

Inleiding

We beginnen met een warming up van Winter Standbeelden.

Winter standbeelden

Op muziek van Jingle bells.

Van tevoren vraag ik aan de kinderen welke bewegingen met de winter te maken hebben. Denk hierbij aan: Sneeuwballen gooien, een slee trekken, een rendier zijn, schaatsen, het koud hebben (bibberen). Als ik het lied stop zet moeten de kinderen als een standbeeld blijven staan. Ik zoek kinderen uit waarbij je duidelijk ziet wat ze aan het doen zijn en kies dan een kind uit die mag raden wat diegene aan het doen was.

Kern

Ik begin met een basis-tikspel en ga van relatief makkelijke tikspelen naar moeilijkere tikspelen.

Basis tikspellen

Rendier kom uit je bed (Vos kom uit je hol)

Verhaal:

Rudolf het rendier is zo ontzettend moe. Hij vliegt de Kerstman overal heen. Hij ligt heerlijk te slapen onder zijn zachte dekentje. Maar Rudolf moet wakker worden omdat de Kerstman boodschappen moet doen. De Elfen zijn gevraagd om Rudolf wakker te maken. Rudolf vindt dit niet leuk en wil alle elfjes pakken. Alle Elfjes rennen van de ene kant van de Noordpool naar de andere. De Elfjes rennen de sneeuw in richting de witte muur waar een lijn is aangegeven. Als de Elfjes over de lijn zijn, zijn ze veilig. Als Rudolf je getikt heeft ga je op de bank zitten.

Spelbegin:

Eén kind, het rendier, zit onder een laken. De andere kinderen staan aan de andere kant van de zaal.

Spel:

Ze lopen op het rendier af en roepen: "rendier kom uit je bed!". De kinderen komen steeds dichterbij. Ze blijven roepen: "Rendier kom uit je bed!" Ineens komt het rendier uit z'n bed en probeert zoveel mogelijk kinderen (Elfjes) te tikken. Wanneer de kinderen voorbij de aangegeven lijn zijn, zijn ze vrij. De kinderen die getikt zijn, gaan op de bank zitten.

Na ongeveer 1 minuut wisselen we van rendier. We beginnen dan weer van voren af aan.

Rudolf's Slee (Chinese muur)

Verhaal:

Rudolf (de tikker) voelt zich alleen op zijn slee en zoekt andere rendieren die met hem mee kunnen vliegen. Rudolf vliegt in het midden van de lucht (de zaal) en hij gaat op zoek naar andere rendieren. Alle rendieren (overige kinderen) staan tegen de witte wolk aan (witte muur). Op het fluitsignaal rennen ze naar de overkant en weer terug. Rudolf probeert ze te tikken en als je bent getikt geef je Rudolf een hand en sleeën jullie samen verder. Uiteindelijk wordt de slee steeds langer. De leerkracht stopt het spel doormiddel van het fluitsignaal.

Spelbegin:

De kinderen staan allemaal aan één kant van de zaal. Eén tikker (Rudolf) staat in het midden.

Spel:

De kinderen rennen over. De tikker probeert kinderen te tikken. Als een kind getikt is, gaat het ook in het midden staan en houdt de hand van de andere tikker vast. De sliert van tikkers wordt zo steeds langer en het wordt steeds moeilijker.

Speleinde: Na 10 minuten eindigt het spel.

Tikspel met vrijplaatsen

Ijsschotsen tikkertje (huisje wisselen)

Verhaal:

De rendieren hebben een dagje vrij en lopen rustig door de sneeuw. Plotseling heeft de Kerstman toch zijn rendieren nodig voor het trekken van zijn arrenslee, maar daar hebben de rendieren, op hun vrije dag, geen zin in. Hij wil een rendier pakken, maar zodra het rendier op een ijsschots springt, kan de Kerstman er niet bij. De Kerstman zal moeten proberen een rendier te pakken dat niet op een ijsschots staat.

Spelbegin:

De Kerstman zit in zijn huis en de kinderen staan aan de andere kant van de zaal tussen de matten. Tussen het huis van de Kerstman en de kinderen is een lijn.

Spel:

Een kind speelt de Kerstman en komt uit zijn huis. Hij of zij probeert de andere kinderen die in het andere deel van de zaal staan (rendieren) te tikken. Echter, de kinderen mogen 5 tellen op een mat staan, dan zijn ze vrij en kunnen ze niet getikt worden. Na 5 tellen moeten ze van de mat af en verder lopen. Als de Kerstman kinderen getikt heeft, neemt hij ze mee naar zijn huis. Daar blijven de kinderen wachten op de bank totdat het spel geëindigd is.

Het spel kan moeilijker gemaakt worden door naast een tikker (de Kerstman), nog een tikker in het spel te brengen (dwerg) of een mat weg te halen.

Speleinde:

Na 10 minuten stopt het spel.

Uitleg:

Spel voordoen aan de kinderen. Benadrukken dat er maar één kind op een mat mag staan. Als er al een kind op een mat staat, moet je dus snel een andere mat zoeken.

Regels:

- Als de tikker een kind getikt heeft, loopt het kind met de tikker mee naar het huis. De tikker houdt het kind zachtjes vast.
- Er mag maar één kind op de mat staan.
- De kinderen mogen niet achter de lijn komen.

Tikspel vrije loopweg

Kerstmanmuts leggen (zakdoekje leggen)

Verhaal:

Iedereen zit in de kring. De Kerstman loopt rond de kring met zijn kerstmuts in zijn hand. Op een gegeven moment legt hij zijn muts achter een kind neer. Dit kind gaat de Kerstman proberen te tikken. De Kerstman probeert heel snel op de lege plaats in de kring te gaan zitten. Als de Kerstman toch getikt wordt, zingt hij een leuk (kerst)liedje. Gaat hij op tijd zitten dan is het andere kind de Kerstman.

Spelbegin:

Iedereen zit in de kring.

Spel:

Er loopt iemand met een Kerstmuts in de hand om de kring heen. Op een gegeven moment legt hij/zij de muts achter iemand neer. Deze persoon moet zo snel mogelijk de Kerstman tikken. De ander probeert de lege plek in de kring te bemachtigen. Als je getikt wordt, moet je een (kerst)liedje zingen in de kring.

Speleinde:

We doen dit maximaal 10 minuten.

Afsluiting van de gymles:

Alle rendieren gaan allemaal liggen. Ze zijn zo moe geworden van alle spelletjes en activiteiten dat ze even willen rusten.

Het licht gaat uit en rustige muziek gaat aan. Als ik een kind aantik op de schouder, mag het zachtjes teruglopen naar het klaslokaal.