



Methode voor Wereldoriëntatie & Kunstzinnige Vorming

# Whizz-Art

Ideeënboek



4a

Samen spelen

## Colofon

Titel:	Whizz-Art: Thema 4a Samen spelen
Vak:	Wereldoriëntatie/Kunstzinnige Vorming
Ontwikkelaars:	Esther den Hartog, Carola Peeters
Projectleider:	Carola Peeters
Met dank aan:	Miriam Baiz, Amely Bennaars, Dirk-Jan Boerwinkel, Nishenou Felix, Ruthlyn Fradll, Daisy Franken, Adrielle Geerman, Juanita Gomez-Rasmijn, Niurca Herrera, Ludwina Koolman, Marietje Martinus, Gislène Semerel, Laura Tonk, Rino Wentwoord
Eindredactie:	Departamento di Enseñansa Aruba Gina Ramsbottom (Nederlands)
Inhoud:	Activiteitenboek voor Wereldoriëntatie/Kunstzinnige Vorming
Uitgever:	Departamento di Enseñansa Aruba, Seccion Desaroyo di Curiculo



In opdracht van: Scol Arubano Multilingual



## Voorwoord

Whizz-Art is de methode Wereldoriëntatie en Kunstzinnige vorming voor het primair onderwijs, ontwikkeld door de Afdeling Curriculumontwikkeling van de Directie Onderwijs Aruba. Wereldoriëntatie is een verzamelnaam voor onderwijs gericht op kennis van de wereld en omvat verscheidene leergebieden die in samenhang worden aangeboden zoals: Mens & Maatschappij, Natuur & Techniek, Persoonlijke Vorming en Gezondheidseducatie.

Binnen de methode Whizz-Art worden Wereldoriëntatie en Kunst op geïntegreerde wijze in thema's aangeboden en gaat het om de persoonlijke ontwikkeling in relatie tot de natuur, de samenleving, kunst en cultuur.

Er is gekozen voor de Engelse naam Whizz-Art omdat 'Translanguaging' gedurende de hele methode een plek heeft en omdat de methode zowel in het Papiamentu als het Nederlands ontwikkeld is. De naam Whizz-Art is opgesplitst in twee woorden; namelijk 'Whizz' en 'Art'. Een Whizz is iemand die heel slim en vaardig is. Het woord 'Art' is om aan te geven dat 'Arte' (kunst) zowel als doel en als middel een plek heeft in de methode.

De methode Whizz-Art focust zich niet zozeer op het leren van kennis, maar vooral op het aanleren van vaardigheden. Deze vaardigheden worden op een geïntegreerde wijze met behulp van verschillende thema's en in verschillende situaties door de kinderen toegepast.

## Inhoudsopgave

Voorwoord .....	3
Inhoudsopgave .....	4
Inleiding.....	6
Overzicht van activiteiten .....	9
Startactiviteit: De dobbelsteen en een spelletjesmiddag ★ .....	10
Deelvraag 1: Wat zijn spelletjes en met wie speel je ze?.....	12
Activiteit 1.1 Alleen of samen.....	14
Activiteit 1.2 'Tic Tac Toe' .....	17
Activiteit 1.3 Spelletjes in een groepje .....	19
Activiteit 1.4 Spelen in een team .....	21
Activiteit 1.5 De speelgoedwinkel.....	24
Activiteit 1.6 'Hallo Ruby', een reis door de computer .....	26
Deelvraag 2: Welke spelletjes en speelgoed zijn onbekend? .....	29
Activiteit 2.1 Opa en oma op bezoek.....	31
Activiteit 2.2 Spelletjes van vroeger .....	33
Activiteit 2.3 'Mangala', een heel oud spel.....	35
Activiteit 2.4 Spelletjes uit Afrika.....	38
Activiteit 2.5 'Suika-Wari', een spel uit Japan .....	40
Activiteit 2.6 'Hit the can!'.....	42
Deelvraag 3: Waarom zijn spelregels nodig?.....	44
Activiteit 3.1 Spelregels.....	46
Activiteit 3.2 (Spel)regels in het verkeer .....	48
Activiteit 3.3 De scheidsrechter .....	50
Activiteit 3.4 Hinkelen op de speelplaats.....	52
Activiteit 3.5 'Tikkertje', maar dan anders .....	54
Deelvraag 4: Winnen of verliezen? .....	56
Activiteit 4.1 Winnen of verliezen, hoe voelt dat?.....	57
Activiteit 4.2 Trots op jezelf zijn .....	60
Activiteit 4.3 Valsspelen .....	62
Activiteit 4.4 Ruzie maken .....	65
Activiteit 4.5 Een goede verliezer of winnaar zijn .....	68
Deelvraag 5: Hoe maak je spelletjes?.....	70
Activiteit 5.1 Spelletjes met spulletjes .....	71
Activiteit 5.2 Speelgoed van plastic.....	73

<b>Activiteit 5.3 Waterspelletjes .....</b>	<b>76</b>
<b>Activiteit 5.4 Wc-rol spelletjes.....</b>	<b>79</b>
<b>Activiteit 5.5 'Mikado' .....</b>	<b>81</b>
<b>Slotactiviteit: Een spelletjesmiddag ★ .....</b>	<b>83</b>
<b>Bijlage 1 Brief voor ouders.....</b>	<b>86</b>
<b>Bijlage 2 Benodigde materialen.....</b>	<b>87</b>
<b>Bijlage 3 Kopieerbladen .....</b>	<b>90</b>
<b>Bijlage 4 Planningsformulier .....</b>	<b>106</b>

# Inleiding

## Over dit thema

In dit thema leren de kinderen dat er heel veel verschillende spelletjes bestaan. Spelletjes die je alleen kunt spelen, samen met anderen, in een team of op de computer. Spelletjes voor binnen, spelletjes voor buiten. Ze leren ook spelletjes uit andere landen kennen en spelletjes die vroeger gespeeld werden. Ook zal er aandacht besteed worden aan wat spelregels zijn en waarvoor ze dienen. De kinderen leren dat ze bij het spelen van spelletjes bepaalde sociale vaardigheden nodig hebben. Er zal aandacht worden besteed aan hoe kinderen kunnen omgaan met winnen en verliezen, en ook wat het effect kan zijn van valsspelen. De kinderen zullen zelf spelletjes gaan maken en ontdekken dat je met heel weinig materialen, toch al spelletjes kunt spelen. Het thema wordt afgesloten met een spelletjesmiddag voor genodigden.

## Vakgebieden en kerndoelen (Cyclus 1)

Beweging en Gezondheid:	2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 5.6, 5.6a, 5.7, 5.7a, 5.7b, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.2, 6.2a, 6.2b, 6.3, 6.3a, 6.4, 6.4a, 6.5, 6.5a, 6.5b, 6.5c.
Informatietechnologie:	1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.3, 1.3a, 1.7, 1.7a.
Kunstzinnige Vorming:	1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 3.2, 3.2a, 5.1, 5.1a, 5.1b, 5.2, 5.2a, 5.3, 5.3a.
Mens en Maatschappij:	2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 4.1, 4.1a, 4.1b, 4.1c, 4.2, 4.2a, 7.1, 7.1a, 7.1b, 7.2, 7.2a, 8.1, 8.1a, 8.3, 8.3a, 9.1, 9.1a, 9.1b, 9.2, 9.2a.
Natuur en Techniek:	3.3a, 3.6, 5.1, 5.1a, 5.1b, 7.1, 7.1a, 7.2, 7.2a, 7.3, 7.3a, 7.4, 7.4a, 7.5, 7.5a, 7.6, 7.6a.
Persoonlijke Vorming:	1.1, 1.1a, 1.1b, 1.1c, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.2c, 1.2d, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 2.3, 2.3a, 3.1, 3.1a, 4.1, 4.1b, 4.1c, 4.2, 4.2a, 4.2b, 5.1, 5.1a, 5.1b, 5.2, 5.2a, 5.3, 5.3a, 5.3b, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.2, 6.2a, 6.2b, 7.1b, 7.2a.
Verkeer:	1.1, 1.1a, 1.3, 1.3a, 1.4, 1.4a, 1.7, 1.7a, 1.7b, 1.7c.

## 21<sup>e</sup>-eeuwse vaardigheden

- Creatief denken.
- Communiceren.
- Computational thinking.
- Samenwerken.
- Zelfregulering.
- Sociale en culturele vaardigheden.
- ICT-basisvaardigheden.
- Kritisch denken.
- Mediawijsheid.

## **Achtergrondinformatie**

Spelen stimuleert de motorische ontwikkeling, stimuleert sociale vaardigheden, maakt ervaringen met de wereld mogelijk, vergemakkelijkt het omgaan met emoties, stimuleert taalontwikkeling, lokt uit tot probleemoplossend denken en zorgt ervoor dat de kleuters grip krijgen op de wereld om hen heen. (bron: [www.leraar24.nl](http://www.leraar24.nl).)

Afwezigheid of beperking van het spel kan negatieve gevolgen hebben. Niet alleen voor het schoolsucces, maar ook voor de sociaal-emotionele ontwikkeling van het kind. Een kind verwerkt allerlei emoties door middel van spel, zoals blijdschap, boosheid en verdriet. Als iemand in zijn kindertijd zijn emoties niet goed heeft verwerkt, kan dit later onzekerheid, teruggetrokkenheid, druk gedrag of weinig zelfvertrouwen tot gevolg hebben. (Bron: 'Jonge kinderen leren door te spelen' Door H. Berkhout – Schouten)

## **Vorbereiding**

- Stuur een mail naar de ouders, om hen te informeren over dit thema. In bijlage 1 vindt u een conceptbrief.
- Zorg voor de materialen die nodig zijn bij de activiteiten die u gekozen heeft.
- Begin op tijd met de voorbereidingen (regelen van locatie, vervoer, hulpouders) van het bezoek aan een speelgoedwinkel (activiteit 1.5).
- Ga op zoek naar één of meerdere (groot)ouders die bereid zijn om in de klas te komen vertellen over spelletjes in zijn/haar kindertijd. Het zou leuk zijn als de (groot)ouders nog spullen hebben van die spelletjes om dat aan de kinderen te laten zien en mee te laten spelen.

## **Startvoorwerp**

Een (grote) dobbelsteen.

## **Startactiviteit: De dobbelsteen en een spelletjesmiddag**

Veel spelletjes speel je met een dobbelsteen. De kinderen gaan inventariseren welke spelletjes ze allemaal kennen, en ze gaan aangeven met wie je deze spelletjes speelt (alleen of samen).

## **Kernactiviteit: Organiseren van een spelletjesmiddag**

De kinderen maken gedurende dit thema kennis met veel verschillende spelletjes. Niet alleen spelletjes van nu, maar ook spelletjes van vroeger, spelletjes uit andere landen, zelfbedachte spelletjes en spelletjes die ze zelf aangepast hebben. Deze spelletjes komen in een spelletjeshoek te staan en zullen tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van het thema gespeeld worden met genodigden.

- 'Tic Tac Toe' (activiteit 1.2);
- Bestaande spelletjes van thuis en in de klas (activiteit 1.3);
- Puzzels (activiteit 1.4);
- Hoepelspel (activiteit 1.4);
- Bal hooghouden (activiteit 1.4);
- 'De grond is lava' (activiteit 1.4);
- Computerspelletjes (activiteit 1.6);
- Spelletjes van vroeger (activiteit 2.1 en 2.2);
- 'Mangala' (activiteit 2.3);
- 'Ampe' en 'Nyama' (activiteit 2.4);

- 'Suika-Wari' (activiteit 2.5);
- 'Hit the can' (activiteit 2.6);
- 'Zakdoekje leggen' (activiteit 3.1);
- Speelplaatsspelletjes (activiteit 3.4);
- Zelfgemaakte spelletjes (activiteit 5.1);
- Van plastic gemaakte spelletjes (activiteit 5.2);
- Waterspelletjes (activiteit 5.3);
- Wc-rolspelletjes (activiteit 5.4);
- 'Mikado' (activiteit 5.5).

### **Slotactiviteit: De spelletjesmiddag**

Er wordt een spelletjesmiddag in de klas georganiseerd door de kinderen. De ouders, grootouders en andere genodigden kunnen tijdens deze spelletjesmiddag bekende, en de door de kinderen gemaakte spelletjes spelen. Tijdens de spelletjesmiddag kunnen de kinderen ook een aantal presentaties geven.

Denk hierbij aan:

- het dansje 'Friends Song' (activiteit 1.1);
- de 'Hand Claps' (activiteit 1.2);
- het lied 'Click The Mouse' (activiteit 1.6);
- de yell 'I've won if I had fun' (activiteit 4.5);
- het klassenfilmpje 'Spelletjes met spulletjes' (activiteit 5.1).

### **Maatschappelijke organisatie/bedrijven**

- Een speelgoedwinkel (activiteit 1.5).


### **Deelvragen in dit thema**

1. Wat zijn spelletjes en met wie speel je ze?
2. Welke spelletjes en speelgoed zijn onbekend?
3. Waarom zijn spelregels nodig?
4. Winnen of verliezen?
5. Hoe maak je spelletjes?



## Overzicht van activiteiten

Startactiviteit: De dobbelsteen en een spelletjesmiddag ★				
<b>Deelvraag 1: Wat zijn spelletjes en met wie speel je ze?</b>				
1.1 Alleen of samen	1.2 'Tic Tac Toe' 	1.3 Spelletjes in een groepje	1.4 Spelen in een team	1.5 De speelgoedwinkel
1.6 'Hello Ruby', een reis door de computer				
<b>Deelvraag 2: Welke spelletjes en speelgoed zijn onbekend?</b>				
2.1 Opa en oma op bezoek	2.2 Spelletje van vroeger 	2.3 'Mangala', een heel oud spel	2.4 Spelletjes uit Afrika	2.5 'Suika-Wari', een spel uit Japan
2.6 Hit the can!				
<b>Deelvraag 3: Waarom zijn spelregels nodig?</b>				
3.1 Spelregels	3.2 (Spel)regels in het verkeer	3.3 De scheidsrechter	3.4 Hinkelen op de speelplaats	3.5 'Tikkertje', maar dan anders
<b>Deelvraag 4: Winnen of verliezen?</b>				
4.1 Winnen of verliezen, hoe voelt dat? 	4.2 Trots op jezelf zijn	4.3 Vals spelen	4.4 Ruzie maken	4.5 Een goede verliezer of winnaar zijn
<b>Deelvraag 5: Hoe maak je spelletjes?</b>				
5.1 Spelletjes met spulletjes	5.2 Speelgoed van plastic	5.3 Waterspelletjes	5.4 Wc-rol spelletjes	5.5 'Mikado'
Slotactiviteit: Een spelletjesmiddag ★				

- ★ verplichte activiteiten  
 (online) thuisactiviteiten

## Startactiviteit: De dobbelsteen en een spelletjesmiddag ★

Tijdens deze activiteit maken de kinderen kennis met het nieuwe thema dat over het spelen van spelletjes gaat. De kinderen gaan inventariseren welke soorten spelletjes ze allemaal kennen. Ook krijgen ze te horen dat ze gedurende het thema een spelletjesmiddag gaan organiseren voor familie en vrienden.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Creatief denken
Soort kunstactiviteit:	Theater
Kerdoelen:	PV: 5.1, 5.1a B&G: 6.5, 6.5b KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.1a, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- verschillende manieren van spelen te herkennen (alleen, samen of in een groep);
- verschillende soorten spelletjes te onderscheiden;
- aan te geven met wie hij/zij het liefst speelt;
- met elkaar rekening te houden in een spel;
- bewegingen van een ander te imiteren.

### Wat heb je nodig?

- Een grote dobbelsteen.
- De film 'Spelletjes' (zie webpagina Whizz-Art) (15.24 minuten).

### De activiteit:

● U laat de kinderen de dobbelsteen zien. Laat de kinderen vertellen wat je allemaal met een dobbelsteen kunt doen. Concludeer dat een dobbelsteen veelal gebruikt wordt bij het doen van spelletjes. Inventariseer een aantal spelletjes die de kinderen kennen, waarbij een dobbelsteen gebruikt wordt. Speel een spel met de dobbelsteen. Bijvoorbeeld laat de kinderen opdrachten uitvoeren bij ieder getal (bij 1 moeten ze gaan staan, bij 2 moeten ze hun hand op hun hoofd leggen, bij 3 gaan ze liggen op de grond, et cetera). Om de beurt gooit een kind de dobbelsteen, de andere kinderen voeren de opdracht die bij het getal hoort, uit.

Vertel dat er nog veel meer spelletjes bestaan en dat daar niet altijd een dobbelsteen voor nodig is.

● Laat de kinderen de aflevering van Het Zandkasteel zien, waarbij verschillende spelletjes de revue passeren (ezeltje prik, verstoppertje, handjeklap, ik zie ik zie wat jij niet ziet, et cetera). Stel vervolgens vragen aan de kinderen.

- *Welk spel uit de film ken je nog niet?*

Geef de kinderen uitleg van dat spel. Eventueel speelt u het spel in de klas.

- *Welk spel kun je in je eentje spelen? (Puzzel, touwtjespringen, et cetera.)*
- *Welk spel speel je met z'n tweetjes? (Handjeklap, memorie, et cetera.)*
- *Welk spel speel je in een groep? (Verstoppertje, ezeltje prik, et cetera.)*

Kunnen de kinderen nog meer voorbeelden bedenken van spelletjes die je met z'n allen, met z'n tweetjes of in een groep speelt?

- *Speel jij graag alleen of liever met meerdere kinderen? Waarom?*
- *Met wie speel je graag? Waarom?*

Vertel de kinderen dat aan het einde van het thema een spelletjesmiddag gehouden gaat worden. Bezoekers mogen dan spelletjes komen spelen op school met de kinderen. Hebben de kinderen al een idee welke spelletjes ze dan willen spelen? Laat ze alvast hierover brainstormen.

● Laat de kinderen in duo's het Spiegelspel (dat Sasa en Toto aan het einde van de film speelden) spelen. Laat de kinderen tegenover elkaar staan. Een kind maakt een beweging (langzaam) en het andere kind volgt de beweging. Probeer het spel ook klassikaal uit te voeren. U maakt bewegingen en de kinderen doen het na. Besluit de les door met z'n allen de zwaaibeweging te maken.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen een spel met een dobbelsteen bedenken, dat ze alleen kunnen spelen.

- *Kun je ook een spel met een dobbelsteen bedenken dat je met z'n tweetjes kunt spelen?*
- *Of met meerdere kinderen?*

Laat de kinderen het spel niet alleen bedenken, maar ook uitspelen.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag de kinderen wat hun favoriete spel is en waarom dat hun favoriete spel is.

- *Welk spel speel je vaak?*
- *Kun je ook aangeven waarom je dat spel vaak speelt?*

### **Didactische tips:**

- Laat de kinderen gedurende dit thema spelletjes van thuis meenemen.
- Richt een spelletjeshoek in de klas in, waar de kinderen de kans krijgen om regelmatig spelletjes te kunnen spelen. Het mogen spelletjes zijn die je alleen speelt, maar ook spelletjes die je met z'n tweetjes of in een groep speelt.

---

**Begrippen:** spelletjes, alleen, samen, met z'n tweetjes, spiegelspel.

## Deelvraag 1: Wat zijn spelletjes en met wie speel je ze?

### Doel:

De kinderen leren dat er heel veel verschillende soorten spelletjes zijn. Sommige spelletjes speel je individueel en bij andere spelletjes speel je samen met andere kinderen. Soms speel je voor jezelf maar het kan ook zijn dat je in een team zit of je speelt op de computer. Ook gaan de kinderen een bezoek brengen aan een speelgoedwinkel.

### Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

#### - Activiteit 1.1. Alleen of samen

*PV, M&M & KV (Muziek/Dans)*  
*Samenwerken*  
*45 minuten*

Tijdens deze activiteit ontdekken de kinderen dat je alleen of samen met andere kinderen kunt spelen. Ze gaan ervaren wat het verschil is tussen alleen en samen spelen. Ze leren het liedje 'Friends Song' waarbij ook een dansje hoort.

#### - Activiteit 1.2. 'Tic Tac Toe'

*PV, N&T & KV (Beeldende vorming)*  
*Computational thinking*  
*45 minuten*



De kinderen gaan het spelletje 'Tic Tac Toe' leren en zelf spelen. Ook gaan ze 'Tic Tac Toe' spelletjes zelf maken van verschillende materialen.

#### - Activiteit 1.3. Spelletjes in een groepje

*PV*  
*Samenwerken*  
*60 minuten*

De kinderen mogen zelf een spel meenemen van thuis. Zij gaan de verschillende spelletjes aan elkaar uitleggen en vervolgens spelen. In deze activiteit leren kinderen dat spelregels noodzakelijk zijn bij het spelen van een spel.

#### - Activiteit 1.4. Spelen in een team

*PV, B&G & KV (Theater)*  
*Communiceren/Samenwerken*  
*60 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat er ook spelletjes zijn die je in teamverband speelt. De kinderen zullen ervaren dat ze goed met elkaar moeten communiceren en samenwerken als het gaat om teamspelletjes.

#### - Activiteit 1.5. De speelgoedwinkel

*M&M & KV (Beeldende vorming/Theater)*  
*Mediawijsheid/Zelfregulering*  
*2 x 60 minuten*

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen een bezoek afleggen aan een speelgoedwinkel. Ook gaan zij in de klas een eigen speelgoedwinkel maken.

- **Activiteit 1.6 'Hallo Ruby', een reis door de computer**

*N&T & KV (Beeldende vorming/Muziek)*

*Computational thinking*

*90 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen aan de hand van het prentenboek 'Hallo Ruby: Biahe den e computer', hoe een computer werkt. Ze gaan spelletjes op een computer of een ander device spelen. Ook gaan ze zelf een computer maken, en geven aan wat hun favoriete computerspelletje is.

## Activiteit 1.1 Alleen of samen

Tijdens deze activiteit ontdekken de kinderen dat je alleen of samen met andere kinderen kunt spelen. Ze gaan ervaren wat het verschil is tussen alleen en samen spelen. Ze leren het liedje 'Friends Song' waarbij ook een dansje hoort.

Waar:	In de gymzaal/In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Samenwerken
Soort kunstactiviteit:	Muziek/Dans
Kerdoelen:	PV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 5.1, 5.1a, 6.1, 6.1a M&M: 4.1, 4.1a KV: 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a, 5.1, 5.1a, 5.1b, 5.2, 5.2a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- omgangsvormen met elkaar toe te passen;
- zich aan afspraken te houden;
- een spel alleen en samen te spelen;
- onder woorden te brengen hoe het alleen en samenspelen ervaren wordt;
- tegelijk zingen en dansen op een lied.

### Wat heb je nodig?

- Voorwerpen in de gymzaal waar kinderen mee kunnen spelen (denk aan bal, springtouw, blokken, et cetera).
- De videoclip 'Friends Song' (zie webpagina Whizz-Art) (3.07 minuten).

### De activiteit:

● Geef alle kinderen een bal (of een ander voorwerp) en geef de kinderen de opdracht om te gaan spelen, maar geef aan dat ze niet met elkaar mogen spelen en al zeker niet met elkaar mogen praten. Ze moeten helemaal alleen gaan spelen. Observeer wat er gebeurt en stop de activiteit na vijf minuten. Laat vervolgens een aantal kinderen aan de andere kinderen demonstreren wat zij in hun eentje met de bal (of het voorwerp) gedaan hebben. Vraag de kinderen hoe ze het spelen hebben ervaren.

- *Wat vind je ervan om in je eentje te spelen?*
- *Wist je meteen wat je zou gaan spelen?*
- *Wat heb je gedaan?*

● Geef de kinderen vervolgens de opdracht om samen met een ander te gaan spelen. Nu mogen ze uiteraard wel praten. Observeer wat er gebeurt en stop de activiteit na vijf minuten. Laat vervolgens een aantal kinderen demonstreren aan de andere kinderen wat zij samen met de bal (of het voorwerp) gedaan hebben. Vraag de kinderen daarna hoe ze dit ervaren hebben.

