

HOOFDSTUK 1
DE SCHATKAART



LES 1
EMMA



LES 1: EMMA

INTRODUCTIE

Ben je nog niet vertrouwd met kleuterschermen? Dan kan je de verhaallijn en de oefeningen van de 10 hoofdstukken van de VSB Piraatjes gebruiken om je eerste stappen te zetten binnen deze leeftijdscategorie.

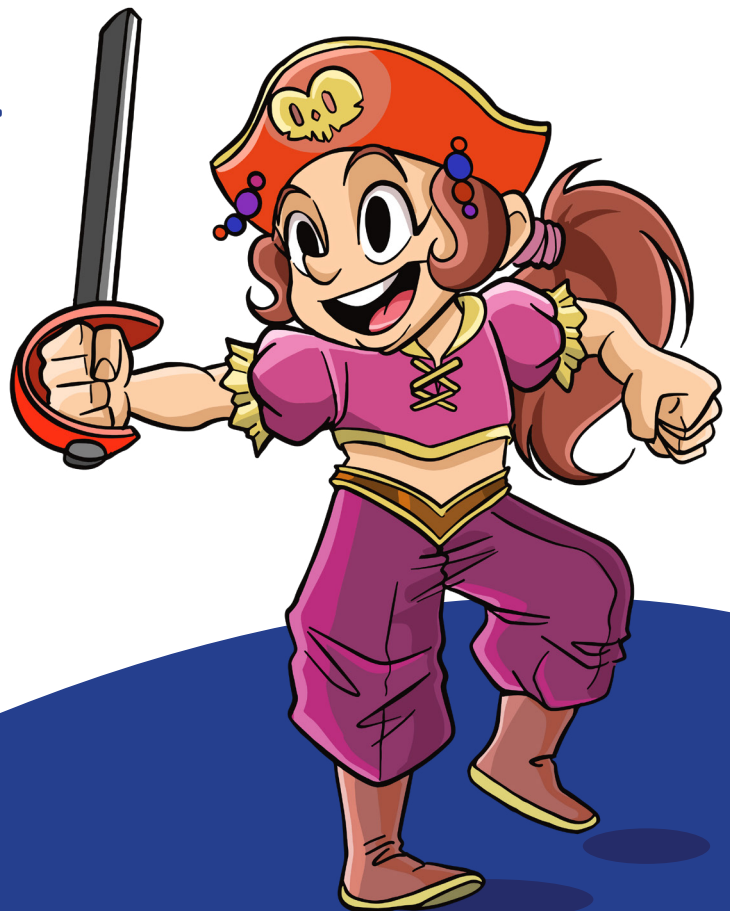
Ben je al vertrouwd met kleuterschermen? Dan hopen we dat de volgende hoofdstukken je nog meer inspiratie zullen geven en zo je lessen steeds vernieuwend blijven.

Het doel van het project is als inspiratiebron te fungeren: een inspiratiebron waaruit schermtrainers, LO studenten en leerkrachten voorbeelden van storytelling en van oefeningen kunnen vinden, kiezen en aanpassen. Buiten de geschreven kleuteropdrachten komen er binnen de boekjes nog extra toepassingen aan bod.

Een aandachtspunt wanneer je aanpassingen maakt of een oefening opstelt, zijn de verschillende ontwikkelingsfasen die gelinkt zijn aan de leeftijd van de kleuters en de kinderen. De volgende twee bijlagen ondersteunen het project om de verschillen duidelijk in kaart te brengen.

In bijlage 1, vind je de twaalf fundamentele bewegingsvaardigheden die verschillen bij een 3-4-jarige, bij een 5-6-jarige en bij een 7-8-jarige. Hetzelfde geldt voor de drie soorten ontwikkelingen die je in bijlage 2 kunt terugvinden.

**VEEL PLEZIER MET HET
KLEUTERSCHERMEN
AVONTUUR!**





HET RITUEEL

Om aan elke kleuterschermles te kunnen beginnen, moeten de kleuters eerst de Verteller/ Lesgever vangen door deze met hun sabeltje te raken.

Welk VSB Piraatje zal vandaag de eerste zijn die de Verteller 1, 2 of 3 keer raakt (zie differentiatietabel hieronder: 3-4 Jaar, 5-6 Jaar en 7-8 Jaar).



