



Docentenhandleiding

Bij de Spelen laten we leerlingen in groep 3, 4 en 5 ontdekken hoe leuk sporten en bewegen is en wat de voordelen hiervan zijn. Dit doen we in drie fases. Eerst maken we in de klas kennis met De Spelen door middel van deze digitale les. Op de sportdag ervaren ze hoe leuk sporten is en na afloop willen we kijken hoe het enthousiasme verzilverd kan worden tot blijven sporten bij een club.

Het programma van De Spelen bestaat uit drie onderdelen:

Deel 1

Wat? Voorbereiden op De Spelen met deel 1 van een interactieve digitale les

Waar? Op school

Tijd? Ongeveer 45 minuten

Deel 2

Wat? Sporten

Waar? Op locatie

Tijd? 9.00 - 15.00 uur

Deel 3

Wat? Terugblikken op het event en aanmoedigen om te blijven sporten met het laatste deel van de interactieve digitale les

Waar? Op school

Tijd? 15 minuten



In de filmpjes die de kinderen in digitale les zien, zitten letters verstopt. Als de letters aan het eind van de les achter elkaar worden gezet, vormen de letters een zin. De letters worden in de juiste volgorde aangeboden. In sommige filmpjes worden twee letters getoond en er zijn al een paar letters van de zin ingevuld. Met de zin maakt de klas kans op een sport- en spelpakket voor op het schoolplein.

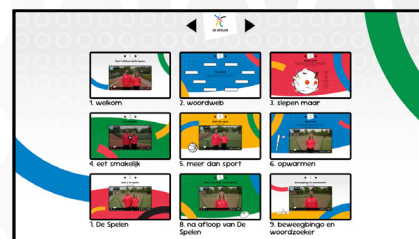
De digitale les, vóór De Spelen

Druk op 'start' om de digitale les te starten.



Deze les bestaat uit negen modules. Je kunt op ieder moment teruggaan naar het begin van de les door te klikken op het logo van De Spelen bovenaan de pagina.

Laat zien over welke onderwerpen de leerlingen in de les meer gaan ontdekken. De eerste zeven modules worden behandeld vóór de sportdag. Module 8 en 9 volgen na de sportdag.

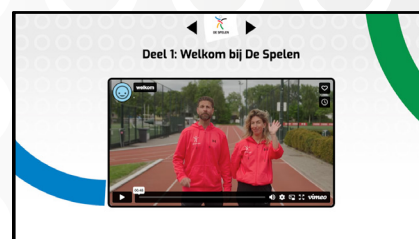


Klik op module 1 Welkom bij De Spelen.

Welkom bij De Spelen.

Bekijk de video. De kinderen horen wat ze gaan doen en dat ze letters verzamelen die in de filmpjes zijn verstopt. Tip: laat de kinderen de letters ergens opschrijven zodat ze de zin na afloop in kunnen vullen.

Ga naar de volgende pagina door te klikken op ► boven in beeld. Teruggaan naar de vorige pagina kan via ◀.



Hoe leuk vinden de leerlingen sport?

Vraag de leerlingen hun hand op te steken bij de smiley die het meest bij hen past. Smiley 1 = niet zo leuk, smiley 5 = superleuk. Vraag de leerlingen welke smiley ze kiezen en tel per smiley het aantal leerlingen dat hiervoor kiest. Vul ze in op het invulveld. De scores worden bewaard.

Vul daaronder de gegevens van de school in. In deel 3 wordt ook gevraagd om een aantal vragen te beantwoorden waarvan de antwoorden bewaard worden. Dit helpt ons om te zien wat de impact van het programma is. Deze scores dus graag invullen bij dit onderdeel van de les.

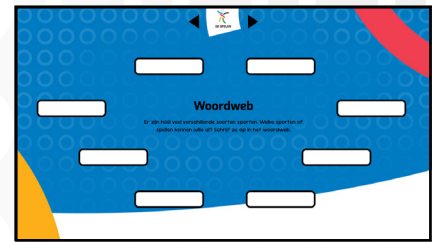


Klik op ► om verder te gaan.

