

**groep 1 en 2**  
de speeltuin



## groep 1 en 2

### overzicht van de activiteiten

De activiteiten van de Grote Rekendag voor groep 1 en 2 spelen zich dit jaar af in en om de speeltuin. De dag begint echter met de schoolbrede start. Tijdens deze startactiviteit gaan de kinderen door een versierde poort naar binnen. Na deze schoolbrede start, begint de dag in de groep met een kringactiviteit.

Vervolgens is er een circuit waarbij niet alleen verschillende spellen worden gespeeld, maar ook wordt gebouwd. Na de pauze verkennen de kinderen een nieuw spelcircuit, waar ze dit keer fysiek worden uitgedaagd. Overeenkomst bij al deze spellen tijdens de Grote Rekendag is natuurlijk de uitdaging op het gebied van kleuterwiskunde en het denken dat daarbij hoort.

Dit leidt tot de volgende opbouw van het dagdeel:

- deel 1** Het eerste deel van de dag is een kringactiviteit. U leest het prentenboek 'Hopla naar de speeltuin' voor en laat de kinderen de plaatjes bij het verhaal zien. De kinderen raken vertrouwd met het idee dat je je weg kunt vinden met behulp van pijlen waarop pictogrammen staan. Als je het juiste pictogram blijft volgen kom je er vanzelf. Daarnaast wordt het idee van een plattegrond aan de orde gesteld. Op een plattegrond kun je een route uitzetten.  
Tijdsduur: ongeveer 30 minuten
- deel 2** Het tweede deel van de dag bestaat uit een circuit met vier activiteiten. De kinderen gaan aan de slag met opdrachten rond het thema speeltuin.  
Tijdsduur: ongeveer 45-60 minuten
- deel 3** Het derde deel van de dag bestaat uit een circuit met drie activiteiten. De kinderen gaan nu meer fysiek aan de slag met spellen die in het speellokaal, op de gang of buiten kunnen worden gespeeld.  
Tijdsduur: ongeveer 45-60 minuten
- deel 4** Het vierde en laatste deel van de dag bestaat uit een kringactiviteit. Er vindt dan een nabespreking plaats over de activiteiten van de ochtend.  
Tijdsduur: 30 minuten
- tip** U kunt ervoor kiezen om het circuit in deel 2 en dat in deel 3 samen te voegen en als één circuit aan te bieden.

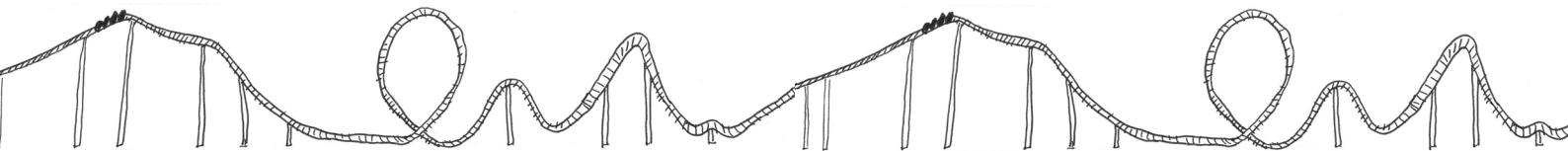
### voorbereiding

U verzamelt ruim voor de Grote Rekendag materialen die nodig zijn voor de verschillende activiteiten die de leerlingen gedurende de dag ondernemen. U vindt een opsomming van deze materialen bij de beschrijving van de activiteiten.

In het voorwoord en de leeswijzer van dit boek vindt u enkele algemene aanwijzingen voor het vormgeven van de dag. U doet er goed aan deze algemene aanwijzingen kort door te nemen. Verder is de beschreven opbouw een voorstel voor hoe de dag kan verlopen. U kunt voor uw school en groep de meest bruikbare opbouw kiezen. Zie voor ideeën voor het naar de hand zetten van activiteiten het hoofdstuk 'leeswijzer' (pagina 11).

### voorbereidingsactiviteit

In veel kleuterklassen wordt wel eens met de kinderen gesproken over hoe je de weg van school naar huis, of de weg in een schoolgebouw zou kunnen weergeven. Het idee dat je deze weg kunt tekenen of met pijlen kunt aangeven is voor de kinderen een belangrijke leerervaring. Onder andere in het prentenboek 'Ga je mee', van Charlotte



Dematons wordt het idee van een reis weergegeven mooi uitgewerkt. Het verdient aanbeveling om voor de Grote Rekendag met de kinderen dit thema al een keer aan te snijden.

## Deel 1 Kringactiviteit

### **materialen**

- het prentenboek ‘Hopla, Naar de speeltuin’, van Inge Bergh, uitgeverij AltioraAverbode Nv, (ISBN13, 9789031731688, prijs 9,95),
- voor elk kind een eigen pijlenblad op A4/A5 (zie het voorbeeld van de picto-pijl in bijlage 1),
- eventueel een paar scans van bladzijden uit het boekje om op het digibord te laten zien,



- eventueel enkele foto's of platen als vertelplaat,
- eventueel een plattegrond van de wijk of van een bekende omgeving,
- eventueel het liedje ‘naar de speeltuin’, (<http://www.youtube.com/watch?v=Xja0XEI95sU>, via de link op de site van de Grote Rekendag of zoeken via zoekwoorden ‘kinderliedje’ en ‘naar de speeltuin’).

