



# JULI

## Vergeet je knuffels niet van Yvon van Oel

Scan de QR-code en kom meer te weten over dit boek



Ling gaat op stap met haar knuffels. Buiten komt elk van haar knuffeldieren tot leven: Ling stoeit met haar beer, lacht met haar hyena en zijn vrienden, scheert door de lucht met haar vogel, duikt de diepze in met haar octopus en rijdt mee op de rug van haar cheeta...

### LEVENDE KNUFFELS

#### VOORBEREIDING

Vul een grote mand met een aantal knuffels die bij de activiteiten op dit kalenderblad staan vernoemd. Als je geen knuffels hebt, gebruik je speelfiguren of print je afbeeldingen van de dieren. Leg ook het boek *Vergeet je knuffels niet* erin. Verstopt de mand.

#### INTRODUCTIE

Vertel de kinderen dat je een mand hebt meegenomen, maar dat je vergeten bent waar je hem hebt neergezet. Ga samen op zoek. Als de mand is gevonden, haal je het boek eruit. Kijk samen naar de platen in het boek. Stel daarna enkele vragen:

- Hoe heet het meisje?
- Ken je alle dieren?
- Heb je zelf een knuffel?
- Heb je een favoriete knuffel?
- Wat doe je met je knuffels?

Bekijk wat er nog meer in de mand zit. Laat de kinderen de knuffels benoemen en vraag wat ze in het verhaal met Ling deden. Geef de mand een plek in het lokaal of huis. Zet het boek *Vergeet je knuffels niet* erbij.

#### AAN DE SLAG

Haal elke keer een knuffel, speelfiguur of afbeelding van een dier uit de mand en doe de bijbehorende activiteit.

#### KNUFFELBEER

*Ling en de beer liggen samen in het gras. Ze knuffelen.*

Bekijk dit samen op het kalenderblad. Vraag de kinderen wat 'knuffelen' is. Vertel dat je, als je knuffelt, heel dicht bij elkaar bent. De kinderen doen een activiteit waarbij ze steeds dichterbij elkaar komen. Kies een plek om te starten, zoals stoeptegels. Markeer met een touw een groot vak op de tegels waar alle kinderen met gemak in passen. Vraag de kinderen in het vak te gaan staan. Maak het vak kleiner door het touw aan te trekken. De kinderen zorgen ervoor dat ze in het vak blijven. Ze komen steeds dichterbij elkaar te staan. Eindig wanneer de kinderen elkaar vast moeten houden om in het vak te kunnen blijven. Kies daarna een andere plek waar de kinderen bij elkaar gaan staan, zoals de zandbakrand, een matras of een kleed en herhaal de activiteit.

Het spel kan ook gedaan worden in hoepels. Elk kind start in een eigen hoepel en telkens wordt er een hoepel weggehaald, waardoor er meer kinderen bij elkaar in een hoepel komen te staan. In hoeveel hoepels kan de hele groep staan? De hoepels kunnen vervangen worden door gymmatten of grote blokken.

#### LACHENDE HYENA'S

*Ling maakt de hyena's aan het lachen. Of maken de hyena's Ling aan het lachen?*

Ga in een kring zitten. Een kind doet of vertelt iets wat hij grappig vindt. De anderen proberen zo serieus mogelijk te blijven kijken. Hoeveel kinderen krijgt het kind aan het lachen? Nu is de volgende aan de beurt. Lukt het hem om meer kinderen te laten lachen? Ga zo verder tot iedereen aan de beurt is geweest. Wie heeft de meeste kinderen aan het lachen gekregen?

#### VLIEGENDE VOGEL

*De vogel neemt Ling mee op zijn vlucht door de lucht.*

Verzamel zes verschillende voorwerpen, waaronder een veer, en stop ze achter je rug. Vertel de kinderen dat ze voorwerpen te zien krijgen en goed op moeten letten. Als ze een veer zien, maken ze een vliegbeweging. Laat de voorwerpen een voor een in willekeurige volgorde zien. De kinderen reageren zo snel mogelijk als ze de veer zien.

Bedenk bij een ander voorwerp ook een beweging, bijvoorbeeld een grijpbeweging met de handen bij een handschoen. Laat opnieuw de voorwerpen in willekeurige volgorde zien. Zodra de kinderen de veer zien, maken ze een vliegbeweging. Zien ze de handschoen, dan maken ze een grijpbeweging.

Ga zo door tot aan elk voorwerp een beweging is gekoppeld.

#### SUGGESTIES:

- VEER - vliegbeweging met de armen op en neer
- HANDSCHOEN - grijpbeweging met de handen
- PITTEN - pikbeweging met de hand voor de mond
- DOEK - uitschudbeweging met het hele lijf
- WATJE - zweefbeweging met de armen wijd
- TAK - slapen met de ogen dicht

#### GRAAIENDE OCTOPUS

*Ling slingert aan de graaiende armen van de octopus.*

Leg buiten een hoepel voor elk kind neer of teken met stoepkrijt cirkels. De kinderen gaan in de hoepels of cirkels staan. Loop met bellenblaas tussen de kinderen door en blaas zeepbellen (luchtballen in de zee). De kinderen zijn octopussen en zwaaien wild met hun tentakels. Ze proberen de bellen die binnen hun bereik komen te raken zonder uit hun hoepel of cirkel te gaan. Geef de kinderen daarna extra uitdagingen door ze op één been



te laten staan, te laten zitten, één voet en één hand op de grond te laten staan, op de rug te laten liggen met de voeten omhoog of op de zij te laten liggen.