Zet de VSB Piraatjes allemaal gelijk op een lijn en geef een duidelijk startsignaal.



De Verteller loopt weg, maar past zijn/haar loopniveau aan. Laat het spel niet te lang duren. Hou de "plezierwijzer" van de kleuters in het oog.

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
De verteller 1 keer raken.	De verteller 2 keer raken.	De verteller 3 keer raken.
De kleuter begint efficiënt te lopen.	De kleuter loopt efficiënt maar vertoont nog geen matuur looppatroon.	Het kind vertoont een matuur looppatroon.



STORYTELLING

DE VSB SCHATKAART (LES 1)

Eens de Verteller gevangen is, kan deze beginnen met het piratenverhaal:

“Er waren eens twee piraatjes op zoek naar een schat: een heel speciale schat die meerdere piraten kameraden hadden proberen te vinden, maar zonder succes. Emma, een dapper meid en haar maatje Tibo, een moedige deugniet, wilden ook hun kans wagen. In hun piraten carrière hadden ze samen al heel veel goud en parels verzameld die in de diepste en de gevaarlijkste zeeën verborgen waren. Ze hadden meters in het zand gegraven om de gele blinkende muntstukken in de stralende zon te zien schitteren.

Deze keer ging het echter niet over eender welke schat: ze wilden de VSB schat veroveren met als doel VSB Piraatjes te worden. Niemand wist wat er in de VSB kist schulde, maar iedereen wist dat het de moeite waard was om een VSB piraatje te worden.

Emma en Tibo kenden het stappenplan vanbuiten om een schat te vinden. **STAP 1:** De verschillende VSB schatkaarten vinden. **STAP 2:** de VSB schatkaart lezen en volgen. Natuurlijk wisten ze dat het geen eenvoudig avontuur ging zijn. Er gingen veel drempels op hun weg tevoorschijn komen, maar ze waren er helemaal klaar voor.

Emma en Tibo waren op de hoogte gesteld van het bestaan van de VSB schatkaart. Ze hadden de informatie gekregen van een piraat die heel lang op zoek was geweest naar de VSB schat, maar uiteindelijk de trektocht had opgegeven. Uit woede had Piraat Pam de schatkaart in kleine stukjes gescheurd en weggegooid. De wind had op zijn beurt de verschillende stukjes weggewaaid.

Emma en Tibo hadden elkaar beloofd zich nooit als de droevige piraat te gedragen en elke drempel die zich zou voordoen opnieuw proberen te trotseren. Ze wisten dat ze soms gingen falen, maar ze wisten ook dat dit deel uitmaakte van het avontuur (TCO: Doorzettingsvermogen). Met een grote glimlach vertrokken Emma en Tibo op zoek naar de VSB schat.” (TCO: Inlevingsvermogen).



Vraag aan de kleuters:

- Wat is STAP 1?
- Wat zullen Emma en Tibo nooit doen?

