

Handleiding

Voetgangersbrevet Brons

1. Langs de huizenkant stappen p. 2

Doel	p. 2
Deelvaardigheden	p. 2
Oefenen	p. 2
Kronkelslang	p. 2
Ken je kant	p. 3
Ken je kant in het echte verkeer	p. 4

2. Stoppen aan de stoeprand p. 5

Doel	p. 5
Deelvaardigheden	p. 5
Oefenen	p. 5
Signalen opvolgen	p. 5
Akke akke, tuut tuut	p. 6
Stoppen in het echte verkeer	p. 6

3. Oversteken op een zebrapad p. 7

Doel	p. 7
Deelvaardigheden	p. 7
Oefenen	p. 7
Balgevoel	p. 7
Kijk uit	p. 8
Stap voor stap in het echte verkeer	p. 8

Tips bij de oefeningen p. 9

Handleiding

Voetgangersbrevet Brons

1. Langs de huizenkant stappen

Doel

De kleuters stappen hand in hand met een volwassene aan de huizenkant (of veilige kant). Ze kunnen zelf aangeven dat ze bij het rechtsomkeer maken van plaats moeten wisselen zodat ze aan de huizenkant blijven.

Uiteindelijk leren kleuters om de hand van de volwassene los te laten, te draaien rond hun as en de hand opnieuw vast te nemen.

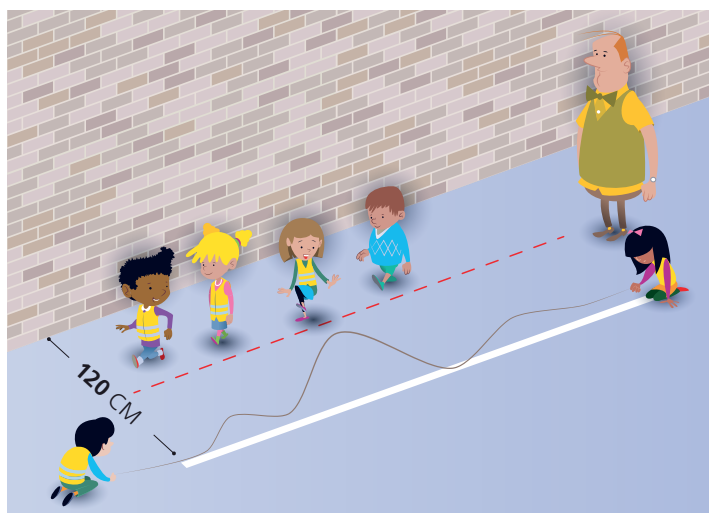
De begeleider moet duidelijk voelen dat de kleuter zelf initiatief neemt op beslissingsmomenten.

Deelvaardigheden

De kleuter

1. stapt aan de huizenkant
2. laat de hand los
3. draait 180° rond zijn as
4. geeft de volwassene opnieuw een hand

Oefenen



Kronkelslang

Materiaal

- lang (dik) touw
- stoeprandstroken (of een zelf getekend voetpad)

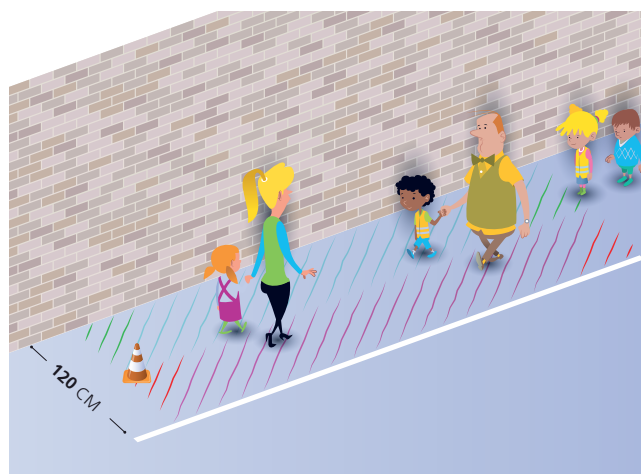
Organisatie

Maak een voetpad (+/- 120 cm breed) met de stoeprandstroken of teken er een met krijt. Doe dit langs een muur of een gebouw (de huizenkant). Verdeel het voetpad in 2 helften door een stippellijn aan te brengen in het midden.

Spel

Geef het touw aan 2 kleuters. Laat ze het touw bewegen en kronkelen aan de ene helft (de straatkant) van het voetpad. De overige kleuters staan achter elkaar en stappen heen en weer over het voetpad. Ze zorgen ervoor dat ze het touw niet raken en blijven zo langs de huizenkant stappen.

