


Otman basket en voetbalt graag. Wat doe jij graag? Wat kan jij goed?


** Otman vertelt ([op de audio opname](#)) dat hij graag basketbalt en voetbalt. Bespreek met de kinderen wat zij zoal graag doen in hun vrije tijd. Laat dan de kinderen **door elkaar lopen terwijl ze hardop zeggen wat ze graag doen**. De kinderen zoeken andere kinderen op die hetzelfde zeggen en gaan gearmd voort als ze iemand ontmoeten met dezelfde voorkeur of eigenschap. Andere mogelijke kenmerken zijn : het lievelingseten, aantal broers of zussen, enz...Op deze manier ontdekken kinderen wat ze gemeenschappelijk hebben en waarin ze verschillen.

*** Vraag aan de kinderen of  via een briefje aan de ouders welke **hobby's** de kinderen hebben. Vraag of ze ook voetballen/basketballen en of ze eventueel bij een **club** zijn, of ze naar “Buurtsport” gaan, op sportkamp, spelen in het park, enzovoort. Indien dit het geval is, kan je aan een kind vragen om **een spel of een techniek uit te leggen en dat samen met de klas te spelen/te oefenen**.

** Laat de kinderen **een collage maken** van dingen die ze graag doen, goed kunnen, of wat ze blij maakt. Bespreek deze collage met hen, laat ze deze collage met hun buur, hun groepje vergelijken. *** Laat hen erbij schrijven wat ze graag doen en goed kunnen. Geef deze collages een plaats in de klas.

** Laat de kinderen een **medaille maken** voor elkaar waarop staat : “Amina is goed in...” (ze tekenen of schrijven waar hun vriendje goed in is) met daarbij een dikke duim!

*** Maak gebruik van het **kinderkwaliteitenspel**¹ (als je die in de klas hebt) en pas de suggesties toe die je vind op volgende site:
<http://www.onzeklasmijnwereld.nl/index.php/themas-en-lessen-3-en-4/inhouden-gevoelens-3-en-4/180-kwaliteiten-van-anderen>²

* Laat de kinderen  iets **meebrengen van thuis dat laat zien wat ze goed kunnen: een spelletje of een voorwerp (bijvoorbeeld een bal)**. Doe al deze voorwerpen en spelletjes in een zak zonder dat de klas heeft gezien van wie het voorwerp was. Laat het eerste kind uit de groep /uit de kring een voorwerp nemen. De andere kinderen mogen raden van wie het voorwerp is. Laat ze daarna het spel spelen of tonen in de klas. Op die manier zijn zij de “kapitein” of de “juf” of “meester” die iets kan tonen aan de anderen.

* **Verrijk de hoeken/organiseer hoekenwerk met de spelletjes die Otman graag doet**. Laat de kinderen in een bewegingshoek met pittenzakken of kleine ballen gooien naar een doel (basket) met of zonder puntentelling. In de constructiehoek bied je lego aan, zodat de kinderen ook hoge appartementen of machines kunnen bouwen zoals Mehdi en Otman , in de

¹ M. Evers. (2006) Kinderkwaliteitenspel, , CPS

² Schellekens, E. (2010). Lessen voor groep3 / 4 Digitaal zelfportret. In *Onze klas. Mijn wereld*. Geraadpleegd op 27 maart 2012

pc-hoek computerspelletjes. Je kan een tafelvoetbalspel in de klas zetten. Vierjarigen hebben er gewoon plezier aan om de balletjes te doen bewegen met de mannetjes. Oudere kinderen kunnen dit spel met regels spelen.

* Toon de foto : [👉 Otman met skates en Nabil met bal in het park](#); en de [👉 foto Nabil in het park](#). Breng zelf skates mee naar de klas. Vraag hen of ze dit kennen, of ze ook broers of zussen hebben die dit doen. Vraag aan de kinderen iets mee te brengen naar de klas waar ze **graag buiten mee spelen**. Laat hen hierover vertellen en **integreer dat bij de spelletjes in het vervolg van de week**. Dit kan bij bewegingsopvoeding of als aanbod in de verschillende hoeken van de klas. Maak een **buitenspel-koffer** met de meegebrachte materialen van de kleuters. Elke speeltijd kan de koffer aangeboden worden en krijgen de kinderen de kans om nieuwe buitenspel-materialen te ontdekken.

* Speel tijdens de lessen **bewegingsopvoeding** het **balspel** “chinese voetbal” , “lakenbal” (een laken als vangnet of katapult voor een volleybal) , **figuurstuiten** (link met basketbal, de hanteervorm ‘stuiten’) of spelletjes waarbij ze moeten **gooien naar een doel**.