



INLEIDING

Animal Fun is een interactief, exploratief en niet-competitief programma dat jonge kinderen van alle vaardigheidsniveaus aanspreekt.



Goed ontwikkelde motorische vaardigheden zijn essentieel voor alle kinderen. Kinderen die moeite hebben met motoriek zijn vaak minder fysiek actief, wat dan weer samenhangt met gezondheidsproblemen zoals obesitas en een verhoogd risico op hart- en vaatproblemen. Ook beschouwen kinderen met onderontwikkelde motorische vaardigheden zichzelf als minder competent, wat invloed kan hebben op hun gevoel van eigenwaarde (Piek, Baynam & Barrett, 2006).

Om bewegingsactiviteiten succesvol uit te voeren, is het belangrijk dat kinderen een zekere mate van motorische competentie hebben en dat ze vertrouwen op hun eigen vermogen om de activiteit uit te voeren. Uit onderzoek blijkt dat kinderen van 8-10 jaar die motorisch minder vaardig zijn, zichzelf als minder atletisch competent, angstiger en depressiever beschouwen dan andere kinderen (Piek et al., 2000; Skinner & Piek, 2001; Pearsall-Jones et al., 2011). Daarnaast rapporteren ouders vaker angst en depressieve gevoelens bij kleuters met een lager niveau van motorische coördinatie dan bij andere kinderen (Piek et al., 2000; Skinner & Piek, 2001; Pearsall-Jones et al., 2011). Die bevinding is zeer zorgwekkend aangezien de kinderen in het onderzoek slechts 4-5 jaar oud waren.

Een van de grootste gezondheidskwesties in onze huidige samenleving is obesitas bij kinderen en de gezondheidsproblemen die daarmee gepaard gaan. Een gebrek aan lichaamsbeweging staat in verband met obesitas, verlaagde botmineraaldichtheid en cardiovasculaire risicofactoren (Biddle et al., 2004). Als kinderen motorisch vaardig zijn, is de kans groter dat ze, zowel op school als daarbuiten, deelnemen aan fysieke activiteiten zoals sport, dans en andere vormen van lichaamsbeweging (Mandich & Polatajko, 2003).

Animal Fun is speciaal ontwikkeld om te voldoen aan de ontwikkelingsbehoeften van kinderen tussen 3 en 6 jaar. Het team van psychologen, ergotherapeuten en fysiotherapeuten van de Curtin University in Perth, Australië erkent het vitale belang van spel in het leven van jonge kinderen en heeft Animal Fun zo ontworpen dat het een leuk, interactief, exploratief en niet-competitief programma is dat jonge kinderen van alle vaardigheidsniveaus aanspreekt.

Animal Fun werd in eerste instantie getest op drie scholen en vervolgens geëvalueerd in een gerandomiseerd onderzoek met controlegroep (ACTRN12609000869279) op twaalf scholen in grootstedelijk en regionaal West-Australië (Piek et al., 2010). Het onderzoek werd ondersteund door een driejarige onderzoekssubsidie van Healthway. Het onderzoek rapporteerde statisch significante verbeteringen van de motorische vaardigheden van kinderen die deelnamen aan het programma tegenover kinderen die niet deelnamen (Piek et al., 2013). Bovendien bleek het programma prosociaal gedrag significant te verbeteren en hyperactiviteit en aandachtsproblemen te verminderen (Piek et al., 2015).

Dit programma is ontworpen voor kinderen van 3 tot en met 6 jaar. Het is een effectief bewegingsprogramma dat de fijne en grove motoriek opbouwt en de sociaal-emotionele ontwikkeling van jonge kinderen bevordert. Het programma is gemakkelijk in te passen in het dagelijkse lespakket.



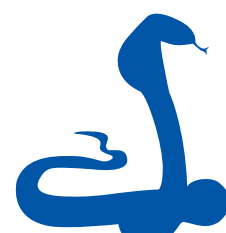
THEORETISCHE ONDERBOUWING VAN HET PROGRAMMA

In onze huidige samenleving hebben steeds meer kinderen te kampen met een gebrek aan lichamelijke activiteit, obesitas op jonge leeftijd en geestelijke gezondheidsproblemen zoals angst en depressie. Die problemen veroorzaken ernstige gezondheidscomplicaties, die zich zowel uiten in de kindertijd als wanneer de kinderen opgroeien tot volwassenen. Een belangrijke factor die deze problemen met elkaar verbindt, is de motorische ontwikkeling. David Rosenbaum, een gerenommeerde onderzoeker in het gebied van de ontwikkeling van kinderen, suggereerde dat motorische controle verwaarloosd werd door onderzoekers, leerkrachten, psychologen en andere specialisten op het gebied van jonge kinderen en nu pas erkend wordt als een belangrijk onderdeel van de ontwikkeling van een kind (Rosenbaum, 2005).

Diverse onderzoeksresultaten leveren bewijs voor het verband tussen motorische coördinatie en andere belangrijke cognitieve, sociale, fysieke en mentale gezondheidsresultaten bij kinderen. In 2006 identificeerden Murray en collega's een verband tussen de vroege ontwikkeling van grove motorische vaardigheden en latere cognitieve vaardigheden bij volwassenen, zoals de categorisering van objecten en het werkgeheugen. Piek et al. (2008) vonden een soortgelijke relatie. Een andere studie vond dat motorische vaardigheden bij kinderen gerelateerd zijn aan cognitieve, talige en empathische vaardigheden (Dyck et al., 2004). Die relatie is vooral sterk bij kinderen die een risico lopen op ontwikkelingsstoornissen.

