

Fietswielspellen

Toelichting



Een uitgave van Veilig Verkeer Nederland



Iedereen veilig over straat

VEILIGVERKEER

Toelichting

Waarom Fietswielspellen?

Via Fietswielspellen vergroten kinderen in de leeftijd van 4 tot 12 jaar spelenderwijs hun behendigheid op de fiets en daarmee hun veiligheid in het verkeer. De spellen zijn speciaal ontwikkeld om in groepsverband te doen.

Met de Fietswielspellen werk je aan het vergroten van de fietsvaardigheden van kinderen. Per spel staat aangegeven aan welke doelen er wordt gewerkt.

Speleisen

- De kinderen moeten minimaal in staat zijn om zelfstandig met pedalen te kunnen fietsen.
- Om snel en veilig te kunnen stoppen, moet elk kind goed met de voeten bij de grond kunnen. Controleer dit vooraf. Doe dit eventueel door de kinderen één of enkele malen rond te laten fietsen en een paar keer te laten stoppen. Het is bij veel spellen mogelijk om kinderen met een loopfiets, een step of rolstoel mee te laten doen. Spellens zijn geschikt voor kinderen vanaf 4 jaar.

Groepsgrootte

Fietswielspellen zijn geschikt voor groepen tot 12 deelnemers. Bij grotere groepen kunnen er meer Fietswielen worden gemaakt.

Omgeving en benodigde ruimte

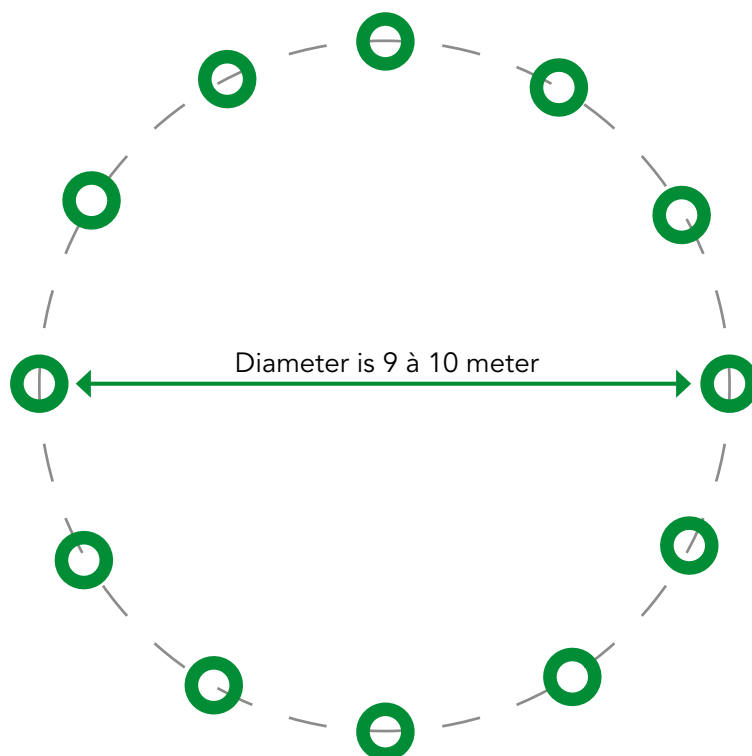
Je hebt een vlakke, goed fietsbare ondergrond nodig met voldoende ruimte om een Fietswiel (cirkel of ovaal) uit te leggen met een diameter van circa 9 meter. Dat betekent een omtrek van 25 á 30 meter. Bij meer dan 12 kinderen moet er ruimte zijn voor meer Fietswielen.

Benodigde materialen

Voor het uitleggen van een Fietswiel zijn minimaal 12 stippen nodig. Bij sommige spellen zijn extra stippen nodig. Wij adviseren hiervoor platte schijven te gebruiken, die blijven goed liggen en de kinderen kunnen er eenvoudig en veilig overheen fietsen. Als alternatief kunnen pionnen, hoedjes, wegwerpborden en dergelijke worden gebruikt.

Spelduur

De meeste Fietswielspellen duren circa 10 minuten. Het is mogelijk meerdere spellen na elkaar te spelen. Of te herhalen, al dan niet met varianten.



