



die Keure  
— educatief



# Inspiratieboekje Beweeegclub

2023



# Inhoud

- pagina 3 Kleuren in alle hoeken**
- pagina 4 Zinnen aanvullen**
- pagina 5 Woorden linken**
- pagina 6 Al springend leert men**
- pagina 7 Honden- en kattenyoga**
- pagina 8 Het Regenlied**
- pagina 9 Hoge ogen gooien**
- pagina 10 Muzikaal pak**
- pagina 11 Rekenende rijen**
- pagina 12 Bewegingsanimaties**
- pagina 13 Duorace**
- pagina 14 Appels aan bomen**
- pagina 15 Gooispiel**
- pagina 16 Citron-Citron**
- pagina 17 Ontbijt op bed-estafette**
- pagina 19 Bijlage**





# Kleuren in alle hoeken

**a** **Materiaal:** 4 verschillende kleuraanduidingen

**b** **Opdracht:**

**Stap 1:** Geef elke hoek van de klas een andere kleuraanduiding.

**Stap 2:** Stel een vraag waarbij de verschillende kleuren telkens corresponderen met een antwoord.

**Stap 3:** De leerlingen lopen naar de kleur waarvan zij denken dat het correspondeert met het juiste antwoord.

**Quiz voor 1e leerjaar:**  
De tuin van Bolle



**Quiz voor 2e leerjaar:**  
Het zit in de familie



**Quiz voor 3e leerjaar:**  
Wolk waar ga je heen?



**Quiz voor 4e leerjaar:**  
Terug in de tijd



**Quiz voor 5e leerjaar:**  
Mon€y mon€y



**Quiz voor 6e leerjaar:**  
Digiwijs





## Zinnen aanvullen

**a** **Materiaal:** fluitje, blad met zinnen, antwoordbladen, potloden of balpennen

**b** **Oefening:**

**Stap 1:** Lees een zin (of enkele zinnen) voor en laat telkens 1 woord uit de zin weg.

**Stap 2:** Blaas op het fluitje in plaats van dat ene woord te zeggen.

**Stap 3:** Iedere leerling heeft op voorhand een antwoordblad weggelegd op een afstand en moet ernaartoe lopen om het weggefallen woord op te schrijven.





## Woorden linken

**a** **Materiaal:** stoepkrijt, kaartjes met afbeeldingen

**b** **Opdracht:**

**Stap 1:** Kies Franse woorden en maak voor elk woord een kaartje met een afbeelding van dat woord.

**Stap 2:** Teken met stoepkrijt twee kolommen op de speelplaats: in de eerste kolom schrijf je de Franse woorden onder elkaar, de tweede kolom laat je leeg.

**Stap 3:** De leerlingen zoeken welke afbeelding bij welk woord past en leggen de kaartjes op de juiste plaats.



# Al springend leert men

- a** **Materiaal:** bal, kaartjes met oefeningen, springtouwen
- b** **Oefening:**

**Stap 1:** Leg kaartjes met rekenoefeningen op de grond.

**Stap 2:** Leerlingen gooien een bal naar de bewerking en lossen die op.

**Stap 3:** De leerlingen springen met het springtouw het aantal keer van het juiste antwoord.

oefening =  $5 \times 5 \rightarrow 25$  keer springen

## Tip

*Heb je geen springtouwen? Laat de leerlingen andere oefeningen doen zoals jumping jacks of toertjes lopen.*







# Honden- en kattenyoga

- a Materiaal:** het Honden- en Kattenyogalied
- b Opdracht:** Volg de de instructies op de bewegingsfiche, of volg de instructievideo op Kabas.