Kinderen met zwakke motorische vaardigheden presteren slechter op cognitieve taken zoals het werkgeheugen, hebben meer sociale en emotionele problemen zoals een laag zelfbeeld (Rose et al., 1997), vertonen hogere niveaus van angst en depressie (Piek et al., 2007; Skinner & Piek., 2001) en hebben moeite om alledaagse emoties te identificeren (Cummins et al., 2005).

Zwakke motorische vaardigheden worden ook geassocieerd met een aantal ontwikkelingsstoornissen, zoals ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*), taalstoornissen, leesstoornissen en autisme. In sommige gevallen kunnen kinderen ook de diagnose DCD (*Developmental Coordination Disorder*) krijgen, een klinische coördinatie-ontwikkelingsstoornis die erkend wordt in het *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* van de American Psychiatric Association (2013).



Animal Fun werd ontwikkeld om:

- De fijn- en grofmotorische vaardigheden van kinderen te verbeteren;
- Deelname aan motorische activiteiten te stimuleren;
- Het gevoel van sociaal en emotioneel welzijn van kinderen te verhogen.

Een correcte bewegingstechniek hanteren is een belangrijk aspect van de ontwikkeling van motorische vaardigheden. Er bestaan verschillende programma's die zich focussen op correcte techniek en uitvoering (bv. het *Fundamental Movement Skills Program* van Hands et al., 1996). Onderzoek toont echter ook aan dat kinderen sneller zullen deelnemen aan bewegingsactiviteiten en vaardigheden beginnen op te bouwen, als ze plezier halen uit de activiteiten. Deelname bevordert sociale interactie, maar leidt ook tot oefening, wat de sleutel is tot het verbeteren van vaardigheden (Sugden & Chambers, 2003). Kortom, als kinderen plezier hebben in wat ze doen, zullen ze de activiteiten vaker uitoefenen en hun vaardigheden verbeteren.



DE MODULES IN EEN OOGOPSLAG

Module 1	Lichaamsbeheersing 1 – Romp en onderste ledematen	Statisch evenwicht, dynamisch evenwicht, klimmen
Module 2	Voortbeweging	Lopen, springen, hinkelen, huppelen
Module 3	Objectcontrole 1 – Gooien, vangen, schoppen	Gooien, vangen, schoppen
Module 4	Bewegingsvolgorde	Romp, ledematen
Module 5	Lichaamsbeheersing 2 – Romp en bovenste ledematen	Romp- en bekkenstabiliteit, versterking van de schouder-, elleboog-, pols- en handspieren
Module 6	Planning van de fijne motoriek	Coördinatie van fijnmotorische activiteiten
Module 7	Objectcontrole 2 – Manuele vaardigheden	Vorbereiding op knip- en schrijfvaardigheden, hantering van gereedschappen, handcontrole
Module 8	Handvaardigheden	Ontwikkeling van efficiënt en functioneel gebruik van potloden, scharen, toetsenbord, computermuis en joystick
Module 9	Sociaal-emotionele ontwikkeling	Lachen, herkennen en benoemen van gevoelens, ademhaling, ontspanning



HET BESTE UIT ANIMAL FUN HALEN

Welke kinderen hebben het meeste baat bij dit programma?

Het doel van dit programma is om de fysieke en sociale vaardigheden van alle kinderen in de klas te verbeteren; in het bijzonder van de kinderen die moeilijkheden onderkennen met de ontwikkeling van die vaardigheden. Door alle kinderen in het programma te betrekken, vermindert het stigma dat gepaard gaat met 'speciale' programma's voor kinderen met moeilijkheden.

Het is een uitdaging om alle kinderen in één programma te betrekken, omdat de activiteiten zowel interessant en stimulerend moeten zijn voor kinderen die fysiek en sociaal competent zijn als gemakkelijk genoeg voor de kinderen die daar moeite mee hebben.

Suggesties voor de uitvoering van het programma

Een belangrijk kenmerk van Animal Fun is de flexibiliteit. De leermogelijkheden kunnen gestructureerd of eerder informeel zijn. Aan elke activiteit is een moeilijkheidsgraad toegekend: gemakkelijk, gemiddeld of moeilijk.

Het is niet nodig om te beginnen bij de eerste activiteit van Module 1 en het programma van begin tot eind te doorlopen. Kies een aantal activiteiten uit verschillende modules en concentreer je gedurende een week op de ontwikkeling van die vaardigheden. Begin met activiteiten met een gemakkelijke moeilijkheidsgraad. Verander de activiteiten gradueel om de kinderen variatie te bieden en hen verder uit te dagen wanneer ze de eenvoudigere activiteiten onder de knie hebben.

Voor een informele aanpak kan Animal Fun gemakkelijk geïntegreerd worden in de routines en leerervaringen van het dagelijkse leven. Het programma is bijzonder nuttig voor de overgang van activiteiten van de turnmat naar de schoolbank, van binnen naar buiten en van het ene leergebied naar het andere. Je kan de activiteiten toepassen tijdens verplaatsingen (bv. naar een drinkfontein of de toiletten), tijdens handelingen (bv. handen wassen), als afleiding of aandachtstrekker, of integreren in andere vakken zoals muziek, drama en kunst.

Zet bijvoorbeeld *Olifantenparade* (53) in wanneer de kinderen zich van het klaslokaal naar de bibliotheek verplaatsen, *Flamingo* (18), wanneer ze in de rij staan, *Kibbelende krabben* (65) tijdens een schrijfoefening, of *Cipres* (02), om de aandacht te trekken.



Het doel van dit programma is om de fysieke en sociale vaardigheden van alle kinderen in de klas te verbeteren, in het bijzonder van de kinderen die moeilijkheden ondervinden met de ontwikkeling van die vaardigheden.