- *Wat vind je ervan om samen te spelen?*

- *Wist je meteen wat je zou gaan spelen?*
- *Welk spel ging je spelen?*
- *Wat hebben jullie samen afgesproken?*

● Verdeel de gymzaal in twee helften (u kunt een touw in het midden van de gymzaal leggen). U noemt een speelactiviteit en de kinderen moeten aangeven of je deze activiteit alleen of met meerdere kinderen speelt. Is het een activiteit die je alleen kunt uitvoeren, dan gaan de kinderen aan de ene helft van de gymzaal staan. Is het een activiteit die je met meerdere kinderen kunt spelen, dan gaan de kinderen aan de andere helft van de gymzaal staan. Voorbeelden van activiteiten die u kunt noemen zijn fietsen, 'Tikkertje', 'Verstoppertje', in de zandbak spelen, klimmen, wippen, et cetera. Laat de kinderen tot de ontdekking komen dat er ook activiteiten zijn die je zowel alleen, als samen kunt doen (denk aan springtouwen, hinkelen, knikkeren). Bespreek wat de kinderen dan moeten doen (bijvoorbeeld in het midden van de gymzaal gaan staan).

- Laat de kinderen de videoclip van het lied 'Friends Song' een aantal keer zien.

*F-R-I-E-N-D-S!*

*I don't walk alone (3x)*

*I have my friends, I don't sit alone (3x)*

*I have my friends*

*All my friends can walk with me (walk, walk with me) (2x)*

*All my friends can sit with me (sit, sit with me) (2x)*

*I don't eat alone (3x)*

*I have my friends, I don't play alone (3x)*

*I have my friends*

*All my friends can eat with me (eat, eat with me) (2x)*

*All my friends can play with me (sit, sit with me) (2x)*

*I don't read alone (3x)*

*I have my friends, I don't watch alone (3x)*

*I have my friends*

*All my friends can read with me (read, read with me) (2x)*

*All my friends can watch with me (watch, watch with me) (2x)*

*I walk, walk, walk, walk with all my friends*

*I sit, sit, sit, sit with all my friends*

*I eat, eat, eat, eat with all my friends*  
*I play, play, play, play with all my friends*  
*I read, read, read, read with all my friends*  
*I watch, watch, watch, watch with all my friends*

Laat de kinderen het lied mee neuriën of zingen. Leer de kinderen ook het dansje dat bij het liedje hoort, aan. Bekijk de videoclip voor de bewegingen of bedenk samen met de kinderen danspassen.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

U kunt deze activiteit ook in de klas uitvoeren. Laat de kinderen dan een werkje kiezen waar ze alleen aan werken en een werkje waarbij ze samen moeten werken.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen hoe ze het alleen en samenspelen ervaren hebben.

- *Wat is moeilijker; alleen of samen spelen?*
- *Wat is leuker?*
- *Wat is moeilijk aan samen spelen?*
- *En wat is moeilijk aan alleen spelen?*

### **Didactische tips:**

- Zorg ervoor dat bij de opdracht waarin de kinderen samen moeten spelen, geen kinderen alleen komen te staan. Begeleid dit indien nodig, bij het vormen van duo's of groepjes.
- Laat tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van dit thema de kinderen het liedje en dansje van 'Friends Song' presenteren. Oefen gedurende het thema het liedje en dansje regelmatig.

---

**Begrippen:** alleen, samen, spelen.



## Activiteit 1.2 'Tic Tac Toe'

De kinderen gaan het spelletje 'Tic Tac Toe' leren en zelf spelen. Ook gaan ze 'Tic Tac Toe' spelletjes zelf maken van verschillende materialen.

Waar:	In de klas/Op de speelplaats/In de gymzaal/Thuis
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Computational thinking
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 2.2, 2.2c, 5.3, 5.3b N&T: 7.1a KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 5.2, 5.2a, 5.3, 5.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- het spel en de spelregels van het spel 'Tic Tac Toe';
- de begrippen horizontaal, verticaal en diagonaal kennen;
- rekening te houden met een ander bij het samenspelen;
- creatief te denken in het gebruik van materialen;
- samen te werken bij het nabootsen van de handclap 'Tic Tac Toe'.

### Wat heb je nodig?

- De film 'How to Play Tic Tac Toe' (zie webpagina Whizz-Art) (2.07 minuten).
- De film 'Tic Tac Toe Hand Clap' (zie webpagina Whizz-Art) (2.00 minuten).
- Papier en stiften.
- Materialen in de klas.
- 9 Hoepels.
- Instructieblad 1 voor ouders.
- De film 'Boter, kaas en eieren' (zie webpagina Whizz-Art – Instruccion pa mayor) (1.24 minuten).
- De app 'Tic Tac Toe' (zie webpagina Whizz-Art – Instruccion pa mayor).

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze een film te zien krijgen van het spel 'Tic Tac Toe' ('How to Play Tic Tac Toe'), oftewel 'Boter, kaas en eieren'.

- *Wie kent het spel 'Tic Tac Toe'?*
- *Weet je ook hoe het gespeeld moet worden?*
- *Met hoeveel kinderen kun je het spel spelen?*

Laat de kinderen vertellen wat zij weten van het spel en laat vervolgens de video 'How To Play Tic Tac Toe' zien. Bespreek de film en geef specifiek aandacht aan de begrippen 'horizontaal', 'verticaal' en 'diagonaal'.

● Speel het spel eerst een aantal keer klassikaal waarbij ù tegen een kind speelt. Vervolgens laat u twee kinderen tegen elkaar spelen, de rest van de klas kijkt. Zodra u ziet dat de kinderen het spel onder de knie hebben, laat u de kinderen in tweetallen het spel een aantal keer spelen. Zorg ervoor dat de kinderen snappen dat ze om de beurt een kruisje of rondje moeten tekenen.

Vertel de kinderen dat je 'Tic Tac Toe' ook zonder pen en papier kunt spelen.

- *Wie weet hoe je 'Tic Tac Toe' kunt spelen zonder pen en papier?* Zoek naar voorwerpen in de klas.
- *Hoeveel voorwerpen heb je nodig?* (5 van één soort en 4 van een ander soort)

Laat de kinderen zelf met ideeën komen en voer (waar mogelijk) deze ideeën uit. Denk aan linten voor de lijnen op het speelbord en voorwerpen (5 ballen en 4 blokjes) om het spel mee te spelen.

● Ga nu het spel 'Tic Tac Toe' spelen op de speelplaats. Laat de kinderen wederom zoeken naar voorwerpen op de speelplaats waarmee ze het spel kunnen spelen. Denk aan takjes voor de lijnen op het speelbord en steentjes, schelpjes, blaadjes e.d. als voorwerpen om het spel mee te spelen.

● U kunt ook in de gymzaal 'Tic Tac Toe' spelen. Leg negen hoepels (3x3) op de vloer. Kies 5 jongens (1 team) en 4 meisjes (1 team). Laat twee kinderen (een jongen en een meisje) het spel spelen waarbij het de bedoeling is dat 3 jongens of 3 meisjes op een rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) komen te staan.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen het filmpje 'Tic Tac Toe Hand Clap' zien. Laat de kinderen in tweetallen deze 'Tic Tac Toe – Hand Clap' nabootsen en instuderen.

- *Wie wil zijn 'Hand Clap' laten zien aan de rest van de klas?*

### **Reflectie en terugkoppeling:**

- *Welke voorwerpen heb je gekozen om 'Tic Tac Toe' mee te spelen?*
- *Was dit een goede keuze?*
- *Waarom wel/niet?*

### **Didactische tips:**

- Laat de kinderen de gemaakte 'Tic Tac Toe' spelen (van thuis en van in de klas) in de spelletjeshoek zetten en geef hen de kans om gedurende het thema dit spel te spelen. U kunt deze gemaakte spelen ook tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van het thema gebruiken.
- Laat de door de ouders gestuurde filmpjes van de 'Hand Claps' aan de klas zien.

### **(Online) thuisactiviteit:**

Instructieblad 1 geeft informatie aan de ouders hoe zij thuis met hun kinderen met het onderwerp 'Tic Tac Toe' aan de slag kunnen gaan.

---

**Begrippen:** boter-kaas en eieren, 'Tic Tac Toe', om de beurt, horizontaal, verticaal, diagonaal, om de beurt.

## Activiteit 1.3 Spelletjes in een groepje

De kinderen mogen zelf een spel meenemen van thuis. Zij gaan de verschillende spelletjes aan elkaar uitleggen en vervolgens spelen. In deze activiteit leren kinderen dat spelregels noodzakelijk zijn bij het spelen van een spel.

Waar:	In de klas/In de gymzaal
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Samenwerken
Soort kunstactiviteit:	Niet van toepassing
Kerdoelen:	PV: 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 4.2, 4.2a, 4.2b, 5.2, 5.2a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- verschillen en overeenkomsten tussen spelletjes te ontdekken;
- uit te leggen hoe een spel gespeeld moet worden;
- samen spelen en werken;
- spelregels te volgen.

### Wat heb je nodig?

- Verschillende spelletjes (van thuis of in de klas).

### De activiteit:

● Leg alle spelletjes (die de kinderen van thuis hebben meegenomen) en de spelletjes die in de klas aanwezig zijn in de kring. Stel dan de volgende vragen:

- *Welk spelletje speel je alleen? En welk spel met z'n tweetjes?*
- *Met hoeveel personen speel je dit spel?*
- *Welk spel vind je het leukst?*

Bespreek ook de overeenkomsten tussen spelen.

- *Bij welke spelletjes heb je een dobbelsteen nodig? En bij welke spelletjes kaarten? Of een pion?*

● Laat vervolgens de kinderen die een spel van thuis meegenomen hebben, iets vertellen over het spel.

Ondersteun het kind bij zijn/haar uitleg door gerichte vragen te stellen, zoals:

- *Met hoeveel personen speel je dit spel?*
- *Wat zijn de spelregels?*
- *Duurt het spel lang of kort?*
- *Wat moet je precies doen?*
- *Hoe win je het spel?*

● Vertel de kinderen dat ze een spelletje gaan spelen.

- *Wat is belangrijk bij het spelen van een spelletje?* (Het volgen van de spelregels.)

Spreek met de kinderen af, dat ze tijdens het spelen van het spel erop moeten letten dat iedereen de spelregels kent en ook opvolgt.

- *Waarom zijn spelregels belangrijk?*

Wijs bij ieder groepje een kind aan; de spelleider, die het spel nog een keer uitlegt en erop let dat iedereen zich aan de regels houdt.

- *Wat doe je als je ziet dat iemand zich niet aan de spelregels houdt?*

● Bespreek na afloop van het spel bij ieder groepje hoe het spel verliep.

- *Was het een leuk spel?*
- *Snapte iedereen het spel?*
- *Heeft iedereen zich aan de regels gehouden?*
- *Welke spelregel vind je niet leuk?*

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Wissel de samenstelling van de groepjes en laat de kinderen ook andere spelletjes spelen.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

- *Wat heb je geleerd bij het spelen van het spelletje?*
- *Wat vond je moeilijk bij het spelen van het spelletje?*
- *Wat zou je de volgende keer anders doen?*
- *Welk spelletje vond je het leukst?*

### **Didactische tips:**

- Laat de kinderen de spelletjes in de spelletjeshoek zetten en geef hen de kans om gedurende het thema deze spelletjes te spelen.
- U kunt deze spelletjes ook tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van het thema gebruiken.

---

**Begrippen:** spelleider, spelregels, winnaar, dobbelsteen, kaartjes, pion, samen.

## Activiteit 1.4 Spelen in een team

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat er ook spelletjes zijn die je in teamverband speelt. De kinderen zullen ervaren dat ze goed met elkaar moeten communiceren en samenwerken als het gaat om teamspelletjes.

Waar:	In de gymzaal
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Communiceren/Samenwerken
Soort kunstactiviteit:	Theater
Kerdoelen:	PV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.2c, 1.2d B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.2, 6.2a, 6.2b, 6.5, 6.5a, 6.5b, 6.5c KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a, 3.2, 3.2a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- non-verbaal te communiceren;
- samen te werken;
- goed binnen een team te communiceren;
- een yell te maken.

### Wat heb je nodig?

- Gekleurde stippen (sticker) in 4 kleuren.
- Kopieerblad 1: Een puzzel.
- Puzzels.
- Hoepels, ballen, pylonen.

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze vandaag in teams gaan werken. Leg uit dat een team een groep kinderen is die samen moet werken bij het uitvoeren van een activiteit of spel. Als team moet je dus een spel uitvoeren. Voor het formeren van de teams kunt u het spel 'Forehead Dots' spelen. Voorzie ieder kind van een gekleurde stip (sticker) op het voorhoofd, zonder dat de kinderen zien welke kleur op hun voorhoofd geplakt wordt. Geef de kinderen nu de opdracht om groepjes te maken van de kinderen met dezelfde kleur stip op het voorhoofd. Er is één belangrijke spelregel. De kinderen mogen niet met elkaar praten bij het formeren van de groepjes. Als de groepjes geformeerd zijn en alle kinderen hun duim omhoogsteken, beëindigt u het spel door alle kinderen de stip van hun voorhoofd te laten pakken en te laten zien aan elkaar.

- *Staat iedereen bij het goede team?*
- *Wat ging goed? Wat ging minder goed?*
- *Wat was moeilijk? Wat ging gemakkelijk?*

- *Als je dit spel nog een keer zou moeten doen, hoe had je het dan anders gedaan?*

Eventueel herhaalt u dit spel nog een keer.

● Nu de teams gevormd zijn gaat u een aantal teamspelletjes uitvoeren. Vertel dat het bij teamspelletjes belangrijk is dat je met elkaar samenwerkt. Er kan niet één kind in een team de opdracht uitvoeren. Je doet dit altijd samen. Laat de kinderen een naam kiezen voor hun team.

- *Welke naam geven jullie aan je eigen team?*

Laat de kinderen voor hun team een yell maken. Laat hen daarbij ook een beweging maken (dat kan een gezamenlijke 'handshake' zijn, een draai, of iets dergelijks).

● Voer een aantal teamspelen uit.

- **Puzzelen:** Geef ieder team de uitgeknipte puzzel van kopieerblad 1 en laat hen deze puzzel binnen hun team oplossen.
- **Hoepelspel:** Laat ieder team een kring vormen en laat hen elkaars handen vasthouden. Doe een hoepel om de nek van een kind en laat de kinderen proberen deze hoepel binnen hun team door te geven zonder daarbij hun handen te gebruiken. Lukt het de kinderen om de hoepel de kring rond te laten gaan?
- **Bal hooghouden:** Laat de kinderen met hun team een rij vormen, waarbij ze met hun gezicht tegen een muur zitten. De kinderen zetten hun voeten tegen de muur en liggen op hun rug. U legt bij het eerste kind een bal tegen zijn voeten. Hij moet de bal met zijn voeten doorspelen naar het volgende kind. Kan de bal de hele rij hooggehouden worden?
- **'De grond is lava':** Geef de helft van de kinderen van het team een hoepel. (Bij een groep van 6 krijgen dus 3 kinderen een hoepel.) De hoepel is een eilandje dat de kinderen mogen gebruiken om naar de (veilige) overkant te komen. Spreek met de kinderen af welk gebied lava is, en waar ze dus niet mogen staan, en wat de veilige overkant is. (Eventueel zet u daar 2 pylonen.) Geef de kinderen de opdracht dat ze met het hele team veilig naar de overkant moeten. Ze mogen de hoepels als eilandje gebruiken. Staat een kind op de lava, dan moet hij of zij terug naar de start.



Na afloop van ieder spel laat u de teams hun yell uitvoeren.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Voeg ook een spelelement toe aan de bovenstaande spelen. Wie het eerst de opdracht heeft uitgevoerd wint het spel.

**Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen hoe het samenwerken en communiceren verliep tijdens de samenwerkspelletjes.

- *Wist iedereen binnen het team wat hij/zij moest doen?*
- *Luisterde iedereen goed naar elkaar?*
- *Wat ging goed en wat ging minder goed?*
- *Wat zou je anders gedaan hebben, als je het spel nog een keer moest spelen?*

**Didactische tip:**

U kunt deze spelletjes ook terug laten komen tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van het thema.

---

**Begrippen:** samenwerken, afspreken, team, winnen, verliezen.

## Activiteit 1.5 De speelgoedwinkel

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen een bezoek afleggen aan een speelgoedwinkel. Ook gaan zij in de klas een eigen speelgoedwinkel maken.

Waar:	In de klas/In de speelgoedwinkel
Tijdsduur:	2 x 60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Mediawijsheid/Zelfregulering
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Theater
Kerdoelen:	M&M: 7.1, 7.1a, 7.1b, 7.2, 7.2a KV: 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- wat een speelgoedwinkel is;
- verschillende soorten beroepen kennen (winkelbediende, kassière);
- hoe je kunt betalen in een winkel;
- dat een speelgoedwinkel verschillende afdelingen heeft;
- een foto te maken met een digitale camera;
- een werkstuk na te maken.

### Wat heb je nodig?

- De film 'Hamley's Toy Store' (zie webpagina Whizz-Art) (9.22 minuten).
- De film 'Een kassa maken' (zie webpagina Whizz-Art) (1.17 minuten).
- Vervoer van en naar de speelgoedwinkel.
- Hulpouders.
- Digitale camera (of telefoon).
- Kopieerblad 2: Een pinpas en namaakgeld.
- Kartonnen doosjes in verschillende maten (waaronder luciferdoosjes).
- Een stift, lijm.

### De activiteit:

- Vertel de kinderen dat ze vandaag een bezoek gaan brengen aan een speelgoedwinkel.

- *Wie is er weleens in een speelgoedwinkel geweest?*
- *Wanneer ga je naar een speelgoedwinkel?*
- *Welke vragen zou je willen stellen aan mensen in de speelgoedwinkel?*

Geef aan dat er tijdens het bezoek aan de speelgoedwinkel foto's gemaakt mogen worden. Laat de kinderen oefenen met de digitale camera (of telefoon), zodat ze weten hoe ze deze moeten gebruiken. Vertel de kinderen dat ze ieder een foto mogen maken van hun lievelingsspeelgoed.

- *Waar zou jij graag een foto van willen maken?*

- Zorg dat de kinderen tijdens het bezoek aan de speelgoedwinkel goed zicht krijgen op wat er allemaal in de winkel gebeurt. De verschillende afdelingen (baby's, jongens, meisjes, spelletjes, lego, et cetera), de prijskaartjes, de winkelbediendes, de kassa en de plek waar cadeautjes ingepakt worden. Laat de kinderen



ook zien hoe speelgoed afgerekend kan worden. Laat het onderscheid zien tussen contant betalen en het betalen met een betaalpas. Laat de kinderen een foto maken van hun lievelingsspeelgoed en geef hen de gelegenheid om vragen te stellen aan de mensen in de speelgoedwinkel (aan klanten of medewerkers).

● Na afloop van het bezoek aan de speelgoedwinkel bekijkt u de gemaakte foto's en bespreekt u met de kinderen wat ze allemaal hebben gezien.

- *Wat kun je allemaal kopen in de speelgoedwinkel?*
- *Hoe kun je zien hoe duur iets is?*
- *Wie werken er in een speelgoedwinkel?*
- *Welke klanten komen er in een speelgoedwinkel?*
- *Hoe moet je betalen?*

● De kinderen gaan een speelgoedwinkel nabouwen in de spelletjeshoek van de klas.

- *Wat heb je allemaal nodig in een speelgoedwinkel?* (Een kassa, geld, spelletjes, een toonbank, prijsstickers, inpakpapier, plakband, schaar.)

Laat de kinderen het filmpje 'Een kassa maken' zien en vervolgens zelf uitvoeren. Laat de kinderen ook een pinpas en namaakgeld maken. Hier kunt u kopieerblad 2 voor gebruiken.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

- Teken op een A3 formaat poster (of groter) een leeg winkelrek. Laat de kinderen de foto van hun lievelingsspeelgoed plakken op de poster (op een schap). Laat hen ook een prijskaartje erbij plakken. Hang de poster op in de speelgoedwinkel.
- Laat de kinderen nog een naam bedenken voor hun speelgoedwinkel en maak hier een uithangbord van.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag aan de kinderen wat ze geleerd hebben bij deze activiteit.

- *Wat heb je gezien in de speelgoedwinkel?*
- *Wat vond je interessant?*
- *Wie wil er later ook in een speelgoedwinkel werken?*

### **Didactische tips:**

- Mocht u niet in de gelegenheid zijn om een speelgoedwinkel te bezoeken, dan kunt u de film 'Hamley's Toy Store' laten zien, waarbij een kind met zijn moeder door een speelgoedwinkel loopt.
- Bereid het bezoek aan de speelgoedwinkel goed voor. Zorg voor voldoende hulpouders en vervoer.
- Stel de winkel van tevoren op de hoogte van het bezoek en vraag of er iemand een rondleiding kan geven.
- In de spelletjeshoek kunnen de kinderen gedurende het thema spelen in hun eigengemaakte speelgoedwinkel.

---

**Begrippen:** speelgoedwinkel, winkelbediende, klant, kassière, kassa, toonbank, inpakken, afdelingen, pinnen.

## Activiteit 1.6 'Hallo Ruby', een reis door de computer

Tijdens deze activiteit leren de kinderen aan de hand van het prentenboek 'Hallo Ruby: Biahe den e computer', hoe een computer werkt. Ze gaan spelletjes op een computer of een ander device spelen. Ook gaan ze zelf een computer maken, en geven aan wat hun favoriete computerspelletje is.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	90 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Computational thinking
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming/Muziek
Kerdoelen:	N&T (ICT): 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.3, 1.3a, 1.3, 1.3a, 1.7, 1.7a KV: 1.1, 1.1a, 1.3, 1.3a, 2.2, 2.2a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- waar een computer voor dient;
- uit welke onderdelen een computer bestaat;
- hoe een computer werkt;
- een nepcomputer te maken;
- verschillende devices te herkennen;
- een digitaal spelletje te spelen.

### Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek:
  - o 'Hallo Ruby: Biahe den e computer' (Papiamento) (zie webpagina Whizz-Art) (9.01 minuten).
  - o 'Hello Ruby: Journey Inside the Computer' (Engels) (zie webpagina Whizz-Art) (14.13 minuten).
- De film 'Computer maken' (zie webpagina Whizz-Art) (2.20 minuten).
- Een device waar kinderen spelletjes op kunnen spelen (Computer, laptop, telefoon en/of tablet.).
- Verschillende maten dozen.
- Tekenmaterialen (Stiften, potloden en wasco's.).
- Lijm en een schaar.
- De videoclip 'Click The Mouse' (zie webpagina Whizz-Art) (2.14 minuten).
- De websites: 'Computermeester' en 'Spelletjesplein' (zie webpagina Whizz-Art).

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze gaan kijken naar een verhaal over Ruby. Ruby is een klein meisje met heel veel fantasie. Haar vader zou vandaag met haar op de computer gaan spelen, maar hij is niet thuis en daarom gaat ze zelf op de computer spelen. Ze maakt kennis met de witte muis. Die vertelt haar dat de computer het niet doet vandaag, omdat de cursor verdwenen is. Check of de kinderen het verhaal begrepen hebben door vragen te stellen.

Vertel de kinderen dat op een computer ook spelletjes staan.

- *Speel jij weleens spelletjes op de computer? Welke spelletjes?*
- *Speel je alleen, samen of in een team?*
- *Wanneer speel je computerspelletjes?*

- *Hebben jullie thuis een computer/muis/toetsenbord/scherm?*
- *Waar wordt een computer voor gebruikt?*

Leg de kinderen uit dat ze ook op een telefoon, laptop of tablet spelletjes kunnen spelen.

- *Wie heeft er thuis een laptop?*
- *Wat is het verschil tussen een computer en een laptop? En tussen een computer en een tablet?*
- *Speel je liever een spelletje op een computer, laptop, tablet of telefoon? Waarom?*

● Laat de kinderen een aantal spelletjes spelen op de computer/laptop/telefoon of ander device waarover u de beschikking heeft. Let wel, het moeten spelletjes zijn die geschikt zijn voor kleuters. Op het internet is een groot aanbod van geschikte computerspelletjes. Bijvoorbeeld op de volgende websites

[www.computermeester.be](http://www.computermeester.be) en [www.spelletjesplein.nl/kleuterspelletjes/](http://www.spelletjesplein.nl/kleuterspelletjes/)

● Laat de kinderen het filmpje 'Computer maken' zien. Laat de kinderen vervolgens zelf een computer maken. Op het beeldscherm van de computer laat u de kinderen hun favoriete computerspelletje tekenen.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen de videoclip van het lied 'Click The Mouse' een aantal keer zien en beluisteren totdat ze het liedje mee kunnen zingen.

*5467890-I'm Click \* \* the Mouse (2x)*  
*And I'm hooked on my computer*  
*Yes, I work with my computer*  
*We're a great team... my computer and me.*

*Roll me around the pad*  
*I'm so much fun to use!*  
*Then point my cursor to the things you choose.*  
*Now, all you have to do is click me once,*  
*or click me once again ...*  
*The fun will never end!*

*I'm Click \* \* the Mouse (2x)*  
*And I'm hooked on my computer*  
*Yes, I work with my computer*  
*We're a great team... my computer and me.*

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek welke spelletjes de kinderen gespeeld hebben en wat ze ervan vonden.

