

AAN DE SLAG

THEMA SPORT

Het dierenelftal van Milan (prentenboek)

“Milan is jarig en neemt zijn voetbalvrienden mee naar de dierentuin. Stel je voor dat de dieren konden voetballen ... Wat voor speler zou de leeuw, de olifant, de kangoeroe dan zijn? Zouden ze samen kunnen spelen?”

[Het dierenelftal van Milan](#) is een prentenboek van Gerard van Gemert. Het boek gaat over jarige Milan die zijn voetbalteam naar de dierentuin meeneemt. Daar fantaseren zij met elkaar over een dierenvoetbalteam dat ze daar tegenkomen. Zo is de olifant een goede keeper. Met een giraf in de spits gaat elke hoge bal erin en een zebra kan heel hard lopen. Aan het eind worden ze verrast door een aapje dat er met de bal vandoor gaat. Iets dat de oplettende kijker al vanaf het begin van het verhaal zag aankomen. Eens te meer blijkt dat je een tegenstander dus nooit mag onderschatten. Het boek is een mooie aanleiding om het voetballen met de kinderen een extra dimensie te geven en aandacht te besteden aan de verschillen tussen spelers en samenspelen.

Introductie activiteit

Vertel de kinderen dat ze een boek gaan lezen over voetballen en dat zij daarna naar buiten gaan om echt te voetballen. Vraag aan de kinderen wat ze allemaal al weten over voetbal. Ga op de antwoorden van kinderen in en leg (nog een keer) uit dat er twee *teams* zijn die tegen elkaar gaan voetballen. Vertel dat de bal in het doelpunt van het andere team moet komen. Dit wordt ook wel een *goal* genoemd. Probeer alvast woorden te gebruiken die ook terugkeren tijdens de activiteit en in het boek. Het herhalend aanbieden van deze woorden in verschillende situaties, zorgt ervoor dat de kinderen de woorden sneller herkennen en begrijpen.

Tijdens activiteit

Lees samen met de kinderen het prentenboek. Probeer met interactieve vragen de kinderen te stimuleren om na te denken over verschillen tussen de dieren. Ieder dier heeft zijn voor- en nadelen.

Wanneer: Deze activiteit zet je in na het lezen van het prentenboek

Hoofddoel: Bevorderen van motorische ontwikkeling, sociaal-emotionele ontwikkeling en taalontwikkeling

Groepsgrootte: Met de hele groep

Het dier is goed in het ene, maar minder goed in het andere. Een olifant is groot en misschien een goede keeper, maar kan hij ook hard rennen? En zou een giraf goed doelpunten kunnen maken?

Ga vervolgens met de kinderen naar buiten. Het is nu tijd om echt te gaan voetballen. Zet samen met de kinderen de twee doelen uit. De kinderen mogen de pionnen neerzetten. Bepaal samen met de kinderen hoe groot het veld wordt en hoe ver de pionnen uit elkaar komen te staan. Je kan de pionnen altijd nog verschuiven als de afstand te groot/klein blijkt te zijn.

Als alles klaar staat, deel je de kinderen in twee teams op. Geef aan één team lintjes of t-shirts, zodat goed te zien is wie bij welk team hoort. Kunnen de kinderen binnen het team een rolverdeling bedenken? Wie heeft de grootste handen en zou de beste keeper kunnen zijn? Wie heeft lange benen en kan hard rennen? Wie heeft de grootste voeten en kan goed scoren? Speel zelf de scheidsrechter en houdt de stand bij.

Afsluiting activiteit

Koppel de wedstrijd en het boek aan elkaar, zodat kinderen bewust worden van de overeenkomsten en verschillen tussen beide situaties. In het boek waren de dieren ergens goed of slecht in. De olifant kan bijvoorbeeld goed keepen, maar minder goed rennen. Kunnen de kinderen elkaar complimentjes geven? Vraag aan een kind om over een ander kind (jij zegt de naam) te zeggen waar hij of zij goed in was. Je kunt hierbij helpen: was het kind goed in rennen, goed in schoppen, goed in juichen, goed in helpen, goed in keepen? Maak zo een rondje door de groep en laat de kinderen positieve dingen over elkaar zeggen. Help ze als ze er niet uitkomen: 'Ik vond jou heel erg snel/sterk/slim spelen'.

Hoelahoep - Stokstijf (tv)

"Als Hoep opstaat is hij helemaal koud en stijf. Dan moet je bewegen zegt Hoela. Maar daar heeft Hoep geen zin in. Samen met de kinderen gaan ze toch gymmen. Maar in plaats van de koprol doet Hoep liever een dutje."