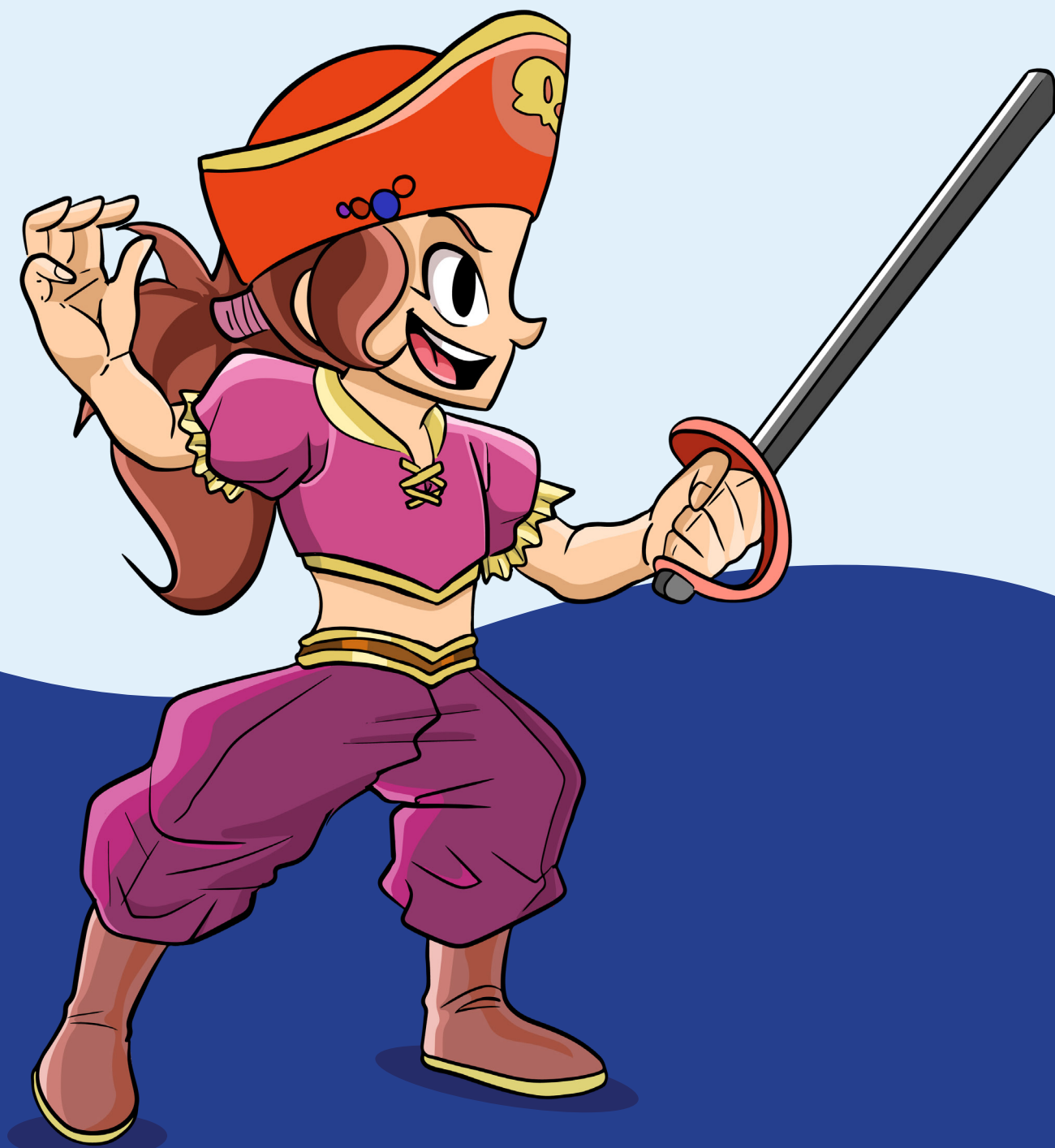
FBV	Fundamentele Bewegingsvaardigheid
FMO	Fysieke en Motorische Ontwikkeling
TCO	Taalontwikkeling en Cognitieve Ontwikkeling
SEO	Sociale en Emotionele Ontwikkeling

Je zult deze verschillende afkortingen meerdere keren terugvinden op je leestraject. Deze verwijzen naar het theoretisch deel van het project. We vonden het belangrijk de link aan te duiden tussen de theorie en de praktijk door deze kort te vermelden.

Zou je een oefening zelf willen opstellen, dan raden we je aan:

- te starten vanuit de theorie om een duidelijk kader te scheppen inzake de bewegingsvaardigheden die gelinkt zijn aan de leeftijd van de kleuters en de kinderen;
- kiezen of het een spelletje zal worden, een geïsoleerde oefening (om de beweging beter onder de knie te hebben) of een parcours;
- het materiaal te kiezen dat je bij deze oefening wilt gebruiken;
- de regels oplijsten die voor een goede veiligheid en een goed verloop zal zorgen.

