



DCD EN SPELEN OP DE SPEELPLAATS

Vakgroep Revalidatiewetenschappen

DCD EN SPELEN OP DE SPEELPLAATS

Deze spelkoffer bevat steekkaarten rond het thema 'grote en fijne motoriek op de speelplaats'.

Vaak is het niet evident voor een kind om met het aanwezige materiaal op de speelplaats een spel op niveau te spelen. Aan de hand van verschillende moeilijkheidsgraden (groen, oranje en rood, respectievelijk gemakkelijk, middelmatig en gevorderd), beogen wij dat het kind meer betrokken wordt in het speelplaats gebeuren, wordt uitgedaagd en succeservaringen kan opdoen.

De koffer bestaat uit steekkaarten rond 4 grof motorische activiteiten (een elastiek, de bal, een hoepel en verschillende groepsspelen) en 3 fijn motorische activiteiten (happertje, knikkers en de rekker). De verschillende opdrachten kunnen zelfstandig of in groep, al dan niet met enkele korte instructies van de therapeut of leerkracht, op de speelplaats gespeeld worden. Het kind kan de verschillende stappen volgen aan de hand van kort geschreven instructies of foto's.

Deze brochure werd gemaakt door studenten als onderdeel van een opdracht binnen tweede master Revalidatiewetenschappen en kinesitherapie, afstudeerrichting pediatrie aan de Universiteit Gent.



4	Voorwoord
5	Deel 1: Grofmotorisch
14	Deel 2: Fijnmotorisch
17	Materiaallijst
18	Praktische tips
19	Uitleenlijst materiaal
20	Bijlagen

DCD EN SPELEN OP DE SPEELPLAATS



1. VOORWOORD

Deze bundel bevat de uitleg voor steekkaarten met grof -en fijnmotorische spelletjes voor lagere schoolkinderen, met of zonder de diagnose van DCD. De bedoeling is dat ze deze spelletjes zelfstandig kunnen spelen op de speelplaats. Deze leerkrachtenbundel dient ter ondersteuning, indien de kinderen vragen hebben. Per onderwerp zijn er verschillende moeilijkheidsgraden: groen, oranje en rood, respectievelijk gemakkelijk, middelmatig en gevorderd.

Het doel van deze kaarten is om kinderen met DCD de kans te geven om zelfstandig op de speelplaats te spelen. Dit kan ook samen met andere kinderen om op die manier meer betrokken te raken in het speelplaats gebeuren. De kaartjes dienen als leidraad zodat de kinderen kunnen spelen met een bepaald voorwerp of samen met elkaar. Er kunnen per voorwerp wel aanpassingen gedaan worden om de moeilijkheidsgraad aan te passen naargelang de leeftijd of het niveau van het kind, bijvoorbeeld: een kleinere bal of een grotere hoepel gebruiken.

Om ervoor te zorgen dat de kinderen al het materiaal opruimen na de speeltijd en alles vlot verloopt hebben wij nog enkele praktische tips opgesteld en handige documenten toegevoegd in de bijlage van dit document.

De spelkoffer en het nodige materiaal dienen voorzien te worden op school. De leerkrachtenbundel en steekkaarten dienen geprint te worden voor in de spelkoffer.



2. DEEL 1: GROFMOTORISCH

1/ ELASTIEK

Benodigdheden:

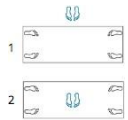
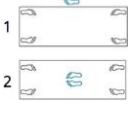
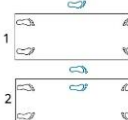
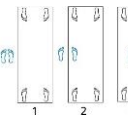
- Rekker groot

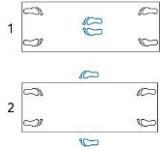
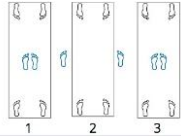
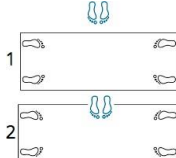
Aantal kinderen:

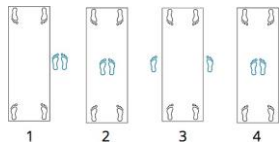
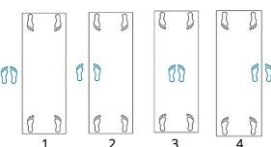
- Minimum 3

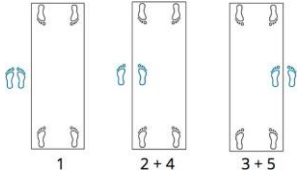
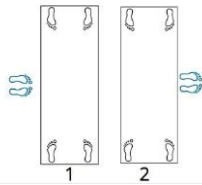
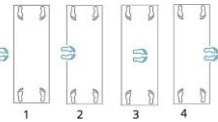
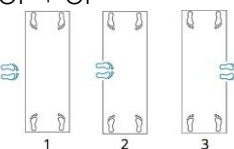
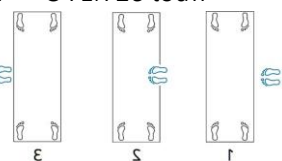
Beginpositie:

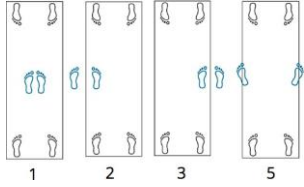
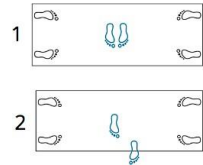
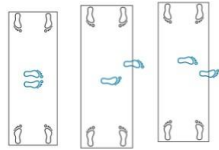
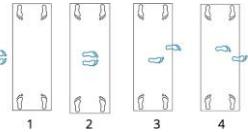
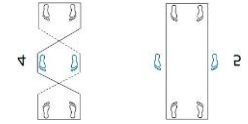
- 2 kinderen (speler A en B) staan met hun voeten gespreid tegenover elkaar (ongeveer 1 m afstand). De rekker wordt over de enkels van beide kinderen gebracht.
- Speler C heeft een variabele beginpositie.