Woordweb

De kinderen pakken hun wisbordje of een vel papier en een potlood, en schrijven sporten of spellen op die ze kennen (denk aan: springkussen, stoepranden, tikkertje).

Vervolgens mogen ze hun sport of spel opnoemen of zelf noteren in het woordweb op het digibord. Ieder antwoord mag maar één keer opgeschreven worden. Ga door tot het web vol is. Stel vragen als: op welke sport zit jij? Welke sport zou je willen uitproberen? Van welke sport had je nog nooit gehoord? Wat doe jij het liefst buiten schooltijd om lekker te bewegen?



Klik op ► om verder te gaan.

Slepen maar

In deze opdracht slepen de leerlingen de juiste sport naar het juiste voorwerp.

Antwoorden:

tafeltennis naar tafeltennisbat met tafeltennisballetje

badminton naar een badmintonracket met shuttle

basketbal naar de oranje basketbal

honkbal naar de honkbalknuppel met bal

hockey naar de hockeystick met hockeybal

tennis naar het tennisracket met tennisbal

voetbal naar de zwart/witte voetbal

judo naar het judopak

paardrijden naar de paardrijlaars



Klik op ► om verder te gaan.

Eet smakelijk

Bekijk het filmpje.

Nina legt uit waarom goed eten en drinken belangrijk is.

Klik op ► om verder te gaan.



Bij de opdracht maken de leerlingen een gezonde keuze bij de drie vragen.

Nadat ze een keuze hebben gemaakt en hebben aangeklikt, wordt het antwoord toegelicht.

Klik op ► om verder te gaan.



Bekijk het filmpje.

De leerlingen hebben een aantal voorbeelden gezien van gezond eten en drinken.

Ga met de klas in gesprek welke gezonde dingen zij kunnen eten en drinken op de sportdag. Hebben ze ideeën?

Klik op ► om verder te gaan.

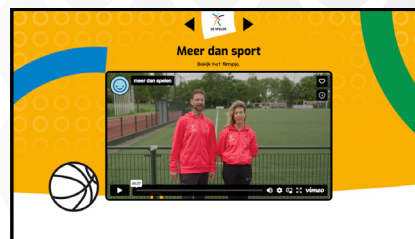


Meer dan sport

Bekijk het filmpje.

Tijdens De Spelen is het belangrijk om samen plezier te maken, elkaar te helpen, gezond bezig te zijn en lekker te bewegen. Dit is ook belangrijk op school, tijdens het sporten of bij het buitenspelen.

Klik op ► om verder te gaan.



De leerlingen krijgen acht stellingen voorgelegd. Laat de stellingen een voor een zien. Zijn ze het eens met de stelling, dan gaan ze staan. Zijn ze het ermee oneens, dan blijven ze zitten. Ga het gesprek aan met de klas en laat leerlingen hun keuze toelichten.

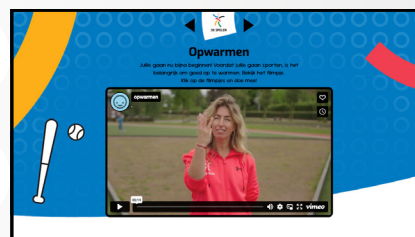
Klik op ► om verder te gaan.



Opwarmen

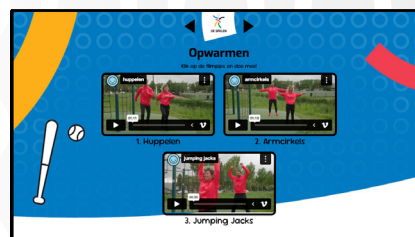
Bekijk het filmpje waarin wordt uitgelegd dat een warming-up heel belangrijk is. Vraag aan de klas wat ze hebben gehoord over een warming-up.

