

Woord vooraf

Toen we ons inschreven voor dit onderwerp voor de scriptie, hadden we elk een totaal ander idee van de uitwerking van dit thema. We hadden elk een visie binnen het domein, maar deze was al te veel uitgewerkt in scripties van andere personen. Daarom besloten we om het over een totaal andere boeg te gooien. We gingen opzoek naar iets waar nog veel onderzoek naar verricht moest worden. Dit vonden we in het ontwikkelen van een nieuw speelleermateriaal over gezonde voeding. Het was geen zuiver theoretische scriptie, maar iets dat je in je klaspraktijk vaak kan gebruiken. Ook het gegeven dat gezonde voeding een actueel probleem is, vonden wij belangrijk. Onze doelstelling was vooral om de kleuters de gezonde voeding te leren kennen. Graag willen wij ook hier de gelegenheid grijpen om een aantal personen te bedanken tijdens onze zoektocht en het creëren van ons speelleermateriaal. Als eerste willen wij onze procesbegeleidsters mevr. Veerle Martens en mevr. Hilde Van Houte bedanken voor de gekregen raad en tips. Hun steun en begeleiding waren een grote hulp voor ons. Verder willen wij ook mevr. Nadine Rouan bedanken voor haar ervaringen en inzichten in verband met speelleermaterialen die we mochten delen met haar. Ook willen wij mevr. Hilde De Splenter bedanken voor het maken van de afbeeldingen van voedingsmiddelen en lichaamshoudingen. Als laatste willen wij ook mevr. Inge Moerman bedanken voor het nalezen van onze scriptie op taalkundig gebied.

Kaft en het titelblad	1
Woord vooraf	2
Inhoudsopgave	3
Samenvatting	4
1. Motivering	4
2. Theoretische situering	4
2.1. De visie achter de actieve voedingsdriehoek van het VIG	4
2.2. De huidige voedingsgewoontes bij kleuters en de verschillende lagen van de actieve voedingsdriehoek	6
2.3. Het belang van proeven	10
2.4. Het belang van spelen	10
2.5. De ontwikkelingswaarde van een speelleermateriaal	13
2.6. De voorwaarden en eisen voor goed speelleermateriaal	15
3. Beschrijving van het tot stand komen van het werkstuk	16
3.1. Ontwikkeling van het eerste spelconcept aan de hand van literatuur en gesprekken met experts	16
3.2. Het speelleermateriaal maken, uittesten thuis en wijzigingen aanbrengen	18
4. Een beschrijving van het werkstuk (eventueel aangevuld met foto's)	18
4.1. Het basisspel	18
4.1.1. Beschrijving van het materiaal	18
4.1.2. Spelregels	20
4.1.3. Gradatiemogelijkheden	20
4.1.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen	20
4.1.5. Doelen ontwikkelingsplan	21
4.1.6. Variatiemogelijkheden	23
4.2. Variatiemogelijkheid 1	23
4.2.1. Beschrijving van het materiaal	23
4.2.2. Spelregels	23
4.2.3. Gradatiemogelijkheden	23
4.2.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen	24
4.2.5. Doelen ontwikkelingsplan	24
4.2.6. Variatiemogelijkheden	24
4.3. Variatiemogelijkheid 2	25
4.3.1. Beschrijving van het materiaal	25
4.3.2. Spelregels	25
4.3.3. Differentiatiemogelijkheden	25
4.3.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen	25
4.3.5. Doelen ontwikkelingsplan	25
4.4. Variatiemogelijkheid 3	26
4.4.1. Beschrijving van het materiaal	26
4.4.2. Spelregels	27
4.4.3. Differentiatiemogelijkheden	27
4.4.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen	27
4.4.5. Doelen ontwikkelingsplan	27
4.4.6. Variatiemogelijkheden	27
5. Testfase aan de hand van praktijkervaringen	28
5.1. Testmoment van het basisspel	28
5.2. Testmoment van variatiemogelijkheid 2	31
5.3. Testmoment van variatiemogelijkheid 3	36
6. Samenvatting van de aanpassingen aan het spel naar aanleiding van de testfase	38
6.1. Aanpassing aan de begeleiding	38
6.2. Aanpassing aan de spelregels	38
6.3. Aanpassing aan de dobbelstenen	38
7. Besluit	39
8. Bronvermelding	40
Bijlagen	42

Samenvatting

Deze scriptie sluit aan bij het project 'Beestig Gezond'. Wij geven u eerst een motivering van de problematiek rond dit onderwerp. Daarin zal duidelijk worden waarom wij gekozen hebben om een speelleermateriaal concreet uit te werken.

Vervolgens hebben wij heel wat informatie opgezocht over de visie achter de actieve voedingsdriehoek en over het belang van proeven. Dit kan u lezen in het theoretische deel. Ook vonden wij het belangrijk om de voedingsgewoontes bij kleuters te achterhalen, om meer zicht te krijgen op de problematiek. In het tweede stuk van de theorie komt tot uiting wat het belang, de ontwikkelingswaarden en de voorwaarden van een goed speelleermateriaal zijn.

Daarna geven wij een beschrijving van het tot stand komen van het werkstuk. In dit stuk trachten wij de ontwikkeling van het eerste spelconcept gevolgd door de concrete uitwerking ervan weer te geven.

Het volgende punt hebben we besteed aan de definitieve beschrijving van het werkstuk. Hierin omschrijven we het basisspel met het materiaal, de spelregels, de differentiatiemogelijkheden, de ontwikkelingsdoelen en eindtermen, de doelen uit het ontwikkelingsplan. Daarnaast herhalen we dit telkens voor de drie overige variatiemogelijkheden op het basisspel.

In punt vijf komt de testfase aan bod aan de hand van de praktijkervaringen. Daar zal u een onderverdeling vinden naargelang van de verschillende testmomenten. Op basis van de observaties tijdens deze momenten, schreven we interpretaties en handelingsgerichte conclusies uit.

Naar aanleiding van de testfase, geven we dan een samenvatting van de aanpassingen aan het gezelschapsspel weer.

Vervolgens penden we onze conclusies en bevindingen neer in deze scriptie.

En tot slot vindt u een opsomming waarin we alle bronnen vermelden die we gebruikt hebben gedurende de uitwerking van deze scriptie.

1. Motivering

In onze maatschappij constateren we dat er een evolutie is ontstaan naar steeds ongezondere leef- en eetgewoontes. De maatschappij is veranderd waardoor kleuters veel minder bewegen en hun vrije tijd achter de computer, tv,... doorbrengen.¹ Daarenboven eten ze meer fastfood en kant en klare gerechten. Kleuters hebben hun ouders als rolmodel. Zijn de voedingsgewoontes van de ouders niet in het juiste evenwicht, dan zie je dit terugkomen bij de kleuters zelf. ¹ Dit heeft te maken met de werkdruk van de ouders en het minder tijd uittrekken om gezond te koken. Ook steeds minder mensen hebben nog een moestuin en/of kopen minder groenten. Al deze factoren spelen een rol in de negatieve spiraal van hun ongezonde levensstijl.

Overgewicht is het gevolg bij kleuters die niet evenwichtig eten². Het wordt een steeds groter probleem, want ongeveer 10 à 15% van de kinderen en jongeren heeft gewichtsproblemen.³ In Noord- Europa is 15% van de kinderen te zwaar; in Zuid-Europa is dit aantal gestegen tot 30%. Als we dan specifiek gaan kijken naar Nederland en Vlaanderen zien we dat de prevalentie van overgewicht en obesitas schommelt rond 12% en 2%.¹ Deze cijfers zijn van 2004 en klinken niet problematisch, maar toch moeten we kleuters bewuster leren omgaan met eten. Als je weet dat de cijfers zijn gestegen in vergelijking met 1997, luidt dit wel de alarmbel.

Kinderen die te veel wegen, kunnen allerlei medische problemen ontwikkelen: diabetes, een te hoge cholesterol, verhoogde bloeddruk, problemen met de rug, knieën of voeten, huidproblemen, slaapstoornissen... Maar als je aan de kinderen zelf vraagt wat ze het ergst vinden, blijkt dat steevast de reactie van de leeftijdgenootjes te zijn. 'Ze lachen mij uit op school.'

"Zelfs als kinderen bij hoog en laag beweren dat het hen niets kan schelen, komt het er vroeg of laat wel uit. Dikke kinderen hebben niet zelden een negatief zelfbeeld en raken soms sociaal geïsoleerd", weet Dominique Haentjens uit ervaring.

Een kind met overgewicht loopt veel risico om later een volwassene te worden die ook te kampen heeft met overgewicht. Overgewicht tijdens de adolescentie geeft 5 keer meer kans om op 40-jarige leeftijd te maken te hebben met overgewicht.⁴ Dit kan later leiden tot verschillende aandoeningen. Het kan leiden tot hart- en vaatziekten, diabetes type 2, hypertensie, dyslipidemie, osteoartrose en bepaalde kankers⁵

Het is daarom van groot belang dat er vanaf de kleuterleeftijd gewerkt wordt aan goede voedings- en eetgewoontes. Dit is de reden waarom wij gekozen hebben voor het ontwikkelen van een gezelschapsspel over gezonde voeding. We willen op een speelse manier de waarde van de actieve voedingsdriehoek meegeven aan de kleuters.

2. Theoretische situering

2.1. De visie achter de actieve voedingsdriehoek van het VIG

De actieve voedingsdriehoek die wij kennen, is opgesteld door het VIG voor de Vlaamse maatschappij en cultuur. Het spreekt voor zich dat iemand in Azië totaal andere voedingsgewoonten heeft dan wij Vlamingen. Ze kweken andere groenten, eten meer rijst,... Toch blijven de principes hetzelfde. De actieve voedingsdriehoek geeft mee dat niets verboden is, maar heeft als boodschap dat je met evenwicht, mate en variatie moet eten. ⁶ De actieve voedingsdriehoek die gehanteerd wordt in Vlaanderen is ook anders dan deze die gehanteerd wordt in Wallonië. Beide modellen zijn wel gebaseerd op de voedingsaanbevelingen voor België.

¹ VAN MOL, E., *Toenemend overgewicht bij kinderen. Nutrinfo*, jrg. 12, nr.2, juni 2004, p. 3-9

² DE GEETER, H., *Kinderen gezond leren eten: wie, waar, wanneer en hoe? Nutrinfo*, jrg. 14, nr.3, september 2006, p.8-13

³ COENE, I., *Nieuwe informatiebrochure: Zuivel zit je als gegoten. Nutrinfo*, jrg. 13, nr.4, december 2005, p.22-23

⁴ <http://www.partena->

[ziekensfonds.be/jsp/index.jsp?tmpl_folderid=452&id=4567&language=nl&origin=Common](http://www.gezondgewicht.be/jsp/index.jsp?tmpl_folderid=452&id=4567&language=nl&origin=Common)

⁵ <http://www.gezondgewicht.be/nl/binnen.asp?id=117&menu=7>

⁶ COENE, I., *Wat heeft u vandaag gedronken? Nutrinfo*, jrg.14, nr.1, maart 2006, p.3-9

De voedingsdriehoek biedt een visuele voorstelling van voedingsmiddelen en beweging. Hij geeft richtlijnen omtrent gezonde voeding om op die manier voldoende voedingsstoffen op te nemen. Deze visuele voorstelling heeft de vorm van een driehoek, zoals u uit het woord voedingsdriehoek kan afleiden. Deze vorm is gekozen om het belang van iedere laag aan te duiden. Elke laag is een laag met bepaalde voedingsmiddelen of (onderaan) de bewegingslaag. De onderste laag, die het grootst is, is van groter belang in ons voedingspatroon dan de laag erboven. Zo gaan we verder naar de top van de voedingsdriehoek. Als men een menu samenstelt, is het dus belangrijk dat er verschillende voedingsmiddelen uit verschillende groepen gecombineerd worden. Zo zorgt u voor een evenwichtige maaltijd. Waarom zijn de voedingsmiddelen nu specifiek in lagen verdeeld? De lagen zijn nodig, omdat geen enkel voedingsmiddel alle noodzakelijke voedingsstoffen bevat. Daarom is het belangrijk dat je menu evenwichtig is samengesteld. Zodat je al de noodzakelijke voedingsstoffen kunt opnemen.

Sedert 2004 is de voorstelling van de voedingsdriehoek uitgerust met één extra laag erbij, meer bepaald de lichaamsbewegingslaag. Deze laag is, in tegenstelling tot de andere, geen laag met voedingsmiddelen. Toch wordt de lichaamsbewegingslaag opgenomen in de voedingsdriehoek.⁷ Vanuit de wetenschap bleek dat een evenwichtig eetpatroon en voldoende lichaamsbeweging met elkaar verbonden zijn in een gezonde levensstijl. Daarom was het van belang om deze laag op te nemen en kreeg de voedingsdriehoek de nieuwe naam: de actieve voedingsdriehoek.⁸

Zie bijlage 1: De actieve voedingsdriehoek van het VIG

De hoeveelheden die vermeld staan op de actieve voedingsdriehoek zijn opgesteld voor het voedingspatroon voor kinderen en volwassenen vanaf 6 jaar. Kinderen onder de 6 jaar groeien en ontwikkelen veel vlugger en hebben dus meer energie nodig. Daarom bestaat er een actieve voedingsdriehoek specifiek voor kleuters. Deze ziet er hetzelfde uit, want de verhoudingen blijven gerespecteerd. Alleen zijn de hoeveelheden anders, ze zijn aangepast aan de behoeften van kleuters.

Zie bijlage 2: Praktische voedingsaanbevelingen: richtlijnen voor inname per dag voor peuters en kleuters

De actieve voedingsdriehoek steunt op de 3 basisprincipes van een evenwichtige voeding.⁸

Evenwicht:

De actieve voedingsdriehoek is onderverdeeld in negen groepen voedingsmiddelen: 7 essentiële groepen + een restgroep + lichaamsbeweging. Evenwichtig eten betekent dagelijks eten uit de zeven essentiële groepen van de actieve voedingsdriehoek in de juiste verhouding om op een evenwichtige manier voldoende voedingsstoffen en energie op te nemen.

Eet in verhouding meer uit de grote en minder uit de kleine groepen.

Variatie:

Dagelijks uit elke groep hetzelfde eten leidt tot eenzijdige en onevenwichtige voeding. Niet alle voedingsmiddelen uit dezelfde groep bevatten dezelfde soorten en hoeveelheden voedingsstoffen. Daarom is niet alleen afwisseling tussen de verschillende groepen, maar ook variatie binnen dezelfde groep noodzakelijk. Dagelijks uit iedere groep eten en variëren binnen elke groep is de boodschap. Elke groep bevat immers een enorme keuze aan voedingsmiddelen.

Varieer dagelijks binnen elke groep.

Matigheid:

Respecteer binnen elke groep de juiste hoeveelheden en volg de voedingsaanbevelingen. Eet niet meer dan nodig uit de kleine groepen en wees matig met voedingsmiddelen uit de top. Ook al staat een voedingsmiddel bekend als gezond en passend in een evenwichtige voeding: te veel is te veel.

Volg de aanbevelingen binnen elke groep van de actieve voedingsdriehoek.

⁷ http://www.nice-info.be/html/PROF/prof_setFLASH.htm?http://www.nice-info.be/HTML/PROF/prof_nutriflash_zoom.asp?intArticleID=437

⁸ http://www.gezondheidstest.be/edupakket/VD_actievevoedingsdriehoek_model.doc

2.2. De huidige voedingsgewoontes bij kleuters en de verschillende lagen van de actieve voedingsdriehoek

Gezonde voeding is belangrijk voor alle leeftijden. Een evenwichtige en gevarieerde voeding is een basisvoorwaarde om een normale groei en ontwikkeling te verkrijgen. Bij kleuters is dit echter nog van groter belang, omdat het voedingspatroon dat ontwikkeld wordt tijdens de kinder- en jeugd jaren mee bepalend is voor het voedingspatroon op latere leeftijd. Het kan aandoeningen zoals hart- en vaatziekten, kanker en diabetes beperken of helpen voorkomen. Hier is het spreekwoord 'Jong geleerd is oud gedaan' zeker van toepassing.⁹

De recentste studie naar het voedingspatroon van de Vlaamse kleuters van 3 tot 6 jaar dateert van 2003. Het onderzoek werd uitgevoerd door de Universiteit Gent in samenwerking met het Nutrition Information Center en de Vlaamse Vereniging Kindergeneeskunde. 50 scholen namen deel aan het onderzoek en dit leverde van 1819 kinderen een bruikbaar resultaat op. De resultaten van het onderzoek waren verontrustend.⁹

Uit de studie blijkt dat kleuters er geen goede voedingsgewoontes op na houden. Ze eten niet evenwichtig uit de verschillende lagen van de actieve voedingsdriehoek. Maar ook het feit dat niet alle kleuters drie maaltijden per dag met daarbij twee tot drie kleine tussenmaaltijden verbruiken, is niet gezond. 19,4% van de kleuters neemt niet dagelijks een ontbijt, 4,9% neemt hoogstens 1 keer per week een ontbijt en 3,1% neemt nooit een ontbijt. Nochtans is bewezen dat het ontbijt een belangrijke maaltijd is. Het is niet enkel het ontbijt dat wordt overgeslagen, 4% van de kleuters nuttigen niet dagelijks een middagmaal en 4,5% van de kleuters nuttigen niet dagelijks het avondmaal.¹⁰

De lichaamsbeweging:

Lichaamsbeweging is naast een goede voeding belangrijk voor een goede gezondheid, ontwikkeling en de energiebalans. Je energie-inname moet worden afgestemd op je energieverbruik. Dit wil zeggen dat hoe meer energie je nodig hebt, hoe meer energie (in voedingsmiddelen) je zal moeten opnemen.

Kleuters worden verondersteld iedere dag minimum 1 uur te bewegen. Heel veel kleuters bewegen te weinig. Ze kijken veel meer naar tv, spelen spelletjes op de computer,... in plaats van buiten te ravotten en aan beweging te doen. Ze hebben hierdoor te weinig lichaamsbeweging. De kleuters spelen niet meer lichamenlijk.

Dit leidt bij veel kinderen tot overgewicht, omdat ze te weinig bewegen.¹¹

Opvallend is wel dat uit een Vlaamse studie blijkt dat obese en niet-obese jongens evenveel bewegen.¹²

Lichaamsbeweging vermindert de kans op hart -en vaatziekten, te hoge bloeddruk, osteoporose, overgewicht, dikke darmkanker en diabetes type 2. Sporten zorgt er ook voor dat je beter kan slapen.

Voorbeelden:

Fietsen, zwemmen, dansen, trappen doen, alle soorten sporten,...

Het water:

Water of vocht of drinken is onmisbaar voor ons lichaam en het vormt een essentieel bestanddeel van een gezonde voeding. In normale omstandigheden wordt er aanbevolen om minstens 1,5 liter te nuttigen en dit bij voorkeur tot zich op te nemen in de vorm van water. Als je sport of zware lichamenlijke arbeid verricht, ga je meer vocht verliezen en ga je dus ook meer vocht moeten opnemen. Dit resulteert in meer dan 1,5 liter drinken.

De totale vochtbehoefte per dag is minimum 2,5 liter, maar we halen ook vocht uit de voedingsmiddelen en deze moeten we aanvullen door 1,5 liter water te drinken om zo 2,5 liter vocht per dag op te nemen.¹³

⁹ http://www.nice-info.be/html/PROF/prof_setNN.htm?http://www.nice-info.be/html/PROF/NUTRINEWSONLINE/NN1203kleuterprofielIN.htm

¹⁰ <http://www.123aantafel.be/01/01c.html>

¹¹ http://www.vig.be/content.asp?nav=themas_voeding&selnav=205,324

¹² VAN MOL, E., *Toenemend overgewicht bij kinderen. Nutrinfo*, jrg. 12, nr.2, juni 2004, p. 3-9

¹³ http://www.vig.be/content/pdf/VD_water_1.pdf

Een kleuter heeft een aanbevolen hoeveelheid van 1 tot 1,5 liter water per dag nodig. Uit de studie blijkt dat de gemiddelde inname slecht 215,89 ml per dag is. Als je enkel bekijkt hoeveel water er ingenomen wordt, dan bevat de waterlaag nog anderen dranken. Als je de hoeveelheden die de kleuters hiervan op een dag nuttigen samentelt, dan krijg je de som van 644,5ml per dag. Dit resultaat is nog altijd te laag om de aanbevolen hoeveelheid vocht te halen.¹⁴

Voorbeelden:

Water, koffie, thee, suikervrije dranken, ontvette bouillon, light frisdranken,...¹⁵

Graanproducten en aardappelen:

Graanproducten en aardappelen zijn onze basisvoeding. Ze leveren meervoudige koolhydraten, plantaardige eiwitten, voedingsvezels, vitaminen en mineralen. Volkoren graanproducten genieten de voorkeur om te consumeren, omdat ze nog de volledige volkoren vezels bevatten. Je mag niet denken dat frieten eten gezond is, omdat het uit aardappelen bestaat. Ze zijn klaargemaakt in vet en dat maakt het ongezond. Wel zijn gekookte en gestoomde aardappelen en aardappelpuree gezonder.¹⁶

Volgens de actieve voedingsdriehoek voor kleuters is de aanbevolen hoeveelheid 3 tot 5 sneden (100 – 150 gram) bruin brood en 1 tot 4 stuks aardappelen (50 – 200 gram) per dag. Ook deze laag is niet voldoende vertegenwoordigd in het voedingspatroon van de hedendaagse Vlaamse kleuter. Een gemiddelde kleuter eet maar 78,1 gram brood en 147,5 gram aardappelen. Je ziet dus dat ze wel voldoende aardappelen eten, maar te weinig bruin brood. Als ze dan brood eten, geven ze aan wit brood, terwijl bruin of volkoren brood gezonder is. Bruin brood bevat de volledige graankorrel en dus meer vezels.^{17 18}

Voorbeelden:

Brood (tarwebrood, roggebrood, meergranenbrood, 7 granenbrood, bruin brood, wit brood, boerenbrood, piccolo, toast, pistolet, melkbrood,...), beschuit, volkoren crackers, vezelrijke ontbijtgranen, rijst (bruine, zilvervlies, parboiled en witte), deegwaren (volkorendeegwaren, spaghetti, tagliatelli, spirelli,...), aardappelpuree, gestoomde aardappelen, gekookte aardappelen, couscous, bulghur, ongesuikerde muesli, havervlokken, tarwevlokken, volkorentarwevlokken, gerst, quinoa, spelt, rijstwafel, cornflakes (gepofte maiskorrels, gepofte tarwekorrels, gepofte en gegrilde rijstkorrels, haver, volkoren tarwerondjes en amandel),...¹⁹

De groenten:

Groenten bieden ons complexe en enkelvoudige koolhydraten, voedingsvezels, vitaminen en mineralen. Groenten bevatten verschillende mineralen, dit hangt af van welke groentesoort je eet. Deze mineralen kunnen zijn: ijzer, calcium en vitaminen zoals vitamine C, vitamine B1, vitamine B2,... en bèta-caroteen. Bij voorkeur verkiezen we verse groenten of diepvriesgroenten zonder room en/of saustoevoegingen.