Het Honden- en Kattenyogalied



MUZIEK	BEWEEGKAART	UITLEG
<p><b>Beweging 1</b> 00.00 – 02.15</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 00.00 – 00.27: kruipen</li> <li>- 00.27 – 00.53: pootjes strekken. 1,2,3,4!</li> <li>- 00.53 – 01.21: kruipen</li> <li>- 01.21 – 01.48: pootjes strekken. 1,2,3,4!</li> <li>- 01.48 – 02.15: kruipen</li> </ul>	 <p style="text-align: center;"><b>73 en 71</b></p>	<p>Je bent een kat. Kruip enthousiast op handen en knieën door de ruimte. Neem tussendoor ook tijd om even je pootjes te strekken. Doe het één voor één. Je ene voorpoot, je andere voorpoot, je ene achterpoot, je andere achterpoot. Breng ze gestrekt de lucht in en strekken maar. Daarna kruip je weer enthousiast verder. En ja, nog even strekken en weer kruipen.</p>
<p><b>Beweging 2</b> 02.15 – 02.55</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 02.15 – 02.27: bolle rug</li> <li>- 02.27 – 02.36: holle rug</li> <li>- 02.36 – 02.45: bolle rug</li> <li>- 02.45 – 02.55: holle rug</li> </ul>	 <p style="text-align: center;"><b>42</b></p>	<p>Blijf ter plaatse in handen- en knieënstand staan. Maak afwisselend een bolle en holle rug. Wissel enkele keren af.</p>
<p><b>Beweging 3</b> 02.55 – 04.18</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 02.55 – 03.07: kruip een rondje rond jezelf in de ene richting</li> <li>- 03.07 – 03.11: sta stil en kwispel met je staart (schud je zitvlak)</li> <li>- 03.11 – 03.20: kruip een rondje rond jezelf in de andere richting</li> <li>- 03.20 – 03.24: sta stil en kwispel met je staart</li> <li>- 03.24 – 03.31: kruip een rondje rond jezelf in de ene richting</li> <li>- 03.31 – 03.35: kwispel met je staart</li> <li>- 03.35 – 03.44: kruip een rondje rond jezelf in de andere richting</li> <li>- 03.44 – 03.38: kwispel met je staart</li> <li>- 03.38 – 04.18: kruip door de ruimte</li> </ul>	 <p style="text-align: center;"><b>73 en 51</b></p>	<p>Je bent een hond. Je wil je eigen staart te pakken krijgen. Kruip rondjes rond jezelf. In de ene richting, in de andere richting en kwispel tussendoor met je staart. Kruip een rondje in de ene richting en kwispel met je staart. Kruip een rondje in de andere richting en kwispel opnieuw met je staart. Wissel enkele keren af.</p> <p>Kruip daarna gewoon door de ruimte.</p>