- *Wat was jullie favoriete computerspelletje?*
- *Wat vind je leuker, een computerspelletje of een spelletje zonder computer? Waarom?*
- *Wat heb je geleerd over computers?*

**Didactische tips:**

- U kunt computerspelletjes ook terug laten komen tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van het thema.
- Laat tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van dit thema de kinderen het liedje 'Click The Mouse' presenteren. Oefen gedurende het thema het liedje en dansje regelmatig.

---

**Begrippen:** computer, muis, toetsenbord, scherm, spelletjes, laptop, telefoon.

## Deelvraag 2: Welke spelletjes en speelgoed zijn onbekend?

### Doel:

De kinderen gaan ontdekken dat er nog veel meer manieren van spelen en soorten spelletjes zijn als die bij hen bekend zijn. Ze kijken terug naar het verleden, en gaan ook kijken naar hoe in andere landen gespeeld wordt door kinderen.

### Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

#### - Activiteit 2.1. Opa en oma op bezoek

*PV, M&M & KV (Beeldende vorming)*

*Communiceren*

*60 minuten*

Tijdens deze activiteit komt een opa en/of oma op bezoek om te vertellen over hoe zij, toen ze klein waren, speelden. De kinderen gaan op zoek naar de verschillen en overeenkomsten in spel tussen vroeger en nu.

#### - Activiteit 2.2. Spelletjes van vroeger

*PV, M&M & B&G*

*Sociale en culturele vaardigheden*

*15 minuten per spel*



Tijdens deze activiteit gaan de kinderen samen met een opa of oma, spelletjes spelen die vroeger gespeeld werden.

#### - Activiteit 2.3. 'Mangala', een heel oud spel

*PV, M&M, B&G & KV (Beeldende vorming)*

*Sociale en culturele vaardigheden*

*60 minuten*

Tijdens deze activiteit maken de kinderen kennis met een heel oud spel uit Afrika dat nog steeds erg populair is in Afrika en ook in de rest van de wereld: 'Wari', ook wel 'Mangala' genoemd. De kinderen gaan dit spel namaken en zullen leren dit spel te spelen.

#### - Activiteit 2.4. Spelletjes uit Afrika

*PV, N&T & B&G*

*Sociale en culturele vaardigheden*

*45 minuten*

Tijdens deze activiteit maken de kinderen kennis met twee bekende spelletjes uit Afrika. Ze leren dat je niet altijd speelgoed, bordspelen of iets dergelijks nodig hebt om spelletjes te spelen.

#### - Activiteit 2.5. 'Suika-Wari', een spel uit Japan

*M&M, B&G & KV (Dans)*

*Sociale en culturele vaardigheden*

*45 minuten*

Tijdens deze activiteit maken de kinderen kennis met een spel dat gespeeld wordt in Japan, 'Suika-Wari'. Dit spel kent qua doel en spelregels gelijkenis met 'Dera Gay'. De kinderen gaan de verschillen en overeenkomsten tussen deze twee spelen benoemen.

- **Activiteit 2.6. 'Hit the can!'**

*PV & M&M*

*Sociale en culturele vaardigheden*

*45 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat er vroeger aparte jongens-en meisjesscholen op Aruba waren. De kinderen leren over typische jongens-en meisjesspelletjes, en ze maken kennis met een spel dat vroeger door jongens op de Don Bosco school in San Nicolas gespeeld werd.

## Activiteit 2.1 Opa en oma op bezoek

Tijdens deze activiteit komt een opa en/of oma op bezoek om te vertellen over hoe zij, toen ze klein waren, speelden. De kinderen gaan op zoek naar de verschillen en overeenkomsten in spel tussen vroeger en nu.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Communiceren
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 2.3 M&M: 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 4.2, 4.2a KV: 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- verschillen en overeenkomsten tussen vroeger en nu te ontdekken;
- zich te verplaatsen in een andere tijd;
- respect te tonen voor een ouder iemand;
- een spel te maken.

### Wat heb je nodig?

- Een opa en/of oma.
- Speelgoed van vroeger (of foto's ervan).
- Kopieerblad 3: Een memoriespel.
- Kopieerblad 4: Een kwartetspel.
- Tijdschriften.

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat er vandaag een opa en/of oma op bezoek komen om te vertellen over hoe zij vroeger speelden.

- *Wat zou jij willen vragen aan de opa en/of oma?*
- *Denk je dat de opa en/of oma vroeger vaak alleen, of samen speelde(n)?*
- *Binnen of buiten? En ook op school?*
- *Wat voor spelletjes denk je dat zij speelden?*

● Vertel de kinderen dat het leuk zou zijn om de opa en/of oma een cadeautje mee te geven. Iets dat te maken heeft met spelletjes.

- *Wat zouden we kunnen maken voor de opa en/of oma?*

U kunt zelf bepalen met de kleuters wat ze gaan maken. Denk bijvoorbeeld aan een memoriespel of een kwartetspel.

- Memoriespel: Laat de kinderen in tijdschriften zoeken naar twee identieke afbeeldingen. Laat ze deze plakken op kaartjes (zie kopieerblad 3). In plaats van bestaande afbeeldingen, kunt u er ook voor kiezen om de kinderen twee identieke tekeningen te laten maken.

- Kwartetspel: Laat de kinderen in tijdschriften zoeken naar vier afbeeldingen die met elkaar te maken hebben en deze plakken op kaartjes (zie kopieerblad 4). U kunt zelf de categorieën aangeven. (Denk aan: fruit, dieren, huizen, vervoersmiddelen, snacks, planten, et cetera).

● Laat de opa en/of oma plaatsnemen in de kring. Laat hen vertellen over hoe er vroeger gespeeld werd. Bij voorkeur wordt er ook speelgoed van vroeger getoond en mogen de kinderen hiermee spelen. Of er wordt een spel dat vroeger veel gespeeld werd uitgelegd en nagespeeld door de kinderen. Geef de kinderen ook gelegenheid om hun vragen te stellen aan de opa en/of oma.

- *Zou je qua spelen willen ruilen met opa en/of oma?*
- *Waarom wel/niet?*

Geef na afloop van de presentatie de opa en/of oma het gemaakte cadeau. Extra leuk zou het natuurlijk zijn als de kinderen nog even met de opa en/of oma het zelfgemaakte spel konden spelen.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen speelgoed van vroeger zien.

- *Wat denk je dat dit is?*
- *Hoe kun je ermee spelen?*

### **Reflectie en terugkoppeling:**

- *Wat wist je nog niet?*
- *Heb jij je vragen kunnen stellen?*
- *Heb je alles begrepen wat de opa en/of oma gezegd heeft?*

### **Didactische tip:**

Vraag aan de grootouders of zij nog speelgoed uit hun kindertijd hebben, en of zij dat mee kunnen nemen.

---

**Begrippen:** vroeger, nu, speelgoed, samen, alleen, binnen, buiten.



## Activiteit 2.2 Spelletjes van vroeger

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen samen met een opa of oma, spelletjes spelen die vroeger gespeeld werden.

Waar:	In de klas/Op de speelplaats/In de gymzaal/Thuis
Tijdsduur:	15 minuten per spel
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Niet van toepassing
Kerdoelen:	PV: 2.3 M&M: 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 4.2, 4.2a B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.2, 6.2a, 6.5

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- verschillen en overeenkomsten tussen vroeger en nu te ontdekken;
- zich te verplaatsen in een andere tijd;
- samen met andere kinderen een spel te spelen;
- vriendelijk en beleefd te zijn tijdens het spelen van een spelletje;
- respect te tonen voor een ouder iemand.

### Wat heb je nodig?

- Opa's en oma's (of ouders).
- Spelletjes van vroeger ('Jacks', 'Mens erger je niet', 'Dammen', 'Ganzenbord' et cetera).
- Kopieerblad 5: 'E weganan di antes'.
- Instructieblad 2 voor ouders.

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze vandaag spelletjes van vroeger gaan spelen. Wijs de kinderen erop dat ze goed moeten luisteren naar de uitleg die ze krijgen van ieder spel, en dat ze tijdens het spel vriendelijk en beleefd tegen elkaar moeten zijn.

- *Hoe ben je vriendelijk en beleefd tegen elkaar?*
- *Hoe kun je goed luisteren naar elkaar?*

● Verdeel de klas in groepjes en wijs voor ieder groepje een opa en/of oma aan, die het groepje een spel van vroeger gaat aanleren. Laat de opa of oma uitleg geven over het spel van vroeger. Samen met de opa en/of oma wordt het spel vervolgens gespeeld. Maak er een spelletjescarousel van, door om de 15 minuten de groep door te laten schuiven naar een nieuw spel.

● Na afloop van de spelletjescarousel evalueert u met de kinderen wat ze van de spelletjes vonden.

- *Wat was het leukste spel? Waarom?*
- *Welk spel vond je minder leuk? Waarom?*
- *Welk spel zou je vaker willen spelen?*
- *Vind jij de spelletjes van vroeger leuker dan die van nu? Waarom?*

**Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen ook kennismaken met spelletjes van vroeger uit andere culturen. Denk aan typische spelletjes uit Nederland, China, Venezuela, et cetera.

**Reflectie en terugkoppeling:**

Evalueer hoe het spelen in de groep verliep.

- *Heeft iedereen goed geluisterd naar de uitleg van de opa of oma?*
- *Is iedereen aardig geweest tijdens het spel?*
- *Was het moeilijk om aardig te zijn voor elkaar?*

**Didactische tips:**

- Op kopieerblad 5 'E weganan di antes' staan verschillende spelletjes van vroeger uitgelegd. Deze kunt u ook gebruiken bij de spelletjescarousel.
- Laat de kinderen de spelletjes van vroeger in de spelletjeshoek zetten, en geef hen de kans om gedurende het thema deze spelletjes te spelen.
- Laat de spelletjes die tijdens deze activiteit aangeboden zijn, ook terugkomen tijdens de spelletjesmiddag ter afsluiting van het thema.

**(Online) thuisactiviteit:**

Instructieblad 2 geeft informatie aan de ouders hoe zij thuis met hun kinderen met het onderwerp 'Spelletjes van vroeger' aan de slag kunnen gaan.

---

**Begrippen:** vroeger, nu, luisteren, aardig, beleefd.

## Activiteit 2.3 'Mangala', een heel oud spel

Tijdens deze activiteit maken de kinderen kennis met een heel oud spel uit Afrika dat nog steeds erg populair is in Afrika en ook in de rest van de wereld: 'Wari', ook wel 'Mangala' genoemd. De kinderen gaan dit spel namaken en zullen leren dit spel te spelen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 7.1b M&M: 8.1, 8.1a B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.2, 6.2a, 6.5 KV: 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- tradities en gewoonten van andere landen (Afrika) kennen;
- te luisteren naar een instructie van een spel;
- de spelregels van een spel op te volgen;
- een spel in tweetallen te spelen;
- te tellen en concepten meer/minder te begrijpen.

### Wat heb je nodig?

- Kopieerblad 6: Een piramide.
- De film 'How to Play Mangala' (zie webpagina Whizz-Art) (3.06 minuten).
- Per 'Mangala' spel: 1 eierdoos voor 12 eieren, 2 cups en 48 steentjes, bonen, knopen o.i.d.
- De app 'Mangala'.

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze kennis gaan maken met het spel 'Wari', ook wel 'Mangala' genoemd. Het is een heel oud spel dat afkomstig is uit Azië (Turkije). Het is ooit teruggevonden in een piramide in Egypte bij een koning die er begraven lag. Hij had dit spel meegekregen zodat hij zich niet zou vervelen tijdens zijn 'leven na de dood'. Laat de kinderen een foto van een piramide zien (zie kopieerblad 6).

- *Weet je wat een piramide is?*
- *Waarom werden piramides gebouwd?* (Graven voor koningen.)
- *Waar worden mensen op Aruba begraven?*
- *Krijgen zij ook een spelletje mee? Waarom wel/niet?*

'Mangala' ('Wari') wordt nu overal op de wereld gespeeld. Vroeger speelde men het met klompjes goud of kamelenkeutels, nu wordt het vaak met knickers, steentjes of kleibolletjes gespeeld.

● Laat de kinderen de film 'How To Play Mangala' zien. Hier wordt gedemonstreerd hoe het spel gespeeld moet worden. Stel na afloop van de film enkele vragen.

- *Wat heb je nodig om het spel 'Mangala' ('Wari') te kunnen spelen?* (Een bord met 12 bakjes en 48 steentjes.)
- *Met hoeveel spelers speel je het spel?* (2)
- *Hoe begint het spel?* (Vier steentjes in ieder bakje.)
- *Wat is de bedoeling van het spel?* (Zoveel mogelijk steentjes van de ander te bemachtigen.)

● Vertel de kinderen dat ze het spel 'Mangala' ('Wari') gaan namaken van een eierdoos (voor 12 eieren). Snijd het deksel eraf. Je hebt nu het 'Mangala' spelbord. Laat de kinderen het spelbord verven in leuke kleuren.

Laat de kinderen op zoek gaan naar 48 steentjes en laat hen in ieder bakje vier steentjes leggen. Zet nog twee cups aan iedere kant van het spelbord. Nu is het spel klaar.

● Check of alle kinderen de regels van het spel begrepen hebben en herhaal ze desnoods. Laat de kinderen in tweetallen het spel spelen.

1. Speler 1 haalt vier steentjes uit één van zijn/haar eigen bakjes en leg ze één voor één in de volgende bakjes (tegenwijzerzin).
2. Speler 2 doet hetzelfde.
3. Wanneer het laatste steentje in een bakje valt met andere steentjes, mag je deze steentjes pakken en verder verdelen over de andere bakjes. Zo ga je door totdat je laatste steentje in een bakje valt zonder stenen. Dan gaat je beurt naar de andere speler.
4. Bij het verdelen van de steentjes neem je ook je eigen cup (die aan de zijkant van het spelbord zit) mee. Daar leg je ook telkens een steentje in. Als het laatste steentje in je cup valt, gaat de beurt naar de andere speler.
5. Het spel is afgelopen als alle bakjes aan 1 kant leeg zijn. Tel de steentjes die in je cup liggen. Degene met de meeste steentjes, wint het spel.

● Evalueer na afloop wat de kinderen van het spel vonden.

- *Was het een leuk spel?*
- *Lijkt het op een ander spel dat je kent?*
- *Zou je het vaker willen spelen?*

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Download het spel 'Mangala' op uw telefoon en laat de kinderen om beurten het spel digitaal spelen.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

- *Snaptten jij en je tegenstander het spel?*
- *Wat was gemakkelijk en wat was moeilijk?*

**Didactische tips:**

- Laat de kinderen de 'Mangala'-spelletjes in de spelletjeshoek zetten, en geef hen de kans om gedurende het thema dit spel te spelen.
- U kunt het spel ook tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van het thema gebruiken.
- Zorg ervoor dat u voor aanvang van deze activiteit de regels van het spel 'Mangala' kent.

---

**Begrippen:** 'Mangala', Afrika, piramide, graf, tellen, meer, minder, om de beurt.

## Activiteit 2.4 Spelletjes uit Afrika

Tijdens deze activiteit maken de kinderen kennis met twee bekende spelletjes uit Afrika. Ze leren dat je niet altijd speelgoed, bordspelen of iets dergelijks nodig hebt om spelletjes te spelen.

Waar:	In de klas/In de gymzaal
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Niet van toepassing
Kerdoelen:	PV: 5.2, 7.2a N&T: 3.3a, 3.6 B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.2, 6.2a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- wat de functie van spelletjes spelen is;
- dat je zonder hulpmiddelen ook spelletjes kunt spelen;
- een puntentelling bij te houden;
- spelletjes uit andere landen te spelen.

### Wat heb je nodig?

- De film 'Ampe, A Game Played Among Ghanaian Children' (zie webpagina Whizz-Art) (1.34 minuten)
- De film 'Traditonal Game from Kenya NYAMA NYAMA' (zie webpagina Whizz-Art) (1.18 minuten)

### De activiteit:

- Vertel de kinderen dat over de hele wereld spelletjes gespeeld worden.
  - *Wat is zo leuk aan spelletjes spelen?*
  - *Heb je voor spelletjes spelen altijd een bord, kaarten of pionnen nodig?*
  - *Wie kent er spelletjes waar je geen hulpmiddelen voor nodig hebt? ('Tikkertje', verstoppertje, et cetera.)*
  - *Wie kent er spelletjes uit andere landen die op Aruba niet bekend zijn?*

● Laat de kinderen de film 'Ampe, A Game Played Among Ghanaian Children' zien. Stel, zonder verdere uitleg te geven over het spel, de volgende vragen:

- *Waar denk je dat dit spel gespeeld wordt?*
- *Hoe zie je dat?*
- *Wat is de bedoeling van dit spel?*
- *Wat zijn de spelregels die bij dit spel horen?*
- *Vind je dit een leuk spel?*
- *Lijkt dit spel op een spel dat jij zelf weleens gespeeld hebt?*
- *Waarom denk je dat dit spelletje populair is in Ghana?*

Een kind (de leider) en een ander kind springen samen in de lucht waarbij ze in de handen klappen. Bij de volgende sprong strekken ze een been naar voren. Als ze beiden het been aan dezelfde kant naar voren strekken, krijgt de leider een punt. Als ze beiden een ander been naar voren strekken verliest de leider en mag de andere speler leider zijn in een nieuwe ronde tegen een ander kind.

● Oefen het spel eerst in de kring. Houd hardop de puntentelling bij. Doe het spel eerst rustig. Voer daarna het tempo steeds verder op.

Laat de kinderen daarna het spel in tweetallen spelen. Laat de kinderen goed de punten bijhouden.

● Bespreek na afloop wat de kinderen van het spel 'Ampe' vonden.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Een ander spel dat veel door kinderen in Kenia gespeeld wordt is 'Nyama'. Hierbij roept een kind diersoorten. Als het een diersoort betreft die eetbaar is, springen alle kinderen en roepen daarbij 'Nyama' (wat vlees betekent). Laat het filmpje hiervan zien en vraag de kinderen wat ze van dit spel vinden.

- *Welke diersoorten ken je?*
- *Wordt dit dier op Aruba gegeten?*

Speel vervolgens het spel.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag de kinderen naar wat ze geleerd hebben tijdens deze activiteit.

- *Wat wist je nog niet?*
- *Wat zou je nog meer willen leren over spelletjes in andere landen?*

### **Didactische tip:**

Tijdens de spelletjesmiddag kunnen de spelletjes 'Ampe' en 'Nyama' ook gespeeld worden. De kinderen kunnen de ouders en andere genodigden uitleggen hoe deze spelletjes gespeeld moeten worden.

---

**Begrippen:** spelregels, Afrika, 'Ampe', 'Nyama', snelheid, score bijhouden, diersoorten.

## Activiteit 2.5 'Suika-Wari', een spel uit Japan

Tijdens deze activiteit maken de kinderen kennis met een spel dat gespeeld wordt in Japan 'Suika-Wari'. Dit spel kent qua doel en spelregels gelijkenis met 'Dera Gay'. De kinderen gaan de verschillen en overeenkomsten tussen deze twee spelen benoemen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Dans
Kerdoelen:	M&M: 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a, 4.1, 4.1a, 4.1b, 8.3, 8.3a B&G: 5.6, 5.6a, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.2, 6.2a, 6.5 KV: 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- spelletjes te vergelijken;
- spelregels van een spel te herkennen en toe te passen;
- samen regels te bedenken voor het goed verloop van een spel;
- spelletjes uit andere landen te spelen;
- een spel uit zijn eigen cultuur te benoemen en herkennen;
- te dansen op het ritme van de muziek.

### Wat heb je nodig?

- De film 'Suika-Wari', (zie webpagina Whizz-Art) (2.48 minuten).
- De film 'Dera Gay' (zie webpagina Whizz-Art) (9.55 minuten).
- Een stok.
- Een blinddoek.
- Een watermeloen.
- Plastic zeil.

### De activiteit:

- Vertel de kinderen dat ze naar een spel gaan kijken dat in Japan gespeeld wordt. Laat de film 'Suika-Wari' zien.
  - *Wat is het doel van dit spel?* (Geblinddoekt met een stok een watermeloen door middenslaan.)
  - *Wat zijn de spelregels?* (Niet kijken, je mag maar 1 keer slaan, binnen 3 minuten.)
  - *Lijkt het je gemakkelijk of juist moeilijk?*
  - *Hoe kun je het spel makkelijker maken?* (Niet blinddoeken, publiek mag aanwijzingen geven.)
  - *Hoe kun je het spel moeilijker maken?* (Iemand geblinddoekt een aantal keer ronddraaien zodat hij/zij duizelig is.)



Vertel de kinderen dat dit spel ooit ontstaan is om het eten van de watermeloen onder de bevolking te promoten. Nadat de watermeloen door de winnaar doormidden geslagen was, werden de stukken watermeloen verdeeld onder iedereen.

● Speel het spel met de klas.

- *Welke regels gaan we toepassen als het spel gespeeld wordt?*

Stel samen met de kinderen de regels samen. Zorg dat er onder de watermeloen een stuk plastic ligt, zodat de watermeloen als hij doormidden geslagen is, schoon blijft en verdeeld en opgegeten kan worden door de kinderen.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Vraag de kinderen of ze een gebruik kennen, dat lijkt op 'Suika-Wari'.

- *Op welk gebruik lijkt het spel 'Suika-Wari'? ('Dera Gay'.)*
- *Wat is hetzelfde?*
- *Wat is het verschil tussen 'Suika-Wari' en de dans met 'Dera Gay'?*

Vertel de kinderen dat met 'Dera Gay' vroeger rondom een haan die deels begraven werd in de grond gedanst werd en die doodgeslagen moest worden met een stok. Tegenwoordig wordt een nephaan of kalebas gebruikt.

- *Wie heeft weleens met 'Dera Gay' de dans uitgevoerd?*
- *Was het moeilijk/makkelijk?*

Laat een stukje van de film 'Dera Gay' zien en laat de kinderen meedansen op het ritme van de muziek.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag de kinderen naar wat ze gedaan en gezien hebben tijdens deze activiteit.

- *Wat heb je gezien?*
- *Wat heb je gedaan?*
- *Hoe heb je dat gedaan?*

### **Didactische tip:**

Tijdens de spelletjesmiddag kan het spel 'Suika-Wari' ook gespeeld worden. De kinderen kunnen de ouders en andere genodigden uitleggen hoe dit spelletje gespeeld moet worden.

---

**Begrippen:** 'Suika-Wari', watermeloen, 'Dera Gay', haan, stok, verschillen, overeenkomsten.

## Activiteit 2.6 'Hit the can!'

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat er vroeger aparte jongens-en meisjesscholen op Aruba waren. De kinderen leren over typische jongens-en meisjesspelletjes, en ze maken kennis met een spel dat vroeger door jongens op de Don Bosco school in San Nicolas gespeeld werd.

Waar:	In de klas/Op de speelplaats
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Niet van toepassing
Kerdoelen:	PV: 1.3, 1.3a M&M: 2.3, 2.3a, 2.4, 2.4a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- hoe het onderwijs er vroeger op Aruba uitzag;
- een spel uit zijn eigen cultuur te benoemen en herkennen;
- een onderscheid te maken tussen typische jongens-en meisjesspelletjes;
- spelregels van een spel te herkennen en toe te passen.

### Wat heb je nodig?

- De film 'Don Bosco school, San Nicolas, 1952' (zie webpagina Whizz-Art) (4.47 minuten).
- Kopieerblad 5: 'E weganan di antes'.
- Een stok.
- Een blinddoek.
- Blikjes.

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze een film van de Don Bosco-school van vroeger (1952) gaan zien. Stel na afloop een aantal vragen over het filmpje.

- *Wat is het verschil tussen jouw school en deze school? (Alleen jongens, de fraters)*
- *Welke spelletjes werden er gespeeld?*

● Vertel de kinderen dat er vroeger op Aruba aparte scholen voor jongens en meisjes waren. Vertel de kinderen meer over die tijd.