Klik op ► om verder te gaan.



Op deze pagina staan drie warming-up oefeningen: huppelen, armcirkels en Jumping Jacks. De eerste twee oefeningen duren een minuut, de Jumping Jacks doen de leerlingen 10 keer achter elkaar. In de filmpjes wordt uitgelegd hoe de oefeningen gaan.

Klik op ► om verder te gaan.



Op deze pagina staat wat er met je lichaam gebeurt tijdens een warming-up.

Klik op ► om verder te gaan.



De Spelen

Bekijk het filmpje waarin Marcel de leerlingen warm maakt voor De Spelen.



Hierna volgt de sportdag! Na De Spelen gaan jullie in de digitale les verder met het programma en het verzamelen van letters. Met alle letters vormen jullie een zin die aan het eind van de les kan worden ingevuld.

Het is belangrijk dat het tweede deel van deze digitale les op dezelfde computer/laptop wordt gegeven als het eerste deel. De eerder ingevulde gegevens worden dan automatisch opgehaald en worden de nieuwe gegevens hieraan toegevoegd.

Na afloop van De Spelen

Bekijk het filmpje.

Het doel van deel 3 van het programma is om het enthousiasme van de leerlingen om te zetten naar de wens om te gaan sporten.

Marcel en Nina zijn heel erg benieuwd wat de leerlingen van De Spelen vinden.

Klik op ► om verder te gaan.



Vul met de klas de vijf vragen in. De eerste drie vragen worden beantwoord met smileys.

Smiley 1 = niet zo leuk, smiley 5 = superleuk. Vraag de leerlingen welke smiley ze kiezen en tel per smiley het aantal leerlingen dat hiervoor kiest. Vul dat in.

Vraag 4 is een ja/nee vraag. Vul hier het aantal leerlingen in dat kiest voor 'ja' en het aantal leerlingen dat kiest voor 'nee'.

Vraag 5 vraagt naar het rapportcijfer van de sportdag. Vul hier het gemiddelde cijfer van de klas in (afgerond met decimalen).

Klik op ► om verder te gaan.



Beweegbingo en woordzoeker

Bekijk het filmpje en klik op ► om verder te gaan.



Op deze pagina staat een beweegbingo voor op het schoolplein of thuis. Het is ook mogelijk om de beweegbingo voor iedere leerling te printen.

De leerlingen kruisen het vakje aan als ze de opdracht hebben gedaan. Wie heeft als eerste bingo? Maak hiervan een Challenge in de klas met het doel dat iedereen lekker actief bezig is.

Klik op ► om verder te gaan.



Zoek met de leerlingen naar de volgende woorden: sport, tennis, voetbal, hockey, huppelen en spelen.

Klik op ► om verder te gaan.



Bekijk het filmpje.

Vul onder het filmpje de ontbrekende letters in die met de klas zijn verzameld en maak kans op een sport- en spel-pakket voor op het schoolplein.

Het programma van De Spelen is afgelopen. Deel de oorkondes uit aan de leerlingen.



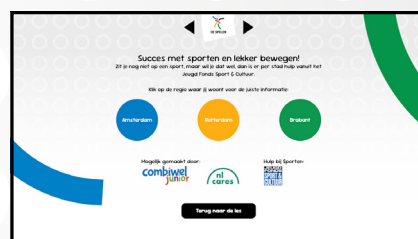
Voor sommige kinderen is sporten bij een vereniging financieel niet haalbaar. De gemeente en het Jeugd-fonds Sport & Cultuur vinden het belangrijk dat ieder kind kan sporten. Zij kunnen waar nodig financiële ondersteuning bieden om dit mogelijk te maken.

Klik op een regio voor meer informatie.

Amsterdam

Rotterdam

Brabant



Het lesprogramma is mogelijk gemaakt door:



Hulp bij sporten:

