

<https://www.sport.vlaanderen/sportactiviteiten/voor-elke-leeftijd-wat/multimove/>)

Multimove bewegingsmap, 2014

(<https://kleuteridee.nl> )

Kleuters bewegen, D. Berden, M. De Crits, M. Noerens, De Boeck nv, 2006

**Inkleding: Kabouters**

**Vaardigheden: Springen, trekken en duwen**

**Leeftijd: 3-8**

1 <sup>e</sup> - 2 <sup>e</sup> kleuter	2 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup> kleuter	3 <sup>e</sup> kleuter, 1 <sup>e</sup> en 2 <sup>e</sup> leerjaar
<p><b>Kabouter Dondersteen</b> De meester leest het verhaaltje voor. Bij elk vetgedrukt woord stopt hij en doet hij de beweging voor. De kleuters bootsen na.</p> <p><b>Paddenstoelen</b> Hoepels in een cirkel. Errond lopen, van de ene naar de andere springen. Op een teken op de paddenstoel zitten en ga heen en weer wippen. Aan het eind zakt iedereen door de paddenstoel.</p> <p><b>Kabouters zoeken</b> In de omgeving/ zaal hangen afbeeldingen van kabouters (in verschillende kleuren). We gaan samen op pad, wie een kabouter ziet, mag dit zeggen. De meester leest de opdracht voor en we voeren uit. 1. bomen tikken 2. van de bank springen</p>	<p><b>Kabouter Dondersteen</b> De meester leest het verhaaltje voor. Bij elk vetgedrukt woord stopt hij en dan is het de bedoeling dat de kleuters het woord uitbeelden.</p> <p><b>Paddenstoelen</b> Hoepels in een cirkel. Errond lopen, van de ene naar de andere springen. Op een teken op de paddenstoel zitten. Na enkele keren, spelen is er een paddenstoel minder. Er is dus telkens een kabouter die geen huisje heeft.</p> <p><b>Kabouters zoeken</b> Idem, maar opdrachten moeilijker maken.  1. wie is als eerste klaar? 2. ... en landen op de voeten.</p>	<p><b>Kabouter Dondersteen</b> De meester leest het verhaal voor. Een groep speelt reus, de andere spelen de kabouters. Elke keer wanneer je in het verhaal het woord 'kabouter' hoort, sprinten de kabouters weg en proberen de reuzen hen te tikken.</p> <p><b>Paddenstoelen</b> Hoepels in een cirkel. Errond lopen, van de ene naar de andere springen. Op een teken op de paddenstoel zitten. Na elke keer spelen, telkens een minder, tot geen enkele kabouter nog een huisje heeft.</p> <p><b>Kabouters zoeken</b> Idem, maar opdrachten moeilijker maken.  1. Telkens met een ander lichaamsdeel. 2. ... en een koprol maken.</p>

<p>3. verstoppertje achter bomen  4. over de tak springen  5. de tak van de boom tikken  6. op 1 been over het gras springen</p> <p><b>De reus en de kabouter</b>  Op een matje ligt een reus (meester) te slapen. De andere kindjes zitten in de kring. 1 kleuter vraagt aan de reus of hij wil spelen. De reus schiet wakker en probeert de kleuter aan te tikken voor hij terug in de kring zit.</p> <p><b>Kabouterstoeispelletjes</b>  2 kabouters op een matje. Ze zitten rug aan rug en duwen tegen elkaar.  Ze zitten op de knieën houden elkaars handen vast en duwen elkaar naar achter.</p> <p><b>Parachute</b>  De kleuters houden de rand van de parachute vast en bewegen de parachute op en neer. De leerkracht zegt dat de parachute de zee is en dat het heel hard gaat waaien. De leerlingen laten de zee golven. Dan gaat het stormen, de leerlingen bewegen mee. Dan gaat de wind liggen. Het is leuk om twee kleinen bootjes op het doek te leggen om te zien wat er mee gebeurt in de storm.</p>	<p>3. verstoppertje  4. afstand vergroten  5. hogere tak nemen  6. afstand vergroten</p> <p><b>De reus en de kabouter</b>  Idem, maar telkens een kleuter als reus.</p> <p><b>Kabouterstoeispelletjes</b>  2 kabouters op een matje en een grote, zachte bal. 1 kabouter heeft de bal. Op het signaal probeert de andere kabouter de bal af te pakken.</p> <p><b>Parachute</b>  Idem, maar LKR noemt naam van 2 leerlingen die moeten wisselen van plaats.</p>	<p>3. verstoppertje (wie gezien is helpt zoeken)  4. afstand vergroten  5. hogere tak nemen  6. afstand vergroten</p> <p><b>De reus en de kabouter</b>  Alle kinderen staan in een paddenstoel, hoepels verspreid. Wanneer de reus roept 'kabouters, willen jullie spelen' moeten alle kabouters naar een andere paddenstoel vluchten. De reus probeert hen intussen te tikken.</p> <p><b>Kabouterstoeispelletjes</b>  2 kabouters op een matje en een grote, zachte bal. 1 kabouter heeft de bal. Op het signaal probeert de andere kabouter de bal af te pakken. Herhalen, maar nu ligt de bal in het midden.</p> <p><b>Parachute</b>  Idem, maar we proberen een bal erop te houden.</p>
---	--	---

**Materiaal:** hoepels, parachute, matjes, kijkwijzers van kabouters

**Zaalopstelling:**

Kabouter Dondersteen heeft vandaag een middagdutje gedaan. Hij is met het juiste been uit bed gestapt en is erg vrolijk. Hij besluit eerst een wandeling te maken. Hij **stapt** zijn huisje uit en begint daarna zelfs te lopen. Het is een prachtige dag. De zon schijnt en de hemel is helemaal blauw. Hij maakt een paar **huppelsprongetjes** van plezier. Zelfs de konijntjes schrikken ervan en springen snel naar hun hol. Dondersteen kijkt de konijntjes na en denkt: dat ga ik ook eens proberen. **Springen zoals de konijnen** lijkt me fijn. Wanneer hij echter na een paar sprongen omvalt, kan hij niet meer recht van het lachen. Hij lacht en lacht en blijft maar lachen. Dan staat hij recht, want het is tijd om een beetje te werken. Hij loopt terug naar zijn huis door het **hoge gras**. Hij vindt het een geschikte dag om de tuin eens om te spitten. Hij haalt zijn schop en begint te **graven**. Oh wat is het warm! Hij veegt het **zweet** van zijn voorhoofd. Hij **kijkt op zijn uurwerk** en ziet dat het al tijd is om weer naar huis te gaan. Eerst **plukt** hij nog bloemen in zijn tuin. Thuis zet hij de bloemen in een vaas en **ruikt** er aan. De bloemen ruiken heerlijk. Dondersteen gaat pap maken. Hij **roert** in de pap tot ze klaar is. Hij eet zijn pap en **drinkt** een glas water. Zoals elke woensdagavond komt zijn vriendin op bezoek. Ze spelen met de **kaarten**. Na enkele spelletjes begint Dondersteen te **geeuwen**. Hij geeft zijn vriendinnetje een **zoen** en ze gaat naar huis. Dondersteen doet zijn kleren uit en **wast** zich. Hij **poetst** ook zijn tanden. Hij **blaast zijn kaarsje** uit en gaat slapen. Slaapwel Dondersteen ...