

GYM ANIMO



Een spel met beweging!

Wanneer de baby in de peuterfase komt, kan hij steeds meer zelf doen. En gaat hij op ontdekking naar zichzelf en de wereld om hem heen. Daar heeft hij zijn lichaam voor nodig: zijn grenzen en mogelijkheden testen, ten opzichte van anderen en zijn omgeving.

Gym Animo, ontwikkeld in samenwerking met Sandrine Souveryns, psychomotorisch therapeute, biedt kinderen de mogelijkheid in de huid van kleine dieren te glijden, om opdrachten uit te voeren en houdingen aan te nemen. De kinderen moeten hierbij ook een toren maken, met houten stukken: zo wordt behalve de grove motoriek, ook de fijne motoriek ontwikkeld. De opdrachten hoeven niet perfect uitgevoerd te worden, maar zo goed mogelijk. Het is dus niet de bedoeling om de kinderen tegen elkaar te laten strijden, maar ze te leren om met elkaar te spelen en te delen.

Wij wensen u veel speelplezier toe, met vele ontdekkingen om samen te delen!

Het Bioviva team

Inhoud

1 spelbord - 70 kaarten - 14 houten achthoeken
4 pionnen - 1 houten dobbelsteen - 1 vel met stickers - 1 boekje met spelregels, en toelichting van een psychomotorisch therapeute.



Het spel gereedmaken

De stickers op de zes kanten van de dobbelsteen plakken.



Doel van het spel

De eerste speler zijn die over de Finish gaat, toegejuicht door alle dieren.

Het spel klaarzetten

- 1 Voor dit spel is ruimte nodig, binnen of buiten. Voor binnen is een tapijt ideaal. Voor buiten, een groot kleed of een mat voor de grond oefeningen.
 - 2 Het «speelterrein» bepalen. Voor de opdrachten waarbij van een punt naar een ander moet, een vertrek- en aankomstpunt aangegeven (met een kledingstuk, een voorwerp...), de afstand tussen de twee punten is bij voorkeur 5 meter (voor de jongsten) of 10 meter (voor de oudsten).
 - 3 Zorg voor een balletje, het liefst zacht (mocht u dit niet hebben, een paar opgerolde sokken is ook goed), enkele knuffels en kussens die nodig zijn voor bepaalde opdrachten.
 - 4 Het spelbord in een hoek van het speelterrein uitvouwen. De dobbelsteen ernaast leggen.
 - 5 Een toren maken met 4 houten stukken (maakt niet uit welke).
 - 6 Kies de kaarten naar gelang de leeftijd van de spelers:
 - 3-4 jaar: blauwe kaarten
 - 5 jaar en ouder: oranje kaarten.
- Leg de stapel, of stapels (als de spelers van verschillende leeftijd zijn) omgekeerd naast het spelbord.
- 7 Iedere speler kiest een pion, en zet deze op het hokje Start.

Het spel spelen

1 Om uit te maken wie er begint, moeten de kinderen zo langzaam mogelijk van een punt naar de ander gaan, terwijl ze hun lievelingsdier nadoen. Pas op, ze mogen niet stil blijven staan. De laatste die aankomt mag beginnen!

2 Hij trekt een kaart, en voert de aangegeven opdracht uit. Het kan zijn dat de opdracht hulp van de andere spelers vraagt.

NB: De opdrachten hoeven niet perfect uitgevoerd te worden, maar zo goed mogelijk. Het is dus niet de bedoeling om de kinderen tegen elkaar te laten strijden! De nadruk moet liggen op de ontdekking van het lichaam, de ontwikkeling van ieders talenten, op hun eigen ritme door ze te leren om met elkaar te spelen en te delen.

3 Wanneer de opdracht voltooid is, pakt hij een houten stuk en zet deze verticaal of horizontaal op de toren:

- Volt de toren in duigen, mag hij geen gooi doen met de dobbelsteen, en zijn pion blijft dus staan.
- Blijft de toren staan, dan mag hij een gooi doen met de dobbelsteen.

4 Staat er op de dobbelsteen:

- Dan mag zijn pion een hokje vooruit.
- Dan mag zijn pion twee hokjes vooruit.
- Dan mag zijn pion drie hokjes vooruit.



Mocht de pion op het eerste Kangoeroe hokje uitkomen, dan springt hij direct naar het tweede Kangoeroe hokje.

5 Nu is het de beurt aan de volgende speler (links van de eerste) om een kaart te trekken. Wanneer hij zijn opdracht uitgevoerd heeft, neemt hij een houten stuk en plaatst deze op de vorige, om de toren nog hoger te maken, en zo verder voor de andere spelers.

NB: wanneer het de kinderen lukt om alle houten stukken te plaatsen zonder dat de toren in duigen valt, gefeliciteer! Iedereen mag dan een hokje vooruit. En 4 houten stukken worden opgestapeld om een nieuwe toren te beginnen.



Tip!

De kinderen kunnen de opdrachten uitvoeren door het geluid van dieren na te bootsen!



Einde van het spel

De eerste speler die over de Finish gaat heeft het spel gewonnen (het is niet nodig om precies het aantal hokjes te gooien met de dobbelsteen om de lijn over te mogen). Dit kan het einde van het spel zijn; maar de andere spelers kunnen ook doorgaan tot iedereen de Finish bereikt heeft. Iedereen kan tegen zijn verlies, dus schudden alle spelers elkaar hartelijk de hand!

De kaarten

Twee spelniveaus om de ontwikkeling van het kind zo goed mogelijk te kunnen volgen, met houdingen en opdrachten aangepast aan de leeftijdscategorie:



De blauwe kaarten voor de jongsten (3-4 jaar): hierop staan kinderen verkleed als dier, zodat de kleinsten zich goed met de personages kunnen identificeren.

De oranje kaarten zijn voor de oudsten (5 jaar en ouder): de kinderen kunnen zich nu in een ander personage verplaatsen. Daarom worden hier dieren afgebeeld.



De aangegeven leeftijden zijn ter indicatie, capaciteiten kunnen per kind enorm verschillen. De twee kaartniveaus kunnen tegelijkertijd gebruikt worden, naar gelang de leeftijd van de kinderen.

Tips voor het lezen van de kaarten



• Linksboven geeft een stip aan hoe vaak de beweging herhaald moet worden, of hoeveel seconden iemand in dezelfde houding moet blijven (stel de kinderen voor om de aangegeven tijd luid te tellen).



• De witte lijn geeft het startpunt aan, en de geblokte lijn de finish.



• De pijl geeft aan welke richting het kind moet ingaan.



• De oefening moet eerst naar een kant, en vervolgens naar de andere kant uitgevoerd worden.