LES 1: EMMA





OMSCHRIJVING

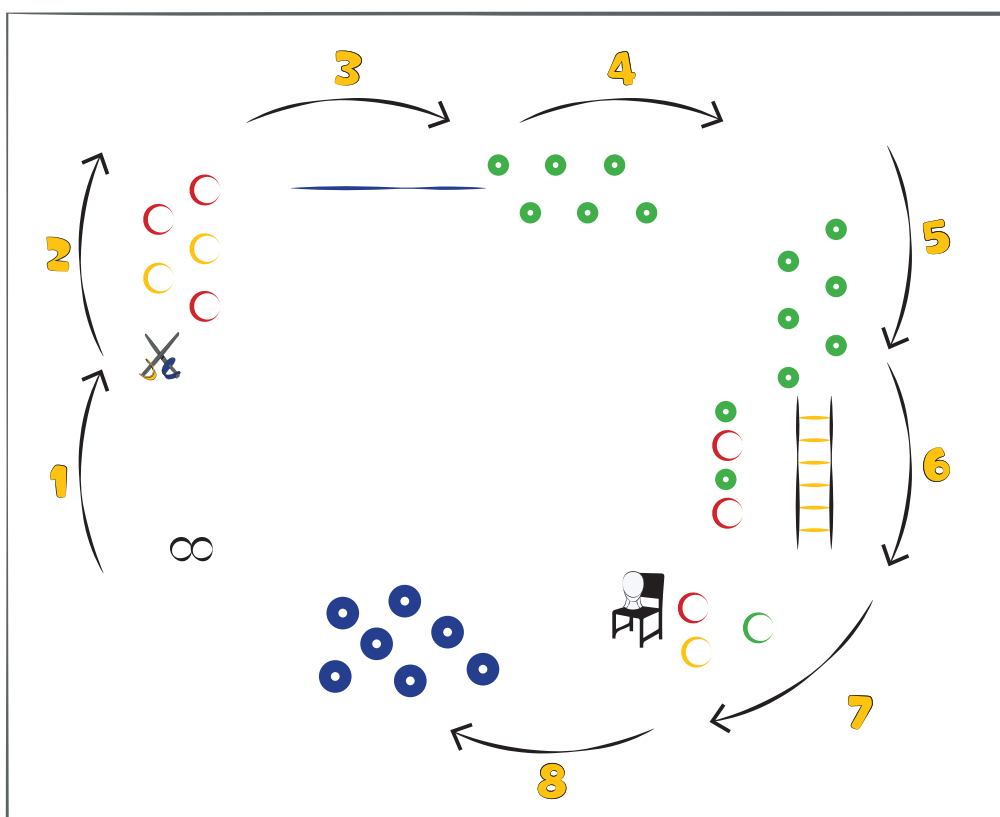
VOORBEELDOEFENING 1

“De eerste 2 stukjes van de VSB schatkaart liggen ergens in de VSB piratenhaven. Emma stelt voor om ze te gaan zoeken en dat Tibo voor de 2 andere stukjes die ergens in de VSB piratenstad, zorgt.” (TCO: Inlevingsvermogen)

Bij deze oefening, speelt elk kind de rol van Emma.



Emma loopt door de straten van de VSB piratenhaven die een vierkantig parcours vormt.



	Speelladder
	Rode hoopel
	Gele hoopel
	Start hoopel
	Tennisbal

	Kegel
	Pion
	Glijdende doekjes
	Lijn

1

Eerste helft van de eerste baan:

Emma zet haar handen op 2 glijdende doekjes. Ze is op haar hurken gaan zitten:

- ze schuift één hand naar voren,
- dan schuift ze haar ander hand naar voren en
- springt met haar twee voeten samen (konijnensprong).

(FBV: Glijden + Springen en Landen + FMV: Coördinatie)

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
Konijnensprong zonder de doekjes. Beide handen gelijktijdig naar voren schuiven.	Beide handen tegelijkertijd naar voren schuiven.	Linkerhand naar voren schuiven, dan rechterhand naar voren schuiven, konijnensprong, beide handen naar voren schuiven en herbegin door je rechterhand naar voren te schuiven (lateraliteit in het begin van oefening afwisselen).

2

Tweede helft van de eerste baan:

Emma neemt haar sabeltje vast en loopt naar de:

- rode hoepel door haar sabeltje boven haar hoofd te zwaaien en springt met haar linkervoet in de rode hoepel;
- gele hoepel door haar sabeltje onder haar heup te zwaaien en springt met haar rechervoet in de gele hoepel.

De hoepels zijn geplaatst zodat Emma zigzagt.
(FBV: Springen en Landen + FMV: Lateraliteit)

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
Met beide voeten in de hoepel springen.	Met 1 voet in de hoepel springen, zonder links en rechts aan te duiden. Men komt de voorkeursvoet van het kind te weten.	Met linkervoet in de rode hoepel springen en met rechervoet in de gele hoepel. Door het omgekeerde te doen zal je ook het kind "ontleren".

