

Naam: Asja Vossen, Luc van Wandelen, Dennis Lijster en Joris de Splenter

Doelgroep: Groep 6/7

Beginsituatie:

Kinderen weten wanneer ze moeten luisteren;
Kinderen kunnen over banken springen;
Kinderen kunnen een bal trappen;
Kinderen hebben een aantal vaardigheden met gooien en vangen;
Kinderen kunnen een beetje samenspelen in het veld;
Kinderen kennen de dieren en weten welk geluid er bij hoort.

Activiteit:

Inleiding: Joris de Splenter

We beginnen de les met een korte warming up. Ik ren voorop en de leerlingen rennen achter mij aan. Als ik 1 keer in mijn handen klap, moeten de leerlingen zo snel mogelijk op de grond gaan zitten en weer verder rennen. Als ik 2 keer in mijn handen klap moeten de leerlingen op hun buik gaan liggen. Als ik drie keer in mijn handen klap moeten de leerlingen op hun rug gaan liggen. Dit doen we een paar minuutjes totdat iedereen goed warm is.

Doel:

Kinderen goed warm maken voor de verdere gymles.
Kinderen moeten goed luisteren zodat ze weten wat ze moeten doen als ik 1, 2 of 3 keer in mijn handen klap.

Kern 1:

Daarna doen we kern 1 uitwerken met de kinderen, het loopspringen. We zetten een aantal banken met een afstandje achter elkaar. De klas wordt in 4 groepen verdeeld en doen een estafette wedstrijd tegen elkaar. De leerlingen moeten naar de andere kant van de gymzaal rennen, daarbij moeten ze over de obstakels rennen (de banken), daarna moeten ze zo snel mogelijk weer terug rennen en de volgende leerling uit hun groepje aantikken. Het groepje waarbij alle leerlingen als eerste aan de beurt zijn geweest heeft gewonnen.

Doel:

De kinderen leren omgaan met winnen of verliezen.
De kinderen leren in team verband te werken. Ze moeten elkaar aanmoedigen en motiveren.

Kern 2: Dennis Lijster

De kinderen worden in groepjes van 4 gedeeld en krijgen attributen toegewezen die ze op een bepaalde plaats neer moeten zetten op leggen.

Groep 1 mag de matjes op de toegewezen plek neer leggen.

Groep 2 mag de banken op de toegewezen plek neer zetten.

Groep 3 mag de bokspring kast op de toegewezen plek neer zetten.

Groep 4 mag de hoepels en pionnen op de toegewezen plekken neer zetten.

De leerkracht zorgt zelf voor de bal, de lintjes en voor de trapplaat.

Inleiding

De kinderen worden in groepjes van 4 gedeeld en krijgen attributen toegewezen die ze op een bepaalde plaats neer moeten zetten op leggen.

Groep 1 mag de matjes op de toegewezen plek neer leggen.

Groep 2 mag de banken op de toegewezen plek neer zetten.

Groep 3 mag de bokspring kast op de toegewezen plek neer zetten.

Groep 4 mag de hoepels en pionnen op de toegewezen plekken neer zetten.

De leerkracht zorgt zelf voor de bal, de lintjes en voor de trapplaat.

Trapbal

Zodra alles op zijn plaats staat en ligt kan de leerkracht de leerlingen in 2 groepen gaan indelen. Deze groepen krijgen de naam Team Blauw en Team Rood.

Team Blauw mag de lintjes om doen, zodat er geen onduidelijkheden over de teams zullen ontstaan. De teams worden zo opgedeeld dat er zowel sterke als zwakke kinderen in één team zitten. Nu worden de regels uitgelegd.

Regels:

- Team Rood mag beginnen met trappen en Team blauw begint in het veld.

- In het veldteam is er een brander, deze kun je het beste om het potje wisselen. Het doel van de brander is om de bal zo snel mogelijk in het brandvlak te laten vallen / stuiteren en STOP te roepen. Dan ligt het spel stil en mag er niet meer gelopen worden. Gebeurt dat wel dan is deze persoon uit.

- Als leerlingen van het trapteam een honk niet bereikt hebben voordat de brander het spel heeft gestopt, dan is deze persoon ook uit.

- Vangbal telt alleen als de bal wordt gevangen als deze nog niet op de grond. Word de bal gevangen, dan is de persoon die de bal trapte ook uit.

- Bij het trappen moet de bal over de eerste blauwe lijn komen. Gebeurt dit niet, dan mag de persoon de bal nog 1 keer overnieuw trappen. Lukt het dan nog niet om over de blauwe lijn te trappen, dan is deze persoon ook uit.

- Drie strafpunten (gaat dit te snel dan is het vijf strafpunten) of 3 vangballen is wisselen.
Partij met de meeste punten na 2 a 3 keer wisselen wint.

- Bij het slaan wordt er niet geruzied over wie er eerst mag slaan, is dit wel het geval dan zal de leerkracht in moeten grijpen en spelers nummers moeten geven voor de volgorde. Als je van tevoren denkt dat dit het geval zal zijn, kun je beter op een papiertje vast de groepen maken.

