

Spelletjes: moeilijkheidsgraad 'iets moeilijker'

Bewegingsspel duizendpoot

Spelverloop:

De kleuters vormen één lange sliert, en houden daarvoor telkens hun beiden handen op de schouder van diegene die voor hen staat. De voorste kleuter (de kop van de duizendpoot) mag een leuke weg uitzoeken tussen de bomen en de struiken. Alle andere 'poten' van de duizendpoot volgen in het gelid. Eén twee drie vier, één twee drie vier,...!

Variant:

- eerst vrij laten uittesten,
- als de voorste kleuter te veel door modder of bramen wil lopen, kan de begeleider aanwijzingen geven (door de richting aan te geven),
- wisselen: de kop van de duizendpoot neemt het eind vast en dit einde wordt kop (begeleider geeft dit commando, commando op voorhand afspreken bv. wissel roepen of blazen op een fluitje) : Op het commando 'wissel' of fluitsignaal neemt de 'kop' de 'staart' vast zodat je een gesloten cirkel krijgt. Dan roept de begeleider (of evt de 'kop'kleuter) de naam van één van de kleuters die niet op kop liepen, die wordt de nieuwe 'kop' en laat dus de schouders van zijn voorganger los.
- de voorste kleuter kan bij een richtingwijziging ook zijn arm uitstrekken

Benodigd materiaal:

Eventueel een fluitje

Duur:

2 - 5 min

Seizoen:

Kan gespeeld worden in elk seizoen

Waar?

Kan overal in het bos plaatsvinden, best in bossen zonder veel ondergroei

Aantal kinderen:

Bij voorkeur 5-8, zodat elk kind eens voorin kan lopen

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.

Weetje:

De jongen van een duizendpoot hebben bij de geboorte maar 7 paar poten en krijgen pas tijdens hun ontwikkeling het volledig aantal poten.

Bewegingsspel teek

Spelverloop:

Er staan een aantal 'teken' (*de zieke*) in het midden van het spelterrein, die zich verschuilen achter bomen. De andere kinderen (*de gezonde*) lopen over van de ene kant naar de ander kant van het spelterrein. Als een 'teek' iemand tikt (of vastklampt) wordt die ook een teek, daarna gaat het als maar verder tot alle kinderen teek zijn. Blijf zo lang mogelijk 'gezond' en laat je niet bijten door de teken!

Benodigd materiaal:

Eventueel materiaal om het gebied af te bakenen, dat kan ook met truien of stokken.

Duur: 5-10 min

Seizoen: Kan gespeeld worden in elk seizoen

Waar?

Op een plaats met wat dikke bomen, waar de kinderen zich achter kunnen verschuilen.

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 beweges, obstakels, bewegende voorwerpen.

1.19. kunnen handelend rekening houden met een te overbruggen afstand.

1.20. kunnen in eenvoudige bewegings- en spelsituaties de meest efficiënte bewegingsrichting kiezen.

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: Zie fiche teek om de ziekte van Lyme uit te leggen. De beet van een teek is in principe pijnloos, maar begint na enkele uren wel te jeuken.

Bewegingsspel ree [1] (variant op 1, 2, 3 piano)

Spelverloop:

De kinderen ('reeën') stappen vanaf de startlijn steeds dichterbij naar de 'jager' toe. De 'jager' staat tegen een dikke boom met de rug naar de 'reeën' terwijl hij roept: 1, 2, 3, bambi! Intussen lopen de reeën snel dichterbij (tot aan een volgende boom). Ze proberen zich zo snel mogelijk weer te verstoppen, want zodra de 'jager' zich heeft omgedraaid en nog een 'ree' ziet, moet die terug naar de start. Het is de bedoeling om zo snel mogelijk naar voor te sluipen en als eerste de 'jager' te tikken.

Variant (moeilijkheidsgraad: moeilijk):

In plaats van zich te verstoppen, moeten de kinderen doodstil blijven staan. Zodra de 'jager' zich heeft omgedraaid en kinderen zien bewegen, moeten ze terug naar de start.

Benodigd materiaal:

Eventueel materiaal om een startlijn af te bakenen, maar dat kan ook met een stok of een paar truien.

Duur:

5-10 min

Seizoen:

Kan gespeeld worden in elk seizoen.

Waar?

Het spel wordt bij voorkeur gespeeld in een bos met veel dikke bomen om zich achter te verstoppen. De variant kan overal gespeeld worden.