MAKKELIJK	UITLEG LEERKRACHT
<p>IN (recht vooruit springen met 2 voeten samen)</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar touw</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting de rekker.</p> <p>Het kind stoot af met 2 voeten en springt in de ruimte tussen de rekker.</p>
<p>IN (zijwaarts springen met 2 voeten samen)</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar medespeler</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt zijwaarts in de rekker met 2 voeten</p>
<p>TUSSEN</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar medespeler</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt zijwaarts en probeert te landen met de rekker tussen de 2 voeten.</p>
<p>TUSSEN - IN</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar medespeler</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt zijwaarts en probeert te landen met de rekker tussen de 2 voeten en springt daarna zijwaarts met 2 voeten tussen de rekker.</p>

<p>OPEN</p>  <p>Startpositie: IN het touw + kijk naar medespeler</p>	<p>Speler C staat in de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt met de benen open en probeert te landen met beide voeten buiten de rekker.</p>
<p>OPEN - IN</p>  <p>Startpositie: IN het touw + kijk naar medespeler</p>	<p>Speler C staat in de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt met de benen open en probeert te landen met beide voeten buiten de rekker.</p> <p>Vervolgens springt hij met beide voeten in de rekker.</p>
<p>OP (met 2 voeten samen)</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar touw</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting de rekker.</p> <p>Speler C probeert met beide voeten op de dichtstbijzijnde rekker te springen.</p>

GEMIDDELD	UITLEG LEERKRACHT
<p>IN - OPEN - IN</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar medespeler</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt zijwaarts en probeert te landen met beide voeten binnen de rekker.</p> <p>Vervolgens springt hij met beide voeten buiten de rekker.</p> <p>Hierna springt speler C terug in de rekker met beide voeten</p>
<p>TUSSEN - IN - TUSSEN</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar medespeler</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt zijwaarts en probeert te landen met de rekker tussende 2 voeten en springt daarna zijwaarts met 2 voeten tussen de rekker.</p> <p>Daarna springt hij opnieuw zijwaarts en probeert te landen met de rekker tussen de voeten.</p>

<p>TUSSEN - TUSSEN - TUSSEN - TUSSEN</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar medespeler</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt zijwaarts en probeert te landen met de rekker tussende 2 voeten en springt daarna opnieuw zijwaarts en probeert te landen met de rekker aan de overzijde tussen de 2 voeten.</p> <p>Dit wordt nog eens herhaald.</p>
<p>OVER</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijk naar touw</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting het touw.</p> <p>Speler C maakt een grote sprong over de rekker.</p>
<p>OP + IN + OP</p>  <p>Startpositie: NAAST + Kijken naar touw</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting het touw.</p> <p>Speler C probeert met beide voeten op de dichtstbijzijnde rekker te springen, springt hierna met beide voeten in de rekker en vervolgens terug op de volgende rekker.</p>
<p>OP + OP</p>  <p>Startpositie: NAAST + Kijken naar touw</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting het touw.</p> <p>Speler C probeert met beide voeten op de dichtstbijzijnde rekker te springen en springt vervolgens met beide voeten op de volgende rekker.</p>
<p>OP + OVER 2e touw</p>  <p>Startpositie: NAAST + Kijken naar touw</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting het touw.</p> <p>Speler C probeert met beide voeten op de dichtstbijzijnde rekker te springen en springt vervolgens over de volgende rekker en landt met beide voeten buiten de rekker.</p>

MOEILIK	UITLEG LEERKRACHT
<p>4x TUSSEN + OP LINKS/RECHTS</p>  <p>Startpositie: NAAST + kijken naar medespeler</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt zijwaarts en probeert te landen met de rekker tussende 2 voeten en springt daarna opnieuw zijwaarts en probeert te landen met de rekker aan de overzijde tussen de 2 voeten.</p> <p>Vervolgens springt speler C nog eens over en weer en eindigt hij met beide voeten op een verschillende rekker (benen open).</p>
<p>ZIGZAG OP</p>  <p>Startpositie: IN</p>	<p>Speler C staat in rekker, met het gezicht richting één van de medespelers met de rekker.</p> <p>Speler C springt en plaatste één voet op de rekker, de andere blijft in de rekker.</p>
<p>ZIGZAG OP - ZIGZAG OP</p>  <p>Startpositie: IN</p>	<p>Speler C staat in de rekker, met het gezicht richting de rekker.</p> <p>Speler C springt en plaatst één voet op de rekker, de andere blijft in de rekker. Vervolgens wisselt hij van voet via een sprong.</p>
<p>IN - ZIGZAG OP - ZIGZAG OP</p>  <p>Startpositie: NAAST + Kijken naar touw</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met het gezicht richting de rekker.</p> <p>Speler C springt in de rekker. Vervolgens springt hij en plaatst één voet op de rekker, de andere blijft in de rekker. Vervolgens wisselt hij van voet via een sprong.</p>
<p>DIAMANT - OPEN</p>  <p>Startpositie: naar diamant gaan TUSSEN - DRAAIEN TUSSEN</p> <p>Kijken van de ene medespeler naar de andere</p> <p>Startpositie: TUSSEN</p>	<p>Speler C staat naast de rekker, met gezicht richting één van de medespelers in de rekker.</p> <p>Beginpositie: De voet het dichtst bij de rekker zet een zijwaartse stap over de andere rekker en trekt terwijl de dichtstbijzijnde rekker mee. Vervolgens stapt de andere voet mee in de rekker en worden de benen gespreid.</p> <p>Speler C springt omhoog en opent de benen en landt met beide voeten buiten de rekker.</p>

