



MEE?



## WOORD VOORAF

De voorbije jaren heeft de VSV (Vlaamse Stichting Verkeerskunde) de leerlijn stappen en fietsen voor het basisonderwijs voltooid met de ontwikkeling van nieuwe voetgangers- en fietsbrevetten. Voor elk leerjaar hebben we nu educatief materiaal voorhanden om de verkeersvaardigheid van kinderen te trainen en te testen. Zo stimuleren we de stapsgewijze ontwikkeling van kinderen tot zelfstandige voetgangers en fietsers. Een eindtest kun je afnemen tijdens *Het Grote Voetgangersexamen* in het vierde leerjaar, *De Grote Verkeerstoets* in het vijfde leerjaar en *Het Grote Fietsexamen* in het zesde leerjaar.

Met het educatieve pakket *Loopfietsbrevet* willen we het kleuteronderwijs ondersteunen bij de voorbereiding op leren fietsen. De klemtoon ligt op zintuiglijke, motorische en evenwichtsontwikkeling bij jonge kinderen, in functie van hun verkeersdeelname. We moedigen je sterk aan om loopfietsen te integreren in dat leerproces. Ze bevorderen de evenwichtstraining en de ontwikkeling van stuurvaardigheid bij jonge kinderen. Ze maken fietsen met steunwielletjes zelfs overbodig. Kinderen die goed kunnen 'loopfietsen' maken nadien vlot de overgang naar een fiets met trappers.

We wensen je veel succes!

Jan Peumans  
Voorzitter

Ben Weyts  
Vlaams minister van Mobiliteit en Openbare Werken



## INHOUD

Woord vooraf.....	3
Inhoud .....	4
<b>1 Inleiding .....</b>	<b>7</b>
<b>2 Ontwikkelingsdoelen .....</b>	<b>10</b>
<b>3 Beperkingen bij kleuters .....</b>	<b>14</b>
3.1 Neurologische ontwikkeling .....	14
3.2 Zintuiglijke ontwikkeling .....	14
3.2.1 Horen.....	14
3.2.2 Links en rechts kijken .....	15
3.2.3 Evenwicht .....	15
3.3 Motorische ontwikkeling .....	16
3.3.1 Rem - en reactievermogen .....	16
3.3.2 Begrip van afstand, snelheid en richting .....	16
3.3.3 Samengestelde bewegingen .....	16
<b>4 Ontwikkeling stimuleren en trainen.....</b>	<b>19</b>
4.1 Trainen van neurologische ontwikkeling.....	19
4.2 Trainen van zintuiglijke ontwikkeling .....	20
4.2.1 Horen.....	20
4.2.2 Links en rechts kijken .....	22
4.2.3 Evenwicht .....	24
4.3 Trainen van motorische ontwikkeling .....	26
<b>5 Leren fietsen .....</b>	<b>30</b>
5.1 Voorbereiding: met de fiets aan de hand stappen .....	31
5.2 Trainen met de loopfiets .....	32
5.2.1 Opstappen .....	33
5.2.2 Vertrekken .....	35
5.2.3 Rechtdoor rijden .....	37
5.2.4 Benen in de lucht.....	39
5.2.5 Over een turnmat rijden .....	41
5.2.6 Slalom .....	43
5.2.7 Stoppen .....	45
<b>6 Loopfietsbrevet.....</b>	<b>49</b>
6.1 Vier vaardigheden .....	50
6.1.1 Links en rechts kijken.....	50
6.1.2 Horen, geluiden lokaliseren.....	51
6.1.3 Evenwichtsbehoud.....	52
6.1.4 Loopfietsparcours.....	53
6.2 Praktische organisatie: voorbereiding .....	60
6.3 Praktische organisatie: de dag zelf.....	60
6.4 Evaluatie .....	61
<b>Vaardigheden.....</b>	<b>62</b>
<b>Controlefiche Loopfietsbrevet .....</b>	<b>62</b>



# 1. INLEIDING





# 1 INLEIDING

Kleuters nemen nooit zelfstandig deel aan het verkeer. Dat zullen ze pas doen in de lagere school als ze zo'n 10 jaar oud zijn. Maar kleuters maken al wel deel uit van het verkeer: als passagier in de auto of op de fiets, als voetganger hand in hand met een volwassene en er zijn ook al kleuters die mee fietsen met mama of papa. Je start daarom best zo vroeg mogelijk met verkeerseducatie. Zowel ouders als leerkrachten spelen een belangrijke rol bij de verkeersopvoeding van kleuters. We richten ons in dit pakket tot jou als leerkracht.

