

Dansen

Doelgroep: Groep 5 t/m 8

Tijd: 10 minuten

Ruimte: Klaslokaal

Materialen:

- Digibord

Plattegrond



Speluitleg:

Even lekker dansen? Via het digibord kun je naar Youtube. Een grote hit daar is 'just dance'. Het zijn populaire top 40 liedjes met dansbewegingen en tekst. De liedjes zijn in het engels (mooi om een link te leggen naar een engelse les?). De pasjes van het ene liedje zijn wat sneller dan die van het andere liedje. Bij sommige filmpjes wordt er ook een voorbeeld gegeven van hoe de bewegingen moeten worden uitgevoerd.

Differentiatie:

- Een paar voorbeelden (maar zoek ook vooral op interesse van kinderen of zoek een 'klassenlied'):
<http://www.youtube.com/watch?v=UBKJTje4Ods&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?NR=1&feature=endscreen&v=YP8AsNGZ92A>
<http://www.youtube.com/watch?v=gOnmvf8h7yE&feature=related>

Extra oefening:

- Verdeel de groep in tweetallen. Elk tweetal gaat staan en bedenkt in 2 minuten een super hippe danspas (geef van te voren een cool voorbeeld). Na 30 seconden presenteert elk tweetal om de beurt de danspas. De groep herhaalt de beweging. Lukt het om de bewegingen van alle tweetallen aan elkaar te plakken?

Tips:

- Maak het groepje groter waardoor er minder danspassen zijn om aan elkaar te plakken.

Werpen op muziek

Doelgroep: Groep 1 t/m 4
Tijd: 10 min
Ruimte: Klaslokaal

Materialen:

- Één bal voor de hele groep
- Willekeurige muziek

Plattegrond



Speluitleg:

Ga met de hele groep in een kring staan, of laat iedereen achter zijn of haar tafeltje staan. Zet de muziek aan. Er is één bal die steeds wordt overgegooid. Dit moet op snelheid gebeuren. Stop na enige tijd de muziek. Degene die dan de bal in handen heeft, krijgt een strafpunt. Is er een kind met twee strafpunten, dan mag de groep een 'beweegopdracht' voor het kind bedenken. Bijvoorbeeld: tien keer springen of vijf keer opdrukken.

Differentiatie:

- Laat iemand de bal vallen, verzin hier ook een oefening voor.
- Gooi naar iemand die de bal nog niet heeft gehad.

Tips en/of aandachtspunten:

- Is het gooien en vangen bij jonge kinderen nog een probleem? Gebruik dan een grotere bal en zorg ervoor dat kinderen dichtbij elkaar gaan staan. Gaat het goed, gebruik dan bijvoorbeeld een tennisbal.

Casino Royaal

Doelgroep: Groep 5 t/m 8

Tijd: 10 minuten

Ruimte: Klaslokaal

Materialen:

- Een stok speelkaarten

Plattegrond



Speluitleg:

Alle kinderen staan rechtop. Toon één kaart van een set speelkaarten, bijvoorbeeld een harten 9. De kinderen mogen nu gokken of de volgende kaart hoger of lager zal zijn. Als zij denken dat de volgende kaart hoger is, dan rennen/lopen zij naar de rechterkant van het lokaal. Denken zij dat de volgende kaart lager is, dan rennen/lopen zij naar de linkerkant van het lokaal. Kinderen die het fout hebben, gaan zitten. Wie blijft als laatste over?

Differentiatie:

- Diegene die het fout hebben moeten eerst een oefening uitvoeren voordat ze weer mee mogen doen. Bijvoorbeeld: tien keer springen of vijf keer opdrukken.

Tips en/of aandachtspunten:

- Kinderen die moeten gaan zitten kun je een voor een de volgende kaart laten trekken

Beestenbende

Doelgroep: Groep 1 t/m 4

Tijd: 10 minuten

Ruimte: Klaslokaal

Materialen:

- Geen

Plattegrond



Speluitleg:

Spreek met de kinderen af welke soorten dieren er in de groep kunnen voorkomen: gebruik maximaal vijf verschillende dieren en bedenk daarbij een manier van imiteren. Het kunnen echte dieren zijn, of fantasiedieren. Als je de naam van het dier noemt, mogen alle kinderen tegelijk het dier gaan imiteren en door het lokaal bewegen. Stimuleer de kinderen om zo origineel mogelijk te imiteren. Geluiden maken Mag!

Differentiatie:

- Laat de kinderen een bepaald parcours lopen door het lokaal.

Tips en/of aandachtspunten:

- Dit kun je vooraf al voorbereiden door een knutselactiviteit te organiseren. Denk hierbij aan een kleurplaat met de 5 dieren of het maken van een masker.

Tijger, olifant of muis

- Doelgroep:** Groep 5 t/m 8
Tijd: 10 minuten
Ruimte: In het klaslokaal, op de speelplaats of in de gymzaal
Materialen:
- N.V.T.

Plattegrond



Speluitleg:

Verdeel de spelers in twee groepen en stel ze tegen over elkaar op. Bij iedere ronde neemt elke groep de houding aan van één van de drie dieren: tijger, olifant of muis. Wie het dier nabootst dat de andere kant wegjaagt, wint. De tijger verjaagt de muis, de olifant verjaagt de tijger en de muis verjaagt de olifant (de spelers moeten elkaar niet echt wegjagen).