In [deze aflevering van Hoelahoep](#) gaan de kinderen samen met Hoela en Hoep gymmen. Er worden verschillende activiteiten getoond die je met de kinderen na kan doen. In de aflevering is bijvoorbeeld te zien hoe er van verschillende spelmaterialen (bal, hoepels, pionnen) een hindernisbaan wordt gemaakt.

Introductie

Vertel de kinderen dat zij gaan kijken naar de aflevering van Hoelahoep. In de aflevering gaan Hoela, Hoep en de kinderen iets maken. Geef aan dat je straks, na het kijken van de aflevering, van de kinderen wil weten wat zij hebben gemaakt (antwoord: een hindernisbaan). Door alvast een kijkersvraag te stellen, weten de kinderen waar zij op moeten letten tijdens het kijken van de aflevering.

Tijdens activiteit

Bekijk fragment 5:12-9:00 van Hoelahoep. In dit fragment is te zien hoe Hoela, Hoep en de kinderen een hindernisbaan maken. Als de hindernisbaan af is zet je het beeld op pauze. Vraag aan de

Wanneer: Deze activiteit zet je in na de aflevering van Hoelahoep
Hoofddoel: Bevorderen van motorische ontwikkeling en cognitieve ontwikkeling
Groepsgrootte: Met de hele groep

kinderen wat ze zien op de hindernisbaan: welke materialen liggen er allemaal, wat doen de kinderen daarmee?

Als de aflevering is afgelopen, gaan de kinderen een eigen hindernisbaan maken. Liefst buiten, zodat je lekker de ruimte hebt. Leg ter voorbereiding vast een aantal materialen klaar. Denk bijvoorbeeld aan een springtouw, hoepels, trampoline, een bal. Laat ieder kind één materiaal uitkiezen. Om de beurt mogen ze aan de andere kinderen laten zien wat je er mee kunt. Doe deze oefening met de hele groep na. Maak een route op de speelplaats van alle materialen.

Tip! Wil je een andere activiteit? Download dan de Doe-kaart van deze aflevering.

Als de hindernisbaan klaar is, loop je de baan nog een keer met de hele groep na. Leg nog een keer per onderdeel uit welke oefening de kinderen daar moeten doen (dit is de oefening die de kinderen zelf hebben verzonnen en nagedaan).

Als alle oefeningen zijn uitgelegd, deel je de kinderen in groepjes in bij elk onderdeel. Rouleer dit na verloop van tijd. Als de kinderen alle onderdelen hebben uitgeprobeerd, loopt elk kind de hele hindernisbaan af. Maak er eventueel een wedstrijd van: wie kan dat het snelst?

Afsluiting activiteit

Besprek de hindernisbaan met elkaar na. Hebben we dezelfde hindernissen gebruikt als Hoelahoep? Welke oefening vonden de kinderen het leukst? Op het filmpje zag je dat Hoela en Hoep best wel moe werden van de hindernisbaan. Hun hart klopte erg snel. Kunnen de kinderen hun eigen hart ook snel voelen kloppen? Zijn ze lekker wakker geworden van de hindernisbaan? Of juist moe?

Beweeg Kind (app)

[De app Beweeg Kind](#) bevat 23 beweegoefeningen die zijn verdeeld over vier categorieën: basis, evenwicht, springen en ballen. Per oefening wordt via een tekening en audio-instructie uitgelegd hoe de kinderen moeten bewegen. Elke oefening kan moeilijker of makkelijker worden gemaakt. Op deze manier kan je de activiteit aanpassen aan de motorische ontwikkeling van de kinderen.

Introductie activiteit

Leg uit dat de kinderen op verschillende manieren gaan bewegen. In de app zal een poppetje uitleggen hoe de kinderen moeten bewegen.

Tijdens activiteit

Als je een digibord hebt, sluit je de tablet aan en laat je de app aan de hele groep zien. Als je geen digibord hebt kan de activiteit ook met alleen de tablet worden gedaan. Deze activiteit werkt het best als kinderen in de kring zitten.

Geeft eerst een voorbeeld door zelf een oefening uit

Wanneer: Deze activiteit zet je in tijdens de app
Hoofddoel: Bevorderen van motorische ontwikkeling en sociaal-emotionele ontwikkeling
Groepsgrootte: Met de hele groep

te kiezen. Leg uit hoe je de oefening uitkiest, dat het poppetje de oefening voordoet en dat de beweging wordt uitgelegd. Doe de oefening eerst zelf na. Daarna doe je de oefening samen met de kinderen na.

