

Spelles

bij het thema

‘Op reis met de trein.’

Benodigheden:

- Vier gymmatten
- Fluitje
- Spiegelei (optioneel)
- Geluidsbox (optioneel)
- Playlist op Spotify (optioneel)

Vorbereiding:

Leg vier matjes op een rij aan de zijkant van de zaal.

Introductie: Verschillende bewegingsvormen

De kinderen staan verspreid door de zaal. Zet de muziek aan of maak een ritme op een tamboerijn of ander instrument en laat de kinderen door de zaal bewegen. Geef steeds een andere bewegingsopdracht, bijvoorbeeld: lopen, springen op twee voeten, huppelen, galoppas, op je tenen lopen. Bouw het op en start met langzame bewegingen.

Spel 1: De trein vertrekt!

Als de muziek speelt, bewegen de kinderen in het midden van de zaal. Als jij op je fluit blaast en het spiegelei omhoogsteekt, gaan alle kinderen snel in de trein zitten. Beweeg met je handen alsof je de wielen van de trein bent, zo rijd je zogenaamd naar het volgende station. Blaas weer op de fluit en steek het spiegelei omhoog. De kinderen stappen weer uit hun trein en dansen door de zaal.

Spel 2: De strenge stationschef.

Laat de kinderen in een rij plaatsnemen op de matten. Eén kind is de machinist en staat vooraan. Blaas op je fluit, de trein gaat vertrekken! De machinist rijdt een rondje door de zaal en stopt op de matten. Blaas op je fluit en steek je spiegelei omhoog. De kinderen mogen nu uit de trein en bewegen door de hele zaal. Fluit nog een keer op je fluit. De kinderen moeten proberen zo snel mogelijk weer in de trein te stappen. Maar pas op. Ze kunnen getikt worden door de strenge conducteur (dat ben jij). De kinderen die getikt zijn, gaan tegen de muur staan. Als de kinderen weer in de trein zitten, tel je hoeveel kinderen de trein hebben gemist. Na het tellen mogen ook deze kinderen weer plaatsnemen in de trein. Als de kinderen het spel begrijpen, kun je ook een kind de strenge stationschef laten zijn.

Spel 3: De noodrem!

Leg de matten aan de kant. Maak tweetallen en laat de kinderen achter elkaar staan. De voorste is de machinist en bepaalt straks welke kant de trein op rijdt. Oefen dit eerst een keer. De machinisten zorgen ervoor dat de treinen niet botsen. Als dit lukt, vertel je dat de machinist soms moet remmen. Laat de kinderen bedenken wanneer de rem wordt gebruikt. Vertel daarna dat de machinist zelf mag bepalen wanneer hij moet remmen. De passagier moet goed opletten dat hij niet tegen de machinist aan botst. Probeer het eerst met rustig lopen, daarna kan het tempo eventueel wat worden opgevoerd. Na enige tijd wisselen de kinderen om en wordt de machinist de passagier en andersom.

Afsluiting: Hoeveel passagiers zitten er in de trein?

Maak met de kinderen een kring. Gebruik eventueel het versje 'we maken een kringetje'. Wijs een kind aan dat in het midden van de kring gaat zitten, op zijn knieën en met het bovenlijf voorovergebogen en de ogen gesloten. Dit is de machinist. Wijst steeds een aantal kinderen aan die heel zachtjes achter de machinist mogen gaan zitten. Laat de machinist raden hoeveel kinderen er zijn ingestapt. Laat het kind tellen of het gelijk heeft. Herhaal dit spel een aantal keren.

TIP!

Kijk voor passende muzieksuggesties muziek op mijn Spotifyaccount Kleuterjuf Janine. Daar vind je de playlist voor deze spellen. Je kunt de spellen ook zonder muziek uitvoeren of met begeleiding door een tamboerijn.



Kleuterjuf Janine
Beweeg je slim!