Elke activiteit op zich duurt slechts 1 à 2 minuten. Maar als je ze meerdere keren per dag uitvoert, stapelen de minuten zich op. Uit ons onderzoek blijkt dat Animal Fun effectief is als de oefeningen gedurende een semester vier dagen per week, 30 minuten per dag (waarvan 15 minuten binnen en 15 minuten buiten) uitgevoerd worden.

Je kan ook de voorkeur geven aan een meer gestructureerde aanpak. Sommige activiteiten zijn geschikt voor grote groepen, terwijl andere activiteiten beter werken in kleine groepjes. Je kan met verschillende stations werken, waartussen de kinderen rouleren en verschillende activiteiten uitvoeren onder begeleiding van onderwijs-assistenten of ouders. Een zorgvuldige groepsverdeling kan ervoor zorgen dat kinderen met eenzelfde vaardigheidsniveau in dezelfde groep zitten, of juist garanderen dat kinderen die moeite hebben met een beweging door imitatie of observatie kunnen leren van vaardige leeftijdsgenootjes.

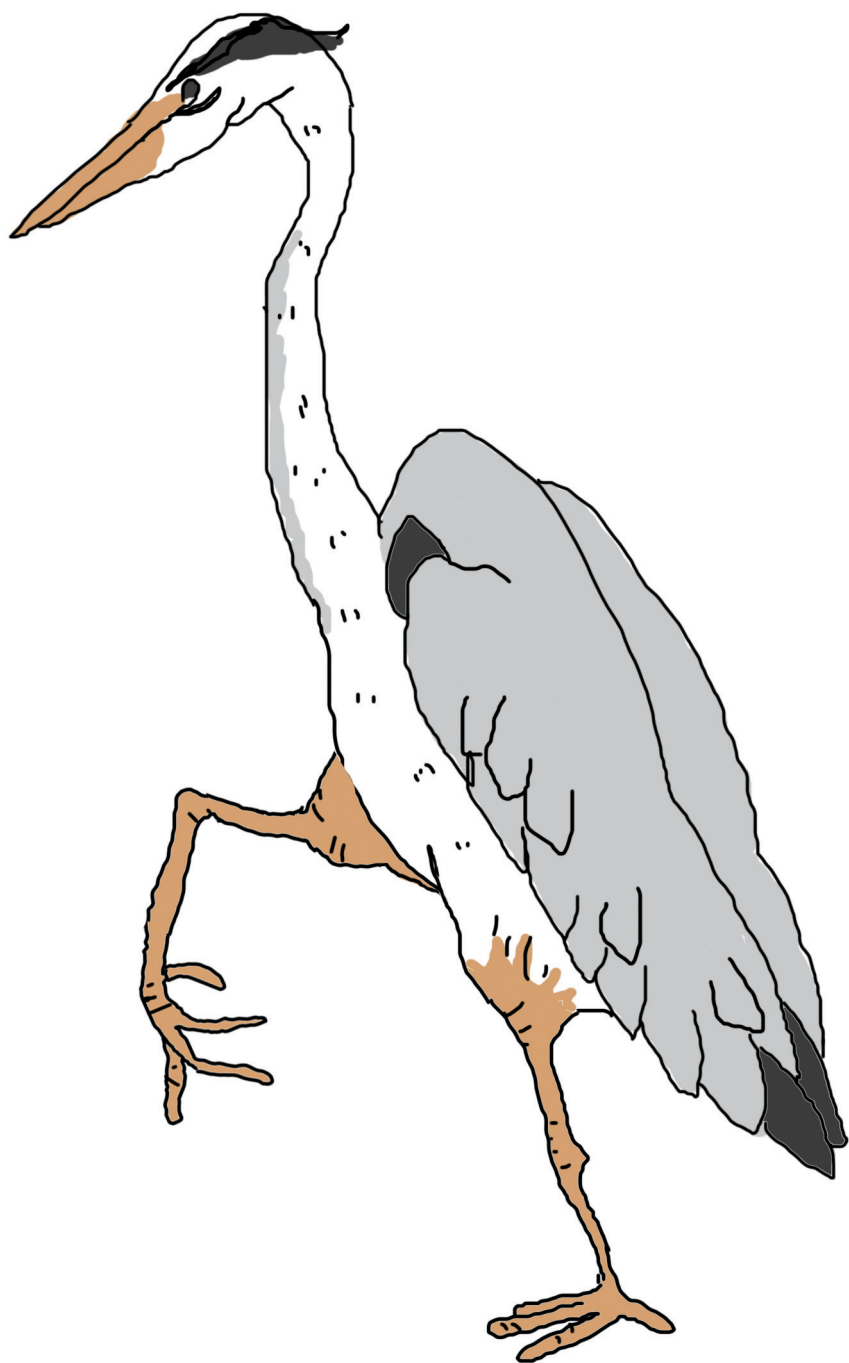
Animal Fun vult andere programma's, zoals *Kidsmove* en kleuteryoga, aan door kinderen leuke, speelse ervaringen te bieden en tegelijkertijd de basis van hun bewegingsvaardigheden te ontwikkelen en versterken. Aan het einde van elke module worden creatieve ideeën meegegeven voor de uitvoering van Animal Fun, zodat je je fantasie en creativiteit de vrije loop kan laten wanneer je Animal Fun in je lesprogramma of dagelijkse handelingen implementeert.

Tips voor kinderen met bewegingsmoeilijkheden

Veel bewegingsvaardigheden worden aan kinderen geleerd door de vaardigheid te demonstreren. Dat is echter niet altijd een succesvolle techniek voor kinderen met bewegingsproblemen, omdat ze vaak een slecht gevoel voor lichaamshouding (positiezin of proprioceptie) hebben. Als gevolg daarvan vinden ze het vaak moeilijk om bewegingen van anderen te kopiëren. Ze ondervinden in het bijzonder problemen wanneer de beweging in spiegelbeeld gedemonstreerd wordt, wat vaak het geval is wanneer een leerkracht voor een groep leerlingen staat.

