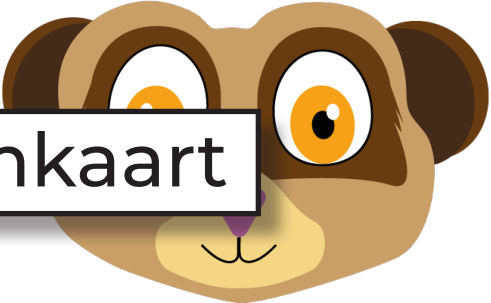
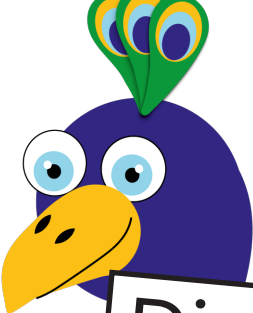


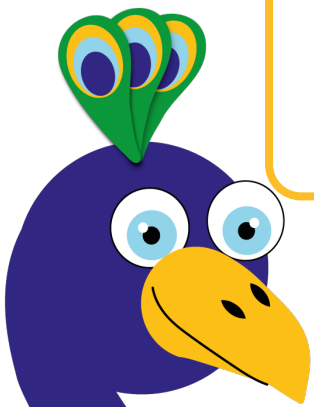


Gymkaart



Dierenpas

WEEK VAN
RESPECT



Dierenpas

In een wedstrijdje is het niet altijd eerlijk. En wat de snelste route lijkt, is dat niet voor iedereen. Iedereen beweegt namelijk anders. Ben jij een gezellige slingeraap, een snelle jaguar, of een rustige pauw? We gaan aan de slag met 'De snelste route'!

Voorbereiding

Maak met 24 hoepels (of iets anders om 24 routepunten te maken) en de 4 diersymbolen uit de bijlage 4 routes die elk uitkomen bij de finish. Leg de diersymbolen aan het begin van elke route: maak een route van 3 routepunten (pauw), een van 5 (stokstaart), een van 7 (slingerap) en een van 9 routepunten (jaguar).

Stap 1: De snelste route?

Vraag aan de kinderen wat volgens hen de snelste route is. Leg daarna uit dat elk dier z'n eigen manier van bewegen heeft: De pauw loopt rustig, en moet bij elk punt stoppen om z'n staart goed te doen, het stokstaartje trippelt, en kijkt overal naar behalve naar de finish, de slingerapen zitten altijd met z'n tweeën aan elkaar vast, de jaguar is megasnel maar moet de route 2x rennen. Wat is volgens jullie nu de snelste route?

Stap 2: De snelste route!

Laat elke kind een dier kiezen en die route als dat dier lopen (rennen, springen, slingeren...). Daarna doen ze de route van een ander dier. Welk dier is het snelst? Hadden ze dat verwacht? Welke manier van bewegen vinden ze het leukst? Vindt iedereen hetzelfde of juist niet?

Stap 3: Dieren op het schoolplein

Leg uit dat dat kinderen op het schoolplein óók verschillend bewegen. Sommige rennen overal heen, anderen bewegen rustig en kijken om zich heen, sommigen rennen graag alleen, anderen zijn liever samen. Op welke van deze dieren vind je jezelf het meest lijken? Is dat ook de route die je gekozen had?

Stap 4: Naar de finish!

Vertel dat er niet één 'beste' route is, dat is juist voor iedereen anders. Bedenk met z'n allen: welk dier zou je wel wat vaker willen zijn als jij op het schoolplein speelt? Wat is het leukste van dat dier? En welk dier past er helemaal niet bij jou? Loop de route een laatste keer als het dier dat je weleens wil zijn. Sluit af met een teamwedstrijd: winnen de slingerapen het van de stokstaartjes? Kan de pauw de jaguar verslaan? 3... 2... 1... GO!