

# SPELLES BIJ 'KEES DE MUIS ZOEKT EEN HUIS'

Nodig voor deze les:

- lintjes



## 1 Introductie

Begeleide fantasiebewegingen die passen bij het boek:

roeien, zwemmen, liggen, douchen, lopen (naar de burgemeester), rennen (voor de poes), juichen (huis gevonden).

## 2 Opdrachtenspel

In elke hoek van de zaal is een huis. De klas begint in het huis van Julia. Wijs een leerling aan die Julia speelt.

Julia mag zeggen waar de kinderen heen gaan en bij elk huis moeten ze iets doen.

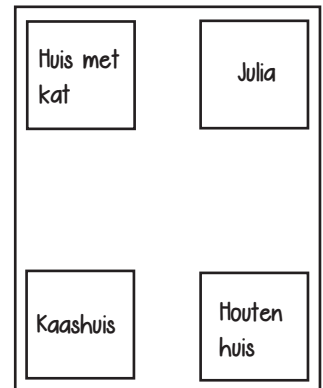
- Het huis met de kat:

zo snel mogelijk naar het huis van Julia rennen.

- Het kaashuis: zogenaamd kaas eten en flink smakken!

- Het houten huis: instorten (vallen en gaan liggen).

Julia mag een ander huis roepen als ze wil dat de groep naar een volgend huis gaat.



## 3 Schipper mag ik overvaren?

Kees de Muis ging varen in een bootje. Het sloeg om tijdens de storm.

Wat had hij beter kunnen doen?

Vragen aan een schipper of hij mee mocht varen!

Speel 'Schipper mag ik overvaren'.

## 4 Kat en muis spel

Wij 1 of 2 katten aan. De leerlingen krijgen een lintje in hun broek en de katten proberen dit te stelen.

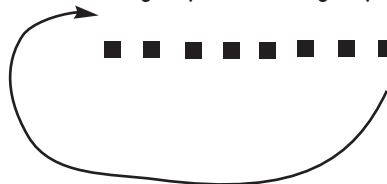
Als dit te spannend is, dan kun je er ook een gewoon

tikspel van maken met een kat en muizen.

## 5 De muis wordt al dikker en dikker

Kees en Julia eten hun buikje vol bij het huis van kaas. En de muis wordt hoe dikker en dikker:

zet de kinderen in een lijn, iedereen houdt elkaar bij de hand. De eerste moet nu helemaal worden ingepakt door de rest van de groep. Werk in meerdere groepen, als de groep groot of druk is. Anders gaat iedereen vallen.



## 6 Tot slot

Alle kinderen zitten in een kring. In het midden zit de kat op zijn knieën met zijn ogen dicht. Achter hem ligt de sleutel van het huis van Kees. Kees de Muis heeft een hoepel een eindje bij de kring van daar. De kat moet goed luisteren of hij Kees hoort aankomen. Dan mag hij opkijken en Kees achterna rennen. Kees is veilig in zijn eigen huis. Kees moet juist proberen om heel zachtjes te lopen, zodat de kat hem niet hoort, en de sleutel te pakken.