### **voorbereiding**

- u legt het prentenboek klaar op tafel,
- u kiest een opstelling die past bij deze activiteit,
- u legt pijlenbladen en eventueel scharen klaar,
- u legt andere materialen klaar. Wanneer u het liedje ‘naar de Speeltuin’ wilt afspelen, zet u ook dit klaar.

### **activiteit**

U leest het boekje ‘Hopla, Naar de speeltuin’ voor in de kring. Dit is een boekje met weinig tekst maar met veelzeggende plaatjes. Na het voorlezen praat u met de kinderen over hoe de speeltuin van Hopla eruit ziet, wat je daar allemaal kunt doen, welke keuzen de kinderen zouden maken, hoe groot de speeltuin is, welke ervaringen zij hebben met grote speeltuinen, wie er wel eens verdwaald is in zo'n situatie, en wat je in dat geval zou kunnen doen. Natuurlijk is het mooi om de plattegrond van de speeltuin uitvergroot weer te kunnen geven en samen met de kinderen op deze plattegrond nog eens de tocht naar het springkasteel na te lopen.

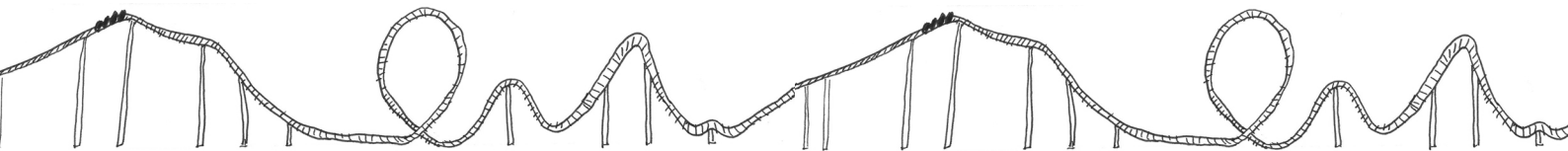
U kunt ook kiezen voor een prentenboek uit uw eigen repertoire, of u kunt bijvoorbeeld een gesprek met de kinderen hebben naar aanleiding van foto's of platen, waarin ze worden opgewarmd voor het thema speeltuin.

Het gebruik van een plattegrond van de omgeving van de school of van een voor de kinderen bekende omgeving (bijvoorbeeld de plattegrond van de Efteling) kan ook een mooi vertrekpunt zijn voor een gesprek over je weg vinden.

Als laatste kunt u nog overwegen om het materiaal van opdracht 1 uit het circuit te gebruiken in dit gedeelte.

### **mogelijke groepsopdracht**

Alle kinderen maken een eigen richtingaanwijzer (pijl) met hun naam en een eigen ge-

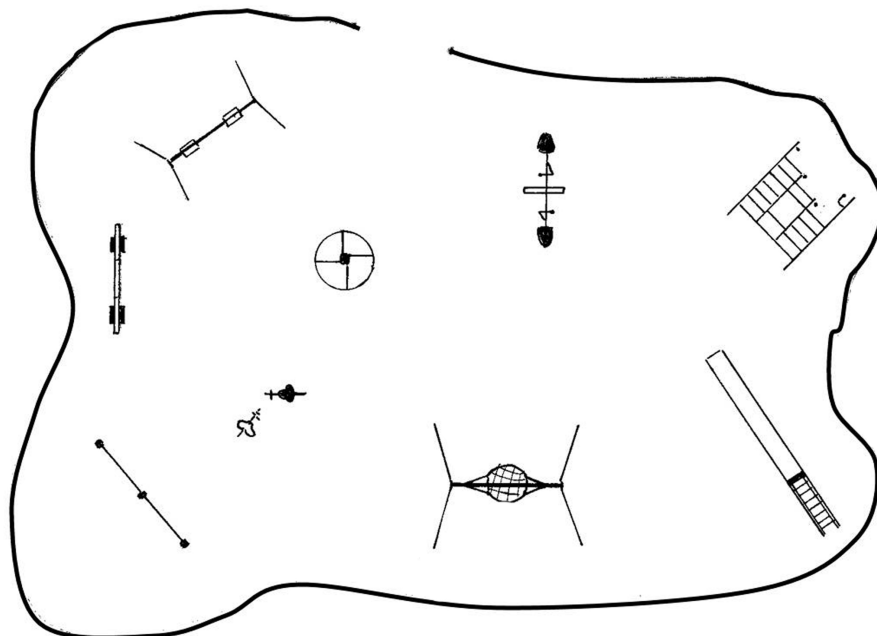


maakt (bedacht) pictogram.

**afroden deel 1** U kunt het liedje 'naar de speeltuin' gebruiken als afsluiting. Vervolgens vertelt u de kinderen wat ze vandaag allemaal kunnen beleven, hoe u dit gaat organiseren en natuurlijk wat de regels daarbij zijn.

## Deel 2 circuit

Het tweede deel van de Grote Reken dag in groep 1 en 2 bestaat uit een circuit, waarin de kinderen verschillende activiteiten ondernemen waarbij de speeltuin centraal staat. Begeleiding van ouders, stagiaires van de pabo of bovenbouwleerlingen bij deze activiteiten is aan te bevelen. In het nu volgende beschrijven we vier stations in het circuit. U kunt er voor kiezen minder stations op te nemen of om bepaalde activiteiten twee maal in het circuit te zetten. Voor u het circuit start neemt u de activiteiten met de kinderen - en eventueel helpers - door. Dit kunt u doen als afronding van deel 1 van de Grote Reken dag.