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 bewegingen, obstakels, bewegende voorwerpen.
- 1.3. kunnen het evenwicht behouden in verplaatsingen en bij houdingen op diverse steunvlakken
- 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.

Weetje:

Reeën zijn vooral actief tijdens de schemering (in de vooravond)

Voelspel boom

Spelverloop:

De kinderen voelen (eventueel geblinddoekt) aan de schors van verschillende bomen en beschrijven wat ze voelen. Zorg voor afwisseling van gladde (bv beuk, hazelaar, haagbeuk) en ruwe schorsen (bv eik, populier, vlier).

Daarna maken ze een schorstekening (*Moeilijkheidsgraad: moeilijk*). Door met 1 hand een papier tegen de schors van de boom te houden en met de andere hand wasco of houtskool over te wrijven, komt de tekening te voorschijn. Eventueel kan je ook met plakband het papier even op de stam vastplakken.

Variant:

Geen

Benodigd materiaal:

Papier, wasco of houtskool, eventueel blinddoeken

Duur:

1-2 min

Seizoen:

Het spel kan steeds gespeeld worden.

Waar?

Bij voorkeur op een plaats waar diverse bomen met een verschillende schors voorkomen.

Aantal kinderen:

1-20, bij de schorstekening best kleine groepen

Ontwikkelingsdoelen:

1.11. tonen een duidelijke linker of rechter voorkeur voor éénhandige taken.

1.28. tonen een toenemende bedrevenheid in het functioneel aanwenden van klein-motorische vaardigheden.

1.30. kunnen de functionele grepen gebruiken voor het hanteren van voorwerpen.

3.11. kunnen materiaal op de geëigende manier gebruiken.

Weetje:

De hoogste boom ter wereld is 114 meter hoog. Dat is 5 keer zo hoog als onze bomen meestal worden (20 tot 30 meter hoog).

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 mier

Spelverloop:

Bij het begin van dit spel krioelen de kleuters door elkaar, net als een bende mieren. De begeleider duidt één van de kleuters aan als 'leidmier', en blaast daarna op een fluitje. Op dit fluitsignaal moeten alle kleuters ('mieren') op één lijn achter de leidmier lopen, die de weg doorheen het bos bepaalt. Wanneer nog eens op het fluitje geblazen wordt, beginnen de kleuters opnieuw kriskras door elkaar te lopen en het spel herbegint...

- het is uiteraard niet de bedoeling dat de kinderen tegen elkaar botsen!
- wanneer de kinderen te ver weg lopen, of door bramen e.d. willen lopen, kan de begeleider aanwijzingen geven
- wisselen: bij elk spelletje duidt de begeleid(st)er iemand anders aan als leidmier
- de leider krijgt een wandelstok, een hoed of bladerenkrans, waardoor hij goed herkenbaar is voor de overige kleuters
- de leider kan bij een richtingwijziging zijn arm uitstrekken

Benodigd materiaal:

Een fluitje, eventueel een hoed of een stok uit het bos om de leider herkenbaar te maken.

Duur:

2-5 minuten

Seizoen:

Kan gespeeld worden in elk seizoen.

Waar?

Kan overal in het bos plaatsvinden, best in bossen zonder veel ondergroei.

Aantal kinderen:

5-8, zodat elk kind eens leider kan zijn

Ontwikkelingsdoelen:

1.2. kunnen de eigen bewegingsbaan stoppen, richten en wijzigen afhankelijk van statische en dynamische objecten: andere bewegers, 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: De koningin van het mierennest kan wel 20 jaar oud worden!

Bewegingsspel spin [2]

Spelverloop:

Tussen de bomen wordt met touw een web gespannen, met in het midden van het web een 'doel'. De kinderen proberen zich te verplaatsen in het web om het doel te bereiken, zonder de kleverige draden te raken. Doen ze dit wel, dan moeten ze gaan zitten, en is voor hen het spel afgelopen. *(Het doel kan bijvoorbeeld zijn: de begeleider die de winnaar uitroept (dat is de eerste kleuter die tot bij hem geraakt zonder de touwen te raken)).*

Variant:

De kleuters kunnen zelf een web maken (met hulp van de begeleider). Daarvoor gaan ze elk bij een boom staan. Een van hen (met de begeleider) heeft een bol touw in de handen. Hij maakt het vast aan zijn boomstam. Hij kiest een kleuter uit waar hij naartoe gaat met het touw, en geeft hem de bol door om

het touw rond 'zijn' boomstam te draaien (en gaat terug naar zijn eigen boom). Zo gaat het verder tot iedereen minstens aan de beurt is geweest.