Wat moeten kleuters al leren over het verkeer? Welke vaardigheden moeten ontwikkeld zijn voor je kunt starten met verkeersvaardigheden trainen? Hoe begin je met stuurvaardigheidstraining op de fiets? In dit lessenspakket gaan we dieper in op de ontwikkeling van de zintuigen (horen en zien), de motoriek (vertrekken, stoppen, bochten maken, sturen,...) en het evenwicht. De basis die kinderen nodig hebben om zich veilig in het verkeer te begeven. We kiezen om te leren fietsen met een loopfiets. Zo leren kinderen sneller hun evenwicht houden en hebben ze nadien geen steunwielletjes nodig om de overgang te maken naar een fiets met trappers.

De bedoeling van dit pakket is dat de kleuters uiteindelijk een parcours afleggen waarmee ze het *Loopfietsbrevet* kunnen behalen. Met het parcours gaan we na hoe goed de kleuter geluiden kan lokaliseren of hij goed om zich heen kijkt en het evenwicht kan bewaren. Tot slot testen we zijn stuurvaardigheid met de loopfiets. De meeste kleuters kunnen loopfietsen vanaf de eerste kleuterklas. Afhankelijk van hoe vaak je oefent, zullen kinderen op het einde van de eerste kleuterklas of in de tweede kleuterklas klaar zijn om de test voor hun brevet af te leggen.

Achteraan in deze handleiding zit een controlefiche, die gebruik je bij de eindtest. En verder vind je bij dit pakket ook 30 *Loopfietsbrevetten* voor de kleuters die het parcours hebben afgelegd. Aan de hand van vinkjes duid je aan of de leerlingen de verschillende vaardigheden beheersen. Nadien geef je de brevetten mee naar huis, zo krijgen de ouders een beeld van de ontwikkeling van hun kind op vlak van verkeerseducatie.





## 2. ONTWIKKELINGSDOELEN



## 2 ONTWIKKELINGSDOELEN

Inhoudelijk sluiten de vaardigheden voor het *Loopfietsbrevet* aan bij de volgende ontwikkelingsdoelen voor het kleuteronderwijs:

### Wereldoriëntatie - Mens en Ruimte

#### *Verkeer en mobiliteit*

De kleuters

- herkennen in hun omgeving plaatsen waar ze veilig kunnen spelen en waar niet (bv. op het speelplein kun je veilig spelen, op de straat niet).
- beseffen dat het verkeer risico's inhoudt (bv. ze tonen dat ze aandachtig zijn voor hun eigen en andermans veiligheid door niet bruusk te reageren, aan te sluiten bij de groep).
- kunnen onder begeleiding elementaire verkeersregels toepassen (bv. stoppen bij verkeerslichten, wachten aan de stoeprand).

### Lichamelijke opvoeding - Motorische competenties

#### *Lichaams - en bewegingsbeheersing*

De kleuters

- kunnen de eigen bewegingsbaan stoppen, richten en wijzigen afhankelijk van statische en dynamische objecten: andere bewegers, obstakels, bewegende voorwerpen.
- kunnen het evenwicht behouden in verplaatsingen en bij houdingen op diverse steunvlakken.
- kunnen met een eenvoudig bewegingsantwoord snel reageren op auditieve, visuele en tactiele signalen.

#### *Complexe lichaams- en bewegingsorganisatie*

De kleuters

- kunnen voor verschillende basisbewegingen de ledematen functioneel en gecoördineerd inschakelen.
- kunnen de armen en benen afwisselend bewegen.

