



Kleutersportproject Kleutersportproject 'Doe maar mee!'



Vzw Homerun
Stukkenstraat 7
3550 Heusden-Zolder
Coördinator Johnny Clerckx
www.vzwhomerun.be



INLEIDING

Met het kleutersportproject 'Doe maar mee' biedt vzw Homerun gevarieerde speelleersituaties aan die gelinkt zijn aan de leef- en belevingswereld van de kleuters .

Het project stimuleert het aanwezige, maar ook het nog niet operationele potentieel.

We willen precies de mogelijkheden, die reeds sluimerend aanwezig zijn bij het kind activeren.

Hierbij komen de fases ontdekken, beleven en beheersen aan bod.

Het bewegen wordt benaderd in drie niveaus: het exploreren (2,5 tot 3-jarigen), het experimenteren (overwegend 4-jarigen) en het constructief omgaan (overwegend 5 en 6-jarigen).

Bij het samenstellen van dit project werd rekening gehouden met groot-motorische bewegingen.

Maar het accent werd ook gelegd op andere leergebieden zoals de sociale vaardigheden, taalverwerving en wiskunde en dit volgens het model van het spelend leren.

De doelgroep van het project zijn de kleuters van het 1ste, 2de en 3de kleuterklasje. Het instapklasje is uiteraard ook welkom.

De groepen worden verdeeld met behulp van herkenningstickers.

Voor meer informatie kan men zich wenden tot Johnny Clerckx, GSM 0496/48 18 70, johnnyclerckx@skynet.be.

Meer informatie over de werking van vzw Homerun, kan je terugvinden op de website <http://www.vzwhomerun.be>.

Tijdsindeling

9u00	12u45	Verwelkoming , groepsindeling,...
9u15	13u00	Opwarming, sportlied
9u20	13u05	Start activiteiten
11u25	14u55	Afsluiting, sportlied
11u30	15u00	Einde

Dit zijn richturen die in samenspraak met de sportdienst of scholen kunnen veranderen. Los van de starttijd dient er opgelet te worden dat de sportdag op tijd begint, dit om voldoende tijd te hebben voor elke oefening zodat de inhoud van de oefeningen volledig tot zijn recht komt.

Afspraken kleutersportproject

Vzw Homerun zorgt voor:

- materiaal
- organisatie in de sporthal
- groepsindeling
- begeleiding aan specifieke standen en 1 coördinator
- verzekering burgerlijke aansprakelijkheid voor het eigen materiaal en verzekering voor de vrijwilligers van de vzw

Sportdienst zorgt voor:

- sporthal met elektriciteit en kleedkamers
- begeleiding: 1 begeleider per 10 kinderen te voorzien door de sportdienst of de scholen
- de sporthal moet open zijn om 7.00u voor de opbouw van de materialen
- hulp bij het opruimen
- verzekering van de deelnemers (kinderen) en de begeleiders van de sportdienst of scholen

Het maximaal aantal inschrijvingen per voor- of namiddag is 200 leerlingen.

Sportlied

Hé,hé, hé (klappen in de handen en simultaan stappen)
Doe je mee? (wenken met de hand en stappen)
Sport is fijn (beide duimen opsteken)
voor groot (uittrekken, vingertoppen zo hoog mogelijk)
en klein. (hurken en een ronde rug maken)

K1 Stampen op de grond, (stampen)
dansen in het rond. (dansend om eigen as draaien)
Lopen met z'n allen, (ter plaatse lopen)
op je billen vallen. (vallen op de bips en de benen omhoog
gooien)

refrein (2x)

K2 Met je handen zwaaien (handen zwaaien)
vuistjes laten draaien. (vuisten maken en over elkaar laten rollen)
Buigen door de benen, (door de benen buigen)
sluipen op de tenen. (op de tenen sluipen ter plaatse)

refrein (2x)

K3 Met je heupen swingen, (bips heen en weer wiegen)
leuke liedjes zingen. (beide handen aan de mond)
Rek en strek, (handen in de zij en romp zijwaarts bewegen)
sporten is te gek. (gekken sprong met armen en benen ge
spreid)

refrein (2x)

K1= eerste kleuterklas
K2= tweede kleuterklas
K3= derde kleuterklas

INHOUDSOPGAVE

Inleiding	2
Overzicht standen	4
De circustrein	4
De bijenkorf	5
Kabouterstad	6
Kabouterglijbaan	7
Het kabouterbos	8
Kabouterstoelen	9
De kabouterschool	10
De zee	11
De paardenstal	12
Reis rond de wereld	13
Sportlied	14
Tijdsindeling	15
Afspraken kleutersportproject	15

De circustrein



Opdracht:

Hindernispiste doorlopen van begin tot einde.