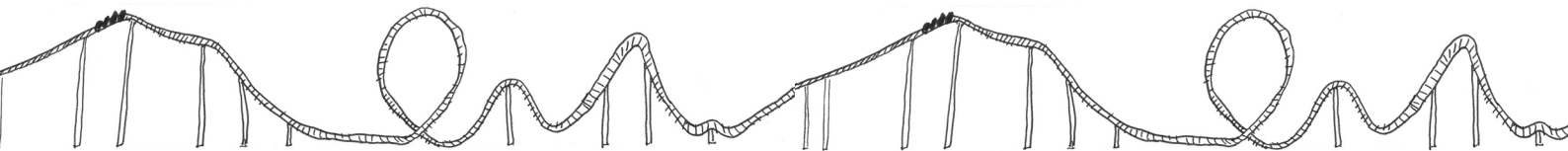
### 1. plattegrond

#### **materiaal**

- plattegrond van de speeltuin (bijlage 2) of digitale versie die u vindt als Power-Point op de site van de Grote Reken dag,
- lege plattegrond van de speeltuin (bijlage 3),
- knipblad speelobjecten (bijlage 4),
- foto's van speelobjecten (bijlage 5),
- scharen,
- stempeldoos met letters,
- eventueel: kleurpotloden, krijtjes of verf.

#### **voorbereiding**

- kopieer de foto's van de speelobjecten (bijlage 4) één keer in kleur. (Het is handig om deze te lamineren.),
- kopieer de knipbladen met de speelobjecten erop voor elk groepje van vier kinderen.
- kopieer de plattegrond op A3 (bijlage 2) of projecteer op digibord,
- kopieer de lege plattegrond voor elke groepje (bijlage 3).



### **activiteit**

Deze activiteit vindt plaats op tafel. De kinderen zitten aan een tafel waar genoeg ruimte is om de plattegrond neer te leggen en om te werken. De begeleider legt de plattegrond op tafel en vraagt de kinderen wat zij denken dat de plaat (plattegrond) voorstelt. Na een kort rondje vertelt de begeleider dat dit een speeltuin moet worden. Ze laat zien dat ze allerlei foto's heeft van speelobjecten uit een speeltuin. De kinderen moeten helpen uitzoeken waar welke speelobject moet komen.

Om te kijken of de kinderen de opdracht begrijpen is het zaak om de plek van een van de speelobjecten samen te zoeken. De begeleider laat de eerste plaat zien en vraagt de kinderen wat voor speelobject op de foto te zien is en waar het betreffende object in de speeltuin moet komen te staan. Alle kinderen denken even na over de plek waar dit speelobject moet komen. Een van de kinderen mag het zeggen en licht het antwoord toe. Ook de andere kinderen mogen aangeven wat zij denken dat de plek moet zijn. Het gaat vooral om de redenering die elk kind gebruikt om te plek aan te geven.

Vervolgens wordt de lege plattegrond gebruikt om alle uitgeknippte foto's zo op te plakken dat deze plattegrond klopt met de getekende plattegrond. Elk speelobject dat op de foto staat krijgt zo een plek in de speeltuin. De begeleider helpt hierbij indien nodig en bespreekt de resultaten kort na. Elk kind mag twee of drie foto's op de plattegrond plakken en zijn naam erbij schrijven. Kinderen die veel eerder klaar zijn kiezen een favoriet speelobject en stempelen of schrijven de naam van het speelobject erbij. Het uiteindelijke resultaat is een mooie plattegrond van een speeltuin. Deze kan natuurlijk ook ingekleurd of anderszins versierd worden. De kinderen laten het resultaat in de nabespreking aan elkaar zien.

Kinderen die helemaal niet begrijpen hoe de relatie tussen plattegrond en foto's van de speelobjecten gelegd kan worden, kunnen wel deelnemen aan de activiteit. Een van de andere kinderen kan helpen bij het vinden van de juiste plek voor een speelobject. In een nagesprek kunt u met de kinderen bekijken welke speelobjecten er te zien zijn in de speeltuin en hoe die speelobjecten heten. Ook kunt u de aandacht vestigen op de vraag of er nog andere speelobjecten te bedenken zijn en of daar nog ruimte voor gemaakt kan worden.

Aandachtspunten voor de bespreking

- sommige toestellen, zoals bijvoorbeeld schommels, hebben ruimte nodig om het toestel heen, anders is het gevaarlijk,
- bij het opplakken van de foto letten sommige kinderen op de stand van het toestel ten opzichte van andere toestellen. Dat is heel knap, en het is mooi als de begeleider daar oog voor heeft.

### **context**

U kunt de opdracht nog meer betekenis geven als u bijvoorbeeld in de speelzaal een circuit met banken, kasten en ladders maakt. U maakt zelf foto's en een plattegrond van deze zaalinrichting. U gebruikt deze situatie om met de kinderen te praten over de plattegrond.