Obstakels (zie plattegrond + legenda)

Tussen honk 1 en 2 moeten ze over een bank heen lopen.

Tussen honk 2 en 3 moeten ze door een hoepel heen en een rondje maken om een pion

Tussen honk 3 en 4 moeten ze over een bokspring kast klimmen.

Doel

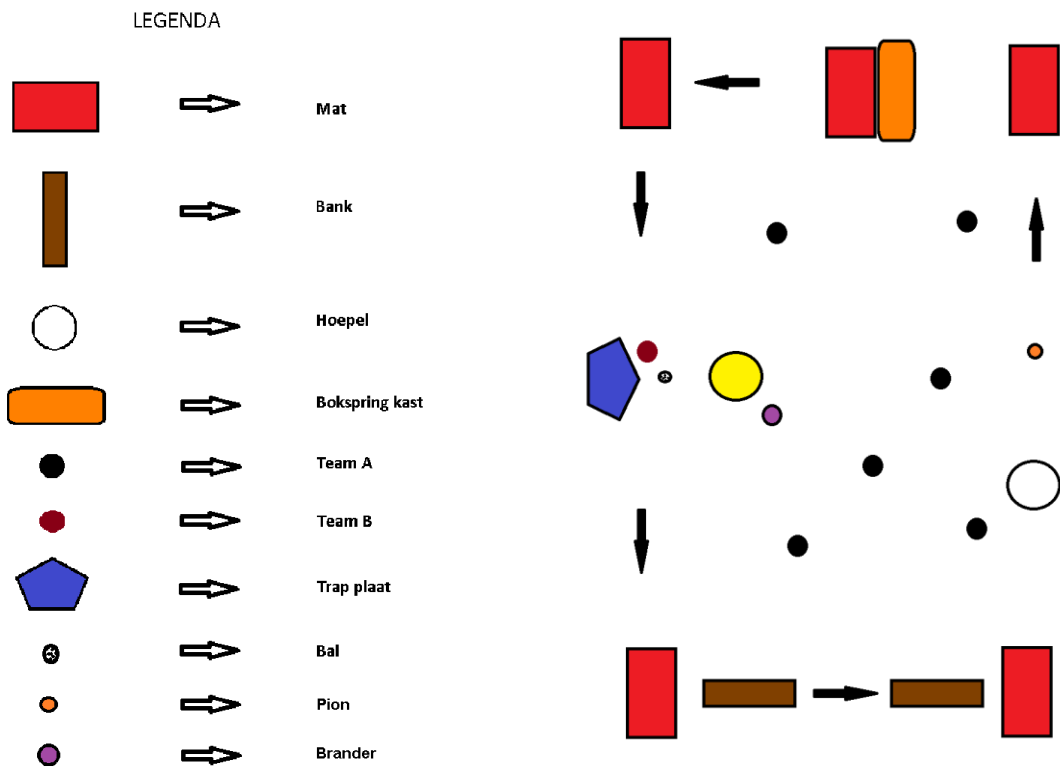
Kinderen verhogen hun eigen niveau van een bal trappen;

Kinderen verhogen het niveau van het vangen en gooien;

Kinderen leren goed te kijken naar elkaar:

Kinderen leren snel te verplaatsen terwijl te toch met hindernissen te maken hebben;

Kinderen leren te letten op hun eigen veiligheid.



Afsluiting: Luc van Wandelen

Levend memory

De kinderen gaan naast elkaar staan aan de muurkant. De uitleg wordt gegeven. Bij een even-groep gaan er 2 kinderen naar de gang en bij een oneven-groep gaan er 3 kinderen naar de gang. De kinderen die naar de gang worden gestuurd gaan tegen elkaar memory spelen.

Terwijl de kinderen op de gang staan, gaat de leerkracht de andere kinderen in groepjes van 2 delen en per groep krijgen ze een kaartje met een dier of voorwerp. Hierbij gaan ze het geluid verzinnen. Dus staat er op het kaartje 'poes' gaan de 2 kinderen mauwen.

De kinderen gaan nu verspreid staan over het speelveld (tussen de 4 pionnen). De kinderen die op de gang staan mogen het lokaal weer in en gaan tegen elkaar memory spelen.

De kinderen die het spel gaan spelen, mogen de naam van het kind noemen of tikken het kind aan die ze willen horen. Bij een foute combinatie is de volgende aan de beurt.

Heeft het kind een juiste combinatie gevonden, mag het kind nog een keer. De kinderen die gevonden zijn, mogen het kind helpen door wie ze gevonden zijn.

Het kind met de meeste combinaties heeft gewonnen

Taken leerkracht:

1 leerkracht legt het spel uit

2 leerkrachten delen de kaarten uit.

1 leerkracht blijft bij de kinderen die het spel gaan spelen.

Materiaal:

4 pionnen

20 kaartjes met dieren of voorwerpen erop.

Doel:

De kinderen leren omgaan met winnen of verliezen.

De kinderen leren goed naar elkaar te luisteren.

De kinderen leren elkaars naam kennen.

De kinderen leren met elkaar samen te werken.