

TYPISCHE KLEUTERSPELLETJES DEEL 1

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan je steeds verkleden als dezelfde figuren die langskomen om deze spelletjes te spelen (bejaarden, vuilnismannen, postbodes, dierentemmers, ...). Je kan de spelletjes ook op kleine briefjes schrijven, in ballonnen stoppen en elke dag wat ballonnen kapot prikken. Kleuters vinden het zeer fijn, als er wat verassingselementen inzitten. Zo zijn ze direct wat meer enthousiast om mee te doen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Linten, atributten, krijt, koffertje, briefje van een voorwerp ...

SPEELIMPULSEN

Popcorn:

Vraag de kleuters om een vrije plaats in de zaal in te nemen. Het spel start individueel. Vraag aan de deelnemers om zich klein te maken op hun plekje en langzaam groter en dikker te worden, als een popcorn die warm wordt in een pan. Op een bepaald moment pof de popcorn (= naar een ander plekje springen). Iedereen springt als poffende popcorn rond. Als 2 deelnemers met mekaar in aanraking komen, kleven ze vast aan elkaar en gaan ze samen verder poffen. Uiteindelijk kleeft iedereen samen tot één grote popcorn en pof.

Hondendressuren:

De deelnemers gaan per twee staan. De ene is het hondje, de andere het baasje. De baasjes maken een lint voor hun hondje en een strik in het haar. Ze leren hun hondjes allerlei trucjes (pootje geven, rollen, iets halen, rechtop zitten, optellen en aftrekken, ...). Daarna is het showmoment. De hondjes zijn natuurlijk niet altijd even braaf, hun tong hangt uit hun mond, ze blaffen naar andere hondjes, of lopen achter hen aan ... Stimuleer kleuters ook zelf om te bedenken wat ze allemaal nog zouden kunnen doen.

Zie za zit:

Teken voor alle deelnemers (op 1 na) een kruisje in een cirkel. De deelnemer die geen kruisje heeft begint met rond te stappen rond de kring en tikt andere deelnemers op de rug. Wie getikt is springt recht en loopt achter die deelnemer aan. Op een bepaald moment zegt de begeleider(st)er "zie za zit" en dan proberen de deelnemers om ter snelst op een kruisje te gaan zitten. Wie als eerste zit wordt de nieuwe tikker. Probeer de deelnemers te foppen door "zie za zo" te zeggen of "zie za zot", enz.

Pinguïnguïn:

Een liedje met een dansje erbij: wiegel waggel, wiegel waggel (voeten zoals Charlie Chaplin, handen als een pinguïn, waggelen van links naar rechts), ping, pong (klemtoon), ping (met beide handen achter de oren en dan flapperen met de oren), wing, wong (klemtoon), wing (wapperen met je armen zoals vleugels zoals bij de vogeltjesdans), ooooooh, (1 arm uitstrekken, alsook je wijsvinger uitstrekken en 1 toertje rond je as), de ping wing wing (1 maal flapperen met je oren, 2 maal wapperen met je armen), hij doet zo raar (zelfde beweging als bij wiegel-waggel), hij waggelt maar (je blijft de beweging doen, maar je draait een toertje rond je as), maar zwemmen kan hij wonderbaar (je maak een zwembeweging met je armen), hey! (omhoogspringen met beide armen in de lucht).

BEGELEIDERSTIPS



Vul alsjeblieft geen heel (dag)programma met 'spelletjes'. Deze spelletjes zijn leuk voor een half uurtje of als tussendoortje. Sommige kleuters willen een bepaald spelletje blijven spelen, anderen willen het absoluut niet, nog anderen zijn het spelletje snel beu. Zo'n spelletjes zorgen dus voor veel geruzie. Probeer ook hier de kleuters niet in een keurslijf te dwingen. Zorg voor een gevarieerd programma waarbij de kleuters de vrijheid krijgen om zelf veel in te vullen. Deze spelletjes vormen maar een klein onderdeel van je programma, bij voorkeur niet meer dan twee keer een half uurtje per dag. Of gebruik ze wanneer je echt merkt dat er geen aandacht meer is voor je aanbod.

Heb je bij het begin van een spel een kleuter die geen blijf met zichzelf weet? Laat hem de opdracht mee voordoen. Maar dwing de kleuter zeker niet, stimuleer. Zorg ervoor dat jij bij het uitleggen of de eerste ronde, de tikker bent. Zo kan je eerst in het begin het spel wat bepalen. Is het spel gekend? Dan kan je een kleuter dit laten doen. Wanneer je merkt dat de kleuters ermee weg zijn, kan je deze rol overdragen naar een kleuter.

Laat jongere kleuters ook even vrij bewegen, zodat ze de ruimte in hun kunnen opnemen.

Tip: Het is ook normaal dat niet alles van de eerste maal goed loopt. Heb eventjes geduld en herhaal veel, observeer en doe mee!

Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be