# Het Regenlied

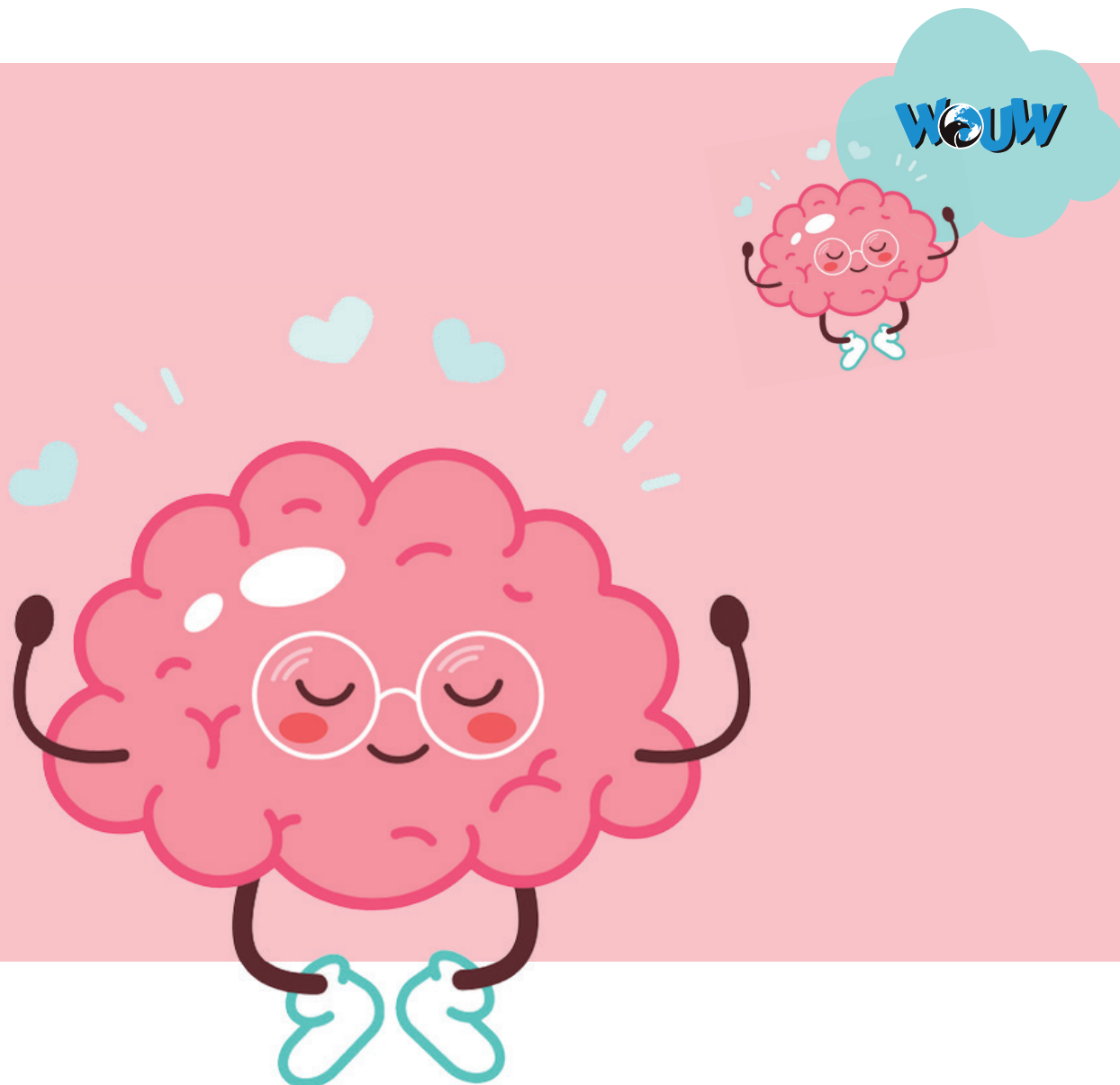
Het Regenlied



- a** **Materiaal:** het Regenlied op Kabas
- b** **Oefening:** Volg de instructies op de bewegingsfiche, of volg de instructievideo op Kabas.

MUZIEK	BEWEEGKAART	UITLEG
<b>Beweging 1</b> 00:00 - 00:40	 <b>52</b>	Het regent. Je wordt helemaal nat. Sta rechtop. Tokkel met je vingers over het lichaam, op je buik, je benen, je voeten, je hoofd ... Herhaal enkele keren.
<b>Beweging 2</b> 00:40 - 01:12  - 00:40 - 00:50: stamp traag in plassen - 00:50 - 00:55: stamp snel in plassen - 00:55 - 01:07: stamp traag in plassen - 01:07 - 01:12: stamp snel in plassen	 <b>3</b>	Stamp in plassen. Stamp afwisselend stevig met linker- en rechervoet op de grond. Trappel afgewisseld snel en traag in plassen.
<b>Beweging 3</b> 01:12 - 01:43	 <b>4</b>	Open je paraplu en draai rondjes rond jezelf. Verander ook eens van draairichting.
<b>Beweging 4</b> 01:43 - 02:00	 <b>22</b>	Spring met beide voeten samen in en over de plassen. Spring en stop, spring en stop ...
<b>Einde</b> 02:00 - 02:05		Val met je zitvlak in een plas water.





## Hoge ogen gooien

**a Materiaal:** dobbelsteen, stoepkrijt, antwoordenblad

**b Opdracht:**

**Stap 1:** Teken met stoepkrijt enkele hinkelparcours waarin je de cijfers van 1 t.e.m. 6 verwerkt.

**Stap 2:** Bedenk voor elk cijfer een thema waar leerlingen meerdere namen of begrippen van kunnen opsommen (landen, dieren ...).

**Stap 3:** De ene leerling gooit de dobbelsteen, de andere hinkelt naar dat getal.

Beiden sommen zoveel mogelijk informatie op die bij het thema hoort dat gekoppeld is aan het getal op het hinkelparcours.