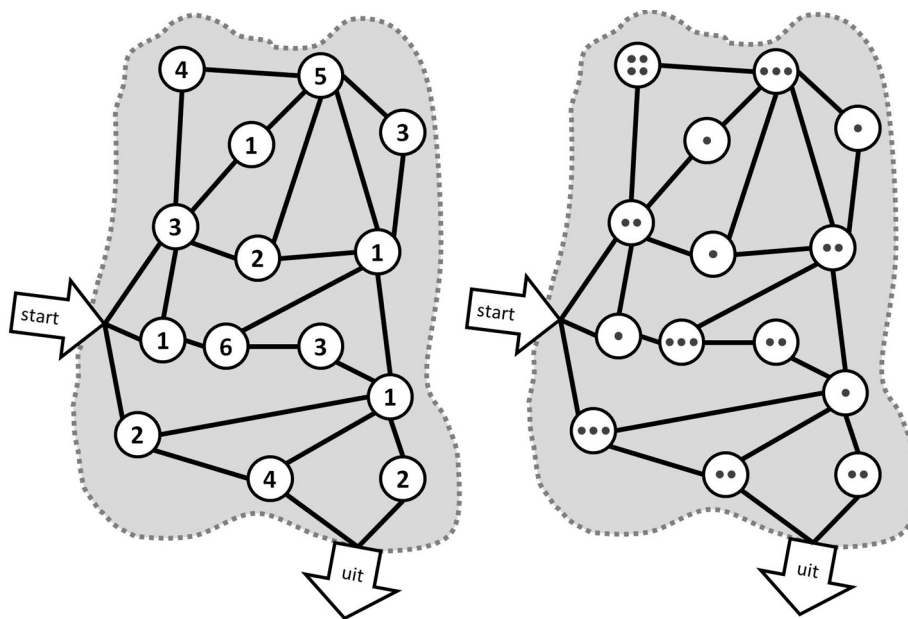
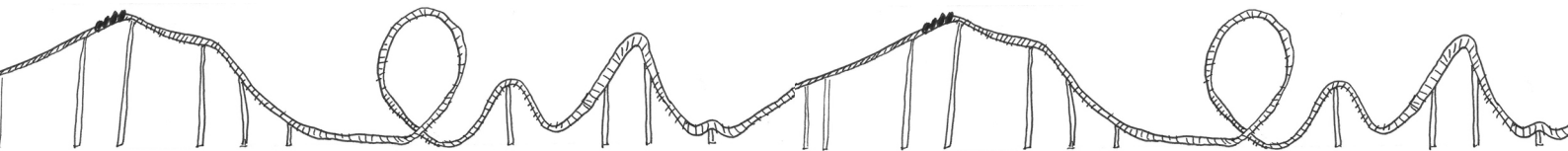
### **tip**

U kunt hierbij bijvoorbeeld gebruik maken van de tekeningen uit het werkboek 'Bewegingsonderwijs in het speellokaal', uitgave van het publicatiefonds van 't Web.

## **2. het speeltuinmunten spel**

### **materiaal**

- spelbord getallen (bijlage 6),
  - spelbord stippen (bijlage 7),
  - scoreformulier bij speeltuinmuntenspel getallen (bijlage 8),
  - scoreformulier bij speeltuinmuntenspel stippen (bijlage 9),
  - drie pionnen,
- 20 munten of een ander materiaal zoals flesdoppen, blokjes of stokjes per kind.



**voorbereiding**

Kopieer de spelborden op A3 formaat op stevig papier of plak ze op een kartonnen ondergrond.

**activiteit**

Deze activiteit vindt plaats op tafel. Het spel is een bordspel waarbij elke speler 12 of 20 waardepunten meekrijgt om in de speeltuin (het spelbord) te besteden. Elke keer als een speler aan de beurt is verschuift hij zijn pion een vakje. Het spelbord zit zo in elkaar dat elk vakje verbonden is met een of meer andere vakjes. De speler kan dus kiezen naar welke vakje hij overstapt. Op elk vak (speelobject) staat aangegeven hoeveel de speler daar moet 'betalen'. Het doel van het spel is dat je als speler met 0 waardepunten het speelterrein verlaat. De jongste speler begint.

De spelers moeten zelf bijhouden hoeveel waardepunten ze na elke beurt nog hebben. Als je geen waardepunten meer hebt en nog niet bij de uitgang bent, moet je opnieuw beginnen. Je krijgt dan weer 12 of 20 waardepunten.

Het bijhouden van de waardepunten gebeurt met losse munten of andere voorwerpen. U kunt hier voor ook het laatste blad van bijlage 9 laten gebruiken. Het scoreformulier helpt de kinderen om overzicht te houden. Ze starten met het plaatsen van hun muntjes in de vakjes. Aan het eind van het spel tellen of turven ze het aantal overgebleven munten. De spelleider houdt toezicht op de waardepunten en helpt de spelers waar nodig.

**tip**

Er zijn twee uitvoeringen van het spelbord, namelijk

- het spelbord met stippen, met name geschikt voor kinderen die nog niet zo ver zijn in hun telontwikkeling. Hierbij krijgen de spelers 12 waardepunten.
- het spelbord met cijfers is geschikt voor kinderen die beter bekend zijn met getallen en hoeveelheden. Bij dit bord krijgen de spelers 20 waardepunten.

**3. getallendoolhof**

**materiaal**

Per tweetal keuze uit:

- kopieerblad getallendoolhof stip (simpel bijlage 10, moeilijker bijlage 11),
- kopieerblad getallendoolhof getal (simpel bijlage 10, moeilijker bijlage 11).