In totaal zouden we per dag minimum 300 gram groenten moeten eten. Deze hoeveelheid is haalbaar als je het spreidt over meerdere maaltijden per dag.^{20 21}

Uit de studie bleek dat de kleuters gemiddeld 77,8 gram groenten eten per dag, terwijl de aanbevolen hoeveelheid hoger ligt, namelijk 100 tot 150 gram. Verontrustend is het feit dat 72,2% van de kleuters niet dagelijks groenten eet. Uit de studie kan je wel niet uitmaken of de kleuters geen groente lusten of te weinig groenten aangeboden krijgen door hun ouders. Hoe dan ook, de cijfers stemmen tot nadenken.¹⁷

¹⁴ COENE, I., *Wat heeft u vandaag gedronken? Nutrinenews*, jrg.14, nr.1, maart 2006, p.3-9

¹⁵ http://www.vig.be/content/pdf/VD_water_2.pdf

¹⁶ [http://www.vig.be/content/pdf/VD_bruin_1\(1\).pdf](http://www.vig.be/content/pdf/VD_bruin_1(1).pdf)

¹⁷ <http://www.123aantafel.be/01/01c.html>

¹⁸ VANHEE, P., *Waarom? Daarom. Nutrinenews*, jrg. 14, nr.4, december 2006, nr. 10-12

¹⁹ http://www.vig.be/content/pdf/VD_bruin_2.pdf

²⁰ http://www.vig.be/content.asp?nav=themas_voeding&snav=205,324

²¹ http://www.vig.be/content/pdf/VD_groenten_1.pdf

Voorbeelden:

Groentensoep, groentensap (wortelsap, tomatensap,...), wortel, tomaat, prei, sla, komkommer, aubergine, witte kool, savooi, rode kool, courgette, witloof, selderij (blad, knol,...), andijvie, asperge, bloemkool, bonen (witte,...), broccoli, champignons, oesterzwammen, paprika, schorseneren, spruiten, spinazie, tuinkruiden, uien, raap, radijs, pastinaak, linzen, witte, rode en bruine bonen, tuinbonen, kikkererwten, doperwten, snijbonen, prinsessenbonen, spekbonden, pronkbonden), groenten in blik, diepvriesgroenten,...²²

Het fruit:

Net zoals groenten levert fruit vooral enkelvoudige koolhydraten, vitaminen, mineralen en voedingsvezels. Ze onderscheiden zich van elkaar door de aanwezigheid van verschillende soorten en hoeveelheden voedingsstoffen. Daarom moeten we dagelijks zowel groenten als fruit eten. Gemiddeld moeten de kleuters 1 tot 2 stukken fruit per dag eten.^{20 23}

56,9% van de kleuters eet niet dagelijks een stuk fruit, waarvan 4,2% minder dan 1 maal per week fruit eet. Normaal gezien is de aanbevolen hoeveelheid fruit 1 tot 2 stuks per dag (100 – 200 gram). Je ziet dat er heel veel kleuters zijn die te weinig fruit eten. De gemiddelde Vlaamse kleuter eet 112,9 gram fruit per dag. Je zou dan denken dat dit cijfer goed is. Als je de onderzoekresultaten bekijkt per kind, merk je dat je ze in twee groepen kan verdelen: kleuters die heel veel fruit eten per dag en kleuters die heel weinig fruit eten per dag. Het gemiddelde zit dus goed, maar de uitersten zijn niet goed.¹⁷

Voorbeelden:

Vruchtensappen (sinaasappelsap, druivensap, bosbessensap, appelsap,...), aardbei, bes (rode, bos,...), framboos, appel, peer, banaan, citrusvruchten, kiwi (groen of geel), citroen, mango, limoen, litchi, appelsien, mandarijn, clementine, ananas, passievrucht, druiven (witte, blauwe,...), fruit in blik,...²⁴

Melkproducten en calciumverrijkte sojaproducten:

Melk levert een deel vocht aan ons lichaam, maar omwille van het belang in de aanbreng van calcium, vitaminen B en eiwitten zitten ze in een aparte groep en niet bij het water. Calcium is een essentiële voedingsstof die bijdraagt tot de opbouw en het onderhoud van sterke botten.^{20 25}

Net zoals de vorige lagen is deze laag niet voldoende vertegenwoordigd in het voedingspatroon bij de kleuters. 58,8% van de kleuters halen de aanbevolen hoeveelheid van 4 bekertjes (500 ml) per dag niet. 68,6% van de kleuters jonger dan 5 jaar nemen melkproducten in met een verlaagd vetgehalte. Jonge kleuters hebben nochtans nood aan vetrijke producten en je geeft ze dus best volle melkproducten. De gemiddelde kleuter nuttigt 378,6ml. melkproducten per dag.¹⁷

Voorbeelden:

Melk (volle melk, halfvolle melk, kwartvolle melk, karnemelk, gefermenteerde melk,...), calciumverrijkte sojadrinks, kaas (smeerkaas, platte kaas,...), yoghurt (halfvolle, magere, yoghurt drank, ...), zelfbereide pudding die ongezoet is, ...²⁶

Vlees, vis, eieren en vervangproducten:

Deze laag is een bron van eiwitten en mineralen, zoals ijzer. Dit heeft ons lichaam nodig voor de groei, de opbouw en het herstel van ons lichaam.^{20 27}

Als we de consumptie uit deze laag bekijken, komen we tot de vaststelling dat er teveel wordt geconsumeerd. 41,4% van de kleuters eten teveel vlees (meer dan 75 gram per dag). Toch eet een gemiddelde kleuter 72,04 gram vlees per dag. Als conclusie kun je onmiddellijk zeggen dat deze laag wel goed zit bij de kleuters, maar niets is minder waar.

²² http://www.vig.be/content/pdf/VD_groenten_2.pdf

²³ http://www.vig.be/content/pdf/VD_fruit_1.pdf

²⁴ http://www.vig.be/content/pdf/VD_fruit_2.pdf

²⁵ http://www.vig.be/content/pdf/VD_melk_1.pdf

²⁶ http://www.vig.be/content/pdf/VD_melk_2.pdf

²⁷ http://www.vig.be/content/pdf/VD_vlees_1.pdf

20,3% van de kleuters eten nooit vis en 60,5% eten niet wekelijks een portie vis. Toch raadt men aan om 1 tot 2 maal per week vis te eten. Dit is feit zorgt ervoor dat deze laag niet zo goed zit als men in eerste instantie dacht. Het probleem is hier dat er niet gevarieerd wordt gegeten uit deze laag.¹⁷

Voorbeelden:

Peulvruchten gecombineerd met granen of zaden of een ei (gedroogde erwten, gedroogde bonen,...), alle soorten vis, eieren, alle soorten vlees en vleeswaren (biefstuk, onbereide americain, gebrad, lever, lage rugspier, lenderollade, rosbief, rundgehakt, schenkel, tounedos, varkenshaasje, fricandon, ham, mignonnette, schnitzel, kalkoenborst, kippenborst, kippenbout, konijn, struisvogel, blinde vink, tong, ribstuk, rolade, braadworst, hamburger, entrecôte, kotelet, hersenen, lever, nier, schaapsvlees,...), noten, sojaproducten (tofu, tempeh,...),...²⁸

Smeer -en bereidingsvet:

Smeer -en bereidingsvet levert ons in de eerste plaats energie. Het levert ons ook essentiële vetzuren en vetoplosbare vitaminen op.^{29 30}

De aanbevolen hoeveelheid is 5 gram per sneetje, maar uit onderzoek blijkt dat kleuters geen of bijna geen vetten gebruiken op brood. De aanbevolen hoeveelheid bereidingsvet is 15 gram, maar in het onderzoek werd hier niet naar gevraagd. Dit wil echter niet zeggen dat de kleuters geen vetten binnenkrijgen. Verduidelijking vind je in de volgende laag.¹⁷

Voorbeelden:

Minarines, margarine, smeervette boter, halfvolle boter, olie,...³¹

Restgroep:

Dit is de top van de voedingsdriehoek, de bovenste laag. Deze laag hangt eigenlijk niet vast aan de actieve voedingsdriehoek, omdat we dit niet nodig hebben om te overleven. Het is een extraatje, maar niet noodzakelijk. Deze laag levert ons energie, maar ook vetten en suiker op.²⁹

Deze groep is een laag die je niet noodzakelijk nodig hebt om van te leven. Toch is dit de laag die boven de aanbevolen hoeveelheid zit. 70,3% van de kleuters snoepen iedere dag. Ze eten gemiddeld 43,07 gram snoep en 11,84 gram zoete melkdesserts per dag. Niet alle melkdesserts zijn namelijk zo gezond als we denken, maar ook zoet beleg is niet zo gezond omdat het teveel suikers bevat.¹⁷

Voorbeelden:

Frisdranken, energiedranken, alcoholische dranken (niet bij kleuters van toepassing hopelijk), frieten, kroketten, chips, light chips, croissant, koffiekoeken, krokante muesli, alle soorten koek en gebak, tiramisu, ijs, ijsroom, room, slagroom, plantaardige vervangroom, chocolade, mayonaise, zoetbeleg (stroop, honing, confituur, confituur met verlaagd suikergehalte), sorbet, vinaigrettes, dressings, sauzen (cocktail,...), choco, koek en gebak, aperitiefkoekjes,...³²

Besluit:

Kleuters drinken te weinig melk en water en te vaak frisdrank. Ze eten te weinig volkoren brood, groenten, fruit en vis. Daartegenover staat dat ze te veel snoepen.¹⁷

²⁸ http://www.vig.be/content/pdf/VD_vlees_2.pdf

²⁹ http://www.vig.be/content.asp?nav=themas_voeding&snav=205,324

³⁰ http://www.vig.be/content/pdf/VD_vet_1.pdf

³¹ http://www.vig.be/content/pdf/VD_vet_2.pdf

³² http://www.vig.be/content/pdf/VD_rest1.pdf

2.3. Het belang van proeven

Een van de doelstellingen is dat de kleuters moeten leren proeven. Kleuters kennen immers te weinig smaken. Kleuters durven heel vlug zeggen dat ze iets niet lusten en proeven niet eens. Je merkt vooral dat dit gaat om nieuwe voedingsmiddelen, die ze nog nooit geproefd hebben. Dit gedrag noemt voedselneofobie, de angst voor nieuwe en onbekende voedingsmiddelen.³³ Voedselneofobie is een normaal verschijnsel dat optreedt na de leeftijd van anderhalf tot twee jaar. Het is het meeste van toepassing bij kinderen tussen vier en zeven jaar oud. Ze weigeren spontaan om onbekende voedingsmiddelen te proeven. Tussen de leeftijd van twee tot tien jaar weigert driekwart van de kinderen spontaan te proeven. Uit onderzoek blijkt echter dat een kind pas een smaak kan waarderen als het die smaak minstens vijfmaal heeft geproefd. Terwijl de helft van de ouders hun kinderen laten doen en ze niet moeten proeven.³⁴ Dit is jammer. Als je niet proeft, dan weet je ook niet of je het lust. Het is niet de hoeveelheid die van belang is, wel de mate waarin je proeft. Met proeven bedoelen wij niet het eten, vlug in je mond stoppen en doorslikken. Op deze manier krijgen de kleuters geen plezier van het eten. Ze krijgen er geen appreciatie voor. Met proeven bedoelen wij dat de kleuters het voedsel goed kauwen. Op die manier zit het langer in de mond. Hierdoor kun je de smaak beter in je opnemen.

Natuurlijk zijn er smaken die kleuters liever lusten dan anderen. Zo blijkt uit onderzoek dat een kind al een aangeboren voorkeur voor zoet heeft vanaf de 20^{ste} week van de zwangerschap. Een aangeboren afkeer voor bitter, citroenzuur en keukenzout merk je ook al vanaf de 20^{ste} week.³⁴

Er zijn heel veel kleuters die sommige voedingsmiddelen en smaken niet kennen. Sommigen kennen wel melk, maar hoe smaakt de melk die rechtstreeks van de koe komt? Ze kennen de producten niet meer in hun zuivere vormen. Wij willen de kleuters terug de natuurproducten laten ontdekken en vooral de zaken laten proeven.

Als kleuters beter leren proeven, gaan ze ook liever eten. Dit kan je ook stimuleren door ze mee te laten koken. Hierbij proeven ze de verschillende smaken en zijn ze trots op hun kookkunsten. De motivatie om iets te proeven is groter en er is ook meer kans dat ze iets gaan lusten.

Met het proeven bedoelen wij nog een andere zaak. Het is niet de bedoeling dat kleuters een grote hoeveelheid van ongezonde dingen leren proeven, want meestal kennen ze die smaken. Voor de ontwikkeling van kleuters, is het belangrijk dat de actieve voedingsdriehoek in evenwicht wordt gehouden. We gaan dan ook de lagen waar de kleuters te weinig van eten, stimuleren door ze deze te laten proeven. Iedere laag wordt gerespecteerd en aangeboden. Dit volgens het belang dat ze vertegenwoordigen in de actieve voedingsdriehoek.

2.4. Het belang van spel en spelen bij kinderen

De betekenis van spelen voor de ontwikkeling:

Spelen is uitermate belangrijk voor de totaliteit van ontwikkeling. Kinderen doen er veel ervaringen en veel kennis over op. Ze komen namelijk in contact met allerlei begrippen en sociale vaardigheden, bovendien moeten ze vaak zintuiglijke ervaringen verwoorden.³⁵ Het belangrijkste kenmerk van spelen is uiteraard dat het kind dit voor zijn plezier doet. Ook al lijkt het alsof het kind zonder doel en slechts voor het plezier speelt, toch is dit noodzakelijk. Het is heel belangrijk voor het kind om 'groot' te worden, het leert namelijk wat het met bepaalde voorwerpen kan doen. Het spelen van kinderen is universeel en volgt overal dezelfde ontwikkeling. We kunnen een logische volgorde vaststellen in de verschillende stappen die een kind doorloopt. Dit is ook wel begrijpbaar omdat een kind enkel een materiaal kan hanteren of vormgeven, nadat het met zijn zintuigen heeft kunnen voelen, kneden, manipuleren. Ze doen dus eerst ervaringen op rond de eigenschappen van de voorwerpen en dan pas kunnen ze iets met de mogelijkheden en de beperkingen doen.³⁶ Je geeft het spel het best als het kind er aan toe is. Is het kind druk bezig met kleuren, geef dan een eenvoudig spelletje waarbij de spelertjes met behulp van een kleurendobbelsteen van kleur naar kleur gaan.³⁷

³³ DE GEETER, H., *Waarom? Daarom, Nutrineds*, jrg. , nr.3, september 2005, p. 16-18

³⁴ http://voeding.web-log.nl/voeding/2005/12/smulpapen_kun_j.html

³⁵ Janssen-Vos, F., *Spel en spelen*. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1996 (3^{de} druk) p 17.

³⁶ http://www.kindjeopkomst.nl/html/peuter/spelen_001.htm

³⁷ <http://www.speelgoedinfo.nl/extra/SGNFolders/Foldersspellen.doc>

Het kleuteronderwijs heeft altijd veel waarde gehecht aan spelen. Maar soms is er van dat spelen weinig terug te vinden. Zo noemt men activiteiten die een werkarakter hebben dikwijls 'spelen', zoals lotto's, puzzels, .. Het lijkt er soms op dat men pas het belang van spelen inziet als zich problemen in de ontwikkeling voordoen. Maar ook dan zie je dat spelen pas in laatste instantie geaccepteerd wordt. Denkactiviteiten worden speelser gemaakt om de aandacht van de kleuters vast te houden. Slechts zelden wordt er tijd en ruimte vrijgemaakt om het kind echt tot spelen te brengen.³⁸

Verskil tussen 'spel' en 'spelen':

Er bestaat nogal wat verwarring rond het gebruik van de begrippen 'spel' en 'spelen'. Een aantal kenmerken van 'spelen', vinden we terug in volgende werkdefinities:

- *bezigheden van en voor kinderen zelf; ze zijn dienstig aan wat kinderen zelf belangrijk vinden, ze bepalen zelf wat ze gaan doen, hoe, waar, enz.;*
- *bezigheden in open situaties; geen eenduidig eindpunt of beginpunt. Handelingen kunnen steeds weer tot andere plannen en resultaten leiden;*
- *vrijheid van handelen; kinderen maken zelf uit wanneer een spel beëindigd is, of ze een plan ook uitvoeren, of gebruik maken van suggesties van anderen.*³⁹

We kunnen dus concluderen dat allerlei activiteiten een aantal kenmerken van 'spelen' bevatten. Er is een verschil tussen 'spelen' en tussen 'het spelen van een spel'. Aan een spel worden er namelijk altijd regels gekoppeld en dit maakt het verschil. Toch wordt er meestal een speels karakter aan gegeven.

Belang van gezelschapsspelen:

Het activiteiten aanbod in de kleuterklas bestaat uit verschillende spelactiviteiten. Deze kunnen we onderverdelen in o.a. bewegingsspelen, rollenspelen, fantasiespelen, regelspelen, ... Onder de regelspelen vinden we gezelschapsspelen terug. Gezelschapsspelen vertonen alle kenmerken van het regelspel.⁴⁰ Je moet alle regels kennen en je moet je aan de regels kunnen houden om het spel te laten slagen. Je moet 'eerlijk' spelen, niets voorzeggen, niet kwaad worden als je niet tegen je verlies kan, doorgaan met het spel tot het uit is of tot er een winnaar is. Spellen zijn bovendien ook belangrijk voor de vorming van het karakter omdat het kind tijdens een spel van alles te verwerken krijgt. Zolang het nog alleen speelt, heeft het zelf het tempo in handen, echter als anderen meespelen is die luxe voorbij. Het kind moet allereerst leren op zijn of haar beurt te wachten. Bovendien moet het zich leren concentreren, het moet de spelregels doorpakken en, wat het allermoeilijkste is, leren verliezen. Leren winnen is overigens ook van belang. Sommigen zijn zo blij met hun overwinning dat ze, tot grote ergernis van de anderen, daar de hele week over kunnen doorzeuren.⁴¹

Daarnaast moeten de kleuters de aandacht richten op bijzondere betekenissen, zoals de gedetailleerde waarneming, geheugen, tellen, voorstellingen combineren, ...

De leereffecten die gezelschapsspelen opleveren hebben ervoor gezorgd dat ze door de school zijn binnengehaald. Je kan ze immers in verband brengen met meerdere doelen en ontwikkelingsaspecten. (zie verder)

Ten slotte bevorderen gezelschapsspelen de ontwikkeling van het hanteren en het relativeren van de spelregels. Eerst kunnen de kinderen spelen volgens de bestaande en vaste regels, daarna kunnen ze de regels loslaten en daarvoor andere in de plaats stellen. Daardoor krijgt het spel misschien een andere wending en vernieuwing trekt dikwijls opnieuw de aandacht. Als kinderen in groepjes een gezelschapsspel spelen is het 'spelen' met de spelregels goed mogelijk. Hier wordt nog eens gewezen op het belang van variaties en gradaties in eenzelfde spel.

De betekenis van de gezelschapsspelen:

Naast het belang van gezelschapsspelen, willen we ook even de betekenis van gezelschapsspelen voor kleuters duidelijk maken. In het vorige stukje kwamen we te weten wat de meerwaarde van gezelschapsspelen voor de ontwikkeling van kleuters inhoudt, nu willen we achterhalen waarom kleuters graag gezelschapsspelen spelen. Wat boeit en drijft er hen? Deze betekenis ligt voornamelijk in de gezelligheids- en sociale sfeer. Zo rond de twee jaar krijgt de peuter behoefte aan gezelschap. Hij wil met andere kinderen samen zijn, maar samen spelen lukt nog van geen kanten. Het zijn op die leeftijd nog ware individualisten. Zijn ze drie

³⁸ Janssen-Vos, F., *Spel en spelen*. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1996 (3de druk), p154

³⁹ Janssen-Vos, F., *Basisontwikkeling*. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1996 (3de druk), (p59)

⁴⁰ Janssen-Vos, F., *Spel en spelen*. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1996 (3de druk), p155.

⁴¹ <http://www.speelgoedinfo.nl/extra/SGNFolders/Foldersspellen.doc>

jaar, dan kunnen ze samen met andere kinderen spelen en komt het wedstrijdelement aan de orde.

Ze vinden het fijn om samen een spelletje te spelen waarvan ze niet precies weten hoe het afloopt. Het opwindende van het spel zit hem eigenlijk niet in het winnen of verliezen, maar in het uitlokkingskarakter van het materiaal op zich. Naarmate de kinderen groter worden, neemt de spelbetekenis in waarde toe, ze willen proberen om te winnen. Een gezelschapsspel is een spannend, maar toch veilig spel. Het is duidelijk wat je moet doen en wat je met het spel moet bereiken of wat het resultaat zal worden. Maar je weet vooraf niet of het zal lukken, als je pech of geluk zal hebben. De zekerheid en de onzekerheid tegelijk maken het spel aantrekkelijk.⁴²

Competenties van de kleuters:

Het spelen van een gezelschapsspel vraagt om spelinzicht, de spelers leveren prestaties. De wil om prestaties te leveren is essentieel voor een spel. De spelers moeten de oplossing willen vinden, de meeste kaarten willen verzamelen of het snelst bij het eindpunt willen zijn. Als die instelling er niet is, blijft het echte spelkarakter achterwege.

Als leerkracht moet je rekening houden met de ervaringen en ontwikkelingskenmerken van de kinderen. Je moet dus je verwachtingen en de begeleiding afstemmen op wat kinderen aankunnen en willen. Daarom moet je ook kunnen differentiëren en zijn er meerdere variaties nodig op eenzelfde spel. De jonge kleuter is in staat om spelletjes te leren en er plezier aan te beleven. Maar het bewust najagen van succes krijgt pas aan het eind van de kleuterperiode accenten. Zolang die intentie er nog niet is, zullen de kinderen vooral op het handelen gericht zijn en op het persoonlijk belang bij het spel.⁴³

Een gezelschapsspel lokt competitiegedrag uit:

Het kleutervolgsysteem (KVS) van het CEGO (Centrum voor Ervaringsgericht Onderwijs, KU-Leuven, prof. Ferre Laevers) heeft een eigen visie op onderwijs. Het steunt op twee basisbegrippen: welbevinden en betrokkenheid.

Sinds kort wil men ook een derde component aan het geheel toevoegen: de competitie. Het is een poging om het algemene ontwikkelingsniveau van kennen en kunnen van de kleuter alsnog op te nemen naast de twee vermelde basisconcepten. Een beetje competitie op het einde van de kleuterschoolleeftijd vinden we zeker goed en ook wel nodig voor de motivatie. Vanuit deze intrinsieke motivatie gaan de kleuters op in hun spel, het winnaargevoel komt sterk tot uiting. De kleuters beleven plezier aan het winnen, maar leren ook omgaan met verliezen. Hoe meer de kleuters gemotiveerd zijn, hoe meer betrokken ze bezig zijn met het spel en daaruit volgt dat ze in ontwikkeling zijn. Maar dan willen we ook even de andere kant van de medaille bekijken. We vinden dat we het competitiegedrag met mate moeten aanmoedigen omdat het dikwijls steeds dezelfde kleuters zijn die winnen doordat ze meer inzicht hebben in het spel. Wanneer dezelfde kleuters plezier beleven aan het winnen, zou dit telkens weer voor grote teleurstelling zorgen bij zwakkere kleuters. Ze weten op voorhand dat ze zullen verliezen, waardoor ze een laag zelfbeeld zouden krijgen. We vinden dus dat wel als leraar kleuteronderwijs ervoor moeten opletten dat we de kleuters de boodschap niet mogen meegeven dat ze altijd de besten moeten zijn.⁴⁴

Wat is 'speelleermateriaal'?

Speelleermateriaal is een denkspel dat op een speelse wijze tegemoet komt aan de verstandelijke ontwikkeling van de kleuter. Bij een dergelijk spel zal vaak gewerkt worden rond kleuren, vormen, getalbegrip, ruimtelijke relaties, gedetailleerd waarnemen, ...

Binnen onze opleiding spreken we over 'speelleermateriaal', maar in de literatuur of in de praktijk kan je de termen 'opvoedend spel', 'wiskundig spel' tegenkomen.

Er zijn verschillende soorten speelleermaterialen. Het is moeilijk om ze in te delen in groepen.

Er zijn soms wel duidelijke verschillen op te merken tussen de speelleermaterialen. Ten eerste kunnen enkele spellen alleen gespeeld worden (puzzel), andere zullen we vooral in groep spelen. (domino, lotto, ...) Vervolgens varieert het materiaal van speelborden, legkaarten, kleine kaarten, pionnen, dobbelstenen tot een draaischijf. Ook behoren veel spellen tot een bepaalde groep op basis van hun spelregels. (kans of toeval, inzicht of vaardigheid, denkoperaties, ...) Uiteraard bestaan veel spellen uit een combinatie van deze groepen.

