

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.

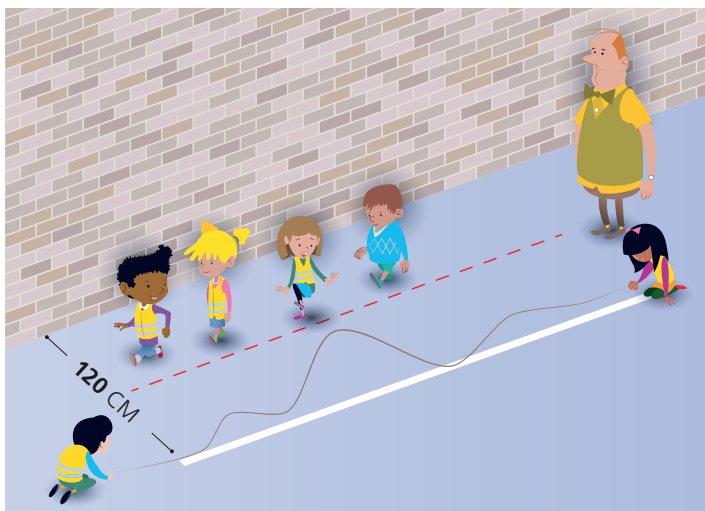
De begeleider moet duidelijk voelen dat de kleuter zelf initiatief neemt op beslissingsmomenten.

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)

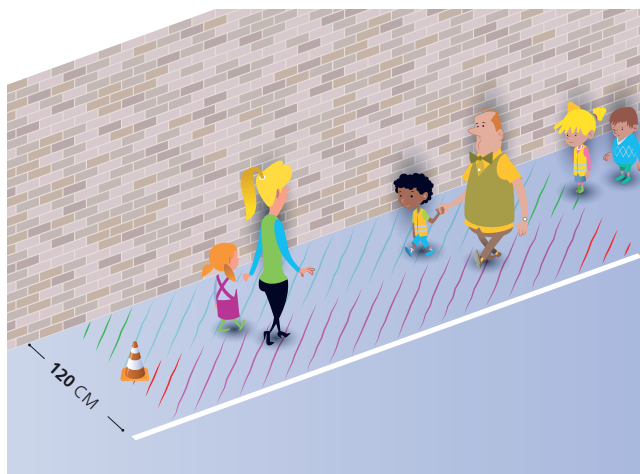
Organisatie

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 stippelijijn 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.

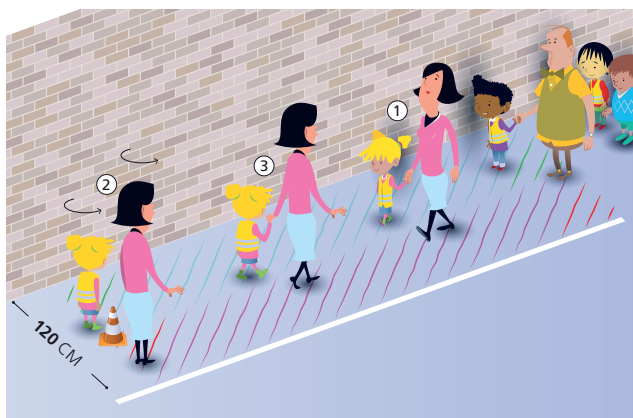
Werk indien mogelijk met een extra begeleider om sneller af te wisselen.

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