De spellen

Spelvorm kiezen

1. Stoelendans

Fietswielspel

Doelen

- Ik kan in een groep fietsen.
- Ik kan plotseling stoppen door krachtig te remmen en gecontroleerd tot stilstand te komen.
- Ik kan vanuit stilstand wegfietsen.
- Ik kan afstand houden van de fietser voor mij.

Leeftijd	Aantal kinderen	Opbouwtijd	Spelduur	Stippen	Ruimte	Begeleiders
vanaf 4 jaar	6-12	5 min.	10 min.	5-12	10 x 10 m.	1 - 2

Bovenstaande hoeveelheden gelden per Fietswiel (cirkel).
Per spel kunnen er meer Fietswielen worden opgezet.

Korte beschrijving van het spel

Het spel is een stoelendans op de fiets. Kinderen rijden rond om de buitenkant van het Fietswiel. Op een afgesproken signaal plaatsen ze hun voorwiel op een stip. Voor één kind is er geen stip; die is af en verlaat het Fietswiel. Wie het laatst overblijft, is de winnaar.

Vorbereiding

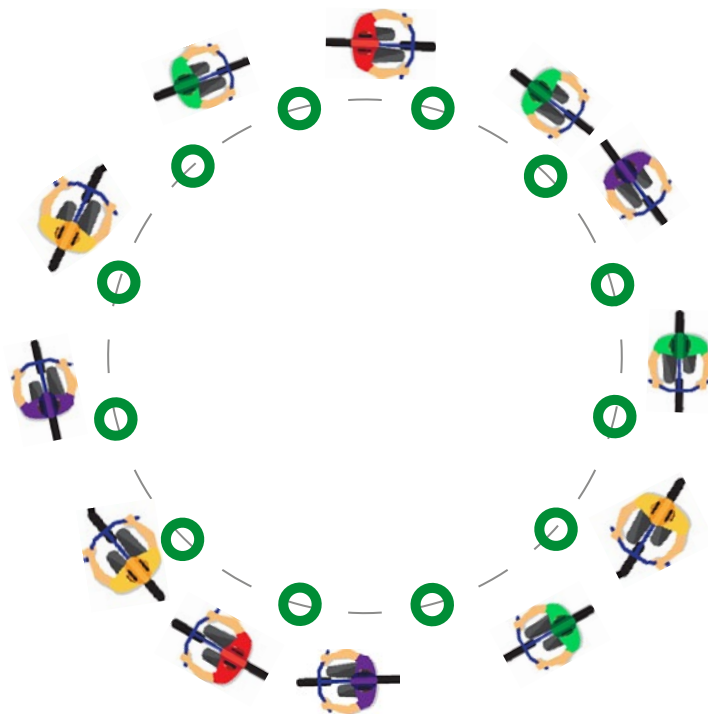
- Leg het Fietswiel met een diameter van circa. 9 meter.
- Plaats de stippen met een onderlinge afstand van minimaal 2 á 3 meter.
- Leg er eentje minder dan het aantal kinderen.
- Regel muziek, een fluitje of iets anders waarmee je het stopsignaal kunt geven.

Instructie

- Leg de kinderen uit wat het spel inhoudt.
- Geef aan bij welk duidelijk hoorbaar teken de kinderen moeten stoppen met fietsen. Bijvoorbeeld een fluitsignaal of muziek die stopt.

Het spel

- Alle kinderen starten met hun fiets buiten het Fietswiel
- De kinderen mogen in een rustig tempo gaan fietsen rondom het Fietswiel.
- Houd in de gaten dat de kinderen goed afstand houden van elkaar, bijv. de afstand tussen 2 stippen.
- Zodra het afgesproken signaal wordt gegeven, probeert elk kind met het voorwiel op of tegen een vrije stip te gaan staan.
- Wie geen vrije stip vindt, verlaat het spel en neemt meteen een stip mee.
- Herhaal dit net zolang totdat er een winnaar is.



2. Rechts houden

Fietswielspel

Doel

- Ik kan rechtshouden en rekening houden met tegenliggers, ook bij oprijden fietspad.

Leeftijd	Aantal kinderen	Opbouwtijd	Spelduur	Stippen	Ruimte	Begeleiders
vanaf 4 jaar	4-12	5 min.	10 min.	18	10 x 10 m.	1 - 2

Bovenstaande hoeveelheden gelden per Fietswiel (cirkel).
Per spel kunnen er meer Fietswielen worden opgezet.