Ken je kant



Materiaal

- 2 stoeprandstroken (of een getekend voetpad)
- 1 kegel
- groen en rood krijt
- eventueel een extra begeleider of leerlingen van de 3^e graad die helpen

Organisatie

Maak een voetpad van 120 cm breed met de stoeprandstroken of teken er een met krijt, bij voorkeur langs een muur. Verdeel het voetpad in 2 helften met een horizontale stippellijn. De helft langs de muur arceer je groen, de straatkant rood. Plaats een kegel om een keerpunt aan te duiden.

Spel

Stap 1: waarom is om de as draaien nodig?

De kleuters staan achter elkaar. Jij stapt hand in hand met elke kleuter over het voetpad. De kleuter stapt aan de huizenkant (groene zone), jij aan de straatkant (rode zone). Aan de kegel keer je samen om. Zo merkt de kleuter dat hij aan de straatkant terechtkomt. Hij wisselt van kant en stapt opnieuw aan de huizenkant. Zo leert de kleuter dat hij om zijn as moet draaien om veilig te blijven.

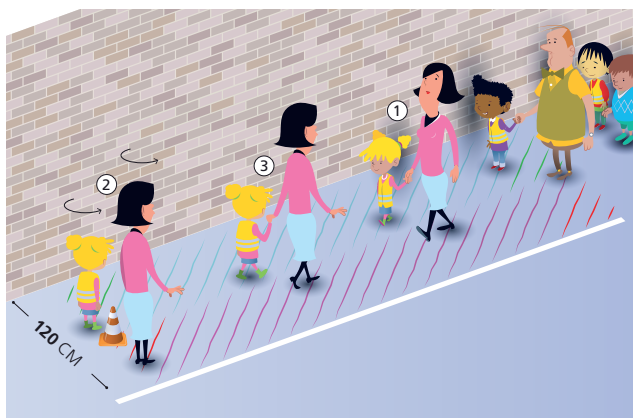
Werk indien mogelijk met een extra begeleider om sneller af te wisselen.

Stap 2: zelfstandig om de as draaien

Begrijpt de kleuter waarom hij om de as moet draaien? Dan werk je naar het einddoel toe:

- de hand loslaten aan de kegel
- 180° om zijn eigen as draaien
- de volwassene opnieuw een hand geven
- terug stappen

Herhaal de oefening van daarnet, maar nu volledig zelfstandig.



Ken je kant in het echte verkeer

Materiaal

- kegel
- extra begeleider

Organisatie

Ga met de kleuters naar een voetpad in de buurt van de school. Plaats een kegel op ongeveer 30 meter van het vertrekpunt.

Spel

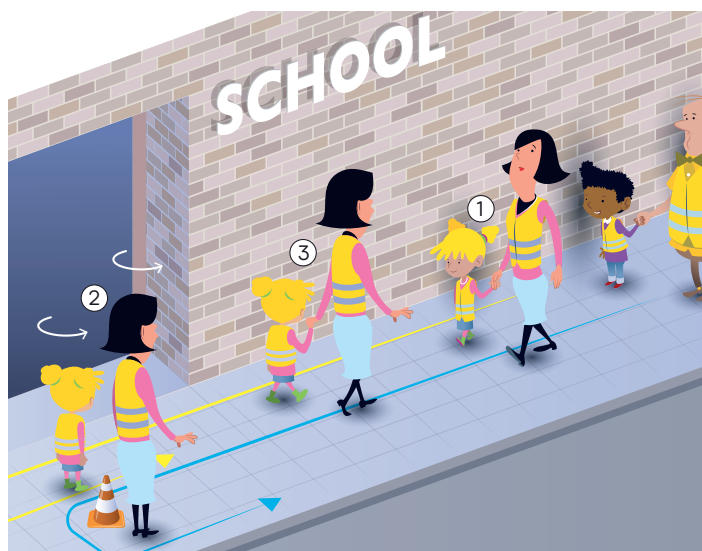
De extra begeleider neemt telkens 1 kleuter bij de hand. Samen stappen ze over het voetpad naar de kegel. Aan de kegel draaien ze hand in hand rond en stappen terug. Laat de kleuter zelf opmerken dat hij na het draaien aan de straatkant loopt en van plaats moet wisselen.

Jij blijft bij de wachtende kleuters en voert een leergesprek:

- Langs welke kant stapt Lotte?
- Wat gebeurt er bij het draaien?
- Wat moet Lotte doen om terug aan de veilige kant te komen?

Het uiteindelijke doel: de kleuter past zelfstandig deze techniek toe:

- hand loslaten aan de kegel
- 180° om de eigen as draaien
- de volwassene opnieuw een hand geven
- terug stappen aan de veilige kant



2. Stoppen aan de stoeprand

Doel

De kleuters kunnen geluiden lokaliseren. De kleuters geven zelf aan dat ze moeten stoppen aan de stoeprand.