## Voorkeurlichaamszijde

De kleuters

- tonen in taken waar tweehandigheid vereist is een duidelijke taakverdeling in gebruik van linker en rechterhand (-voet).

## Complexe ruimte- en tijdsfactoren

De kleuters

- kunnen in de ruimte snel een afgesproken plaats terugvinden en er rekening mee houden.
- kunnen tijdens het bewegen rekening houden met plaatsaanduidingen.
- kunnen handelend rekening houden met een te overbruggen afstand.
- kunnen in eenvoudige bewegings- en spelsituaties de meest efficiënte bewegingsrichting kiezen.
- passen de eigen beweging aan aan de snelheid en het tempo van bewegende objecten, of aan de tijdsduur van auditieve signalen.
- passen het eigen bewegingsritme spontaan aan aan een eenvoudig opgelegd ritme.
- kunnen twee of meer opeenvolgende hindernissen nemen.
- kunnen doelgericht een beweging onderbreken en laten opvolgen door een andere beweging.

## Lichamelijke opvoeding - Groot-motorische vaardigheden

### Bewegingsantwoorden

De kleuters

- kunnen een gepast bewegingsantwoord geven op eenvoudige speltaken, bewegingsopdrachten, afspraken en regels.

### Handelend omgaan met betekenisinhouden

De kleuters

- tonen in het handelend omgaan met betekenisinhouden een toenemend begrijpen, toepassen en verwoorden van:
  - spelideeën van kinderspelen;
  - lichaams-, bewegings-, ruimte- en tijdsbegrippen, facetten van fysieke kennis;
  - voorstellingen (fantasie);
  - symbolen en hun interpretatie, begrippen.



# 3. BEPERKINGEN BIJ KLEUTERS



## 3 BEPERKINGEN BIJ KLEUTERS

Neurologisch, zintuiglijk en motorisch zijn jonge kinderen nog volop in ontwikkeling. Dat heeft zeker een invloed op een veilige verkeersdeelname. Maar we kunnen die ontwikkeling wel sterk stimuleren door beweging.

### 3.1 Neurologische ontwikkeling

Heel wat kinderen blijven door hun gebrek aan bewegingsprikkel rondlopen met een onrijp zenuwstelsel. Bij de geboorte heeft iedereen een aantal primitieve reflexen, die je in de loop van je ontwikkeling snel moet zien te controleren, zodat je *bewust* bewegingen kunt uitvoeren. Wanneer een kind zich veilig in het verkeer wil begeven, zal hij alle bewegingen die hij maakt, bewust moeten maken. Met andere woorden hij voert de bewegingen alleen uit als hij dat zelf wil.

Het uiteindelijke resultaat van de rijping van het zenuwstelsel is het ontstaan van de blijvende reflexen: de hoofdrechtingsreflexen en evenwichtsreflexen. Deze reflexen zijn van cruciaal belang voor de ontwikkeling van een normale houding en motoriek. Het spreekt voor zich dat we die nodig hebben als we veilig willen fietsen en stappen in het verkeer.

### 3.2 Zintuiglijke ontwikkeling

De zintuiglijke ontwikkeling kan pas goed van start gaan als de ontwikkeling van ons zenuwstelsel (neurologische ontwikkeling) goed verloopt. Al start de zintuiglijke ontwikkeling al heel vroeg, het hangt van de rijping van het zenuwstelsel af hoe goed onze zintuigen kunnen groeien. De ontwikkeling van de zintuigen hangt ook nauw samen met de motorische ontwikkeling. We bespreken enkel de zintuigen die direct verband houden met deelnemen aan het verkeer: zien, horen en evenwicht houden.

#### 3.2.1 Horen

Het gehoor wordt al op zeer jonge leeftijd ontwikkeld. Ook al horen jonge kinderen in het algemeen beter dan volwassenen, toch kunnen ze moeilijk de richting aanduiden waar het geluid vandaan komt. Ook geluiden herkennen lukt voor kleuters pas na veel oefening, bv.

het geluid van een auto, bromfiets of vrachtwagen onderscheiden is niet zo makkelijk.