Uitbreiding voor bollebozen: kopieerblad getallendoolhof expert (bijlage 12).

- Duplo-figuurtje,
- ballonnen.



### **voorbereiding**

Leg de kopieerbladen getallendoolhof klaar. Zorg desgewenst voor een vergroting. Plaats een duplo-poppetje bij de pijl. Leg een ballon bij de uitgang.

### **activiteit**

Deze activiteit vindt plaats op tafel. De kinderen zoeken de weg door de doolhof naar de ballon. De kinderen zitten aan een tafel waar genoeg ruimte is om de doolhof neer te leggen en te spelen. Het duplo-poppetje wordt in het vakje linksboven gezet, staat op het getal 1 en mag 1 stap verzetten: horizontaal of verticaal, maar niet diagonaal. Kom je op een vakje met een 2? Dan mag je 2 vakjes naar beneden, boven, links of rechts, zolang je maar niet van het spelbord afvalt.

Vind je weg door de doolhof en verdien de ballon als je de uitgang bereikt.

### **tip**

Bespreektip voor de leerkracht/ouders

Het zoeken naar de juiste weg in een doolhof gaat met vallen en opstaan: stimuleer de kinderen om door te zetten!

Voor bollebozen is er het getallendoolhof expert (bijlage 12).

## **4. speeltuin maken in de bouwhoek**

### **materiaal**

- allerlei bouwmaterialen, zoals blokken en plankjes,
- wc-rolletjes, touw, stokjes en rietjes,
- schaar en papier,
- afbeeldingen en foto's van speeltoestellen.

### **voorbereiding**

Zorg voor voldoende ruimte in de bouwhoek om samen een speeltuin te maken. Bedenk daarbij dat naast het grove werk ook gedacht kan worden aan het knutselen van bijvoorbeeld een schommel, een wipwap of een glijbaan.

### **activiteit**

Deze activiteit vindt plaats in de bouwhoek en/of op tafel. De kinderen maken samen een speeltuin. Naar aanleiding van de gesprekken over een plattegrond en vanuit de eigen ervaringen met speeltoestellen gaan groepjes na elkaar gezamenlijk een speeltuin maken. Elk groepje kiest voor z'n eigen bijdrage. Zo kan een groepje er bijvoorbeeld voor kiezen een klimrek met strookjes te maken en kan een ander groepje gebruik maken van allerlei vormen van constructiemateriaal of Kapla om een klimtoren maken. Het gaat hierbij overigens niet om het nabouwen maar vooral om fantasiespel. Zo kan een groepje er ook voor kiezen om een hek of muur te maken voor de speeltuin. Natuurlijk kan er ook nagedacht worden over hoe je met de beschikbare middelen speeltoestellen kunt bouwen. De afbeeldingen of foto's kunnen hierbij helpen.

### **tip**

Laat zoveel mogelijk uit de kinderen komen. Ga eerst met ze in gesprek om vervolgens met ze na te denken over realisatie van ideeën.

## **5. een blaasbaan met hindernis**

Dit is een reserveopdracht voor het circuit.

### **materiaal**

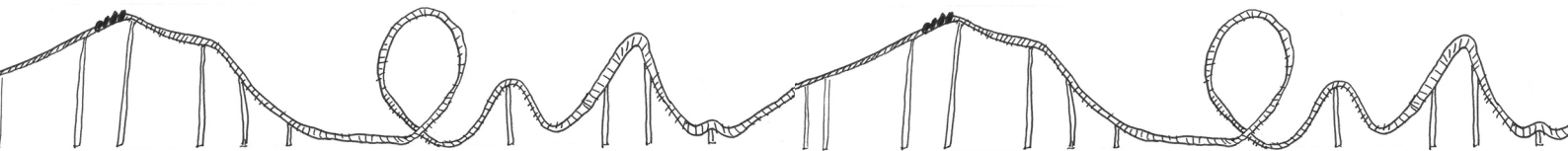
- papier-plakband en tape,

Per tweetal kinderen:

- een pingpongbal,
- twee pijlen IN en UIT (bijlage 13) ,
- dikke en dunne rietjes.

Op centrale plaats:

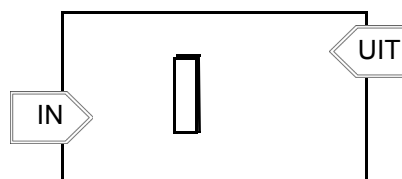
- enkele blaas-apparaten, zoals een smalle lange PVC-buis, een keukenrol, een ballonnenpompje en een fietspompje,
- ruime verzameling blokken en plankjes,
- repen karton en kranten.



### voorbereiding

In de bouwhoek wordt per tweetal kinderen een werkplek ter grootte van een uitgeslagen krant, (ongeveer 42 x 60 cm) afgezet met plakband of tape.

Markeer met de pijlen IN en UIT aan de smalle kanten van de werkplek de ingang en de uitgang van het spelterrein. Plaats ongeveer in het midden een hindernis, bijvoorbeeld een plat blokje.



### activiteit

In deze activiteit maken de kinderen een blaas-baan voor een pingpongbal. De kinderen werken op de grond waar genoeg ruimte is om rondom hun werkplek te bewegen en te werken.

De kinderen leggen de pingpongbal bij de pijl IN en blazen deze met een rietje naar UIT. Wanneer u een 'geul' van blokken maakt, rolt de bal snel in de goede richting. Echter, er moeten in de blaas-baan twee bochten zitten en de bal moet OVER de hindernis.

