

Naar buiten!

22 tips voor meer spel op het plein



Kinderen hebben voldoende beweging en buitenlucht nodig op een schooldag. Dat geldt zeker voor kleuters, die nog niet zo lang stil kunnen zitten. Combineer buitenspelen met samenwerkend leren en gebruik hiervoor materialen die in elke school te vinden zijn. Een springtouw, stoepkrijt, hoepels en pionnen staan garant voor uren speel- en leerplezier.

TEKST EN FOTO'S: ANKE VAN BOXMEER & ELS VAN DIJCK ILLUSTRATIES: PETER PEN

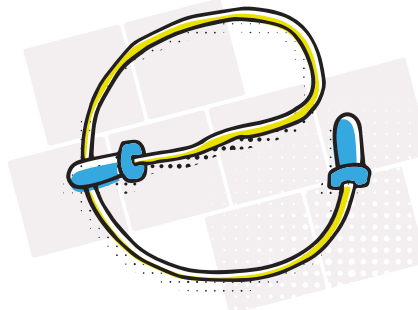
De 22 uitgewerkte activiteiten kun je aanbieden tijdens een losse les of tijdens de gewone speeltijd buiten. Je kunt er ook een spelcircuit van maken met verschillende onderdelen. Of gebruik ze tijdens vieringen, zoals juffen- en meesterdag. Op praxisbulletin.nl vind je nog zeven suggesties voor spelletjes.



SPRINGTOUW

1 Rinkelende bel
 Hang een belletje (bijvoorbeeld een bellenkrans) aan het springtouw en span het touw tussen twee bomen of palen. Zorg dat het touw zo laag hangt dat een rollende bal het belletje kan raken. Twee kinderen gaan elk aan een kant van het touw staan. Ze rollen de bal naar elkaar en proberen het belletje te raken. Als het belletje rinkelt, is er een punt verdiend.

2 Letters en cijfers
 Het springtouw ligt op de grond en de kinderen maken er vormen mee van een letter of cijfer. Kunnen ze de eerste letter van hun naam leggen? Of het cijfer van de week?



3 Vormenmannetje
 Knoop de uiteinden van een springtouw aan elkaar. De kinderen leggen het touw daarna op de speelplaats en maken een vorm. Ze zorgen ervoor dat er binnenin wat ruimte is. Met stoepkrijt geven ze de vorm ogen, een neus, een mond, haren, handen en voeten. Daar is het vormenmannetje! ▶

HINKELBAAN

Teken voor de start van deze activiteiten eerst met krijt een hinkelbaan op het plein. Je kunt dit op allerlei manieren doen. Van een standaard baan met tien vakken tot variaties in de vorm van een slang, raket of zonnebloem.

4 Tellen en verzamelen

De kinderen kijken naar de getallen op de hinkelbaan. Ze gaan op de speelplaats op zoek naar voorwerpen en leggen op elk getal het juiste aantal.

5 Springende dieren

De kinderen staan voor de hinkelbaan. Het eerste kind bedenkt een dier, bijvoorbeeld een kangoeroe, en springt als dit dier over het parcours. De andere kinderen volgen en imiteren hetzelfde dier. Hierna bedenkt het volgende kind een dier.

6 Opdrachten uitvoeren

De kinderen staan elk op een vak van de hinkelbaan. Ze kijken goed op welk getal ze staan. Noem een korte opdracht, zoals 'Ren een rondje om het klimhuisje' en noem hierna een getal. Het kind dat op dit getal staat, voert de opdracht uit. Alle kinderen zullen goed naar de opdrachten moeten luisteren. Het kan zomaar gebeuren dat ze deze uit moeten voeren! Suggesties:

- Ren een rondje om de zandbak.
- Tik het duikelrek aan.
- Zoek een takje.
- Ren naar de buitendeur en draai daar een rondje.
- Hinkel naar de zandbak en spring daar vijf keer.



STOEPKRIJT

7 Minigolf

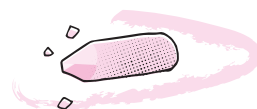
Teken met stoepkrijt een aantal minigolfbanen op het speelplein. In plaats van een *hole* teken je op iedere baan een grote ster op de plek waar de bal moet komen. De kinderen proberen een kleine bal met een hockeystick of stok door de baan te leiden. Lukt het ze om de bal op de ster te krijgen?