Nakijken of de kleuters geluiden kunnen lokaliseren en herkennen, is belangrijk als je ze wilt voorbereiden op verkeersdeelname.

### 3.2.2 Links en rechts kijken

De oogmotoriek is bij kleuters nog in volle ontwikkeling. Hun gezichtsveld is veel minder breed dan dat van een volwassene. Het is alsof de kleuter oogkleppen op heeft. Door de 'tunnelvisie' is de kleuter benadeeld in het verkeer. Een auto die van links of rechts nadert, kan een kleuter niet onmiddellijk zien door zijn beperkte gezichtsveld. Daarom moet hij zijn hele hoofd meebewegen als hij goed opzij wil kijken.

Ook het samenwerken van beide ogen is nodig om visuele vaardigheden, waaronder dieptezicht, onder de knie te krijgen. Afstand en snelheid inschatten, zijn gekoppeld aan visuele vaardigheden. Bovendien mist hij de ervaring om deze tijdsinschatting juist te kunnen toepassen. De kleuter denkt dat een auto die nog veraf is, stilstaat. Hij zal dan ook vaak schrikken als die auto plots dichtbij komt.

Om goed te functioneren in het verkeer, ga je na of de kleuters voldoende visuele vaardigheden hebben ontwikkeld en of ze voldoende getraind zijn om hun hoofd mee te draaien als ze opzij kijken.

### 3.2.3 Evenwicht

We weten dat evenwicht heel belangrijk is om te functioneren in het verkeer. Evenwichtscontrole als voetganger en als fietser moet een automatisme zijn, zodat de kleuter zijn volle aandacht kan gaan naar alle andere taken die hij moet vervullen in het verkeer.

Zonder een goed evenwicht zijn veel dagdagelijkse bewegingen een sterke uitdaging. Het evenwichtsorgaan laat ons weten waar we ons bevinden in de ruimte. Ook het waarnemen van bewegende objecten is een taak van ons evenwichtsorgaan.

Ons evenwichtsorgaan meet de snelheid, richting en kracht van elke beweging en slaat die informatie op in ons geheugen. Zo kunnen we eerder geleerde bewegingen gemakkelijk opnieuw uitvoeren en ontwikkelen we een goede timing voor bewegingsactiviteiten. Zonder een goed

ontwikkeld evenwichtssysteem is het zeer moeilijk om veilig deel te nemen aan het verkeer.

### 3.3 Motorische ontwikkeling

Om veilig aan het verkeer deel te nemen, moet de kleuter eerst een aantal motorische vaardigheden onder de knie hebben.

#### 3.3.1 Rem – en reactievermogen

Het vermogen om snel te reageren op een visuele of auditieve prikkel is nog niet optimaal ontwikkeld bij kleuters. Een kleuter kan twee tot drie seconden extra tijd nodig hebben om te reageren op een signaal. Net die extra tijd is een groot nadeel als hij zich in het verkeer bevindt. Het is belangrijk om het rem- en reactievermogen te trainen bij kleuters.

#### 3.3.2 Begrip van afstand, snelheid en richting

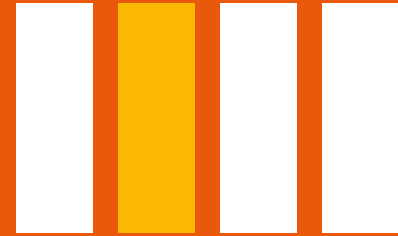
Jonge kinderen hebben het moeilijk om begrippen als afstand, snelheid en richting te vatten. Maar die zijn net van levensbelang bij handelingen in het verkeer. Denk maar aan alle situaties waarin je moet oversteken. Het inschatten van afstand en snelheid van een naderend voertuig, bepaalt wanneer je beslist om over te steken.

#### 3.3.3 Samengestelde bewegingen

Kinderen leren eerst enkelvoudige bewegingen zoals trappen of evenwicht bewaren. Later zijn ze in staat om deze twee enkelvoudige bewegingen te combineren in één beweging. Dat noemen we een samengestelde beweging. Vooral om te leren fietsen is dat van groot belang.



