

Kriebeldieren

Dikke Bertha



Wie verandert het snelst in een kriebeldier? Met dit spel kom je het zo te weten.

De leerkracht bakent een terrein af. De kinderen staan achter een lijn en moeten tot aan de overkant geraken.

De leerkracht roept een dier: de leerlingen moeten zoals dat dier naar de overkant geraken. Wie een foutje maakt, kan getikt worden.

Geef je het op? Dan loop je tot aan de overkant.
Let op: ook wie loopt, kan getikt worden.

1. De slak - Ga op je buik liggen. Verplaats je op je ellebogen en laat je lichaam mee glijden.
2. De rups - Ga op je buik liggen. Je verplaatst je door je knieën op te trekken en je dan weer languit te strekken met de armen en de buik op de grond. Dit herhaal je tot je de overkant bereikt.
3. De bij - Wapper met je armen zo breed als je kan.
4. De pissebed - Doe een aantal koprollen tot je de overkant bereikt
5. De spin - Zoek een partner. Ga op handen en voeten staan, maar haak jullie handen en voeten in elkaar. Loop zo tot aan de overkant.
6. De kever - Verplaats je op twee handen en twee voeten. Loop zo tot aan de overkant.
7. Mier - Plaats je voeten voor elkaar op een rechte lijn. Wandel zo voorzichtig tot aan de overkant.
8. Duizendpoot - Alle kinderen gaan achter elkaar staan. Ze bukken voorover. Met hun rechterhand nemen ze de hand van het kind voor hen vast, met hun linkerhand nemen ze de hand van de persoon achter hen vast. Zo haken alle kinderen in elkaar.
9. Mestkever - Voor een mestkever is een bolletje mest een echte schat. Hij rolt het met veel zorg tot in zijn nest. Jouw beurt om te rollen. Geen koprollen deze keer. Je rolt in de lengte het hele veld over.