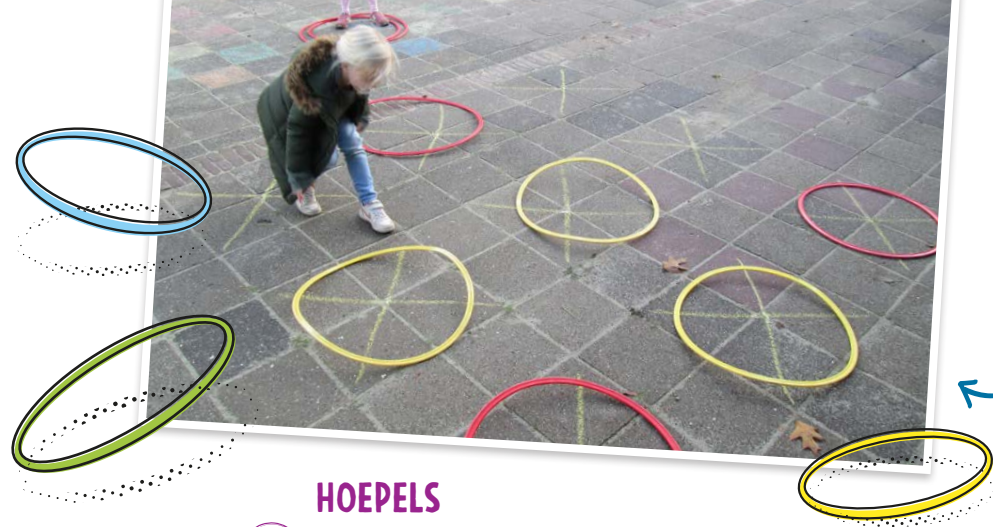
8 Autoweg

De kinderen tekenen met stoepkrijt een wegennetwerk. Hierna mogen ze met kleine speelgoedauto's en voertuigen over de wegen rijden. Ze kunnen ook zelf (begeleid) een rollenspel spelen met een verkeersleider of een agent, voetgangers en auto's.

9 Aankleedpop

Verzamel van tevoren oude (reserve)kledingstukken, zoals een broek, sokken en een shirt. Eén kind gaat op de grond liggen en een ander kind maakt een omtrek van het lichaam. Hierna tekenen ze samen de ogen, oren, neus, mond en haren. Ze kleden de figuur aan met de kledingstukken. Maak een foto van de 'aankleedpop'.





HOEPELS

10 Hoepelcamera

De kinderen pakken een hoepel vast en houden deze voor het gezicht. Ze kijken door de hoepel. Vertel dat het een camera is en geef een foto-opdracht. De kinderen lopen over de speelplaats en gaan op de juiste plek staan om deze foto te maken.

Suggesties:

- Kun je het klimrek helemaal door de hoepel zien?
- Kun je alleen de glijbaan door de hoepel zien?
- Kun je een speelkar door de hoepel zien?
- Kun je drie zandbakemmers tegelijk door de hoepel zien?
- Kun je het gezicht van een klasgenootje door de hoepel zien?



PIONNEN



13 Balletje, balletje

Zet vijf pionnen op een rij. Een van de kinderen is de 'verstopper'. De anderen sluiten de ogen. Daarna verstopt het kind iets onder een van de pionnen. De anderen openen de ogen en mogen een pion noemen. Het kind tilt deze pion op. Ligt hier iets onder verstopt?

14 Blindemannetje

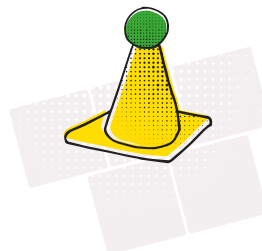
Zet verspreid over het plein zes pionnen neer. Leg op elke pion een kleine bal. Pak een trek- of fietskar waar een kind op gaat zitten. Doe een blinddoek om en zet een emmer voor het kind op de kar voor het verzamelen van de ballen. Een ander kind trekt de kar, stopt bij elke pion en geeft het geblinddoekte kind aanwijzingen om de bal te kunnen pakken.



15

Geheugenspel

Verstop memokaartjes of voorwerpen waarvan je er twee hebt onder een aantal pionnen. De kinderen staan hier een flink eind vandaan. Om de beurt rennen ze naar de pionnen. Ze mogen twee pionnen optillen en kijken wat eronder ligt. Daarna rennen ze terug. Het volgende kind rent naar de pionnen en tilt er twee op. Lukt het om twee dezelfde kaartjes of voorwerpen te vinden? De kinderen mogen elkaar helpen en vertellen wat ze onder de pionnen gezien hebben.



11

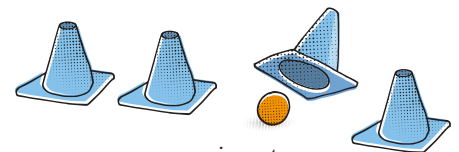
Drie op een rij

Maak met stoepkrijt een raster van drie bij drie vakken. Twee kinderen staan voor het raster. Het ene kind heeft rode hoepels, het andere gele. Om de beurt leggen ze een hoepel in het raster. Wie heeft het eerst drie hoepels op een rij liggen? Spreek van tevoren af of dit een rij horizontaal, verticaal en/of diagonaal moet zijn.

12

Duizendpoot

Elk kind stapt in een hoepel. De kinderen gaan in een rij staan en pakken de hoepel van het kind voor zich vast. Ze vormen een duizendpoot. Zet een parcours uit. De duizendpoot loopt door het parcours. Lukt dit zonder elkaar los te laten? Tip: Maak de hoepels met kabelbinders aan elkaar vast.



zeven extra
spelsuggesties
online

Anke van Boxmeer en Els van Dijk zijn groepsleerkracht van groep 1-2 op basisschool Roald Dahl in Sint-Michielsgestel. Daarnaast ontwikkelen zij lesmateriaal en schreven ze het boek 'Spelen met prentenboeken'.