#### SNELLE CHEETA

Haal voorafgaand aan die activiteit de cheeta uit de mand en zet hem een flink eind bij de mand vandaan, het liefst buiten. Maak met verf of een Stabilo Woody een spoor van pootafdrukken van de mand naar de buitendeur.

*Ling ontdekt dat cheeta niet meer in de mand zit. Ze vindt hem in het gras.*

Vertel de kinderen dat ze de cheeta uit de mand mogen halen. Ze ontdekken dat hij er niet meer in zit. Kijk samen in het boek *Vergeet je knuffels niet* hoe dat komt.

Cheeta is weg. Waar zou hij kunnen zijn? Volg samen het spoor van pootafdrukken. Bij de buitendeur stopt het spoor. Vraag de kinderen of ze net zo hard kunnen rennen als de cheeta. Laat ze buiten op zoek gaan naar de cheeta.

Als de cheeta is gevonden, spelen jullie het cheeta-tikspel. Eén kind krijgt de cheeta. De andere kinderen gaan achter hem staan. Het kind met de cheeta loopt over de speelplaats, terwijl de anderen steeds vragen: 'Cheeta, cheeta, hoe laat is het?' De cheeta antwoordt met een tijd, bijvoorbeeld 'twee uur'. Op een gegeven moment roept de cheeta 'etenstijd', draait zich om en laat zijn scherpe tanden zien. De kinderen rennen zo snel als een cheeta weg. De cheeta draait zich om en probeert zo veel mogelijk kinderen te tikken. Als de cheeta moe is van het rennen of iedereen heeft getikt, steekt hij zijn handen in de lucht. Dat is het signaal dat het veilig is. Alle kinderen komen terug en een ander kind krijgt de cheeta. Het tikspel begint opnieuw.

SPELSUGGESTIES DOOR KARIN BLANKERT EN ANKE VAN BOXMEER

Stop de knuffeldieren van Ling weer in de mand. Haal de dieren een voor een tevoorschijn. Wanneer de kinderen een dier zien dat bij hun instrument hoort, maken ze muziek. Ze spelen tot het dier weer in de mand verdwijnt. Breid uit door meer dieren tegelijk te laten zien.

#### SUGGESTIES:

- één dier is zichtbaar en één instrumentengroep speelt. Ondertussen komt er een tweede dier tevoorschijn;
- twee dieren zijn zichtbaar, één dier wordt weer in de mand gestopt;
- twee dieren worden tegelijk uit de mand gehaald;
- drie dieren worden tegelijk uit de mand gehaald.

De knuffeldieren die de kinderen hebben meegebracht, zijn tijdens die activiteit het publiek.

#### KNUFFELRAADSELS

De kinderen gaan staan met hun lievelingsknuffel in de hand. De knuffels van Ling staan in het midden met de lege mand ernaast. Neem één knuffel in gedachten. De kinderen stellen vragen die met ja of nee beantwoord kunnen worden, zoals: Kan het dier vliegen? Is het dier geel? Heeft het dier stippen? Is het een insect? Na elke vraag wordt bepaald welke knuffels afvallen. De kinderen met die knuffels gaan zitten met de knuffel achter hun rug. Na elke vraag wordt naar de knuffels van Ling gekeken. Welke knuffels kunnen het niet meer zijn? Leg die

in de mand. Ga door tot er nog maar enkele knuffels zijn. De kinderen mogen raden welke knuffel je in gedachten hebt.

#### KNUFFELCLUB

De kinderen zitten met hun lievelingsknuffel verstop achter hun rug. Verstopt zelf een knuffel van Ling achter je rug. Wijs een kind aan dat zijn knuffel laat zien en laat hem vertellen of het een dier is dat in de lucht leeft, in het water, op het land of onder de grond. Vervolgens noemt hij de naam van een ander kind dat zijn knuffel laat zien. Hebben ze hetzelfde leefgebied, dan komt het aangewezen kind zitten bij het kind dat de beurt heeft. Zij vormen nu samen een club en mogen nog een kind aanwijzen dat zijn knuffel laat zien. Hoort die knuffel erbij, dan wordt de groep uitgebreid en mogen ze nog een keer vragen. Hoort de knuffel niet bij de club, dan is het kind dat als laatste is aangewezen aan de beurt om op zoek te gaan naar knuffels voor zijn club. Ga door tot ieder kind bevraagd is. Welke club heeft de meeste leden? En welke de minste?

Sluit het knuffelfeest af door samen naar een speeltuin of park te gaan, maar... vergeet de knuffels niet!