Tips:

- Schoenen uitdoen
- De leerlingen klimmen, sluipen en glijden met armen en benen.

Doelstelling:

Motiveren van behendigheid en kracht.

Reis rond de wereld

Opdrachten:

De leerlingen volgen het parcours van hindernis tot hindernis.

Tip (veiligheid):

De begeleider gaat op die plaats(en) staan waar hij de leerlingen ondersteuning moet bieden.

Doelstelling:

De bewegingen leren coördineren (klimmen, springen, evenwicht).



De paardenstal



Opdracht:

Springen met allerlei diervormen (pony, kangoeroe) en op springkussens.

Tips:

De leerlingen maken kennis met allerlei springvormen en wisselen regelmatig van voorwerp.

Doelstelling:

Spelplezier, evenwicht, voorspanning. Hoogspringen, verspringen, diepspringen, hinkelen, rollen en ondersteund springen.



De bijenkorf

Opdrachten:

- Verschillende voertuigen waar de leerlingen zich mee verplaatsen.
- Geregeld wisselen van voertuig

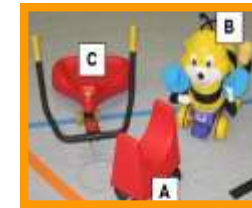
Tip:

Voertuig A en B: Hier verplaatsen de kinderen zich door de voeten op de vloer te zetten en vooruit te trappen.

Voertuig C: Hier zitten de kinderen op het zitvlak, de voeten op de buis aan de voorzijde. Ze bewegen zich door het stuur van links naar rechts te kantelen.

Doelstelling:

Leren gecoördineerd bewegen



Kabouterstad



Opdracht:

Bouwen met blokken

Tips:

- Maak van de blokken een muur tussen de huisjes
- Maak een toren, bouw een huisje met de blokken

Doelstelling:

Bouwen met blokken: grove motoriek



6

De zee

Opdrachten:

- Leg de schildpadden achtereen op, onder of naast een bankje
- Leg de krabben achtereen op, onder of naast de parachute
- Leg de krabben achter de parachute en de schildpadden voor de parachute
- Alle leerlingen staan onder de parachute en maken golven met de parachute
- Leg alle kwalen achtereen in de tunnel
- Zoek de kwal met het aardbeisymbool (vervolgens kwal met banaan, met druiven)



Tip:

Leg eerst duidelijk uit aan de leerlingen wat deze begrippen inhouden.



11

De kabouterschool

Omschrijving:

Letters, cijfers, kleuren: hier gaan de kinderen ontdekken, vergelijken, kennen of herkennen van letters, cijfers en kleuren

Technologie:

Kleuters laten kennismaken met constructies, sluitingen en creativiteit rond het creëren van constructies. Rupsje nooit genoeg wordt ook geïntroduceerd in het thema technologie.

Doelstelling:

Herkennen van cijfers, letters en kleuren
Fijne motoriek (technologie)



Kabouterglijbaan

Opdracht

Rollen met een rolplank over de rolplankglijbaan

Tips:

- Hands ter hoogte van de handgrepen
- Benen gebogen of gestrekt over de rolplank
Zeker niet op de baan!

Doelstelling:

Hindernis durven nemen



Het kabouterbos



Omschrijving:

Luchtstructuur met allerlei vormen.

Tips:

- Schoenen uit
- Leerlingen springen, stoeien, glijden en lopen over de volledige obstakelbaan.

Doelstelling

Hindernis durven nemen.
Evenwicht behouden over al de steunvlakken



8

De kabouterstoelen

Opdrachten:

- Elke leerling neemt een bal, gaat achter een stoel staan en rolt de bal onder de poten van de stoel door.
- Leg de bal op de stoel en neem een bal van een andere stoel.
- Rol de bal rond de poot van een stoel.
- Elke leerling zoekt een andere leerling en wisselt van bal.
- De kinderen gaan op een stoel zitten en rollen de bal naar de overkant naar een ander kind.
- De leerlingen leggen de bal op de stoel en leggen hun hoofd op de bal (eerst de ene zijde van het hoofd en daarna de andere zijde)
- De leerlingen leggen de ballen in de manden, nemen een andere bal en slalommen tussen de stoelen door.

Doelstelling:

Hoor-, zien- en voelopdrachten door middel van sensorische ballen



9