### tip

Omdat de pingpongbal bij het blazen alle kanten uitvliegt, moeten de kinderen nadenken over een andere manier om de bal snel naar de uitgang te blazen. Met blokken en karton maken ze een 'geul' waar de pingpongbal al blazend vlot doorheen geloodst kan worden. Besteed aandacht aan het opdoen van deze ervaring.

Geef dan aan dat er eisen aan het parcours worden gesteld: bochten in het parcours en de bal moet over een hindernis!

Wanneer de kinderen een snel parcours hebben gemaakt dat aan deze eisen voldoet, kan worden geëxperimenteerd met verschillende blaaspompjes.

Omdat ingang en uitgang niet recht tegenover elkaar liggen, ontstaat de vraag hoe je de snelste route kunt bouwen. Alles kan in de praktijk worden getest: blazen door een zigzagbaan of meer vloeiende bochten maken. Deze begrippen zijn geen dagelijkse kost voor de kinderen. Het is dus belangrijk om de kinderen goed te laten verwoorden wat hun baan snel of bijzonder maakt.

## afsluiting deel 2

Kijk met de kinderen terug op de activiteiten van het circuit. Dat kunt u bijvoorbeeld doen tijdens het eten en drinken.

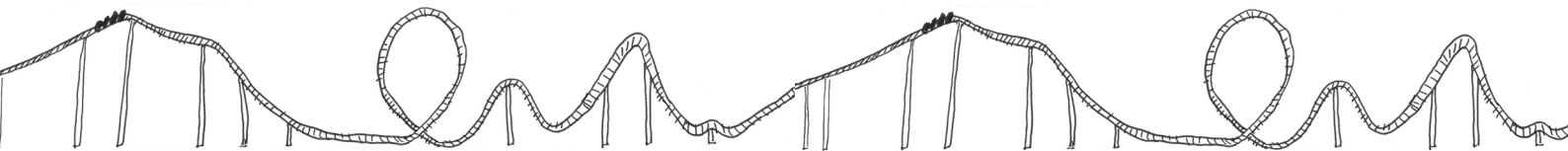
## Deel 3 spelronde

Het derde deel van de Grote Rekendag in groep 1 en 2 bestaat weer uit een circuit, waarin de kinderen verschillende activiteiten ondernemen waarin de speeltuin centraal staat. Nu spelen de activiteiten zich af in spellokaal of buiten. In het volgende beschrijven we drie stations in het circuit. U kunt er voor kiezen activiteiten tweemaal in het circuit te zetten of de activiteiten na elkaar met de hele groep uit te voeren. Begeleiding van ouders, stagiaires van de pabo of bovenbouwleerlingen bij deze activiteiten is aan te bevelen. Voor u het circuit start heeft u de activiteiten met de kinderen - en eventueel helpende ouders of pabostudenten - doorgenomen.

### 1. kegelen met blikjes

Een kegelactiviteit voor tweetallen. Er wordt gekegeld met een blikje (met inhoud) dat van een helling afrolt en daarna 'kegels' omkegelt. Het blikje wordt dus niet geworpen of gegooid maar losgelaten op een helling. De lengte van de kegelbaan is vrij te kiezen. Als startlengte wordt een baan aanbevolen met een lengte van ongeveer twee meter.





De baan wordt in zijn geheel, van helling tot kegels, in elkaar gezet door de leerlingen.

**materiaal**

- 10 'kegels',
- plankjes, blokken, (schoen)dozen en kleine platen (hout, board) of brede latjes,
- naar keuze: scoreformulier bij 'Kegelen met blikjes' (bijlage 16),
- een verzameling (ronde, volle, dichte) blikken.



Per groepje kinderen:



kromroller

a. blik dat keurig rechttuit rolt (rechttroller). De opstaande blikwand is vlak of heeft onder en boven een rand die evenveel uitsteekt.

Dit zijn 'ouderwetse' blikjes die niet goed stapelbaar zijn!

b. blik dat bij het rollen afbuigt (kromroller). Deze blikken hebben een kleine opstaande rand aan de bovenkant, waar de onderkant van een volgend blik precies in past. Door de minieme ribbel van de rand, ontstaat een 'afwijking' bij het rollen.

Deze blikken zijn wel goed stapelbaar.

**activiteit**

De activiteit bestaat uit verschillende fasen waarin de kinderen de opstelling bouwen en testen alvorens met het 'echte' kegelspel te starten:

**introductie**

U plaatst de activiteit in een context, bijvoorbeeld met de introductie van een speeltuinman die uitvinder is van gekke spellen. Nu heeft hij een gek kegelspel bedacht met blikjes in plaats van een kegelbal. Hij wil graag dat de kinderen het uitproberen. Misschien kunnen ze het kegelspel zelfs nog leuker maken!

U legt het kegelraadsel voor aan de kinderen: je mag niet gooien of rollen maar alleen loslaten. U laat leerlingen zelf op het idee komen dat een helling dan de aangewezen manier is.

**bouwen**

U laat de kinderen een helling bouwen en één kegel plaatsen op ongeveer 2 meter afstand van de helling.

De volgende spontane constructies zijn aangetroffen bij het uitproberen van de activiteit.

