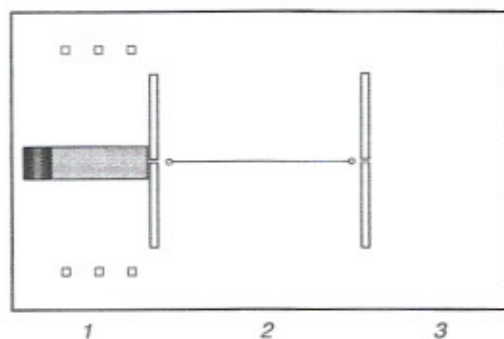


Basisopstelling 7

Groep 1 en 2



Begin
Vervolg

Slot

Materiaal
4 banken
2 korfbalpalen
lange mat
4-6 matten
toversnoer
ballen
lintjes
blokken
hoepels

Vrij ballen
Vak 1 Blokje mikken 1
Vak 2 Kranten kapot gooien
Vak 3 Toverbal
Evaluatie

Extra materiaal
kranten
foamballen
pittenzakken (evt. tennisballen)

Begin

Vrij ballen

Let op: de kleuters mogen *niet* aan het toversnoer en de lintjes trekken, anders kunnen de palen omvallen. De leerkracht kan tijdens (of voor) het vrij ballen een aantal materialen verplaatsen.

Vak 1: na het vrij ballen de blokken neerzetten.

Vak 2: korfbalpalen en toversnoer naar een blinde muur verplaatsen, matten neerleggen (zie tekening les); benut de ruimte zo goed mogelijk, met een zo lang mogelijk snoer. Vak 2 is groter dan eenderde van de zaal. Wissel eventueel vak 2 en 3 om. Hang de kranten over het toversnoer op ca. 2 m hoogte (zie les).

Vak 3: hoepels, lintje en foambal klaarleggen.

Vervolg

Spelen in drie vakken

Vak 1

Blokje mikken 1

De kleuters bouwen voor zichzelf een mooi torentje vlak bij de muur en proberen van verschillende afstanden de toren om te rollen.



Uitleg

De leerkracht doet voor. 'Bouw een mooie toren vlak bij de muur en rol de toren om!'

'Ga steeds verder weg staan: wie kan z'n toren zelfs vanaf de mat omrollen?'

Spelbegin

Elke kleuter heeft drie tot zes blokjes en een bal.

Speleinde

Als de leerkracht het einde van het spel aangeeft: 'Laat de blokjes liggen en ga op de bank zitten'.

Regels

'Alleen je eigen toren omrollen, niet die van een ander!'

Aanpassingen

Werk met tweetallen als er te weinig blokjes zijn voor een grote groep, of als er te weinig ruimte is. De kleuters kunnen om de beurt een toren maken en deze omrollen.

**Suggestie groep 2**

Blokken ommikken met tweetallen: van achter de lange mat proberen de kleuters de blokken van hun maatjes om te rollen/gooien. 'Je mag niet voor je toren gaan staan, anders kan de ander de toren niet omrollen!'

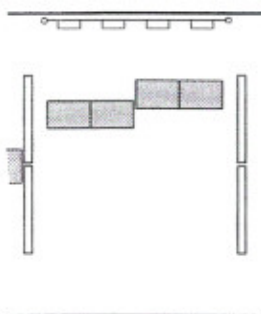
Om de beurt rollen of gooien.

De torens staan aanvankelijk ca. 1 m achter de mat; als het goed gaat (de blokken vallen steeds om) worden de blokken steeds verder weg gezet.

Zittend rollen kan eventueel ook.

**Vak 2****Kranten kapot gooien**

Vanaf de matten proberen de kleuters met pittenzakken de kranten kapot of van het toversnoer te gooien.

**Uitleg**

De leerkracht doet voor.

Spelbegin

Alle pittenzakken zijn verzameld en alle kleuters staan opgesteld op de matten. De kranten zijn opgehangen.

Speleinde

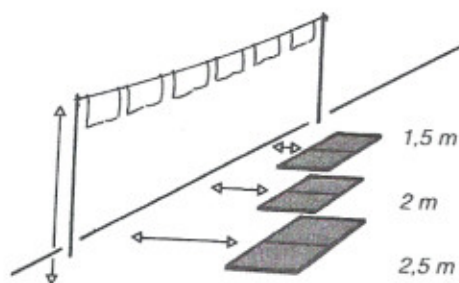
Als alle kranten kapot zijn of van het toversnoer gegoooid, roepen of halen de kleuters de leerkracht.

Regels

- De kleuters mogen de pittenzakken ophalen (omdat het toversnoer hoog hangt wordt er over hen heen gegooid).
- Gooien mag alleen vanaf de matten.
- 'Niet gooien als er iemand voor je staat.'
- 'Je mag maar één pittenzak tegelijk gooien.'

Aanpassingen

Hoe langer het toversnoer, hoe meer matten; de matten liggen op verschillende afstanden (zie tekening) van de muur; de kleuters kiezen zelf vanaf welke afstand ze gooien. De matten verder achteruit plaatsen als de kranten te makkelijk geraakt worden.