Kenmerkend voor een speelleermateriaal is de voorgeschreven werkwijze die aan vaste regels is gebonden. Ook heeft zo'n materiaal een eenduidige oplossing, een werkje is nl. 'goed' of 'niet goed' gedaan. Het resultaat is controleerbaar. Eigenlijk moet een kleuter erachter zien te komen

⁴² Janssen-Vos, F., Spel en spelen. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1996 (3de druk), p155.

⁴³ Janssen-Vos, F., Spel en spelen. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1996 (3de druk), 167 pp.

⁴⁴ http://www.caleidoscoop.be/inhouden/inhouden09/art09_4_22.html

wat de bedoeling is door het resultaat van de vorige kleuter te bekijken. In de plaats van de kleuterjuf zijn het nu de materialen die het denken en handelen van de kleuters sturen.⁴⁵

Speelleermateriaal of gezelschapsspel?

Enerzijds is er een verschil tussen speelleermaterialen en gezelschapsspelen, maar anderzijds liggen ze ook in het verlengde van elkaar. Bij het speelleermateriaal kunnen de kleuters de opdracht of de bedoeling uit het materiaal zelf afleiden. Ze spelen met het materiaal tot ze het resultaat bereikt hebben. Bij een gezelschapsspel zijn er dikwijls meerdere materialen aanwezig, waardoor we spelregels nodig hebben om te weten wat we met de materialen moeten doen. Als de kleuters kunnen samenspelen en gepast met bepaalde spelregels kunnen omgaan, dan beginnen ze het leuk te vinden om een gezelschapsspel met één of meerdere vriendjes te spelen.⁴⁶

Een vrij groot aantal van die speelleermaterialen zal dus uitmonden in een gezelschapsspel.

Doordat de makers van speelleermaterialen en gezelschapsspelen er specifieke ontwikkelingsbedoelingen mee op het oog hebben, ontwikkelen de kleuters vaak op cognitief vlak. Maar ook op sociaal vlak merken we duidelijk op dat de kleuters een evolutie doormaken. De ontwikkeling evolueert dus van individueel spel naar het samenspel, zoals de ontwikkeling ook evolueert van egocentrisch spel naar groepsspel. Uiteraard streven we nog veel meer doelen na als we werken met deze materialen. (zie verder)

Algemeen besluit:

Tot slot willen wij nog even de besproken en gebruikte begrippen op een rijtje plaatsen. Er bestaat nogal wat verwarring rond 'spelen', 'spel', 'spellen', 'gezelschapsspelen' en 'speelleermateriaal'.

Als kleuters spelen, dan gebeurt dit volledig uit vrije wil. Ze kiezen zelf wat ze gaan doen, met bepaalde materialen zullen ze andere handelingen uitvoeren dan waarvoor ze bestemd zijn. In tegenstelling tot 'spelen', worden er aan een 'spel' vaste regels gekoppeld waar de kleuters zich moeten aan houden. Dan denken we aan de brede waaier van spelactiviteiten. (van regespelen in bewegingslessen tot denkspelen) Ik denk dat het verschil tussen 'spelen' en 'spellen' wel duidelijk is. 'Spellen' is de meervoudsvorm van 'spel', zoals 'gezelschapsspelen' de meervoudsvorm is van 'gezelschapsspel'. We verfijnen het woord 'spel' in 'gezelschapsspel' als het om een regelspel gaat, waar er materiaal aan te pas komt. (spelbord, kaarten, dobbelstenen, ...) Het verschil tussen een 'gezelschapsspel' en 'speelleermateriaal' hebben we al eens aangehaald. Bij speelleermateriaal is de bedoeling van het materiaal duidelijk en je werkt er resultaatgericht mee. Als de kleuters beter kunnen samenspelen, dan evolueren we naar een gezelschapsspel. Bij een gezelschapsspel moeten we de spelregels kennen om het eerlijk te kunnen uitspelen. We kunnen dus uiteindelijk concluderen dat een 'gezelschapsspel' een onderdeel van of een specifiekere benaming is van een 'speelleermateriaal'. In principe mogen we een gezelschapsspel ook speelleermateriaal noemen, maar niet omgekeerd. Wij vinden dat ons spel van de actieve voedingsdriehoek vertrekt vanuit speelleermateriaal, maar dat het zeker uitmondt in een gezelschapsspel. De kleuters moeten samenspelen en er worden meerdere spelregels aan verbonden.

2.5. De ontwikkelingswaarden

Naar aanleiding van ons uitgewerkt gezelschapsspel, willen wij te weten komen waaraan een gezelschapsspel in het algemeen moet voldoen. Daarom hebben we de algemene ontwikkelingsaspecten van een gezelschapsspel in het ontwikkelingsplan opgezocht:

Positieve ingesteldheid:

n°6: Plezier beleven:

Plezier beleven aan het deelnemen aan allerlei activiteiten, bewegen,...

- Plezier beleven aan iets → iets uitkiezen omdat je denkt er plezier aan te kunnen beleven

n°13: betrokken bezig zijn:

Geconcentreerd, aangehouden, tijdvergeten bezig zijn. Geboeid zijn en worden.

- Min of meer aangehouden activiteit → activiteit met intense momenten → volgehouden intense activiteit

⁴⁵ Janssen-Vos, F. en Den Dikken, N., *Werken met materialen..* Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1990, p163.

⁴⁶ Decraene R., Coppens P., *Met kleuters onderweg.* De Sikkel, Oostmalle, 1991. (p29)

Emotionele ontwikkeling:

n°16: Gevoelens uitdrukken en verwerken:

Omgaan met beperkingen en grenzen bij het uiten van gevoelens.

- Min of meer geduldig kunnen wachten
- (Negatieve gevoelens leren verwerken)⁴⁷
- (Leren omgaan met winnen en verliezen)

Sociale ontwikkeling:

n°21: Samenwerken:

Met twee of meer kinderen samen een activiteit doen. Begrijpen dat samenwerken of samenspelen inhoudt dat er spelregels en afspraken moeten nageleefd worden.

- Langere tijd samenspelen
- Samenspelen gebaseerd op duidelijke afspraken en regels (spelregels)
- Gezelschapsspellen spelen: kennis maken met eenvoudige spelregels → zich onder toezicht aan spelregels houden → zonder toezicht de spelregels naleven → samen met de leidster spelregels en -afspraken bedenken, formuleren en er zich spontaan aan houden.
- (Ervaren de waarde van het werken in groep, ontwikkelen leiderschapsvaardigheden, worden zich bewust van de behoeften van anderen.)

Morele ontwikkeling:

n°24: Regels en afspraken naleven en waarderen:

Vertrouwd worden met regels en afspraken; regels en afspraken naleven.

- Kennismaken met regels en afspraken → ervaren en begrijpen dat samen spelen en samenwerken inhoudt dat er spelregels en afspraken zijn die iedereen moet naleven
- Regels en afspraken naleven als de leidster in de buurt is → regels en afspraken naleven als de leidster de regels en afspraken herhaalt. → spontaan de belangrijkste regels en afspraken naleven.

Denkontwikkeling:

n°63: Kennis en ervaringen integreren:

Kennis en ervaringen in verband brengen met reeds bestaande (associëren)

- Kennis en ervaringen met elkaar associëren, omdat ze met elkaar een overeenkomst tonen.
- Er blijkt van geven dat je verworven kennis en ervaringen kan gebruiken waar nodig.
- (Ze leren redeneren en voor zichzelf denken, ze integreren en oefenen zich spontaan in het gebruiken van begrippen).

n°66: Inzichten verwerven over de ruimte:

De ruimte structureren. (2D – 3D).

n°68: → Inzichten verwerven over getallen:

Hoeveelheden vergelijken; inzien dat hoeveelheden behouden blijven ook al verandert de soort; kennismaken met begrippen als 'te weinig, te kort, wegdoen, ...'

- → Spontaan de naam van enkele getallen kennen

Taalontwikkeling:

n°70: Auditieve boodschappen interpreteren en er gepast op reageren:

Verschillende auditieve boodschappen beluisteren, begrijpen en uitvoeren.

- Boodschappen begrijpen die in concrete situaties voor de kleuter zelf bedoeld zijn

n°73: Luisteren en spreken verfijnen:

Een rijke woordenschat opbouwen.

- Woorden zo uitspreken dat anderen je verstaan
- Kennismaken met het Algemeen Nederlands → AN gebruiken in concrete situaties

⁴⁷ Tassoni P., Beith K., Eldridge H., Gough A., *Het spel van kinderen voor professionals*. SWP Amsterdam, 2006. (p24-25)

Ontwikkeling van de zelfsturing:

n°82: Een taak begrijpen, aanvatten → volhouden en afwerken:

Een taak (spel) begrijpen en afwerken.

- Tot afwerking komen van een zelfgekozen opdracht of activiteit.
- → Met wat hulp en aanmoediging een inspanning volhouden.

n°84: (Kritisch) reflecteren:

Terugblikken naar eigen ervaringen.

- Tijdens een activiteit vertellen wat je doet
- Tijdens een activiteit laten zien wat je prettig en minder prettig vindt en wat er goed of fout loopt.

n°85: → Aandachtig en geconcentreerd bezig zijn:

Met overgave en langere tijd taakgericht kunnen werken.

- Langere tijd bezig zijn met een activiteit

2.6. De voorwaarden en eisen voor goed speelleermateriaal

Het hoofddoel van speelleermateriaal is dat het kind plezier beleeft, zich betrokken voelt en tegelijkertijd dat zijn ontwikkeling bevordert wordt.

Het is belangrijk dat speelleermateriaal meerdere variaties bevat om het spel boeiend te houden.

Volgende elementen kunnen hieraan tegemoet komen:

- Kinderen houden van variatie, eentonigheid verveelt uiteindelijk. Je moet dus zorgen voor veel variatiemogelijkheden binnen eenzelfde spel. De kleuters kunnen dan samen overleggen welk spel ze gaan spelen en dit bevordert zowel de sociale ontwikkeling als het keuzeproces.
- Kinderen houden van verrassingselementen. Bepaalde kinderen geven gemakkelijk op omdat ze van oordeel zijn dat ze toch nooit geluk hebben met de draaischijf en dat ze daardoor niet zullen winnen.
- Het is belangrijk dat je het actief taalgebruik van de spelers stimuleert. Bij taalzwakke of bedeesde kinderen kan men de spelregels zelfs zo formuleren dat zij echt moeten verwoorden wat er moet gebeuren. In het ergste geval kunnen zij zelfs hun beurt verliezen als zij dit niet doen. Ook willen kinderen soms zo graag winnen dat ze geneigd zijn tot 'zeuren'. Je kan de spelregels dan zo opstellen zodat ze moeten verwoorden wat ze doen of wat ze willen doen. Daardoor verklein je de kans tot zeuren. Om de betrokkenheid te verhogen, kan je de medespelers ook een controlerende functie geven.
- Het kan een hulpmiddel zijn om ondersteuning te geven om de spelregels te onthouden of na te leven. Kinderen kunnen soms discussiëren over de spelregels, zeker als ze aan het verliezen zijn. Daarom kan je eventueel zorgen voor een eenvoudige schematische voorstelling van de spelregels. Kinderen spelen er ook soms maar op los zonder na te denken. Deze schematische voorstelling, waarbij het vooraf nadenken wordt benadrukt, kan hier een oplossing bieden.⁴⁸

Een goed spel sluit aan bij het ontwikkelingsniveau van de kleuters:

- Jongere kleuters kunnen nog niet samenspelen, we bieden hen dus nog geen gezelschapsspelen aan. Hun concentratievermogen is te kort, ze kunnen hun beurt nog niet afwachten en zijn nog niet in staat om de spelregels goed te interpreteren. Bovendien zijn ze vaak teleurgesteld als ze kaarten of voorwerpen moeten afgeven. Een eenvoudig spel waarbij ze voorwerpen of kaarten mogen verzamelen zal dan weer wel aanspreken. Je kan hen dus in zekere zin wel al voorbereiden op gezelschapsspelen door eenvoudige en kortere spelletjes te spelen, waarna ze deze kennis later zullen kunnen integreren als ze een gezelschapsspel spelen.
- Als de kleuters enige vorm van samenspelen beginnen te vertonen, dan kan je als leraar kleuteronderwijs een zeer eenvoudig spel aanbieden, maar waar weinig materiaal aan te pas komt. Er wordt dan met één of twee kleuters gespeeld, plezier beleven aan het spel wordt als doel voorop gesteld, winnen en verliezen hebben nog weinig betekenis. Maar de kleuters komen wel al in contact met verrassing en teleurstelling.

⁴⁸ K2 (bijlagen; Spelothek: Doelgericht aanpassingen van een bestaand spel.)
Actief met de voedingsdriehoek

- Wanneer de kleuters zich kunnen neerleggen bij het afgeven van kaarten of voorwerpen, dan kunnen we een stap verder gaan. De leidster speelt met twee kleuters en probeert sfeer te scheppen door de sociale en gezellige aspecten te laten beleven. Dan moeten er uiteraard veel leuke verrassingselementen aan bod komen die het spel boeiend maken. Het spel moet eenvoudig blijven en mag niet te lang duren.
- Als de kleuters in staat zijn om met kaarten om te gaan of om pionnen te verplaatsen en als ze enig concentratievermogen hebben, kan een eenvoudig gezelschapspel aan bod komen. De leidster begeleidt nog steeds sterk, zeker in het nakomen van de beurtrol. Ze wijst hen al op het aspect van winnen, maar hecht nog geen belang aan het verliezen.
- Zijn de kleuters gemotiveerd om voor gezelschapsspelen te kiezen en kunnen ze het alleen aan, dan spelen ze eerst met twee kleuters. Later komen er meerdere kleuters bij. Uiteraard zijn niet alle gezelschapsspelen even moeilijk of gemakkelijk. De moeilijkheidsgraad heeft meestal te maken met de spelregels. Er bestaat dus een gradatie binnen de verschillende gezelschapsspelen, afhankelijk van de spelregels. De kleuters spelen aanvankelijk met spelen waarin de spelregels eenvoudiger zijn, daarna volgen er andere en meer ingewikkelde spelen. De kleuters moeten op cognitief vlak op peil zijn om de spelen aan te kunnen, anders zijn ze gauw teleurgesteld. Ze zullen stilaan plezier beleven aan het winnen en ze zullen moeten leren omgaan met verliezen. Op moeilijke momenten moet de leidster in de buurt zijn om in te grijpen indien nodig.

49

Praktische eigenschappen van een goed spel:

- Vervaardigd uit stevig materiaal, zoals hout.
- Opbergmogelijkheid (grootte van de opbergdoos, onderverdeling in de doos om het materiaal te sorteren)
- Veiligheid: het materiaal is aangepast aan de leeftijd waarvoor het spel bestemd is. (geen scherpe materialen, geen kleine stukjes in een spel dat door peuters gespeeld wordt, ...)
- Het heeft meerdere toepassingsmogelijkheden.
- Materialen die eenvoudig en goed te hanteren zijn.
- Duidelijke afbeeldingen op het materiaal.⁵⁰

3. Een beschrijving van het proces (tot stand komen van het werkstuk)

3.1. Ontwikkelen van het eerste spelconcept aan de hand van literatuur en gesprekken met experts

Toen we wisten welk onderwerp we voor de scriptie gingen uitwerken, zijn we rond de tafel gaan zitten. We kwamen tot de vaststelling dat we zelf nog niet zoveel wisten over de theorie van een spel en wat gezonde voeding allemaal inhield.

Vervolgens zijn we naar de *OWP* getrokken. Daar hebben we ons licht opgestoken over de verschillende speelleermaterialen en de didactiek van een goed spel. We hebben er verschillende speelleermaterialen en scripties rond gezonde voeding bekeken. Bij de speelleermaterialen die al bestonden rond gezonde voeding, kwamen we beiden tot de vaststelling dat er niet veel beschikbaar was voor kleuters. Hier zagen wij onze kans en wilden we iets degelijks uitwerken voor kleuters. Het gebruik van een draaischijf zoals dat werd gebruikt in verschillende speelleermaterialen vonden we bruikbaar. We hadden wel de bedenking bij de stevigheid ervan. Dit wilden we anders zien bij onze uitwerking. Meer verschillende variatie en gradatiemethodes, maar vooral de stevigheid is belangrijk bij kleuters. De meeste speelleermaterialen rond gezonde voeding waren voor lagere schoolkinderen bestemd, met als gevolg dat de deelnemers van het spel leesvaardigheden nodig hebben. Aangezien wij geen tekst kunnen gebruiken, kwamen we tot het inzicht dat we goed zouden moeten nadenken over de visuele aspecten.

⁴⁹Decraene R., Coppens P., *Met kleuters onderweg*. De Sikkel, Oostmalle, 1991.(p 177-178)

⁵⁰ Tassoni P., Beith K., Eldridge H., Gough A., *Het spel van kinderen voor professionals*. SWP Amsterdam, 2006. (p32)

Vervolgens hebben we *gebrainstormd* over een spelmogelijkheid. We kregen een eerste idee waarbij we vertrokken van een onevenwichtige actieve voedingsdriehoek die de kleuters dan in evenwicht zouden moeten brengen. We zouden de kleuters op de één of andere manier hun kaarten laten omwisselen met elkaar om hun eigen actieve voedingsdriehoek correct en in evenwicht samen te stellen. Maar dit bleek al gauw geen haalbaar idee te zijn. We hadden ook een ander idee waarbij de kleuters allemaal samen zouden moeten werken om tot één gezamenlijke actieve voedingsdriehoek te komen. Maar ook dit hebben we achterwege gelaten omdat we vonden dat een spel op een zekere manier toch wel competitie mocht uitlokken. Samen vonden we tenslotte een nieuw spel uit. Dit nieuwe spel was eigenlijk een verfijning van het eerste spel. De kleuters kunnen hun eigen actieve voedingsdriehoek samenstellen door kaartjes (voedingsmiddelen) toe te voegen. Ze draaien aan het rad en nemen een passend kaartje dat bij de laag van het rad hoort. We hechtten ook veel belang aan differentiatie binnen het spel. Daarom voerden we een dubbele actieve voedingsdriehoek in. Op de ene zijde werkten we met stukjes velcro waardoor de kleuters konden zien hoeveel kaartjes ze van elke laag nodig hadden. Als je de driehoek omdraaide, kleefden er stoken velcro op de lagen. De kleuters moeten zelf de verhoudingen weten.

Dit basisidee hebben we vervolgens voorgelegd aan onze begeleiders. We trokken ook met ons spelidee naar *mevr. Rouan* om ons spel te toetsen aan de voorwaarden voor goed speelleermateriaal. We zochten ook *boeken op rond deze theorie* en dit met de bedoeling om ons spel stevig te onderbouwen en een degelijke ontwikkelingswaarde te bieden. Maar toen bleek dat er maar drie boeken rond de theorie van een spel beschikbaar waren. Twee boeken waren dan nog niet eens van toepassing, we konden ze niet gebruiken om onze theorie uit te werken. Dan zijn we naar andere bronnen op zoek gegaan. We hebben er de cursus denkvorming van het eerste jaar bijgehaald.

Na *gesprekken met de verschillende begeleiders* en de theoretische achtergrond, kwamen we tot de vaststelling dat we onze ontwikkelingswaarden en doelstellingen rijker wilden maken. Het was vooral van belang dat de kleuters met gezonde voeding in contact kwamen en dat ze verschillende smaken en voedingsmiddelen leerden kennen. Het proeven was belangrijker dan het echt kunnen definiëren van de smaken.

Ook kregen we nog tal van tips en ideeën mee, zoals het neutraal maken van de kaartjes waar de voedingsmiddelen ontstaan. We hadden eerst gedacht om de kaartjes een kadertje te geven met het kleur van de voedingslaag, maar dan zouden de kleuters echter enkel de kleuren vergelijken. Dit was zeker onze bedoeling niet, de kleuters moeten onder andere leren welke voedingsmiddelen in welke laag horen. Vervolgens vond mevrouw Rouan het van essentieel belang dat we veel verschillende variaties bedachten. Daardoor wordt het mogelijk om aan meerdere ontwikkelingsdoelen te werken. Volgende variaties voegden we onder andere toe aan ons spel: een tienkantige dobbelsteen, bakjes voor voedingsmiddelen om ons proefspel uit te breiden, twee zeskantige dobbelstenen.

We kregen ook de tip mee om als variatie volgens het memorieprincipe te werken om de kaartjes te verzamelen. Daarbij was is het de bedoeling dat de kleuters twee kaartjes uit dezelfde laag trekken, die ze dan op hun eigen actieve voedingsdriehoek kunnen aanvullen. Maar aangezien er in een aantal lagen een oneven aantal kaartjes nodig waren, moesten we deze variatie achterwege laten.

In eerste instantie zouden we in het proefspel de kleuters het kaartje geven als ze het voedingsmiddel goed geraden hadden. Aangezien voor sommige kleuters het proeven op zich al een grote opgave is, zouden we ze het kaartje geven als ze willen proeven. Dit zal meer motiverend werken. Het is vooral de bedoeling dat ze in contact komen met de verschillende smaken.

Als de kleuters op een laag komen te staan waarvan ze alle kaartjes al hebben, dan mogen ze dit kaartje aan een andere kleuter geven. Hier wordt dan volgens mevrouw Rouan aan de sociale competenties gewerkt.

Onze begeleidsters wezen ons ook op het belang van de bewegingslaag. Het is de belangrijkste laag, daarom zou het goed zijn als we dit ook in de turnles integreerden. Bij warm weer zouden we de water- en bewegingslaag verder kunnen uitdiepen.

Vervolgens zijn we gestart met ons *theoretische deel uit te werken*. De bedoeling was om het theoretische deel eerst uit te werken, om daarna ons speelleermateriaal een stevige onderbouw te bieden. Het moest didactisch doordacht zijn en bruikbaar in de klaspraktijk. Rond de theorie van een spel hadden we eerst titels of onderdeeltjes opgesteld. Maar toen bleek dat we daar niet onmiddellijk veel informatie over vonden. Toen zijn we omgekeerd gaan werken. Eerst zochten we bronnen op en met deze informatie hebben we onderdeeltjes opgesteld.

In het deel over de theorie van een spel hebben we *bijkomende informatie gezocht* op het internet. Ook hebben we nog enkele bronnen (boeken) in de campus Kattenberg gevonden. Aan de hand van een boek uit de mediatheek van de Kattenberg konden we duidelijk het belangrijke verschil weergeven tussen 'spel' en 'spelen'.

3.2. Het speelleermateriaal maken, uittesten thuis en wijzigingen aanbrengen

Dan was de tijd aangebroken om ons spel concreet te beginnen uitwerken. Evelien heeft iemand gecontacteerd die de voedingsmiddelen op de kaartjes zou kunnen tekenen. We kochten een draaiende kaasschijf. Ook sprak Evelien een persoon aan die goed overweg kan met computers. Hij zorgde ervoor dat we onze actieve driehoek met de juiste kleuren op computer konden plaatsen. Als we alles digitaal hebben, dan kunnen de leraars kleuteronderwijs in de toekomst het spel zelf maken. Onze begeleidsters wezen ons op het ontbreken van de handtekening op de kaartjes, eveneens gaven ze de opmerking dat de kleur van de waterlaag 'blauw-grijs' moest zijn op de computer. De kleur was goed op de digitale versie. Pas toen het afgeprint werd, zag je op de actieve voedingsdriehoek dat de kleur iets te grijs uitviel. Na een kleine aanpassing was ook dit in orde. Evelien heeft dan de actieve voedingsdriehoeken afgeprint en gelamineerd. We hebben dan nog even moeten zoeken om de juiste verhouding tussen kaartjes en driehoek te vinden. Als we de kaartjes 2,5 cm op 2,5 cm afprinten, dan pasten ze mooi binnen de lagen van de actieve voedingsdriehoek.