Als je een voorbeeld hebt gegeven en de kinderen de app begrijpen, mag één van de kinderen een oefening uitkiezen op de tablet. Het kind mag de beweging eerst zelf laten zien aan de hele groep. Daarna mogen de andere kinderen nadoen. Daarna mag een ander kind een oefening uitkiezen etc. Doe ongeveer vijf bewegingen met elkaar na.

Tip! In dit document vind je bewegingskaarten die kinderen na kunnen doen. Gebruik deze kaarten als introductie of als verdiepingsactiviteit op deze activiteit

Daarna mogen de kinderen filmpjes van de bewegingen gaan maken, net zoals in de app.

Een kind mag een beweging bedenken (eventueel met hulp van de andere kinderen of de leerkracht). Denk bijvoorbeeld aan: springen op één been, hinkelen, rondjes draaien, vliegen als een vogel. Eén kind doet voor, de rest van de groep doet na. Vervolgens krijgen twee andere kinderen de tablet en mogen de beweging van het kind dat voordoet op film zetten. Help de kinderen met filmen als dat nodig is. Heel de groep mag helpen met aftellen wanneer het filmen moet beginnen: 3, 2, 1: start! Je kunt ook nog helpen aan te geven wanneer het filmen moet stoppen, bijvoorbeeld door twee keer in je handen te klappen. De andere kinderen moeten proberen tijdens het filmen stil te zijn.

Afsluiting

Besprek de activiteit met de hele groep na. Welke oefening vonden de kinderen het leukst om te doen? Welke oefening was heel moeilijk? Hoe ging het filmen? Later op de dag of in de week kun je de filmpjes van de kinderen er nog eens bij pakken en de bewegingen herhalen. Deze beelden kan je ook gebruiken om aan de ouders te laten zien wat de kinderen op de groep hebben gedaan.

Willemijn wil niet zwemmen (Bereslim-boek)

[Willemijn wil niet zwemmen](#) is één van de nieuwste Bereslim-boeken en is gebaseerd op het gelijknamige boek van Lida Dijkstra en Noëlle Smit. Bereslimme Boeken zijn interactieve animatiefilms van bekende prentenboeken voor kinderen van 3 tot 7 jaar. Deze interactieve films stimuleren de taalontwikkeling van kinderen. De gesproken tekst staat op rijm. Dat zorgt ervoor dat het verhaal met een zeker tempo en ritme kan worden gevolgd. Daarnaast bevatten de films mooie illustraties, muziek en geluidseffecten. Een geschikt boek om dus in te zetten in de kleuterklas.

Introductie activiteit

Laat [het plaatje van Willemijn wil niet zwemmen](#) aan de kinderen zien voordat je het Bereslim-boek gaat

Wanneer: Deze activiteit zet je in na het geanimeerde boek
Hoofddoel: Bevorderen van taalontwikkeling en sociaal-emotionele ontwikkeling
Groepsmaat: Met de hele groep

Tip! Koppel het boek [aan het papieren boek Willemijn wil niet zwemmen](#). De animaties dienen als goede ondersteuning van het gewone boek. Doordat je het verhaal nog een keer aanbiedt, vergroot je het verhaalbegrip.

bekijken. Wat is Willemijn voor dier? Waar denk je dat Willemijn is? Wat gebeurt er op het plaatje? Bespreek de vragen en geef daarna aan dat Willemijn in het zwembad is, maar niet durft te zwemmen. Vertel dat de kinderen in het filmpje gaan zien waarom Willemijn niet wil zwemmen.

Tijdens activiteit

Bekijk [Willemijn wil niet zwemmen](#) met de kinderen. Als het filmpje is afgelopen, bespreek je het verhaal met elkaar na. Hoe komt het dat Willemijn niet wilde zwemmen? En waarom durft ze later wel te zwemmen? Hoe helpt Willemijn andere kindjes die niet durven te zwemmen?

Door deze vragen laat je de kinderen nadenken over het verloop van het verhaal. Hiermee vergroot je het verhaalbegrip van de kinderen. Als je de papieren versie van het boek hebt, is het handig om deze bij de bespreking bij de hand te hebben. Zo kun je makkelijk terugbladeren naar bepaalde situaties.

Afsluiting activiteit

Bespreek het boek met de kinderen na. Wie van de kinderen zit al op zwemles? Wat leer je daar allemaal? Hoe beweeg je dan je armen en benen? Door te praten over het verhaal vergroot je de woordenschat en het verhaalbegrip van de kinderen.

Tip! Er zijn ook nog andere prentenboeken over zwemmen en water, bijvoorbeeld het prijswinnende boek [De krokodil die niet van water hield](#) van Gemma Merino.

Wij zijn erg benieuwd wat jullie van de activiteiten vinden! Stuur jullie foto's, ervaringen en tips naar communicatie@sardes.nl