

Spelles

Groep	: 3 en 4
Lesopzet	: groepjesles (circuit)
Bewegingsactiviteiten	: <ul style="list-style-type: none">- matten lummelspel- Kat en muis- Doeltje schieten

Lesdoel

-ten aanzien van bewegingsvaardigheden

matten lummelspel

De lummel kan bezit krijgen van de overgespeelde bal.

Kat en muis

De lln kunnen schijnbewegingen uitvoeren om de tegenstander te misleiden of af te schudden

Doeltje schieten

De lln kunnen de bal met de binnenkant van de voet in het doel schieten

-ten aanzien van kennis, inzicht en regelvaardigheden

matten lummelspel

De leerling kan een goede inschatting maken wanneer hij de bal veilig kan overspelen.

Kat en muis

De leerlingen weten hoe ze de rol van de kat en de muis slim kunnen uitvoeren door het maken van schijnbewegingen.

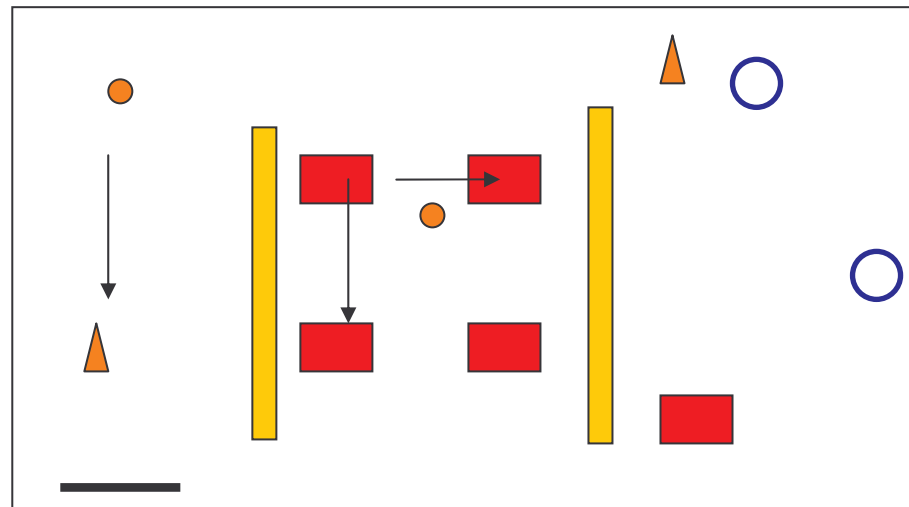
De leerlingen kunnen zelf ook het wisselen van kat regelen

Doeltje schieten

De leerlingen weten met welke kant van de voet ze de bal moeten afspelen

Zaalopstelling:

Doeltje schieten matten lummelspel kat en muis



bewegingsactiviteit en opdracht	bewegingsarrangement	bewegingsaanwijzingen
<p>Doeltje schieten</p> <p>Spelverloop:1 leerling staat in het doel totdat iedereen een keer een poging gedaan heeft om de bal in het doel te schieten. Als je geschoten hebt neem je je bal mee en sluit je achteraan aan. Bij de pion schiet je de bal in het doel.</p> <p>differentiatie: een doel maken van meer of minder matten</p> <p>Matten lummelspel</p> <p>De drie passeerders proberen drie keer de bal 5 x naar elkaar over te gooien en de lummel probeert de bal 3 keer te onderscheppen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - De passeerders mogen de bal alleen staand op de mat ontvangen. - De passeerders mogen alleen zonder bal naar de andere mat lopen - De bal mag niet schuin gegooid worden. - De bal die uit het veld gaat is een punt voor de lummel. <p>Differentiatie: Meer of minder blokjes/pionnen.</p>	<p>Doeltje schieten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per leerling een voetbal • 1 of 2 matjes • 1 pion <p>matten lummelspel per speelsituatie</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 4 matten ▪ 1 foambal ▪ 1 partijlint ▪ 1 korf (opbergplek) ▪ 3 blokjes (telsysteem voor de passeerders ▪ 3 pionnen (telsysteem voor de lummel) 	<p>Doeltje schieten</p> <p>“Schop de bal niet te ver weg” “Duw de bal een klein stukje naar voren, zo voorkom je dat je je bal kwijtraakt.”</p> <p>matten lummelspel</p> <p>“Probeer de lummel te foppen en dan ergens anders heen te gooien”.</p> <p>“Gooi zo dat de andere passeerder de bal kan vangen Niet te zacht en niet te hard.”</p> <p>“ Maak gebruik van de vrije mat “.</p>

<p>De afstand van de matten.</p> <p>Kat en muis</p> <p>“Probeer zo lang mogelijk je staart te behouden.”</p> <p>Differentiatie: De grote van het speelveld Als de kat niet zo vaardig is kan men hem/haar helpen door:</p> <ul style="list-style-type: none"> • een extra kat in te voeren • minder lintjes te gebruiken. • Het spel niet in de vrije ruimte te laten spelen maar de muizen te laten overlopen en op de weg naar de overkant kaas (pittenzakken) mee te nemen. <p>Als de muizen niet zo goed zijn kan men:</p> <ul style="list-style-type: none"> • d.m.v hoepels vrijplaatsen maken <p>Spelverloop: Elke muis begint met een staart. Als de muis zijn staart kwijt is pakt hij van de mat een nieuwe staart en doet deze op de mat weer in zijn broek, hij mag nu niet getikt worden. Als de kat een staart heeft legt hij een blokje om en gooit de staart om de grote pion Als alle blokjes om zijn kiest de kat een nieuwe kat (ten).</p>	<p>Kat en muis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per spelende leerling 2-3 linten • 1 matje • Stoppion • 1 grote pion • 10 blokjes (kan je in differentiëren) • Evt. 2 hoepels als vrijplaatsen 	<p>Kat en muis</p> <p>Voor de kat: “Probeer de muizen te slim af te zijn door schijnbewegingen te maken”</p> <p>“ Blijf niet rondjes rennen achter 1 muis aan.”</p> <p>Voor de muis: “Blijf de muis in de gaten houden.”</p>
--	---	---

--	--	--