We hadden een systeem uitgevonden waardoor we bovenaan de draaischijf gebruik konden maken van een stukje plastic om een welbepaalde laag aan te duiden. Op de omtrek van de draaischijf zullen we spijkers bevestigen, waardoor het beweeglijke plastic over de spijkers heen glijdt. Zelf hadden we opgemerkt dat het plastic te dicht bij de draaischijf staat. Op deze manier is het te moeilijk om in sommige lagen terecht te komen. Dit hebben we meegedeeld aan onze begeleidsters. Ze gingen hiermee akkoord. We gaan zorgen dat het systeem met het plastic verder staat van de draaischijf. Zo kunnen we de lengte van het plastic ook aanpassen.

4. Een beschrijving van het werkstuk

4.1. Het basisspel

Leeftijd: vanaf 4 – 5 jaar

Aantal spelers: 4

Benodigdheden: 4 actieve voedingsdriehoeken, een voorbeeld actieve voedingsdriehoek, draaischijf, 148 kaartjes (voedingsmiddelen of bewegingen)

Tijdsduur: 60 minuten

4.1.1. Beschrijving van het materiaal

- De actieve voedingsdriehoek:

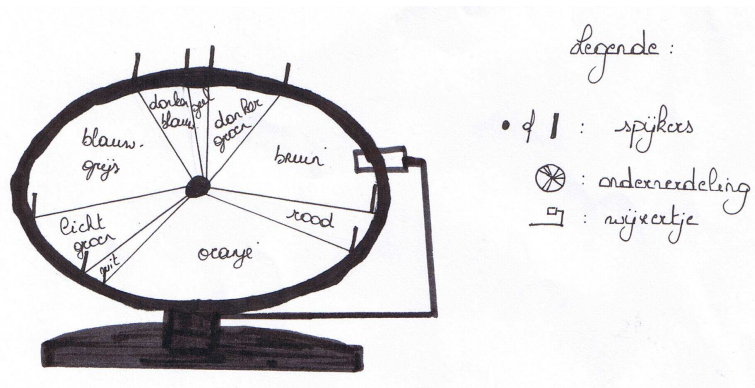
Deze driehoek kun je langs beide zijden gebruiken, waardoor je de structuur van de verschillende lagen van de actieve voedingsdriehoek kan zien. Op de ene zijde wordt elke voedingslaag opgevuld met een strook velcro. Aan de andere zijde worden er per laag het aantal stukjes velcro aangebracht, dat overeenkomt met het aantal kaartjes van deze voedingslaag om deze te vervolledigen.

- De voorbeeld actieve voedingsdriehoek:

Dit is een actieve voedingsdriehoek waar de kaartjes al op aangebracht zijn. Deze driehoek kunnen de kleuters gebruiken als voorbeeld en als ondersteuning. Deze driehoek heeft ook een andere zijde. Op deze zijde staan er bollen plaats van kaartjes. Hierdoor zien de kleuters de producten niet, maar weten ze wel nog altijd hoeveel kaartjes er in die bepaalde voedingslaag moeten komen.

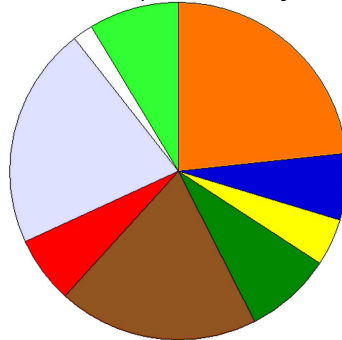
- De draaischijf:

Het is een ronde schijf die kan draaien (kaasschotel op voet) waaraan een wijzer is bevestigd. Deze wijzer is bevestigd aan de voet, waardoor deze zich altijd op een vaste plaats bevindt.



Figuur 1: Uitzicht draaischijf

De schijf zelf is onderverdeeld in 9 vakken. De grootte van de vakken hangt samen met het belang en de grootte van de voedingslaag. Is de laag het grootst op de voedingsdriehoek, dan gaat deze ook het meeste plaats innemen op de draaischijf.



Figuur 2: Onderverdeling cirkel op de draaischijf

De afbakening tussen de vakken is bepaald door een lijn op de schijf en een nagel op het uiterste van de lijn. Je kunt het vergelijken met het Rad van Fortuin. De reden waarom we nagels gebruiken, is voor de duidelijkheid zodat er geen discussie kan zijn in welke laag de wijzer precies stopt.

- De 148 kaartjes:

Volgens het belang en de grootte van de voedingslaag zijn er meer of minder kaarten per voedingslaag.

Bewegingslaag: 9 kaarten

Waterlaag: 8 kaarten

Graanlaag: 7 kaarten

Groentelaag: 3 kaarten

Fruitleeg: 3 kaarten

Zuivellaag: 2 kaarten

Vleeslaag: 2 kaarten

Vetlaag: 2 kaarten

Restlaag: 1 kaart

Op de achterkant van de kaartjes is er overal een stukje velcro.

Dit aantal, 37 kaarten per voedingsdriehoek, wordt iedere keer met 4 vermenigvuldigd, omdat er 4 spelers zijn. Hierdoor bekomen we de 148 kaarten.

Zie bijlage 3: Kaartjes met de voedingsmiddelen en bewegingshoudingen

4.1.2. Spelregels

- Elke kleuter neemt 1 actieve voedingsdriehoek, waarvan vooraf wordt bepaald welke zijde er gebruikt wordt. Dit wordt bepaald door de kleuter of de kleuterleidster en hangt samen met het niveau dat de kleuter reeds aankan. Dit is een differentiatiemogelijkheid. De kleuterleidster bepaalt welke kant van de voorbeelddriehoek er gebruikt wordt.
- In het midden van de tafel worden er 80 kaarten omgekeerd op tafel gelegd. De kleuters mogen elk 20 kaartjes nemen en deze proberen aan te vullen op hun eigen actieve voedingsdriehoek. Dit doen ze door ze op de juiste plaats en in de juiste voedingslaag te kleven (door middel van de velcro).
Heeft de kleuter een kaartje waarvan zijn/haar voedingslaag al vol is, dan legt de kleuter zijn/haar kaartje terug in het midden.
- De overige kaartjes worden zichtbaar op tafel gelegd, net zoals de draaischijf. De kleuters mogen elk om beurt draaien aan de schijf. Als ze op een vak komen, mogen ze een kaartje nemen dat overeen komt met de inhoud van het vak. Dit kaartje kleven ze op de juiste plaats op hun actieve voedingsdriehoek. De kleuters verwoorden wat er op het kaartje staat, al dan niet met hulp van de kleuterleidster of andere kleuters. Als er een beweging op het kaartje staat, verwoorden de kleuters wat de kleuter aan het doen is en voert hij/zij de beweging uit. Is hun voedingslaag reeds vol, dan leggen ze het kaartje terug of geven ze het aan een medespeler die het kan gebruiken.
- De kleuters mogen nooit 2 identiek dezelfde kaartjes nemen, want ieder kaartje komt 1 keer per kleuter voor. Bvb. van de komkommer zijn er evenveel kaartjes als er kleuters die meespelen met het spel. Iedere kleuter moet echter 1 komkommer hebben op hun actieve voedingsdriehoek, dus mogen ze er geen twee nemen die hetzelfde zijn of hun medespelers hebben problemen.
- De winnaar is de kleuter die als eerste zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft. Je kunt echter verder spelen tot iedere kleuter zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft.

4.1.3. Gradatiemogelijkheden

- De kleuters mogen meer of minder kaartjes trekken om te starten.
- De ene zijde van de voorbeeld actieve voedingsdriehoek is opgebouwd uit de verschillende soorten kaartjes die op de juiste plaats zijn bevestigd. Op de andere zijde zijn de kaartjes vervangen door bollen. Daardoor kennen ze het aantal kaartjes van een bepaalde laag, maar nog niet het juiste kaartje. 1 van de zijden moet gekozen worden. Als de zijden met de bollen gekozen wordt, is dit moeilijker dan als de zijde met de kaartjes.
- De actieve voedingsdriehoek die de kleuters krijgen, heeft 2 zijden. Langs de ene zijde zijn er stroken velcro in de ruimte van de voedingslagen. Er is 1 lange strook per voedingslaag. Hierdoor weten de kleuters niet precies hoeveel kaartjes ze moeten kleven in iedere laag. Het is dus belangrijk dat ze hiervoor kijken naar de vervolledigde actieve voedingsdriehoek. Langs de andere zijde van de actieve voedingsdriehoek die ze hebben, zijn de stroken velcro vervangen door aparte stukken velcro. Hierdoor kunnen de kleuters op hun eigen actieve voedingsdriehoek zien hoeveel kaartjes ze nodig hebben. Op voorhand wordt beslist met welke zijde er gespeeld wordt.
- Als een bewegingskaartje wordt gedraaid, kun je ervoor kiezen om de beweging door de speler of door alle kleuters te laten uitvoeren.

4.1.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen

Lichamelijke opvoeding:

1. Motorische competentie

Zelfredzaamheid in kindgerichte bewegingssituaties

Voorkeurlichaamszijde

- 1.11. De kleuters tonen een duidelijke linker of rechter voorkeur voor éénhandige taken (draaien aan het rad).

Groot-motorische en klein-motorische vaardigheden in gevarieerde situaties

Klein-motorische vaardigheden

- 1.28. De kleuters tonen een toenemende bedrevenheid in het functioneel aanwenden van klein-motorische vaardigheden (het nemen van de kaartjes en op hun voedingsdriehoek kleven).

Bewegingsantwoorden

- 1.32. De kleuters kunnen een gepast bewegingsantwoord geven op eenvoudige bewegingsopdrachten (opdrachten uit de bewegingslaag en dit zijn houdingen die ze moeten aannemen).

Handelend omgaan met betekenisinhouden

- 1.33 De kleuters tonen in het handelend omgaan met betekenisinhouden een toenemend begrip, toepassen en verwoorden van bewegingsopdrachten (opdrachten uit de bewegingslaag).

Nederlands:

2. Spreken

- 2.11. De kleuters hanteren bij de spreekdoelen zoveel mogelijk Standaardnederlands, ondersteund door volwassenen (correcte benamingen van de voedingsmiddelen).

3. Lezen

- 3.2. De kleuters kunnen door symbolen voorgestelde boodschappen (kaartjes van de bewegingslaag) in verband met concrete activiteiten (de beweging uitvoeren) begrijpen.

Wereldoriëntatie:

1. Natuur

Gezondheidseducatie

- 1.9. De kleuters kunnen bij zichzelf en bij anderen het verschil tussen gezond en ongezond herkennen (de actieve voedingsdriehoek staat nauw in verband met gezondheidseducatie. Het is hier van belang dat er een evenwichtig is in de voeding en dat wordt voorgesteld door de actieve voedingsdriehoek)

Wiskundige initiatie:

1. Getallen

- 1.1. De kleuters kunnen handelend en verwoordend de ene correcte hoeveelheid dingen vergelijken met een andere hoeveelheid dingen. Bij het verwoorden gebruiken zij daarbij de passende hoeveelheidsbegrippen (evenveel/niet evenveel dingen, veel/weinig, over/te kort, meer/minder, meest/minst). (Vergelijken van het aantal kaartjes tussen de vervulde actieve voedingsdriehoek en hun eigen actieve voedingsdriehoek.)
- 1.2. De kleuters kunnen met aanwijzing vijf of meer dingen correct (simultaan) tellen en daarna zeggen hoeveel dingen er geteld zijn. (resultatief) (Het tellen van het aantal kaartjes die ze reeds in een bepaalde laag hebben of nog te kort hebben).

4.1.5. Doelen ontwikkelingsplan

Positieve ingesteldheid:

n°6: Plezier beleven:

Plezier beleven aan: het deelnemen aan allerlei activiteiten (het gezelschapsspel), bewegen,...

- Plezier beleven aan iets (het verzamelen van de kaartjes, het draaien aan het rad,...)

n°13: betrokken bezig zijn:

Geconcentreerd, aangehouden, tijdvergetend bezig zijn. Geboeid zijn en worden.

- Activiteit met intense momenten (op momenten dat het aan hun beurt is om te spelen)

Sociale ontwikkeling:

n°21: Samenwerken:

Met twee of meer kinderen samen een activiteit doen (spel spelen). Begrijpen dat samenwerken of samenspelen, inhoudt dat er spelregels en afspraken moeten nageleefd worden.

- Langere tijd samenspelen (het spel uitspelen)
- Samenspelen gebaseerd op duidelijke afspraken en regels (spelregels)
- Gezelschapsspellen spelen: zich onder toezicht aan spelregels houden → zonder toezicht de spelregels naleven

Morele ontwikkeling:

n°24: Regels en afspraken naleven en waarderen:

Vertrouwd worden met regels en afspraken; regels en afspraken naleven.

- Kennismaken met regels en afspraken → ervaren en begrijpen dat samen spelen en samenwerken, inhoudt dat er spelregels en afspraken zijn die iedereen moet naleven
- Regels en afspraken naleven als de leidster in de buurt is → regels en afspraken naleven als de leidster de regels en afspraken herhaalt. → spontaan de belangrijkste regels en afspraken naleven (één keer draaien aan het rad, de juiste naam verwoorden, ...).

Motorische ontwikkeling:

n°45: → kleinmotorisch bewegen:

Handen en vingers bewegen, handvaardig zijn.

- → Ledematen onafhankelijk van de romp bewegen (draaien aan het rad) → de ene hand als actiehand en de andere als steunhand gebruiken.
- Kleine dingen tussen twee vingers nemen (de kaartjes)

n°47: De lichaamsruimte aanvoelen en gebruiken:

De eigen lichaamsruimte en lichaamsgrenzen verkennen; lichaamshoudingen aanvoelen en hanteren (opdrachten uit de bewegingslaag).

- Eenvoudige houdingen nabootsen → houdingen nabootsen met verschillende details.

n°48: → Lateraliteit en voorkeurlichaamszijde aanvoelen en hanteren:

Een voorkeur voor een lichaamszijde ontwikkelen.

- Eén hand actief terwijl de ander fixeert (draaien aan het rad, kaartje opkleven op de voedingsdriehoek)
- Aanvoelen dat de ene lichaamshelft dominant is ten opzichte van de andere zonder zich daar echt van bewust te zijn.

Zintuiglijke ontwikkeling:

n°54: → Nauwkeurig waarnemen:

Waarnemen met gerichte aandacht; kleine verschillen zien; vormen onderscheiden (de verschillende voedingsmiddelen)

- Verschillen opmerken in tweedimensionale situaties
- Schematische afbeeldingen herkennen van iets uit de werkelijkheid (voedingsmiddelen en houdingen)

n°55: Intens kijken:

Ervaringen opdoen rond zien: wat zien we (de verschillende voedingsmiddelen, kijken naar het rad, naar de dobbelsteen, naar de prentjes, naar de driehoek); welke eigenschappen heeft datgene wat we zien (kleine verschillen tussen de verschillende groenten en fruit opmerken om juist te kunnen verwoorden.)

- Ervaringen opdoen met kijken → kleine verschillen opmerken.

Denkontwikkeling:

n°63: Kennis en ervaringen integreren:

Kennis en ervaringen in verband brengen met reeds bestaande (associëren)

- Kennis en ervaringen met elkaar associëren, omdat ze met elkaar een overeenkomst tonen. (de bredere context van iets zien omdat ze wat ze geleerd hebben rond voeding nu kunnen toepassen in dit spel, ze hebben in andere activiteiten al met de voedingsdriehoek gewerkt. Kennis van andere gezelschapspelen waarin gelijksoortige spelregels gelden integreren.)

n°68: → Inzichten verwerven over getallen:

Hoeveelheden vergelijken; inzien dat hoeveelheden behouden blijven ook al verandert de soort (wat er op de kaartjes staat); kennismaken met begrippen als te weinig, te kort, wegdoen, ...

- → Spontaan de naam van enkele getallen kennen

Taalontwikkeling:

n°73: Luisteren en spreken verfijnen:

Een rijke woordenschat opbouwen (de juiste woorden gebruiken van de voedingsmiddelen).

- Woorden zo uitspreken dat anderen je verstaan
- Kennismaken met het Algemeen Nederlands → AN gebruiken in concrete situaties

- n°74: Visuele boodschappen interpreteren en er gepast op reageren:
De pictogrammen van de bewegingsopdrachten (getekend) juist interpreteren en begrijpen.
De juiste beweging uitvoeren.
- Pictogrammen begrijpen die verwijzen naar één gegeven betekenis (een bewegingsopdracht).

Ontwikkeling van de zelfsturing:

- n°82: Een taak begrijpen, aanvatten → volhouden en afwerken:
Een taak (spel) begrijpen en afwerken.
- Tot afwerking komen van een zelfgekozen opdracht of activiteit (gezelschapsspel).

4.1.6. Variatiemogelijkheden

- Na het draaien aan het rad, kunnen de kleuters ook iets proeven uit de laag dat ze waarop ze gekomen zijn. Of als het de bewegingslaag is, de beweging die op het kaartje staat uitvoeren.

4.2. Variatiemogelijkheid 1

Leeftijd: vanaf 4 – 5 jaar

Aantal spelers: 4

Benodigdheden: 4 actieve voedingsdriehoeken, de voedingsmiddelen die op de kaartjes staan, voorbeeld actieve voedingsdriehoek, 148 kaartjes (voedingsmiddelen of bewegingen)

Tijdsduur: 60 minuten

4.2.1. Beschrijving van het materiaal

- Voorbeeld actieve voedingsdriehoek:
 - Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal
- De voedingsdriehoek:
 - Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal
- De 148 kaartjes:
 - Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal

4.2.2. Spelregels

Zie 4.1.2. Spelregels, de eerste 2 puntjes.

+

- De kleuters mogen elk om beurt een kleur van een laag van de actieve voedingsdriehoek zeggen. Uit de kozen laag mogen ze iets proeven of als het de bewegingslaag is mogen ze een houding van op 1 van de kaartjes aannemen. Het is hier belangrijk dat de kleuters inzicht hebben om te zien welke laag nog niet volledig is op hun eigen actieve voedingsdriehoek. Als de kleuters iets geproefd hebben, verwoorden ze wat ze geproefd hebben of hoe ze bewogen hebben. Lukt deze verwoording niet, dan is dit niet erg. Vervolgens krijgen de kleuters een kaartje uit de voedingslaag waar ze iets uit geproefd hebben of waaruit ze bewogen hebben.
- Kiezen de kleuters een kleur waarvan hun voedingslaag al vervolledigd is, dan mogen ze nog eens proeven. Dit heeft echter tot gevolg dat ze hun verdiende kaartje moeten afgeven aan een medespeler.
- Willen de kleuters niet proeven, kan krijgen ze geen kaartje.
- De winnaar is de kleuter die als eerste zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft. Je kunt echter verder spelen tot iedere kleuter zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft.

4.2.3. Gradatiemogelijkheden

Zie 4.1.3. Gradatiemogelijkheden, de eerste 3 puntjes.

+

- De kleuterleidster kan zelf voor differentiatie zorgen in het spel door te variëren in de aangeboden voedingsmiddelen. Sommige soorten zijn duidelijk en herkenbaar voor kleuters, terwijl kleuters soms heel weinig in contact komen met andere voedingsmiddelen. Ze ervaren hierdoor een waaier aan smaken.

4.2.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen

Zie 4.1.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen

+

Wereldoriëntatie:

1. Natuur

Algemene vaardigheden natuur

- 1.6. De kleuters kunnen bij zichzelf aangeven welk lichaamsdeel instaat voor het ruiken, proeven, voelen,... (proef- en smaakspel)

4.2.5. Doelen ontwikkelingsplan

Zie 4.1.5. Doelen ontwikkelingsplan

+ veranderingen aan bepaalde doelen

Positieve ingesteldheid:

n°6: Plezier beleven:

Plezier beleven aan: het deelnemen aan allerlei activiteiten (het gezelschapsspel), bewegen,...

- Plezier beleven aan iets (het verzamelen van de kaartjes,...)

Morele ontwikkeling:

n°24: Regels en afspraken naleven en waarderen:

Vertrouwd worden met regels en afspraken; regels en afspraken naleven.

- Kennismaken met regels en afspraken → ervaren en begrijpen dat samen spelen en samenwerken inhoudt dat er spelregels en afspraken zijn die iedereen moet naleven
- Regels en afspraken naleven als de leidster in de buurt is → regels en afspraken naleven als de leidster de regels en afspraken herhaalt. → spontaan de belangrijkste regels en afspraken naleven (de juiste naam verwoorden, ...).

Motorische ontwikkeling:

n°45: → kleinmotorisch bewegen:

Handen en vingers bewegen, handvaardig zijn.

- → Ledematen onafhankelijk van de romp bewegen → de ene hand als actiehand en de andere als steunhand gebruiken.
- Kleine dingen tussen twee vingers nemen (de kaartjes)

n°48: → Lateraliteit en voorkeurlichaamszijde aanvoelen en hanteren:

Een voorkeur voor een lichaamszijde ontwikkelen.

- Één hand actief terwijl de ander fixeert (kaartje opkleven op de actieve voedingsdriehoek)
- Aanvoelen dat de ene lichaamshelft dominant is ten opzichte van de andere zonder zich daar echt van bewust te zijn.

Zintuiglijke ontwikkeling:

n°54: → Nauwkeurig waarnemen:

Waarnemen met gerichte aandacht; kleine verschillen zien en proeven; vormen onderscheiden (de verschillende voedingsmiddelen)

- Verschillen opmerken in tweedimensionale situaties
- Schematische afbeeldingen herkennen van iets uit de werkelijkheid (voedingsmiddelen en houdingen)

n°59: Intens smaken:

Ervaringen opdoen rond smaken: wat smaken we (herkennen, benoemen), hoe smaakt het (bv. citroen; zuur), hoe vind je dat het smaakt (lekker, vies, slecht, ...).

- Ervaringen opdoen met het smaakzintuig → aangeven welke smaken als aangenaam en onaangenaam worden ervaren.

4.2.6. Variatiemogelijkheden

- Geblinddoekt de kleuters iets laten proeven, de kleuter mag raden welk voedingsmiddel het is.

4.3. Variatiemogelijkheid 2:

Leeftijd: vanaf 4 – 5 jaar

Aantal spelers: 4

Benodigdheden: 4 actieve voedingsdriehoeken, 1 dobbelsteen met 10 kanten, 148 kaartjes (voedingsmiddelen of bewegingen) en de voorbeeld actieve voedingsdriehoek

Tijdsduur: 55 minuten

4.3.1. Beschrijving van het materiaal

- De voorbeeld actieve voedingsdriehoek:

Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal

- De actieve voedingsdriehoek:

Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal

- 10 kantige dobbelsteen:

Iedere kant van de dobbelsteen heeft een kleur van een bepaalde voedingslaag. Dan blijft er nog 1 kant van de dobbelsteen over. Deze kleuren we oranje, omdat de bewegingslaag het meeste vertegenwoordigd is op de actieve voedingsdriehoek.

- De 148 kaartjes:

Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal

4.3.2. Spelregels

Zie 4.1.2. Spelregels, de eerste 2 puntjes.

- De kleuters gooien elk om beurt met de dobbelsteen. Als ze een bepaalde kleur gooien, dan kunnen ze kijken naar de voorbeelddriehoek, om te weten welke voedingsmiddelen er in deze voedingslaag met de desbetreffende kleur zitten.

- Dan nemen ze een kaartje uit die voedingslaag en kleven het op de juiste plaats op hun voedingsdriehoek.

- Is deze voedingslaag reeds vol, dan slaan ze een beurt over.

- De winnaar is de kleuter die als eerste zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft. Je kunt echter verder spelen tot iedere kleuter zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft.

4.3.3. Gradatiemogelijkheden

Zie 4.1.3. Gradatiemogelijkheden

4.3.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen

Zie 4.1.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen

+ veranderingen aan bepaalde doelen

Lichamelijke opvoeding:

1. Motorische competentie

Zelfredzaamheid in kindgerichte bewegingssituaties

Voorkeurlichaamszijde

1.11. De kleuters tonen een duidelijke linker of rechter voorkeur voor éénhandige taken (gooien met de dobbelsteen).

Nederlands:

2. Spreken

2.5. De kleuters kunnen iets of iemand beschrijven volgens kleur, vorm, grootte of een specifieke eigenschap. (De kleuters kunnen de kleuren van de dobbelsteen juist benoemen.)