Het bouwen van de helling:

- Een plaat wordt gebruikt als grondplaat. De helling bestaat uit één of enkele plankjes of latjes, ondersteund door een doos, blokken of plankjes.
- Een plaat wordt gebruikt als helling, ondersteund door een doos, blokken of plankjes.

**oefenen**

- Met een blikje dat recht rolt.
- Met een blikje dat krom rolt en bespreken wat er aan de hand kan zijn.

**de wedstrijd**

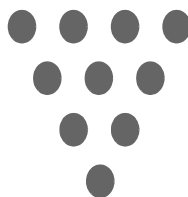
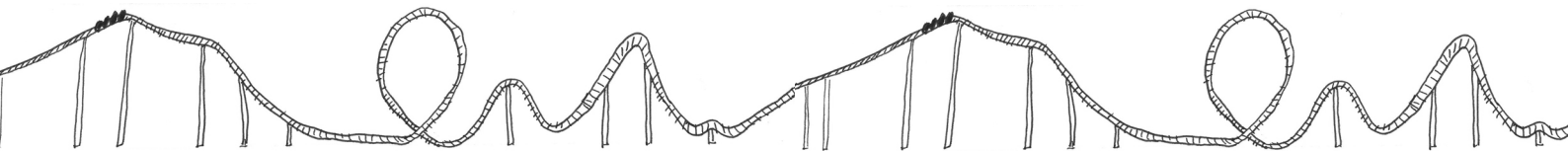
U plaatst de kegels in de 'klassieke opstelling' 1- 2- 3- 4. Een andere opstelling of aantal is ook mogelijk, zoals in de afbeelding hiernaast.

U houdt de wedstrijd. Organiseer bijvoorbeeld vier ronden: twee ronden met de rechttroller en twee ronden met de kromroller.

U laat de kinderen zelf een manier bedenken om de score bij te houden of maakt gebruik van een scoreformulier. Een voorbeeld vindt u in de bijlage 14.

De kinderen geven hun de score aan door het aantal omgevallen kegels in te kleuren en het aantal te turven of op te schrijven.





1,2,3 opstelling



**tip**

Proefkegelen met de kromroller:

Er zijn twee manieren die gebruikt kunnen worden om de kromming onder de duim te krijgen. Ze kunnen ook gecombineerd worden.

- Het blikje naar rechts of links verplaatsen en 'rechtuit' laten weggrollen.
- Het blikje iets draaien om de afbuiging te compenseren en dan loslaten.

De volgende oorzaken voor het kromrollen zijn genoemd:

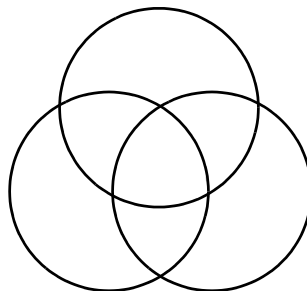
- Een van de randen van het blikje remt wat af.
- De inhoud is niet gelijkmatig verdeeld.

Het kromrollen wordt echter veroorzaakt doordat de onder- en bovenkant van het blikje verschillen wat betreft omtrek. Dat levert bij het rollen aan één kant een grotere rolafstand op dan aan de andere kant.

**2. het werpspel met de drie cirkels**

**materiaal**

- drie hoepels, linten of stoepkrijt,
- pittenzakjes,
- scoreformulier bij 'Het werpspel met de drie cirkels' (bijlage 15).

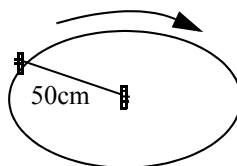


**voorbereiding**

- maak met drie hoepels of linten de figuur (zie hierboven).

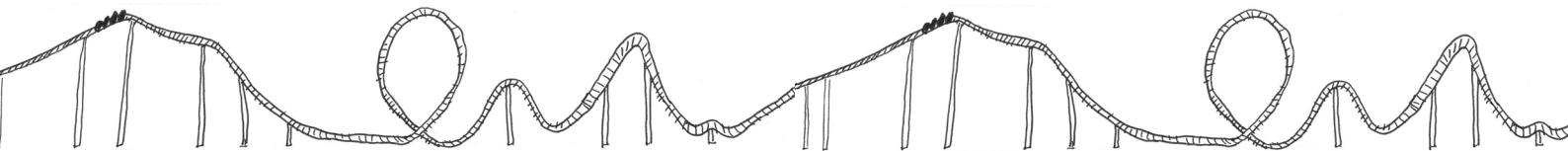
**tip**

Als u de figuur met stoepkrijt tekent, is de stokje-touwtje-methode handig: een kind houdt het stokje op een vaste plaats. Het touw verbindt krijtje en stokje. Teken zo de drie cirkels.



**activiteit**

De kinderen proberen hun pittenzakjes van afstand in de figuur te laten ploffen. Een worp kan 0, 1, 2 of 3 punten opleveren, afhankelijk van het aantal cirkels waarbinnen



de pittenzak terecht komt. Ploft de pittenzak neer op een plek binnen drie cirkels, dan levert de worp 3 punten op. Komt de pittenzak terecht tussen twee cirkels, dan zijn er bijvoorbeeld 2 punten gescoord. Laat de kinderen op het 'scoreformulier' zelf tekenen wat ze gegooid hebben en turven hoeveel punten een worp heeft opgeleverd.