## Muzikaal pak

- a** Materiaal: papier
- b** Opdracht:

**Stap 1: Schrijf op enkele blaadjes oefeningen uit de lessen wereldoriëntatie en frommel ze in een bolletje.**

**Stap 2: Schrijf op andere blaadjes oplossingen en hang ze op verschillende plaatsen rond in het klaslokaal.**

**Stap 3: Smijt de bolletjes papier met oefeningen naar elkaar en zet een liedje aan op de achtergrond.**

**Stap 4: Als het liedje stopt, opent de persoon die op dat moment het balletje in zijn handen heeft het papier en leest de opgave.**

**Stap 5: De leerling loopt dan met zijn oefening in zijn handen naar de oplossing waarvan hij denkt dat het bij de oefening hoort.**

**Stap 6: Is het juist, dan mogen beide papiertjes weg. Zo niet, gaan ze beiden weer op hun plaats.**





## Rekenende rijen

**a** **Materiaal:** stoepkrijt

**b** **Opdracht:**

**Stap 1:** Teken met het krijt 2 rijen met cijfers en 1 rij met wiskundige tekens ertussen op de speelplaats.

**Stap 2:** Zeg een getal dat de leerling moet bekomen.

**Stap 3:** De leerling springt van de ene rij getallen, op een wiskundig teken, naar de andere rij. De combinatie van de aangeraakte getallen en wiskundige tekens, is het eerder vastgelegde getal.

**Voorbeeld:** getal = 25 → beginnen op 5, springen naar x-teken, springen naar 5



# Bewegingsanimaties schrijven

**a** **Materiaal: potlood**

**b** **Oefening:**

## Beweging 1

**Stap 1: Rechtopstaand, handen voor de borst tegen elkaar, afwisselend op linker- en rechterbeen in evenwicht staan.**

**Stap 2: Zittend, afwisselend knieën tegen en uit elkaar bewegen.**

**Stap 3: Hand, afwisselend de handpalm en -rug op de tafel leggen.**

**Stap 4: Hand, piano spelen.**

**Stap 5: Hand, met de duim elke vinger afzonderlijk aantikken: van wijsvinger naar pink en terug.**

**Stap 6: In-hand manipulatie:**

- **Omhoog en omlaag kruipen met duim en wijsvinger langs potlood.**
- **Potlood in driepuntsgreep naar vuistgreep en terug.**
- **Potlood draaien in driepuntsgreep.**

**Bekijk de instructie-  
video op Kabas!**  
Scan de QR-code:  
Bewegingsanimatie Luna



## Beweging 2

**Stap 1: Rechtopstaand, armen gestrekt, wijzen met wijsvinger en zo groot mogelijke cirkels draaien.**

**Stap 2: Zittend, de rug rechten en weer ontspannen.**

**Stap 3: Hand, vingers wisselend sluiten en openen.**

**Stap 4: Hand, met de duim elke vinger afzonderlijk aantikken: van wijsvinger naar pink en terug.**

**Stap 5: In-hand manipulatie:**

- **Omhoog en omlaag kruipen met duim en wijsvinger langs potlood.**
- **Potlood in driepuntsgreep naar vuistgreep en terug.**
- **Potlood draaien in driepuntsgreep.**

