



DOMEIN Sensomotorische ontwikkeling

Uitlokactiviteit

Parcours

Materialen en voorbereiding

- Maak een parcours in het (gym)lokaal. Gebruik kussens, lijntjes en paaltjes om een route uit te zetten. Zorg dat er onderweg meerdere materialen liggen die de leerlingen tegenkomen (bijvoorbeeld een bal of een muziekinstrument). Voer de activiteit meerdere keren uit en wissel met opdrachten tijdens het parcours:
 - Geluidenparcours: verschillende muziekinstrumenten en andere materialen om geluiden te maken in het parcours
 - Proef- en ruikparcours: een parcours met bakjes met verschillende etenswaren om te proeven en te ruiken
 - Zoekparcours: Verstop verschillende aantrekkelijke voorwerpen in het parcours

	Activiteit	Voorbeelden van doelen	
Hoofdactiviteit	<p>Laat de leerlingen het parcours zien. Blaas op een fluitje als startsignaal. Loop samen het parcours.</p> <p>Laat de materialen voelen (kruipen over een kussen of een rubbermat). Laat klimmen over obstakels.</p> <p>Zorg voor voorwerpen (zoals een bal) die de leerlingen onderweg tegenkomen. Laat deze oppakken en bijvoorbeeld weggooien of wegleggen.</p>	<p>Grove motoriek</p> <p>Beweegt vanuit kruiphouding het lichaam voor- en achteruit</p> <p>Kruipt over een laag obstakel</p> <p>Loopt korte afstanden zonder hulp</p> <p>Gooit een voorwerp ongericht</p> <p>Fijne motoriek</p> <p>Trekt een voorwerp aan een touw horizontaal naar zich toe</p> <p>Klapt in de handen</p>	<p>Voelen</p> <p>Geeft een voorkeur aan voor materiaal</p> <p>Onderscheid tastprikkel die weinig van elkaar verschillen</p> <p>Probeert niet-prettige tactiele prikkels te vermijden</p> <p>Evenwichtsgevoel</p> <p>Beweegt het hoofd soepel tijdens het kruipen</p> <p>Beweegt vanuit stand één van de benen</p> <p>Loopt een hoek om en staat plotseling stil zonder te vallen</p> <p>Steekt zijn armen uit als hij dreigt te vallen</p>
Variatie 1	<p>Een geluidenparcours: Leg onderweg verschillende materialen die geluid maken. Maak er zelf geluiden mee of laat de leerlingen er geluiden mee maken.</p> <p>Stimuleer de leerlingen om op de geluiden af te gaan.</p>	<p>Horen</p> <p>Merkt op welk geluid hij zelf met materiaal produceert</p> <p>Draait zijn hoofd/ogen richting een geluid dat in dezelfde ruimte wordt gemaakt</p> <p>Merkt bij een geluid variatie in geluidsterkte op</p> <p>Houdt zijn aandacht 10 seconden op een geluid gericht in een prikkelrijke ruimte</p>	
Variatie 2	<p>Een proef- en ruikparcours: Leg onderweg verschillende etenswaren in bakjes om te proeven en te ruiken</p>	<p>Ruiken en proeven</p> <p>Reageert op verschillen in structuur in eten</p> <p>Beweegt zijn hoofd naar iets toe om te ruiken</p> <p>Maakt onderscheid tussen etenswaar en niet-eetbaar materiaal</p> <p>Associeert geuren met bepaalde etenswaren</p>	
Variatie 3	<p>Een zoekparcours: Verstop in het parcours voorwerpen die de leerling moet zoeken. En vraag de leerlingen om bepaalde voorwerpen/kleuren in het parcours aan te wijzen.</p>	<p>Zien</p> <p>Volgt rondlopende personen met zijn blik als die zijn aandacht vragen</p> <p>Haalt een voorwerp tevoorschijn dat de leerkracht voor zijn ogen heeft verstopt</p> <p>Wijst op verzoek een voorwerp met dezelfde basiskleur als het voorbeeld aan</p>	