





<b>Naam student:</b>	Maud Martens	<b>Leergroep</b>	3OLOB2
<b>Naam mentor:</b>	Mevr. Jana Vanroose	<b>Klas</b>	5-6
<b>School:</b>	GILKO, Kloosterstraat 19, 9820 Merelbeke		

### FICHE TUSSENDOORTJE

<b>Focus op</b>	<input type="checkbox"/> Beeld <input type="checkbox"/> Muzisch taalgebruik <input type="checkbox"/> Muziek <input type="checkbox"/> Drama <input type="checkbox"/> Vertellen <input type="checkbox"/> Voorlezen	<input type="checkbox"/> Bewegingsexpressie <input checked="" type="checkbox"/> <b>Beweging</b> <input type="checkbox"/> Talensensibilisering <input type="checkbox"/> Taalinitiatie <input type="checkbox"/> .....
<b>Doelen activiteit</b>	<input type="checkbox"/> <b>Concentratie</b> <input type="checkbox"/> Andere: .....	<input type="checkbox"/> <b>Sfeer</b>
<b>Bronnen</b>	<a href="http://www.scoutshubertus.be/">http://www.scoutshubertus.be/</a>	

<b>Naam tussendoortje: Vlaggenspel</b>	
 10'	 Vlag
	 Lijnen even ver

#### Organisatie:

Een groep wordt ingedeeld in 2 (even) ploegen, deze gaan per ploeg aan hun lijn staan. De lijnen waar de ploegen staan zijn even ver van het middelpunt waar de vlag ligt. De leerkracht geeft per ploeg de leerlingen een getal (1,2,3,4,5,6, 7, ...). Wanneer een van de ploegen oneven is kan een van de leerlingen van deze ploeg voor 2 dienen en zo blijft het spel eerlijk.

#### Verloop:

De leerkracht roept een nummer (bijvoorbeeld 3) af.

Deze nummers lopen naar de vlag toe en proberen deze in hun kamp te brengen door over hun lijn te geraken zonder getikt te worden door de tegenpartij. Wanneer een nummer de vlag heeft en de andere tikt hem gaat het punt naar de andere zijn ploeg.

#### Variatie:

- Twee armen, een arm op de rug, hinkelend, ...
- Namen (zeester, dolfijn, ...)
- Meerdere leerlingen ter gelijker tijd of sneller opvolgend naar voor roepen