|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Naam student: Loncke Eva |  | Leergroep: OLO 3F | | |  | |
| Naam mentor : Sofie Desmettre |  | Leeftijd: 9-10 jaar |  | Aantal lln. 50  (3de -4de leerjaar) | |  |
| School: Pius X |  | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum: 17-20 mei. |  | Handtekening mentor + datum: |

|  |  |
| --- | --- |
| Leergebied(onderdeel) | Bewegingsopvoeding: spelles |
| Lesonderwerp | Opwarmingsspel: Loop- en verdediging spel: wasspeldencompetitie. |

|  |  |
| --- | --- |
| Leerplandoelen (Deel)leerplan + net: | Leerplan bewegingsopvoeding  MC 6.19: De leerlingen proberen in het spel te blijven door de leerlingen die hen willen uitmaken, te ontwijken, te passeren of door tijdig van hen weg te lopen (tikspelen).  SF 1.5: De leerlingen passen hun handelen aan in functie van de veiligheid en vermogens van anderen. MC 6.18: De leerlingen lopen om ter vlugst om zo snel mogelijk ergens te komen (loop- spelen: aflossingsloop, nummerloop)  ZC 1.1: de leerlingen tonen een intrinsieke belangstelling om speels diverse nieuwe bewegingssituaties te verkennen.  SF 2.5: De leerlingen nemen deel aan bewegingsactiviteiten in een geest van fair play. |

|  |  |
| --- | --- |
| Lesdoelen | 1. De leerlingen lopen geconcentreerd. 2. De eigen bewegingsloop aanpassen i.f.v. de loop van andere spelers. 3. Zich bewust zijn van wat rondom je gebeurt. 4. Tactisch samenspelen om het spel te doen lukken. 5. Los staan van winnen en verliezen. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Loop- en verdediging spel: wasknijperscompetitie | | | | | | fase |
| timing | 20 Min | doelen | 1,2,3,4,5 | media | Snoepen  Scorebord | |
| niet vergeten | Loopt iedereen zeker met één Snoep ? ( Deel 1)  Op voorhand teken aanduiden wanneer er stilte verwacht wordt. | | | | | |

Opstelling

* De leerlingen zijn verdeeld in twee grote groepen.   
  Elke groep is nog eens verdeeld in vier groepen.
* De leerlingen staan achter een cirkel dat getekend wordt in het zand.   
  (Elke groep heeft zijn eigen soort snoep.)

Verloop

Deel1

1. Spelers lopen vrij rond.
2. Ze lopen naar andere hoepels om snoepen te veroveren.
3. Er wordt overgelopen met één snoep.
4. Ze zorgen voor zoveel mogelijk snoepen ( van hun eigen soort) in hun hoepel.
5. Na enkele variaties en een bepaalde tijd is het afgelopen en kunnen de aangewezen kinderen helpen opruimen.  
     
   Jullie mogen allemaal neerzitten op de aangeduide lijn ( indien deze niet aanwezig is zelf een lijn afbakenen.) We zullen in het begin van de les al een goede afspraak maken, wanneer de juf haar hand in de lucht steekt wordt er verwacht dat jullie zwijgen.   
     
   Het spel heet snoepencompetitie.   
   Leerling X, X, X vormen groep 1. Jullie mogen aan de deze cirkel gaan staan en daar in stilte wachten ( zo worden de vier groepen gevormd).   
   ( Voor de uitleg sta ik centraal in het veld)  
     
   Het is de bedoeling dat jullie straks op mijn fluitsignaal rondlopen naar de andere groepen om snoepen te veroveren. Als je in een cirkel aankomt ga je opzoek naar uw soort snoepen en loop je over met één snoep naar je cirkel. Zorg er voor dat je ook zelf af en toe eens een snoep van een andere soort mee neemt. Zo kun je de anderen wat saboteren. Het is de bedoeling om op het einde zo veel mogelijk snoepen van uw eigen soort in de cirkel te hebben ( terwijl ik de uitleg geef toon ik het voor).   
     
   Pas op: Als je overloopt mag je maar met één snoep overlopen. Zie ik iemand rondlopen met meerdere snoepen krijgt de hele groep geen punten.   
   Als ik fluit straks is het spel gedaan en gaan jullie terug naar je eigen groep.   
   Heeft iemand nog vragen? 🡪 Vragen gericht beantwoorden.   
   Oke, dan kunnen we starten. 1,2,3 start   
     
   Fluitsignaal.   
   Jullie tijd is om, ga terug naar je eigen team en ga zitten achter de kegel.   
   Tel nu maar hoeveel wasknijpers je in je hoepel hebt liggen van je EIGEN kleur.   
   De groepen overlopen hun score en ik noteer die op het scorebord

Reacties van de kinderen: Joepie wij hebben gewonnen, we are the champions,..   
In dit spel gaat het niet om wie er wint of niet, het is nu de bedoeling dat jullie met het volledige team de behaalde score gaan verhogen. Dit toon ik aan met voorbeelden van de teams. ( Groep 1 behaalde 7 punten, jullie proberen om de score te verhogen en dus meer dan 7 wasknijpers te behalen.)   
Is het duidelijk voor iedereen? ‘Ja’ / ‘ nee’ 🡪 het spel wordt opnieuw uitgelegd   
  
Fluitsigniaal: het spel wordt opnieuw gestart.   
Na een bepaalde tijd wordt de score opnieuw bekeken. Volgens de nieuwe score wordt feedback gegeven.

Variaties

* Het aantal snoepen die ze behaald hebben met hun eigen groep te verhogen.
* De lopers houden hun snoepen hoog in de lucht.
* Afhankelijk van de tijd wordt de wijze van lopen aangepast. (huppelen, op handen en voeten lopen, knieën hoog in de lucht lopen,…)

|  |  |
| --- | --- |
| **Evaluatie van het eigen didactisch handelen** | Ik plaatste de leerlingen voor me op een rij en gaf de uitleg van het spel.  Ik toon wat ik doe en ik zeg wat ik toon. De leerlingen hadden de opdracht snel beet.  Tijdens het spel ging ik van post naar post om alles goed in het oog te houden.  Wanneer ik iets ontdekte wat nog niet helemaal goed zat, kwam ik tussen.  Ik stond midden in het spel en floot op de fluit. De leerlingen wisten dan onmiddellijk dat  ze in een ‘freeze’ houding moesten staan. Zo kon ik de nodige uitleg doen om het spel te  optimaliseren.  Doordat de leerlingen het spel wat konden saboteren (als ze een goede tactiek hadden)  duurde het spel behoorlijk lang. Hiermee ging ik soepel mee om. Ik paste de regels na  enkele minuten aan.  Het spel was geslaagd, wat een spannende strijd! |