belletje (om aan te geven dat de zon schijnt)
- kleurrijk lint om een merkpunt aan te duiden

Duur:

2-5 min.

Seizoen:

kan gespeeld worden in elk seizoen.

Waar?

best in bossen zonder veel ondergroei (kan ev. ook binnen gespeeld worden).

Aantal kinderen:

Onbeperkt

Ontwikkelingsdoelen:

- 1.2: de kleuters kunnen de eigen bewegingsbaan stoppen, richten en wijzigen afhankelijk van statische en dynamische objecten: andere bewegers, obstakels, bewegende voorwerpen
- 1.3: de kleuters kunnen het evenwicht behouden in verplaatsingen en bij houdingen op diverse steunvlakken
- 1.4: de kleuters kunnen het eigen lichaamsgewicht veilig opvangen door middel van landen en vallen
- 1.6: de kleuters kunnen met een eenvoudig bewegingsantwoord snel reageren op auditieve, visuele en tactiele signalen
- 1.10: de kleuters kunnen de armen en benen afwisselend bewegen
- 1.27: de kleuters tonen actieve bewegingspogingen om de eigen behendigheidsgrens volgens eigen aanvoelen te verleggen
- 1.32: de kleuters kunnen een gepast bewegingsantwoord geven op eenvoudige speltaken, bewegingsopdrachten, afspraken en regels
- 3.9: de kleuters kunnen in bewegingssituaties respectvol rekening houden met de veiligheid en de vermogens van andere kleuters en passen hun handelingen aan
- 3.12: de kleuters kunnen binnen een eenvoudige spelvorm één tot twee spelregels opvolgen

Rijmpje:

Ik ben een slak,
Slakke, slakke, slak
Ik schuifel rond
Mijn buik sleept op de grond

Ik – ben – niet - vlug
Ik hoef nooit terug
Want slakke, slakke slak
Mijn huis zit op mijn rug

Weetje:

De ogen van een slak staan op twee tentakels die boven hun kop uitsteken. Van alle slakken leven de meeste soorten in het water.

Bewegingsspel vleermuis

Spelverloop:

Eén kleuter wordt geblinddoekt, waarna de overige kleutertjes een kring vormen rond die geblinddoekte kleuter. De kleuter in het midden van de kring zal proberen zijn/haar vriendje in de kring te vinden. De kleuters in de kring zijn zagezegd 'lekkere vliegjes', waarop de vleermuis - de kleuter binnen de kring - verlekkerd is! Net zoals de vleermuis moet de kleuter zijn weg vinden naar zijn vriendje op basis van geluid. Hiervoor zal de kleuter in het midden de naam roepen van zijn/haar vriendje, waarna het vriendje, dat in de kring staat, antwoordt met de naam van de kleuter in het midden. Terwijl de andere kleutertjes in de kring stil blijven (zij willen immers niet opgegeten worden!), zoekt de kleuter in het midden de weg naar zijn vriendje door telkens opnieuw de naam te roepen en uiteindelijk zijn vriendje aan te tikken. Als het vriendje is getikt, is de vlieg opgegeten door de vleermuis! De kleuter die werd aangetikt kan nu de vleermuis zijn als het spel opnieuw wordt gespeeld...

Belangrijk: de begeleider zorgt dat geen obstakels in de kring staan/liggen en dat de andere kinderen van de kring zo stil mogelijk blijven.

Variant:

Eventueel kan 'de vleermuis' beloond worden met een snoepje of koekje, dat in de zak zit van 'het vliegje' dat wordt 'opgegeten'. Dit maakt het mogelijk dat niet alleen populaire kindje worden uitgekozen: de begeleider beslist wie van 'de vliegjes' in de kring het snoepje mag bijhouden (bvb. een snoepjesketting of een snoepje aan een koordje rond zijn/haar nek of een koekje in de zak). Het spel begint dan wel anders: 'de vleermuis' roept 'vliegje!', waarna 'het vliegje' met het snoepje antwoordt met 'vleermuis!'. Of eerlijker is nog: bij het begin van het spel krijgt elke kleuter 1 snoepje, en er wordt gespeeld zolang er snoepjes zijn zodat iedereen 1 keer aan de beurt komt.

Benodigd materiaal:

Geen

Duur:

2 min (5 min. incl. voorbereiding met 'snoepjes')

Seizoen:

Kan gespeeld worden in elk seizoen.

Waar?

Kan overal in elk bos zonder ondergroei worden gespeeld.

Aantal kinderen:

10-15 (minder kindjes maakt het spannender, maar de cirkel moet voldoende groot blijven: de kleuters van de kring mogen niet te dicht tegen elkaar staan, maar dienen wel elkaars handjes vast te houden)

Ontwikkelingsdoelen:

1.6. kunnen met een eenvoudig bewegingsantwoord snel reageren op auditieve, visuele en tactiele signalen.

1.32. kunnen een gepast bewegingsantwoord geven op eenvoudige speltaken, bewegingsopdrachten, afspraken en regels.

3.9. kunnen in bewegingssituaties respectvol rekening houden met de veiligheid en de vermogens van andere kleuters en passen hun handelingen aan.

Weetje:

Vleermuizen hebben kleine oogjes, maar grote oren. Ze zoeken al vliegend hun weg door middel van geluid, omdat ze niet goed kunnen zien. Ze piepen (wij mensen kunnen dat niet horen): dit geluid botst tegen voorwerpen en komt terug (zoals bij een echo in een grot, in de bergen of op een plein ingesloten door hoge huizen). De vleermuizen horen het geluid dat teruggebotst is en weten dat ze daar tegen iets kunnen aan vliegen.