- *Zou jij graag op een aparte school voor jongens/meisjes willen zitten? Waarom?*
- *Was jullie school vroeger een jongens-of een meisjesschool? Waarom denk je dat?*

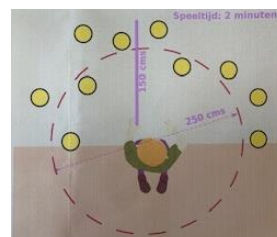
Noem een aantal spelletjes van vroeger (zie ook kopieerblad 5) die in activiteit 2.2 aan bod kwamen, en vraag de kinderen of elk een typisch spel was voor jongens, meisjes of een spel dat door beiden gespeeld werd. ('Pele', 'Djul', 'Gancho', 'Stelten', 'Stinki', 'Molina', 'Bula Cabuya', 'Wega di Cashupete', 'Core wiel').

- *Welk spel werd alleen door jongens gespeeld?*
- *Welk spel werd alleen door meisjes gespeeld?*

- *Waarom denk je dat iets een typische jongens-of meisjesspel is?*

● Vraag de kinderen naar de spelletjes die zij zelf nu spelen. Laat de kinderen deze spelletjes indelen in typische spelletjes voor jongens of meisjes, of spelletjes die door beiden gespeeld worden. Kunnen de kinderen een verklaring geven waarom sommige spelletjes niet door jongens, en andere spelletjes niet door meisjes gespeeld worden?

● Vertel de kinderen dat ze het spel 'Hit the can!' gaan leren. Dit spel werd vroeger door jongens op de Don Bosco school in San Nicolas gespeeld. Zoek op de speelplaats een plek met zand. Maak een kring in het zand van een diameter van ongeveer 2.50 meter. Graaf op verschillende afstanden en diameters van het middelpunt van de cirkel 10 kuiltjes in het zand. Zet in ieder kuiltje een leeg blikje. Kies een kind dat geblinddoekt wordt. Draai hem/haar een paar keer in het rond alvorens op zijn/haar hurken plaatsnemen. Geef het kind een stok waarmee het zoveel mogelijk blikjes moet raken binnen twee minuten tijd. Geef dan de beurt aan een ander kind dat het spel graag wil spelen. Het kind dat binnen twee minuten de meeste blikjes kan raken, is de winnaar.



### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen aan hun grootouders vragen op welke school zij gezeten hebben en of dit een jongens- of meisjesschool was. Laat de kinderen ook aan hun grootouders vragen naar de spelletjes die toen gespeeld werden.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag de kinderen naar wat ze gedaan en gezien hebben tijdens deze activiteit.

- *Wat heb je geleerd over vroeger?*

### **Didactische tips:**

- Mocht uw school vroeger ook een typische jongens-of meisjesschool geweest zijn, vertel er dan over aan de kinderen. Mogelijk kunt u uw verhaal nog met foto's van vroeger van uw school ondersteunen.
- Tijdens de spelletjesmiddag kan het spel 'Hit the can!' ook gespeeld worden. De kinderen kunnen de ouders en andere genodigden uitleggen hoe dit spelletje gespeeld moet worden.

---

**Begrippen:** 'Hit the can!', vroeger, nu, jongens, meisjes, stok, blikjes, verschillen, overeenkomsten.

---

<sup>1</sup> Bron: Leon M. Béréños Msc

## Deelvraag 3: Waarom zijn spelregels nodig?

### Doel:

Tijdens deze activiteiten leren de kinderen dat in het samenspel regels nodig zijn om het spel veilig en eerlijk te laten verlopen. Ze gaan ontdekken dat ze in spelletjes de spelregels zelf kunnen aanpassen en dat dit, zolang dit gecommuniceerd wordt met de andere speldeelnemers, geen communicatieproblemen hoeft op te leveren.

### Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

#### - Activiteit 3.1. Spelregels

*PV, B&G & KV (Muziek)*  
*Creatief denken*  
*45 minuten*

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen het spel 'Zakdoekje leggen' spelen. De kinderen leren wat het belang van regels is door ze te laten ervaren hoe het spel verloopt zonder spelregels. Ook gaan ze varianten of aanpassingen maken aan het oorspronkelijke spel 'Zakdoekje leggen'.

#### - Activiteit 3.2. (Spel)regels in het verkeer

*PV, M&M (Verkeer) & KV (Theater)*  
*Kritisch denken*  
*45 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat er niet alleen regels zijn bij het spelen van spelletjes, maar ook in de omgang met andere mensen, op school, in het verkeer, in de klas, thuis, in de bus, bij de bioscoop, et cetera. In het boek 'Tim op de tegels' zien ze een jongetje die zich wel heel goed aan de regels houdt.

#### - Activiteit 3.3. De scheidsrechter

*PV, M&M & KV (Muziek/Theater)*  
*Communiceren*  
*45 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat bij sommige sporten een scheidsrechter nodig is om het spel eerlijk en goed te laten verlopen. Ook wordt er tijdens deze activiteit dieper ingegaan op non-verbale communicatie (gebarentaal) en gaan de kinderen zelf ontdekken hoe het is om in gebarentaal te spreken.

#### - Activiteit 3.4. Hinkelen op de speelplaats

*PV, M&M & KV (Beeldende vorming)*  
*Samenwerken*  
*45 minuten*

Tijdens deze activiteit ontdekken de kinderen dat speelplaatsspelletjes op verschillende manieren gespeeld kunnen worden. Ze ontdekken dat het belangrijk is dat vóór een spel gespeeld wordt, de spelregels duidelijk vastgesteld moeten worden. Ze gaan zelf verschillende varianten van het hinkelspel op de speelplaats tekenen.

- **Activiteit 3.5. 'Tikkertje', maar dan anders**

*PV, M&M & B&G*

*Communiceren*

*30 minuten*

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen bij het basisspel 'Tikkertje' allerlei varianten bedenken.

## Activiteit 3.1 Spelregels

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen het spel 'Zakdoekje leggen' spelen. De kinderen leren wat het belang van regels is, door ze te laten ervaren hoe het spel verloopt zonder spelregels. Ook gaan ze varianten of aanpassingen maken aan het oorspronkelijke spel 'Zakdoekje leggen'.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Creatief denken
Soort kunstactiviteit:	Muziek
Kerdoelen:	PV: 2.2c, 4.2, 4.2a, 4.2b B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.2, 6.2a, 6.2b, 6.3, 6.3a, 6.4, 6.4a KV: 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind:

- leert waarom spelregels belangrijk zijn;
- leert het spelletje en het liedje 'Zakdoekje leggen';
- leert wat winnen en verliezen inhoudt;
- leert wat eerlijk en oneerlijk is en hoe dit voelt;
- ervaart dat er verschillende rollen in een groep zijn.

### Wat heb je nodig?

- De videoclip 'Kinderliedjes van vroeger, zakdoekje leggen' (zie webpagina Whizz-Art) (1 minuut).
- Een zakdoek.

### De activiteit:

- Vertel de kinderen dat ze een spel gaan spelen dat 'Zakdoekje leggen' heet.

Laat de film 'Kinderliedjes van vroeger, zakdoekje leggen' zien.

- *Wie weet hoe het spel verder gaat?*

- Bespreek de regels die horen bij het spel.

- Alle kinderen, behalve één, zitten in een kring.
- De overige kinderen zingen het lied 'Zakdoekje leggen'.

*Zakdoekje leggen*

*Zakdoekje leggen*

*Niemand zeggen*

*Ik heb de hele nacht gewaakt*

*Twee paar schoenen heb ik afgemaakt*

*Eén van stof en één van leer*

*Hier leg ik mijn zakdoekje neer*

- De zakdoeklegger loopt de kring rond met de zakdoek en laat deze zakdoek vallen (of legt deze neer) achter een kind dat in de kring zit.

- Dit kind moet dan de zakdoeklegger proberen te tikken, voordat die een heel rondje om de kring kan rennen.
- Lukt het om te tikken, dan mag hij/zij de nieuwe zakdoekloper zijn.
- Lukt het niet om te tikken, dan moet hij/zij in de kring zitten, waar hij/zij pas uit mag als de volgende in de kring moet komen zitten.

● U laat de kinderen in een kring op de grond zitten. U geeft de beurt aan een kind die zakdoeklegger mag zijn. U laat de klas het spel een keer spelen.

- *Ging het spelen van het spel goed?*
- *Wat ging goed en wat ging niet goed?*
- *Wie heeft gewonnen? Wie heeft verloren?*
- *Wie speelde eerlijk? Wie niet?*
- *Hoe kun je dit oplossen?*
- *Hoe gaat het spelen van een spel beter? (Als iedereen de spelregels goed kent.)*
- *Wat zou je doen als er geen spelregels zijn bij het spel 'Zakdoekje leggen'? (Door elkaar rennen, zakdoek afpakken, et cetera.)*

Speel het spel nu nog een keer met spelregels en ook een keer zonder spelregels.

#### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

- *Hoe zou je het spel 'Zakdoekje leggen' kunnen veranderen?*
- Bedenk een variant op het spel 'Zakdoekje leggen'. Bijvoorbeeld, een kind zit met de ogen dicht of een blinddoek voor, in het midden van de kring. Tijdens het zingen van het liedje leggen meerdere kinderen, op aanwijzing van de leerkracht, een artikel achter het kind in het midden. Wanneer het liedje is afgelopen moet het kind die in het midden van de kring zit raden hoeveel artikelen er achter hem of haar liggen.
- Varieer bij het zingen van het lied in tempo. Zing het lied snel of heel langzaam.

#### **Reflectie en terugkoppeling:**

Evalueer met de kinderen hoe zij het verschil ervaren tussen het spelen van een spel met of zonder spelregels.

- *Wat vind je leuker? Met of zonder spelregels een spel spelen?*
- *Wat gaat beter? Met of zonder spelregels een spel spelen?*
- *Wordt het spel leuker als je het verandert?*

---

**Begrippen:** eerlijk, oneerlijk, spelregels, verliezen, winnen, zakdoek.

## Activiteit 3.2 (Spel)regels in het verkeer

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat er niet alleen regels zijn bij het spelen van spelletjes, maar ook in de omgang met andere mensen, op school, in het verkeer, in de klas, thuis, in de bus, bij de bioscoop, et cetera. In het boek 'Tim op de tegels' zien ze een jongetje die zich wel heel goed aan de regels houdt.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Kritisch denken
Soort kunstactiviteit:	Theater
Kerdoelen:	PV: 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 4.2b, 6.1, 6.1a M&M: 4.1, 4.1a, 4.1b, 4.1c, 4.2, 4.2a Verkeer: 1.1, 1.1a, 1.3, 1.3a, 1.4, 1.4a, 1.7, 1.7a, 1.7b, 1.7c KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- waarom het nodig is dat er regels zijn;
- welke regels zij kennen;
- na te denken over wat de gevolgen kunnen zijn, van zijn/haar handelen;
- zich te houden aan regels;
- een situatie na te spelen.

### Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek:
  - o 'Tim op de tegels' (Nederlands) (zie webpagina Whizz-Art) (6.55 minuten).
  - o 'Tim riba e mosaiknan' (Papiamentu) (zie webpagina Whizz-Art) (6.06 minuten).

### De activiteit:

● Voer een gesprek met de kinderen over 'regels'. Bespreek met de kinderen niet alleen welke regels zij kennen, maar ook waarom er regels zijn en waar, welke regels gebruikt worden.

- *Welke regels ken je in de klas/thuis/op de speelplaats/in de kerk/in het verkeer, et cetera?*
- *Waar worden die regels gebruikt?*
- *Waarom zijn er regels? (Orde, veiligheid, duidelijkheid.)*
- *Welke veiligheidsregels ken je? (Denk aan verkeer, of regels omtrent Covid-19.)*
- *Ken je ook regels die op de ene plek gelden, maar op de andere plek niet?*

Concludeer samen met de kinderen dat waar mensen samenwonen en leven, er regels nodig zijn om het leven ordelijk en veilig te laten verlopen. Het zijn een soort spelregels van het leven.

● Vertel de kinderen dat ze gaan kijken naar een prentenboek over Tim, een jongetje die zich heel goed aan de regels houdt. Controleer na afloop of de kinderen het verhaal begrepen hebben door middel van het stellen van vragen. Bespreek vervolgens welke gevaren er voor Tim waren als hij van de tegels afgegaan was.

- *Waarom mocht Tim van papa niet van de tegels af?*



- *Wie was er in het boek gevaarlijk bezig?*
- *Wat zou er zijn gebeurd als Tim wel van de tegels afgegaan was?*

Laat de kinderen de zin afmaken.

- Als Tim van de tegel afgegaan was, had ... een auto hem kunnen aanrijden.
- Als Tim van de tegel afgegaan was, had ... hij kunnen verdwalen en de weg naar huis niet terug kunnen vinden.
- Als Tim van de tegel afgegaan was, .....

- Laat de kinderen de verschillende scenario's naspelen, u verdeelt de rollen.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Bespreek ook de regels die elders gelden (bijvoorbeeld thuis, in de klas, in de kerk et cetera) en laat de kinderen nadenken over wat er gebeurt als ze zich niet aan de regels houden.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen wat ze geleerd hebben en reflecteer op hun eigen handelen.

- *Houd jij je altijd aan regels? Wanneer wel/niet?*
- *Kun je van tevoren weten wat er gebeurt als jij je niet aan regels houdt?*
- *Wat heb je geleerd van Tim?*

### **Didactische tip:**

Deze les is een goede opstap naar een les over verkeersveiligheid. U kunt de verkeersregels waar kleuters zich aan moeten houden bespreken met de kinderen.

---

**Begrippen:** regels, verkeer, veiligheid.

## Activiteit 3.3 De scheidsrechter

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat bij sommige sporten een scheidsrechter nodig is om het spel eerlijk en goed te laten verlopen. Ook wordt er tijdens deze activiteit dieper ingegaan op non-verbale communicatie (gebarentaal) en gaan de kinderen zelf ontdekken hoe het is om in gebarentaal te spreken.

Waar:	In de klas/In de gymzaal
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Communiceren
Soort kunstactiviteit:	Muziek/Theater
Kerdoelen:	PV: 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 4.1, 5.2, 5.2a M&M: 4.1, 4.1a, 4.1b, 4.1c, 4.2, 4.2a KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- dat je non-verbaal ook kunt communiceren;
- dat bij sommige spelletjes zoals teamsporten een scheidsrechter nodig is;
- wat de functie van een scheidsrechter is;
- kenmerken van een scheidsrechter te benoemen;
- een lied in gebarentaal te kunnen omzetten;
- wat de functie van gebarentaal is.

### Wat heb je nodig?

- De film 'Gedragscode sport voor scheidsrechters en officials' (zie webpagina Whizz-Art) (1.28 minuten).
- De film 'Referee's Signals' (zie webpagina Whizz-Art) (3.23 minuten).
- Scheidsrechter-items (bijvoorbeeld een fluit, een vlag, een rode en gele kaart, zwart t-shirt, notitieblokje met pen, et cetera).
- De videoclip 'Liedjes gebaren, visje, visje' (zie webpagina Whizz-Art) (0.46 minuten).

### De activiteit:

● Laat de kinderen de meegenomen scheidsrechter-items als een fluit, een vlag, kaarten, et cetera, zien en vraag aan de kinderen of ze weten waar deze items bij horen.

- *Wie gebruikt dit?* (Een scheidsrechter.)
- *Waarvoor dient de fluit/kaarten/vlag?*

● Laat de kinderen één van de filmpjes zien waarin de signalen van een scheidsrechter gedemonstreerd worden. Stel de kinderen vervolgens enkele vragen:

- *Wat doet een scheidsrechter?*
- *Bij welke spelletjes wordt een scheidsrechter ingezet?*
- *Waarom is er een scheidsrechter nodig?*
- *Tegen wie praat een scheidsrechter?* (Spelers, publiek, coaches.)

- *Hoe praat de scheidsrechter met de spelers?* (Via een fluit, gebaren en eventueel hulpmiddelen als kaarten en vlaggen.)
- *Hoe weten de spelers wat ze moeten doen?*

● Vertel de kinderen dat een scheidsrechter kan praten met spelers, zonder daarbij te spreken. Vertel dat u dat ook gaat proberen met de kinderen. U gebruikt uw fluit en verschillende gebaren die de kinderen vervolgens moeten opvolgen. Denk aan:

- U fluit één keer en gebaart de kinderen dat ze stil moeten zijn.
- U fluit één keer en gebaart de kinderen dat ze moeten rennen/hinkelen/zitten/zwemmen/kruipen, et cetera.
- U fluit één keer en geeft een stopgebaar.
- U fluit één keer en gebaart de kinderen dat ze moeten praten.
- Et cetera

Geef ook een kind de fluit en laat hem/haar de rol van scheidsrechter spelen. Bespreek de oefeningen na.

- *Gaf de scheidsrechter duidelijke signalen?*
- *Wat was niet duidelijk? Waarom niet?*
- *Hoe kan het anders?*

Laat de kinderen aangeven of zij zelf ook een spel spelen waar een scheidsrechter bij nodig is. Laat hen vertellen over hun ervaring.

● U kunt dieper ingaan op het praten met gebaren. Vertel dat niet alleen een scheidsrechter praat met gebaren. Laat de videoclip 'Liedje gebaren visje visje' zien. Laat de kinderen het liedje met gebarentaal uitvoeren.

- *Voor wie is het handig dat er gebarentaal gebruikt wordt?* (Voor dove kinderen.)

Speel een gebarenrollenspel. U fluistert een zinnetje in het oor van een kind, die met gebaren (zonder te praten) dit moet uitbeelden. De rest van de klas raadt wat het kind moet uitbeelden. (Bijvoorbeeld: De juf schrijft op het bord/De baby kruipt onder de tafel/De opa loopt met een stok).

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen op zoek gaan naar een bekend liedje en laat hen hier, net als bij het liedje 'Visje visje', gebarentaal bij bedenken.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag de kinderen wat ze geleerd hebben over de scheidsrechter en over gebarentaal?

- *Wat was nieuw voor je?*
- *Was het moeilijk om zelf scheidsrechter te zijn? Waarom wel/niet?*
- *Is het moeilijk om niet te praten en alleen gebaren te gebruiken? Waarom?*

---

**Begrippen:** fluit, signaal, handgebaren, doof, gebarentaal.

## Activiteit 3.4 Hinkelen op de speelplaats

Tijdens deze activiteit ontdekken de kinderen dat speelplaatsspelletjes op verschillende manieren gespeeld kunnen worden. Ze ontdekken dat het belangrijk is dat vóór een spel gespeeld wordt, de spelregels duidelijk vastgesteld moeten worden. Ze gaan zelf verschillende varianten van het hinkelspel op de speelplaats tekenen.

Waar:

Tijdsduur:

21<sup>e</sup>-eeuwse vaardigheid die centraal staat:

Soort kunstactiviteit:

Kerdoelen:

Op de speelplaats

45 minuten

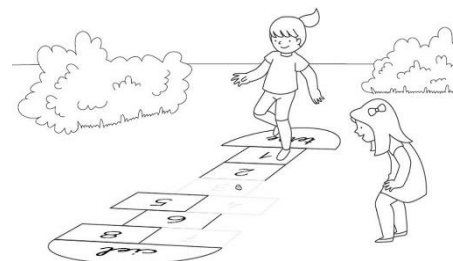
Samenwerken

Beeldende vorming

PV: 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a,  
2.2b, 2.2c, 2.2d, 4.2,  
4.2a, 4.2b

M&M: 2.4, 2.4a, 4.1, 4.1a, 4.1b, 4.1c, 4.2, 4.2a, 8.1, 8.1a

KV: 2,1a, 2,3a



### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- zich te houden aan afspraken die in en met de groep zijn gemaakt.
- getallen in de goede volgorde te schrijven;
- spelregels op te volgen;
- creatief om te gaan met spelregels;
- spelletjes van vroeger en nu te vergelijken;
- samen te spelen met een ander kind;
- dat goed communiceren voor duidelijkheid zorgt;
- het evenwicht en coördinatie te verbeteren.

### Wat heb je nodig?

- Stoepkrijt in verschillende kleuren.
- Steentjes.
- Knikkers.
- Kopieerblad 5: Weganan di antes.
- Kopieerblad 7: Spelregels van Pele, Djul en Kiniki.

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat er al van oudsher spelletjes op de speelplaats gespeeld werden. U kunt vertellen uit eigen ervaring welke spelletjes u vroeger met uw klasgenoten speelde op de speelplaats. Te denken valt aan hinkelen ('Pele'), 'Djul' en knikkeren ('Kiniki'). Bespreek met de kinderen of ze bekend zijn met deze spelletjes en laat hen praten over hun ervaring.

- *Heb jij weleens 'Pele' gespeeld?*
- *Vind je het leuk?*
- *Wat zijn de spelregels van dit spel? Speelt iedereen het spel op dezelfde manier?*
- *Hoe ga je met elkaar om bij het spelen van dit spel?*

- *Hoe kan het ook?*

In kopieerblad 5 en 7 vindt u de spelregels van 'Pele', 'Djul' en 'Kiniki'.

● Laat de kinderen het hinkelspel 'Pele' op de speelplaats met stoepkrijt tekenen en geef ze de gelegenheid om het spel te spelen. Vertel dat ze vooraf wel duidelijk met elkaar moeten bespreken wat de spelregels zijn. Bespreek het verloop van het spel na.

- *Hoe ging het spelen van het spel?*
- *Waren de spelregels voor iedereen duidelijk?*

U tekent een simpel hinkelspel met krijt op de speelplaats. Stel vervolgens vragen aan de kinderen.

- *Hoe kunnen we dit hinkelspel moeilijker maken?* (Door het hinkelveld te veranderen – meer vakken of anders ordenen – of de spelregels te veranderen.)

Laat de kinderen vervolgens in tweetallen verschillende varianten van het hinkelspel met schoolkrijt op het plein tekenen. Laat de kinderen de getallen in de vakken schrijven (indien nodig onder begeleiding). Laat ze het hinkelspel ook inkleuren door verschillende kleuren stoepkrijt te gebruiken. U kunt ook opdrachten geven zoals:

- Kleur vak 5 geel;
- Kleur de vakken met 1 en 9 blauw;
- Hoeveel is 1 plus 1, kleur dat vak rood;
- Et cetera.

● Doe vervolgens een spelletjescarousel, waarbij de kinderen in tweetallen het hinkelveld van een ander duo uitproberen, nadat ze uitleg van het duo gekregen hebben over hoe de variant van het hinkelspel gespeeld moet worden. Vraag na afloop hoe het spel verliep.

- *Was het hinkelspel moeilijk/makkelijk?*
- *Waren de spelregels duidelijk voor iedereen?*
- *Wil je dit spel op deze manier vaker spelen? Waarom wel/niet?*

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen ook 'Djul' en 'Kiniki' spelen op de speelplaats. Laat de kinderen ook bij deze spelen op zoek gaan naar varianten.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen het belang van spelregels.

- *Wat gebeurt er als spelregels niet duidelijk zijn?*
- *Heb je ook spelregels nodig als je een spel alleen speelt?*
- *Kon je goed samenspelen met het andere kind? Waarom wel/niet?*

---

**Begrippen:** hinkelen, knikkeren, 'Djul', spelregels, veranderen, 'Kiniki', 'Pele'.

## Activiteit 3.5 'Tikkertje', maar dan anders

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen bij het basisspel 'Tikkertje' allerlei varianten bedenken.

Waar:	In de gymzaal/Op de speelplaats
Tijdsduur:	30 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Communiceren
Soort kunstactiviteit:	Niet van toepassing
Kerdoelen:	PV: 2.2, 2.2c, 2.2d M&M: 4.1b, 4.2a B&G: 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 5.7, 5.7a, 5.7b, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- spelregels van 'Tikkertje' te benoemen;
- veiligheidsregels te benoemen;
- spelregels van een spel uit te voeren;
- creatief met spelregels om te gaan;
- verschillende rollen te spelen;
- samen te spelen.

### Wat heb je nodig?

- Linten (voor ieder kind 1).

### De activiteit:

● Vraag of de kinderen bekend zijn met het spel 'Tikkertje'.

- *Wie weet hoe het spel 'Tikkertje' gaat?*
- *Ben je liever tikker of verlosser en waarom?*
- *Ben jij goed in het spel 'Tikkertje'? Waarom wel of niet?*
- *Hoe kun je een ander kind dat telkens getikt wordt, helpen?*
- *Hoe kun je het spel 'Tikkertje' veilig spelen?*

● Bespreek met de kinderen de veiligheidsregels bij het spelen van 'Tikkertje'. Denk hierbij aan de plek waar je het spel speelt (grote afgeschermd ruimte, zoals een speelplaats of gymzaal) en gedragsregels, zoals elkaar niet duwen, maar tikken. Laat de kinderen zelf bedenken waarom dit belangrijk is.