Wanneer de 5-6 en de 7-8-jarigen de schermpas voorwaarts al kennen, mogen ze deze uitvoeren om van de ene hoepel naar de andere zich te verplaatsen.

De schermpassen en uitvallen zullen in de volgende hoofdstukken duidelijk aanbod komen.

3

Eerste helft van de tweede baan:

Emma wandelt recht op één lijn en zwaait haar sabeltje links en rechts boven het hoofd bij elke stap die ze zet.

(FBV: Wandelen en Lopen + FMO: Coördinatie + Ritme + Evenwicht)

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
Zonder het sabeltje links en rechts te zwaaien.	Sabeltje willekeurig rechts en links zwaaien.	Sabeltje bij elke stap rechts en dan links zwaaien. Maak het moeilijker: bij elke stap moet de hiel van de voet tegen de tenen van de achterste voet.
	Idem achterwaarts	Idem achterwaarts
	Bank beschikbaar? Deze oefening kan ook op een bank worden uitgevoerd. Let op de veiligheid.	Bank beschikbaar? Deze oefening kan ook op een bank worden uitgevoerd. Let op de veiligheid.

Wanneer de 5-6 en de 7-8-jarigen de scherpas voorwaarts en achterwaarts al kennen, mogen ze deze uitvoeren op de lijn of op de bank.

De scherpassen en uitvallen zullen in de volgende hoofdstukken duidelijk aanbod komen.

4

Tweede helft van de tweede baan:

Op het einde van de lijn, vindt Emma een foambal. Met haar voet brengt ze de foambal aan de buitenkant van de pionnen. Bij het laatste pion, trapt ze de bal weg waar ze wilt. Ze let op de andere piraten die ook het parcours afleggen en in de zaal rondlopen. De bal mag de andere mede-piraten niet raken.

De pionnen zijn geplaatst zodat Emma zigzagt.

(FBV: Trappen + TCO: Analytisch vermogen + SEO: Respect voor de kameraden)

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
Geen zigzag parcours maar één lijn volgen.	Zigzag parcours.	Zigzag parcours en de foambal volledig rond de pion doen draaien met de voet of met het sabeltje.
Duidelijk richting aanduiden bij het trappen van de foambal op het einde door 2 pionnen van een andere kleur parallel te plaatsen.		

5

Tweede helft van de derde baan:

Emma moet door een fictieve buis heen om aan de overkant van de straat van de VSB piratenhaven te geraken. Hiervoor moet ze op haar buik gaan liggen en door de fictieve buis sluipen. Ze houdt haar hoofd laag en haar lichaam tegen de grond. Dankzij haar benen en armen kan ze zich naar voren duwen en trekken. Haar sabeltje zet ze op haar rug. De buis heeft een paar bochten waardoor ze moet zigzaggen.

(FBV: Klimmen: sluipen)

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
Rechte lijn (geen zigzag) en zonder sabeltje op de rug.	Rechte lijn (geen zigzag) met sabeltje op de rug.	Zigzag parcours door pionnen afgebakend en met sabeltje op de rug.

6

Tweede helft van de derde baan:

Emma staat nu zijwaarts in het eerste hokje van de speedladder.

- Ze springt zijwaarts naar het volgend hokje en loopt tot aan de hoepel die verder voor haar staat. Daar legt ze haar sabeltje neer, tilt ze de foambal die in de hoepel ligt, gooit deze recht boven haar hoofd en vangt hem terug op zonder uit de hoepel te stappen. Ze legt de foambal terug neer in de hoepel en neemt haar sabeltje terug en loopt achterwaarts terug in het hokje van de speedladder.
- Ze springt zijwaarts naar het volgend hokje en loopt tot aan de pion die verder voor haar staat. Ze legt haar sabeltje neer, tilt de tennisbal die op de pion rust op en dribbelt met de tennisbal één keer rond de pion. Ze legt de tennisbal terug op de pion, neemt haar sabeltje en loopt achterwaarts terug in het hokje van de speedladder.
- Enz.