Daarom kan je kinderen met bewegingsmoeilijkheden individuele ondersteuning bieden op de volgende manieren:

- Als een kind moeite heeft met bewegingsvolgorde, dan heeft het baat bij stapsgewijze instructies. Wanneer alle lichaamsdelen betrokken zijn bij een activiteit, is het een goed idee om eerst de gehele beweging te demonstreren, zodat de kinderen zien wat het uiteindelijke doel is. Splits de beweging daarna op in verschillende delen om ze aan te leren. Demonstreer en oefen de beweging van één lichaamsdeel en geef daarbij een verbaal geheugensteuntje, voeg dan de beweging van een ander lichaamsdeel toe met bijhorend verbaal geheugensteuntje, enzovoort.
- Zodra de kinderen de bewegingen onder de knie hebben, kan je hen vragen om tegelijkertijd dierengeluiden te maken. Zo moedigt je een goede ademhalingscontrole aan en automatiseer je de beweging, door ze ondergeschikt te maken aan de geluiden en het plezier.
- Gebruik ook een verbaal geheugensteuntje om een beweging te initiëren. Dat moedigt de kinderen aan om zich te concentreren, zeker wanneer ze moe worden.
- Voor sommige kinderen kan het nodig zijn om de activiteit aan te leren via passieve bewegingen van de ledematen.
- Als een kind moeite heeft met evenwicht tijdens een activiteit, dan kan je het kind ondersteunen ter hoogte van de schouders of heupen (niet aan de armen of benen).
- Kinderen kunnen een taak snel opgeven wanneer die te moeilijk is. In dat geval kan het nodig zijn om terug te gaan naar een gemakkelijkere activiteit en dan te evolueren naar moeilijkere taken.
- Gebruik verbeeldingskracht en rollenspellen om het plezier in de activiteiten te stimuleren. Plezier tijdens de uitvoering is de sleutel tot automatisering van bewegingen.



**Benodigheden**

Zorg voor voldoende ruimte om de kinderen vrij te laten rondwandelen. Begin op een stevige, vlakke ondergrond (bv. de speelplaats). Maak het uitdagender door over te stappen naar zacht zand.

Startposities

De kinderen staan met hun handen achter hun rug, de armen dicht tegen hun lichaam, met de ene hand bovenop de andere.

Beweging

Laat de kinderen rondwandelen met langzame, hoge passen alsof ze door het water waden op zoek naar vis. Zorg ervoor dat de heup van het opgetilde been een rechte hoek vormt en dat de tenen naar beneden wijzen, zodat de tenen eerst de grond raken.

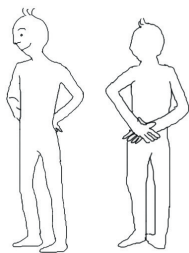
Extra's

Er zijn veel variaties op deze activiteit:

- Begin met een correcte beenbeweging (heup 90° , tenen naar beneden). De armpositie speelt nog geen rol.
- Voeg dan de armpositie toe.
- Verander het oppervlak – zacht zand is veel moeilijker om op te wandelen dan een stevig oppervlak.

**Aandachtspunten**

De armen mogen niet gebruikt worden voor evenwicht.



Startpositie:
voorkant achterkant



Been optillen in een langzame,
hoge pas; heup buigen in
rechte hoek



Tenen raken de grond
eerst



**Benodigheden**

Voldoende ruimte zodat de kangoeroes vrij kunnen rondspringen, zonder tegen elkaar te botsen. Begin op een vlakke, stevige ondergrond (bv. de speelplaats).

Startposities

De kinderen staan met hun voeten op schouderbreedte en hun handen voor hun borst (zoals de voorpoten van kangoeroes).

Beweging

De kinderen buigen door hun knieën en heupen, en springen voorwaarts door af te duwen met hun voeten. Ze landen zachtjes, met beide voeten samen en hun heupen en knieën gebogen.

Extra's

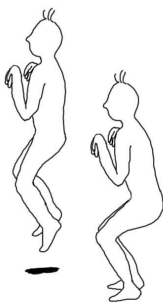
Leg hoopjes 'gras' neer en vraag de kinderen ernaartoe (niet erop) te springen, zodat ze ervan kunnen 'eten'. Maak het uitdagender door de ondergrond te veranderen door gras, zand of lichte hellingen.

**Aandachtspunten**

Let erop dat de kinderen tijdens de sprong enkel hun benen gebruiken, niet hun armen. Zo bouwen ze de kracht in hun benen op en ontwikkelen ze evenwicht.