2/ BAL

Benodigdheden:

- Zachte bal
- Tennisbal
- Stoepkrijt
- Voetbalgoal
- Hoepels
- Emmer

Aantal kinderen:

- Minimum 2 kinderen voor alle opdrachten. Sommige opdrachten kunnen ook alleen uitgevoerd worden.

Extra uitleg:

De kinderen doen eerst de oefeningen met een gewone zachte bal. Indien dit goed lukt kunnen ze de oefeningen uitdagender maken door deze met een tennisbal uit te voeren.

MAKKELIJK: Zachte bal, normale grootte	GEMIDDELD: Zachte bal of tennisbal	MOEILIK: Zachte bal en tennisbal
1. Gooi de bal zo hoog mogelijk in de lucht.	1. Gooi de bal zo hoog mogelijk in de lucht en probeer hem op te vangen.	1. Gooi de bal zo hoog mogelijk in de lucht, klap 1x in jouw handen en probeer de bal daarna op te vangen. Om het moeilijker te maken kan je 2x klappen en daarna ook 3x klappen.
2. Hou de benen samen en beweeg de bal rond jouw benen.	2. Draai de bal 1x rond jouw middel.	2. Maak een 8-figuur met de bal tussen jouw benen.
3. Schop de bal tegen de muur.	3. Loop een rondje rond de speelplaats met de bal aan jouw voeten.	3. Loop met de bal aan jouw voeten naar de muur en schop de bal in de goal/het doel.
4. Kaats de bal naar een vriendje, de bal mag 1x op de grond kaatsen. Vang daarna de bal die jouw vriendje terugkaatst.	4. Gooi de bal naar een vriendje en vang de bal van jouw vriendje.	4. Gooi de tennisbal naar een vriendje en vang de bal van jouw vriendje.

5. Kaats de bal voor jou op de grond (dribbelen op de speelplaats).	5. Kaats de bal tegen de muur, laat hem 1x botsen op de grond en vang de bal daarna terug op.	5. Kaats de bal tegen de muuren vang hem terug op, zonderhem te laten botsen op de grond.
6. Gooi de bal door een grote hoepel, die jouw vriendje vasthoudt. Je kan daarna ook proberen om een kleinere hoepel te gebruiken. Hoe groter de hoepel, hoe gemakkelijker.	6. Gooi de bal in een emmer, die jouw vriendje vasthoudt.	6. Teken 3 cirkels op de muur met krijt (verschillende groottes) → de kleinste cirkel is 3 punten waard, de middelste 2 punten en de grootste 1 punt. Probeer je bal in een van de cirkels te kaatsen en terug op te vangen --> behaal zoveel mogelijk punten.

3/ HOEPEL

Benodigheden:

- Hoepels (klein en groot)

Aantal kinderen:

- Minimum 3 kinderen voor alle opdrachten. Sommige opdrachten kunnen ook alleen of per 2 uitgevoerd worden.

Extra uitleg:

De kinderen doen eerst de oefeningen met een grote hoepel. Indien dit goed lukt kunnen ze de oefeningen uitdagender maken door deze met een kleine hoepel uit te voeren.

MAKKELIJK	GEMIDDELD	MOEILIK
1. Maak jezelf zo klein mogelijk zodat je in de hoepel past en ga in de hoepel liggen. Ga nu over de hoepel staan op jouw handen en voeten en met jouw poep in de lucht. Probeer de randen van de hoepel niet te raken.	1. Stap op de rand van de hoepel, en raak de grond niet aan.	1. Probeer te hoepelen met al jouw lichaamsdelen: rond jouw nek, rond jouw arm, rond jouw benen en rond jouw buik.
2. Ga in de hoepel staan en trek deze naar boven over jouw hoofd.	2. Iemand houdt een hoepel vast en jij kruipt/springt erdoor zonder de hoepel te raken.	2. Springtouwten met de hoepel, draai de hoepel naar voor terwijl jij erin loopt.

3. Spring in en uit de hoepel, die op de grond ligt.	3. Leg 5 hoepels voor elkaar op de grond. Spring van de ene hoepel in de andere. Om het moeilijker te maken kan je de afstand tussen de hoepels vergroten.	3. Gooi de hoepel naar een ander kindje en terug.
4. Speel paardje met een hoepel, 1 kind is het paard in de hoepel en het ander kind houdt de hoepel aan de buitenzijde vast om het paard te besturen.	4. Groepsspelletje: Maak een cirkel en hou elkaars handen vast. Er hangt een hoepel tussen de handen van 2 kinderen in de cirkel, de hoepel moet de cirkel rondgeraken zonder dat de kinderen hun handen los zullen laten. De bedoeling is dus dat ze zich door de hoepel wringen en ze de hoepel rond laten gaan door samen te werken.	4. Laat de hoepel rollen en zorg dat deze blijft rollen. Doe dit van de ene kant, naar de andere kant van de speelplaats.