4.3.5. Doelen ontwikkelingsplan

Zie 4.1.5. Doelen ontwikkelingsplan

+ veranderingen aan bepaalde doelen

Positieve ingesteldheid:

n°6: Plezier beleven:

Plezier beleven aan: het deelnemen aan allerlei activiteiten (het gezelschapsspel), bewegen,...

- Plezier beleven aan iets (het verzamelen van de kaartjes,...)

Motorische ontwikkeling:

n°45: → kleinmotorisch bewegen:

Handen en vingers bewegen, handvaardig zijn.

- → Ledematen onafhankelijk van de romp bewegen (gooien van de dobbelsteen) → de ene hand als actiehand en de andere als steunhand gebruiken.
- Kleine dingen tussen twee vingers nemen (de kaartjes)

n°48: → Lateraliteit en voorkeurlichaamszijde aanvoelen en hanteren:

Een voorkeur voor een lichaamszijde ontwikkelen.

- Één hand actief terwijl de ander fixeert (kaartje opkleven op de actieve voedingsdriehoek)
- Aanvoelen dat de ene lichaamshelft dominant is ten opzichte van de andere zonder zich daar echt van bewust te zijn (gooien van de dobbelsteen)

Denkontwikkeling;

n° 61: Kennis en ervaringen structureren:

Kleuren van voorwerpen benoemen → Kleurnuances leren kennen en benoemen. (grijs-blauw, licht- en donkergroen)

n°63: Kennis en ervaringen integreren:

Kennis en ervaringen in verband brengen met reeds bestaande (associëren)

- Kennis en ervaringen met elkaar associëren, omdat ze met elkaar een overeenkomst tonen. (de bredere context van iets zien omdat wat ze nu geleerd hebben rond voeding kunnen toepassen in dit spel. Ze hebben in andere activiteiten al met de actieve voedingsdriehoek gewerkt. Kennis van andere gezelschapspelen integreren, waarbij gelijksoortige spelregels gelden. De dobbelsteen met 10 vlakken is nieuw, maar ze kennen wel de functie van een gewone driehoek, dus ze kunnen hun ervaringen integreren)
- Er blijkt van geven dat je verworven kennis en ervaringen kan gebruiken waar nodig. Kennis van andere gezelschapspelen waarin enkele gelijkaardige regels gelden. (associaties met kleuren)

4.4. Variatiemogelijkheid 3

Leeftijd: vanaf 4 – 5 jaar

Aantal spelers: 4

Benodigdheden: 4 actieve voedingsdriehoeken, 2 dobbelstenen met 6 kanten, 148 kaartjes (voedingsmiddelen of bewegingen) en 1 voorbeeld actieve voedingsdriehoek.

Tijdsduur: 45 minuten

4.4.1. Beschrijving van het materiaal

- Voorbeeld actieve voedingsdriehoek:

Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal

- De voedingsdriehoek:

Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal

- 2 maal een zeskantige dobbelsteen:

Op de eerste dobbelsteen staan er 6 verschillende lagen van de voedingsdriehoek afgebeeld.

Op iedere kant staat er 1 laag voorgesteld. Op de tweede dobbelsteen staan de overige 3 lagen van de voedingsdriehoek voorgesteld. Dit maakt als resultaat dat er nog 3 kanten van de tweede dobbelsteen vrij zijn. Langs 2 kanten een lachend gezicht ☺ voor stellen. De kant die dan nog overblijft wordt opgevuld met een triest gezicht ☹.

- De 148 kaartjes:

Zie 4.1.1. Beschrijving van het materiaal

4.4.2. Spelregels

Zie 4.1.2. Spelregels, de eerst 2 puntjes

- De kleuters gooien elk om beurt met beide dobbelstenen. Als ze een bepaalde laag gooien, dan kijken ze naar de voorbeeld actieve voedingsdriehoek, om te weten welke voedingsmiddelen er in deze voedingslaag met de desbetreffende kleur zitten.
- Gooien ze twee dezelfde kleuren (bewegingslaag) dan mogen ze echter maar 1 kaartje nemen. Gooien ze twee verschillende kleuren, dan mogen ze uit iedere laag 1 kaartje nemen. Gooien ze 1 laag en een lachend gezicht ☺, dan betekent dit dat ze een kaartje uit die laag mogen nemen en nog eens mogen gooien. Gooien ze 1 laag en een triestig gezicht ☹, dan betekent dit dat ze een kaartje uit die laag mogen nemen en een beurt moeten overslaan.
- Vervolgens kleven ze het kaartje (of de kaartjes) op de juiste plaats op hun actieve voedingsdriehoek.
- Is de desbetreffende voedingslaag reeds vol, dan slaan ze een beurt over.
- De winnaar is de kleuter die als eerste zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft. Je kunt echter verder spelen tot iedere kleuter zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft.

4.4.3. Gradatiemogelijkheden

Zie 4.1.3. Gradatiemogelijkheden, de eerste 3 puntjes

4.4.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen

Zie 4.3.4. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen

4.4.5. Doelen ontwikkelingsplan

Zie 4.3.5. Doelen ontwikkelingsplan

4.4.6. Variatiemogelijkheden

- Proeven combineren met de dobbelsteen. Als de kleuters een bepaalde laag gooien, proeven ze iets uit die laag en mogen ze vervolgens een kaartje nemen om op hun voedingsdriehoek te kleven.

Zie bijlage 4: Overzicht materiaal per spelmogelijkheid

5. Testfase aan de hand van praktijkervaringen

Zie bijlage 5: Lesvoorbereiding

5.1. Testmoment van het basisspel

Datum	Observatiegegevens	Interpretatie	Handelingsgerichte conclusies (interventies, initiatieven)
2 mei 2007	<p>Het is woensdagvoormiddag en het spel wordt voor de eerste keer aangebracht. De aanzet is klassikaal en het spel wordt gespeeld met 4 kleuters. Hanne, Amber, Giscard en Dieter.</p> <p><u>Aanzet</u> De handpop 'Bieke' vertelt dat ze zich niet goed voelt. Ze heeft buikpijn, hoofdpijn, maar is niet ziek. Ze is naar de dokter geweest en die heeft haar een poster met een rare driehoek meegegeven. Kleuters: 'Dat is het huis van de familie Versluis'.</p> <p>Bieke vertelt wat ze eet 's morgens. Bieke: 'Ik eet iedere ochtend chocolade, snoepjes,...' Kleuters reageren hierop. 'Dat is niet goed, niet gezond. Dat is vanuit het snoepkamertje'.</p> <p>De kleuters worden gemotiveerd om Bieke te helpen om haar gezonder te laten eten. Er worden 4 kleuters gekozen om het spel te spelen. Bijna iedereen stak zijn/haar vinger omhoog om het spel te willen spelen.</p> <p><u>Waarneming van het materiaal</u> Als eerste wordt de actieve voedingsdriehoek waargenomen. 1. De actieve voedingsdriehoek op de affiche van het VIG De kleuters benoemen de kleuren van de lagen. Bij de waterlaag antwoorden de kleuters: het is lichtblauw. Bij het benoemen van de lagen zelf, antwoorden de kleuters steeds met de terminologie van het huis</p>	<p>De kleuters weten onmiddellijk waarover het gaat. (Betrokkenheid)</p> <p>De kleuters weten wat goed is en wat niet.</p> <p>De kleuters kunnen de kleuren van de lagen benoemen en herkennen.</p> <p>De kleuters gebruiken de</p>	<p>Iedere keer dat er over de actieve voedingsdriehoek wordt gesproken ook werken met de familie Versluis.</p> <p>De terminologie van de familie Versluis gebruiken gedurende het aanbod van de verschillende spelen.</p> <p>De volgende spelen de</p>

<p>van familie Versluis. Bvb. Snoepkamertje, Oom Vegie,...</p> <p>2. De actieve voedingsdriehoek van ons spel Er worden verwijzingen gemaakt tussen de beide actieve voedingsdriehoeken en de familie Versluis. De kleuters kunnen de link leggen. Hier wordt de terminologie van de familie Versluis gebruikt. Uitleggen van de verschillende spelmogelijkheden van de beide kanten van de actieve voedingsdriehoek. De kleuters zitten hier wat <i>verbaasd</i> bij te kijken.</p> <p>3. Waarnemen van de voedingsmiddelen en de bewegingshoudingen De kleuters kunnen alle voedingsmiddelen benoemen. Een paar kleuters hadden wel een probleem met het benoemen van het voedingsmiddel rijst. Ze wisten dat het te maken had met Chinees, maar wisten niet hoe het voedingsmiddel precies heette. De kleuters zagen het verschil tussen de verschillende bewegingshoudingen. In het begin waren er een paar kleuters mis bij de houdingen die sterk op elkaar lijken en waar juist een linker- of een rechterarm iets anders doet.</p> <p>4. Waarneming van de draaischijf De kleuters mogen elk eens draaien aan de draaischijf. Dit doen ze zonder problemen. Ze kunnen zelf aflezen in welke laag de wijzer staat. De kleuters zeggen zelf wat ze zullen mogen doen. 'Nu mogen we een kaartje nemen.'</p>	<p>terminologie van familie Versluis</p> <p>De kleuters zitten gewoon te kijken tijdens de uitleg. <i>Ik heb de indruk dat de kleuters het niet 100% begrijpen.</i></p> <p>De kleuters herkennen en benoemen de voedingsmiddelen juist.</p> <p>De kleuters moeten zich concentreren om kleine verschillen te zien. (Visueel)</p> <p>De kleuters kunnen zonder moeite aan de draaischijf draaien. (Lichamelijk)</p> <p>De kleuters begrijpen de functie van de draaischijf.</p>	<p>terminologie van familie Versluis gebruiken.</p> <p>De uitleg van de verschillende differentiaties achterwege laten als de differentiaties niet aan bod moet komen.</p> <p>De afbeeldingen van de voedingsmiddelen moeten niet aangepast worden.</p> <p>Het systeem van de draaischijf is goed. Er moeten geen aanpassingen gebeuren.</p> <p>De waarnemingen duren te lang. Bij een volgende waarneming bij een andere</p>
--	--	---

	<p><u>Het spel spelen met het speelleermateriaal</u> De kleuters mogen eerst in totaal 10 kaartjes trekken en opkleven op de juiste plaats op hun actieve voedingsdriehoek. De kleuters wachten mooi om beurt. Ze volgen de spelregels en proberen niet vals te spelen. Giscard lacht en kijkt <i>trots</i> als hij met een harde draai de draaischijf kan doen draaien. Giscard: Wouw, kijk eens hoe vlug. Ze kijken op de voorbeeld actieve voedingsdriehoek als ze niet weten in welke laag een prentje hoort. Tijdens het spel is er een extra ronde waar de kleuters moeten kijken van welke laag ze nog niet veel prentjes hebben en dan mogen ze 5 kaartjes nemen.</p> <p><u>Slot</u> De actieve voedingsdriehoeken zijn vervolledigd. De kleuters tonen hun actieve voedingsdriehoek aan de pop Bieke. Bieke komt aan het woord en vertelt dat ze toch veel heeft bijgeleerd vandaag en dat ze morgen geen chocolade meer zal eten als ontbijt. Er wordt navraag gedaan of het spel leuk was. Kleuters in koor: 'Ja'</p>	<p>De kleuters vonden het leuk om het spel te spelen. (Welbevinden en betrokkenheid)</p>	<p>groep kleuters, moet het ingekort worden. Werken met de grote actieve voedingsdriehoek van de familie Versluis en de actieve voedingsdriehoek die we voor ons spel nodig hebben. Zo is het eerste deel van de waarneming veel korter.</p> <p>Het aantal kaartjes bij het volgende speelleermateriaal vergroten in aantal. Hierdoor gaat het spel minder lang duren.</p> <p>Bij de andere speelleermaterialen ook eens een extra ronde inlassen, zo gaat het spel vlugger.</p>
--	---	--	--

5.2. Testmoment van variatiemogelijkheid 2

Datum	Observatiegegevens	Interpretatie	Handelingsgerichte conclusies (interventies, initiatieven)
3 mei 2007	<p>Het is donderdagvoormiddag en het spel wordt voor de tweede keer aangebracht. De aanzet gebeurt opnieuw klassikaal, waarbij er uiteraard teruggeblikt wordt op de dag ervoor. Het spel wordt gespeeld met 4 kleuters; Angel, Bryan, Jonas en Silke.</p> <p><u>Aanzet</u> De handpop 'Bieke' vertelt dat ze zich al iets beter voelt. Ze begrijpt nu ook al beter dat ze niet zoveel ongezonde dingen van de witte laag mag eten (zolder). Ze drinkt nu al veel meer water en ze eet 's morgens al een stuk fruit. Daarna eet ze 's middags nog wat chips en 's avonds smult ze van een lekker ijsje. Ze vraagt aan de kleuters als ze nu al gezond eet. Er komen spontane reacties los: nog meer fruit eten, 's middags warm eten, ...</p> <p>Bieke vertelt dat ze misschien nog iets beter moet kijken en luisteren als de kleuters het spel spelen. De vier overige kleuters die gisteren niet aan de beurt geweest zijn, mogen nu het spel spelen. Bieke zal weer op een stoel aan de tafel zitten om te kijken hoe ze gezond kan eten.</p> <p>De kleuters worden gemotiveerd om aan de hand van het spel te tonen aan Bieke welke gezonde dingen ze nog allemaal kan eten. Wanneer Bieke naar de vier overige kleuters vroeg, stak iedereen zijn vinger in de lucht. Dus ook diegene die gisteren al aan de beurt kwamen.</p> <p><u>Waarneming van het materiaal:</u></p>	<p>De kleuters zijn duidelijk op de hoogte van gezonde eetgewoontes. Uit hun reacties kunnen we vaststellen dat ze de eetgewoontes van Bieke helemaal niet goedkeuren. Alle kleuters reageren, dus zijn ze allemaal betrokken.</p> <p>Wij vermoeden dat de kleuters die gisteren aan de beurt kwamen het spel graag gespeeld hebben, anders zouden ze hun vinger niet opsteken.</p>	<p>Een handpop werkt aanstekelijk bij de kleuters en motiveert hen duidelijk. Het gebruik van een handpop was dus een goed idee en is voor herhaling vatbaar.</p>

	<p>Evelien gebruikt de grote, actieve voedingsdriehoek die in de klas aanwezig is om even op te frissen wat de kleuters hierover al allemaal weten. De kleuters zijn het gewoon om met deze actieve voedingsdriehoek te werken, ze koppelen er vanzelf de terminologie van de familie Versluis aan. Evelien bespreekt de verschillende lagen, de kleuters benoemen de lagen als 'de kamer van opa, de kelder van broer 1, de tweede verdieping, de groentenkamer van oom veggie,...) De grootte van de verschillende lagen wordt ook goed besproken. De kleuters gebruiken hier spontaan begrippen zoals 'meer', 'minder nodig', ...</p> <p>Evelien stelde zowel moeilijkere als gemakkelijkere vragen om hun kennis te herhalen. Ze nam hierbij de terminologie van de familie Versluis over. waardoor ze zeer concrete en begrijpbare vragen stelde. Alle kleuters kwamen aan de beurt bij het geven van antwoorden. Ze luisterden dan ook aandachtig. Een paar kleuters staken hun vinger in de lucht als ze het antwoord wisten.</p> <p>Silke merkte meteen de verschillende kleuren op, die op de tienkantige dobbelsteen geschilderd waren. Een paar kleuters benoemden het donkergroene vlak als 'zwart'. Bryan: "Die dobbelsteen heeft veel meer hoekjes dan een gewone dobbelsteen." De kleuters wilden deze nieuwe dobbelsteen allemaal eens vasthouden en ermee dobbelen. De kleur van de waterlaag benoemde Jonas als 'lichtblauw'. Evelien keurde dit antwoord niet af, maar gebruikte zelf de juiste benaming. (grijs-blauw)</p>	<p>Aangezien we de beginsituatie achterhaald hebben, wisten we dat de kleuters met deze actieve voedingsdriehoek gewerkt hadden toen ze over gezonde voeding leerden. Ze waren dan ook allemaal betrokken omdat ze op de vragen konden antwoorden.</p> <p>Evelien gebruikt de terminologie van de familie Versluis, waar de kleuters volledig met vertrouwd zijn. De kleuters worden taalkundig gestimuleerd. Ze stelde zeer concrete vragen.</p> <p>Er wordt veel taal op het vlak van 'begripsvorming' gestimuleerd.</p> <p>Er wordt aandacht besteed aan differentiatie.</p> <p>Aangezien de kleuters aandachtig luisterden en hun vinger opstaken, vermoeden wij dat de kleuters geboeid en betrokken waren.</p> <p>De kleuters zien niet goed of niet onmiddellijk dat het vlakje donkergroen is geschilderd. De kleur komt ook niet overeen met de kleur op de actieve voedingsdriehoek. Hetzelfde voor oranje en lichtgroen.</p> <p>Door de verschillende reacties op de tienkantige dobbelsteen, weten we dat de kleuters dit materiaal aantrekkelijk vinden.</p> <p>Wij vermoeden dat de kleuters eerst even willen experimenteren met het nieuw materiaal. Evelien bracht zelf de juiste benaming aan, zodat de kleuters dit spontaan zouden overnemen.</p>	<p>Dit spel kan alleen gespeeld worden als de kleuterleidster dit BC al heeft uitgewerkt. Ze hebben dus wel degelijk een grondige beginsituatie nodig.</p> <p>Op verschillende momenten kan je taalkundig gestimuleerd worden. Het is belangrijk dat je alle kansen grijpt om de kleuters zaken te laten verwoorden. Hier moet je op voorhand aandacht aan besteden in je voorbereiding.</p> <p>Deze kleuren moeten overschilderd worden met andere kleurnuances die beter aansluiten bij de oorspronkelijke kleuren van de actieve voedingsdriehoek.</p> <p>Korte experimenteerfase inlassen met het nieuw materiaal.</p>
--	---	---	--

<p><u>Het spelen van het proefspel:</u></p> <p>Angel dobbelde met de tienkantige dobbelsteen en kon onmiddellijk de kleur benoemen die bovenop lag (rood). Ze keek op de voorbeelddriehoek en zocht een visje of een worstje. Dit kaartje kon ze gemakkelijk en vlot opnemen van de tafel en kleefde het op de actieve voedingsdriehoek die gebruikt werd voor het proefspel. De andere kleuters kwamen eveneens aan de beurt om enkele kaartjes op te kleven. De kleuters moesten het juiste kaartje zoeken binnen de grote hoeveelheid kaartjes die op de tafel lagen. Daardoor moesten ze wel even rechtstaan om de kaartjes te bekijken die iets verder liggen op de tafel. De kleuters stelden geen vragen tijdens het proefspel. Er was ook niemand die twijfelde of niet wist wat hij moest doen. De bewegingskaartjes lijken op het eerste zicht goed op elkaar. Evelien legde de kleuters uit dat ze van elk kaartje maar één mogen hebben op de actieve voedingsdriehoek. Jonas ontdekte dat het kaartje dat hij gevonden had heel goed leek op het kaartje dat al op de actieve voedingsdriehoek gekleefd was. Maar als hij het kaartje onder het andere kaartje hield, dan zag hij dat de andere arm in de lucht was. Jonas: "Het is niet hetzelfde, het is de verkeerde arm." De kleuters dobbelden telkens maar één keer, zonder dat Evelien dit vermeld had. Silke controleerde Angel spontaan bij het opkleven van het kaartje. Silke: " Het is van donkergroen en niet van lichtgroen."</p> <p><u>Het eigenlijke spel:</u></p> <p>Evelien liet hen eerst 15 kaartjes nemen, zodat het spel ingekort werd</p>	<p>De kleuters konden onmiddellijk overweg met de nieuwe dobbelsteen. Ze zien zeer duidelijk welke kleur er bovenop ligt. De dobbelsteen rolde ook zeer goed door de afgeronde hoeken.</p> <p>De kleuters kunnen de kaartjes gemakkelijk opnemen van de tafel, doordat er een stukje velcro aan kleeft (kaartje krijgt een soort verdikking).</p> <p>Ze begrijpen het spel allemaal zonder veel uitleg (bedoeling is duidelijk).</p> <p>Organisatie is haalbaar, maar de kleuters moeten soms wel even rechtstaan om kaartjes te zoeken (je zal ook plaats moeten voorzien tussen of naast de stoelen om de bewegingshoudingen te kunnen nabootsen).</p> <p>Het spel is duidelijk.</p> <p>Jonas maakte spontaan kennis met de spelregel (slechts één kaartje van een bepaalde afbeelding) en paste deze goed toe. Het is een goed hulpmiddel als je de kaartjes boven elkaar houdt om te vergelijken.</p> <p>Sommige spelregels passen ze spontaan toe omdat ze deze al kennen uit andere gezelschapsspelen (één keer dobbelen).</p> <p>De kleuters controleren elkaar spontaan, waardoor ze ook betrokken blijven.</p> <p>Dit was een handelingsgerichte conclusie van het vorige spel. Het spel wordt hier inderdaad door</p>	<p>Door het spel te spelen, ervaren de kleuters de bedoeling van het spel. Dit moet telkens een 'doe-fase' zijn, waarin alle kleuters aan bod komen.</p> <p>In je begeleiding kan je dit ook toepassen. Als de kleuters niet zeker weten als ze het kaartje al dan niet hebben, dan laat je hen de kaartjes boven elkaar houden om te vergelijken.</p> <p>Als juf kan je dit aanmoedigen. Het stimuleert trouwens de sociale ontwikkeling en de kleuters blijven aandachtig, ook als het hun beurt niet is.</p> <p>Als je een homogene groep hebt waarin de kleuters moeilijk langere tijd aandachtig</p>
---	---	---