**Bekijk de instructie-  
video op Kabas!**  
Scan de QR-code:  
Bewegingsanimatie Luna





# Duorace

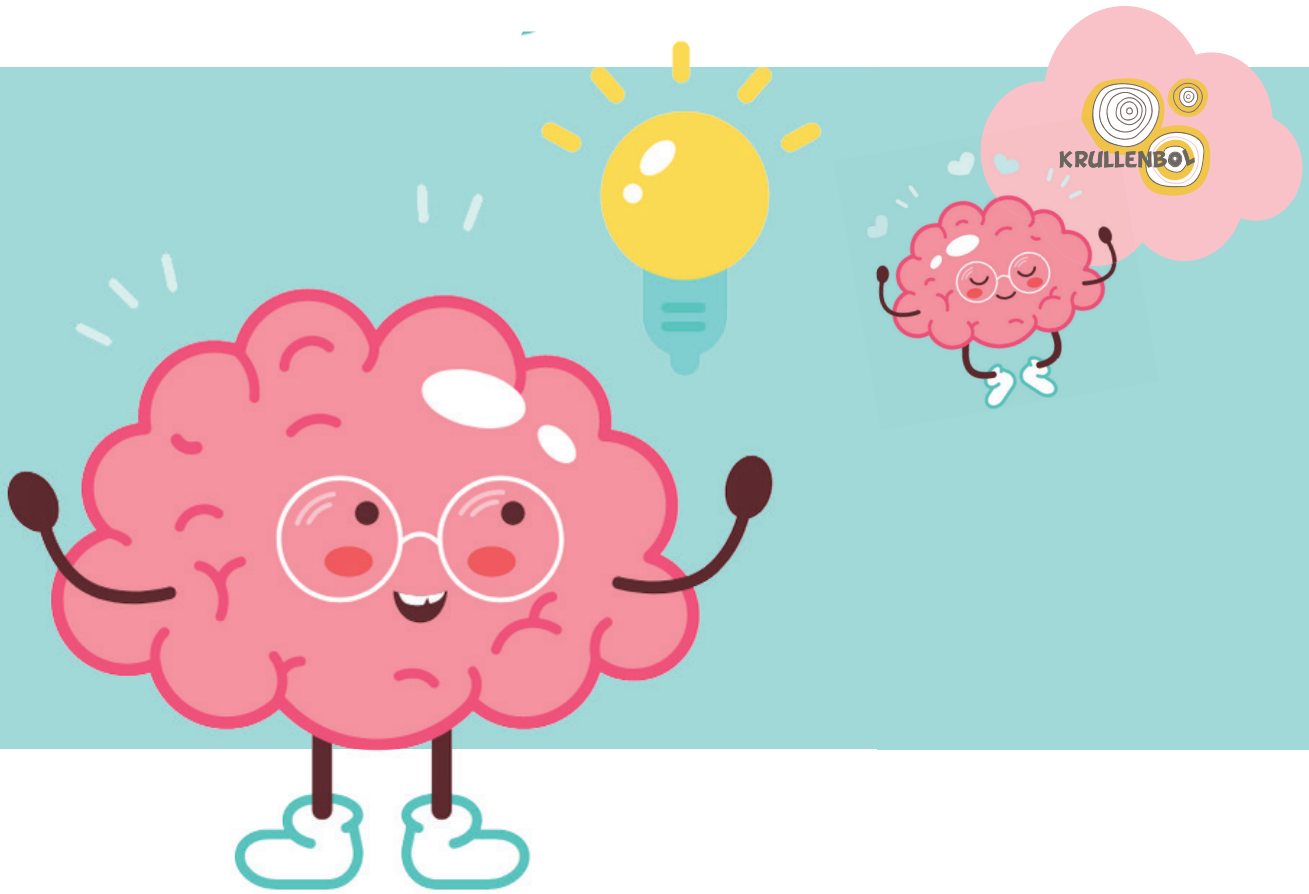
- a** **Materiaal:** afbeeldingen uit bijlage (zie pagina 18-19)
- b** **Opdracht:**

- Stap 1:** Verdeel de leerlingen in duo's. De leerlingen starten in het midden van de zaal.
- Stap 2:** Er liggen kaartjes met afbeeldingen van dieren uit bijlage 1 verspreid in de ruimte of in een hoepel per duo.
- Stap 3:** Zorg dat er van elk kaartje evenveel exemplaren aanwezig zijn als het aantal duo's.
- Stap 4:** Geef de naam van een dier of geef een korte omschrijving van hoe het dier eruitziet. De duo's halen zo snel mogelijk de juiste afbeelding op.



## Dieren

une vache une poule un coq un lapin	un mouton un cochon un chien un chat	un renard un cerf un sanglier un écureuil	un cheval
--	---	--	-----------



## Appels aan bomen

- a** **Materiaal:** 2 potloden of vetkrijtjes
- b** **Opdracht:**

**Stap 1:** Teken een stip op een blad.

**Stap 2:** Neem in beide handen een potlood of vetkrijtje vast.

**Stap 3:** Draai gelijktijdig cirkels rond de stip die op het blad staat.

Ontdek de  
instructievideo op Kabas!  
Scan de QR-code:  
Appels aan bomen



# Gooispiel

- a **Materiaal:** bal
- b **Opdracht:**

**Stap 1:** Verdeel de leerlingen in drie of vier groepen. De leerlingen staan in een cirkel en gooien met een bal naar elkaar. Telkens als een leerling naar een andere leerling gooit, telt de leerling in het Frans.

**Stap 2:** Bijvoorbeeld: leerling 1 gooit naar leerling 2 en roept tegelijkertijd *vingt*, leerling 2 gooit naar leerling 3 en roept tegelijkertijd *vingt-et-un* ...