Beide groepen bepalen steeds samen welk dier ze gaan nabootsen. Stilletjes, zodat de andere groep het niet hoort. Beide groepen gaan dan weer tegen over elkaar staan en tellen af; drie, twee, een.... Vervolgens bevriezen beide groepen in de houding van het gekozen dier en wordt er gekeken welke groep wint (indien ze beide hetzelfde dier nabootsen is er geen winnaar en beginnen ze opnieuw).

De dieren worden als volgt uitgebeeld;

- De tijgers strekken de armen uit, krommen hun vingers als klauwen en grommen; 'Grrrr'
- De olifanten maken een ronde rug en zwaaien met hun armen als een slurf
- De muizen maken zich zo klein mogelijk en vormen twee oortjes met hun handen

Differentiatie:

- Meerder groepen maken die tegen over elkaar staan
- De groep die wint, krijgt een speler van de andere groep. Kijken welke groep als eerst iedereen binnen heeft gehaald

Tips en/of aandachtspunten:

- Schrijf op het bord welke dieren elkaar verjagen zodat ze hiernaar kunnen kijken

Spiegelen

- Doelgroep:** Groep 5 t/m 8
Tijd: 10 minuten
Ruimte: In het klaslokaal, op de speelplaats of in de gymzaal
Materialen:
- N.V.T.

Plattegrond



Speluitleg:

Alle kinderen staan in tweetallen tegenover elkaar. De spelleider (leerkracht) vertelt dat iedereen wel eens voor de spiegel staat. In de spiegel zie je jezelf. De bewegingen en je spiegelbeeld zijn hetzelfde. De bedoeling is dat de leerlingen de persoon voor de spiegel en het spiegelbeeld gaan uitbeelden. Degene voor de spiegel is de leider, het spiegelbeeld is de volger. De spelleider (leerkracht) geeft de kinderen een opdracht, zoals: je komt net uit bed en staat voor de spiegel. Wat doe je dan allemaal? De leider moet zijn bewegingen niet te snel maken en goed opletten of de volger hem kan bijhouden. De volger moet goed op de handelingen van de leider letten en ze zo precies mogelijk nadoen. Na verloop van tijd wordt er van rol gewisseld.

Differentiatie:

- In plaats van tegenover elkaar, achter elkaar laten staan. Zodat de bewegingen makkelijker nagedaan kunnen worden
- Laat de leerlingen zelf een opdracht bedenken die ze moeten uitvoeren

Tips en/of aandachtspunten:

- Laat de kinderen niet te moeilijker beginnen en geef desnoods een concrete opdracht zoals jumping jacks maken zodat de bewegingen goed na te doen zijn

Hoepa-Hoepa

- Doelgroep:** Groep 1 t/m 4
Tijd: 10 minuten
Ruimte: In het klaslokaal, op de speelplaats of in de gymzaal
Materialen:
- Hoepels

Plattegrond



Speluitleg:

Verdeel de groep in verschillende groepjes (naar eigen keuze). Ieder groepje gaat in een kring staan waarbij elkaars handen vast gehouden worden. Geef beide groepen een hoepel die tussen de spelers hangt. De bedoeling is om de hoepel rond te laten gaan in de kring waarbij de handen niet los gelaten mogen worden. Ze zullen dus door de hoepel heen moeten gaan om de hoepel rond te krijgen.

Differentiatie:

- Meerdere hoepels in de kring
- Kinderen om en om laten staan, dus 1 leerling met gezicht naar binnen, volgende leerling met gezicht naar buiten etc.

Tips en/of aandachtspunten:

- Begin als eerst met een grote groep zodat je kunt sturen op hoe ze de hoepel rond krijgen

Stoplicht beweegspel

- Doelgroep:** Groep 1 t/m 4
Tijd: 10 minuten
Ruimte: In het klaslokaal, op de speelplaats of in de gymzaal
Materialen:
- 3 blaadjes (groen, geel, rood papier)

Plattegrond



Speluitleg:

De leerkracht heeft de 3 kleuren van het stoplicht (blaadjes) in de hand. De kinderen lopen door het klaslokaal. Als de leerkracht het rode papier opsteekt, moeten de kinderen blijven staan. Bij het gele papier springen de kinderen op het plaats. Bij groen mogen ze weer rond lopen.

Differentiatie:

- In plaats van springen bij het oranje papier kun je de volgende bewegingen hanteren:
 - Hinkelen
 - Huppelen
 - Achteruit lopen
 - Als een bepaald dier rondlopen bijvoorbeeld een olifant (met 1 hand op je neus en je andere arm door het gat heen als een slurf)
- Laat de kinderen zelf een opdracht bedenken bij het oranje papier
- Laat een kind de papiertje opsteken

Tips en/of aandachtspunten:

- Bespreek van te voren met de kinderen de functie van een stoplicht en wat de kleuren inhouden, om vanuit daar het spel te starten
- Als er geen 3 verschillende kleuren papieren aanwezig zijn kun je ook een wit vel laten inkleuren door kinderen met de 3 kleuren van het stoplicht