Korte beschrijving van het spel

De kinderen rijden in twee groepen een halve cirkel, via een pad door het midden van het Fietswiel. Bij het inrijden van het middenpad zijn ze elkaars tegenliggers. Dat dwingt hen om goed rechts te houden.

Vorbereiding

- Leg het Fietswiel met een diameter van circa 9 meter.
- Plaats 12 stippen met een onderlinge afstand van circa 2 á 3 meter.
- Maak van 6 extra stippen een pad door het midden.
- Zorg voor extra voorwerpen om door te geven zoals balletjes of stokjes.

Instructie

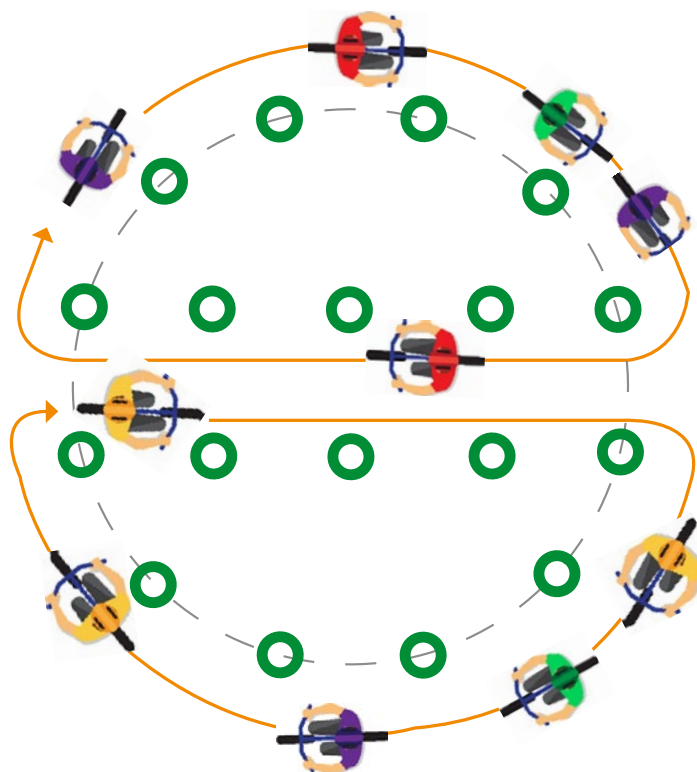
- Maak twee groepen.
- Stel de groepen op aan weerszijde van het Fietswiel ter hoogte van het middenpad van stippen, beide in dezelfde rijrichting.

Het spel

- De groepen rijden steeds hun eigen halve cirkel.
- In het middenpad zijn ze elkaars tegenliggers.

Variatie

- Laat tegenliggers elkaar een high-five geven.
- Laat een kind een voorwerp doorgeven aan één van zijn tegenliggers. Ontvangers geven het voorwerp steeds opnieuw door aan een tegenligger.
- Voetje aan de grond is af.



3. Invoegen

Fietswielspel

Doel

- Ik kan een afstand inschatten en timen wanneer ik een invoegactie kan uitvoeren.

Leeftijd	Aantal kinderen	Opbouwtijd	Spelduur	Stippen	Ruimte	Begeleiders
vanaf 8 jaar	6-12	5 min.	10 min.	18	10 x 10 m.	1 - 2

Bovenstaande hoeveelheden gelden per Fietswiel (cirkel).
Per spel kunnen er meer Fietswielen worden opgezet.

Korte beschrijving van het spel

Een oefening in links en rechts invoegen (ritsen). Twee groepen kinderen rijden in tegengestelde richting rond het Fietswiel. Op een bepaald punt rijden zij samen middendoor een smalle strook dwars door het Fietswiel. Bij het ritsen heeft rechts natuurlijk voorrang!

Vorbereiding

- Leg het Fietswiel met een diameter van circa. 9 meter.
- Plaats 12 stippen met een onderlinge afstand van circa 2 á 3 meter.
- Maak van 6 extra stippen een pad door het midden. Zie de tekening.