4/ GROEPSSPELEN

Benodigdheden:

- Zakdoeken
- Sjaaltjes/doeken
- Schaar
- Ballonnen
- Rol touw
- Chronometer

Aantal kinderen:

- Variabel per spel (zie steekkaarten)

Algemene instructie:

Om te kiezen welk groepsspel de kinderen willen spelen, draaien ze aan de wijzerplaat. Afhankelijk van in welk vakje de wijzer terecht komt, mogen de kinderen de steekkaart van dat spel nemen.

Bijlage:

- Wijzerplaat

MAKKELIJK	GEMIDDELD	MOEILIK
1. Zakdoekje leggen	Pang	Napoleon
2. 1-2-3 piano: voorwaarts verplaatsen	1-2-3 piano: zijwaarts verplaatsen	1-2-3 piano: achterwaarts verplaatsen

3. Telefoonsignaal	Klapspel 007	Telefoontje
4. Tikkertje door de benen	Tikkertje stopcontact	Tikkertje verhoog
5. Sjaaltjesdief: lange sjaal (armlengte)	Sjaaltjesdief: middelmatige sjaal (onderarmlengte)	Sjaaltjesdief: korte sjaal (handlengte)
6. Ballonnenspel: ballonnen kapot maken aan armen, enkel met armen werken	Ballonnenspel: ballonnen kapot maken aan benen, enkel met benen en voeten werken	Ballonnenspel: combinatie van ballonnen aan armen en benen, met armen, handen, benen en voeten werken

Uitleg van de verschillende groepsspelen:

Zakdoekje leggen (1): Kinderen zitten in een cirkel, 1 persoon staat buiten de kring met de zakdoek. De zakdoeklegger buiten de kring stapt rond, terwijl iedereen het liedje (zie bijlage) zingt. De kinderen hebben hun hoofd voorovergebogen en hun ogen dicht. Op een willekeurig moment legt de zakdoeklegger de zakdoek achter een kind dat in de kring zit. Aan het einde van het liedje doet iedereen hun ogen open en kijken achter zich.

Het kind bij wie de zakdoek ligt, staat op en probeert de zakdoeklegger te tikken. Dat moet voordat de zakdoeklegger om de kring is gelopen en op de lege plek van de tikker is gaan zitten.

Het spel eindigt als dat kind getikt wordt of is gaan zitten. Als het kind getikt is, moet hij nog een keer met de zakdoek lopen. Als het hem lukt om te gaan zitten, is het kind dat de zakdoek heeft gekregen de nieuwe zakdoeklegger.

Pang (1): De groep kinderen maakt een grote cirkel, in het midden van de cirkel staat 1 speler.

De speler in het midden doet de ogen dicht en steekt een vinger recht voor zich uit. Daarna draait hij/zij om zijn/haar as. Als hij/zij stopt wordt er dus iemand in de cirkel aangeduid. Deze aangeduide persoon moet zich nu zo snel mogelijk bukken. De speler rechts en de speler links van deze gebukte persoon moeten nu zo snel mogelijk 1 maal rond hun as draaien en dan de tegenspeler (de speler die ook rond de as draait) doodschieten: dit doe je door heel luid 'PANG' te roepen en de tegenspeler aan te duiden met je wijsvinger. De persoon die doodgeschoten is moet zich nu neerzetten en mag voor de rest van het spel niet meer meespelen. Daarna loopt het spel gewoon op dezelfde manier door, de persoon in het midden draait weer rond, duidt iemand aan en er kan weer geschoten worden! We spelen het spel tot er nog maar 2 mensen overblijven: de winnaars!

Napoleon (1): De kinderen staan in een cirkel, Napoleon staat buiten de kring met de zakdoek.

Napoleon stapt rond de kring, terwijl iedereen het liedje (zie bijlage) zingt. Eens het liedje gezongen is stopt Napoleon met stappen en de twee personen die rechts en links van Napoleon staan lopen elk langs hun kant rond de kring en proberen het sjaaltje van Napoleon te nemen. De winnaar krijgt de rol van Napoleon, de verliezer neemt terug plaats in de kring.

1-2-3 piano (2): Uit een groep kinderen wordt één kind aangeduid die met het gezicht richting de muur gaat staan. De andere kinderen gaan op 15 meter van de muur gaan staan. De kinderen verplaatsen zich voorwaarts (makkelijk niveau), zijwaarts (middelmatig niveau) en achterwaarts (gevorderd niveau) wanneer het kindje aan de muur '123 piano' roept. Wanneer dit kindje zich aan het einde van die zin omdraait, is het de bedoeling dat iedereen zo stil als een standbeeld staat. Zo verplaatsen de kinderen zich verder. Het kindje die het eerste aan de muur is en deze tikt, is gewonnen.

Telefoonsignaal (3): De kinderen zitten in een kring, in het midden staat de commissaris. Elk om de beurt telefoneert iemand in de kring naar iemand anders door de volgende zin 'Ik, 'jouw naam', telefoneer naar 'de andere persoon'. Vervolgens wordt het signaal doorgegeven door kneepjes te geven in de handen, dit moet gebeuren zonder dat de commissaris dit opmerkt.

Ziet de commissaris dat het signaal tussen 2 mensen wordt doorgegeven, moet de persoon die niet stiekem genoeg was in de kring gaan zitten en wordt er opnieuw gebeld. De commissaris heeft 3 pogingen vooraleer het signaal aankomt.

Klapspel 007 (3): De kinderen staan in een kring. Terwijl ze tegen de handen van hun burens slaan, zingen ze '007'. Bij het cijfer '7' kiezen ze om te (her)laden, beschermen, schieten.