<p>(handelingsgerichte conclusie uit voorgaande observatie). Silke benoemde de macaroni correct. Angel wist niet dat de afbeelding op het kaartje 'rijst' betekende. Maar de andere kleuters wisten dit wel. Bryan kon 'stokbrood' verwoorden. Jonas zag niet onmiddellijk dat hij de salade vasthad, maar daarna verwoordde hij dit wel spontaan. Bijna alle kleuters zeiden 'appelsien' in de plaats van 'sinaasappel'.</p> <p>Het spel werd nu voor de tweede keer gespeeld. En opnieuw was er een kleuter die zeer veel met zijn actieve voedingsdriehoek prutste. Angel zwaaide ermee in de lucht, stopte de punt in haar mond en beet erop, ... Ze kon zich geen pijn doen, doordat de hoeken overal zijn afgerond. Evelien wees er Angel op dat ze er voorzichtig moest mee omspringen en herinnerde haar aan de afspraken die ze in het begin gemaakt hadden.</p> <p>Bryan vertelde spontaan dat hij iets lekker vond dat afgebeeld stond op een kaartje. Andere kleuters bevestigden dit of vonden dit niet lekker. Silke kon de ontbijtgranen niet in de juiste laag plaatsen, Bryan wist niet waar de rijst moest gekleefd worden, hij had het ook moeilijk met de macaroni. Als ze naar de voorbeeld actieve voedingsdriehoek keken, dan zagen ze natuurlijk wel in welke laag het kaartje hoorde. Als ze al veel kaartjes hadden in een bepaalde laag, dan keken ze naar de actieve voorbeelddriehoek om te weten welk kaartje ze nog nodig hadden. Sommige kleuters telden ook hoeveel kaartjes ze nog nodig hadden in een bepaalde laag. Ze gebruikten dan ook begrippen zoals 'meer</p>	<p>ingekort.</p> <p>Sommige voedingsmiddelen kunnen de kleuters nog niet verwoorden, andere wel. Maar wij vermoeden dat de afbeeldingen duidelijk zijn. Enkel de salade kan iets groener en de wortel mag duidelijker oranje zijn.</p> <p>De kleuters gebruiken de verkeerde benaming.</p> <p>Het materiaal is duurzaam en stevig doordat het gelamineerd is. Toch moeten de kleuters de afspraken naleven.</p> <p>Wij vermoeden dat de kleuters het een aangenaam spel vinden, het leunt ook dicht aan bij de belevingswereld van de kleuters. Ze weten hoe iets smaakt en verwoorden hun ervaringen daar omtrent.</p> <p>De kleuters hebben het soms moeilijk met de voedingsmiddelen van de bruine laag. Waarschijnlijk komt dit doordat wij dit met 'de broodlaag' benoemen. Ze associëren rijst, ontbijtgranen, ... niet met brood.</p> <p>De kleuters hebben regelmatig de actieve voorbeelddriehoek nodig. Als de kleuters dit spel voor de eerste keer spelen, dan hebben ze de afbeeldingen op de actieve voorbeelddriehoek nog nodig.</p> <p>Verwoorden van begrippen.</p> <p>Misschien denkt Silke dat ze de</p>	<p>kunnen zijn, dan kan je het spel nog inkorten door op voorhand zelf al een aantal kaartjes op hun actieve voedingsdriehoeken te kleven.</p> <p>De salade groener kleuren en de wortel meer oranje kleuren.</p> <p>Als juf heb je de taak om de juiste benaming mee te geven. Je gebruikt dus altijd het woord 'sinaasappel' en verbetert indien nodig.</p> <p>Afspraken voldoende herhalen en laten verwoorden door de kleuters (voorzichtig omspringen met het materiaal). Eventueel kan er afneembare velcro op de tafel bevestigd worden, waaraan de actieve voedingsdriehoeken kleven.</p> <p>Eventueel kunnen we hier tijdens de waarneming al eens aandacht aan besteden (rijst, macaroni, spaghetti, ... horen ook thuis in de broodlaag van opa).</p> <p>Als de kleuters dit spel al goed kunnen spelen, kunnen we de andere kant van de actieve voorbeelddriehoek gebruiken (gradatie).</p> <p>Het gebruik van begrippen</p>
---	---	--

<p>kaartjes nodig', 'minder nodig dan jou', 'tekort', ... Silke kleefde de kaartjes in dezelfde volgorde als op de voorbeeld actieve voedingsdriehoek.</p> <p>Angel zag niet dat ze het bewegingskaartje dat ze net gekozen had, al op haar actieve voedingsdriehoek gekleefd had. Het was het kaartje met het gedetailleerd verschil tussen linker- en rechterarm. Jonas hielp Bryan bij het zoeken naar een kaartje, ook Silke hielp meerdere keren om een kaartje voor iemand anders te vinden, als ze zelf niet aan de beurt was. Evelien speelde hierop in en moedigde dit aan.</p> <p>Alle kleuters lachten wel eens of een aantal keren terwijl ze het spel speelden. Naar het einde toe hadden ze al veel kaartjes op hun actieve voedingsdriehoek en dan hoopten ze op een bepaalde kleur, waarvan ze nog kaartjes nodig hadden. Als juist die kleur bovenop lag, dan zag je ze duidelijk glimlachen. Ze keken ook wel gespannen naar de dobbelsteen en wachtten op de kleur die zou tevoorschijn komen.</p> <p>Naar het einde toe zei Bryan dat hij geen zin meer had in het spel. Evelien greep zeer goed in door de kleuters elke 5 vrije kaartjes te laten zoeken die ze nog nodig hadden. Je zag duidelijk dat Bryan blij was dat zijn actieve voedingsdriehoek aangevuld werd. Hij zei: "Zo gaat het vlugger." De kleuters zochten aandachtig naar de kaartjes die ze nodig hadden. Naar het einde toe bleven de grotere lagen over, daarvan hadden de kleuters nog het meeste kaartjes nodig.</p>	<p>kaartjes in dezelfde volgorde moet kleven? (geen spelregel)</p> <p>De kleuters helpen en verbeteren elkaar.</p> <p>Signalen van welbevinden, waarschijnlijk vinden ze het spel leuk.</p> <p>Naar het einde toe wordt het spannend en komt het competitiegevoel naar boven. De kleuters willen winnen, daardoor zijn ze betrokken en als gevolg zijn ze in ontwikkeling.</p> <p>Bryan vond het blijkbaar vervelend als het te lang bleef duren. Evelien zorgde voor een onderbreking door hen 5 kaartjes te laten nemen.</p> <p>Doordat elke laag een kans heeft van 1/10 om aan bod te komen, blijven de grotere lagen naar het einde toe over. De kleuters hebben meer kaartjes nodig van de grotere lagen, maar ze hebben evenveel kans om deze laag te gooien als dat ze een kleinere laag zouden gooien. Oranje komt twee keer voor. (grootste laag) Toch is dit goed haalbaar om het spel uit te spelen en dit maakt het op het einde ook weer zeer spannend!</p>	<p>uitlokken door o.a. te vragen hoeveel kaartjes ze nog nodig hebben (tellen), wie er de meeste kaartjes heeft, ...</p> <p>Aanmoedigen in functie van de sociale ontwikkeling.</p> <p>Als juf moet je gepast inspelen op dit competitiegedrag. Aanmoedigen als dit aanvaardbaar aanwezig is, afremmen als de kleuters proberen te zeuren.</p> <p>Als het spel te lang duurt voor de kleuters, dan kan je hen enkele kaartjes laten nemen, opdat ze daarna opnieuw betrokken zouden zijn. (inkorten van de activiteit)</p>
---	---	--

5.3. Testmoment van variatiemogelijkheid 3

Datum	Observatiegegevens	Interpretatie	Handelingsgerichte conclusies (interventies, initiatieven)
3 mei 2007	<p>De aanzet gebeurde reeds deze voormiddag. Het was juist na de middagspeeltijd. Het spel werd gespeeld met 2 kleuters van de 2^{de} kleuterklas en 2 kleuters van de 3^{de} kleuterklas. Deze twee hadden gisteren het spel met de draaischijf gespeeld.</p> <p>De helft van de kleuters van de 2^{de} kleuterklas wou het spel komen spelen, omdat ze gehoord hadden van de kleuters uit de 3^{de} kleuterklas dat het leuk was.</p> <p><u>Waarneming van het materiaal</u> Dit gebeurde heel kort, omdat de kleuters van de 3^{de} kleuterklas deze waarneming reeds voor een deel gisteren gekregen hadden.</p> <p>1. De actieve voedingsdriehoek van ons spel Er werden verwijzingen gemaakt naar de familie Versluis. Hier werd de terminologie van de familie Versluis gebruikt. Er werd veel aandacht besteed aan de kleuren. Alle kleuren werden overlopen en er werd gevraagd aan de kleuters om de kleuren te benoemen. De kleuters antwoordden steeds juist.</p> <p>2. Waarnemen van de voedingsmiddelen en de bewegingshoudingen De kleuters konden alle voedingsmiddelen benoemen. De kleuters zagen het verschil tussen de verschillende bewegingshoudingen. In het begin waren de kleuters van de 2^{de} kleuterklas even mis bij de houdingen die sterk</p>	<p>De kleuters vinden het spel leuk om te spelen (welbevinden).</p> <p>De kleuters kunnen de kleuren van de lagen benoemen en herkennen.</p> <p>De kleuters herkennen en benoemen de voedingsmiddelen juist.</p> <p>De kleuters moeten zich concentreren om kleine verschillen te zien. (Visueel)</p>	<p>De afbeeldingen van de voedingsmiddelen moeten niet aangepast worden.</p>

<p>op elkaar geleken en waar juist een linker- of een rechterarm iets anders deed.</p> <p>3. Waarneming van de twee 6- kantige dobbelstenen De dobbelstenen werden getoond aan de kleuters. Per kant werd de kleur benoemd. Donkergroen benoemden ze als zwart. Lichtgroen benoemden ze als donkergroen en oranje was in het begin ook niet 100% duidelijk. Ook de gezichtjes op de dobbelsteen werden besproken.</p> <p><u>Het spel spelen met het speelleermateriaal</u> Op iedere actieve voedingsdriehoek die de kleuters kregen, hingen er al 10 prentjes. Deze waren willekeurig door ons gekozen. De kleuters reageerden hier positief op toen we zeiden dat dit al een cadeautje was. De kleuters mochten eerst in totaal 10 kaartjes trekken en opkleven op de juiste plaats op hun actieve voedingsdriehoek. De kleuters wachtten mooi om beurt. Ze volgden de spelregels op. Ze keken op de voorbeeld actieve voedingsdriehoek als ze niet wisten in welke laag een prentje hoorde.</p> <p><u>Slot</u> De actieve voedingsdriehoeken waren vervolledigd. De kleuters toonden hun actieve voedingsdriehoek aan de pop Bieke. Klassikaal: Bieke vertelde wat ze al allemaal heeft geleerd. De kleuters mogen ook vragen stellen aan Bieke.</p>	<p>De kleuren zijn niet 100% duidelijk voor hen. De kleur op de dobbelsteen verschilt van de kleur op de actieve voedingsdriehoek.</p> <p>Het gaat vlugger nu doordat er al 10 kaartjes op de actieve voedingsdriehoek hingen.</p> <p>De kleuters begrijpen de spelregels.</p> <p>De kleuters durven vragen te stellen.</p>	<p>De kleuren lichtgroen, donkergroen en oranje aanpassen op de dobbelstenen.</p>
---	---	---

6. Samenvatting van de aanpassingen aan het spel naar aanleiding van de testfase

6.1. Aanpassingen aan de begeleiding

We merkten op dat de kleuters niet bekend waren met de *terminologie* die wij gebruiken, bvb. actieve voedingsdriehoek. Ze gebruiken de terminologie die gehanteerd wordt bij het verhaal van de familie Versluis. We pasten onze begeleiding aan door de terminologie te gebruiken die de kleuters reeds kenden, maar vermelden ook onze terminologie erbij. Zo kregen de kleuters ook de kans om zich de andere terminologie eigen te maken.

Onze tweede aanpassing aan onze begeleiding was het feit dat de *waarneming lang duurde*. De waarneming van verschillende actieve voedingsdriehoeken kortten we in. We gebruikten nu het model van de familie Versluis en de actieve voedingsdriehoeken waar de kleuters het spel meespeelden.

Onze derde aanpassing had te maken met het feit dat het *spel soms te lang duurde*.

Niettegenstaande het spel lang duurde, verloren de kleuters hun interesse in het spel niet.

Aanvankelijk zouden we het spel spelen met *20 te nemen kaartjes*. Toen de kleuters reeds 10 kaartjes hadden genomen, leek dit op het eerste zicht al een groot aantal. Dus speelden we het spel met reeds 10 vooraf genomen kaartjes. Achteraf bleek het spel hierdoor te lang te duren. Tijdens verschillende andere variaties veranderden we steeds het aantal kaartjes en kwamen we toch terug bij ons eerste initiatief om 20 kaartjes vooraf te nemen. Of we bedachten ook een andere mogelijkheid: je kunt het spel vlugger laten verlopen als de kleuters op een bepaald signaal *een extra ronde* mogen spelen. Dan kijken ze uit welke laag ze weinig kaartjes hebben en mogen ze 5 extra kaartjes nemen uit deze laag. Dit kun je altijd toepassen als het spel te lang begint te duren en de kleuters zijn hierdoor weer allemaal bij de pinken. Hieruit volgt dus dat de spelregels variabel moeten kunnen zijn.

6.2. Aanpassing van de spelregels

Er komt een nieuwe spelregel bij:

4.1.2. Spelregels

De nieuwe spelregel is de volgende:

- Als het spel te lang dreigt te duren, kun je een extra ronde inschakelen. Tijdens deze ronde mogen de kleuters 5 kaartjes nemen uit de laag waar ze nog het meeste aantal kaartjes voor nodig hebben.

6.3. Aanpassingen aan de dobbelstenen

Tijdens de observaties bleek dat de kleuters het moeilijk hadden om *de kleur lichtgroen, donkergroen en oranje* te herkennen. Dit kwam, omdat de kleur niet 100% overeen kwam met de kleur op de actieve voedingsdriehoek.

Vervolgens hebben we zelf kleuren gemengd om een kleur te vinden die dicht aanleunde bij de kleuren op de actieve voedingsdriehoek die de kleuters in de handen kregen. We waren echter met geen enkele kleur tevreden. We zijn dan maar naar een verfwinkel gestapt om daar met onze verf de juiste kleuren te laten mengen. Door enkele elementen toe te voegen, kregen we kleuren die veel beter leken op die van de actieve voedingsdriehoek.

Met deze verf beschilderden we de 10-kantige en de 2 6-kantige dobbelstenen. Nu leken de kleuren van de dobbelstenen beter op die van de actieve voedingsdriehoek en zal het voor de kleuters eenvoudiger zijn om alles aan elkaar te linken.

7. Besluit

Samen met onze begeleidsters hadden we besloten om speelleermateriaal gekaderd in het project 'Beestig Gezond' uit te werken. Toen we te horen kregen dat de problematiek van de eetgewoontes bij kleuters problematisch was, sterkte dit onze motivatie om er een scriptie aan te besteden.

Het schrijven van het theoretische deel was een moeilijke fase. We hebben het een aantal keren moeten aanpassen, waardoor we bijkomend opzoekwerk moesten verrichten. Soms lichtten we een ander aspect van het onderwerp toe, maar soms was het ook nodig om grondiger werk te verrichten. We zijn dus tot de vaststelling gekomen dat het belangrijk is dat je eerst voldoende informatie opzoekt, zodat je de volledige context van een onderwerp begrijpt. En pas daarna konden we gaan selecteren wat voor ons interessant was om verwerken. We zijn ook beginnen inzien dat een tekst beter en gemakkelijker leest als je voldoende aandacht schenkt aan de structuur. Ook hebben we een nieuwe vaardigheid toegepast met de computer, nl. het invoegen van voetnoten. We kwamen tot het besef dat het niet vanzelfsprekend is als je je inspiratie haalt uit andere bronnen, maar dat je telkens moet verwijzen naar deze bronnen. Onze kaartjes waarop de voedingsmiddelen en de bewegingshoudingen opstaan, werden getekend door mevr. Hilde De Splenter. Onze begeleidsters wezen ons erop dat haar handtekening op elk kaartje moest staan, aangezien dit wettelijk verplicht is. Dit heeft te maken met auteursrechten, waardoor we hier ook meer over te weten gekomen zijn. Er zijn zo nog een aantal dingen die wij helemaal niet wisten en bijgevolg over het hoofd zouden zien. Het komt er dus op neer dat het niet zo evident is om een gezelschapsspel te maken, laat staan om het uit te geven. We zijn tot de vaststelling gekomen dat er veel meer bij komt kijken. Het belang van variaties en gradaties in één gezelschapsspel kwam sterk tot uiting in dit eindwerk. Door te differentiëren met variabel materiaal, kunnen de kleuters het gezelschapsspel meerdere keren spelen op verschillende manieren. We hebben ondervonden dat dit enerzijds voor afwisseling zorgt en anderzijds kan je het ook moeilijker of gemakkelijker maken, afhankelijk van het materiaal. (draaischijf, dobbelstenen)

We keken allebei uit naar het praktijkgedeelte. Het voelt goed als je na al die voorbereiding het resultaat begint te zien. Toen we ons gezelschapsspel uittestten in de school in Zingem, waren we het erover eens dat we dit een succes konden noemen. De kleuters waren enthousiast en vroegen wel degelijk naar het gezelschapsspel, wat wij als het grootste bewijs zagen dat we met deze scriptie naar buiten mochten komen. Ons materiaal was aantrekkelijk voor de kleuters, dit had waarschijnlijk veel te maken met de nieuwigheden. De draaischijf en de 10-kantige dobbelsteen zorgden voor heel wat belangstelling. Het viel ons ook op dat de actieve gezondheidsdriehoek zeer goed aangebracht was door de kleuterleidster. De kleuters waren al intrinsiek gemotiveerd om deel te nemen aan ons gezelschapsspel. Daaruit kunnen we concluderen dat de beginsituatie van essentieel belang is bij het aanbrengen van ons gezelschapsspel.

We hadden overigens een zeer goed contact met de open en ontvankelijke school. Wij voelden dat de directeur en zijn team zeer gedreven waren, waardoor ze ook tevreden waren met onze inbreng binnen het project van 'Beestig Gezond'.

Achteraf bekeken zijn wij zeer blij dat wij dit onderwerp hebben uitgewerkt. Als we nu zien hoe actueel dit onderwerp wel is, hebben we er veel voldoening van. Bijna elke dag vind je wel iets in de krant rond deze problematiek. Wij hopen dan ook dat we op deze manier ons steentje hebben kunnen bijdragen.

Tenslotte vinden we het een meerwaarde dat we zelf ook iets concreet in handen hebben, wat zeer interessant is voor later. Dit thema zullen wij zeker nog uitwerken in de toekomst!

8. Bronvermelding:

Boeken:

- Janssen-Vos, F., *Spel en ontwikkeling. Spelen en leren in de onderbouw*. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 2004, 198 pp.
- Janssen-Vos, F., *Spel en spelen*. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1996 (3^{de} druk), 167 pp.
- Janssen-Vos, F., *Basisontwikkeling*. Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1996 (3^{de} druk), 127 pp.
- Janssen-Vos, F. en Den Dikken, N., *Werken met materialen..* Assen, Koninklijke Van Gorcum BV, 1990, 196 pp.
- Tassoni P., Beith K., Eldridge H., Gough A., *Het spel van kinderen voor professionals*. SWP Amsterdam, 2006.
- Decraene R., Coppens P., *Met kleuters onderweg*. De Sikkel, Oostmalle, 1991.
- Palmans B., Janssens I., *Ontwikkelingsdoelen voor de kleuterschool*. Wolters Plantyn, Deurne.

Tijdschriftartikels:

- DE GEETER, H., *Kinderen gezond leren eten: wie, waar, wanneer en hoe?* *Nutrinews*, jrg. 14, nr.3, september 2006, p.8-13
- VANHEE, P., *Waarom? Daarom.* *Nutrinews*, jrg. 14, nr.2, juni 2006, p. 13-17
- COENE, I., *Wat heeft u vandaag gedronken?* *Nutrinews*, jrg.14, nr.1, maart 2006, p.3-9
- COENE, I., *Nieuwe informatiebrochure: Zuivel zit je als gegoten.* *Nutrinews*, jrg. 13, nr.4, december 2005, p.22-23
- MOENS, O. en VANHAUWAERT, E., *Voedingsbeleid in Vlaamse scholen doorgelicht.* *Nutrinews*, jrg. , nr. 3, september 2005, p. 10-15
- VAN MOL, E., *Toenemend overgewicht bij kinderen.* *Nutrinews*, jrg. 12, nr.2, juni 2004, p. 3-9
- VANHEE, P., *Waarom? Daarom.* *Nutrinews*, jrg. 14, nr.4, december 2006, nr. 10-12
- DE GEETER, H., *Waarom? Daarom,* *Nutrinews*, jrg. 13, nr.3, september 2005, p. 16-18
- DE GEETER, H., *Waarom eet ik wat ik eet?*, *Nutrinews*, jrg. 13, nr.2, juni 2005 , p. 3-9
- De Gezinsbond, *Lang leve gezond! Over voeding en gezondheid., Infoblad voor kaderleden* jrg. 23, nr. 5, oktober 2006, p 8-9
- (krantenartikel) Cte., *De gezondste school van de streek staat in het kleine Beke*, Het Volk, december 2006.

Gezelschapsspellen:

- Berebrouckx, A., *Het grote moestuin spel met Jules*. De Witlofcompagnie, 2005
- DANONE en De Belgische vereniging voor kindergeneeskunde, *Smakelijk en Gezond*. Eurokids Team, 2003 (+ bijlage; Mozin MJ., Dorchy H., Loeb H., *Gids voor leerkrachten over gezonde voeding*. DANONE en De Belgische vereniging voor kindergeneeskunde, 2003

Internetadressen:

- <http://www.wonderwijs.net>
- http://www.nice-info.be/html/PROF/prof_setNN.htm?http://www.nice-info.be/html/PROF/NUTRINEWSONLINE/NN1203kleuterprofielIN.htm
- http://www.nice-info.be/html/PROF/prof_set1.htm
- http://www.nice-info.be/html/PROF/prof_set1.htm
- http://www.vig.be/content.asp?nav=themas_voeding&selnav=205,752
- http://www.nice-info.be/html/PROF/prof_setFLASH.htm?http://www.nice-info.be/HTML/PROF/prof_nutriflash_zoom.asp?intArticleID=437
- <http://www.123aantafel.be>
- <http://www.123aantafel.be/01/01c.html>
- http://www.vig.be/content.asp?nav=themas_voeding&selnav=205,324
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_water_1.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_water_2.pdf
- [http://www.vig.be/content/pdf/VD_bruin_1\(1\).pdf](http://www.vig.be/content/pdf/VD_bruin_1(1).pdf)
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_bruin_2.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_groenten_1.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_groenten_2.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_fruit_1.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_fruit_2.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_melk_1.pdf

- http://www.vig.be/content/pdf/VD_melk_2.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_vlees_1.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_vlees_2.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_vet_1.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_vet_2.pdf
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_rest1.pdf
- http://voeding.web-log.nl/voeding/2005/12/smulpapen_kun_j.html
- http://www.suikerinfo.nl/nl/consumenten_magazine/gezondheid/artikel.php?id=465
- http://www.nieuwsbank.nl/_payment/order/132257784/inp/2004/11/02/R016.htm
- http://www.kindjeopkomst.nl/html/peuter/spelen_001.htm
- <http://www.speelgoedinfo.nl/extra/SGNFolders/Folderspellen.doc>
- <http://www.smakelijkengezond.be/html/waarom.html>
- <http://www.smakelijkengezond.be/html/gezondeten.html>
- <http://www.kindengezin.be/KG/Professioneel/Kinderopvang/Jevangtalkinderenop/schoolmetko/Spelensstsch.jsp>
- http://www.caleidoscoop.be/inhouden/inhouden09/art09_4_22.html
- http://www.vig.be/content/pdf/VD_peutersenkleuters.pdf
- http://www.vig.be/content.asp?nav=themas_voeding&selnav=205
- <http://www.gezondgewicht.be/nl/binnen.asp?id=117&menu=7>
- http://www.gezondheidstest.be/edupakket/VD_actievevoedingsdriehoek_model.doc
- http://www.partena-ziekenfonds.be/jsp/index.jsp?tmpl_folderid=452&id=4567&language=NI&origin=Comm on

Personen:

- Mevr. Rouan

Cursus:

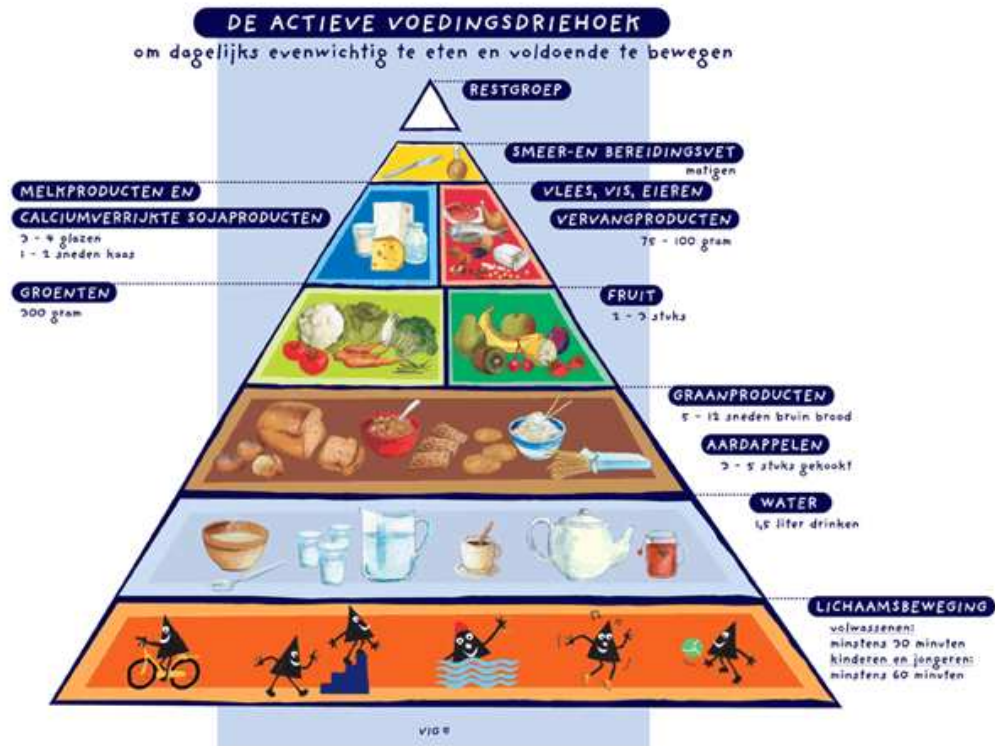
- Denkvorming K1 (Cursusdeel; Speelleermaterialen in de kleuterklas p1-32) en K2 (bijlagen; Spelotheek: Doelgericht aanpassingen van een bestaand spel.)

