



LES 4

MEESTER SPIN



MULTIMOVE

- Wandelen & lopen
- Slaan
- Roteren

SCHERMEN

- Asymmetrie van de schermhouding
- Rol van achterste arm & hand
- Plaats van voorste arm & hand
- Treffen



MEESTER SPIN



STORYTELLING MET VRAGEN



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



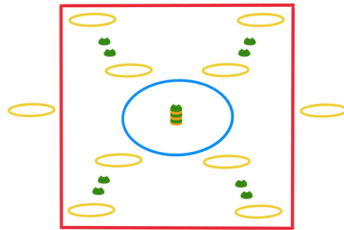
- Wat staat er niet op de VSB-schatkaart?
- Welk eiland wil Pam Piraat als eerste bezoeken om de VSB-schat te vinden?



TERREIN & MATERIAAL



In deze oefening worden groepen gevormd in de vier hoeken van het speelterrein. De vlooiën uit elke groep rennen naar Meester Spin, die zich in een afgebakende cirkel in het midden bevindt.



- Foam sabeltjes
- Hoepels
- Pionnen
- Kegels



OMSCHRIJVING & DOELGROEPEN



Het doel van het spel is dat de kleuters of kinderen die naar Meester Spin rennen, uiteindelijk in staat zijn om het potje op de juiste manier weg te slaan, of ze zich nu in een schermpositie bevinden of niet. Hierbij is timing en coördinatie belangrijk om op het gegooid potje te kunnen slaan.

**3-4
JAAR**

- Parcours zonder drempels en één rol
- Aanleiding tot afweren

**5-6
JAAR**

- Parcours met drempel en twee verschillende rollen
- Aanleiding tot afweren en sabeltikjes

**7-8
JAAR**

- Parcours met drempel en drie verschillende rollen
- Aanleiding tot afweren en ontwijken



BEWEGINGSVAARDIGHEDEN-WAARDEN