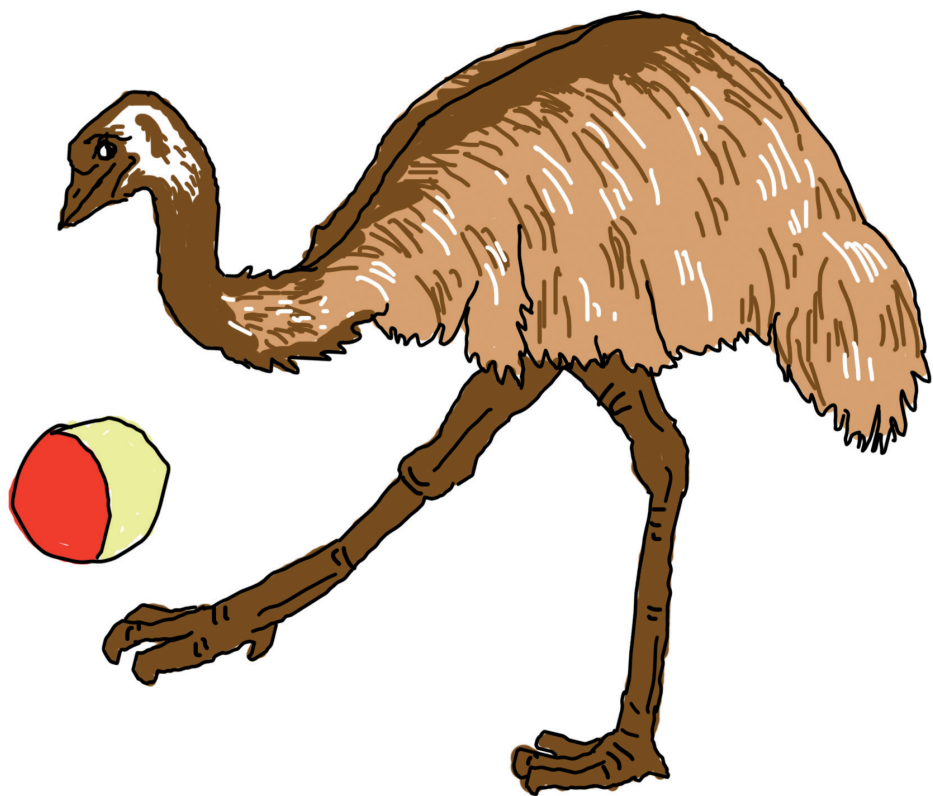
Startpositie



Door de knieën en heupen buigen



Met beide voeten samen landen



**Benodigheden**

Zorg voor een vlakke, stevige ondergrond. Plaats een voetbal met een diameter van 20 cm op een pittenzak (zodat de bal niet wegtrolt), op ongeveer 10 meter afstand van een doel.

Startposities

Het kind staat op een afstand van ongeveer 5 meter van de bal.

Beweging

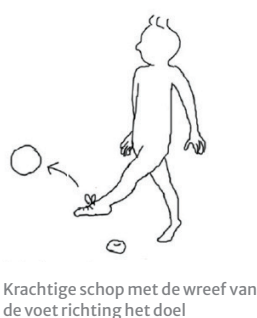
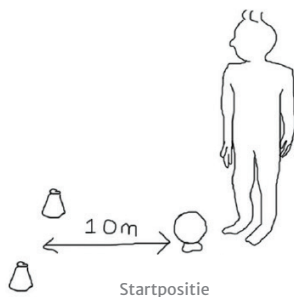
Het kind rent naar de bal en plaatst de voet waarmee het niet schopt naast de bal. Dan beweegt het kind het andere been vanuit de heup naar achteren en buigt de knie. Daarna schopt het kind met de wreef van de voet (ter hoogte van de schoenveters) hard genoeg tegen de bal, zodat de bal de afstand naar het doel aflegt. Let erop dat de schop krachtig en in de juiste richting is.

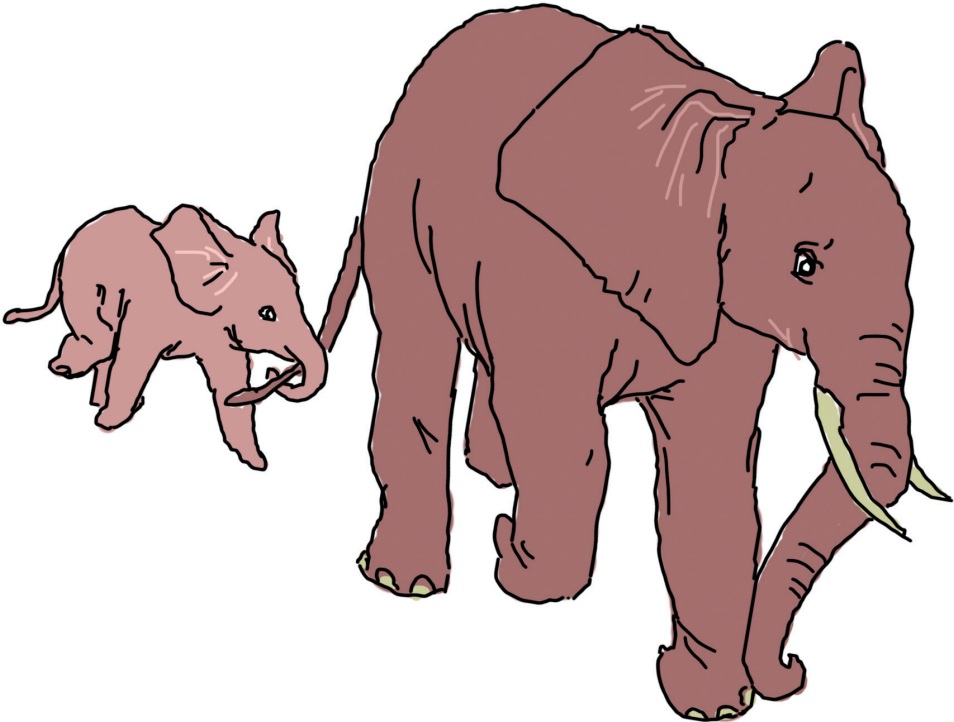
Een krachtige schop moedigt het kind aan om het lichaamsgewicht te verplaatsen. Als het kind moeite heeft om ver genoeg te schoppen, dan kan het proberen om een beetje te vertragen wanneer het de bal benadert. Zo kan het kind een grotere stap zetten en gemakkelijker het lichaamsgewicht verplaatsen.

! Aandachtspunten

Het is belangrijk dat het kind lang genoeg op één been kan blijven staan om een goede zwaaibeweging met het andere been te kunnen maken.

Kinderen die geleerd hebben om met de zijkant van de voet te schoppen, mogen dat ook op die manier doen.







Benodigheden

Gras of een grote ruimte met vloerbedekking of vloerplanken waar de kinderen vrij kunnen bewegen.