Materialen rond Beestig Gezond:

- Tentoonstelling in het OWP

Bijlagen

Bijlage 1: De actieve voedingsdriehoek van het VIG⁵¹



⁵¹ http://www.vig.be/content.asp?nav=themas_voeding&selnav=205
Actief met de voedingsdriehoek

<i>Voedingsmiddel</i>	<i>Peuter (1,5 - 3 jaar)</i>	<i>Kleuter (3 - 6 jaar)</i>
Water		
Vocht	0,5 - 1 liter	1,5 liter
Graanproducten en aardappelen		
Brood	1 - 3 sneden	3 - 5 sneden
Aardappelen	1 - 2 stuks (50 - 100 g)	1 - 4 stuks (50-200 g)
Groenten		
Vervang gekookte groenten af en toe door rauwe groenten	1 - 2 groentelepels (50 - 100 g)	2 - 3 groentelepels (100 - 150 g)
Fruit	1 - 2 stuks (100 - 200 g)	1 - 2 stuks (100 - 200 g)
Melkproducten en calciumverrijkte sojaproducten		
Melk (volle melk tot de leeftijd van 4 jaar)	4 bekertjes (500 ml)	4 bekertjes (500 ml)
Kaas	1/2 sneetje (10 g)	1/2-1 sneetje (10- 20 g)
Vlees, vis, eieren en vervangproducten		
Vleeswaren	1/2 sneetje (10 g)	idem
Vlees, gevogelte, vis (rauw gewogen)	65 g	1/2-1 sneetje (10-15 g)
Vlees, gevogelte, vis (gaar gewogen)	50 g	65 - 100 g
OF	OF	50 - 75 g
Vleesvervanger (tofu, tempé, mycoproteïne)	50 g	OF
OF	OF	50 - 75 g
Ei	1 per week	OF
OF	OF	1 per week
Peulvruchten (droog gewogen)	1 - 2 eetlepels	OF
Peulvruchten (gaar gewogen)	2 - 4 eetlepels	3 eetlepels
		3 - 5 eetlepels
Smeer- en bereidingsvet		
Zachte margarine op brood	5 g per sneetje	5 g per sneetje
Zachte margarine of olie voor de bereiding	max. 15 g	15 g
Restgroep		

⁵² http://www.vig.be/content/pdf/VD_peutersenkleuters.pdf
Actief met de voedingsdriehoek

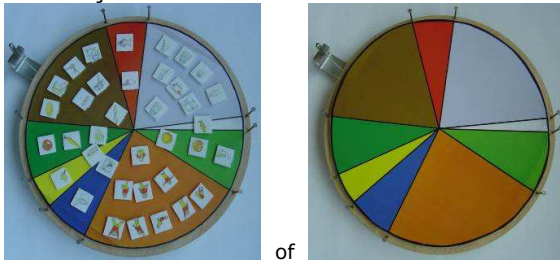
Bijlage 3: Kaartjes met de voedingsmiddelen en bewegingshoudingen



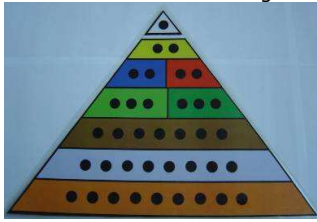
Bijlage 4: Overzicht materiaal per spelmogelijkheid

Basisspel:

Draaischijf:



Voorbeeld actieve voedingsdriehoek:



→ Zijde 1

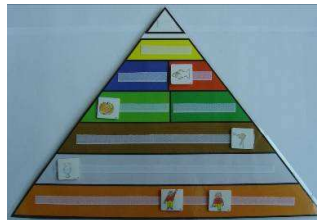


→ Zijde 2

Actieve voedingsdriehoek:



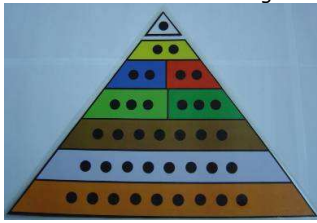
→ Zijde 1



→ Zijde 2

Variatiemogelijkheid 1

Voorbeeld actieve voedingsdriehoek:



→ Zijde 1

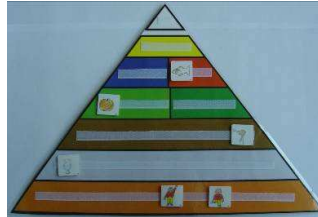


→ Zijde 2

Actieve voedingsdriehoek:



→ Zijde 1

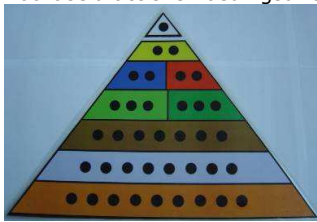


→ Zijde 2

+ voedingsmiddelen

Variatiemogelijkheid 2

Voorbeeld actieve voedingsdriehoek:



→ Zijde 1

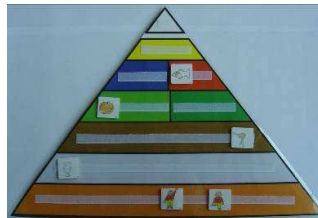


→ Zijde 2

Actieve voedingsdriehoek:



→ Zijde 1



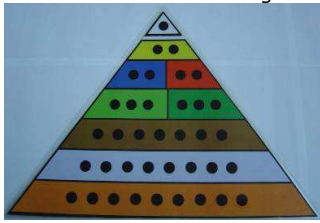
→ Zijde 2

2 zeskantige dobbelstenen:



Variatiemogelijkheid 3

Voorbeeld actieve voedingsdriehoek:



→ Zijde 1

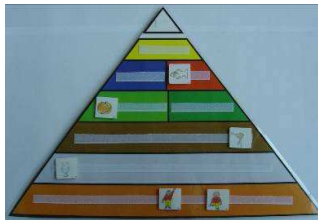


→ Zijde 2

Actieve voedingsdriehoek:



→ Zijde 1



→ Zijde 2

Tienkantige dobbelsteen:



Bijlage 5: Lesvoorbereiding

Spelfiche:

1. Naam van het spel:
Actief met de voedingsdriehoek
2. Aanbevolen leeftijd:
4+
3. Uitgeverij:
Meirlaen Evelien en Van Hoecke Katrijn
4. Uitgiftejaar:
2007
5. Materiaalbeschrijving:
 - De actieve voedingsdriehoek:
Deze driehoek kun je langs beide zijden gebruiken. Langs beide zijden zie je de structuur met de verschillende lagen van de actieve voedingsdriehoek. Op de ene zijde wordt elke voedingslaag opgevuld met een strook velcro. Als je de actieve voedingsdriehoek omdraait, dan kleven er stukken velcro binnen de verschillende lagen. Deze stukken velcro komen overeen met het aantal kaartjes die per laag.
→ Uitzicht: gelamineerde digitaal ontworpen actieve voedingsdriehoek uit dik papier. Deze kleuren komen overeen met de kleuren op de draaischijf en met de kleuren van de dobbelstenen. Van onder naar boven: oranje, blauwgrijs, bruin, lichtgroen en donkergroen, rood en donkerblauw, geel, wit. Deze actieve voedingsdriehoek neemt ongeveer de grootte in van een A4-blad dat rechtop ligt. De basis valt uiteraard breder uit. De stukjes velcro zijn op gelijke afstand van elkaar aangebracht.
 - De voorbeeld actieve voedingsdriehoek:
Deze driehoek heeft twee zijden. Op de ene zijde zijn alle kaartjes al aangebracht. Deze driehoek kunnen de kleuters gebruiken als voorbeeld en als ondersteuning. Op de andere zijde van de actieve voedingsdriehoek staan er bollen in plaats van de kaartjes. Hierdoor zien de kleuters de producten niet, maar weten ze wel nog altijd hoeveel kaartjes er in die bepaalde voedingslaag moeten komen.
→ Uitzicht: zie 'uitzicht actieve voedingsdriehoek'. Als enige verschil werden de tekeningen op de ene zijde al aangebracht. Op de andere zijde zijn er op digitale wijze zwarte bollen aangebracht in de lagen.
 - De draaischijf:
De schijf zelf is onderverdeeld in 9 vakken. De grootte van de vakken hangt samen met het belang en de grootte van de voedingslaag. Is de laag het grootst op de voedingsdriehoek, dan zal deze ook de meeste plaats innemen op de draaischijf.

De afbakening tussen de vakken is bepaald door een lijn op de schijf en een spijker op het uiterste van de lijn, om discussies te vermijden i.v.m. het vak waarin de wijzer stopt. Je kunt het vergelijken met het Rad van Fortuin.
→ Uitzicht: het is een houten kaasschotel, waarop we een cirkel uit dik papier gekleefd hebben. De kaasschotel bestaat uit een dikke, houten schijf dat op een houten voet steunt. In het midden zit er een metalen staaf, waarrond de schijf kan draaien. Er is een wijzer bevestigd aan de voet. Een metalen stuk loopt van onderaan de voet naar boven, waardoor de wijzer zich boven de cirkel bevindt. De wijzer (plastiekje dat aan het metalen stuk bevestigd is) staat ook altijd op dezelfde plaats. De cirkel is digitaal ontworpen.
De omtrek en onderverdelingen worden met zwarte lijnen weergegeven met op het einde een spijker. De spijkers bevinden zich telkens op gelijke afstand van elkaar. Op de lagen zie je enkele afbeeldingen van voedingsmiddelen die in deze laag thuishoren. Het zijn dezelfde afbeeldingen als die van de kaartjes. De cirkel is gelamineerd en heeft de grootte van een A3-formaat. (iets groter)

- De 148 kaartjes:
Volgens het belang en de grootte van de voedingslaag zijn er meer of minder kaarten per voedingslaag.
Bewegingslaag: 9 kaarten
Waterlaag: 8 kaarten
Graanlaag: 7 kaarten
Groentelaag: 3 kaarten
Fruitleeg: 3 kaarten
Zuivellaag: 2 kaarten
Vleeslaag: 2 kaarten
Vetlaag: 2 kaarten
Restlaag: 1 kaart
Op de achterkant van de kaartjes zit een stukje velcro.
In totaal bestaat het spel uit 148 kaartjes, nl. 37 kaarten maal 4 spelers.
→ Uitzicht: de kaartjes hebben een afmeting van 2,5 cm². Ze zijn allemaal gelamineerd en er kleef een stukje velcro op de achterkant. De handtekening van de ontwerper staat op elke afbeelding rechts onderaan in de hoek. De achtergrond van de kaartjes is wit. De afbeeldingen zelf zijn in realistische kleuren opgevuld en zijn zeer nauwkeurig uitgetekend met een fijn potlood.
 - De 10-kantige dobbelsteen:
→ Uitzicht: deze zelfgemaakte dobbelsteen bestaat uit tien vlakken. Elk vlakje is opgevuld met een kleur van de actieve voedingsdriehoek. De dobbelsteen is vervaardigd uit hout. De hoeken zijn afgerond, waardoor hij zeer gemakkelijk kan rollen. Deze dobbelsteen heeft een afmeting van ongeveer 5 cm³. Het is uiteraard geen kubus, aangezien hij tien hoeken heeft.
 - De gewone dobbelsteen met kleuren:
→ Uitzicht: deze zelfgemaakte dobbelsteen uit hout bestaat uit zes vlakken. Elk vlakje is opgevuld met een kleur van de actieve voedingsdriehoek. De overige kleuren komen aan bod bij de volgende dobbelsteen. De hoeken zijn ook afgerond, waardoor hij gemakkelijk kan rollen. De grootte van de dobbelsteen is dezelfde als die van de 10-kantige dobbelsteen. Deze dobbelsteen is een kubus.
 - De gewone dobbelsteen met kleuren en gezichtjes:
→ Uitzicht: deze zelfgemaakte dobbelsteen bestaat eveneens uit zes vlakken. De overige drie kleuren van de actieve voedingsdriehoek komen op drie vlakken van deze dobbelsteen te staan. Op twee andere vlakken staat er een lachend gezichtje getekend. Op het zesde vlakje staat er een verdrietig gezichtje getekend. Deze gezichtjes zijn in dikke, zwarte lijnen getekend en hebben een neutrale achtergrond. Overigens heeft hij dezelfde uiterlijke kenmerken als de vorige driehoeken.
6. Spelregels:
- Elke kleuter neemt 1 actieve voedingsdriehoek, waarvan vooraf wordt bepaald welke zijde er gebruikt wordt. Dit wordt bepaald door de leraar kleuteronderwijs en hangt samen met het niveau dat de kleuter reeds aankan. Dit is een differentiatiemogelijkheid.
 - In het midden van de tafel worden er 80 kaarten omgekeerd op tafel gelegd. De kleuters mogen elk 20 kaartjes nemen en proberen om deze aan te vullen op hun eigen actieve voedingsdriehoek. Dit doen ze door ze op de juiste plaats, in de juiste voedingslaag en door middel van de velcro te kleven.
Heeft de kleuter een kaartje waarvan zijn/haar voedingslaag al vol is, dan legt de kleuter zijn/haar kaartje terug in het midden.
 - De overige kaartjes en de draaischijf worden zichtbaar gelegd op de tafel. De kleuters mogen elk om beurt draaien aan de schijf. Als ze op een vak komen, mogen ze een kaartje nemen dat overeen komt met de inhoud van het vak. Dit kaartje kleven ze op de juiste plaats op hun voedingsdriehoek. De kleuters verwoorden wat er op het kaartje staat, al dan niet met hulp van de kleuterleidster of de andere kleuters. Als er een beweging op het kaartje staat, verwoorden de kleuters wat de kleuter aan het doen is en voert hij/zij de beweging uit.
Is hun voedingslaag reeds vol, dan leggen ze het kaartje terug of geven ze het aan een medespeler die het kan gebruiken.
 - De kleuters mogen nooit 2 identiek dezelfde kaartjes nemen, want ieder kaartje komt 1 keer per kleuter voor.

- De winnaar is de kleuter die als eerste zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft. Je kunt echter verder spelen tot iedere kleuter zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft.



Fiche nummer:

Naam Student: Meirlaen Evelien en Van Hoecke Katrijn
Klas: OKO3 A

Leeftijd kleutergroep: 4 +

ACTIVITEITENFICHE

Omschrijving van de activiteit:

- klassikale activiteit
- groepsactiviteit

- begeleide activiteit
- zelfstandige activiteit

Naam en/of omschrijving van de activiteit:
Aanleren speelleermateriaal: Actief met de voedingsdriehoek

Doelen en aandachtspunten:

Lichamelijke opvoeding:

1. Motorische competentie

Zelfredzaamheid in kindgerichte bewegingssituaties

Voorkeurlichaamszijde

1.11. De kleuters tonen een duidelijke linker of rechter voorkeur voor éénhandige taken (draaien aan het rad).

Groot-motorische en klein-motorische vaardigheden in gevarieerde situaties

Klein-motorische vaardigheden

1.28. De kleuters tonen een toenemende bedrevenheid in het functioneel aanwenden van klein-motorische vaardigheden (het nemen van de kaartjes en op hun voedingsdriehoek kleven).

Bewegingsantwoorden

1.32. De kleuters kunnen een gepast bewegingsantwoord geven op eenvoudige bewegingsopdrachten (opdrachten uit de bewegingslaag en dit zijn houdingen die ze moeten aannemen).

Handelend omgaan met betekenisinhouden

1.33 De kleuters tonen in het handelend omgaan met betekenisinhouden een toenemend begrip, toepassen en verwoorden van bewegingsopdrachten (opdrachten uit de bewegingslaag).

Nederlands:

2. Spreken

2.11. De kleuters hanteren bij de spreekdoelen zoveel mogelijk standaard-Nederlands, ondersteund door volwassenen (correcte benamingen van de voedingsmiddelen).

3. Lezen

3.2. De kleuters kunnen door symbolen voorgestelde boodschappen (kaartjes van de bewegingslaag) in verband met concrete activiteiten (de beweging uitvoeren) begrijpen.

Wereldoriëntatie:

1. Natuur

Gezondheidseducatie

1.9. De kleuters kunnen bij zichzelf en bij anderen het verschil tussen gezond en ongezond herkennen (de actieve voedingsdriehoek staat nauw in verband met gezondheidseducatie. Het is hier van belang dat er een evenwichtig is in de voeding en dat wordt voorgesteld door de actieve voedingsdriehoek)

Wiskundige initiatie:

1. Getallen

1.1. De kleuters kunnen handelend en verwoordend de ene correcte hoeveelheid dingen vergelijken met een andere hoeveelheid dingen. Bij het verwoorden gebruiken zij daarbij de passende hoeveelheidbegrippen (evenveel/niet evenveel dingen, veel/weinig, over/te kort, meer/minder, meest/minst). (Vergelijken van het aantal kaartjes tussen de vervulde actieve voedingsdriehoek en hun eigen actieve voedingsdriehoek).

1.2. De kleuters kunnen met aanwijzing vijf of meer dingen correct (simultaan) tellen en daarna zeggen hoeveel dingen er geteld zijn (resultatief). (Het tellen van het aantal kaartjes die ze reeds in een bepaalde laag hebben of nog te kort hebben).

Ontwikkelingsplan:

Positieve ingesteldheid:

n°6: Plezier beleven:

Plezier beleven aan: het deelnemen aan allerlei activiteiten (het gezelschapsspel), bewegen,...

- Plezier beleven aan iets (het verzamelen van de kaartjes, het draaien aan het rad,...)

n°13: betrokken bezig zijn:

Geconcentreerd, aangehouden, tijdvergeten bezig zijn. Geboeid zijn en worden.

- Activiteit met intense momenten (op momenten dat het aan hun beurt is om te spelen)

Sociale ontwikkeling:

n°21: Samenwerken:

Met twee of meer kinderen samen een activiteit doen (spel spelen). Begrijpen dat samenwerken of samenspelen inhoudt dat er spelregels en afspraken moeten nageleefd worden.

- Langere tijd samenspelen (het spel uitspelen)
- Samenspelen gebaseerd op duidelijke afspraken en regels (spelregels)
- Gezelschapsspellen spelen: zich onder toezicht aan spelregels houden → zonder toezicht de spelregels naleven

Morele ontwikkeling:

n°24: Regels en afspraken naleven en waarderen:

Vertrouwd worden met regels en afspraken; regels en afspraken naleven.

- Kennismaken met regels en afspraken → ervaren en begrijpen dat samen spelen en samenwerken inhoudt dat er spelregels en afspraken zijn die iedereen moet naleven
- Regels en afspraken naleven als de leidster in de buurt is → regels en afspraken naleven als de leidster de regels en afspraken herhaalt. → spontaan de belangrijkste regels en afspraken naleven (één keer draaien aan het rad, de juiste naam verwoorden, ...).

Motorische ontwikkeling:

n°45: → kleinmotorisch bewegen:

Handen en vingers bewegen, handvaardig zijn.

- → Ledematen onafhankelijk van de romp bewegen (draaien aan het rad) → de ene hand als actiehand en de andere als steunhand gebruiken.
- Kleine dingen tussen twee vingers nemen (de kaartjes)

n°47: De lichaamsruimte aanvoelen en gebruiken:

De eigen lichaamsruimte en lichaamsgrenzen verkennen; lichaamshoudingen aanvoelen en hanteren (opdrachten uit de bewegingslaag).

- Eenvoudige houdingen nabootsen → houdingen nabootsen met verschillende details.

n°48: → Lateraliteit en voorkeurlichaamszijde aanvoelen en hanteren:

Een voorkeur voor een lichaamszijde ontwikkelen.

- Eén hand actief terwijl de ander fixeert (draaien aan het rad, kaartje opkleven op de voedingsdriehoek)
- Aanvoelen dat de ene lichaamshelft dominant is ten opzichte van de andere zonder zich daar echt van bewust te zijn.

Zintuiglijke ontwikkeling:

n°54: → Nauwkeurig waarnemen:

Waarnemen met gerichte aandacht; kleine verschillen zien; vormen onderscheiden (de verschillende voedingsmiddelen)

- Verschillen opmerken in tweedimensionale situaties
- Schematische afbeeldingen herkennen van iets uit de werkelijkheid (voedingsmiddelen en houdingen)

n°55: Intens kijken:

Ervaringen opdoen rond zien: wat zien we (de verschillende voedingsmiddelen, kijken naar het rad, naar de dobbelsteen, naar de prentjes, naar de driehoek); welke eigenschappen heeft datgene wat we zien (kleine verschillen tussen de verschillende groenten en fruit opmerken om juist te kunnen verwoorden.)

- Ervaringen opdoen met kijken → kleine verschillen opmerken.

Denkontwikkeling:

n°63: Kennis en ervaringen integreren:

Kennis en ervaringen in verband brengen met reeds bestaande (associëren)

- Kennis en ervaringen met elkaar associëren, omdat ze met elkaar een overeenkomst tonen. (de bredere context van iets zien omdat ze wat ze geleerd hebben rond voeding nu kunnen toepassen in dit spel, ze hebben in andere activiteiten al met de voedingsdriehoek gewerkt. Kennis van andere gezelschapspelen waarin gelijksoortige spelregels gelden integreren.)

n°68: → Inzichten verwerven over getallen:

Hoeveelheden vergelijken; inzien dat hoeveelheden behouden blijven ook al verandert de soort (wat er op de kaartjes staat); kennismaken met begrippen als te weinig, te kort, wegdoen, ...

- → Spontaan de naam van enkele getallen kennen

Taalontwikkeling:

n°73: Luisteren en spreken verfijnen:

Een rijke woordenschat opbouwen (de juiste woorden gebruiken van de voedingsmiddelen).

- Woorden zo uitspreken dat anderen je verstaan
- Kennismaken met het Algemeen Nederlands → AN gebruiken in concrete situaties

n°74: Visuele boodschappen interpreteren en er gepast op reageren:

De pictogrammen van de bewegingsopdrachten (getekend) juist interpreteren en begrijpen.

De juiste beweging uitvoeren.

- Pictogrammen begrijpen die verwijzen naar één gegeven betekenis (een bewegingsopdracht).

Ontwikkeling van de zelfsturing:

n°82: Een taak begrijpen, aanvatten → volhouden en afwerken:

Een taak (spel) begrijpen en afwerken.

Tot afwerking komen van een zelfgekozen opdracht of activiteit (gezelschapsspel).

Organisatie en materiaal

Materiaal:

Een voorbeeld actieve voedingsdriehoek, een draaischijf, 148 kaartjes met de voedingsmiddelen en bewegingshoudingen erop, 4 actieve voedingsdriehoeken.

Poster van de actieve voedingsdriehoek en handpop.

Organisatie:

De kleuters zitten aan een tafel waar er voldoende plaats is. De tafel staat in een rustige hoek. Iedere kleuter zit op een stoel.

Opbouw / Verloop

1) Aanzet

De kleuterleid(st)er zit met een handpop op de schoot.

Handpop: Hij/zij zucht.