4.  
ONTWIKKELING STIMULEREN  
EN TRAINEN





SANTA CRUZ  
SURE CLASS  
1952 CALIFORNIA  
O'Neill

HIGH TEAM  
MISSOURI  
Since 1977

## 4 ONTWIKKELING STIMULEREN EN TRAINEN

### 4.1 Trainen van neurologische ontwikkeling

Op éénjarige leeftijd zou elke peuter de blijvende reflexen (hoofdrechtingsreflex en evenwichtsreflex) moeten vertonen. Je kunt bij kleuters testen of de reflexen goed en volledig zijn ontwikkeld.

- Hoofdrechtingsreflex: als een kleuter zich focust op een bepaald punt en je draait aan zijn schouders, mag zijn hoofd niet meedraaien, het moet steeds automatisch in verticale positie blijven.
- Evenwichtsreflex: als een baby uit zichzelf in zithouding kan komen, is de reflex reeds aanwezig. Als je een zittende baby opzij duwt, zal hij automatisch zijn handje zetten om zich tegen te houden.



## 4.2 Trainen van zintuiglijke ontwikkeling

### 4.2.1 Horen

#### *Geluiden in het verkeer*

- *Timing:* 15 minuten
- *Materiaal:* geluiden op cd, verschillende kleine voorwerpen, zoals autootje, fietsbel, politiewagen, hond,... (geluiden kun je zelf opnemen of downloaden, bv. van de website: [www.soundsnap.com](http://www.soundsnap.com))
- *Spel:* de kleuters lopen rond in de zaal. Jij laat herkenbare geluiden horen en zegt dat de kinderen mogen rondlopen, maar als ze bijvoorbeeld een autoclaxon horen, moeten ze bij het autootje gaan zitten dat in de zaal ligt.



## Geluiden aanwijzen

- *Timing:* 15 minuten
- *Materiaal:* een blinddoek voor elke kleuter (of sjaal of handdoek), een belletje, een trom
- *Spel:* de kleuters zitten geblinddoekt, verspreid in de turnzaal. Jij gaat ergens tussen hen in staan en maakt een geluid (belletje, trom). De kleuters wijzen naar de richting waar het geluid vandaan komt. Verplaats je telkens en laat af en toe een ander geluid horen.



## 4.2.2 Links en rechts kijken

### Zoek het voertuig

- *Timing:* 15 minuten
- *Materiaal:* vier afbeeldingen van voertuigen (dubbel), bv. een auto, een fiets, een bus, een trein
- *Spel:* hang in elke hoek van de zaal een afbeelding van een voertuig omhoog. Verzamel de kleuters in een kring bij jou in het midden van de zaal. Je hebt zelf nog eens de vier prenten vast. Toon bv. de fiets, de kleuters moeten kijken waar de fiets in de zaal hangt en lopen ernaar toe.
- *Uitbreiding:* geef opdrachten mee over hoe de kleuters naar de prent moeten lopen, bv. zijwaarts gaan, op één been springen, al huppelend, ...



## Slangensprong

- *Timing:* 10 minuten
- *Materiaal:* touw
- *Spel:* beweeg het touw als een slang over de grond door het aan één uiteinde vast te houden en naar links en rechts te bewegen. Zo gaat het touw kronkelen over de grond. Laat de kleuters over het touw springen. Ze mogen het touw niet raken.



### 4.2.3 Evenwicht

#### Lijnen lopen

- *Timing:* 10 minuten
- *Materiaal:* krijt
- *Spel:* teken een lijn op de grond. Je kunt variatie aanbrengen door rechte of kromme lijnen te tekenen of brede of smalle. Laat de kleuters voetje voor voetje over de lijn stappen. De hiel van de voorste voet moet tegen de tenen van de achterste voet gezet worden.
- *Uitbreiding:* De oefening kun je ook achterwaarts laten uitvoeren.





