



# Verkeer bij kleuters: spelen én ontwikkelen

## Doelgroep

Tweede en derde kleuterklas.

## Lesdoel

De leerlingen stimuleren spelenderwijs hun motorische, zintuiglijke en neurologische ontwikkeling.

## Materiaal

- Gekleurde balletjes (5 groene en 1 rode)
- Fluitje, muziek
- Verschillende voorwerpen
- Groene en rode ballonnen



## Beginsituatie

Kleuters zijn nog onvoldoende ontwikkeld als het gaat om aandacht, (visuele en auditieve) waarneming en cognitie. Deze competenties zijn essentieel voor een veilige verkeersdeelname.

Het is dus belangrijk dat de kinderen de kans krijgen om te groeien in hun beperkingen en verder ontwikkelen. Met spelletjes kan je deze ontwikkeling stimuleren. We spelen de spelletjes in een beschermde omgeving (speelplaats, turnzaal,...) om ze daarna te vertalen naar het echte verkeer.

# Les

### Oriëntatiefase

*Timing: 5 minuten*

#### Beschrijving:

Zet de kinderen op een rij (in de klas, turnzaal, speelplaats, ...).

Laat de kinderen hun ogen sluiten en armen uitsteken. Vraag hen nu hun armen van links naar rechts te bewegen.

- ➔ *Wanneer de kinderen heel hun lichaam meedraaien naar links en rechts wil het zeggen dat ze nog volop in ontwikkeling zijn. Hier gaan we dieper op in tijdens de komende spelletjes.*

Laat de kinderen hun ogen sluiten en heel traag ja-knikken.

- ➔ *Wanneer heel hun lichaam nog mee beweegt zijn de kinderen nog niet volledig in staat om bepaalde acties in het verkeer te ondernemen.*

*Let op: het is belangrijk om hier als leerkracht goed te observeren. Zo weet je welke kinderen al verder staan in de ontwikkeling dan anderen.*

### Leerfase

*Timing: 40 minuten*

#### Spel 1: geluiden lokaliseren

De kinderen staan achter een lijn (krijtlijn, stoeprand, ...). Ze krijgen allemaal een blinddoek. Eén kleuter zet zich ergens in de zaal en doet een verkeersgeluid na (bijvoorbeeld: bel, toeter, trein, boot, ...). Wanneer je fluit, moeten de kinderen achter de lijn naar het geluid toestappen.

#### Uitbreiding:

Verschillende geluiden verspreiden in het lokaal, of de leerlingen achterwaarts naar een geluid laten stappen.

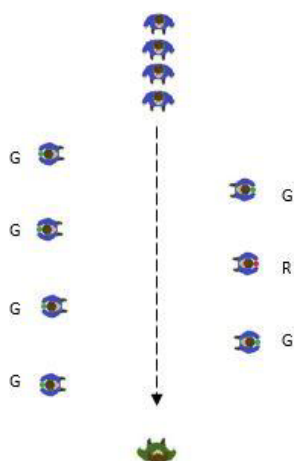
### Spel 2: perifeer zicht

De kinderen staan in 2 rijen geschrinkt over elkaar. Alle leerlingen hebben een groene bol vast achter de rug, behalve 1 leerling, die heeft een rode bol vast. Enkele leerlingen stappen door de 2 rijen, terwijl ze recht voor zich uit kijken. Wanneer de leerling passeert, laten de leerlingen in de rij hun kleur zien. Aan de eindstreep vraag je de leerling wie de rode bol vast heeft.

#### Uitbreiding:

- 2 of 3 leerlingen hebben een rode bol vast;
- leerlingen hebben verschillende voorwerpen achter hun rug, je vraagt naar een specifiek voorwerp;
- leerlingen wandelen niet door de rijen, maar gebruiken rollend materiaal.

#### Schema:



### Spel 3: inschatten van tijd en snelheid

Zet een grote cirkel van kegels. Alle leerlingen gaan hierin staan. Gooi een ballon in de lucht. De leerlingen moeten zorgen dat de ballon de grond niet raakt. Doe dat nu ook met meerdere ballonnen. Maak de cirkel stelselmatig kleiner. Op die manier verhoog je de moeilijkheid voor de leerlingen.

#### Uitbreiding:

Een plastic bal gebruiken, een pingpongballetje, volleybal, tennisbal,...

### Spel 4: lichaamscontrole

Schipper mag ik overvaren?

#### Opdrachten:

- hinkelen op één been;
- achterwaarts lopen;
- hoofd links en rechts bewegen;
- voetje voor voetje zetten;
- zijwaarts bewegen;
- armen uitsteken;
- met loopklossen lopen;
- op stelten lopen.

### Spel 5: impulscontrole

Bumba-stop-dans:

<https://soundcloud.com/jufelke/bumba-stopdans>

De leerlingen bewegen zich in de klas. Wanneer de muziek stopt, moeten de leerlingen ook stilstaan.

Je kan dit spel ook spelen door er stoelen bij te voorzien, zo krijg je een stoelendans. Neem telkens een stoel weg, de leerling die als laatste op de overblijvende stoel zit, is gewonnen.

## Evaluatiefase

Werk met groene en rode ballonnen. Laat de leerlingen er telkens een lachend gezichtje op tekenen (groen) en een sip gezichtje (rood).

Na elke oefening vraag je aan de leerlingen om die ballon in de lucht te gooien die zij bij het spel vonden passen. Ging het goed en was het leuk, dan krijg je veel groene ballonnen, ging het wat moeilijker, dan merk je dat aan het aantal rode ballonnen.