Laden: handen tegen je slapen houden, beschermen: armen kruisen over je borst, schieten: pistool richten naar wie je wilt schieten. Maar enkel aandachtspunten: 1) je kan enkel schieten als je al kogels hebt geladen, 2) per laadbeurt krijg je 1 kogel, 3) wanneer je wordt aangeschoten maar je hebt geen schild gevormd met je armen ben je dood.

Telefontje (3): De kinderen zitten in een kring, met beide handen op de oren. Elk om de beurt telefoneert iemand in de kring naar iemand anders door de volgende zin 'Ik, 'jouw naam', telefoneer naar 'de andere persoon'. Let op! Bij het woord telefoNEER moet de beller zijn beide handen op zijn/haar schoot gelegd hebben. Ook zijn/haar buur links en rechts van de beller, moeten de hand aan de zijde van de beller naar beneden doen. Indien 1 van de personen dit niet doen, mag je op de billen slaan tot hij/zij het correct heeft.

Tikkertje door de benen (4): Eén kind is de tikker, de rest van de kinderen rent voor hem of haar weg op de helft van de speelplaats. Wie getikt wordt gaat met de benen gespreid staan. De persoon kan verlost worden wanneer een ander kindje door de benen van het kind kruipt.

Tikkertje stopcontact (4): Eén kind is de tikker, de rest van de kinderen rent voor hem of haar weg op de helft van de speelplaats. Wie getikt wordt gaat met de handen in de zij staan (zoals een stopcontact). De persoon kan verlost worden wanneer een ander kindje zijn armen door de armen van het stopcontact steekt.

Tikkertje verhoog (4): Eén kind is de tikker, de rest van de kinderen rent voor hem of haar weg op de helft van de speelplaats. Wanneer je op een verhoog staat mag je niet getikt worden. Let op: je kan slecht 5 tellen op een verhoog blijven staan. Wie getikt wordt, is de nieuwe tikker. Terugtikken mag niet.

Sjaaltjesdief (5): De kinderen verdelen zich in 2 teams. Ze lopen rond met een sjaaltje die uit hun broek steekt. Bij het makkelijke niveau is het sjaaltje langer en hoe moeilijker het niveau, hoe korter het sjaaltje wordt. De lengte gaat van armlengte-onderarm lengte-handlengte.

Iedereen loopt rond door elkaar op de helft van de speelplaats. Het team dat het snelst alle sjaaltjes van het andere team te pakken heeft, wint het spel.

Ballonnenspel (6): De kinderen verdelen zich in 2 teams. Daarnaast bedient 1 kind de chronometer. Bij het makkelijke niveau is er 1 team met 2 ballonnen aan elke arm en 1 team die met de handen de ballonnen van de anderen zo snel mogelijk kapot maakt. Bij het gemiddelde niveau hangen er 2 ballonnen aan elk been en mag er in het andere team enkel met de benen en voeten kapot gemaakt worden. Bij het moeilijkste niveau is het een combinatie van beide, dus zowel bovenste als onderste ledematen. Er wordt gewisseld van team zodat elk eens ballonnen heeft kunnen kapotmaken. De tijden worden gemeten van de 3 opdrachten en het team met de snelste tijden wint!

3. DEEL 2: FIJNMOTORISCH

1/ HAPPERTJE

Benodigdheden:

- Vierkante vouwblaadjes: 3 kleuren (makkelijk-gemiddeld-moeilijk)
- Pen/potlood

Aantal kinderen:

- Kan alleen of in kleine groepjes (ongeveer 5-tal kinderen)

Algemene instructie happertje vouwen:

- 1) Neem een vierkant stuk papier en vouw 2 maal doormidden. Vouw hierna terug open.
- 2) Vouw nu de hoekpunten naar binnen langs de vouwlijnen uit stap 1.
- 3) Draai het geheel om zodat de net gevouwde hoeken naar beneden liggen.
- 4) Vouw nu terug de hoeken naar binnen.
- 5) Schrijf op elk van de 8 driehoekjes een cijfer van 1-8
- 6) Aan de onderkant van die flapjes schrijf je een opdracht.
- 7) Vouw nu de 4 flapjes aan de onderkant open zodat je in elk flapje een vinger kan steken.

	MAKKELIJK (groen papier)	GEMIDDELD (oranje papier)	MOEILIK (rood papier)
FIJNE MOTORIEK:	<p>-Papier is reeds gevouwen voor het kind.</p> <p>-Kind leert de vingerbewegingen om het happertje open en dicht te doen.</p>	<p>-Kind vouwt zelf het happertje.</p> <p>-Vouwlijnen staan op het papier getekend.</p> <p>-Vouwlijnen zijn genummerd waardoor het kind ziet in welke volgorde het moet vouwen.</p> <p>-Opdrachten staan al op de juiste plaats geschreven.</p>	<p>-Kind vouwt zelf het happertje.</p> <p>-Vouwlijnen staan op het papier getekend.</p> <p>-Nummering is niet meer aanwezig, kind moet via de instructies op een apart blad het happertje zelf vouwen.</p> <p>-Kind schrijft zelf motorische opdrachten op de juiste plaats wanneer het happertje klaar is.</p>

<p>GROVE MOTORIEK:</p> <p>Voorbeelden van mogelijke grof motorische opdrachten die op dehappertjes geschreven kunnen worden. De kinderen kunnen ook zelf opdrachten kiezen en opschrijven.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spring/stap over een ander kind 2. Spring 5x 3. draai 5x rond 4. Maak jezelf zo klein mogelijk 5. Maak jezelf zo groot mogelijk 6. Zet 10 stappen opzij 7. Zit tegen de muur voor 10 seconden 8. Ga zitten en sta terug recht 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spring zijwaarts over een kind dat laag gebukt staat (plaats jouw handen op de rug van het kind) 2. Sta 10 seconden op 1 been 3. Draai 5x rond met beide armen in de lucht 4. Kruip door de benen van een ander kind 5. Tik de grond en spring in de lucht (10x) 6. Zet 10 stappen achteruit 7. Zit tegen de muur en tel tot 30 8. Ga zitten en sta terug recht (5x) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Haasje over 2. Spring 10x op 1 been 3. Draai 10x rond met je vinger op de grond 4. Kruip door de benen van alle kinderen die meespelen 5. 10 jumping jacks 6. Zet 10 stappen op 1 lijn 7. Zit tegen de muur voor 1 minuut (tot 60 tellen) 8. Ga 10x zitten en sta zo snel mogelijk recht
--	---	--	--

2/ KNIKKEREN

Benodigdheden:

- Knikkers
- Stoepkrijt

Aantal kinderen:

- Minimum 3 kinderen voor alle opdrachten. Sommige opdrachten kunnen ook alleen of per 2 uitgevoerd worden.

MAKKELIJK	GEMIDDELD	MOEILIK
<p>1. Een kindje houdt een bepaald aantal knikkers in de hand. De andere kindjes raden hoeveel knikkers erin verstopt zitten. De winnaar mag als volgende knikkers verstoppen in de hand.</p>	<p>Teken een cirkel op de grond met krijt of maak een cirkel in het zand. Trek een lijn waar alle spelers achter blijven. Schiet de knikker vanaf de startlijn in de cirkel. Hoe groter de afstand tot de cirkel, hoe moeilijker.</p> <p>Degene die er het dichtst bij zit wint!</p>	<p>Maak een kring met enkele kinderen. Speel 'Willy Wortel ga je mee?'. Maar in plaats van gewoon te klappen, geeft je de knikker door. Degene met de knikker in de hand als het liedje stopt is verloren. Die mag 1 rondje in het midden van de cirkel zitten en meezingen.</p>

<p>2. Een kindje verstopt een knikker achter de rug. De andere kindjes raden in welke hand de knikker verstopt zit. De winnaar mag als volgende knikkers verstoppen achter de rug.</p>	<p>Teken een rechte lijn met krijt op de grond of maak een rechte lijn in het zand. Trek een lijn waar alle spelers achter blijven. Mik de knikker vanaf de startlijn tot op de andere lijn. Hoe groter de afstand tot de lijn, hoe moeilijker.</p> <p>Degene die er het dichtst bij zit wint!</p>	<p>Teken een cirkel met krijt op de grond of maak een cirkel in het zand. Elke speler legt een knikker in de cirkel. Elk om beurt mag je proberen om andermans knikker uit de cirkel te knikkeren.</p> <p>Als er eentje uit is, is die voor jou.</p> <p>Als je raak schiet mag je nog eens proberen vanaf de positie waar je knikker eindigde. Blijft de knikker liggen in de cirkel, dan moet hij daar blijven!</p>
--	--	--

<p>3. Knikker wegkaatsen: 2 opties.</p> <p>Optie 1: Neem de knikker in je ene hand vast tussen je duim en wijsvinger. Steun je handrug op de grond/tafel en zorg dat je duim en wijsvinger naar boven wijzen. Met je andere hand kan je de knikker wegschieten met je wijsvinger in de gewenste richting.</p> <p>Optie 2: Neem de knikker vast met je wijsvinger. Steun met je knokkels op de grond/tafel. Schiet de knikker weg met je duim (van dezelfde hand).</p>	<p>Teken een piramide en verdeel het in 5 vakken. Trek een lijn waar alle spelers achter blijven. Elk om beurt schiet je een knikker naar de piramide. Hoe verder de knikker landt, hoe meer punten. Probeer zoveel mogelijk punten te verzamelen.</p>	<p>Een speler maakt een poortje door zijn wijs- en middenvinger te steunen op de grond/tafel (omgekeerde peace-sign). De andere speler(s) mikken de knikker tussen het poortje vanaf de startlijn. Hoe verder de afstand tot het poortje, hoe moeilijker.</p>
---	--	---

4.	<p>Kies een steen of ander voorwerp als mikpunt. Trek eenlijn waar alle spelers achter blijven. Hoe groter de afstand tot het voorwerp, hoe moeilijker. Elk om beurt schiet je een knikker naar het voorwerp.</p> <p>Degene die het dichtst bij het voorwerp komt wint!</p>	
----	---	--

3/ REKKER

Benodigheden:

- Rekker klein

Aantal kinderen:

- Minimum 2 kinderen voor de opdrachten. Sommige opdrachten kunnen ook alleen uitgevoerd worden.

Uitleg:

Zie steekkaarten.