(FBV: Wandelen en lopen + Vangen en Werpen + Dribbelen)

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
Al wandelend vooruit en achteruit.	Al lopend vooruit en al wandelend achteruit.	Al lopend vooruit en achteruit.
Springt met de foambal in de hoepel.	Gooit de foambal maar moet niet in de hoepel blijven om hem te vangen.	Mag niet uit de hoepel bij het terug opvangen van de foambal.
Rond de pion lopen met de tennisbal in de handen.	Met twee handen dribbelen rond de pion met de tennisbal.	Met voorkeurs- en niet voorkeurshand dribbelen rond de pion met de tennisbal.

Wanneer de 5-6 en de 7-8-jarigen de schermipas voorwaarts al kennen, mogen ze deze uitvoeren om van de speedladder naar de hoepel/pion zich te verplaatsen.

De schermpassen en uitvallen zullen in de volgende hoofdstukken duidelijk aanbod komen.

7

Op het einde van de tweede helft van de derde baan,

staat er een stoel met een schermmasker op de leuning. Dicht bij de 2 achterste poten van de stoel is er een rode en een gele hoepel. Op een "kleuter-uitval-afstand" van deze 2 hoepels ligt de "start-hoepel" van deze oefening. In deze hoepel moet er altijd 1 voet aanwezig zijn. De kleuter:

- slaat met het sabeltje in zijn rechterhand de rechterkant van het schermmasker door zijn rechervoet in de rode hoepel te plaatsen die dicht bij de rechter achterpoot van de stoel is;
- slaat met het sabeltje in zijn linkerhand de linkerkant van het schermmasker door zijn linkervoet in de gele hoepel te plaatsen die dicht bij de linker achterpoot van de stoel is.

Moeilijkheidsgraad +1: gekruiste aanval

- De kleuter slaat met het sabeltje in zijn rechterhand de **LINKER**kant van het schermmasker door zijn rechervoet in de gele hoepel te plaatsen die dicht bij de **LINKER** achterpoot van de stoel is;
- slaat met het sabeltje in zijn linkerhand de **RECHTER**kant van het schermmasker door zijn linkervoet in de rode hoepel te plaatsen die dicht bij de **RECHTER** achterpoot van de stoel is.



Vraag aan de kinderen hun volledige schoenool op de grond te houden inzake de voet in de "start-hoepel".



Vraag aan de kinderen altijd in de ogen van zijn tegenstander te kijken (plak desnoods 2 fictieve ogen op het schermmasker) om met zijn bovenlichaam zo recht mogelijk te blijven.

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
Laat de kleuter met de twee voeten in de rode en de gele hoepel springen. De "kleuter-uitval-afstand" wordt aangepast tot een "kleuter-tweevoetse-sprong-afstand".	Laat de kleuter zijn voorkeursvoet in de rode en gele hoepel en voorkeurshand gebruiken om op het schermmasker te slaan.	Voorkeurs- en niet voorkeursvoet gebruiken in de rode en gele hoepel.
Laat de kleuter met zijn voorkeurshand op het schermmasker slaan. Begin zonder sabel: met de blote hand slaan tegen het masker (zo kan de kleuter beter begrijpen met welke kracht hij slaat).	Zou de kleuter zijn rechterhand en zijn linkervoet gebruiken, zal er een dissociatie ontstaan van het boven- en onderlichaam. Dat zal men later "ontleren" om een schermuitval te bereiken.	Voorkeurs- en niet voorkeurshand gebruiken om op het schermmasker te slaan. Hier wordt de scherm lateraliteit getraind (we "ontleren" de dissociatie om een schermuitval te bereiken).

8

Eerste en tweede helft van de vierde baan:

Er staan willekeurige kegels op de straat van de VSB piratenhaven. Onder twee verschillende kegels liggen de 2 eerste stukjes van de VSB schatkaart. Emma kiest 1 kegel die ze omver slaat met haar sabeltje. De andere mede-piraatjes mogen ook telkens 1 kegel omver slaan.

(FBV: Wandelen en Lopen + Slaan)

Welke piraten hebben de twee eerste stukjes van de VSB schatkaart gevonden?



Idealiter zijn het aantal kegels gelijk aan het aantal kleuters.

