



## Tingelingeling, daar kom ik aan!

### *Verschillende spelletjes met de fiets*

Slalommen, bellen vangen, balletjes verzamelen. Allemaal leuke spelletjes die je kunt doen op de fiets. Tingelingeling, daar komen we aan!

Duratie	:	30 minuten
Vorbereidingstijd	:	15 minuten
Ontwikkeling	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Motorische ontwikkeling:</b> Fijne motoriek, Grove motoriek</li><li>• <b>Sociaal-emotionele ontwikkeling:</b> Omgaan met anderen</li><li>• <b>Taalontwikkeling:</b> Mondelinge taalontwikkeling</li></ul>

Doelgroep : Peuter (2 tot 4 jaar), Kleuter (4 tot 6 jaar)

Soort activiteit : Sport & bewegen

Groepsgrootte : Individueel, Groep tot 3 kinderen, Groep tot 10 kinderen



## Wat heb je nodig?

- fietsjes (of ander rijmateriaal)
- gekleurde balletjes
- bellenblaas
- emmers/pionnen
- stoepkrijt
- plantenspuit

## Ontwikkelingsgebieden stimuleren

Tijdens deze activiteit stimuleer je verschillende ontwikkelingsgebieden. Het kind gebruikt zijn lichaam om te kunnen fietsen. Zo stimuleer je de **grote motoriek**. De kinderen letten op elkaar terwijl ze aan het fietsen zijn (**sociaal-emotionele ontwikkeling**). Anders krijg je botsingen. Met de **fijne motoriek** houdt het kind de verschillende balletjes vast tijdens het spel 'knallende kanonskogels'. Tijdens de verschillende spelletjes communiceren de kinderen met elkaar om de spelletjes goed uit te kunnen voeren (**mondelijke taalontwikkeling**).





## Vorbereiding

Hieronder staan vier fietsspelletjes beschreven, per spelletje volgt hieronder de voorbereiding. Voor alle onderdelen geldt dat er een speelplaats is waar de kinderen kunnen fietsen. Eventueel pas je deze wat aan per spel maar het is belangrijk dat je een parcours/speelveld hebt waar de kinderen kunnen fietsen.

### ***Bellen vangen***

Zet voldoende bellenblazen klaar.

### ***Hindernisbaan***

Stel een hindernissenparcours op over het hele speelveld. Je kan ook twee evenwijdige lijnen op de grond tekenen waar de kinderen tussen mogen rijden. Je kan op sommige plaatsen versmallingen aanbrengen. De emmers/pionnen en eventueel andere voorwerpen zet je als hindernissen neer. Zorg ervoor dat de hindernissen niet te dicht bij elkaar staan. Anders wordt het te moeilijk voor de kinderen.

### ***Knallende kanonskogels***

Leg gekleurde balletjes klaar.

### ***Stoplicht stop***

Teken twee lijnen op de grond met stoepkrijt. Zet de lijnen ongeveer 15 meter uit elkaar. De ene lijn is het vertrekpunt en de andere lijn is het eindpunt.

## Fietsspelletjes

### ***Bellen vangen***

De kinderen rijden over de speelplaats met hun fietsjes of ander rijmateriaal. Blaas dan zeepbellen over het hele speelveld. De kinderen moeten zo veel mogelijk bellen raken met de handen, de helm, de wielen, enz.

### ***Hindernisbaan***

Laat de kinderen op hun eigen tempo tussen de hindernissen rijden. Rijd in één richting door het parcours om chaos te vermijden, maar laat toe dat kinderen af en toe vals spelen en elkaar inhalen. Je kan ook een fietstunnel maken met een groot stuk stof. Maak golven door de stof op en neer te bewegen, zodat de kinderen zich moeten bukken om onder de tunnel door te rijden. Mocht het weer het toelaten, is het leuk om aan het einde van de hindernisbaan de kinderen zachtjes met een plantenspuit de besproeien (als de kinderen dit leuk vinden natuurlijk).

### ***Knallende kanonskogels***

Je gooit balletjes (kanonskogels) over het hele speelveld. De kinderen fietsen rond om de kanonskogels te verzamelen. De kinderen dragen de balletjes met de handen, onder hun jas, in hun zakken of op een andere manier. Ze moeten de balletjes terug naar jou brengen of bijv. in een emmer doen.

Je kan de kinderen verschillende opdrachten laten uitvoeren. Laat de meisjes bijvoorbeeld alle gele ballen verzamelen en de jongens alle rode. Of laat elk kind 3 verschillende kleuren balletjes verzamelen, etc.

### ***Stoplicht, stop!***

Dit is een variant op het bekende spel Annemaria Koekkoek.

Alle kinderen staan naast elkaar achter de streep. Jij staat achter de andere lijn met je rug naar de kinderen toe. Als je 'fiets' roept, fietsen de kinderen naar de overkant. Even later roep je '1-2-3 rood licht - stop!'. Je draait je om en alle fietsers moeten heel stil blijven staan. De fietsers die bewegen, worden teruggestuurd naar de startstreep. Dit wordt herhaald tot een van de kinderen jou aanraakt. Hij is de winnaar!



