

LESSUGGESTIES

**Yasmeen Ismael
& Jenni Desmond**

Blij

(Lemniscaat)

Wat rolt daar voorbij?

Een bal voor mij!

Ik ben zo blij!

*Vrolijk stuitert een jong katje met
zijn speeltje door het huis. Totdat...*

BANG BOING DING DOING

KLAPPER-DE-KLAP, AU

O, o! Wie kan dat weer goedmaken?

BLIJ**Lol met een bolletje wol**

Het onstuimige jonge katje rent achter een bolletje wol aan. Wat heeft ze een plezier! Ook jij kunt plezier beleven aan één bolletje wol. Bekijk de volgende suggesties maar eens.

Van daar naar daar

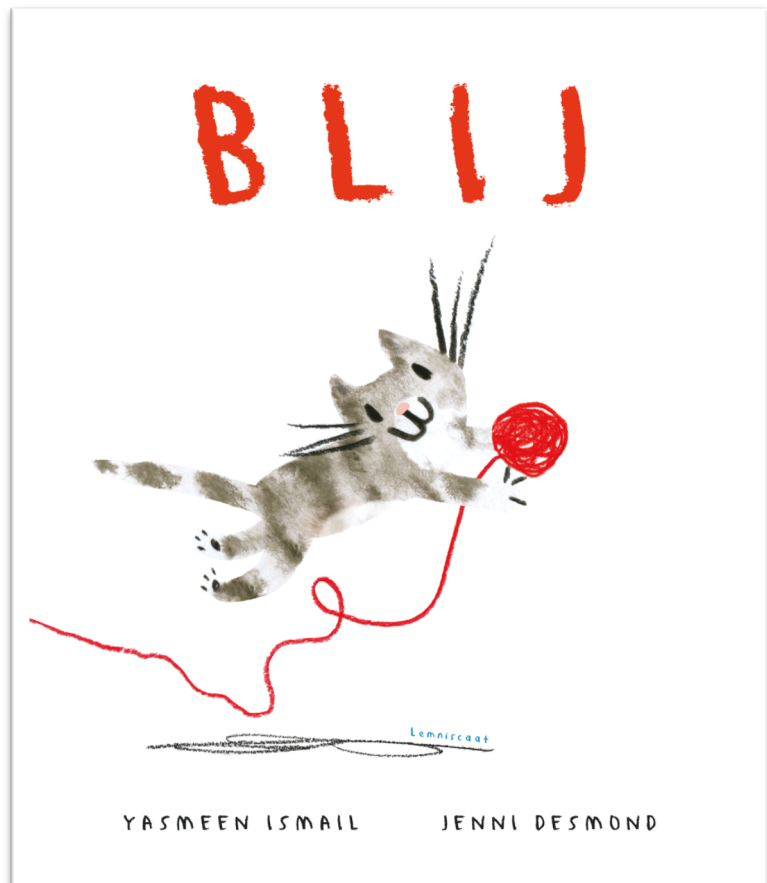
Ga in een kring zitten. Het eerste kind krijgt de bol wol, pakt het uiteinde vast, noemt een naam en gooit de bol naar dat kind. Hij houdt het uiteinde goed vast. Het kind dat de bol wol ontvangt, pakt de draad vast, noemt een naam en gooit de bol verder. De draad houdt hij vast. De bol wordt steeds naar een volgend kind gegooid en er ontstaat een wirwar van draden. Houd de draden goed vast, zodat de wirwar niet instort. Laat een van de kinderen aan het eind van het spel het kleine katje zijn en onder de draden door kruipen.

Variatie Geef een opdracht bij het weggoeien van de bol wol. Bijvoorbeeld: noem een kleur en gooi de bol wol verder, noem één van je hobby's en gooi de bol wol verder of noem een huisdier en gooi de bol wol verder.

