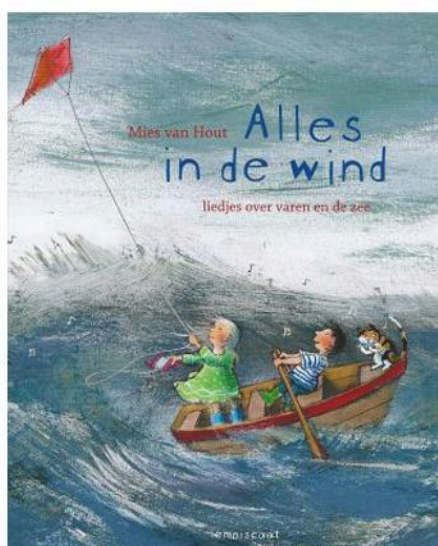




Alles in de wind

bewegingslessen



*Ga je mee naar de wilde woeste zee?
Dan varen we over de baren,
op zoek naar de Zilvervloot
in deze grote sloot.*

12 Bewegingslessen bij de liedjes van Alles in de wind,
liedjes over varen en de zee van Mies van Hout.

Door: Petra Moedt



Colofon

Auteur:

Petra Moedt

Illustraties:

Kleuteruniversiteit logo en iconen: Ruth Wielockx

Teksten en illustraties uit het boek *Alles in de wind* van Mies van Hout, ©teksten & illustraties Mies van Hout, 2013, Uitgegeven door Lemniscaat B.V., Rotterdam.

ISBN 978 90 477 05291

Illustraties en teksten uit de boeken zijn gebruikt met uitdrukkelijke toestemming van oorspronkelijke auteurs, illustratoren en uitgeverij.

Redactie:

Sanne Ramakers

Vormgeving en realisatie:

Kleuteruniversiteit

Disclaimer:

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, microfilm, publicatie op internet, of op welke wijze dan ook zonder voorafgaande toestemming van de uitgever of auteur.





Inhoudsopgave

Schuitje varen.....	4
Schip moet zeilen	6
In een blauw geruite kiel	8
Alles in de wind	10
Schipper mag ik overvaren?	12
Varen, varen over de baren.....	14
Zeg, ken jij de Mosselman?	16
Daar vaart een man op zee	18
Daar was laatst een meisje loos	20
Berend Botje ging uit varen.....	22
Al die willen te kaap'ren varen.....	24
Zilvervloot.....	26



Schuitje varen

Doelen:

Leerlijn: bewegen op muziek: bewegen n.a.v. het tempo tikspelen

Doel: stappen op gezongen lied en kinderdansmuziek overlooptikspel met beperkt tikgebied

Materiaal:

- (scheeps)toeter
- 2 banken
- kapiteinspet

Lesbeschrijving

Inleiding

Laat de kinderen vrij bewegen door het speelzaal. Spreek van te voren af, dat wanneer jij op de scheepstoeter blaast, zij tweetallen maken, tegenover elkaar op de grond gaan zitten en elkaar bij beide handen vastpakken. Als alle tweetallen zitten, zing je samen met de kinderen het lied:

*♪ Schuitje varen, theetje drinken,
varen we naar de Overtoom.
Drinken we zoete melk met room,
zoete melk met brokken.
Kindje mag niet jokken. ♪*

Ondertussen bewegen de kinderen met het bovenlichaam van voor naar achteren, alsof ze roeien. Wanneer het liedje is afgelopen, mogen ze weer vrij bewegen door het lokaal, net zolang totdat jij de scheepstoeter weer laat horen. De kinderen gaan weer in tweetallen zitten en het lied wordt met de bewegingen herhaald.

Kern 1

Maak samen met de kinderen een kring, zing de tekst en voer de bewegingen uit, zoals deze er achter beschreven staan.

Tekst

*♪ Schuitje varen, theetje drinken,
varen we naar de Overtoom.
Drinken we zoete melk met room,
zoete melk met brokken.
Kindje mag niet jokken. ♪*

Beweging

Twee stappen naar voren.
Twee stappen naar achteren.
Kring draait linksom.

Kring staat stil, laten de handen los en kinderen zwaaien waarschuwend met rechter wijsvinger.



Herhaal dit spel een aantal keer.

Kern 2

De kinderen staan achter een streep in het speelzaal. Kies een kind die de tikker (kapitein) mag zijn. De kinderen willen naar de Overtoom, maar dat mag pas, als jij op de toeter blaast. Zodra de kinderen de toeter horen, rennen ze naar de Overtoom, dit is achter de streep aan de overkant. Ondertussen mag de kapitein de matrozen tikken. Wie getikt is gaat op de bank zitten. De kapitein mag drie keer tikken. Na drie keer op de toeter geblazen te hebben wordt een andere tikker gekozen. Hoeveel matrozen heeft hij getikt? Tel steeds samen met de kinderen de getikte matrozen, wie heeft de meeste getikt? Speel dit tikspel minstens vier keer.

Afsluiting

Vraag alle kinderen in de kring te gaan zitten. Kies een kapitein en zet deze de pet op. De kapitein loopt rond de kring en de kinderen zingen het lied. Bij de laatste zin *Kindje mag niet jokken*, tikt de kapitein 4 kinderen aan, die met hem mee mogen gaan. Deze kinderen vormen een rij achter de kapitein. Het spel wordt herhaald, totdat alle kinderen in de rij achter de kapitein aanlopen. De rij gaat nu achter de kapitein aan terug naar de klas.

