

TYPISCHE KLEUTERSPELLETJES DEEL 4

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

/

SPEELIMPULSEN

Dierentuin:

Alle spelers kiezen een dierennaam van een dier dat in de dierentuin voorkomt en verspreiden zich over de ruimte. Ze doen de ogen dicht en maken het geluid dat bij hun dier past. Al tastend en luisterend probeer je in de "dierentuin" soortgenoten te vinden.

Walvis en visjes:

De kleuters (=de visjes) staan achter een lijn, aan 1 zijde van het lokaal. De tikker (=de walvis) staat in het midden van de zaal, met het aangezicht naar de visjes. De visjes proberen door de onveilige zone waar de walvis zit te lopen, zonder getikt te worden. De visjes lopen pas over, wanneer je daartoe het teken hebt gegeven. Wie getikt wordt, gaat aan de kant zitten tot een nieuwe tikker aangeduid wordt.

Groot pinkelen:

De kleuters staan in een kring. Je spreekt met de kleuters vijf woorden en vijf daaraan gekoppelde bewegingen af.

Pinkelen: met kleine pasjes ter plaatse lopen.

Plat: op je buik liggen.

Vlak: op je zijkant liggen.

Hol: op je rug liggen, armen en benen in de lucht.

Bol: op de knieën en armen zitten.

Links: een sprongetje naar links maken.

Rechts: een sprongetje naar rechts maken.

Je geeft telkens een opdracht, de kleuters proberen zo goed mogelijk te reageren. Bouw dit spel geleidelijk op, begin niet onmiddellijk met 5 bewegingen.

Slurfkijkertje: De kleuters moeten door de mouw van een trui kijken. Met beperkt zicht moeten ze zo proberen de lijn te volgen. Deze kan met krijt getrokken zijn of met touw gelegd.

Gamparan: De kleuters moeten met de voeten (blote voet is best) een steen zo ver mogelijk proberen weg te gooien. Ze vertrekken allemaal van aan een lijn.

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.

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 speeldje is afkomstig van www.speeldje.be