

Naam student:	Eva Pauwels			Leergroep	OLO3 B3
Naam mentor:		Klas	1 ^e graad	Aantal lln.:	32
School:	Hsa Thoo Lei school				

	Handtekening mentor + datum:
--	-------------------------------------

Van		tot	
Leergebied(onderdeel):	Beweging		
Lesonderwerp:	Spelles beweging		

Leerplandoelen:	Leerplan:	Zill
 IKwn2		
Gewetensvol en verantwoord handelen • 2.5 - 12 Interesse tonen in de wijze waarop het samenleven thuis, op school, met vrienden... wordt geregeld - gevoelig zijn voor regels en afspraken: bij het spelen, in het verkeer ... - kiezen voor waarden als eerlijkheid en fair-play, wederkerigheid (ieder zijn bijdrage), rechtvaardigheid ...		
 MZgm9		
Voldoende basisvaardigheden beheersen om een bewegingsspel te spelen en daarbij eenvoudige spelideeën kunnen toepassen en slim spelen • Reactiespel • Loop- en tikspelen • Stoeispelen		

Leerinhoud:
Attitudes: - Fair play; - Spelregels naleven; - Kunnen samenwerken; - Respect voor het materiaal en voor de klasgenoten. Spel: - Opwarmingsspel 1: beweeg zoals een; - Opwarmingsspel 2: de aap en de kokosnoot; - Kernspel 3: leeuw kom uit je kooi - Kernspel 4: water, aarde, vuur lucht • Afrondingsspel: kringspel beer en vis

Lesdoelen:
1. Afspraken en spelregels naleven 2. Bewegingen nabootsen van dieren. 3. Het gericht kunnen gooien van een bal. 1. Het goed kunnen vangen van een bal

Beginsituatie specifiek voor deze les:

Situering in het leerproces:	aanbrengen	inoefenen
Voorkennis van de klasgroep: - De leerlingen hebben wekelijks een bewegingsles - De leerlingen sporten graag		
Leerling specifieke gegevens + acties: 		

Bronnen: *volgens de APA-normen*

-

Bijlagen: *bordschema, ingevulde werkbladen, teksten ...*

- ...
- ...

Materiaal / locatiewijziging:

- 2 kegels
- een bal

Lesopbouw

1. kringgesprek over dieren			
 oriënteren	 verwerven	 verwerken	 afronden
			

Uitleg:

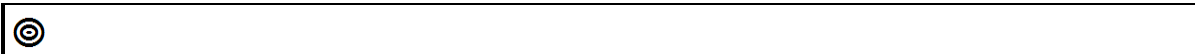
Today we learned about animals.

Richtvragen:

- Which animals did we learn about? (Koe, varken, ezel, geit, kippen, hond.)
- What's your favorite animal?

Maybe you can be your favorite animal today. We're going to play a lot of animal games today.

2. Opwarmingsspel: beweeg zoals een			
 oriënteren	 verwerven	 verwerken	 afronden



Organisatie:

Leerlingen staan verspreid in de zaal.

Speluitleg:

You can run through eachother. But you won't run like a human, but like an animal. I'll will say 'snake' and than you move around like a snake. If I shout giraf, you run like a giraf.

Dieren:

- Run like a lion
- Walk like an elephant
- Run like a giraf
- Crawl like a snake
- Sling like a monkey
- Walk like a pig

(Ik fluit en laat de kinderen eerst rustig worden.)

Variatie: (indien tijd over)

Straks stel ik drie olifantentickers aan. Olifanten mogen enkel met hun slurf tikken. Als je getikt wordt door een slurf, verander je ook in een olifant en tik je mee.

3. Opwarmingsspel: de aap en de kokosnoot			
oriënteren	verwerven	verwerken	afronden

Organisatie:

Leerlingen staan in een kring.

Speluitleg: (Dit spelletje leg ik uit aan de leerkracht en toon ik met haar voor aan de kinderen, zonder het in het Engels uit te leggen.)

Alle kinderen staan in de kring met de handen vast. In het midden ligt een kokosnoot(bal)
Eén kind (aap) loopt buiten de kring. Zonder dat de aap het heeft gezien, wijst de leerkracht een leerling aan die de apenoppasser is. De aap hakt twee handen van elkaar in de kring. Deze kinderen houden het poortje open. De aap pakt de kokosnoot en probeert door het poortje de kring te verlaten. Wanneer de aap de kokosnoot heeft gepakt, mag de oppasser de aap proberen te tikken. Als de aap door het poortje is en weer buiten de kring, dan is hij veilig en mag niet meer getikt worden.

Variatie:

De kinderen spelen dit meerdere keren, maar telkens met een andere oppasser en aap.

4. Kernspel: leeuw kom uit je kooi			
oriënteren	verwerven	verwerken	afronden

Organisatie:

Leerlingen staan tussen de twee kegels

Uitleg:

There is one person that will lay down on the other side of the class. This will be the sleeping lion. Than on my sign all the other children can shout 'lion com out of your cage'. When the lion hears this, he can choose to stay down or to stand up. When the lion stands up he has to try to tap the children. When you are shouting 'lion come out of your cage, you need to come one step closer tot he lion. So the closer you are the easier it is fort he lion to tap you. When the lion tapped you, you also become a lion and you also need to try to tap the other children.

Variatie:

We spelen dit spel meerdere keren, de leeuw wordt telkens een ander gevaarlijk dier.

5. afrondingsspel: kringspel beer en vis			
 oriënteren	 verwerven	 verwerken	 afronden
			

Organisatie:

Leerlingen staan in een kring.

Uitleg: (uitleggen aan de leerkracht en enkel voortonen mits ondersteuning van de leerkracht.

Jullie zitten allemaal in een kring. Ik duid straks iemand aan van jullie die rond de kring zal lopen en iedereen zacht een tikje op het hoofd geeft. Als je iemand een tikje geeft zeg je 'beer'. Opgelet, je mag ook 'vis' zeggen, maar als je dit doet moet de leerling uit de kring die het woord vis gekregen heeft zo snel mogelijk rechtstaan om de tikker te tikken. Als de eerste tikker van het spel erin slaagt om te gaan zitten zonder getikt te worden door de vis, mag hij/zij blijven zitten.

Evaluatie: *Evalueer hier je eigen pedagogisch, didactisch en/of organisatorisch handelen. Wat deed je goed en waarom? Wat ging niet goed en waarom? (Denk aan voorbereiding en realisatie.) Doe een verbetervoorstel.*