Snelle bekers

Maak een gat in de onderkant van een kartonnen beker. Span een draad tussen twee palen of bomen. Haal het uiteinde van de draad door het gat in de beker, zodat de beker aan de draad hangt. Schuif de beker naar het ene uiteinde van de draad. Eén kind gaat daar met een gevuld waterpistool staan. Hij richt de waterstraal op de beker. Die komt in beweging en volgt de draad. Het kind probeert de beker naar de andere kant van de draad te spuiten. Hij blijft op zijn plek staan. Pas als de beker niet meer in beweging komt, mag hij een paar stappen vooruit zetten.

Variatie Span twee draden met elk een beker eraan en laat twee kinderen een 'snelle bekerwedstrijd' houden.



Kunst met een draad

Plak de draad in een leuke vorm of lijn op een vel papier. Bekijk de draad en teken van daaruit een fantasiefiguur. Gebruik daar tekenmateriaal voor. De draad verandert bijvoorbeeld in een gek monster: hij krijgt ogen, armen en benen. Of de draad is de rug van een kat: hij krijgt een buik, poten, een staart en een kop.

Variatie Leg een flink stuk draad op de speelplaats. Maak er daarna met stoepkrijt een kunstwerk van.

Vissen vangen

Katten houden van een lekker visje. Bevestig snoepvisjes aan draden en hang de draden aan een waslijn. De kinderen zijn katten. Ze doen hun ‘pootjes’ op de rug en proberen met hun ‘bek’ een visje te vangen.

Verstoppertje

Eén kind is de zoeker. Het andere kind verstopt zich. Het kind dat zich gaat verstoppen, neemt een bol wol mee. Hij legt het uiteinde bij de zoeker. Die gaat erop staan en sluit de ogen. Het kind dat zich verstopt rolt de bol wol af en zoekt een plek in de buurt van het andere uiteinde. De zoeker volgt de draad. Vindt hij het verstopte kind aan het eind van de draad?

Lekkere muizen

Leg getalkaarten neer, bijvoorbeeld van één tot en met tien, en leg op elke getalkaart een speelgoed- of snoepmuis. Eén kind is de kat. Hij pakt de bol wol en legt het uiteinde van de draad op het eerste getal. Daarna leidt hij de draad naar het tweede getal, dan naar het derde getal en zo verder. De muizen worden in de volgorde van de getallenrij met elkaar verbonden. Als de kat alle muizen heeft gezien, mag hij er eentje ‘vangen’. Een snoepmuis kan lekker worden opgesmikkeld.

Touwfiguren

Een stuk draad kun je omtoveren tot een kunstwerkje, en je kunt er magische dingen mee doen! Ga op internet op zoek naar filmpjes van ‘touwfiguren’. Volg de instructies en maak de mooiste creaties met een stuk draad.

Etenstijd!

Zet vier knuffels neer, zoals een hond, varken, koe en in ieder geval een kat. Leg een stukje verderop vier dingen neer die de dieren lekker vinden: een bot voor de hond, fruit voor het varken, wat gras voor de koe en een blikje vlees voor de kat.

Leg een draad van de hond naar het bot. Zorg ervoor dat de draad flink slingert. Leg ook een draad van het varken naar het fruit, van de koe naar het gras en de kat naar het vlees. De kinderen volgen de draad met hun vingers en komen erachter wat de dieren eten.

Daarna verleggen ze de draden en wordt het spel nog eens gespeeld. Krijgen de dieren te eten wat ze lekker vinden? Misschien krijgt de kat wel een stuk fruit en het varken een bot!

Volg de draad

Leg een flink stuk draad op de grond. Maak bochten met de draad en zorg voor een recht stuk. De kinderen lopen over de draad. Ze proberen er niet naast te stappen. Wanneer ze de draad hebben gevolgd, lopen ze naar het beginpunt. Nu springen ze met twee voeten tegelijk over de draad, van links naar rechts. Ze volgen de draad tot het eind en lopen weer terug. De derde keer hinken ze van het ene been op het andere. Het linkerbeen is links van de draad en het rechterbeen rechts van de draad. Ze hinken naar het einde. De vierde keer zetten de kinderen hun handen aan de ene kant van de draad en de voeten aan de andere kant. Ze springen er met twee voeten tegelijk overheen. De handen worden nu aan de andere kant gezet en de voeten maken weer een sprong. Zo worden er wendsprongen naar het einde van de draad gemaakt.