Startposities

De kinderen zitten per twee, op handen en knieën.

Beweging

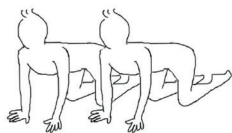
Het voorste kind is de 'moeder- of vader-olifant' en het achterste kind is de baby. De 'babyolifant' houdt de enkels van de 'ouderolifant' vast. De kinderen kruipen samen met een normaal kruippatroon voorwaarts. De 'babyolifant' houdt de enkels van de 'ouderolifant' lichtjes vast zodat ze hun ouder niet bezeren en beide olifanten samen kunnen bewegen. Laat de kinderen een trompetgeluid nabootsen.

Extra's

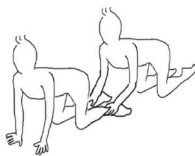
Deze activiteit vereist samenwerking en concentratie van beide kinderen. De 'ouderolifant' moet de leiding nemen door luidop "1, 2, 3, go!" en "1, 2, 3, stop!" te tellen. Dat is goed voor de ontwikkeling van de kinderen hun zelfvertrouwen en assertiviteit. Herinner de 'babyolifant' eraan om te luisteren naar de aanwijzingen van de 'ouderolifant'. Wissel na verloop van tijd de rollen om zodat beide kinderen zowel de ouder als de baby kunnen spelen.

! Aandachtspunten

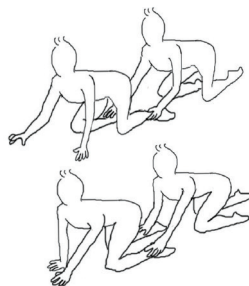
Let erop dat de kinderen samenwerken om de oefening te doen slagen.



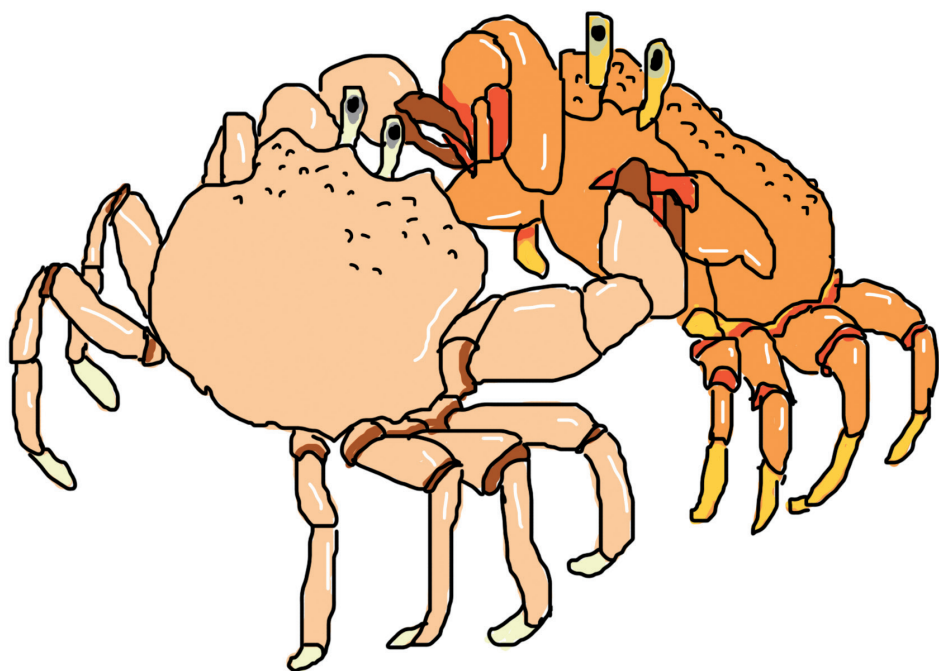
Startpositie



De 'babyolifant' grijpt de enkels van de 'ouderolifant' vast



De kinderen kruipen samen voorwaarts, waarbij de 'ouderolifant' luidop telt met "1, 2, 3, go!"



**Benodigdheden**

Geen.

Startposities

De kinderen staan per twee tegenover elkaar. Ze vormen met beide handen een cirkel met hun duim en wijsvinger ('krabscharen'). Vervolgens haakt het ene kind hun 'krabscharen' in die van het andere kind, zoals de schakels van een ketting. De kinderen houden hun ellebogen tegen het lichaam, in een hoek van 90 graden.

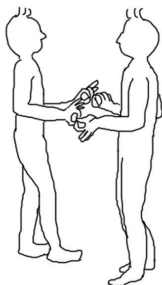
Beweging

De kinderen proberen om de greep van de andere 'krab' te verbreken door zachtjes te trekken, zonder hun lichaam te bewegen of plotseling te rukken. Hun armen blijven gebogen.

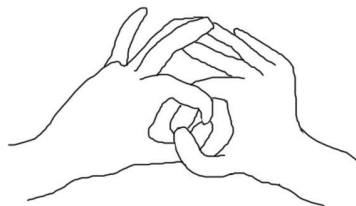
Extra's

De kinderen kunnen een 'krabschaar' maken met duim en middelvinger, in plaats van duim en wijsvinger.

