

Bewegingsmoment : Bim, bam, beieren

Bewegingsopdracht	Organisatie
<p><u>Opdracht 1</u> 1. Ik toon een mandje met allerlei gekleurde papieren eieren. 2. Ik zing het lied voor. 3. Op het einde van het lied keren alle kinderen zich om. 4. Intussen verander ik iets aan het mandje. 5. Telkens al de kinderen zich omdraaien moeten ze merken wat er aan het mandje verandert is. 6. Voorbeeld: een ei wegnemen, een ei erbij leggen, een andere kleur van een ei erbij leggen, een strik om de mand doen enz...</p> <p><u>Opdracht 2</u> Ik zing het lied. Ik stap met het mandje rond. Terwijl ik rondstap mogen de kinderen elke een ei uit het mandje nemen. Ze zwaaien met het ei en stappen ermee rond terwijl ze het lied meezingen.</p> <p><u>Opdracht 3</u> 1. Als iedereen een eitje heeft gaan de kinderen zitten. 2. Ik zing "Bim bam beieren een mand met GELE eieren." 3. Wie zijn kleur hoort, zwaait met zijn ei. 4. Alle kleuren komen aan bod.</p>	<p><u>Opdracht 1</u></p> <div data-bbox="1406 432 1816 699" style="border: 1px solid black; height: 167px; width: 183px;"></div> <p><u>Opdracht2</u></p> <div data-bbox="1406 836 1816 1102" style="border: 1px solid black; height: 167px; width: 183px;"></div> <p><u>Opdracht 3</u></p> <div data-bbox="1406 1195 1816 1364" style="border: 1px solid black; height: 106px; width: 183px;"></div>

Bewegingsopdracht	Organisatie
<p><u>Opdracht 4</u> 1.De kinderen vormen nu groepjes volgens de kleur van hun ei. Elk groepje maakt met de eitjes een mooie figuur op de grond.</p> <p><u>Opdracht 5</u> 1.Ik zing "Bim bam beieren een mand met gele eieren." Alle kls die een geel ei hebben leggen dit in de mand en gaan zitten. De andere kleuters stappen nog verder. Dit gaat zo door totdat niemand nog een ei heeft.</p>	<p><u>Opdracht 4</u></p> <div data-bbox="1406 327 1816 555" style="border: 1px solid black; height: 143px; width: 183px; margin: 10px auto;"></div> <p><u>Opdracht 5</u></p> <div data-bbox="1406 644 1839 868" style="border: 1px solid black; height: 140px; width: 193px; margin: 10px auto;"></div>