Spiegeltje, spiegeltje

Leg de draad in een rechte lijn neer. Maak aan de ene kant van de draad een mooi kunstwerk met doppen, stokken, knopen, rietjes, diamanten, stenen en houtschijven. Spiegel dat kunstwerk aan de andere kant van de draad.

Hebbes!

Zorg voor manden met gaten aan de zijkant of gebruik een wasmand. Span draad door de gaten, van de ene naar de andere kant, zodat er een web ontstaat. Strooi kattenbrokken in de mand. De kat komt eraan. Hmmm, wat ruikt dat lekker, maar... hij kan niet bij de brokjes! Pak een pincet en probeer daarmee een brokje voor de kat te pakken.

Gekke haren

De kinderen tekenen zichzelf op een vel papier. De haren worden niet getekend, die worden geknipt! Elk kind geeft zichzelf een gekke haardos door draad te knippen en op te plakken. Het haar mag totaal anders zijn dan het haar dat het kind heeft. Een blond kind wordt donker, een kind met krullen krijgt stijl haar, een kind met stekels krijgt een lange vlecht en een kind met een paardenstaart krijgt paarse krullen.

Pas op, schrikdraad!

Ga met meerdere kinderen op een afstand van twee meter van elkaar staan. Eén kind spant draad tussen alle kinderen door en om hen heen. De draad is een stuk boven de grond. Er ontstaat een web op hoogte. Leg enkele knuffelmuizen op de grond in het web. Wijs een kind aan dat de kat is. Hij gaat op zoek naar de muizen. Dat doet hij door zich door het web te bewegen. Hij stapt over de draden, maar mag ze niet aanraken! Gebeurt dat, dan is hij af en is een ander kind de kat. Lukt het de kat om enkele muizen te vangen?

Variatie Bevestig de draad thuis rondom de trapleuningen links en rechts van de trap. Kruip onder de draad door. Lukt het om naar boven te gaan zonder de draad te raken? En kun je ook weer naar beneden?

Een mooie armband

Maak van draad een armband door te vingerhaken. Kies voor één of twee kleuren. Maak een lus. Trek de lus zo groot dat je vingers erdoorheen kunnen. Hang de lus losjes over je pink, wijsvinger en middelvinger van je rechterhand. Pak met je wijsvinger en duim van die hand de draad door de lus heen, trek die door de lus en trek met de nieuwe lus de draad aan. Houd met je linkerhand het haakwerk vast en ga door tot het de gewenste lengte heeft. Knoop de armband vast.

Ballonlopen

Zet een parcours uit met pionnen, een bank en lage hindernissen. Prik een gaatje in een waterballon en vul die. Bevestig een draad aan het uiteinde van de waterballon. Pak de draad vast en loop met de ballon bungelend aan de draad door het parcours. Zit er nog water in de ballon als je bij het eindpunt bent?

De mooiste onderzetter

Pak een pannonderzetter van kurk en steek daar pushpins in. Weef draad rondom de pushpins, zodat er een touwfiguur ontstaat. Geef het kunstwerk een mooie plek in het lokaal of in huis.

Red de muis!

Bevestig een snoepmuis of speelgoedmuis met zijn staart aan een stuk draad. Doe een van de kinderen een riem om en bevestig de draad aan de achterkant. Zet een fles neer. Vertel dat de kat op de muis loert. De muis moet in veiligheid worden gebracht. Het kind probeert hem in zijn hol te krijgen. Hij kijkt door zijn benen naar de muis die achter hem bungelt en mikt hem in de fles (zijn hol). Als dat lukt, is de muis veilig.

Variatie Laat meerdere kinderen het spel tegelijk spelen. Wie brengt zijn muis het eerst in veiligheid?

Lessuggesties geschreven door Anke van Boxmeer en Els van Dijk