Deelvaardigheden

De kleuter

1. stopt uit eigen beweging aan de stoeprand voor hij wil oversteken
2. zegt hardop 'Ik stop aan de rand'

Oefenen

Signalen opvolgen

Materiaal

- fluitje
- tamboerijn

Spel

De kleuters lopen vrij rond in de ruimte. Bij een geluid voeren ze een opdracht uit. Bij oudere kleuters kan je meer geluiden introduceren.

Mogelijke combinaties:

- fluitje: de kleuters gaan op de grond zitten
- handen klappen: de kleuters gaan zo snel mogelijk achter elkaar staan
- tamboerijn of trom: de kleuters liggen op hun buik en bewegen als een slang
- stop: de kleuters blijven stokstijf staan



Akke akke, tuut tuut

Materiaal

- blinddoeken
- kinderliedjes die je kan afspelen

Spel

Blinddoek alle kleuters, behalve enkele. De niet-geblinddoekte kleuters zijn de locomotieven. Vorm verschillende treintjes. De andere kleuters zijn wagonnetjes en leggen hun handen op de schouders van hun voorganger.

Zet de muziek op. De locomotief trekt de trein en leidt de wagonnetjes door de ruimte. Als de muziek stopt, zeggen de locomotieven 'Ik stop'. Alle kleuters stoppen meteen.

Botsen kleuters vaak tegen elkaar? Dan hebben ze nog onvoldoende controle over hun lichaam. Wissel af en toe eens van locomotief.



Stoppen in het echte verkeer

Materiaal

extra begeleider(s)



Organisatie

Ga met de kleuters naar een voetpad met zebrapad, bij voorkeur vlakbij de schoolpoort.

Spel

Ga op een afstand van het zebrapad staan. Geef de kleuters de opdracht om naar het zebrapad te stappen en over te steken. Neem de kleuters één voor één bij de hand en stap samen op het voetpad in de richting van het zebrapad.

Voor ze oversteken, geven de kleuters duidelijk aan dat ze stoppen aan de stoeprand. Ze zeggen 'Ik stop aan de rand'.

3. Oversteken op een zebrapad

Doel

De kleuters onderscheiden links en rechts van elkaar. Door goed links en rechts te kijken kunnen ze zelf beslissen om (al dan niet) veilig over te steken.

Deelvaardigheden

De kleuter

1. stopt aan de stoeprand
2. kijkt goed links en rechts
3. zegt 'Ik steek over' op een veilig moment
4. stapt flink door

Oefenen

Balgevoel

Materiaal

- 3 ballen
- 9 kegels

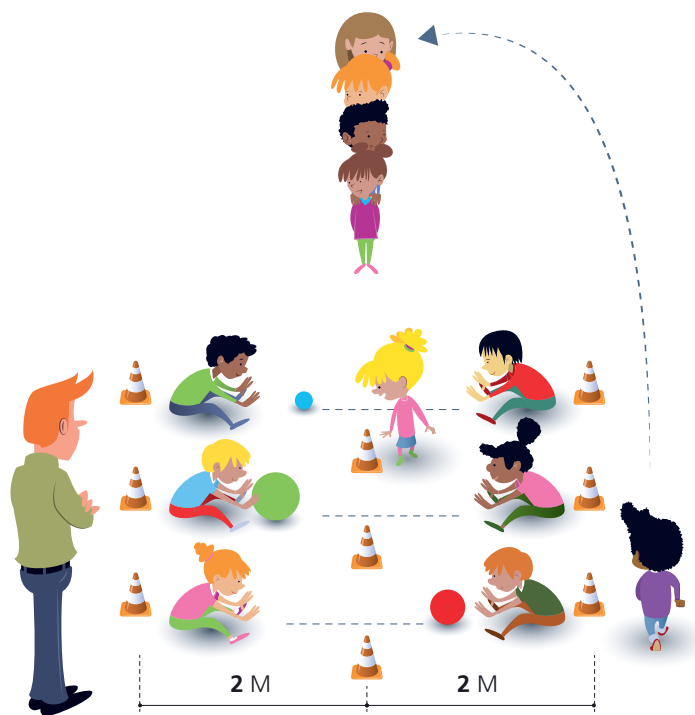
Organisatie

Zet de 9 kegels op 3 rijen met een tussenafstand van 2 meter, de middelste rij verspringt.

Spel

Aan elke buitenste kegel zit 1 kleuter. Elk zittend duo krijgt een bal en rolt die naar elkaar. De andere kleuters staan op 1 rij.

De 1^e kleuter kijkt goed naar de eerste rollende bal. Als het veilig is en de bal niet in de buurt is, stapt hij naar de eerste kegel in het midden. De kleuter gaat verder tot aan de laatste kegel, daarna sluit hij achteraan aan. De 2^e kleuter kan vertrekken. Wissel de ballen en groepen regelmatig om.