- *Wat zou het spel spannender of leuker kunnen maken?*

Praat met de kinderen over variaties van het spel. Denk aan: meerdere tikkers tegelijk, een verlosser inzetten in het spel, een opdracht bedenken voor de kinderen die 'af' zijn zodat zij weer mee kunnen doen, enzovoorts. Kies samen met de kinderen de eerste variatie op het spel 'Tikkertje' en ga dat met elkaar spelen. Spreek met elkaar een start- en eindsignaal af. Speel een aantal variaties.

**Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen linten zien. (Kunnen ook andere voorwerpen zijn.)

- *Hoe kun je linten inzetten bij het spel 'Tikkertje'?*

Laat de kinderen zelf een tikspel met linten bedenken.

**Reflectie en terugkoppeling:**

Na afloop gaat u met de kinderen in de kring bespreken wat zij van de verschillende tikspelen vonden.

- *Welke variatie van 'Tikkertje' vond je het leukst en waarom?*
- *Wat vond je het moeilijkst of het makkelijkst en waarom?*

**Didactische tips:**

- Als de groep of het niveauverschil te groot is, kunt u de kinderen verdelen in groepen die elk hun eigen spel spelen. U kunt er ook voor kiezen om de helft van de groep te laten spelen en de andere helft te laten kijken en elkaar aan te moedigen.
- Probeer rekening te houden met de talenten van de kinderen. De één kan juist hard rennen en de ander niet. Waak ervoor dat niet steeds dezelfde kinderen 'tikker' of juist 'af' zijn.

---

**Begrippen:** af zijn, spelregels, 'Tikkertje', verlosser, helpen.

## Deelvraag 4: Winnen of verliezen?

### Doel:

Uiteraard hoort bij het spelen van spelletjes ook het winnen en verliezen van een spel. Welke gevoelens dit met zich mee brengt, en hoe je daar goed mee omgaat, komt bij deze deelvraag aan bod. De kinderen leren ook over valsspelen en over een goede winnaar en goede verliezer zijn.

### Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

#### - Activiteit 4.1. Winnen of verliezen, hoe voelt dat?

*PV, B&G & KV (Theater/Muziek)*  
*Sociale en culturele vaardigheden*  
*45 minuten*



Tijdens deze activiteit gaan de kinderen ervaren hoe het is om te winnen en/of te verliezen. Hoe voel jij je als je wint of verliest? Hoe ziet dat eruit? Wat betekent het om te winnen of verliezen? Aan de hand van rollenspelen worden een aantal situaties nagespeeld.

#### - Activiteit 4.2. Trots op jezelf zijn

*PV, B&G & KV (Beeldende vorming)*  
*Sociale en culturele vaardigheden*  
*45 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat het belangrijk is dat je ergens je best voor doet. Ook al ben je ergens niet heel goed in, als jij je best ervoor doet en er plezier in hebt, mag je trots op jezelf zijn. Ze gaan bij zichzelf na, waar ze trots op kunnen zijn en de klas gaat een 'Trots-pot' bijhouden.

#### - Activiteit 4.3. Valsspelen

*PV, N&T, M&M, B&G & KV (Theater)*  
*Zelfregulering*  
*60 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen aan de hand van de film 'Winvis' dat valsspelen je niet echt een goed gevoel geeft. De kinderen zullen zelf ervaren hoe het is om vals te spelen of tegen iemand te spelen die vals speelt. Ook gaan ze medailles maken.

#### - Activiteit 4.4. Ruzie maken

*PV, B&G & KV (Muziek/Theater/Beeldende vorming)*  
*Sociale en culturele vaardigheden*  
*30 minuten*

Tijdens deze activiteit wordt gesproken over ruzie maken tijdens het spelen. Hoe ontstaat een ruzie en hoe ga je ermee om? Ook leren de kinderen dat het goedmaken van een ruzie belangrijk is. De kinderen gaan ook een dansje maken op een lied.

#### - Activiteit 4.5. Een goede verliezer of winnaar zijn

*PV, B&G & KV (Theater)*  
*Sociale en culturele vaardigheden*  
*45 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat je zowel als slechte verliezer als slechte winnaar nooit een wedstrijd echt wint, omdat jij je vrienden verliest. Aan de hand van het boek 'Sally mal perdedo' leren de kinderen dat je alleen een wedstrijd wint, als je plezier hebt.



## Activiteit 4.1 Winnen of verliezen, hoe voelt dat?

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen ervaren hoe het is om te winnen en/of te verliezen. Hoe voel jij je als je wint of verliest? Hoe ziet dat eruit? Wat betekent het om te winnen of verliezen? Aan de hand van rollenspelen worden een aantal situaties nagespeeld.

Waar:	In de klas/Thuis
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Theater/Muziek
Kerdoelen:	PV: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.2, 6.2a, 6.2b B&G: 6.2, 6.2a, 6.2b, 6.3, 6.3a KV: 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- omgaan met eigen gevoelens en emoties en die van anderen;
- gedragsregels toe te passen bij het winnen en verliezen van een spel;
- emoties te tonen (boosheid, verdriet en vreugde).

### Wat heb je nodig?

- Het spel 'Memorie'.
- De videoclip 'Winning and Losing' (zie webpagina Whizz-Art) (1.44 minuten).
- Instructieblad 3 voor ouders.
- De film:
  - o 'Howard B. Wigglebottom Learns About Sportsmanship' (Engels) (zie webpagina Whizz-Art – Instrucción pa mayor) (5.31 minuten).
  - o 'Howard B. Wigglebottom Deportividad' (Spaans) (zie webpagina Whizz-Art – Instrucción pa mayor) (5.30 minuten).
  - o 'Teaching Kids to Win and Lose' (zie webpagina Whizz-Art – Instrucción pa mayor) (0.57 minuten).

### De activiteit:

● Speel een kort rollenspel in de klas, waarbij u de klas uitdaagt om een spelletje 'Memorie' (of een ander spel naar keuze) te spelen tegen u. Zeg van tevoren dat u zeker weet dat u gaat winnen, omdat u altijd wint bij dit spel. U mag echt flink opscheppen! Speel het spel tegen de kinderen en verlies het spel. Vervolgens wordt u boos. U gooit de kaarten in de lucht, u schreeuwt en stamp met uw voeten op de vloer en beschuldigt de kinderen ervan dat ze niet eerlijk gespeeld hebben. Laat de kinderen zich verdedigen en reageren op uw gedrag.

Als u weer wat bedaard bent, zegt u dat u heel veel moeite hebt met verliezen.

- *Wie vindt het ook lastig om bij een spelletje te verliezen?*
- *Word jij ook boos of word je verdrietig?*

Bespreek met de kinderen de verschillende emoties die zij ervaren als ze een spelletje verliezen.

- *Is het erg om een spelletje te verliezen? Waarom wel/niet?*

- *Van wie verlies je liever niet? Waarom wel/niet?*
- *Heeft het zin om boos of verdrietig te worden?*

● Daag de kinderen nog een keer uit om een spelletje tegen u te spelen en beloof ze, dat u niet boos zult worden als u verliest. Speel het spel nog een keer en probeer te winnen. Vraag vervolgens aan de kinderen hoe ze zich voelen.

- *Hoe voelt het om van mij te verliezen?*
- *Wat ging wel goed tijdens het spelen van het spel?*
- *Wat heb je geleerd van het spelen van het spel?*

Concludeer dat bij het spelen van een spel, het belangrijk is dat het gezellig is. Natuurlijk is het leuker om te winnen dan om te verliezen. Maar soms verlies je nu eenmaal een spel, en een volgende keer win je misschien wel weer.

- *Hoe zie je dat iemand boos is?*

Speel een boos iemand.

- *Waar word jij boos van?*

Doe deze oefening ook met de gevoelens trots, blij en verdrietig.

● Laat de kinderen de videoclip van het lied 'Winning And Losing' zien. Laat de kinderen de twee verhaaltjes die in de videoclip voorkomen, naspelen. Zorg ervoor dat ze goed uitbeelden hoe ze zich voelen. Bespreek na afloop hoe je kunt zien of iemand boos, blij of verdrietig is.

*It feels great to win don't you think?  
But does losing make your heart sink?  
Sometimes you'll lose. Sometimes you'll win.  
Always have fun and you will grin!*

*Hey! Hold up there! Let's talk a minute  
Can you not enjoy a game unless you win it!  
Sometimes you'll win. Sometimes you'll lose.  
Always have fun, that's the rule!*

*Just do your best, that's all we say!  
To you before you start to play.  
Sometimes you'll lose. Sometimes you'll win.  
Always have fun and you will grin!*

*Each time you play with your friends.  
You'll play again, it's not the end.  
Sometimes you'll win. Sometimes you'll lose.  
Always have fun, that's the rule!*

**Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

- Laat de kinderen nu tegen elkaar een spelletje spelen. Vraag na afloop hoe zij zich voelen.
  - *Wie heeft gewonnen? Hoe voel jij je?*
  - *Wie heeft verloren? Hoe voel jij je?*
  - *Werd je boos of verdrietig?*
- Laat de kinderen in drietallen een spel spelen en spreek af dat als ze verliezen, ze gevoelens van blijheid moeten laten zien en als ze winnen, gevoelens van verdriet/boosheid. De emoties moeten dus omgedraaid worden.

**Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag de kinderen wat ze geleerd hebben tijdens deze activiteit.

- *Wat was nieuw voor je?*
- *Heb je iets geleerd over hoe je om moet gaan met verliezen?*

**Didactische tip:**

Kleuters kunnen nog veel moeite hebben met het verliezen van een spel. Leer ze te verliezen door regelmatig spelletjes te spelen en vooral te benadrukken wat het kind goed doet bij het spelen van een spel. Probeer het kind aan te moedigen om het spel nog een keer te spelen, als het verliest.

**(Online) thuisactiviteit:**

Instructieblad 3 geeft informatie aan de ouders hoe zij thuis met hun kinderen met het onderwerp 'Winnen of verliezen' aan de slag kunnen gaan.

---

**Begrippen:** opscheppen, blij, boos, trots, verdrietig, verlegen, winnen, verliezen.

## Activiteit 4.2 Trots op jezelf zijn

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat het belangrijk is dat je ergens je best voor doet. Ook al ben je ergens niet heel goed in, als jij je best ervoor doet en er plezier in hebt, mag je trots op jezelf zijn. Ze gaan bij zichzelf na, waar ze trots op kunnen zijn en de klas gaat een 'Trots-pot' bijhouden.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 1.1b, 1.1c, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.2c, 1.2d B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c KV: 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- wat trots zijn betekent;
- eigenwaarde te krijgen;
- zelfvertrouwen te krijgen;
- elkaar te helpen om ergens beter in te worden;
- kleuren te koppelen aan een gevoel;
- in te kleuren.

### Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek:
  - o 'Pedrito, e pushi preto, ta hunga baseball' (Papiamento) (zie webpagina Whizz-Art) (4.09 minuten).
  - o 'Pete The Cat: Play Ball!' (Engels) (zie webpagina Whizz-Art) (4.24 minuten).
- A3 papier (voor ieder kind).
- Kleurpotloden.
- Lege glazen pot.

### De activiteit:

● Laat de kinderen de film 'Pedrito e pushi preto, ta hunga baseball' zien. Controleer na afloop of de kinderen het verhaal begrepen hebben, door vragen te stellen.

- *Is Pedrito goed in het spelen van honkbal?*
- *Hoe voelt hij zich daarbij?*
- *Wat vindt zijn team daarvan?*
- *Zou Pedrito ook blij zijn als hij verloren had?*

Bespreek met de kinderen dat het belangrijk is bij het spelen van een spel, dat jij je best doet. Als jij je best doet voor iets, ook al lukt het niet zoals je wilt, mag je toch trots op jezelf zijn.

Laat de kinderen aangeven waar ze heel goed in zijn. Laat ze ook aangeven waar ze niet zo goed in zijn.

- *Wie kan er goed voetballen/zingen/dansen/rennen?*
- *Wie kan er niet zo goed tekenen/honkballen/hinkelen/tikkertje spelen?*

- *Wat doe je als je ergens niet zo goed in bent?*
- *Wat zou je moeten doen als je ergens niet zo goed in bent?*
- *Wat kun je doen als je ziet dat een ander kind ergens niet zo goed in is?*

● Laat de kinderen op een groot vel papier zijn/haar beide handen omtrekken. Vraag het kind vervolgens om bij elke getekende vinger iets te noemen waar het goed in is. Denk bijvoorbeeld aan een activiteit (voetballen, turnen, touwtjespringen, zingen, et cetera) of een eigenschap (zorgzaam, behulpzaam, aardig, vrolijk, et cetera). U schrijft de activiteit of eigenschap in iedere vinger. Vraag de kinderen ook om een kleur te kiezen die bij deze 'kracht' past. Laat het kind de vinger in die kleur inkleuren.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Zet een 'Trots-pot' in de klas neer. Dit is een leeg potje waarop u schrijft 'Hier ben ik trots op'. Vraag gedurende de week op verschillende momenten aan het kind 'Ben je hier trots op?' Iedere keer als het kind iets doet waar hij/zij trots op is, wordt dit op een los briefje geschreven en mag het kind dit in de 'Trots-pot' stoppen. Aan het einde van de week kunt u aan de klas voorlezen waar de kinderen in de klas allemaal trots op geweest zijn.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Besprek met de kinderen of ze tevreden zijn over de handenposter die ze gemaakt hebben.

- *Heb jij je best gedaan bij het maken van de handenposter?*
- *Ben je trots op het resultaat?*
- *Hoe kun je zien dat je trots bent op het resultaat?*

---

**Begrippen:** trots, goed gedaan, je best doen.

## Activiteit 4.3 Valsspelen

Tijdens deze activiteit leren de kinderen aan de hand van de film 'Winvis' dat valsspelen je niet echt een goed gevoel geeft. De kinderen zullen zelf ervaren hoe het is om vals te spelen of tegen iemand te spelen die vals speelt. Ook gaan ze medailles maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Zelfregulering
Soort kunstactiviteit:	Theater
Kerdoelen:	PV: 1.1b, 1.1c, 1.2, 1.2a, 1.2b, 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 2.3, 2.3a, 6.1. 6.1c N&T: 7.6, 7.6a M&M: 4.1, 4.1a, 4.1b, 4.1c, 4.2, 4.2a, 9.1, 9.1a, 9.1b, 9.2, 9.2a B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.4, 6.4a KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.3, 1.3a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- reflecteren op gedrag tijdens het spelen van een spel;
- zich in te leven in een ander;
- dat gevoel van eigenwaarde belangrijk is;
- wat valsspelen is;
- zoutdeeg te maken door het volgen van een recept;
- wat een schuldgevoel is.

### Wat heb je nodig?

- De film:
  - o 'Winvis' (Nederlands) (zie webpagina Whizz-Art) (4.04 minuten).
  - o 'Winchi, e pisca campeon' (Papiamento) (zie webpagina Whizz-Art) (4.37 minuten).
- Het digitale prentenboek:
  - o Cinco macaco chikito ta hunga cak'i sconde' (Papiamento) (zie webpagina Whizz-Art) (5.41 minuten).
  - o 'Five Little Monkeys Play Hide And Seek' (Engels) (zie webpagina Whizz-Art) (6.11 minuten).
- Een gezelschapsspel ('Mens erger je niet', 'UNO' of een ander spel voor kleuters.).
- Kopieerblad 8: Zoutdeeg maken.
- Ingrediënten voor zoutdeeg (meel, zout, water en olie).
- Verf, kwasten, linten of touw, een paar rietjes.

### De activiteit:

● Laat de kinderen de film 'Winvis' zien, over een vis die valsspeelt bij een zwemwedstrijd. Stel de kinderen na afloop een aantal vragen, zoals:

- *Waarom wilde Winvis eerst niet meedoen aan de wedstrijd?* (Omdat hij bang was om te verliezen.)
- *Herken jij dat bij jezelf?*

- *Hoe voelde Winvis zich toen hij over de streep kwam?*
- *Waarom gaf Winvis de medaille aan zijn vriend?*
- *Hoe voelde hij zich toen?*

Vraag de kinderen of ze ook weleens vals gespeeld hebben. Laat hen met voorbeelden komen. Vraag ook of ze nog weten hoe ze zich toen voelden.

● Speel een spel met de kinderen en zorg ervoor dat de kinderen u betrappen op valsspelen. Laat de kinderen reageren. Bijvoorbeeld speel het spel 'Mens erger je niet', maar sla met uw pion telkens een aantal vakken over zodat u sneller bij uw thuisvak komt. Of speel een kwartetspel en kijk in de kaarten van de kinderen. Bespreek na afloop wat de kinderen gezien hebben. Wat vonden ze ervan?

- *Wie speelde vals? Hoe dan?*
- *Kun je nog meer voorbeelden bedenken van valsspelen?*
- *Heb jij weleens vals gespeeld? Hoe dan?*
- *Hoe voelt het als iemand vals speelt?*
- *Hoe voelt het als je wint, terwijl je weet dat je vals gespeeld hebt?*

● Bespreek met de kinderen hoe ze om kunnen gaan met valsspelers. U geeft een stelling en u laat de kinderen reageren of dat een goede oplossing is of niet, waarbij ze ook moeten aangeven waarom ze dat wel/niet een goede oplossing vinden.

Als ik zie dat iemand vals speelt:

- ga ik heel hard schreeuwen;
- stop ik met het spel;
- ga ik de juf/meester erbij roepen;
- ga ik vragen of hij/zij ermee wil stoppen;
- ga ik slaan en schoppen;
- ga ik huilen;
- et cetera.

● Vertel de kinderen dat ze medailles gaan maken.

- *Wat is een medaille?*
- *Waar dient een medaille voor?*
- *Voor wie is een medaille?*
- *Waarom gaf Winvis zijn medaille weg?*

Laat de kinderen medailles maken van zoutdeeg. Laat de kinderen zelf het zoutdeeg samenstellen door de juiste verhoudingen van witte bloem ('all-purpose flour'), zout, water en olie te kneden. Op kopieerblad 8 staan de instructies voor het maken van het zoutdeeg.

Laat de kinderen zelf bepalen hoe hun medaille eruit komt te zien. Eventueel gebruiken de kinderen koekjesvormen. Laat de kinderen ook een gaatje in hun medaille maken (een stukje van een rietje erdoor heen prikken) zodat er later een touw of lint doorheen gestoken kan worden.

Nadat de medailles in de oven geweest zijn om te drogen, kunt u de kinderen de medailles laten verven.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen het digitale prentenboek 'Cinco macaco chikito ta hunga cak'i sconde' zien. Vraag na afloop of de aapjes vals gespeeld hebben.

**Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen wat ze geleerd hebben over vals spelen.

- *Wat heb je geleerd over vals spelen?*
- *Wat doe je als je iemand ziet vals spelen?*
- *Ga jij zelf vals spelen? Waarom wel of niet?*
- *Verdient iemand die valsspeelt en wint toch een medaille?*

**Didactische tip:**

De zelfgemaakte medailles kunnen uitgereikt worden aan de winnaars van de spelletjesmiddag.

---

**Begrippen:** eerlijk spelen, niet eerlijk spelen, vals spelen, verstopperje spelen, schuldgevoel, medaille.



## Activiteit 4.4 Ruzie maken

Tijdens deze activiteit wordt gesproken over ruzie maken tijdens het spelen. Hoe ontstaat een ruzie en hoe ga je ermee om? Ook leren de kinderen dat het goedmaken van een ruzie belangrijk is. De kinderen gaan ook een dansje maken op een lied.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	30 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Muziek/Theater/Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 2.3, 2.3a, 3.1, 3.1a, 4.1, 4.1b, 4.1c, 4.2, 4.2a, 4.2b, 5.1, 5.1b, 5.3, 5.3a, 5.3b, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.2, 6.2a, 6.2b B&G: 5.6, 5.6a KV: 1.1, 1.1a, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- hoe een ruzie ontstaat;
- hoe je een ruzie kunt voorkomen bij het spelen van spelletjes;
- welke gevoelens bij ruzie maken horen;
- muziekinstrumenten (hard en zacht) te gebruiken;
- een dansje te maken op een lied;
- hoe je een ruzie goed kunt maken.

### Wat heb je nodig?

- De videoclip 'Ruzie maken' (zie webpagina Whizz-Art) (2.36 minuten).

### De activiteit:

- Laat de kinderen de videoclip van het lied 'Ruzie maken' zien.

*Telkens hebben wij weer ruzie*

*Jij met mij*

*En ik met jou*

*Omdat jij vervelend doet*

*En jij doet heel flauw*

*Samen gezellig in het bad*

*Lukt niet want jij spat me nat*

*Echt, ik deed alleen maar zo*

*Hou op met dat gespat*

*Spet, spat, spet, spat, spet, spat, spet, spat*

*Spetterdespetspetspat spetspat kletsnat*

*Samen kijken wij tv*

*Let maar op  
Dit gaat weer mis  
Waarom dan?  
Dat zie je toch?  
Omdat dit niks is  
Nee, niet zappen, dat is stom!  
Ik schakel nog even om  
Kijk dan, ik zap weer terug  
Maar ik doe dan weer vlug*

*Zip, zap, zip, zap, zip, zap, zip zap  
Zipperdezzipzap, zipzapzap*

*Papa vindt ons heel vervelend  
Spatten, zappen mag niet meer  
Maar hij zette wel voor ons  
Een tafeltennistafel neer  
Nu maken wij plezier vooral  
En spelen met een pingpongbal  
Die ping, pong, pingpong doet  
Oh wat goed  
Ping, pong, ping, pong, ping, pong  
Pingediepinpingpong  
Ping pong!*

Besprek met de kinderen waar de videoclip over gaat en of ze het herkenbaar vinden wat ze zien.

- *Heb jij ook weleens ruzie? Met wie?*
- *Hoe ontstaat die ruzie meestal?*
- *Hoe voel jij je dan?*
- *Hoe maak je het weer goed?*
- *Zie je andere kinderen ook weleens ruzie met elkaar maken?*
- *Wat gebeurt er dan?*

● Leg de kinderen uit dat het heel normaal is dat je soms ruzie met iemand hebt. Dat kan komen omdat je elkaar even niet zo aardig vindt, om wat voor reden dan ook. Bij spelletjes ontstaan ruzies meestal als iemand zich niet aan de regels houdt of vals speelt. Vraag aan de kinderen hoe zij omgaan met dit soort situaties.

- *Waar kun jij boos van worden bij het spelen van spelletjes?*
- *Wat doe jij als je iemand boos ziet worden?*
- *Kun je een ruzie voorkomen? Hoe?*
- *Wat vind je van ruzie?*

Geef ook aan dat het belangrijk is, om na een ruzie het weer goed te maken met een ander.

- *Hoe kun je het goedmaken met iemand na een ruzie?* (Met elkaar praten, cadeautje geven, een hand geven, je spreekt af met elkaar om er zand over te gooien of hoofdstuk te sluiten – laat maar, we praten er niet meer over – et cetera.)

● Geef twee kinderen de opdracht te spelen alsof zij ruzie hebben bij het spelen van een spel. Vraag aan de andere kinderen wat zij zouden kunnen doen of zeggen om te helpen de ruzie op te lossen.

Laat de kinderen dit óók uitspelen en zorg dat aan het einde van het rollenspel de kinderen het weer goedge maakt hebben met elkaar.

● Laat de kinderen het lied 'Ruzie maken' begeleiden met muziekinstrumenten. Geef aan dat als in het liedje gezongen wordt over het hebben van ruzie met elkaar, zij heel hard met hun muziekinstrumenten moeten spelen.

Daar waar gezongen wordt over dat de kinderen goed met elkaar kunnen spelen, worden de muziekinstrumenten heel zachtjes bespeeld.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

- Laat de kinderen op de melodie van het liedje een dansje bedenken. Laat hen zoveel mogelijk in het dansje de tekst die gezongen wordt uitbeelden.
- Laat de kinderen een klein cadeautje knutselen voor de ander. Dit kan gegeven worden om het goed te maken, als je ruzie gehad hebt.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen wat ze geleerd hebben in deze les.

- *Kun jij een ruzie die ontstaat herkennen?*
- *Weet je wat je kunt doen om een ruzie te voorkomen?*
- *Wat moet je doen als je het weer goed wilt maken?*

### **Didactische tip:**

De kinderen zullen misschien volwassenen weleens ruzie zien of horen maken en dit tijdens deze activiteit ter sprake brengen. Wees hierop voorbereid.