Wanneer de 5-6 en de 7-8-jarigen de scherpas voorwaarts al kennen, mogen ze deze uitvoeren om zich tot de kegel die ze omver gaan slaan met hun sabeltje te verplaatsen.

De scherpassen en uitvallen zullen in de volgende hoofdstukken duidelijk aanbod komen.



30 min (uitleg+uitvoering)



glijdende doekjes, hoepels, pionnen, kegels, foamballen, speedladder, tennisballen, schermmasker, stoel en sabeltje



Als je parcours uit meer dan 4 oefeningen is opgebouwd, gaan de kleuters en kinderen niet alle oefeningen onmiddellijk kunnen onthouden. Je kunt best het principe van "volg de verteller" gebruiken: zo ga je samen met hen over het parcours als demo.



Wanneer je hetzelfde parcours met de kinderen herhaalt, gaan ze de oefeningen beginnen herkennen en kan je binnen het parcours ook oefening aanpassen.



Scan de QR code

Bekijk alle tips en tricks van het parcours van les 1.

VOORBEELD EINDSPELLETJE 1:

WIE IS DE SNELSTE PIRAAT VAN DE VSB PIRATENHAVEN?

“Emma wilt het vinden van de 2 stukjes van de VSB kaart vieren met de andere piraten van de VSB piratenhaven. Hiervoor organiseert ze een spelletje: Wie is de snelste piraat van de VSB piratenhaven?” (TCO: Inlevingsvermogen).



30 min
(uitleg+uitvoering)



De kleuters lopen voorwaarts (FBV: Wandelen en Lopen) samen in één groep op een lijn (SEO: samenwerken). Plots steekt een “op-voorhand-aangeduide-loper” zijn sabeltje omhoog. Dit is het signaal waarop alle kleuters sprinten over de nog resterende lengte en hun sabeltje tegen de grond slaan (FBV: Slaan). Wie is het eerst?



- De kleuters reageren op een ander signaal: op het moment dat de aangeduide loper zijn sabeltje tegen de grond sla (TCO: Auditief vermogen i.p.v. Visueel vermogen);
- De kleuters lopen langzaam voorwaarts en voeren op het signaal een volledige draai uit en lopen voorwaarts verder;
- De kleuters lopen langzaam achterwaarts en voeren op het signaal een halve draai uit en lopen voorwaarts verder;
- De kleuters voeren de oefening uit in een andere bewegingsvorm: huppelen, galopperen, hinken, enz.;
- De kleuters slaan tegen de grond met hun sabeltje: eerst met hun voorkeurshand, dan met hun niet voorkeurshand (FMO: Lateraliteit).

Wanneer de 5-6 en de 7-8-jarigen de scherpmpas voorwaarts en achterwaarts al kennen, kan je in plaats van voorruit of achteruit te lopen bij het signaal, de scherpmpassen uitvoeren.

In de wedstrijd situatie zullen de scherpmpassen meer op een zijwaarts sprongetje lijken. Wil je als lesgever een correcte scherpmpas, stel het doel van het spel anders: de winnaar is niet de piraat die het eerst over de lijn gaat, maar die de beste scherpmpassen uitvoert.

Tip: Leg altijd uit waarom je voor een bepaalde kleuter hebt gekozen zodat de anderen weten wat belangrijk is om een correcte scherpmpas uit te voeren: een recht bovenlichaam, geplooid knieën, ...

De scherpmpassen en uitvallen zullen in de volgende hoofdstukken duidelijk aanbod komen.



- Sabeltje
- Pionnen om de af te lopen afstand af te bakenen.



- Stimuleer de kleuters om snel te reageren op het signaal;
- Geef de kleuters mee dat ze de knieën hoog moeten heffen om snelheid te maken en sprinten op de bal van de voet.

3-4 Jaar	5-6 Jaar	7-8 Jaar
Korte loopafstand	Grotere loopafstand	Zo groot mogelijke loopafstand
Lesgever steekt arm in de lucht		



Scan de QR code

Bekijk alle tips en tricks van het eindspelletje van les 1.

**WIL JE WETEN HOE EMMA EN TIBO DE ANDERE
STUKJES VAN DE VSB SCHATKAART VINDEN?
GA DAN NAAR DE VOLGENDE LES: **TIBO.****