Kijk uit

Materiaal

- 4 stoeprandstroken
- 4 witte vinylstroken (40 op 200 cm) of een getekende straat met voetpaden en zebrapaden
- 2 kegels
- 1 skateboard of 1 grotere speelgoedauto
- eventueel 1 extra begeleider

Organisatie

Maak een straat met stoeprandstroken met langs elke kant een voetpad. Leg of teken in het midden een zebrapad. Zet 2 kegels op 5 meter van elkaar in het midden van de straat.

Spel

Bij elke kegel zit een kleuter. 1 kleuter heeft het skateboard. Ze rollen het skateboard naar elkaar over het zebrapad. Dat stelt een naderende fietser of auto voor.

De andere kleuters staan hand in hand met jou of de extra begeleider aan de rand van het voetpad en willen oversteken. De kleuters:

- stappen tot aan de stoeprand
- stoppen zelf
- zeggen 'Ik stop aan de rand'
- zeggen 'Ik steek over' wanneer ze willen oversteken. Het beste moment is wanneer het skateboard nog ver weg of net voorbij is. Geef feedback en leg uit waarom het moment goed of slecht gekozen is.

Stap voor stap in het echte verkeer

Materiaal

2 begeleiders

Organisatie

Ga met de kleuters naar een voetpad en zebrapad, bij voorkeur vlakbij de schoolpoort.

Spel

Een begeleider gaat met de helft van de kleuters naar de overkant van het zebrapad. Zij observeren het oversteken. Jij blijft met de andere kleuters aan de schoolkant en geeft de opdracht om over te steken. De andere begeleider neemt de kleuters één voor één bij de hand en stapt richting het zebrapad. De kleuter stopt aan de stoeprand en zegt: 'Ik stop aan de rand' en kijkt duidelijk links en rechts. Wanneer hij wil oversteken, zegt hij: 'Ik steek over'. De begeleider grijpt enkel in als het oversteken gevaarlijk is, bijvoorbeeld bij een naderend voertuig.



Vraag feedback van de groep aan de overkant:

- Is hij gestopt aan de stoeprand?
 - Heeft hij goed gekeken voor hij overstak?
 - Waren de voetgangers te traag? Te snel?
- Wissel de groepen om.

Tips bij de oefeningen

Algemene tips

1. Betrek de ouders bij de voetgangerstraining

Laat hen weten wat je met de kleuters oefent. Zo kunnen ze overal op dezelfde manier mee oefenen. Gebruik de ouderbrief van verkeerschool.be om hen te informeren.

2. De kleuter moet initiatief nemen

De begeleider moet duidelijk voelen dat de kleuter zelf initiatief neemt op beslissingsmomenten.

3. Oefen in het verkeer eerst op een rustige plaats.

Na een tijdje kan je oefenen op een iets drukkere plaats, waar autobestuurders stoppen om jullie te laten oversteken.

Tips voor leerlingen met leerproblemen

1. Gebruik duidelijke woorden

We spreken vaak over de 'huizenkant', ook al staan er niet altijd huizen. Leg aan kleuters uit dat dit de 'veilige kant' is: de kant van de stoep die het verst van de straat ligt.

2. Maak het zo echt mogelijk

Sommige leerlingen hebben moeite om vaardigheden aan te leren met materialen zoals kegels of krijtstrepen omdat die er in het echte verkeer niet zijn. Of een stoeprand is bijvoorbeeld niet overal aanwezig en ziet er niet overal hetzelfde uit.

Laat dan voor het oefenen foto's zien. Of neem een kijkje op straat om te zien hoe het er echt aan toegaat. Is de omgeving veilig? Doe de oefening dan meteen op straat.

3. Geef kleuters met leerproblemen eerst kijktijd

Laat deze kinderen niet als eerste oefenen. Zo kunnen ze eerst kijken hoe het moet voordat ze zelf aan de beurt zijn.

4. Maak het visueel en rustig

Voor sommige kleuters zijn bepaalde oefeningen te druk. Observeer wat er precies moeilijk is: zijn er te veel prikkels? Is het te druk? Hoort hij de instructies wel? Pas de oefening aan waar nodig.

Bijvoorbeeld bij 'Signalen opvangen': kleuters horen het misschien niet goed. Visualiseer dan het woord 'stop' met een bordje.

5. Aanrakingen kunnen moeilijk zijn

Probeer dit indien nodig aan te passen.

Bijvoorbeeld bij 'Akke akke tuut tuut': zet kinderen die het er moeilijk mee hebben liever achteraan, zodat niemand hen vastneemt.

7. Geef structuur

Soms gebeurt er veel tegelijk in een spel. Probeer dan op te delen in stappen.

Bijvoorbeeld bij 'Balgevoel': vertel de kleuter dat hij dit rij per rij moet doen, waarbij de kegel in het midden telkens een veilig punt is.

Met dank aan Het Raster