Benodigd materiaal:

Touw

Duur:

Dit spel vereist de nodige voorbereiding door de begeleid(st)er. Het web moet op voorhand gespannen worden.

Seizoen:

Kan gespeeld worden in elk seizoen.

Waar?

Kan overal in het bos plaatsvinden, best in bossen zonder veel ondergroei. Populierenplantages zijn voor dit spel uitermate geschikt.

Aantal kinderen:

Afhankelijk van de grootte van het web. Voor de variant: niet te veel kinderen (8-tal).

Ontwikkelingsdoelen:

- 1.1. kunnen diverse ruimtelijke hindernissen nemen door middel van klimmen en klauteren, stappen, lopen en springen.
- 1.7. kunnen voor verschillende basisbewegingen de ledematen functioneel en gecoördineerd inschakelen.
- 3.12. kunnen binnen een eenvoudige spelvorm één tot twee spelregels opvolgen.

Weetje:

De mannetjes spinnen zijn over het algemeen kleiner dan de vrouwtjes. Sommige vrouwtjesspinnen eten na de paring het kleinere mannetje zelfs op!

Klanknabootsing en lokalisering van bosgeluiden

Spelverloop:

De kleuters moeten stil zijn en luisteren naar de geluiden uit het bos. Wanneer ze iets horen (waarschijnlijk een of andere vogel) proberen ze dit geluid na te bootsen. Ze proberen zoveel mogelijk verschillende geluiden te ontwaren en trachten per geluid te lokaliseren van waar het komt.

Variant:

Eén kleuter gaat in het midden van de kring staan en bedekt zijn/haar ogen. De andere kleuters verbergen zich achter een boom in de omgeving (één kleuter per boom). De kleuter in het midden roept een naam en de kleuter die zijn/haar naam hoort, antwoordt. De kleuter in het midden moet dan aanduiden achter welke boom de kleuter die hij/zij geroepen heeft, verstopt zit. Als het juist is, komt deze kleuter in het midden te staan.

Benodigd materiaal:

Geen.

Duur:

10 min.

Seizoen:

bij voorkeur in de lente of zomer.

Waar?

kan overal in het bos zolang er niet te veel storend randlawaai (verkeer) is.

Aantal kinderen:

10-20 (slechts een 10-tal bij de variant zodat iedere kleuter wel eens in het midden kan staan)

Ontwikkelingsdoelen:

- 1.16: de kleuters kunnen komen tot rustervaringen

- 1.39: de kleuters kunnen gerichte aandacht opbrengen voor verschillende sensorische prikkels en deze rustig laten inwerken

Weetje:

Het zijn de mannelijke vogels die zingen om indruk te maken op de vrouwtjes en om andere mannetjes weg te houden

Inlevingsspel Ree

Spelverloop:

De kleuters kruipen in de huid van een ree en maken dartele reëensprongen en blaffen erbij als een ree. De sprongen gebeuren kriskras en beide voeten moeten tegelijk van de grond zijn, het blaffen gebeurt met een diep keelgeluid.

De kleuters moeten opletten dat ze niet tegen elkaar springen, tegen de bomen of andere hindernissen in het bos.

Variant:

Geen

Benodigd materiaal:

Geen

Duur:

1-2 min

Seizoen:

Het spel kan steeds gespeeld worden.

Waar?

Kan overal in het bos plaatsvinden, best in bossen zonder veel ondergroei.

Aantal kinderen:

1-20

Ontwikkelingsdoelen:

1.7. kunnen voor verschillende basisbewegingen de ledematen functioneel en gecoördineerd inschakelen.

1.27 Tonen actieve bewegingspogingen om de eigen behendigheidsgrens volgens eigen aanvoelen te verleggen.

2.1 behouden de natuurlijke vitaliteit en bereidheid om fysieke inspanningen te leveren.

3.1 Tonen een intrinsieke belangstelling om diverse nieuwe bewegingssituaties te verkennen.

3.2 Kunnen speels bezig zijn met eigen beweeglijkheid en lichaam

3.6 tonen een persoonlijke stijl in spontane expressie.

3.7 durven de eigen bewegingsvormen en behendigheden tonen.

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

Weetje:

het gewei wordt maximaal 25 cm lang (iets minder dan een meetlat)