Handpop: 'Ik voel mij niet zo lekker. Het is alsof ik mij niet zo goed in mijn vel voel.

Gisteren ben ik naar de dokter geweest. De dokter zei dat ik niet ziek ben. Dat is toch wel raar, want ik voel mij niet goed en mijn buik doet soms eens pijn. Weten jullie wat er mis is met mij?

Kleuters mogen nu reageren.

Handpop: ' De dokter zei dat ik ongezond eet, maar ik begrijp niet wat de dokter daarmee bedoelt. Ik eet 's morgens ijsjes, 's middags chips en cola, 's avonds chocolade.. Is dat niet gezond? Hij heeft mij zo een poster meegegeven met een gekke driehoek erop. Ik begrijp er niets van. Weten jullie wat dit betekent?' De dokter heeft die poster gekregen van de familie Versluis, kennen jullie die?

De leraar kleuteronderwijs vertelt dat ze een spel heeft om te weten te komen hoe je gezond moet eten. De familie Versluis heeft geholpen om het spel te maken. We zullen dit spel straks met vier kinderen spelen. Bieke mag ondertussen ook aan de tafel zitten en dan zal ze zien hoe je nu eigenlijk goed en gezond moet eten.

2. Speelleersituatie

Inhoud	Begeleiding
1 Aangepaste spelregels	
Zie basisregels; spelfiche, punt 6 Aangepast: - het nemen van 20 kaartjes per kleuter - Het uitvoeren van de beweging	- het nemen van 20 kaartjes per kleuter: De kleuters mogen eerst elke 5 kaartjes nemen en op hun actieve voedingsdriehoek kleven. Als ze twee dezelfde getrokken hebben, dan mogen ze er één terug leggen en een ander in de plaats nemen. Ze wachten tot iedereen zijn kaartjes op zijn actieve voedingsdriehoek heeft gekleefd. Daarna nemen ze de volgende 5 kaarten. Dit herhalen we 4 keer. - Het uitvoeren van de beweging: De eerste keer dat we het spel spelen, moeten de kleuters nog geen beweging nabootsen. We proberen ons nu enkel op het spel te baseren zodat we dit onder de knie krijgen.
2 Functioneel waarnemen van het materiaal	
<u>Beginsituatie:</u> (we gebruiken hierbij de grote actieve voedingsdriehoek die aanwezig is in de klas) - De lagen van de actieve voedingsdriehoek (a.d.h..v het verhaal over de familie Versluis, via raadseltjes probeer ik de benamingen van de lagen te weten te komen van de kleuters.)	- De lagen van de actieve voedingsdriehoek: Kennen jullie de familie Versluis nog? Wat is er zo speciaal of ongewoon aan hun huisje? (driehoek) Kan de volledige familie in dat huisje wonen? Hoe kunnen ze daar allemaal in? (wonen in verdiepingen, in lagen) → Waar woont broer één? (kelder = bewegingsruimte, bewegingslaag) → Waar woont pap? (theekamer, waterlaag) → Waar woont opa? (bakker, broodlaag) → Oom Veggie kan in zijn kamer allerlei dingen doen met de dingen die in de grond groeien, aan een struik of boom groeien. Over welke laag heb ik het? (groenten- en fruitlaag)

<ul style="list-style-type: none"> - De opbouw van de actieve voedingsdriehoek (opbouw van de lagen, belang van de lagen) - Het belang van de bewegingslaag - De overeenkomst tussen de grootte van de voedingslagen op de actieve voedingsdriehoek en op de draaischijf. 	<p>→ Oma heeft iets belangrijk van de koeien nodig om dingen klaar te maken in haar kamer. Over welk eten en drinken zou ik het hebben? Wie kent daar het goede woord voor? (zuivellaag)</p> <p>→ Daarboven woont broer nummer twee. Hij moet zijn eten soms in de zee gaan vangen.. En soms moet hij ook eens naar de boerderij... Over welk eten en over welke laag heb ik het? (vis- en vleeslaag)</p> <p>→ Op de vierde verdieping woont broer nummer drie. Hij heeft heel veel flessen olijfolie op zijn kamer staan. Hoe zou zijn laag dan heten? Olijfolielaag? (neen, vetlaag)</p> <p>→ Weten jullie nog waarom de zolder op slot is? Zouden er daar geheime dingen verstopt zijn? Wat zit er op zolder? (snoepjes) Hoe heet die laag? (restlaag) Waarom heet die laag zo? (Dit hebben we eigenlijk niet nodig om te kunnen leven. Daarom eten we dit als dessert, of als tussendoortje).</p> <ul style="list-style-type: none"> - De opbouw van de actieve voedingsdriehoek: Zijn alle lagen even groot of breed? Hoe zie je dat? (vorm driehoek) Mogen we de lagen dan ook verwisselen met elkaar? Mogen we dus de kleuren verwisselen? Waarom niet? (belangrijkste onderaan, dat hebben we het meest nodig) Waarom staan de fruit- en groentenlaag in dezelfde laag? (even belangrijk, hoort ook samen) In welke laag zitten er nog twee lagen? (vlees- en zuivellaag) Wat hebben wij dus het meest nodig of wat is heel belangrijk? (beweging) Wat moeten we dan heel veel doen? (drinken), dan..... en wat hebben we het minst nodig in onze buik? (snoepjes, ...) - Het belang van de bewegingslaag: De bewegingslaag staat onderaan. Dat wil zeggen dat dit heel belangrijk is. Wat kunnen wij allemaal doen als we bewegen? (veel sporten, dat is gezond. Met de fiets naar school rijden, turnen op school, ...) - De overeenkomst tussen de grootte van de voedingslagen op de actieve voedingsdriehoek en op de draaischijf: We kijken eens naar de onderste laag van onze actieve voedingsdriehoek. Is er nog een grotere laag op de draaischijf? (neen) Hoe zie je dat? (oranje neemt de meeste plaats in op
--	--

<p>- Het gebruik van de draaischijf</p> <p>- De voedingsmiddelen horen bij bepaalde lagen</p> <p><u>*Materiaal:</u></p> <p>- Actieve voedingsdriehoeken (uitzicht, functie)</p>	<p>de draaischijf. We zullen dus meer op deze laag komen te staan, omdat het de grootste laag is. Op welke laag zullen we waarschijnlijk lang moeten wachten vooraleer we erop komen te staan? (wit of geel) Hoe komt dit? (omdat ze weinig plaats innemen op de draaischijf.)</p> <p>- Het gebruik van de draaischijf: Wat zouden we hiermee precies moeten doen straks? Wie heeft er een idee? (de kleuters mogen even raden) (Ik duid een kleuter aan die aan de draaischijf mag draaien.) Op welke kleur staat de pijl? Welke laag is dit? Nu mag je een prentje zoeken dat in deze laag hoort. (Toont het prentje, kleuters keuren dit zelf goed of af. Daarna wordt het kaartje op de actieve voedingsdriehoek in de juiste laag gekleefd.) Dit wordt enkele keren herhaald.)</p> <p>- De voedingsmiddelen horen bij bepaalde lagen: We weten nu allemaal wat we met de draaischijf moeten doen. Je mag nu één voor één een kaartje nemen en dat plak je op de actieve voedingsdriehoek die in het midden ligt. (Eenzelfde driehoek nemen, zodat die volledig gevuld kan worden.) Je mag telkens zeggen wat er op het kaartje staat.</p> <p><u>* Waarnemings- en denk vragen:</u></p> <p>- Actieve voedingsdriehoek:</p> <p>Welke vorm heeft dit? Herkennen jullie de kleuren? Is dit dan een gewone driehoek? (actieve voedingsdriehoek)</p> <p>Waarom zeggen we ACTIEVE voedingsdriehoek?</p> <p>Wat kleeft er op de actieve voedingsdriehoeken? (velcro) Waarvoor zou dit nodig zijn? Zijn er evenveel stukjes velcro op de driehoek als je hem omdraait? (uitleggen van de differentiatie) De kleuters mogen het aantal stukjes velcro op de lagen tellen. Wat zouden we op deze stukjes moeten kleven, denken jullie? We draaien de actieve voedingsdriehoek om. Hoe weten we nu hoeveel kaartjes we hierop moeten kleven? (we kunnen dit niet weten, daarvoor hebben we de</p>
---	--

<p>- Actieve voorbeeldvoedingsdriehoek (uitzicht van de twee zijden)</p> <p>- Draaischijf (uitzicht en functie)</p> <p>- Kaartjes met de voedingsmiddelen en bewegingshoudingen (beschrijven en verwoorden)</p>	<p>actieve voorbeelddriehoek nodig.)</p> <p>Met hoeveel spelers kunnen er dit spel spelen? Hoe weet je dat? (4 actieve voedingsdriehoeken)</p> <p>- Actieve voorbeeldvoedingsdriehoek:</p> <p>Waardoor hoort de vijfde actieve voedingsdriehoek niet bij de andere driehoeken? (geen velcro, maar zwarte bollen en op de andere zijde staan de prentjes met velcro)</p> <p>- Draaischijf:</p> <p>Wat zie je? (Gekleurde vakjes, spijker, een wijzer, een draaischijf, plasticke)</p> <p>Hoe zou dit heten? Wat kan je ermee doen? (draaien → Een schijf dat kan draaien → draaischijf) Er kan eventueel een kleuter aan het rad draaien.</p> <p>Waar hebben we dezelfde kleuren nog gezien? (komen overeen met de kleuren van de actieve voedingsdriehoek)</p> <p>Wat zie je op de schijf? (spijkers) Waarom staan ze langs de rand van de schijf? (omdat het plasticke er dan overheen kan schuiven)</p> <p>Waarvoor hebben we het plasticke nodig? (het plasticke komt tussen twee spijkers te staan, daardoor kom je op een bepaalde kleur terecht)</p> <p>We hebben die spijkers dan toch eigenlijk niet echt nodig? Als we het rad gewoon ronddraaien, dan komt het plasticke toch ook op een kleur terecht als het rad stil komt te staan? (soms weten we niet goed op welke kleur het plasticke staat → als er een spijker tussen twee kleuren staat, dan komt het plasticke voor of achter de spijker te staan).</p> <p>- Kaartjes met de voedingsmiddelen en bewegingshoudingen:</p> <p>Wat staat er op de kaartjes? (dingen om te eten en kindjes die bewegen)</p> <p>Kennen jullie al deze dingen die we kunnen eten? (De kleuters mogen</p>
---	---

	<p>vereiste.)</p> <p>(verwoorden) Wie weet er hoe dit heet? Zoek eens het passende kaartje bij dit fruit.</p>
<p>3 proefspel</p>	
<p><u>* Organisatie:</u></p> <p>Aan een tafel, kleuters zitten rechtover elkaar. De leraar kleuteronderwijs houdt de actieve voorbeelddriehoek bij zich.</p> <p>De draaischijf staat in het midden. De kaartje liggen naast de draaischijf, binnen handbereik van de kleuters. De actieve voedingsdriehoek waarmee we het proefspel spelen wordt doorgegeven.</p> <p><u>*Materiaal:</u></p> <p>één actieve voedingsdriehoek, de actieve voorbeelddriehoek, de draaischijf, enkele kaartjes</p> <p><u>* Begeleiding:</u></p> <p>De kleuters spelen het proefspel en de leraar kleuteronderwijs begeleidt hen daarin, zodat ze de spelregels al doende ondervinden.</p> <p>Spelregels:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elke kleuter neemt 1 actieve voedingsdriehoek, waarvan vooraf wordt bepaald welke zijde er gebruikt wordt. Dit wordt bepaald door de kleuter of de kleuterleidster en hangt samen met het niveau dat de kleuter reeds aankan. Dit is een differentiatiemogelijkheid. De kleuterleidster bepaalt welke kant van de actieve voorbeelddriehoek er gebruikt wordt. - Heeft de kleuter een kaartje waarvan zijn/haar voedingslaag al vol is, legt de kleuter zijn/haar kaartje terug in het midden. - De kleuters mogen elk om beurt draaien aan de schijf. Als ze op een vak komen, mogen ze een kaartje nemen dat overeen komt met de inhoud van het vak. Dit kaartje kleven ze op de juiste plaats op hun actieve voedingsdriehoek. De kleuters verwoorden wat er op het kaartje staat, al dan niet met hulp van de kleuterleidster of de andere kleuters. Als er een beweging op het kaartje staat, verwoorden de kleuters wat de kleuter aan het doen is en voert hij/zij de beweging uit. 	<p><u>* Begeleiding:</u></p> <p>Spelregels:</p> <p>We weten nu over alle dingen wat we ermee moeten doen. Voordat we het spel spelen, zou ik toch even het spel samen willen spelen om te weten wat we mogen doen en wat we niet mogen doen. Als iedereen het begrijpt, dan zullen we het spel 'voor echt' spelen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - We spelen met één actieve voedingsdriehoek, waar we nu nog even samen mee spelen. We leggen de zijde bovenaan waarop de stukjes velcro te zien zijn. - We draaien de kaartjes opnieuw om, zodat we ze kunnen zien. - We draaien elk om beurt aan de draaischijf en we kijken waar de pijl staat, zoals daarnet. Dan nemen we het kaartje dat bij deze laag hoort en kleven het op onze actieve voedingsdriehoek. Uit welke laag moet je iets zoeken? (ik let erop dat ik hun woordenschat van de benoeming van de lagen overneem) Wat staat er op je kaartje? (ik laat hen voldoende verwoorden) Wat doen we als we het kaartje al hebben of als onze laag vol is? Terug in het midden leggen OF aan een medespeler geven die het kan gebruiken! Je mag mij vertellen wat er op

<p>Is hun voedingslaag reeds vol, dan leggen ze het kaartje terug of geven ze het aan een medespeler die het kan gebruiken.</p> <ul style="list-style-type: none"> - De kleuters mogen nooit 2 identiek dezelfde kaartjes nemen, want ieder kaartje komt 1 keer per kleuter voor. - De winnaar is de kleuter die als eerste zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft. Je kunt echter verder spelen tot iedere kleuter zijn/haar actieve voedingsdriehoek vervolledigd heeft. <p><u>Variatie:</u></p> <p><u>(Begeleiding:)</u></p> <p>→ bijkomende spelregel met de tienkantige dobbelsteen:</p> <p>De kleuters gooien elk om beurt met de dobbelsteen. Als ze een bepaalde kleur gooien, dan kijken ze naar de actieve voorbeelddriehoek, om te weten welke voedingsmiddelen er in deze voedingslaag met de desbetreffende kleur zitten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dan nemen ze een kaartje uit die voedingslaag en kleven het op de juiste plaats op hun actieve voedingsdriehoek. <p>→ bijkomende spelregel met de twee dobbelstenen:</p> <p>De kleuters gooien elk om beurt met beide dobbelstenen. Als ze een bepaalde laag gooien, dan kijken ze naar de actieve voorbeelddriehoek, om te weten welke voedingsmiddelen er in deze voedingslaag met de desbetreffende kleur zitten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gooien ze twee dezelfde kleuren (bewegingslaag) dan mogen ze echter maar 1 kaartje nemen. Gooien ze twee verschillende kleuren, dan mogen ze uit iedere laag 1 kaartje nemen. Gooien ze 1 laag en een lachend gezicht ☺, dan betekent dit dat ze een kaartje uit die laag mogen nemen en nog eens mogen gooien. Gooien ze 1 laag en een triestig gezicht ☹, dan betekent dit dat ze een kaartje uit die laag mogen nemen en een beurt moeten overslaan. 	<p>jouw kaartje staat en welke laag het is. Als je een kaartje van de bewegingslaag hebt, wat zou je dan eerst moeten doen? (de houding nabootsen) (misschien kunnen we dit beter laten vallen als we het spel voor de eerste keer spelen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie zou de winnaar zijn? (De kleuter die zijn actieve voedingsdriehoek het eerst vol krijgt met alle kaartjes). <p><u>Variatie:</u></p> <p><u>(Begeleiding:)</u></p> <p>→ bijkomende spelregel met de tienkantige dobbelsteen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Als we de tienkantige dobbelsteen gebruiken, dan proberen we ook onze actieve voedingsdriehoek het eerst vol te krijgen. Maar dan gebruiken we de draaischijf niet. We dobbelen met deze dobbelsteen, zoals we daarnet gedaan hebben. We kijken welke laag er bovenop ligt en kiezen het juiste kaartje. <p>→ bijkomende spelregel met de twee dobbelstenen:</p> <p>Als we de twee dobbelstenen gebruiken, dan proberen we ook onze actieve voedingsdriehoek het eerst vol te krijgen. Maar dan gebruiken we de draaischijf niet. We dobbelen met deze dobbelstenen, zoals we daarnet gedaan hebben. We kijken welke lagen er bovenop liggen en kiezen de juiste kaartjes. Wat doen we nu ook alweer als we op een blij gezichtje komen te staan? En wat als we een droevig gezichtje zien? Hoeveel kaartjes mogen we nemen als we twee keren dezelfde laag gooien?</p>
<p>4 Het eigenlijke spel</p>	
<p><u>*Voorbereiding van het spel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - We kiezen eerst welke zijde van de actieve voedingsdriehoek we zullen gebruiken (differentiatie). Elke kleuter krijgt een actieve voedingsdriehoek. De draaischijf blijft in het midden staan. - In het midden van de tafel worden er 80 kaarten omgekeerd op tafel gelegd. De kleuters mogen elk 20 kaartjes nemen (4 x 5 kaartjes) en deze proberen aanvullen op hun eigen actieve voedingsdriehoek. Dit doen ze door ze op de juiste plaats, in de juiste voedingslaag, door middel van de velcro te kleven. 	<p><u>*Voorbereiding van het spel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ik geef aan elk van ons één actieve voedingsdriehoek. We nemen de driehoek met de stukjes velcro erop. De stukjes velcro moeten dus aan de bovenkant liggen. - We leggen eerst alle kaartjes omgekeerd op de tafel. Daarna kiezen we elk 5 kaartjes, zonder te kijken wat erop staat. Daarna doen we dit nog eens. (4 x) (Ofwel nemen we de kaartjes samen en bepalen we een deler. De deler schudt de kaartjes en geeft aan elke speler 20

<ul style="list-style-type: none"> - De leraar kleuteronderwijs gebruikt een aftelrijmpje om te weten wie er mag beginnen. (Volgorde volgens wijzerszin van de klok) <p><u>*Begeleiding:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kort herhalen van de spelregels. - De kleuters proberen de lagen en de tekeningen te verwoorden. - De kleuters springen voorzichtig en zorgvuldig om met het materiaal. - Het is belangrijk dat de kleuter goed kijkt als hij het kaartje zeker nog niet heeft. (bewegingslaag) - Verwijzen naar voorbeelddriehoek. 	<p>kaartjes.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ik ken een leuk aftelrijmpje om te weten wie er mag beginnen. We gaan rond in wijzerszin, zoals de klok. (Eerst..., dan..., dan... en dan...) <p><u>* Begeleiding:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - We mogen elk kaartje maar één keer gebruiken op onze actieve voedingsdriehoek. Als we een kaartje hebben waarvan de laag al vol is of waarvan we hetzelfde kaartje al hebben, dan leggen we het kaartje terug in het midden. (zichtbaar) - Op welke laag blijft de wijzer staan? Van wie is die laag? (bv. oom Veggie van fam. Versluis of opa de bakker, ..) En wat maakt... in zijn kamer? (bv. brood, yoghurt, ...) Wat staat er op jouw kaartje? Hoort dat in deze laag? - We leggen onze actieve voedingsdriehoek mooi op de tafel. Ik zou hem straks graag nog zonder kreuken terugkrijgen. Ook met de draaischijf zijn we voorzichtig. Spelen wij een spelletje 'zo hard mogelijk draaien' ? (neen, we geven een gewone duw aan de draaischijf) - Kijk eens goed naar je kaartje en naar de laag op jouw actieve voedingsdriehoek. Heb je dit kaartje zeker nog niet? Wat is er anders aan dit glas? (bv. krom of recht rietje) Waarom beweegt dit kindje hier anders dan op dit prentje? Haar arm is toch op de beide prentjes omhoog? (Er is een verschil tussen linker en rechter arm) - Als je niet goed weet welk kaartje er nog in deze laag hoort, dan mag je op deze actieve voorbeelddriehoek kijken. Hier zie je welke tekeningen er allemaal bijhoren. Hoeveel kaartjes heb je nu nog nodig in deze laag? En wat zal je straks nog moeten zoeken? (De kleuter kijkt op de actieve voorbeelddriehoek en controleert welke tekeningen hij nog niet heeft in de overeenkomstige laag).
---	--

<ul style="list-style-type: none"> - De andere kleuters kunnen de kleuter die aan de beurt is controleren. - Eventueel kunnen de andere kleuters een bepaald kaartje mee helpen zoeken als het zoekwerk te lang duurt. - Als de laag vol is, kan de kleuter zijn kaartje aan een andere kleuter geven. - Ik laat hen af en toe eens tellen hoeveel kaartjes ze nog nodig hebben. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jullie mogen goed kijken als ... wel het juiste kaartje genomen heeft. Misschien hoort het kaartje wel bij een andere laag. Heeft hij het kaartje nog niet op zijn laag? (houden ze nog rekening met deze spelregel?) - ... vindt het juiste kaartje niet terug. Welk kaartje heb je nodig? (tekening benoemen) Kijk maar eens allemaal als jullie dat kaartje niet zien liggen voor... - Op welke laag staat de wijzer? Oei.. deze laag is vol bij jou. Wat moet of kan je dan doen? (terugleggen of weggeven) Aan wie wil je het geven? Waarom aan dat kindje? (vriendje of deze kleuter heeft misschien nog het minste aantal kaartjes in deze laag) - Hoeveel kaartjes moet jij nog hebben voordat je actieve voedingsdriehoek helemaal vol is? (stukjes velcro tellen, of de bolletjes / tekeningen van de actieve voorbeelddriehoek tellen)
<p>4 Variaties en gradaties</p>	
<p>Zie differentiatie (onderaan)</p>	

Met opmaak: Inspringing:
Links: 0 cm, Verkeerd-om:
0,21 cm

3) Afsluiten
De kleuters mogen hun ervaringen over het spel vertellen. Dit gebeurt samen met de handpop.
Handpop: 'Vonden jullie het een leuk spel?'
'Ik heb heel veel geleerd van het spel. Sommige voedingsmiddelen kende ik zelf niet. Nu ga ik veel evenwichtiger kunnen eten en zal ik mij hopelijk veel beter gaan voelen. Deze poster ga ik aan de koelkast omhoog hangen.'

Differentiatie / aanvullingen en wijzigingen

- De kleuters mogen meer of minder kaartjes trekken om te starten.
- De ene zijde van de voorbeeld actieve voedingsdriehoek is opgebouwd uit de verschillende soorten kaartjes die op de juiste plaats zijn bevestigd. Op de andere zijde zijn de kaartjes vervangen door bollen, waardoor ze het aantal kaartjes weten die een bepaalde laag bevat, maar nog niet welke kaartjes precies. 1 van de zijden moet gekozen worden. Als de zijden met de bollen gekozen wordt, is dit moeilijker dan als de zijde met de kaartjes.
- De actieve voedingsdriehoek die de kleuters krijgen, heeft 2 zijden. Langs de ene zijde zijn er stroken velcro in de ruimte van de voedingslagen. Er is 1 lange strook per voedingslaag. Hierdoor weten de kleuters niet precies hoeveel kaartjes ze moeten kleven in iedere laag. Het is dus belangrijk dat ze hiervoor kijken naar de vervulde actieve voedingsdriehoek. Langs de andere zijde van de actieve voedingsdriehoek die ze hebben, zijn de stroken velcro vervangen door aparte stukken velcro. Hierdoor kunnen de kleuters op hun eigen actieve voedingsdriehoek zien hoeveel kaartjes ze nodig hebben. Op voorhand wordt beslist met welke zijde er gespeeld wordt.
- Als een bewegingskaartje wordt gedraaid, kun je ervoor kiezen om de beweging door de speler of door alle kleuters te laten uitvoeren.