Instructie

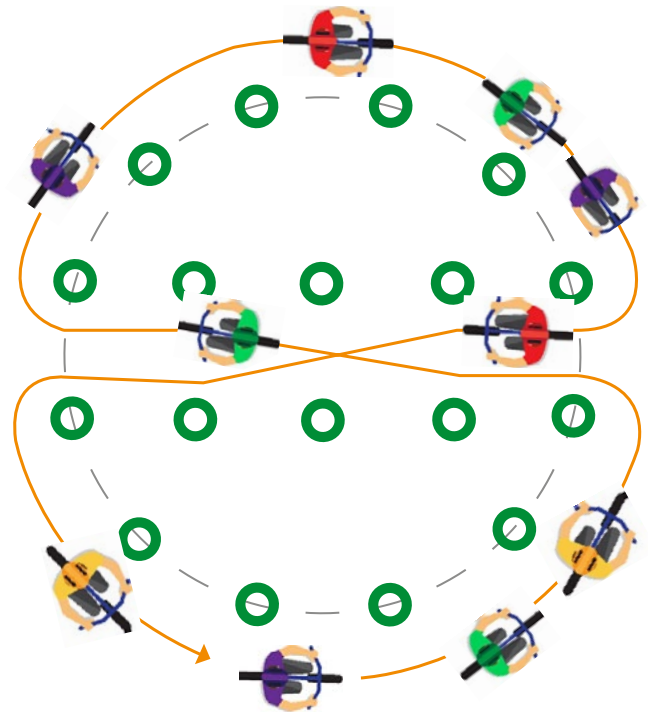
- Verdeel de kinderen in twee groepen die in tegengestelde richting rond het Fietswiel gaan rijden.
- Leg de kinderen uit wat het spel inhoudt.

Het spel

- Laat de kinderen via het midden een mooie 8 rijden, vanaf halverwege de rechterzijde van het Fietswiel.
- De opdracht is dat zij zich in één lijn samenvoegen (ritsen).
- Bij het uitrijden van het Fietswiel buigen de kinderen steeds in de andere richting af dan waar zij vandaan zijn gekomen.
- Benadruk dat rechts voorrang heeft!
- Op deze wijze oefenen ze zowel links als rechts invoegen.

Variatie

- Laat de kinderen in plaats van in te voegen, naast elkaar door het midden van de cirkel gaan rijden.
- Laat een kind een voorwerp doorgeven aan één van zijn/haar tegenliggers. De ontvanger geeft het voorwerp opnieuw aan een tegenligger door enzovoort.



4. Links-rechts

Fietswielspel

Doel

- Ik kan links en rechts wenden op de fietsen.

Leeftijd	Aantal kinderen	Opbouwtijd	Spelduur	Stippen	Ruimte	Begeleiders
vanaf 6 jaar	6-12	5 min.	10 min.	10-15	10 x 10 m.	1

Bovenstaande hoeveelheden gelden per Fietswiel (cirkel).
Per spel kunnen er meer Fietswielen worden opgezet.

Korte beschrijving van het spel

De kinderen oefenen allerlei stuurbewegingen, bijvoorbeeld links- of rechts afslaan en binnen of buiten de stippen om fietsen.

Vorbereiding

- Leg het Fietswiel met een diameter van circa 9 meter.
- Plaats de stippen met een onderlinge afstand van circa 2 á 3 meter.

Instructie

- Leg de kinderen uit wat het spel inhoudt.
- Geef aan bij welk signaal/teken de kinderen een opdracht kunnen krijgen.

Het spel

- Geef steeds een opdracht:
 - Fiets langs de buitenkant van het Fietswiel.
 - Fiets langs de binnenkant van het Fietswiel.
 - Sla rechts af en fiets rechtdoor het fietswiel (één kind start, de rest volgt). Het is handig om hier een lijn met krijt op de grond voor te tekenen.
- Laat ook oefenen met stoppen, omkeren, langs de andere kant van de stippen gaan fietsen, enzovoort.

Variatie

- Geef een letter of cijfer als opdracht voor een beweging met de fiets. Voorbeeld: 1 = langs de buitenkant van het Fietswiel gaan fietsen; 2 = langs de binnenkant van het Fietswiel gaan fietsen.
- Voeg naar eigen inzicht opdrachten toe, zoals afstappen of naast de fiets lopen.
- Roep de codes door elkaar en doe dat eventueel steeds iets sneller.
- Voetje aan de grond is af.