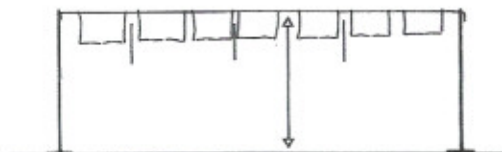
De kranten mogen niet te makkelijk kapot gegoooid kunnen worden. Afhankelijk van het gooiniveau en de zwaarte van de pittenzakken meer of minder pagina's over elkaar hangen: bij zware pittenzakken een dubbele, bij lichte een enkele pagina ophangen.

Opmerkingen

Leg zoveel mogelijk pittenzakken klaar (meer pittenzakken dan er kleuters zijn).

Zijn er geen pittenzakken, dan kunnen tennisballen ook. Het nadeel van tennisballen is echter dat ze gevaarlijk (hard!) terug kunnen komen van de muur en dat ze weggrollen!

Hang de kranten hoog op (zie tekening); dit is veiliger en vrijwel alle kleuters gaan dan uit zichzelf bovenhands gooien.



ca. 2 meter hoog

Groepsgrootte

In een grote groep (meer dan 30 kleuters) kan het vrije deel in vak 2 gebruikt worden door hetzelfde spel (kranten kapotgooien), of een ander mikspel.



Vak 3

Toverbal

De kabouters wonen in bomen (hoepels) en willen graag op bezoek bij de kabouters aan de andere kant van het bos. Maar dan moeten ze door het land van de tovenaar. De tovenaar (lintje) heeft een toverbal, waarmee hij de kabouters probeert te betoveren. Wie geraakt wordt door de toverbal (foambal), verandert in een *zittend* standbeeld en kan zich niet meer bewegen. In een boom kan de tovenaar de kabouters niet betoveren.



Uitleg

Geef een voorbeeld met één tovenaar en drie kabouters.

Spelbegin

De kabouters staan in hun huisjes (hoepels) aan de zijkanten van het vak (zie tekening). De oude tovenaar verbreekt de betovering door de standbeelden opnieuw met de toverbal aan te raken. De oude tovenaar geeft vervolgens zijn toverbal aan de nieuwe tovenaar (die nog niet aan de beurt is geweest). De tovenaar zegt *Abracadabra*, waarmee het spel opnieuw begint.

Speleinde

Als de tovenaar drie (of meer) standbeelden heeft getoverd, is de toverkracht te klein geworden om nog een kabouter tot standbeeld te toveren. De kabouters tellen allemaal goed mee, zodat ze weten wanneer ze geen angst voor de tovenaar meer hoeven hebben. Na drie standbeelden mogen ze tegen de tovenaar zeggen: 'Je kunt me lekker niet meer betoveren, want je hebt er al drie betoverd!'

Regels

- Als je door de bal geraakt wordt ben je betoverd tot zittend standbeeld op de plek waar het gebeurde.
- De tovenaar mag lopen met de bal.
- De tovenaar mag gooien en tikken met de bal.
- 'In een hoepel (boom) ben je vrij.'

Extra regel

Wanneer kabouters (met name groep 1) niet kunnen blijven zitten als standbeeld: 'Wie geraakt is gaat aan de kant op de bank zitten!' Het spel is zo duidelijker, maar kan (te) lang duren als alle kleuters betoverd moeten zijn.

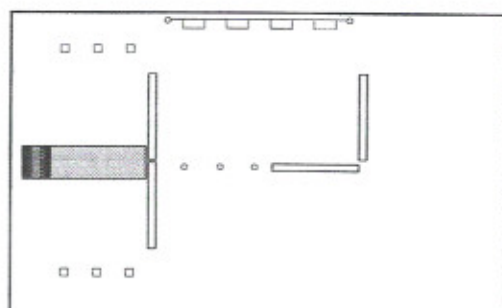
Aanpassingen

Aantal hoepels:

- groep 1: meer hoepels dan er kabouters zijn of meerdere kabouters in een hoepel
- groep 2: evenveel of minder hoepels dan er kabouters zijn.

Het spel wordt makkelijker voor de tovenaar als er minder (vlucht)hoepels zijn of er een hulptovenaar wordt ingezet.

Het spel wordt makkelijker voor de kabouters als er meer (vlucht)hoepels zijn of er een aantal obstakels (bijvoorbeeld kasten) wordt neergezet, waar de kabouters zich achter kunnen verschuilen.



Tactiek

Tovenaar: probeer de kabouters van dichtbij af te gooien of zelfs te tikken; 'Loop er naar toe!'

Groeps grootte

Bij een grote groep (meer dan negen kleuters) vak 3 groter maken (zie tekening).

Opmerking

Kies als eerste tovenaars, kleuters die het spel goed begrijpen.

Suggestie

Een 'toverhoed' en 'kaboutermutsen' maken het spel tot een groot succes.

Suggestie groep 2

Als het spel bekend is, alleen *afgooien* (Jagerbal).

Wisselen

Als het ongeveer wisseltijd is, is het opnieuw ophangen van de kranten een goed wisselmoment:

- 'Wie kon z'n torentje vanaf de mat omrollen?'
- 'Wie heeft er geen krant kapot of eraf gegooid?' Dat moet iedereen gelukt zijn, anders moet de situatie aangepast of vereenvoudigd worden.
- 'Wie is tovenaars geweest?'
- 'Waarom huilde jij, Wim?'

Slot

Evaluatie

Praat nog even na over de spelletjes (zie ook Wisselen).

- 'Welk spelletje vond jij leuk, Hans?'