**Stap 3:** De leerlingen tellen zo verder tot het volgende tiental. Laat daarna een nieuwe leerling starten die ook van een willekeurig tiental vertrekt.





## Citron Citron

- a** **Materiaal:** gekleurde hoepels, kegels of blaadjes
- b** **Opdracht:**

**Stap 1:** De leerlingen staan in een cirkel, elk achter een kegel of in een hoepel die een kleur toegewezen kreeg.

**Stap 2:** Elke kleur komt twee (of meer) keer voor. Een leerling staat in het midden van de cirkel (zonder kegel of hoepel) en roept een kleur. De twee leerlingen die bij dezelfde kleur staan, wisselen zo snel mogelijk van plaats. De leerling die in het midden stond, probeert één van de plaatsen in te nemen vooraleer de leerlingen van plaats zijn gewisseld.

**Stap 3:** De leerling die overblijft, gaat in het midden staan en roept een nieuwe kleur. De leerling in het midden kan ook "citron citron" roepen. Als dat gebeurt, moeten alle leerlingen van plaats wisselen.





## Ontbijt op bed-estafette

**a Materiaal:** 2 kegels, 2 picknickdeken, attributen die bij een picknick horen (granola, yoghurt, appels ... )

**b Opdracht:**

**Stap 1:** De leerlingen zijn in twee groepen opgesplitst.

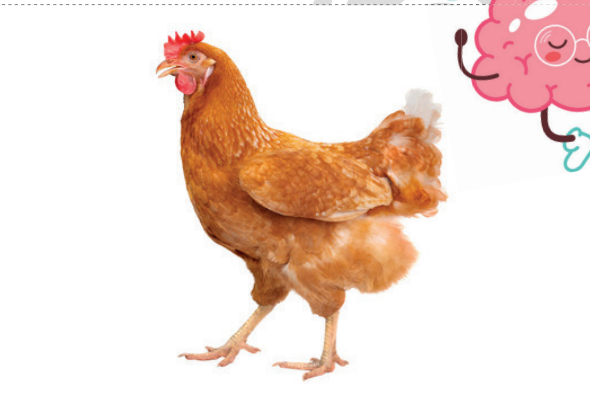
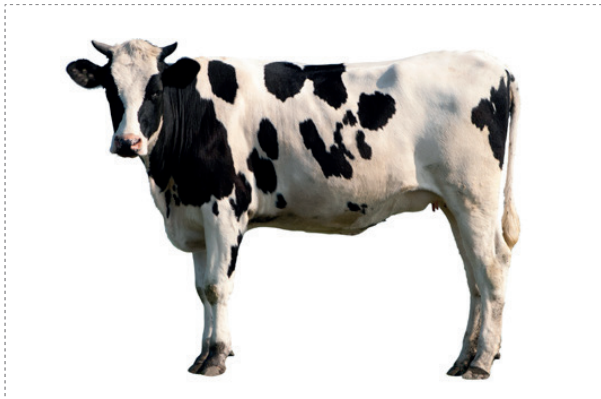
**Stap 2:** Elke groep staat achter hun kegel, de picknicklakens liggen op een verdere afstand.

**Stap 3:** Elk om de beurt brengen de kinderen zo snel mogelijk een attribuut naar het picknicklaken.

**Stap 4:** De tweede leerling vertrekt pas als hij de hand tikt van de eerste leerling.

















**BEN JIJ STEEDS OP ZOEK NAAR  
INSPIRERENDE LESIDEEËN?  
WIL JE GENIETEN VAN ONZE ACTIES,  
WEDSTRIJDEN EN GRATIS DOWNLOADS?  
ONTVANG JE ALLE NIEUWTJES OVER ONZE  
UITGAVEN GRAAG HEET VAN DE NAALD?**



f [www.facebook.com/DieKeureEducatief](https://www.facebook.com/DieKeureEducatief)  
@ [www.instagram.com/diekeureeducatief](https://www.instagram.com/diekeureeducatief)  
p [www.pinterest.com/diekeure](https://www.pinterest.com/diekeure)

**SCHRIJF JE IN VOOR ONZE  
TWEEWEEKLIJKSE NIEUWSBRIEF  
NIEUWSBRIEF.DIEKEURE.BE**



**die Keure**  
— educatief

**Ontdek alle methodes op [educatief.diekeure.be](https://educatief.diekeure.be)**