



## DOMEIN Sensomotorische ontwikkeling

### SUBDOEL Grove motoriek

## Pak het dier

### ✂ Materialen en voorbereiding

- Zorg voor een speeltje dat u aan een touw achter u aan kan trekken en dat dan beweegt (waggelende vogel, dribbelende hond).
- Zorg voor voldoende ruimte om te kunnen lopen, kruipen en rollen.

### Activiteit

Laat het beest aan de leerlingen zien. Trek hem aan het touw langs de leerlingen. Doe dit langzaam zodat ze het beest goed kunnen bekijken. Trek hem dan wat sneller weg. Stimuleer een leerling om het beest te pakken. 'Hier blijven! Niet weglopen!' Trek het dier langzaam nog iets verder weg en geef de leerling de kans het dier te pakken. Laat hem dan weer aan de leerlingen zien en laat hem weer weglopen. Nu mag een andere leerling hem pakken. Herhaal dit een aantal keer.

### 👉 Suggesties voor herhaling

Voer de activiteit uit met verschillende dieren of met een auto.

1	<b>Beweegt vanuit kruiphouding het lichaam voor- en achteruit</b> Zet de leerling in kruiphouding op een prettige ondergrond. Beweeg met het beest naast de leerling. Een stukje vooruit en dan weer een stukje achteruit. Wanneer de leerling een beweging in de juiste richting maakt, laat u hem het dier even pakken. Laat het dier dan weer de andere kant op weglopen en laat het de leerling pakken.
2	<b>Loopt als hij aan beide handen wordt vastgehouden</b> Laat de klassenassistent het beest voor de leerling uittrekken. Laat de leerling met beide handen vast naar het beest lopen en geef het dan in de handen.
3	<b>Loopt een paar stappen los</b> Houd het dier op kleine afstand van de leerling. Stimuleer om er naar toe te gaan. Wanneer de leerling bij het dier is, geeft u het even in de handen.
4	<b>Trekt bij het lopen iets achter zich aan of duwt iets (speelgoed)</b> Laat de leerling naar het dier lopen. Geef dan het touw in de handen van de leerling en laat hem een stukje met het dier lopen.
5	<b>Loopt stabiel</b> Houd het dier een eindje verder bij de leerling vandaan. Beweeg het langzaam steeds verder van de leerling af. Reageer enthousiast wanneer de leerling er naartoe loopt. Geef de leerling uiteindelijk het dier in handen.
6	<b>Gaat met handen en voeten de trap af</b> Doe alsof het dier heel stout is een laat het de klas uit gaan en langzaam achter u aan de trap op en af lopen/springen. Stimuleer de leerling om op een veilige wijze achter het dier aan te gaan.