



LES 11

BOEM



MULTIMOVE

- Wandelen & lopen
- Werpen & vangen
- Slaan
- Trappen

SCHERMEN

- Duimwijsvingergreep



BOEM



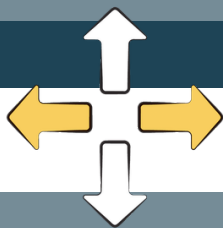
STORYTELLING MET VRAGEN



Lees het verhaal van deze les en alle andere verhalen van Emma en Tibo via de QR-code.



- Welk onaardige insect kwamen Emma, Tibo en Pam tegen op hun terugweg naar de barman?
- Wie kan de gescheurde VSB-schatkaart terug in elkaar steken?

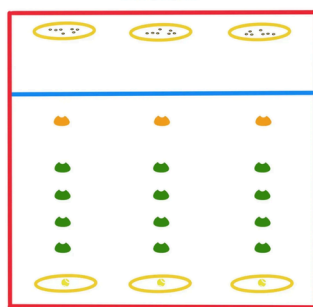


TERREIN & MATERIAAL

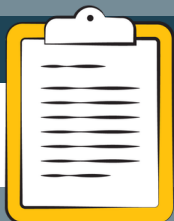


Voor het spel Boem worden verschillende groepjes gevormd. Ze starten achter een hoepel met een tennisbal en leggen een parcours af met drempels, aangeduid door groene en oranje pionnen.

Muur



- Foam sabeltjes
- Piraten muntstukjes
- Pionnen
- Kegels
- Hoepel
- Tennisballen
- Foamballen



OMSCHRIJVING & DOELGROEPEN



In deze oefening is het doel om de bal, die een bommetje voorstelt, vanaf de blauwe lijn die het begin van de zee symboliseert, naar een hoepel te gooien die een eilandje vertegenwoordigt. Op dit eilandje bevindt zich een koffer vol muntstukjes. Nadat het "bommetje" de koffer opent, kunnen de piraatjes één muntstukje uit de koffer nemen.

3-4 JAAR

- Sabeltje met twee handen vasthouden en geen drempels
- Gebruikt de lemmer om de foambal te leiden
- Om muntstukje te nemen: foambal door de hoepel gooien

5-6 JAAR

- Sabeltje met één hand vasthouden en één drempel
- Gebruikt het puntje om de foambal te leiden
- Om muntstukje te nemen: foambal moet in de hoepel blijven

7-8 JAAR

- Sabeltje met één hand vasthouden & meerdere drempels
- Gebruikt het puntje om de tennisbal te leiden of het puntje op
- Om muntstukje te nemen: tennisbal moet in de hoepel blijven



BEWEGINGSVAARDIGHEDEN-WAARDEN