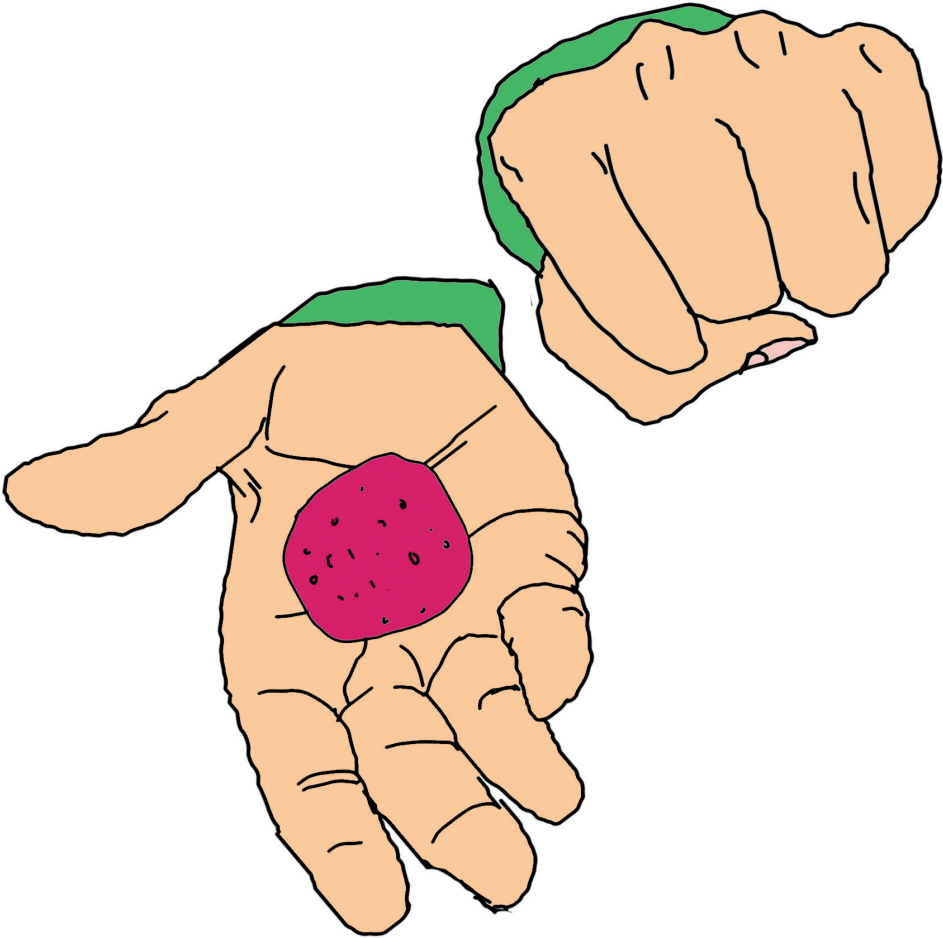
Je kan er ook een individuele activiteit van maken die nuttig is om schrijfvaardigheden te bevorderen. Het kind vormt dan 'krabscharen' met beide handen en haakt die in elkaar.



Startposities



De kinderen proberen om elkaars 'krabschaar' te verbreken



**Benodigdheden**

Kleine sponsballetjes.

Startposities

De kinderen staan in een cirkel.

Beweging

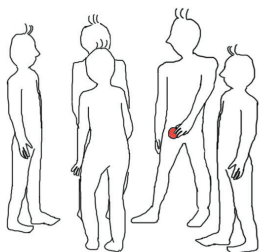
De kinderen geven een klein sponsballetje door aan elkaar. Ze knijpen met één hand in de spons zonder ernaar te kijken.

De kinderen houden hun beide handen op borsthoogte voor hun lichaam.

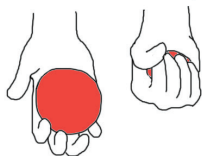
Extra's

Omdat de kinderen niet naar de spons mogen kijken, vereist de oefening veel motorische planning.

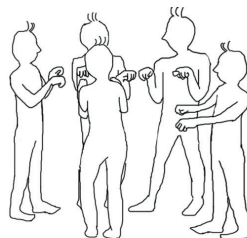
Maak er een doorgeefspel op muziek van, waarbij de leerkracht of een kind met gesloten ogen in het midden van de kring staat. Zodra de muziek stopt, probeert de persoon in het midden te raden wie de spons op dat moment vastheeft.



Startpositie



De kinderen knijpen met één hand in de spons zonder ernaar te kijken



De handen blijven de hele tijd op borsthoogte



**Benodigheden**

Kleine objecten zoals munten, plastic speelblokken of kleine MAB-blokken.

Startposities

De kinderen zitten in kleermakerszit op de grond of aan een tafel.

Beweging

De kinderen pakken de voorwerpen op met hun dominante hand, waarbij ze hun duim, wijs- en middelvinger gebruiken. Zorg ervoor dat de voorwerpen op een glad oppervlak liggen. Vervolgens verplaatsen ze de voorwerpen van hun vingers naar de palm van dezelfde hand ('eekhoornwang'), waar ze de voorwerpen vasthouden met hun ringvinger en pink. Ze proberen zo veel mogelijk voorwerpen 'op te slaan' zonder er eentje te laten vallen.

Extra's

Je kan deze activiteit moeilijker maken door de kinderen te vragen om de voorwerpen vanuit de handpalm terug naar de vingers te brengen en ze ergens in te verzamelen. Ze kunnen de voorwerpen verzamelen in een kommetje, spaarpot of het spel 'Vier op een rij'.

Deze activiteit is belangrijk voor de ontwikkeling van het vermogen om de pink en ringvinger stil te houden en de drie andere vingers in een driepuntsgreep te houden. Beide vaardigheden zijn essentieel om een efficiënte pengreep aan te leren.

Je kan deze activiteit ook in paren of in groepjes uitvoeren en er een wedstrijd van maken.

Beide vaardigheden zijn essentieel voor efficiënt handschrift.



Startpositie



De blokjes verzamelen in een vlakke handpalm

87 KWIKKIE KWIKSTAART

MODULE 8 · MOEILIJK

Benodigheden
Teken een vogel op papier. Zorg voor links- en rechtshandige scharen, plakband, veren en lijm.

Startposities
De kinderen zitten aan een schoolbank of tafel.