---

**Begrippen:** ruziemaken, goedmaken, cadeau, uitpraten, zand erover gooien, hoofdstuk sluiten.

## Activiteit 4.5 Een goede verliezer of winnaar zijn

Tijdens deze activiteit leren de kinderen dat je zowel als slechte verliezer als slechte winnaar nooit een wedstrijd echt wint, omdat jij je vrienden verliest. Aan de hand van het boek 'Sally mal perdedo' leren de kinderen dat je alleen een wedstrijd wint, als je plezier hebt.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Theater
Kerdoelen:	PV: 1.1, 1.1b, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.2c, 1.2d, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 2.3, 4.2, 4.2a, 4.2b, 5.1, 5.1a, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c, 6.2, 6.2a, 6.2b B&G: 6.2, 6.2b, 6.3, 6.3a, 6.4, 6.4a, 6.5, 6.5a, 6.5b, 6.5c KV: 1.1, 1.1a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- na te denken over vriendschap;
- om te gaan met verlies;
- hoe hij/zij een goede winnaar en goede verliezer kan zijn;
- een ademhalingsoefening toe te passen;
- een yell maken.

### Wat heb je nodig?

- Het digitale prentenboek:
  - o 'Sally mal perdedo' (Papiamento) (zie webpagina Whizz-Art) (7.05 minuten).
  - o 'Sally Sore Loser' (Engels) (zie webpagina Whizz-Art) (7.26 minuten).

### De activiteit:

● Laat de kinderen het digitale prentenboek 'Sally mal perdedo' zien. Stel na afloop vragen aan de kinderen om te controleren of ze het verhaal begrepen hebben.

Ga vervolgens in op een slechte verliezer of slechte winnaar zijn.

- *Wanneer ben je een slechte verliezer?* (Boos worden, vals spelen, niet feliciteren, et cetera.)
- *Wanneer ben je een slechte winnaar?* (Opscheppen, de verliezer zich slecht laten voelen.)
- *Ben jij ook weleens een slechte verliezer of slechte winnaar geweest?*
- *Wat deed je toen?*
- *Hoe voelt dat voor jezelf? Hoe voelt dat voor een ander?*
- *Wat verlies je, als je een slechte verliezer bent?* (Respect, vrienden.)

● Ga nu in op hoe de kinderen een goede verliezer kunnen zijn. Bespreek met de kinderen welke positieve dingen ze tegen zichzelf kunnen zeggen als ze een spel verloren hebben, zoals:

- Maakt niks uit, volgende keer win ik.
- We hebben plezier gehad en daar gaat het om.

- Het was een goede wedstrijd, ik heb mijn best gedaan.

Bespreek ook met de kinderen welke positieve dingen ze kunnen doen als ze een spel verliezen, zoals:

- De tegenstander een hand of een high-five geven.
- De tegenstander complimenteren met het goede spel.
- Als je boos bent even een time-out nemen (weglopen en niks zeggen of doen).

● Oefen met de kinderen de ademhalingstip die Sally van haar moeder kreeg als ze voelt dat ze gaat verliezen. Vertel de kinderen dat ze gaan ademhalen als een olifant. Dit gaat als volgt

1. Laat de kinderen staan met hun voeten een beetje uit elkaar.
  2. Vertel de kinderen dat ze olifanten gaan worden en net als olifanten gaan ademen.
  3. Laat de kinderen diep inademen door hun neus (niet door hun mond) en terwijl ze dat doen tillen ze hun armen op alsof de armen de slurf van een olifant zijn. Ook moeten ze proberen hun buik rond te maken.
  4. Bij het uitademen moeten de kinderen hard door de mond (niet door de neus) uitademen. Daarbij laten ze hun armen zakken terwijl ze een klein beetje buigen, zodat de olifantenslurf naar beneden komt.
- *Wanneer ga je ademhalen als een olifant?* (Als je voelt dat je een slechte verliezer gaat zijn.)

● Concludeer samen met de kinderen wat het allerbelangrijkste is, bij het spelen van een spel.

'I've won if I had fun'. Laat de kinderen van deze stelling een yell maken.

● Speel ter afsluiting van de les een willekeurig spel (eventueel in verschillende groepjes) en wijs de kinderen erop dat ze tijdens dit spel moeten laten zien dat ze een goede winnaar en goede verliezer kunnen zijn. Na afloop van het spel laten ze hun yell horen.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Ga ook in op hoe je een goede winnaar kunt zijn.

- *Wat zeg je als een goede winnaar bent?*
- *Wat doe je als goede winnaar?* (De verliezer troosten, niet opscheppen.)

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen of ze hetgeen ze geleerd hebben, ook gaan benutten bij het spelen van spelletjes.

- *Weet jij nu hoe je een goede winnaar en goede verliezer kunt zijn?*
- *Waar moet je nog aan werken?*

### **Didactische tips:**

- De yell 'I've Won If I Had Fun' kan vanaf nu, na ieder spelletje uitgevoerd worden.
- Laat de yell ook terugkomen tijdens de spelletjesmiddag aan het einde van het thema.

---

**Begrippen:** slechte verliezer, slechte winnaar, vriendschap, plezier, goede verliezer, goede winnaar, opscheppen.

## Deelvraag 5: Hoe maak je spelletjes?

### Doel:

De kinderen leren dat ze van allerlei soorten materialen spelletjes kunnen maken. Ze leren de eigenschappen van verschillende materialen kennen en deze toe te passen bij het maken van spelletjes. Op het internet zijn veel verschillende knutselideeën te vinden voor het maken van spelletjes.

### Aan deze deelvraag zijn de volgende activiteiten gekoppeld:

#### - Activiteit 5.1. Spelletjes met spulletjes

*N&T & KV (Media)*  
*ICT-Basisvaardigheden*  
*60 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen spelletjes te bedenken met spullen om hen heen. Ze ontdekken dat ze met verschillende materialen spelletjes kunnen maken. Ze gaan een filmpje maken van alle spelletjes die ze bedacht hebben, van de spullen die ze in de klas kunnen vinden.

#### - Activiteit 5.2. Speelgoed van plastic

*N&T & KV (Beeldende vorming)*  
*Creatief denken*  
*60 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen om van plastic flessen speelgoed en spelletjes te maken. De kinderen gaan een filmpje zien van twee jongens die een auto maken van plastic flessen, takjes en doppen. De kinderen gaan vervolgens in de klas zelf een autootje of spelletje van plastic afval maken.

#### - Activiteit 5.3. Waterspelletjes

*PV, B&G & N&T*  
*Sociale en culturele vaardigheden*  
*60 minuten*

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen spelen met water. Ze leren dat water in verschillende vormen voorkomt (vast, vloeibaar, gas). Ook leren ze dat je niet altijd veel materialen nodig hebt om spelletjes te kunnen spelen en dat je met water heel veel plezier kunt hebben.

#### - Activiteit 5.4. Wc-rol spelletjes

*N&T & KV (Beeldende vorming)*  
*Zelfregulering*  
*60 minuten*

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen ontdekken dat je van wc-rolletjes leuke spelletjes kunt maken. Ze gaan ook zelf een spel verzinnen met wc-rolletjes. En ze gaan in teams wc-rol spelletjes spelen.

#### - Activiteit 5.5. 'Mikado'

*PV, B&G & KV (Beeldende vorming)*  
*Sociale en culturele vaardigheden*  
*45 minuten*

Tijdens deze activiteit leren de kinderen wat het spel 'Mikado' is. Ze gaan het spel namaken met satéprikkers. Ook leren ze het spel te spelen op de goede manier.

## Activiteit 5.1 Spelletjes met spulletjes

Tijdens deze activiteit leren de kinderen spelletjes te bedenken met spullen om hen heen. Ze ontdekken dat ze met verschillende materialen spelletjes kunnen maken. Ze gaan een filmpje maken van alle spelletjes die ze bedacht hebben, van de spullen die ze in de klas kunnen vinden.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	ICT-basisvaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Media
Kerdoelen:	N&T: 7.1, 7.1a, 7.2, 7.2a, 7.3, 7.3a KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- creatief te zijn in het bedenken van spelletjes;
- verschillende materialen te herkennen;
- samen te spelen en te werken;
- een filmpje te maken;
- een filmcamera (of telefoon) te bedienen.

### Wat heb je nodig?

- De film 'Spelletjes met spulletjes' (zie webpagina Whizz-Art) (1.51 minuten).
- Een filmcamera, telefoon of ander device met camera.
- Een videobewerkingsprogramma (Bijvoorbeeld 'Moviemaker').

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze een filmpje gaan bekijken van een vader en een kind, die allerlei spullen in huis gebruiken om spelletjes mee te spelen. Geef de kinderen vooraf de opdracht om de spullen die gebruikt worden in het filmpje, zoveel mogelijk te onthouden. Laat vervolgens de kinderen de film 'Spelletjes met spulletjes' zien.

- *Welke spulletjes worden gebruikt in het filmpje?*
- *Waar zijn die spulletjes van gemaakt?*
- *Welke spelletjes worden gespeeld?*

Laat het filmpje nog een keer zien en stop de film na ieder spel.

- *Hoe heet het spel?*
- *Welke spelregels zijn er?*
- *Welke spullen worden er gebruikt?*
- *Welke andere spullen zouden gebruikt kunnen worden?*

● Laat de kinderen in groepjes van twee of drie kinderen rondkijken in de klas en bedenken welke spelletjes ze zouden kunnen verzinnen met spullen in de klas. Laat de kinderen een spel verzinnen en bepalen wat de spelregels zijn. Geef ze ook de opdracht om het spel in het eigen groepje uit te proberen.

Vertel de kinderen dat ze, net als het filmpje dat ze in het begin van de activiteit gezien hebben, ook een filmpje gaan maken van alle spelletjes die ze in de klas verzonnen hebben.

- *Wat heb je nodig om een film te maken?*
- *Hoe maak je een film met dit apparaat?* (Laat de kinderen zien hoe een filmcamera werkt)
- *Waar moet je rekening mee houden als je een film maakt?* (Beeld recht houden, niet te veel bewegen, op start en stop drukken voor begin en einde van de film.)

● Zodra de kinderen hun spel uitgetest hebben en klaar zijn om het op film te zetten, wordt er een filmopname gemaakt. Laat een kind uit de klas de filmopname maken. Na afloop van ieder spel wordt de yell van activiteit 4.5 uitgesproken 'I've Won If I Had Fun'.

● Bekijk vervolgens de gemaakte filmpjes met de klas en evalueer of de opnames van de film goed gegaan zijn.

- *Is het goed gefilmd? Hoe zie je dat?*
- *Kun je op het filmpje zien hoe het spel gespeeld moet worden?*
- *Welk spel lijkt je leuk om te spelen?*
- *Welk spel is moeilijk om te spelen?*
- *Wat wil je de makers van het spel vragen?*

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

U kunt deze activiteit ook in de gymzaal uitvoeren met de spullen die in de gymzaal voorhanden zijn.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag de kinderen of ze tevreden zijn.

- *Ben je blij met het filmpje?*
- *Wat ging goed? Wat ging minder goed?*
- *Wat zou je anders doen een volgende keer?*

### **Didactische tips:**

- Zet alle gemaakte filmpjes achter elkaar (bijvoorbeeld met 'Moviemaker'), versnel de film waar nodig, zet er een leuk muziekje onder en klaar is het klassenfilmpje.
- Laat het klassenfilmpje zien aan de bezoekers van de spelletjesmiddag aan het einde van het thema.
- Laat de kinderen de zelfgemaakte spelletjes in de spelletjeshoek zetten en geef hen de kans om gedurende het thema deze spelletjes te spelen.

---

**Begrippen:** film, spelletjes, spulletjes.



## Activiteit 5.2 Speelgoed van plastic

Tijdens deze activiteit leren de kinderen om van plastic flessen speelgoed en spelletjes te maken. De kinderen gaan een filmpje zien van twee jongens die een auto maken van plastic flessen, takjes en doppen. De kinderen gaan vervolgens in de klas zelf een autootje of spelletje van plastic afval maken.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Creatief denken
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	N&T: 7.1, 7.1a, 7.2, 7.2a, 7.3, 7.3a, 7.4, 7.4a, 7.5, 7.5a KV: 1.1, 1.1a, 1.2, 1.2a, 1.2b, 1.3, 1.3a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- verschillende materialen te onderscheiden;
- een draaiconstructie te maken;
- verbindingen tussen materialen te maken;
- een eigen idee uit te werken.

### Wat heb je nodig?

- De film 'Jemuel en Suenchil maken een auto' (zie webpagina Whizz-Art) (3.03 minuten).
- Plastic flessen (wasmiddelflessen en gewone drinkflessen).
- Plastic doppen, touw, stokjes (saté), gereedschappen (een priem, perforator en een schaar), gekleurd plakband.
- De website: Knutselidee (zie webpagina Whizz-Art).

### De activiteit:

- Laat de kinderen de film 'Jemuel en Suenchil maken een auto' zien. Stel vervolgens enkele vragen:
  - *Waar zijn de auto's van Jemuel en Suenchil van gemaakt?* (Plastic wasflessen, doppen, takjes en touwtje.)
  - *Hoe kun je de wielen vastmaken aan de fles?*
  - *En het touwtje?*
  - *Zijn de gemaakte auto's stevig?*
  - *Wat is wel stevig en wat niet?*
  - *Hoe zou je dit kunnen oplossen?*
- Laat de kinderen vervolgens zelf speelgoed of spelletjes maken van de meegebrachte spullen. U kunt kiezen uit de beschreven spelletjes, maar u kunt natuurlijk ook op internet allerlei ideetjes hieromtrent vinden. Zie bijvoorbeeld <https://www.knutselidee.nl/spellen/>.

1. Maak een auto.

Laat de kinderen een auto maken van de verzamelde spullen. Laat hen zelf bedenken hoe de auto eruit moet komen te zien. Help de kinderen met het maken van gaatjes in het plastic met de priem. Eventueel laat u de kinderen na afloop de auto verven in een mooie kleur. Ze kunnen er een brandweerauto, pizza-auto, ambulance et cetera van maken (zie foto). Als iedereen klaar is met 'zijn/haar auto, kunt u een race-spelletje doen. Laat de kinderen vanaf een lijn hun auto vooruitduwen. Het kind met het autootje dat het verst rijdt, heeft gewonnen.



- *Rijdt je auto hard?*
- *Hoe komt dat?*

2. Maak een vangspel.

Laat de kinderen van oude wasmiddelflessen een vangspel maken. Help de kinderen met het knippen of snijden van de onderkant van de fles. Plak over de rand gekleurd plakband (de rand kan namelijk scherp zijn). Met een paar kleuren plakband ziet het vangnet er meteen leuk uit. Maak het balletje van een propje papier (of gebruik een tennisbal). Nu kunnen de kinderen de bal naar elkaar gooien en proberen te vangen met hun vangnet.



3. Maak een memoriespel.

Gebruik 24 plastic doppen (allemaal van dezelfde kleur). Plak aan de binnenkant van de doppen kleine afbeeldingen (zorg ervoor dat twee doppen telkens dezelfde afbeelding hebben). Leg de doppen omgekeerd op tafel. De eerste speler mag twee doppen omdraaien. Zijn het dezelfde afbeeldingen dan mag de speler de doppen houden en nog een keer twee andere doppen omdraaien. Zijn ze niet hetzelfde, dan worden de doppen weer ondersteboven op tafel gelegd. De volgende speler is nu aan de beurt. Diegene met de meeste setjes (doppen) heeft het spel memorie gewonnen.

4. Maak een haaienvangspel.

Help de kinderen met het insnijden van een plastic fles (zodat er een bek van een haai ontstaat). Maak ook een gaatje in de dop van de fles. Laat de kinderen de fles in de juiste kleuren verven. Laat hen door het gaatje in de dop een touwtje rijgen en aan de binnenkant een knoopje maken zodat het touwtje er niet uit kan schieten. Plaats de dop weer op de fles. Aan de andere kant van het touwtje komt het voorwerp dat je met de fles moet zien op te vangen. Dit kan van alles zijn (een leeg surprise-ei, een kraal of een kartonnen visje). Laat de kinderen hier zelf iets voor bedenken. Laat de kinderen het spel spelen.



**Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen van alle spullen die verzameld zijn zelf nadenken wat voor spelletje ze ervan kunnen maken. Laat de kinderen ook aan elkaar uitleggen wat en hoe ze iets gemaakt hebben.

**Reflectie en terugkoppeling:**

Vraag na afloop of de kinderen tevreden zijn over de gemaakte constructies:

- *Is het gemaakte spel/speelgoed stevig?*
- *Hoe heb je het zo stevig kunnen maken?*
- *Ben je tevreden over het resultaat?*

**Didactische tips:**

- Zorg ervoor dat aan het begin van het thema ouders gevraagd wordt om spullen van plastic te verzamelen. (Denk aan plastic flessen, wasflessen en doppen).
- Laat de kinderen de zelfgemaakte spelletjes in de spelletjeshoek zetten en geef hen de kans om gedurende het thema deze spelletjes te spelen.
- Tijdens de spelletjesmiddag kunnen de van plastic gemaakte spelletjes gespeeld worden. De kinderen kunnen de ouders en andere genodigden uitleggen hoe deze spelletjes gespeeld moeten worden.

---

**Begrippen:** plastic flessen, afval, vastmaken, stevig.

## Activiteit 5.3 Waterspelletjes

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen spelen met water. Ze leren dat water in verschillende vormen voorkomt (vast, vloeibaar, gas). Ook leren ze dat je niet altijd veel materialen nodig hebt om spelletjes te kunnen spelen en dat je met water heel veel plezier kunt hebben.

Waar:	Op de speelplaats
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Niet van toepassing
Kerdoelen:	PV: 1.2, 1.2c, 1.2d, 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 2.3, 2.3a, 5.3, 5.3b B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.2, 6.2a, 6.2b, 6.5, 6.5a, 6.5b, 6.5c N&T: 5.1, 5.1a, 5.1b

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- de verschillende fasen van water te herkennen (vast, vloeibaar en gas);
- in teams met elkaar te spelen;
- na te denken over de tactiek die je kunt toepassen om een spel te winnen;
- spelregels goed toe te passen;
- scoreformulier bij te houden;
- elkaar te helpen.

### Wat heb je nodig?

- Ijsblokjes, cups (voor ieder kind), knikkers, teiltjes, water.
- Hulpouders.
- Kopieerblad 9: Scoreformulier waterspelletjes.
- De website: Wijzer over de basisschool. (zie webpagina Whizz-Art).

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze tijdens deze activiteit gaan spelen met water.

- *Wat is water?*
- *Wat voor kenmerk heeft water?*
- *Wat gebeurt er met water als je het in de vriezer stopt?* (Bevriest en wordt ijs.)
- *Wat gebeurt er met water als je het kookt?* (Verdampt en wordt damp.)

Leg de kinderen de begrippen vast, vloeibaar en gas uit.

- *Ken je nog meer voorbeelden van iets dat vast, vloeibaar of gasvorming is?*

● Speel een aantal van de hier onderstaande spelletjes op de speelplaats. Verdeel de klas in vier (of meer) groepen en laat de kinderen in teams tegen elkaar spelen. Bespreek met de kinderen hoe je als team goed kunt samenwerken:

- *Wat is belangrijk als je samen een spel speelt?* (Communicatie, elkaar goed laten voelen, et cetera.)

- *Hoe kun je ervoor zorgen dat iedereen in de groep zich goed voelt?* (Elkaar helpen, complimenten geven, niet boos worden op elkaar, et cetera.)

Vertel de kinderen dat u een scoreformulier heeft waarop de scores bijgehouden worden. De winnaar van een spel krijgt een sticker. Na afloop van alle spelletjes wordt geteld, welk team de meeste stickers heeft; dat team is de winnaar.

1. Spel met ijsblokjes.

Eerst gaat u een spelletje spelen met een ijsblokjes. Laat ieder groepje in een kring staan. Geef ieder team een ijsblokjes en geef de kinderen de opdracht om het ijsblokjes zo snel mogelijk te laten verdwijnen, door het ijsblokjes van hand tot hand rond te laten gaan in de kring. De groep die als eerste geen ijsblokjes meer heeft, is de winnaar. Bespreek na afloop wat de tactiek van de groep was. Draai het nu om, zeg tegen de kinderen dat de groep die zolang mogelijk het ijsblokjes goed houdt, de winnaar is.

- *Wat is nu de tactiek?*

2. Spel: Geef het water door

Laat de kinderen in een rij achter elkaar staan met ieder een beker in hun hand. Het kind vooraan in de rij heeft een beker gevuld met water. Het kind blijft vooruitkijken en giet zijn/haar beker over het hoofd naar achteren leeg. Het kind daarachter moet dit water opvangen in zijn/haar beker en doet vervolgens hetzelfde. Hoeveel water blijft er over bij het laatste kind? De groep waarvan het laatste kind het meeste water in zijn/haar beker heeft, is de winnaar. Bespreek na afloop wat de tactiek van de groep was.

3. Het knikkertenenspel

Iedere groep krijgt een teiltje met water waarin 10 knikkertjes liggen. Zet een stoel voor het teiltje en laat de kinderen om de beurt een knikker met hun tenen uit het water vissen. De groep die als eerste alle knikkertjes uit het water gehaald heeft, is de winnaar. Bespreek na afloop wat de tactiek van de groep was.

4. Estafetterace met water

Zet voor ieder team een emmer water neer. Aan de overkant van het parcours staat voor iedere groep een lege emmer. Laat de kinderen de strijd met elkaar aangaan. De groep die als eerste het water uit de ene emmer met de beker in de andere emmer heeft gekregen, heeft gewonnen. Ieder team krijgt slechts één beker, de kinderen moeten om de beurt lopen. Bespreek na afloop wat de tactiek van de groep was.

Tel na afloop alle stickers (van het scoreformulier) bij elkaar op.

- *Welk team heeft gewonnen?*

Laat dit team aan de rest van de klas vertellen waarom ze denken dat ze gewonnen hebben.

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Op de website <https://wijzeroverdebasisschool.nl/uitleg/waterspelletjes> staan nog meer waterspelletjes die u met de kinderen kunt uitvoeren.

**Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen hoe het verloop van de spelletjes ging.

- *Waren jullie een goed team? Waarom wel/niet?*
- *Welk spel zou je anders aangepakt hebben? Hoe dan?*

**Didactische tip:**

Tijdens de spelletjesmiddag kunnen de waterspelletjes opnieuw gespeeld worden. De kinderen kunnen de ouders en andere genodigden uitleggen hoe deze spelletjes gespeeld moeten worden.

---

**Begrippen:** ijs, water, damp, vast, vloeibaar, gas, scoreformulier.

## Activiteit 5.4 Wc-rol spelletjes

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen ontdekken dat je van wc-rolletjes leuke spelletjes kunt maken. Ze gaan ook zelf een spel verzinnen met wc-rolletjes. En ze gaan in teams wc-rol spelletjes spelen.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	60 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Zelfregulering
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	N&T: 7.1, 7.1a, 7.2, 7.2a, 7.3, 7.3a, 7.5, 7.5a, 7.6, 7.6a KV: 1.1, 1.1a, 1.3, 1.3a, 2.1, 2.1a, 2.2, 2.2a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- een opdracht zelfstandig uit te voeren;
- spelletjes te maken van wc-rollen;
- spelregels te bedenken;
- een zelfgemaakt spel te spelen;
- een constructie te maken.

### Wat heb je nodig?

- PowerPointpresentatie:
  - o 'Wc-rol spelletjes' (Nederlands) (zie webpagina Whizz-Art).
  - o 'Wega cu rol di papel di wc' (Papiamentu) (zie webpagina Whizz-Art).
- Dekfels van karton, wc-rolletjes (heel veel), schaar, lijm, gekleurd papier, touw, tape, knikkers, stiften, kleurpotloden.

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat je met een wc-rolletje leuke spelletjes kunt doen. Laat de kinderen de PowerPointpresentatie van wc-rolletjes zien om ze een idee te geven wat je allemaal van wc-rolletjes kunt maken.

- *Welke spelletjes heb je gezien?*
- *Welk spelletje wil je zelf gaan maken?*
- *Waarom dat spelletje?*

Laat de PowerPointpresentatie nog een keer zien en vraag bij iedere afbeelding:

- *Hoe heet dit spel?*
- *Wat zijn de spelregels?*
- *Hoe maak je dit spel?*
- *Met hoeveel kinderen kun je dit spel spelen?*

● Laat de kinderen één van de getoonde spelletjes namaken. Zorg ervoor dat de kinderen de opdracht zoveel mogelijk zelf uitvoeren. Ze moeten zelf bedenken hoe ze het aanpakken. U helpt ze alleen verder op gang, als u ziet dat ze vastlopen in het productieproces door vragen te stellen:

- *Hoe ga je het aanpakken?*
- *Waar begin je mee, en dan?*
- *Welke spullen heb je nodig?*
- *Hoe maak je het vast?*
- *Waar heb je hulp bij nodig?*

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Speel wc-rol spelletjes in teams.