4. MATERIAALLIJST

- Ringetjes om steekkaarten per onderwerp bij elkaar te houden

Elastiek:

- Rekker groot

Bal:

- Zachte bal
- Tennisbal
- Stoepkrijt
- Voetbalgoal
- Hoepels
- Emmer

Hoepel:

- Hoepels (klein en groot)

Groepsspelen:

- Zakdoeken
- Sjaaltjes
- Schaar
- Ballonnen
- Rol touw
- Chronometer

Happertje:

- Vierkante vouwblaadjes: 3 kleuren (makkelijk-gemiddeld-moeilijk)
- Pen/potlood

Knikkeren:

- Knickers
- Stoepkrijt

Rekker:

- Rekker klei

5. PRAKTISCHE TIPS











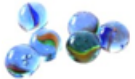

1/ Om ervoor te zorgen dat al het materiaal terug in de kast/koffer terecht komt na de speeltijd, kan er gewerkt worden met een systeem waarbij er telkens 2 kinderen van het 6e leerjaar verantwoordelijk zijn voor het uitleenen van het materiaal. Zij zijn dan verantwoordelijk dat iedereen alles terug brengt wanneer de bel gaat.

2/ Om het vorige systeem te ondersteunen kan je werken met een uitleenlijst. Deze lijst wordt dan opgehangen bij de koffer of kast met materiaal. Wanneer een kind iets uitleent, wordt de naam van dat kind bij het materiaal geschreven. Deze lijst kan je hieronder vinden.

Let op: Materiaal dat maar eenmalig wordt gebruikt, behoort hier niet bij: ballonnen, touw, schaar en papier om happertje te maken.

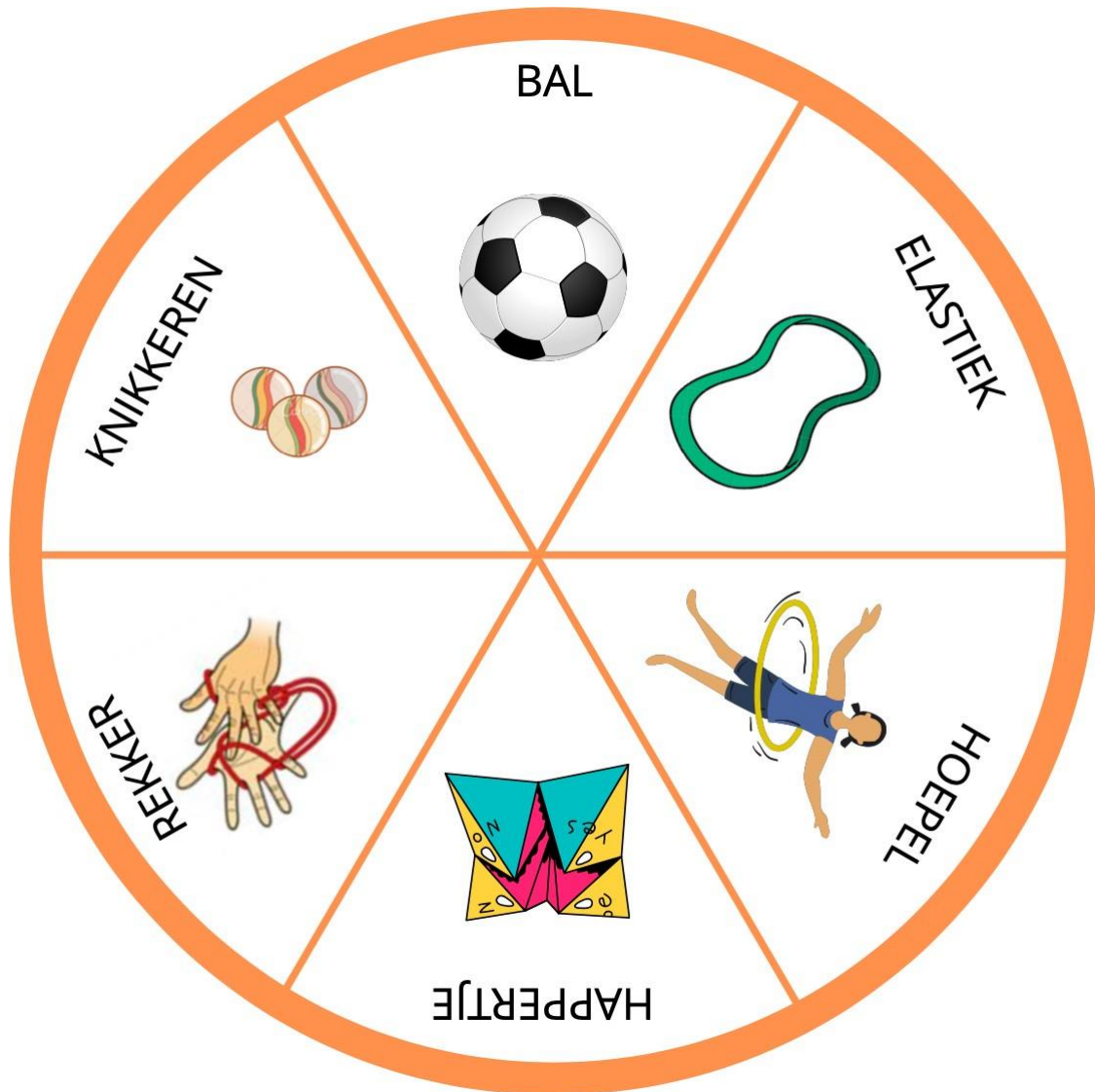
3/ Een derde mogelijkheid is om te werken met een doorschuifstelsel waarbij er elke speeltijd 1 klas verantwoordelijk is om al het materiaal op te ruimen dat nog op de speelplaats ligt.

