



HANDLEIDING KLEUTERUNIVERSITEIT BEWEGINGSSPEL

Inhoud:

- 6 zuignappen
- 48 kaarten (2 x 24)

DOEL:

Het Kleuteruniversiteit Bewegingsspel oefent het reactievermogen, stimuleert de visuele waarneming en de oog-handcoördinatie en geeft veel spelplezier.

SPEL:

Een speler bekijkt een kaart met aandacht en probeert dezelfde houding aan te nemen. De overige spelers speuren de kaarten af en vangen de juiste kaart waarop deze houding staat weergegeven met hun zuignap. Heeft de speler de goede kaart te pakken? Dan mag hij deze houden. Het spel wordt gewonnen door de speler die aan het eind de meeste kaarten in zijn bezit heeft.

SPELMOGELIJKHEDEN VOOR MAXIMAAL 2 SPELERS:

1. Sorteert de kaarten en maak twee stapels. Leg vervolgens één stapel open op tafel. De andere stapel is in het bezit van de verteller. Hij neemt een kaart van de stapel en vertelt de andere speler welke houding hij moet aannemen. Daarna bekijkt de speler de kaarten en 'vangt' de kaart met de beweging die hij zojuist heeft voorgedaan.
2. Hetzelfde als bovenstaande, alleen ruilen de spelers van rol. Zij zijn om de beurt verteller.
3. Hetzelfde als spel bovenstaande, maar de spelers ruilen alleen van rol als er een fout gemaakt is. De speler die aan het eind de meeste kaarten in zijn bezit heeft, is de winnaar.

SPELMOGELIJKHEDEN VOOR MAXIMAAL 6 SPELERS:

1. Sorteert de kaarten en maak twee stapels. Leg de kaarten van één stapel open neer op tafel. Geef elke speler een zuignap en draai rustig een kaart om. De spelers proberen dezelfde kaart zo snel mogelijk te zoeken en te vangen met hun zuignap. De speler die deze het eerste pakt, moet dezelfde houding als op de kaart aannemen. Als de groep vindt dat het klopt mag hij de kaart houden.
2. Leg een aantal kaarten op een rij (maximaal zes). Eén speler kiest twee houdingen uit en neemt deze achter elkaar aan. De overige spelers proberen deze zo snel mogelijk aan beide kanten van hun zuignap te vangen.



3. Leg drie (maximaal zes) kaarten neer en vraag drie spelers elk een eigen beweging te kiezen. Dit moeten ze onderling even bespreken. Vervolgens beelden ze deze houding uit. De andere drie spelers bekijken de kaarten en proberen te bekijken welke houding er wordt uitgebeeld.

SPELMOGELIJKHEDEN VOOR DE HELE GROEP:

1. Sorteert de kaarten en maak twee stapels. Zorg ervoor dat er paren zijn in de stapels die je gebruikt. Leg de kaarten die je over hebt weer in de doos. Elke speler krijgt een kaart. Geef de helft van de groep de opdracht de houding van de kaart over te nemen. De andere spelers bekijken hun kaart en gaan op zoek naar de speler die dezelfde houding heeft aangenomen als er op hun kaart staat. Klopt het? Dan zijn ze een paar.
2. Verdeel de groep in tweetallen en geef één speler van een tweetal een kaart. Hij vertelt de andere speler welke pose hij moet aannemen.
3. Verdeel de groep in tweetallen en geef één speler van een tweetal een kaart. Leg de andere kaarten op een centrale plek. Eén speler bekijkt de kaart en probeert de andere speler zonder communiceren in deze houding te plaatsen. Vervolgens loopt de speler naar de kaarten en wijst aan welke houding hij zojuist heeft aangenomen.

IN DE SPEELZAAL

1. Leg een aantal kaarten op een rij aan één kant van de speelzaal en leg dezelfde kaarten aan de overkant van de speelzaal. Laat een kind een beweging van een kaart kopiëren. De overige kinderen rennen, wandelen, huppelen of kruipen naar de overkant en proberen als eerste diezelfde kaart te vangen met hun zuignap.
2. Hetzelfde als bovenstaande, alleen nu verdeel je de kinderen en de kaarten in groepen. Speel een estafette. Het kind dat vooraan staat moet de kaart gaan halen met dezelfde houding als dat het kind (dat als tweede in de rij staat) uitbeeldt.
3. Sorteert de kaarten en maak twee stapels. Leg dobbelsteenkaarten neer in een rij van 1 tot 6 en leg daar de kaarten onder. Je krijgt dan zes kolommen en vier rijen. Gooi nu om beurten met de dobbelsteen. Alle kinderen nemen deze houding aan. Draai de kaart om wanneer deze gespeeld is.
4. Hetzelfde als bovenstaande, alleen begin je met de kaarten gedekt en draai je steeds een kaart om in de rij van de gegooidde hoeveelheid.
5. Sorteert de kaarten en maak een stapel. Leg de andere stapel open neer in de speelzaal. Geef een kind drie kaarten. Hij bekijkt deze en voert de drie houdingen achter elkaar uit. De kinderen doen de bewegingen na en proberen vervolgens te ontdekken welke kaarten bij de bewegingen horen. Ze controleren met het kind (die de bewegingen heeft uitgebeeld) of dit klopt.
6. Hetzelfde als bovenstaande, alleen leggen ze nu de kaarten in dezelfde volgorde als ze zijn uitgevoerd.
7. Leg vier kaarten neer en laat één kind drie bewegingen nadoen. De andere kinderen doen deze bewegingen na. Vervolgens bekijken ze de kaarten en geven ze aan welke beweging ze niet hebben uitgevoerd.

**BEKIJK OOK DE SPELUITLEG VIDEO'S OP HET YOUTUBE KANAAL VAN
KLEUTERUNIVERSITEIT: [YOUTUBE.COM/KLEUTERUNIVERSITEIT](https://www.youtube.com/kleuteruniversiteit)**