Beweging
De kinderen houden een schaar vast met hun dominante hand. Teken een gezichtje op de duimnagel van de kinderen die moeite hebben om de schaar op de juiste manier vast te houden.
De kinderen knippen de vogel uit en plakken veren op de vogel om een staart te maken. Voeg stippen toe als richtpunten als dat nodig zou zijn. Daarna knippen de kinderen een smalle strook papier uit en plakken die op de achterkant van de vogel om er een vingerpop van te maken.
Je kan deze activiteit over meerdere sessies verspreiden en zo de kinderen aanmoedigen om materialen te verzamelen en te bewaren.

De kinderen kunnen met hun vogels meespelen op een gepast luisterverhaal of zelf een verhaal bedenken over 'hoe kwikstaartje zijn staart kreeg'. Daarmee stimuleer je hun sociale vaardigheden en toneel- en vertelvaardigheden.

Extra's
Je kan andere dieren toevoegen om verhalen na te bootsen of te verzinnen.



Startpositie



De kinderen knippen de vorm van een vogel uit



De kinderen plakken veren op de vogel als staart



Papieren stroken kunnen toegevoegd worden om er vingerpoppen van te maken

© Acco Learn, Leuven



CREATIEVE IDEEËN

Glas-in-loodramen: Laat kinderen zien hoe je een vorm kan uitknippen in het midden van een stuk papier door het papier in het midden van de vorm dubbel te vouwen of door het papier meerdere keren te vouwen. Aan kinderen die al goed kunnen knippen, kan je vragen om op de lijn van gebogen vormen te knippen. Aan beginners kan je vragen om kleine knipjes te maken op de vouwlijnen. Eenmaal opgevouwen, kan je de ontwerpen op cellofaanpapier plakken en aan het raam hangen.

Breuken met boetseerklei: Gebruik een schaar en boetseerklei om breuken te leren berekenen. Rol een worstje boetseerklei uit en vraag het kind om het doormidden te knippen. Laat het daarna de twee helften doormidden knippen om kwarten te maken enzovoort.

Boetseerklei knippen is een gemakkelijke activiteit die de kinderen een gevoel van beheersing over het materiaal geeft zonder dat ze zich zorgen hoeven te maken over of ze op de lijn aan het knippen zijn. Het extra vingerwerk om de boetseerklei te rollen en te kneden, versterkt de kracht in de vingers die nodig is om te knippen en te schrijven.

Vallende ster: Geef de kinderen een lijntekening van een ster. Vraag de kinderen om de ster in te kleuren en uit te knippen. Help de kinderen vervolgens om een wens op de ster te schrijven. Daarna kunnen ze de ster verder versieren en in de klas ophangen. (Opmerking: je kan aan deze activiteit een brainstormsessie laten voorafgaan over niet-materiële wensen.)

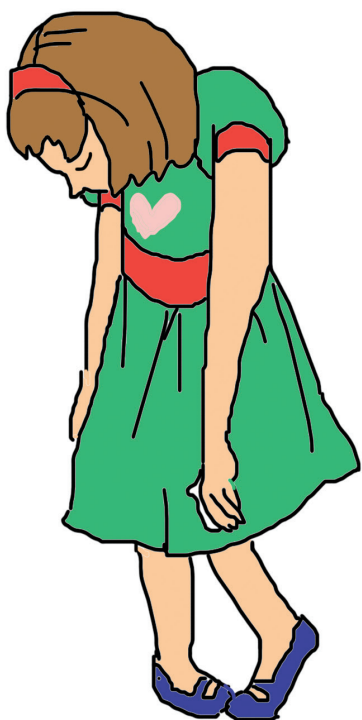
UITDAGINGEN VOOR DE KINDEREN

Plakboek: “Knip twee mooie foto's uit een tijdschrift of krant en plak ze op een vel papier. Laat je werk zien aan iemand in je familie en vertel waarom je de foto's die je hebt gekozen mooi vindt.”

Papieren ketting: “Kleur een stuk papier in. Knip het papier vervolgens in lange stroken. Gebruik een nietmachine, plakband of lijm om een strook samen te voegen tot een cirkel. Haal vervolgens de volgende strook door de cirkel en maak ook daar een cirkel van, zodat je een ketting maakt. Doe dat voor elke strook. Neem je papieren ketting mee naar school.”

Chinese lantaarns: “Maak een papieren lampion door papier een aantal keer in de lengte te vouwen en er vormen uit te knippen. Vraag een volwassene om je te helpen het papier open te vouwen en de uiteinden aan elkaar te bevestigen. Je kan elk stuk papier gebruiken zoals kranten, een pagina uit een tijdschrift of blanco papier dat je hebt ingekleurd.”





**Benodigdheden**

Gevoelskaarten.

Startposities

De kinderen staan.

Beweging

Laat de kinderen een aantal verschillende gevoelskaarten zien en vraag hen om passende gezichtsuitdrukkingen en lichaamshoudingen aan te nemen.

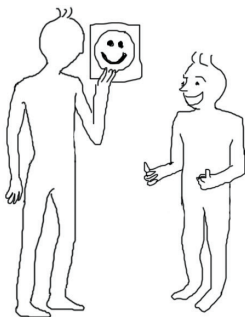
Begin met veel voorkomende gevoelens, zoals blij, verdrietig en boos.

Introduceer daarna ook minder voor de hand liggende gevoelens, zoals bang, enthousiast en beschaamd.

Vraag de kinderen om hun eigen gezicht aan te raken en te beschrijven wat ze voelen (bv. opgetrokken mondhoeken, opgespannen of ontspannen gezichtsspieren).



Startpositie



De kinderen reageren op de gevoelskaart met een gepaste mimiek en lichaamshouding



De kinderen leren hoe verschillende gezichtsuitdrukkingen aanvoelen