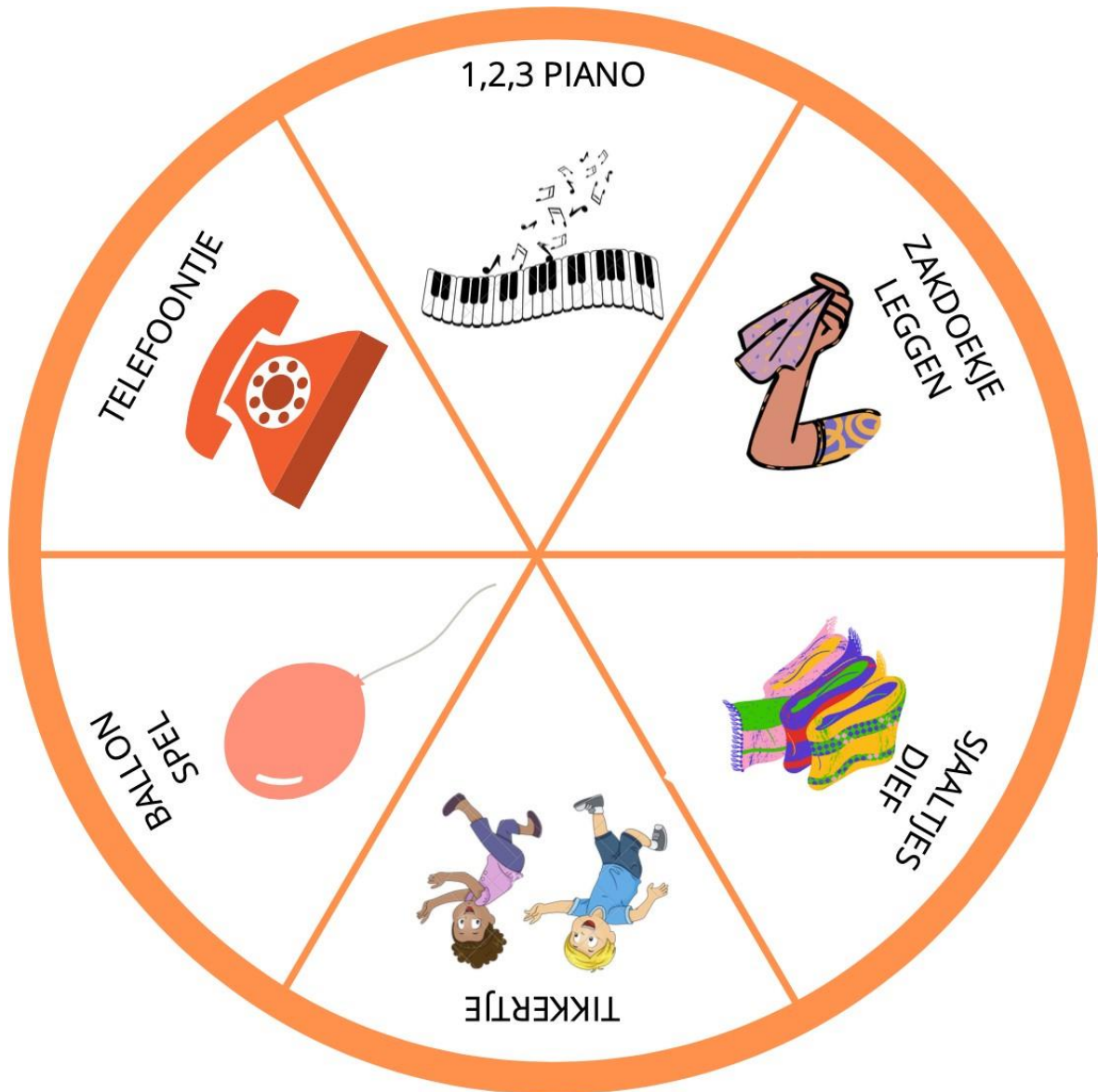
6. UITLEENLIJST MATERIAAL

Materiaal		Datum	Naam kind
Rekker groot			
Zachte bal			
Tennisbal			
Stoepkrijt			
Hoepels (klein en groot)			
Emmer			
Zakdoeken			
Sjaaltjes			
Chronometer			
Pen/potlood			
Knikkers			
Rekker klein			

7. BIJLAGEN

WIJZERPLAAT GROF- EN FIJNMOTORISCH





LIEDJES

- Zakdoekje leggen:

Zakdoekje

leggen

Niemand

zeggen

Ik heb de hele nacht gewaakt

Twee paar schoenen heb ik afgemaakt

Een van stof en een van leer

Hier leg ik mijn zakdoekje neer

- Napoleon:

Napoleon, Napoleon, Napoleon sta stil! En

waarom zou ik stil gaan staan?

Ik heb toch niets verkeerd gedaan?

Napoleon, Napoleon, Napoleon sta stil.

- Knikkeren (Willy Wortel):

Willy Wortel, ga je mee?

Commissaris, commissaris, Willy Wortel, ga je mee? Commissaris,

commissaris, comité, waar gaat de reis naartoe? De reis gaat naar...

Vb. Nederland

En dan is het tellen: A (= 1 klap), B, C, D... tot aan de N

DCD EN SPELEN OP DE SPEELPLAATS

Dit werk werd gemaakt door studenten tweede master
Revalidatiewetenschappen en kinesitherapie, afstudeerrichting pediatrie
aan de Universiteit Gent

Myrte Philippeth

Emilie Puttemans

Eline Rycx

Elina Simoen

Lara Smis

Marie-Laure Vermaerke

Academiejaar 2021 - 2022

[DCD EN SPELEN OP DE SPEELPLAATS](#)

<http://dcdbelgium.com/>

DCD Belgium
Corneel Heymanslaan 10
9000 Gent

