



DOMEIN Sensomotorische ontwikkeling

SUBDOEL Grove motoriek

Kastelen, ridders en jonkvrouwen

✂ Materialen en voorbereiding

- Een parcours van lage objecten (banken, kist, foamslang). Aan het einde staat het kasteel.
- Verkleedkleden

Activiteit

Laat de leerlingen zich verkleden als ridders en jonkvrouwen. De ridders en jonkvrouwen gaan naar het kasteel. Hiervoor moeten ze een ridderparcours door. Doorloop met de leerlingen het parcours.

Als alle leerlingen bij het kasteel zijn zingt u een feestelijk lied.

☝ Suggesties voor werken aan andere doelen en herhaling

Als de activiteit de eerste keer te moeilijk blijkt te zijn, maak het parcours dan kleiner. Begin alleen met een laag kistje. Breid daarna het aantal objecten uit.

1	Glijdt op zijn buik vooruit door arm- en beenbewegingen Leg de leerling op zijn buik. Ga gehurkt voor de leerling zitten en stimuleer de leerling naar u toe te komen. Maak hierbij eventueel gebruik van een geliefd (ridder)voorwerp om de leerling naartoe te laten glijden.
2	Kruipt over een laag obstakel Laat de leerling over een foamslang kruipen. Ga gehurkt voor de leerling zitten en stimuleer de leerling naar u toe te komen. Maak hierbij eventueel gebruik van een geliefd (ridder)voorwerp om de leerling naartoe te laten kruipen.
3	Loopt langs meubels Pak de handen van de leerling om hem te laten staan. Laat hem langs lage kasten naar het kasteel lopen. Sta steeds een eindje van de leerling vandaan (met een geliefd voorwerp) om hem te stimuleren verder te lopen.
4	Stapt aan de handen een klein opstapje op Laat de leerling richting het kasteel lopen. Zorg voor enkele kleine obstakels (bank). Ga voor de leerling staan, pak zijn handen vast en laat hem erover heen klimmen.
5	Klimt op diverse objecten Laat de leerling op weg naar het kasteel over meerdere grotere objecten klimmen. Geef indien nodig een zetje om de leerling op weg te helpen. Varieer in de hoogte van de objecten, maak ze steeds een beetje hoger.
6	Springt met handen vast van een laag voorwerp Laat de leerling op weg naar het kasteel op een verhoging klimmen. Ga voor de leerling staan. Houd zijn handen vast en laat hem eraf springen.