

5. Uit met de hond



Tijdens deze activiteit:

- Spelen de kinderen dat zij wandelen met de hond van Sils oom.



Doelen

M Mikken en jongleren

Groep 1: Rolt een hoepel door de zaal.

M Klimmen

Groep 1: Staat of zit op de knoop van een touw.

Groep 2: Klimt vanaf een bank op de knoop van een touw.

M Stoeispelen

Groep 1: Doet actief mee aan stoeispelen om iets te pakken, bijvoorbeeld een voorwerp (bal) of een lichaamsdeel.

Groep 2: Neemt initiatief bij stoeispelen om iets te pakken, bijvoorbeeld een voorwerp (bal) of een lichaamsdeel.



Vorbereiding

- Zet in het speellokaal een parcours uit met de volgende onderdelen: 1. Touwen met aan de ene kant een bank, daarnaast twee banken op elkaar en aan de overkant matten. Leg een knoop in de touwen. 2. Een lang touw vastgeknoopt aan bijvoorbeeld het wandrek. Leg aan het andere uiteinde van het touw een glad matje neer. Hiermee kunnen de kinderen zichzelf naar de overkant slepen. 3. Zet het wandrek uit en leg er matten onder. 4. Leg hoepels en ballen neer.



Woorden

- De route, varen, het vlot, de hoepel, de touwen (knoop, slingeren, overkant, bank)



Introductie

Sil gaat wandelen met de hond van zijn oom. Hij heeft wel zin in een beetje avontuur. Dus hij besluit een spannende route naar het huis van Lis te nemen. *Wat is de spannendste route naar het huis van Lis? Eerst gebruiken wij **touwen** om over de sloot te springen. Als we de overkant van de sloot bereiken, **varen** wij met het **vlot** over het meertje. Zien jullie de touwen? Ja, de grond is het water. We slingeren met de touwen naar de overkant. Je mag staan of zitten op de knoop. Lukt dat? Dan klim je vanaf de bank op de knoop en slinger je naar de overkant. En waar*

*gaan we varen? Leg uit dat de kinderen daarvoor op de matjes gaan zitten en zich dan naar de overkant slepen door aan het touw te trekken. Vraag twee kinderen om het parcours voor te doen. Als ze over het meertje zijn gevaren, rennen zij over de heuvel (wandrek). Vervolgens rolt Sil een hoepel naar Lis, omdat hij niet te dicht in de buurt mag komen. Hoe ver kunnen jullie de **hoepel** rollen? Dan gaan we nu vertrekken!*



Kern

Laat de kinderen in kleine groepjes de onderdelen langsgaan. Geef hulp waar nodig. Observeer de kinderen en ga mee in hun spel. Daag hen uit om een stapje verder te gaan. Lukt het vanaf één bank? Dan kunnen ze daarna vanaf de twee banken op elkaar slingeren. Hoe hoog klimmen ze in het wandrek? Kunnen ze al een treetje hoger? Sluit af met een stoeispiel. Verdeel de kinderen in twee gelijke groepen. Elke groep staat aan een kant van de zaal. In het midden liggen ballen. Op uw teken rennen de kinderen naar de ballen en proberen ze deze naar hun kant te brengen. Ze mogen de ballen van elkaar afpakken. Dit stoeispiel komt uitgebreider terug in activiteit 8.



Afsluiting

Blik met de kinderen terug op de activiteit. *Hoe ging het slingeren naar de overkant? Lukte het om op de knoop te blijven zitten of staan? Hoe ging het bij de vloten? Kon je jezelf naar de overkant slepen? Hoe ver kwamen de hoepels? Maakten ze een bocht, of gingen ze recht vooruit? Vonden de kinderen het spel met de ballen leuk? Dit spel gaan we een andere keer nog eens spelen.*



Differentiatie

Intensief arrangement

Blijf bij de leerlingen en bied hulp. Knoop bijvoorbeeld twee touwen aan elkaar vast. Kunnen ze op deze 'schommel' slingeren? Stap daarna over naar één touw. Maak de knoop eventueel dikker door er twee knopen in te leggen of bevestig een rond plankje aan het touw.

Verdiept arrangement

Laat kinderen die behendig zijn in het slingeren proberen of zij zonder knoop in het touw naar de overkant kunnen slingeren. Doe voor hoe zij hun voeten moeten plaatsen om grip te houden op het touw. Laat hen ook proberen vanaf een lage kast te slingeren.



Suggesties

- Laat de kinderen op een andere manier overvaren. Maak een touw vast tussen twee kasten. Leg stokken op de grond. Plaats op de stokken een kast op zijn kop. Laat twee kinderen in de kast zitten. Zij trekken zich aan het touw naar de overkant.