- Maak wc-rollen aan elkaar vast met plakband en probeer een zo lang mogelijke knikkerbaan te bouwen.
- Maak een zo hoog mogelijke toren met een gelijk aantal wc-rollen. De kinderen mogen alleen wc-rollen gebruiken, dus geen lijm, plakband of touw.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen hoe het maken van de spelletjes verlopen is.

- *Heb je het spelletje helemaal zelf gemaakt?*
- *Waar heb je hulp bij gekregen? Was dat echt nodig?*
- *Hoe pak je het de volgende keer aan?*

### **Didactische tips:**

- Zorg ervoor dat aan het begin van het thema ouders gevraagd wordt om wc-rolletjes te verzamelen.
- Laat de kinderen de wc-rol spelletjes in de spelletjeshoek zetten en geef hen de kans om gedurende het thema deze spelletjes te spelen.
- Tijdens de spelletjesmiddag kunnen de wc-rol spelletjes gespeeld worden. De kinderen kunnen de ouders en andere genodigden uitleggen hoe deze spelletjes gespeeld moeten worden.

---

**Begrippen:** wc-rol, aanpakken, spullen, hulp.



## Activiteit 5.5 'Mikado'

Tijdens deze activiteit leren de kinderen wat het spel 'Mikado' is. Ze gaan het spel namaken met satéprikkers. Ook leren ze het spel te spelen op de goede manier.

Waar:	In de klas
Tijdsduur:	45 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Sociale en culturele vaardigheden
Soort kunstactiviteit:	Beeldende vorming
Kerdoelen:	PV: 2.2, 2.2a, 2.2b, 2.2c, 2.2d, 2.3, 2.3a, 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.1c B&G: 6.1, 6.1a, 6.1b, 6.2, 6.2a, 6.2b, 6.3, 6.3a, 6.4, 6.4a KV: 2.1, 2.1a, 2.3, 2.3a

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- een spel na te maken;
- spelregels van een spel te achterhalen;
- de verftechniek toe te passen;
- om een spel eerlijk te spelen;
- de juiste gedragsregels toe te passen bij het spelen van een spel;
- een spel te spelen volgens de spelregels.

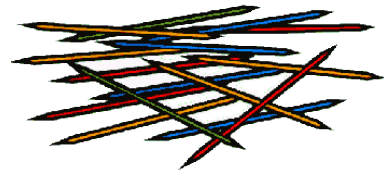
### Wat heb je nodig?

- De film 'Mikado Game' (zie webpagina Whizz-Art) (2.15 minuten).
- Satéprikkers (+/- 40 per kind), verf in verschillende kleuren, kwasten.

### De activiteit:

● Vertel de kinderen dat ze vandaag een spel gaan spelen dat 'Mikado' heet. In dit spel moeten stokjes geraapt worden. De 'Mikado' is het stokje dat het hoogst scoort. Laat de kinderen het filmpje zien en stel na afloop enkele vragen:

- *Wie kent dit spel?*
- *Wie heeft het spel weleens gespeeld?*
- *Welk stokje is de 'Mikado'?*
- *Wat zijn de spelregels?*



Pak alle prikkers bij elkaar en laat ze voorzichtig op tafel vallen. Nu moet je om beurten een stokje pakken en daarbij moet je zorgen dat de andere stokjes niet bewegen. (Dus niet met de onderste beginnen!) Als het pakken lukt zonder dat er een ander stokje beweegt, dan mag je nog een keer pakken en anders mag de volgende persoon. Wie op het einde de meeste stokjes heeft, die wint. De 'Mikado' is 10 stokjes waard!

● Laat de kinderen nu zelf een Mikadospel maken. Vertel hen dat ze de satéstokjes in verschillende kleuren mogen gaan schilderen. Laat de kinderen ervoor zorgen dat één stokje bijzonder mooi geschilderd is, dat is de 'Mikado'.

Laat de kinderen het spel een aantal keer spelen. Vertel hen dat ze ervoor moeten zorgen dat ze bij het spelen van het spel zich moeten houden aan de spelregels. Het spel moet eerlijk verlopen en ze moeten duidelijk laten zien dat ze een goede winnaar of goede verliezer kunnen zijn.

- *Hoe laat je zien dat je een goede winnaar bent?*
- *Hoe laat je zien dat je een goede verliezer bent?*
- *Wat gebeurt er als je een slechte winnaar of verliezer bent?*
- *Wat is het allerbelangrijkste bij het spelen van een spel?*

### **Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen een mooi doosje maken waarin alle stokjes van het spel kunnen passen.

### **Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek met de kinderen hoe het spelen van het spel verlopen is.

- *Heeft iedereen zich aan de spelregels gehouden?*
- *Was je een goede verliezer/winnaar? Waarom?*
- *Hebben jullie plezier gehad tijdens het spelen van het spel?*

### **Didactische tips:**

- Laat de kinderen de gemaakte Mikadospelletjes in de spelletjeshoek zetten en geef hen de kans om gedurende het thema 'Mikado' te spelen.
- Tijdens de spelletjesmiddag kan het gemaakte Mikadospel gespeeld worden. De kinderen kunnen de ouders en andere genodigden uitleggen hoe dit spelletje gespeeld moeten worden.

---

**Begrippen:** 'Mikado', spelregels, goede en slechte winnaar en verliezer.

## Slotactiviteit: Een spelletjesmiddag ★

Tijdens deze activiteit gaan de kinderen de spelletjesmiddag voorbereiden. Alle spelletjes die gedurende het thema verzameld en gemaakt zijn worden hiervoor gebruikt. De kinderen maken spelletjestafels in de klas en een spelletjescarousel op de speelplaats.

Waar:	In de klas/Op de speelplaats
Tijdsduur:	60-90 minuten
21 <sup>e</sup> -eeuwse vaardigheid die centraal staat:	Creatief denken
Soort kunstactiviteit:	Niet van toepassing
Kerdoelen:	Alle kerndoelen die aangeboden zijn

### Wat leren de kinderen?

Het kind leert:

- wat er allemaal komt kijken bij het organiseren van een spelletjesmiddag;
- een uitnodiging te maken;
- een spelletje uit te leggen.

### Wat heb je nodig?

- De zelfgemaakte spelletjes.
- De meegebrachte spelletjes.
- A3-papier en stiften.
- Geluidsinstallatie.
- Eventueel wat snacks.

### De activiteit:

#### ● Vorbereiding:

Vertel de kinderen dat zij een spelletjesmiddag gaan organiseren in de klas. Vertel dat het de bedoeling is dat er ouders, grootouders, broertjes en zusjes komen en dat er spelletjes zullen worden gespeeld.

- *Wanneer gaan we de middag organiseren?*
- *Hoe lang zal de middag duren?*
- *Hoe weten de mensen dat ze mogen komen en wanneer het is?* (Uitnodiging maken.)

● Laat de kinderen een tekening voor de uitnodigingen maken. Vertel hen dat je aan de uitnodiging moet kunnen zien dat het een spelletjesmiddag gaat zijn.

- *Hoeveel uitnodigingen moeten we maken?*
- *Hoe gaan we de uitnodigingen versturen?* (Langsbrengen of mailen?)

● Bespreek vervolgens met de kinderen welke spelletjes uit het thema, zij graag terug willen laten komen tijdens de spelletjesmiddag. Denk hierbij aan:

- 'Tic Tac Toe' (activiteit 1.2);
- Bestaande spelletjes van thuis en in de klas (activiteit 1.3);
- Puzzels (activiteit 1.4);
- Hoepelspel (activiteit 1.4);

- Bal hooghouden (activiteit 1.4);
- 'De grond is lava' (activiteit 1.4);
- Computerspelletjes (activiteit 1.6);
- Spelletjes van vroeger (activiteit 2.1 en 2.2);
- 'Mangala' (activiteit 2.3);
- 'Ampe' en 'Nyama' (activiteit 2.4);
- 'Suiki-Wari' (activiteit 2.5);
- 'Hit the can!' (activiteit 2.6);
- 'Zakdoekje leggen' (activiteit 3.1);
- Speelplaatsspelletjes (activiteit 3.4);
- Zelfgemaakte spelletjes (activiteit 5.1);
- Van plastic gemaakte spelletjes (activiteit 5.2);
- Waterspelletjes (activiteit 5.3);
- Wc-rolspelletjes (activiteit 5.4);
- 'Mikado' (activiteit 5.5).

Maak een onderscheid tussen spelletjes die binnen gespeeld kunnen worden en spelletjes voor op de speelplaats.

- *Welke spelletjes zetten we binnen klaar?*
- *Hoe zetten we alles neer?*
- *Welke spelletjes gaan we buiten doen?*
- *Wat hebben we hiervoor nodig?*
- *Hoe zetten we alles neer?*

● Maak samen met de kinderen een programma, waarin u de volgorde van de middag bepaalt. Zet dit op een grote poster, zodat iedereen kan lezen wat er gaat gebeuren tijdens de spelletjesmiddag.

Wissel spelletjesrondes af met de presentatie van:

- het dansje 'Friends Song' (activiteit 1.1);
- de 'Hand Claps' (activiteit 1.2);
- het lied 'Click The Mouse' (activiteit 1.6);
- de yell 'I've won if I had fun' (activiteit 4.5);
- het klassenfilmpje 'Spelletjes met spulletjes' (activiteit 5.1).

● Laat de kinderen vooraf ook nadenken over hoe er een winnaar uit deze spelletjesmiddag kan komen.

- *Wanneer ben je een winnaar? (Als je plezier hebt gehad.)*
- *Wat kunnen we geven aan de winnaars? (De zelfgemaakte medailles.)*
- *Hebben we genoeg medailles voor alle winnaars?*

Concludeer dat er misschien nog wat medailles extra gemaakt moeten worden en laat de kinderen deze medailles maken.

● De ouders, grootouders, broers, zussen en andere genodigden komen in de klas. Het kind zal laten zien welke spelletjes er in de afgelopen periode zijn gemaakt en uitleggen hoe deze spelletjes gespeeld moeten worden. Uiteraard is er ook gelegenheid om de spelletjes samen te spelen. Na afloop van de spelletjesmiddag mag het kind vragen of de gast plezier gehad heeft bij het spelen van de spelletjes. Als dat het geval is, krijgt hij/zij als aandenken een medaille mee naar huis.

**Nog meer zelf onderzoeken/doen:**

Laat de kinderen op de dag van de spelletjesmiddag alles klaarzetten. Maak een taakverdeling hiervoor.

- een groepje zorgt voor alle spelletjes binnen;
- een groepje zorgt voor alle spelletjes buiten;
- een groepje zorgt voor het klaarzetten van een eventuele snack;
- een groepje oefent het liedje en dansje 'Friends Song';
- een groepje oefent de "Tic Tac Toe- Hand Clap";
- et cetera.

**Reflectie en terugkoppeling:**

Bespreek na afloop met de kinderen wat zij van de spelletjesmiddag vonden.

- *Wat was het leukste aan de spelletjesmiddag?*
- *Wat ging goed?*
- *Wat had beter georganiseerd kunnen zijn?*

## Bijlage 1 Brief voor ouders

### ***Geachte ouder/begeleider,***

*De komende 5 weken zal uw kind op school werken aan het thema 'Hunga cu otro'. Gedurende dit thema zal uw kind verschillende soorten spelletjes leren kennen en leren over winnen en verliezen.*

*Verder zal uw kind de komende weken gevraagd worden om onder andere plastic (wasmiddel) flessen, doppen, kurken, glazen potten, wc-rolletjes en dergelijke mee naar school te nemen. Hier gaan de kinderen spelletjes van maken.*

*Op .... (vul datum in) zal de klas van uw kind een bezoek afleggen aan een speelgoedwinkel. Kunt u als hulpouder ondersteunen hierbij, laat dat dan even weten.*

*Op ..... (vul datum in) zal de spelletjesmiddag plaatsvinden. De kinderen zullen u dan een presentatie geven van wat ze in dit thema allemaal gedaan en geleerd hebben. Uiteraard zijn vader, moeder, broertjes, zusjes, opa en oma ook welkom.*

*Met vriendelijke groeten,*

*.....(naam leerkracht invullen)*

## Bijlage 2 Benodigde materialen

### Digitale prentenboeken

#### ACTIVITEIT 1.6:

- Papiamento: Liukas. L. (2021). Vertaald door Natalia Rodriguez. *Hallo Ruby: Biah e den e computer*. DEA. <https://youtu.be/P3XZj3M4XS0>
- Engels: Liukas. L. (2017). *Hello Ruby: Journey Inside the Computer*. Library Lady Leigh. [https://youtu.be/K1D3\\_el1IVM](https://youtu.be/K1D3_el1IVM)

#### ACTIVITEIT 3.2:

- Nederlands: Veldkamp. T. (2015). *Tim op de tegels*. C. Cicilia. <https://youtu.be/BiEa2zYLDls>
- Papiamento: Veldkamp. T. (2021). Vertaald door Roxienne Brete. *Tim riba e mosaiknan*. DEA. <https://youtu.be/xAi5OMPcZog>

#### ACTIVITEIT 4.2:

- Papiamento: Dean. J. (2021). Vertaald door Josephine de Windt. *Pedrito e pushi preto ta hunga baseball*. DEA. [https://youtu.be/zDWt-7yJa\\_k](https://youtu.be/zDWt-7yJa_k)
- Engels: Dean. J. (2019). *Pete The Cat: Play Ball!* Storytime train. <https://youtu.be/KZ3TLeVclbo>

#### ACTIVITEIT 4.3:

- Papiamento: Christelow. E. (2021). Vertaald door Saskia Rosina. *Cinco macaco chikito ta hunga cak'i sconde*. DEA. <https://youtu.be/0ZzuXBMaTEY>
- Engels: Christelow. E. (2019). *Five Little Monkeys Play Hide and Seek*. Storytime train. <https://youtu.be/Zc8y6Lfn39c>

#### ACTIVITEIT 4.5:

- Papiamento: Sileo. F. (2021). Vertaald door Sonia Valdes. *Sally mal perdedo*. DEA. <https://youtu.be/d0SygeksCDE>
- Engels: Sileo. F. (2014). *Sally Sore Loser*. Elisabeth Green. <https://vimeo.com/90533701>

### Films

#### STARTACTIVITEIT:

- Nederlands: Het zandkasteel. (2014). *Spelletjes*. Schooltv. <https://schooltv.nl/video/zandkasteel-spelletjes/#q=spelletjes>

#### ACTIVITEIT 1.2:

- Engels: Cockrill. E. (2019). *How to Play Tic Tac Toe*. Elizabeth Cockrill. <https://youtu.be/rMqC8ThJVvo>

#### (ONLINE) THUISACTIVITEIT 1.2:

- Nederlands: (2020). *Boter kaas en eieren*. De beweegkalender. <https://youtu.be/yjXoYUe7lo4>
- Engels: PBS Parents. (2014). *Tic Tac Toe Hand Claps*. Full time Kid. <https://youtu.be/JyPajoEaDQ4>

#### ACTIVITEIT 1.5:

- Engels: (2020). *Hamley's Toy Store*. AADITHS FUNTV. <https://youtu.be/Oer-rv9iFMo>
- Nederlands: Knutsel uit Hoelahoep. (2011). *Een kassa maken*. Schooltv. <https://schooltv.nl/video/kassa-maken-knutsel-uit-hoelahoep/>

ACTIVITEIT 1.6:

- Nederlands: (2015). *Computer maken*. Schooltv. <https://schooltv.nl/video/een-computer-maken-knutselen-met-karton/>

ACTIVITEIT 2.3:

- Engels: (2015). *How to Play Mangala*. Miss Brain's Cool Math Videos. <https://youtu.be/-A-djjimCcM>

ACTIVITEIT 2.4:

- Engels: (2015). *Ampe, A Game Played Among Ghanaian Children*. Henry Appiah-Mensah. <https://youtu.be/wZPeon377mM>
- Engels: (2019). *Tradional Game From Kenya NYAMA NYAMA*. Africahugs. <https://youtu.be/dbBmYqrvMbo>

ACTIVITEIT 2.5:

- Engels: (2017). *Suika-Wari*. Videostudiomyfamily. <https://youtu.be/9etuwDi5rhs>
- Papiamento: (2009). *Dera Gay*. Tikey Lacle. <https://youtu.be/rzbEcYu9O8g>

ACTIVITEIT 2.6:

- Papiamento: (2019). *Don Bosco school, San Nicolas, Aruba, 1952*. Evert Bongers. <https://youtu.be/HlpajaF5T7w>

ACTIVITEIT 3.3:

- Nederlands: (2016). *Gedragcode sport voor scheidsrechters en officials*. NOC\*NSF. <https://youtu.be/aMcp6q9fWal>
- Engels: (2011). *Referee's Signals*. BasketballOfficials. [https://youtu.be/BLxlbvA\\_\\_Ho](https://youtu.be/BLxlbvA__Ho)

(ONLINE) THUISACTIVITEIT 4.1:

- Engels: Binkow, H. (2018). *Howard B. Wigglebottom Learns about Sportmanship – Winning is not everything*. We Do Listen Foundation. <https://www.youtube.com/watch?v=9G2PZgl3pHc>
- Spaans: Binkow, H. (2016). *Howard B. Wigglebottom – Deportividad*. We Do Listen Foundation. [https://www.youtube.com/watch?v=es9H\\_5zOwYM](https://www.youtube.com/watch?v=es9H_5zOwYM)
- Engels: (2013). *Teaching Kids to Win and Lose*. Ask Doctor G. [https://www.youtube.com/watch?v=x8AIPglt\\_SE](https://www.youtube.com/watch?v=x8AIPglt_SE)

ACTIVITEIT 4.3:

- Papiamento: (2021). Vertaald door Sonia Valdes. *Winchi*. DEA. <https://www.youtube.com/watch?v=N1geq6LYFbE>
- Nederlands: (2013). *Winvis*. Onderwijsstudio. [https://www.youtube.com/watch?v=qCVyUXK\\_hWY](https://www.youtube.com/watch?v=qCVyUXK_hWY)

ACTIVITEIT 5.1:

- Engels: *Spelletjes met spulletjes*. Pinterest. <https://pin.it/2bHgFng>

ACTIVITEIT 5.2:

- Nederlands: (2018). *Jemuel en Suenchil maken een auto*. Kindertijd KRO/NCRV. <https://youtu.be/qgL6LV9Su7I>

ACTIVITEIT 5.5:

- Engels: Gearbest. (2016). *Mikado Game*. Backyu. <https://youtu.be/qzqHoqrEceQ>



## Videoclips

### ACTIVITEIT 1.1:

- Engels: (2017). *Friends Song*. The Singing Walrus. <https://youtu.be/bVCKj0T9-gc>

### ACTIVITEIT 1.6:

- Engels: (2011). *Click The Mouse*. Kindernotes. <https://www.youtube.com/watch?v=JgNTSt3pGdY>

### ACTIVITEIT 3.1:

- Nederlands: (2012). *Kinderliedjes van vroeger, zakdoekje leggen*. De leukste kinderliedjes. <https://youtu.be/mDTOlxqM7jg>

### ACTIVITEIT 3.3:

- Nederlands: (2016). *Liedjes gebaren, visje, visje*. Nederlands gebarencentrum. [https://youtu.be/Znc\\_WLkZZU](https://youtu.be/Znc_WLkZZU)

### ACTIVITEIT 4.1:

- Engels: (2019). *Winning and Losing*. Moonbug Kids - After School Club - Kids Cartoons. <https://youtu.be/TZDMcJscBY4>

### ACTIVITEIT 4.4:

- Nederlands: Sesamstraat. (2018). *Ruzie maken*. Schooltv. <https://schooltv.nl/video/ruziemaken-liedje-uit-sesamstraat/#q=ruzie>

## Powerpoint Presentatie

- Nederlands: Wc-rol spelletjes (activiteit 5.4)
- Papiamento: Wega cu rol di papel di wc (actividad 5.4)

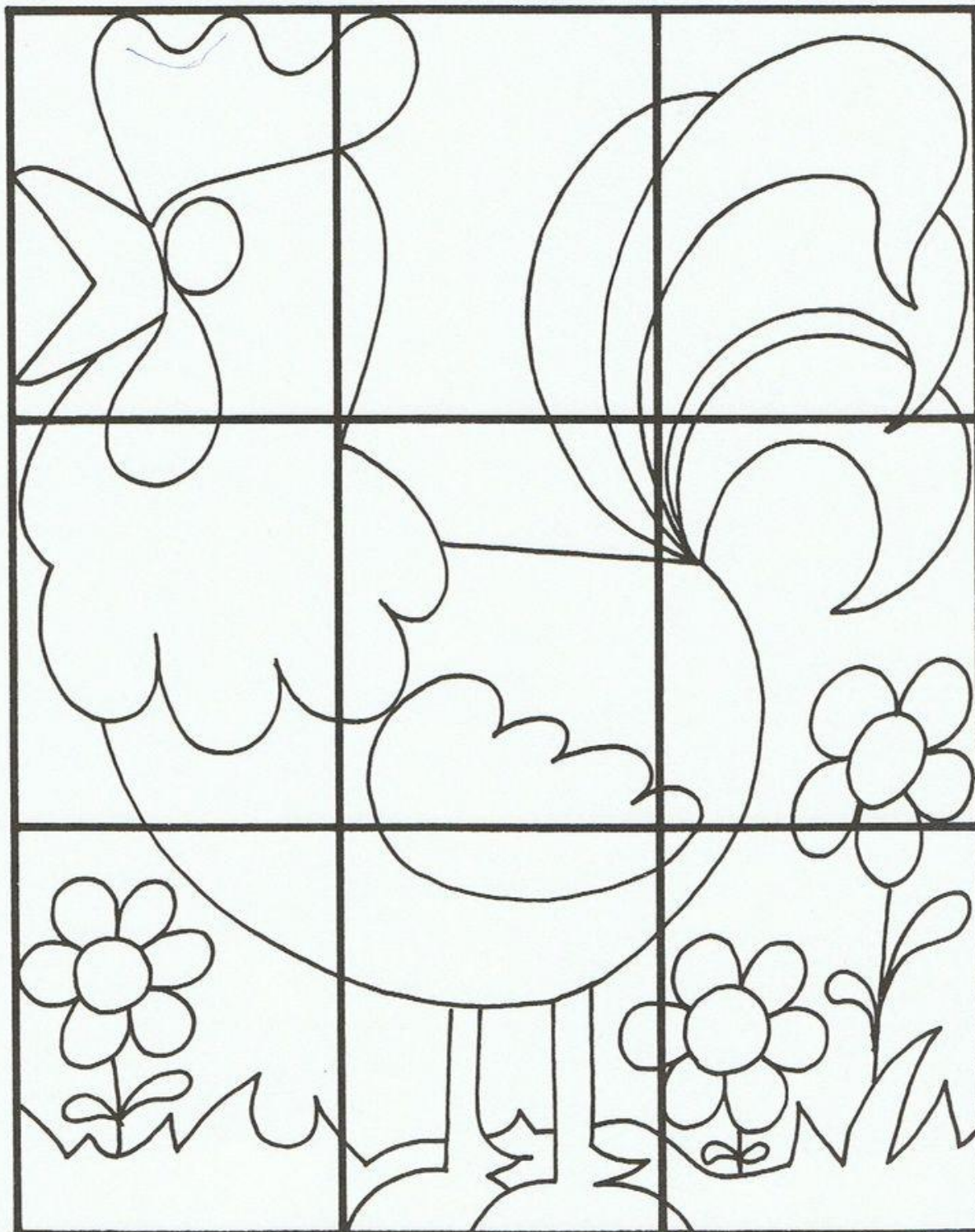
## Websites/Games/Apps

- De app: Tic Tac Toe. <https://apps.apple.com/us/app/tic-tac-toe/id289278457>  
(online) thuisactiviteit 1.2)
- De website: Computermeester. [www.computermeester.be](http://www.computermeester.be) (activiteit 1.6)
- De website: Spelletjesplein. [www.spelletjesplein.nl/kleuterspelletjes/](http://www.spelletjesplein.nl/kleuterspelletjes/) (activiteit 1.6)
- De app: Mangala. <https://apps.apple.com/mu/app/mangala-etnospor/id1625880361> (activiteit 2.3)
- De website: Knutselidee. <https://www.knutselidee.nl/spellen/> (activiteit 5.2)
- De website: Wijzer over de basisschool. <https://wijzeroverdebasisschool.nl/uitleg/waterspelletjes>  
(activiteit 5.3)

## Bijlage 3 Kopieerbladen

Kopieerblad 1: Een puzzel	(activiteit 1.4)
Kopieerblad 2: Een pinpas en namaakgeld	(activiteit 1.5)
Kopieerblad 3: Een memoriespel	(activiteit 2.1)
Kopieerblad 4: Een kwartetspel	(activiteit 2.1)
Kopieerblad 5: 'Weganan di antes'	(activiteit 2.2, 2.6, 3.4)
Kopieerblad 6: Een piramide	(activiteit 2.3)
Kopieerblad 7: Spelregels van 'Pele', 'Djul' en 'Kiniki'	(activiteit 3.4)
Kopieerblad 8: Zoutdeeg maken	(activiteit 4.3)
Kopieerblad 9: Scoreformulier waterspelletjes	(activiteit 5.3)

Kopieerblad 1: Een puzzel



## Kopieerblad 2: Een pinpas en namaakgeld







### Kopieerblad 3: Een memoriespel


## Kopieerblad 4: Een kwartetspel



## Kopieerblad 5: 'E weganan di antes'

**Bron:** 'E weganan di Antes', Ruby Eckmeyer y Alvaro Maduro

### **GANCHO**

Gancho ta un wega di man cu liña di catuna.