**tip** De kinderen beredeneren zelf hoeveel punten hun worp heeft opgeleverd. Dat zal ze misschien hoofdbrekens kosten. Stimuleer de kinderen om zelf het antwoord te vinden!

### 3. de hoepelrun

**materiaal** Een hoelahoep en/of een houten hoepel die bij bewegingsonderwijs gebruikt wordt. Twee pilonen of ander materiaal om een traject uit te zetten.



**voorbereiding** Breng op de hoepels met tape een markering aan als 'bovenkant'. Plaats de twee pilonen ongeveer drie hoepelbreedtes uit elkaar.

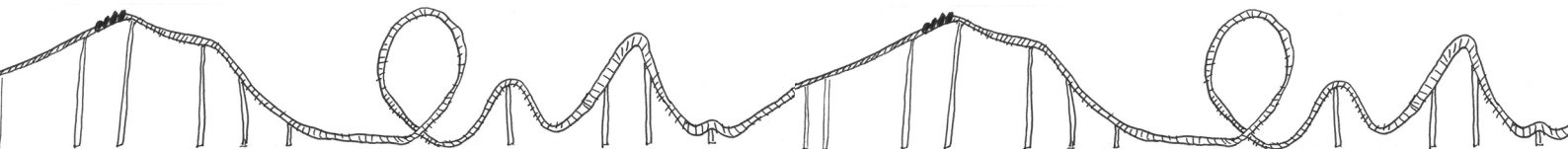
**activiteit** U oefent voor het spel begint met het rondtollen van de hoepel. Daarbij laat een kind de hoepel zo lang mogelijk rondtollen. Het brengt de hoepel zo aan het draaien dat hij niet omvalt en niet wegrolt. Het kind vangt de hoepel op voordat het ding plat op de grond ligt. De vraag is: Hoe lang durf het kind te wachten?

Als het rondtollen een beetje lukt, wordt gestart met de hoepelrun!

Bij de hoepelrun rennen de kinderen terwijl de hoepel rondtolt. Twee pilonen staan ongeveer drie hoepelbreedtes uit elkaar. Een kind gaat met de hoepel bij een van de pilonen staan en laat de hoepel rondtollen. Het kind rent vervolgens snel om de andere pyloon heen en vangt de hoepel op voordat hij plat op de grond ligt.

Wanneer de hoepelrun makkelijk verloopt, vergroot u de afstand tussen de pilonen of vraagt u de kinderen tweemaal rond de pilonen te lopen.

**tips** De hoepel mooi laten rondtollen, is een prestatie. Soms lukt dat meteen maar meestal moet er geëxperimenteerd worden met manieren van 'aandrijving': met één hand, met beide handen, wat hoger vastpakken of wat lager vastpakken. Hoe groter de rondtolsnelheid is, hoe langer het duurt voordat de hoepel plat op de grond ligt. U gaat na of er kinderen zijn die dit in de gaten hebben. Als er verschillende soorten hoepels aanwezig zijn, kan vergelijkend warenonderzoek plaatsvinden: Welke soort hoepel levert de beste tolprestatie? Welke eigenschappen van de hoepel zijn bepalend, omvang, gewicht of bijvoorbeeld dikte van de buis? Bij veel hoelahoepsoorten is het betrekkelijk eenvoudig om het koppelstuk van zijn slag-nieten te ontdoen, de buis te vullen met zand en de hoelahoep weer te sluiten met breed kleefband. Dit kunt u eventueel door oudere leerlingen laten doen! Vraag voor de kinderen: Hoepels blijven niet rechtop staan. De kinderen ontdekten hoe ze ervoor kunnen zorgen dat het wat langer duurt voordat de hoepel plat ligt op de grond, namelijk door te rollen en tollen. Kennen de kinderen andere dingen waarmee zoiets aan de hand is?



## Deel 4 slot

### kringactiviteit: pijlen-enquête

**materialen**

- voor elk kind een fiche,
- pijlen met picto's van de dagactiviteiten (bijlage 16).

**voorbereiding**

De pijlen liggen in de kring, en wijzen in de richting van de plek waar de activiteit is uitgevoerd.

De picto's kunnen ter ondersteuning ook op het (digi)bord worden getoond.

**activiteit**

Enquête: welke activiteit vinden we het leukst?

U houdt een kringgesprek en blikt met de kinderen terug op de bijzondere speeltuin waarin ze vandaag hebben gespeeld. Geef samen de pijlen met de picto's betekenis. Zorg dat elke picto-pijl betekenis krijgt.

U kunt de pijlen daarbij laten wijzen in de richting van de plek waar de activiteit is uitgevoerd.

Dan krijgt elk kind één fiche.

Geef denktijd: wat vond jij vandaag de activiteit met de aller-aller-leukste speelpret of - eventueel - wat zou je morgen weer willen doen? Elk kind legt vervolgens het fiche op de eigen favoriete activiteit.

De hoeveelheden fiches op de picto-pijlen kunnen worden geordend, geturfd, geteld. De pijlen kunnen op volgorde van populariteit worden gelegd.

**tip**

Met bovenstaande kringactiviteit sluit u de rekendag rustig af. Wilt u echter een activiteit waar de energie nog flink uit mag stromen, dan kunt u ook de beste spelers/teams van één van de activiteiten uit deel 3 tegen elkaar laten spelen. Natuurlijk moedigt ieder kind deze spelers/teams aan en zijn ook ouders welkom om uit volle borst mee te juichen.