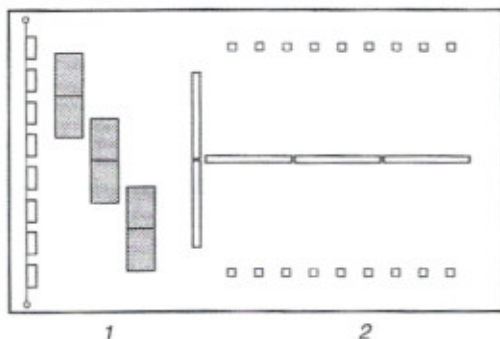


Basisopstelling 7

Speellokaal

Groep 1 en 2



Begin
Vervolg

Slot

Materiaal
5 banken
pittenzakken
blokken
4-6 matten
toversnoer
ballen
lintjes
hoepels

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

Extra materiaal
kranten
foamballen

Begin**Vrij ballen**

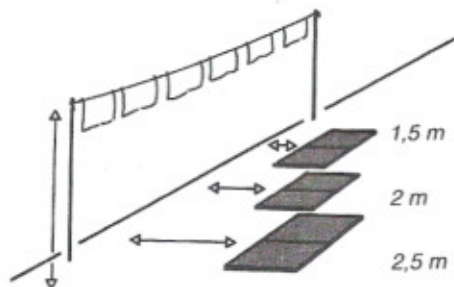
Let op: de kleuters mogen *niet* aan het toversnoer en de lintjes trekken, anders kunnen de palen omvallen. De leerkracht kan tijdens (of voor) het vrij ballen een aantal materialen verplaatsen.

Vak 1: de matten op 1,5, 2 en 2,5 m van een blinde muur neerleggen en het toversnoer ophangen met een zo lang mogelijk snoer. Hang de kranten over het toversnoer op ca. 2 m hoogte.

Vak 2: na het vrij ballen de blokken neerzetten. Vak 2 is groter dan een halve zaal

Vervolg**Spelen in twee vakken****Vak 1****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 gegooid, roepen of halen de kleuters de leerkracht. Dit is dus een aandachtspunt voor 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 gegooid 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 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 uit zichzelf bovenhands gooien.

Met behulp van de lintjes kan het toversnoer naar beneden getrokken worden (de kleuters kunnen er niet bij!) en de kranten worden opgehangen. Als de kranten niet goed blijven hangen, dan kan het toversnoer dubbel gespannen worden (zie tekening).

*Groeps grootte*

In een grote groep (meer dan 30 kleuters) kan het vrije deel in vak 1 gebruikt worden voor hetzelfde spel (kranten kapotgooien), of een ander mikspel (zie ook Basisopstelling 2, mikspelletjes op een klein oppervlak). Er wordt dan in drie groepen gewerkt.

Vak 2

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 bank omrollen?'

*Spelbegin*

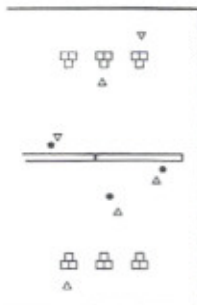
Elke kleuter heeft drie tot zes blokjes en een bal.

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 bank 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 bank; als het goed gaat (de blokken vallen steeds om) worden de blokken steeds verder weg gezet.

Wisselen

Het opnieuw ophangen van de kranten is 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.

De blokken en ballen opruimen en 2 à 3 banken aan de kant.

Met behulp van de overige banken twee gelijke vakken maken (hetzelfde slotspel wordt in twee vakken naast elkaar gespeeld) en bij elk vak hoepels, een lintje en een foambal klaarleggen.

Slot**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 tovenaars. De tovenaars (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 tovenaars de kabouters niet betoveren.

*Uitleg*

Geef een voorbeeld met één tovenaars en drie kabouters.

Spelbegin

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

Speleinde

Als de tovenaars 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 tovenaars hoeven hebben. Na drie standbeelden mogen ze tegen de tovenaars 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 tovenaars mag lopen met de bal.
- De tovenaars 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; groep 2: evenveel of minder hoepels dan er kabouters zijn.

Het spel wordt makkelijker voor de tovenaars als:

- als er minder (vlucht)hoepels zijn
- er een hulptovenaar wordt ingezet.

Het spel wordt makkelijker voor de kabouters als:

- er meer (vlucht)hoepels zijn
- 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!'

Groepsgrootte

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

Opmerking

Kies als eerste tovenaar(s), kleuters die het spel goed begrijpen.

Suggesties

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

Groep 2: als het spel bekend is, alleen afgooien (Jagerbal).

Evaluatie

Praat nog even na over de spelletjes (zie Wisselen):

- 'Welk spelletje vond jij leuk, Tim?'
- 'Waarom hilde jij, Kees?'