#### Cantidad di hungado

Un solo persona por hunga Gancho. Pero hopi biaha tin un persona cu ta traha e forma di e Gancho y tin un persona mas cu ta mira e wega di Gancho cu e persona ey ta traha. Pero mayoria biaha tin dos persona cu ta sinta hunto cada un cu un gancho den nan man y un ta siña otro con pa traha e Ganchonan.

#### Kico bo tin mester

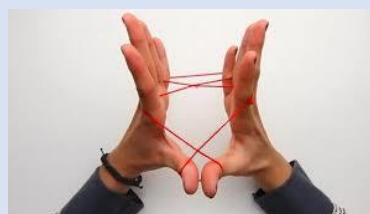
Loke tin mester pa e wega aki ta un liña di catuna di mas of menos 40 cm largo.

Ta mara e dos puntanan di e liña na otro y ta pasa e liña na bo dos mannan meymey di bo duim y bo pink. For di akinan ta traha diferente forma cu e liña.

#### E reglanan di Gancho

Por traha e forma di:

- Copi cu scoter
- Dos te cu 20 gancho (hoki)
- Pia di galiña, et cetera.



### **REY (Jacks)**

Rey ta un wega cu ta hunga cu un cantidad di 11 piedra. Ta hunga Rey sinta abou den kring.

#### Cantidad di hungado

Por hunga Jacks cu un of mas persona. Ta recomendabel pa hunga cu cuatro persona. Pero un persona so tambe por hung'e.

#### Kico bo tin mester

Un piedra ta mas grandi y menos rondo compara cu e otro dies piedranan cu ta mas chikito y rondo. E piedra plat-rondo mas grandi color preto tabata yama Rey. Dies piedra di e mesun tamaño ta forma un set. Tabata usa e piedranan blanco chikito.

#### E reglanan di Jacks of Rey

E prome hungado ta coy tur e diez piedranan den su man y tira nan riba un vloer fini. Mester percura pa nan no cay mucho leu for di otro.

Despues e ta tira e piedra rondo den laira y ta purba coy e piedranan un pa un. Mientras cu e hungado ta coy piedra, su man no mag di mishi cu un otro piedra. E mag di mishi solamente cu e piedra cu e ta bay coy.





Ora e caba di coy tur, e ta sigui, pero awor e ta coy nan dos dos, despues tres tres, te ora e por coy nan tur pareu. Ora e caba completamente, ta bay den direccion contrali, es decir, e ta coy nuebe laga un abou, ocho laga dos abou.

Despues e ta bay piki. Esaki ta nifica, cu e ta coy dos rey den un wega, mientras e ta tira e piedra rondo halto, cu un movencion rapido e ta coy un piedra y mesora un mas.

Despues tres, etcetera te ora e caba. Mientras e ta progresa den e parti aki, e mester tira e piedra hopi halto pe e por logra haci tur e movencionnan, prome cu e cay of bin abou.

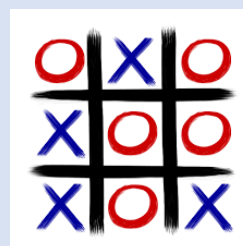
Si e no cumpli cu e reglanan, ta toca turno na un otro hungado.

### **STINKI ('TIC TAC TOE')**

Stinki ta un wega riba papel.

#### Cantidad di hungado

Solamente dos persona por hunga e wega aki.



#### Kico bo tin mester

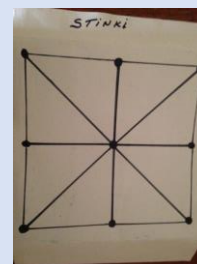
Loke tin mester ta un pen cu papel. Si ta hunga riba vloer mester pinta e liñanan riba e vloer. Riba un vloer di tera tambe por pinta e liñanan.

Por uza tambe dopi of piedra di color. Un persona por ehempel tin tres dopi cora y e otro tin tres dopi blauw.

#### E reglanan di Stinki of 'Tic Tac Toe'

Tin dos diferente forma di hunga e wega Stinki. Uno ta un wega cu bo ta hunga marcando un cruz of un circulo den hoki cu bo ta pinta pa medio di cuatro liña.

E otro ta un wega cu bo ta hunga door di move un piedra of un dopi di boter riba un pintura cuadra, formando e liñanan di cruz y di x den e cuadro.



Pa gana e wega di Stinki mester trata di forma un liña stret cu e dopinan cu bo tin, of cu e forma cu bo a scoge pa hunga cune. Den forma diagonal, horizontal of vertical mester forma e mesun color riba un rij, pa por gana. Ta uza solamente tres dopi di cada color pa hunga Stinki.

Ora cu no logra forma tres color riba un rij, mester usa tactica y strategia y hopi bon observacion pa logra gana e wega.

E wega aki ta rekeri: strategia, tactica y observacion.

### **MOLINA**

Molina ta un wega di mesa of por hung'e riba vloer cu ta casi mescos cu e wega Stinki. Ta hunga Molina cu nuebe dopi (obheto) pa persona y tin mas posibilidad.

#### Cantidad di hungado

Dos persona.



### Kico bo tin mester

Loke tin mester pa e wega aki ta un borchi riba cua e liñanan ta pinta. Por pinta e liñanan cu krijt riba vloer.

Pa gana e wega, mester forma un rij di e mesun color riba liña diagonal, horizontal of vertical. Durante e wega e hungadonan lo trata di blokia otro pa evita formacion di un rij di e mesun color. Tur dos hungado mester pone nan nuebe dopi den e wega.

E wega aki ta rekeri di strategia, tactica y hopi observacion.

E hungadonan mester move cu nan fichanan. Si un hungado logra tres ficha di e mesun color riba un rij, e por coy cualkier ficha di su contrincante.

Haciendo esaki e ta trata di kita e chens di su contrincante pa e por forma tres rij.

Loke ta importante pa menciona ta cu e wega ta bay om de beurt.

E wega aki ta rekeri: strategia, tactica y observacion.

### **STELTEN**

Stelten ta un wega di agilidad.

#### Cantidad di hungado

Un solo persona por hunga Stelten.



#### Kico bo tin mester

Bo mester dos pida lata di palo (largura di 80 cm). Ta claba dos bloki di palo, den forma di triangulo, na e dos pida palonan. E idea ta cu por para riba e pida triangulo.

#### Reglanan di Stelten

Ta posiciona e dos pida palonan cada un bou di brasa y subi para riba e pida triangulonan. Asina aki por cana rond, bula y core riba e pida palonan.

Tambe por haci un sorto di 'lucha libre' riba stelt. Un hungado por pusha un otro hungado, te ora esun mas debil riba su 'pia' cay. Ta hunga e wega aki cu cautela pa evita cu no ta pusha otro mucho duro.

### **PELE**

Pele ta un wega di bula riba un y dos pia.

#### Cantidad di hungado

Por hunga e wega aki cu dos of mas persona. Esaki ta depende di cua wega tin pinta. Awendia tin Pele 3D tambe.



#### E reglanan di Pele

Cada hungado tin un piedra den man. Na su turno e hungado ta tira e piedra den number 1.

Dje e ta bay purba bula den number 2 y number 3 cu ambos pia manera ta pinta. Despues e lo tin cu bula den number 4 cu un pia y sigui pa number 5 y 6 cu tur dos pia atrobe.

Ora e yega na number 10, e ta dal un buelta y ta sigui hunga pero awor den e direccion contrali, es decir, e ta bula den number 8 y 9 te ora cu e yega number 1. Ora e yega na number 1, e ta coy e piedra y salta e number cu e piedra tabata aden.

Ora cu haci un fout e siguiente hungado ta haña su turno.

### **CORE WIEL of CORE TAIRA**

Core Wiel of Core Taira ta un wega di careda/ core.

#### Cantidad di hungado

Dos of mas hungado por hunga e wega aki.

#### Kico bo tin mester

Pa Core Wiel e hungado mester di wiel di un bais bieu. For di e wiel aki ta saca tur e spaaknan.

Ademas mester un pida palo of un pida tubo di plastic di coriente; ta pone esaki den e 'rooi' di e rim pa por pusha esaki pa e 'core' bay dilanti.



#### E reglanan di Core Wiel

E hungado por cana, core, lora skina, draai rond y haci diferente kenshi cu e wiel. E wega aki ta produci zonido cu bo por tende for di leu.

Por uza un taira bieu pa Core Taira. Core Taira ta un poco mas dificil cu Core Wiel. Tin dos manera cu por hunga e wega.

1. Cu un pida palo di mas o menos 30 cm ta keda 'bati' e taira y mande dilanti. Pa por lora e taira mester primi e palo den e rand di e taira y asina purba di manda e taira den e direccion desea. Pa brake e taira, ta primi e palo riba e taira y asina ta baha e velocidad te ora cu e para completamente. Por hunga cu e taira cu man so tambe. Pues, no ta uza palo pero solamente man.

2. E di dos forma ta mas dificil, pero cu mas variacion.

Pa e wega aki por uza dos lata di mas o menos un meter y mey di largura. Ta pasa e dos latanan den e parti memey di e taira cu ta habri y tene e latanan bou di brasa.

Por pone tiki awa of zeta den e taira pa e palonan slip y asina e taira por core mas facil. Dor di pusha e palonan e taira ta cuminsa core. Por haci diferente kenshi cu e wega aki y por ta hasta pusta cu e taira.

## BULA CABUYA

Bula Cabuya ta un wega di bula.

### Cantidad di hungado

Minimo tres mucha por participa na e wega aki.

### Kico bo tin mester

Un cabuya di tres meter of mas largo.

### E reglanan di Bula Cabuya

Dos hungado ta draai (zwaai) e cabuya y un ta bula.

Ora di bula ta conta cuanto biaha e hungado ta bula sin haci fout. E meta di e wega ta pa wak ken ta bula mas tanto biaha sin haci fout. Ta cambia turno cada biaha cu un hungado haci fout.

Otro manera di hunga Bula Cabuya ta door di zoya e cabuya di links pa rechts (caminda e cabuya no ta pasa over di nan cabes) y ta conta cuanto biaha ta bula sin haci fout.



## WEGA DI CASHUPETE

E wega aki ta un wega di tira (gooien). Antes tabata come cashupete hopi door e famianan na Aruba mes tabata planta e mata. Cada hungado mester tin seis of ocho cashupete.

### Cantidad di hungado

Dos te cuatro persona por hunga e wega aki.

### Kico bo tin mester

Pa hunga wega di cashupete mester tin naturalmente cashupete y un buraco den tera of un saco di plastic (cu un serbete of shirt). Cada hungado mester tin 6 of 8 cashupete.

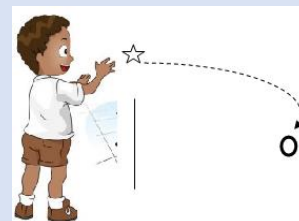
### E reglanan di wega di Cashupete

Prome cu cuminsa cu e wega, ta fiha entre e hungadonan ken ta prome pa habri e wega. Ta hala un liña den tera y cada hungado ta tira un cashupete cu e meta pa keda mas cerca posibel di e liña. E hungado cu logra keda mas cerca di e liña, ta cuminsa prome. Esun cu a tira e di dos mas cerca, lo bira e di dos y asina ta determina cua hungado ta e di tres, etcetera.

Di antemano ta fiha e distancia for di cua por tira e cashupete.

Ta palabra prome cuanto cashupete ta bay pone den e hol of buraco. Ta coba un buraco den tera of ta uza un saco di plastic y un serbete of shirt aden pa e cashupetenan no bula sali for di e saco ora di tira nan. Normalmente ta pone dos cashupete pa cada hungado den e buraco y dos cashupete den man cu e hungado lo tira durante e wega.

Esun cu ta prome pa tira mester 'canta' bisa loke e ta bay hunga prome cu e tira su cashupete. E por canta :



"nondro": oneven

"paar" : even

Si e hungado canta "nondro", e ta tira un cashupete. Si su cashupete cay den e buraco, e ta gana tur e cashupetenan den e buraco. Pero si e faya hugando number 2 ta na turno.

Si e hungado canta "paar" e ta tira dos cushupete. E ta gana tur e cashupetenan si tur dos logra cay den e buraco.

## DJUL

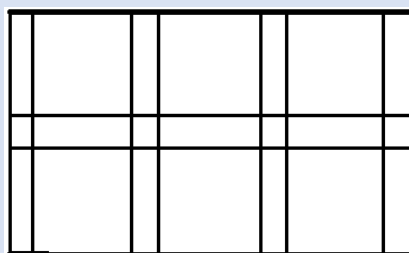
Djul ta un wega di coremento.

### Cantidad di hungado

Pa e wega aki tin mester di minimo seis persona. Si pinta cuatro hoki horizontal, tin mester di ocho hungado. Pa cinco hoki mester di dies hungado etcetera.

Ta parti e hungadonan den dos team.

Un team cu ta core y un team cu ta canta "Djul".



### Kico bo tin mester

Un tereno grandi. E tereno por ta di tera of por uza vloer. Riba tera ta marca e liñanan cu un stoki of cu santo blanco (opcion) y riba vloer por uza por ehempel krijt. Ta pinta un rectangulo. Memey ta pinta dos liña banda di otro, di tal forma cu e hungado por core memey di nan. Na cuminsamento, na final y meymey di e liñanan aki ta pinta dos liña horizontal. E hungado mester por core entre e liñanan aki tambe.

### E reglanan di Djul

E cantidad di participante ta determina con grandi e espacio ta. Mas grandi e cantidad di participante ta, mas grandi e espacio tambe mester ta. Cada hoki mester ta suficientemente grandi, di manera cu e hungado(nan) cu ta 'core' den e liñanan no por mishi cu e hungadornan cu ta para den e hokinan. Ni sin nan rek nan brasa. Na momento di traha team, e lider di cada team ta scoge su hungadonan. E lidernan mayoria bes ta busca moda di scoge e muchanan cu ta core hopi duro y cu ta mas delega. Mas delega un hungado ta, mas chance e tin di pasa memey di e mannan di e hungadonan cu ta hunga pa e otro team. E obhetivo di e wega ta pa e hungado den e liñanan mishi mas tanto hungado cu ta para den e hokinan (pues di e otro team). Na momento cu a mishi cu un hungado (sea na paña, curpa of cabey), esaki ta sali for di e wega. Den e añanan '70 tabatin persona entre 18 y 25 año cu tabata hunga e wega aki. Despues di un dia di trabou, tabata hunga e wega aki cu e muchanan mas chikito. E kick di e wega tabata cu ora un hende saca un hungado for di wega, e ta grita "Djuuuuuuuul".

## Kopieerblad 6: Een piramide

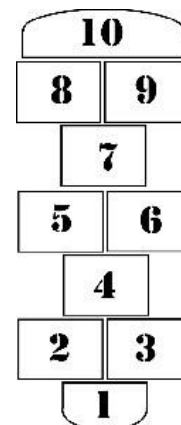




## Kopieerblad 7: Spelregels van 'Pele', 'Djul' en 'Kiniki'

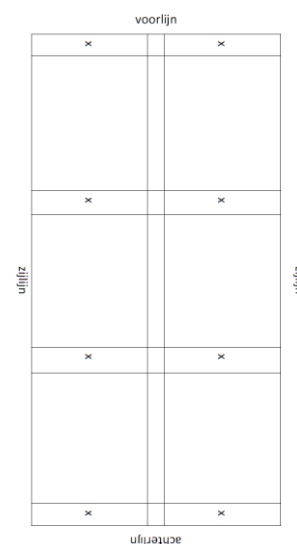
### Pele (hinkelen):

1. Teken met stoepkrijt het spel op de grond, zet getallen in ieder vak. (Zie tekening)
2. Gooi een platte steen op het eerste vak. De steen mag het vak niet raken of eruit stuiten. Als dit niet lukt gaat de beurt naar een ander kind.
3. Hinkel over de vakken en sla het vak met de steen over. Elk vak krijgt één voet. Als er twee vakken naast elkaar liggen, dan mag je beide voeten gezamenlijk neerzetten (één in elk vak). Je mag niet op een lijn, een verkeerd vak of buiten het vak springen, dan is je beurt voorbij.
4. Als je bij vak 10 komt, draai je om en hinkel je terug in omgekeerde volgorde. Als je op het vak bent voor het vak met de steen, buk je (op één been) en raap je de steen op. Spring dan over het vak en maak het hinkelspel af.
5. Als je de baan voltooid hebt met je steen op het eerste vak, gooi je voor de volgende beurt de steen naar vak twee. Je doel is om de baan af te werken met de steen op elk vak. De eerste persoon die dit lukt, wint het spel.



### Djul:

1. Teken met stoepkrijt het spel op de grond. (Zie tekening)
2. Er zijn twee teams: de tikkers en de renners. De tikkers kiezen iedere een lijn (zie kruisjes) waar ze op mogen staan en moeten de renners tikken zonder van die lijn af te komen. Het andere team (de renners) moet proberen om van de voorlijn naar de achterlijn en weer terug te rennen, zonder getikt te worden.
3. Binnen de hokken, waar de tikkers hen niet kunnen tikken, zijn ze veilig.
4. De renners mogen niet twee keer achter elkaar over dezelfde lijn en ook niet over de zijlijnen. Ze mogen wel via de middellijn naar de linker-en rechterkant van het speelveld rennen.
5. Wordt een renner getikt, dan mag hij niet meer meedoen tot de volgende ronde.
6. Een renner die zonder getikt te worden, de voorlijn passeert verdient een punt.



### Kiniki (knikkeren):

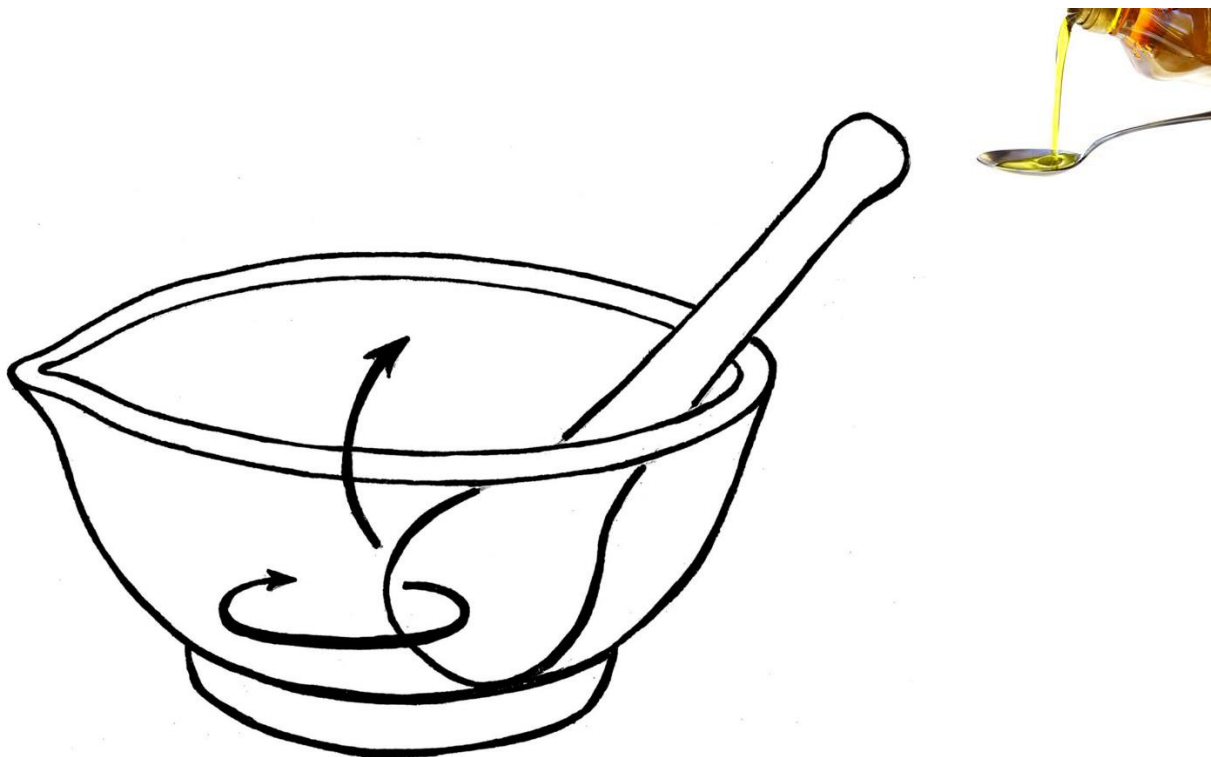
1. Zoek of maak een gat ergens op de speelplaats. Twee spelers (met ieder hun eigen kleur knikkers) spelen tegen elkaar. Het doel is om al je eigen knikkers in het gat te krijgen.
2. Bepaal een schietlijn (de plek van waaraf je de knikkers (één voor één) naar het gat gooit).
3. De speler wiens meeste knikkers in het gat liggen, of wiens knikker het dichtst bij het gat ligt mag beginnen.
4. Met één vinger probeer jij je eigen knikkers in het gat te krijgen. Je speelt telkens een knikker, dan is de andere aan de beurt. Zo ga je door totdat de eerste speler alle knikkers in het gat heeft; die heeft gewonnen.



## Kopieerblad 8: Zoutdeeg maken



+



2 cups meel + 1 cup zout + 1 cup water + scheutje olie mengen



## Kopieerblad 9: Scoreformulier waterspelletjes

1 sticker voor de winnaar	Team 1 Namen: ..... ..... ..... ..... ..... .....	Team 2 Namen: ..... ..... ..... ..... ..... .....	Team 3 Namen: ..... ..... ..... ..... ..... .....	Team 4 Namen: ..... ..... ..... ..... ..... .....	Team 5 Namen: ..... ..... ..... ..... ..... .....
Spel met ijsblokjes					
Geef het water door					
Knikker-tenenspel					
Estafetterace met water					
<b>TOTAAL</b>					

## Bijlage 4 Planningsformulier

THEMA 4A	VORMINGSGEBIED								
	WERELDORIËNTATIE				KUNSTZINNIGE VORMING				
Activiteit	PV	M&M	N&T	B&G	Dans	Muziek	Beeldend e vorming	Theater	Media
Start									
1.1									
1.2									
1.3									
1.4									
1.5									
1.6									
2.1									
2.2									
2.3									
2.4									
2.5									
2.6									
3.1									
3.2									
3.3									
3.4									
3.5									
4.1									
4.2									
4.3									
4.4									
4.5									
5.1									
5.2									
5.3									
5.4									
5.5									
Slot									
<b>TOTAAL</b>									

THEMA 4A	21 <sup>e</sup> EEUWSE VAARDIGHEID										
	Communicatie	Computational thinking	Creatief denken	ICT – basis-vaardigheden	Informatie-vaardigheden	Kritische denken	Mediawijsheid	Probleem oplossen	Samenwerken	Sociale en culturele vaardigheden	Zelfregulering
Start											
1.1											
1.2											
1.3											
1.4											
1.5											
1.6											
2.1											
2.2											
2.3											
2.4											
2.5											
2.6											
3.1											
3.2											
3.3											
3.4											
3.5											
4.1											
4.2											
4.3											
4.4											
4.5											
5.1											
5.2											
5.3											
5.4											
5.5											
Slot											
<b>TOTAAL</b>											