### Loopklossenparcours

- *Timing:* 20 minuten
- *Materiaal:* kegels, krijt, loopklossen
- *Spel:* teken met krijt dubbele lijnen met een onderlinge afstand van 60 cm over de lengte van de zaal. Over de breedte plaats je kegels met een onderlinge afstand van 2 m. Geef elke kleuter een paar loopklossen. Laat de kleuters met de loopklossen tussen de krijtlijnen stappen, de volgende kleuter vertrekt als de vorige aan de kegel is.
- *Uitbreiding:* om te trainen op evenwicht kun je volgende spelvormen aanbieden: loopfietsen, steps, rolschaatsen, stelten, trampoline springen, hinkelen.



## 4.3 Trainen van motorische ontwikkeling

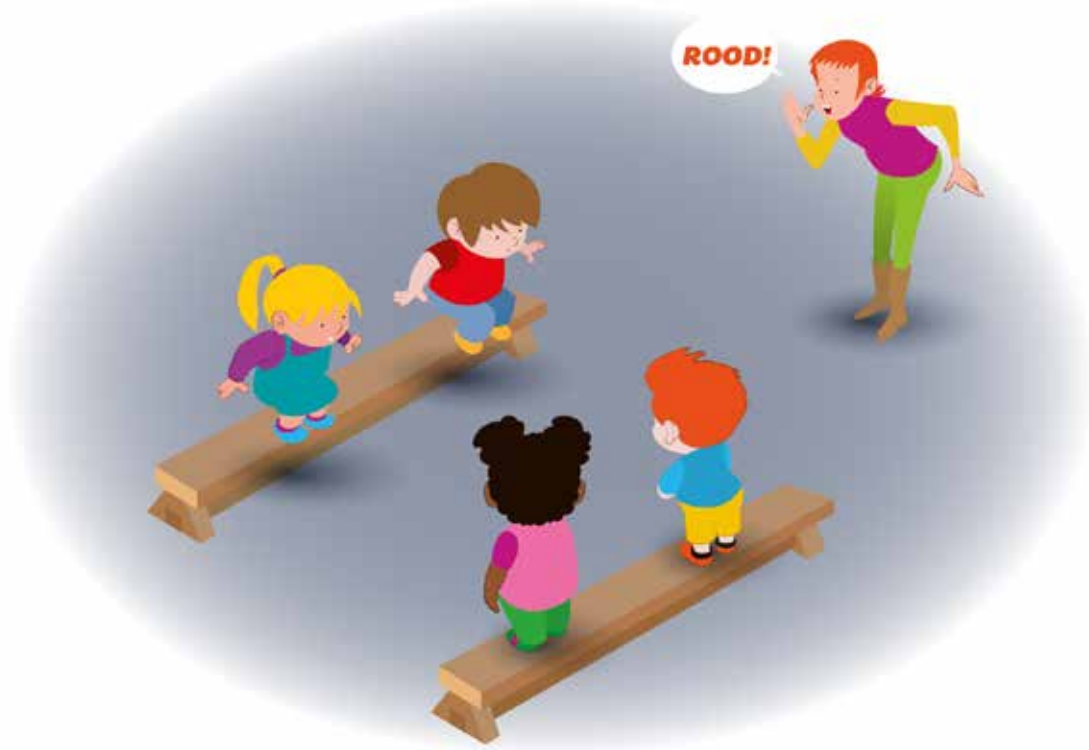
### Hoepelspel

- *Timing:* 15 min.
- *Materiaal:* hoepels
- *Spel:* laat elke kleuter een hoepel nemen, voor zich neerleggen en erin gaan staan. De kleuters moeten met het gezicht naar jou gekeerd staan. Geef verschillende opdrachten aan de kleuters:
  - + Ga voor je hoepel staan.
  - + Loop op de rand van je hoepel.
  - + Spring in je hoepel.
  - + Zet één voet in de hoepel.
  - + Zit op je knieën in de hoepel.
- Bij de kleinste kleuters beperk je het tot de meest eenvoudige opdrachten.



## Rood licht

- *Timing:* 15 minuten
- *Materiaal:* vier Zweedse banken
- *Spel:* plaats tweemaal twee Zweedse banken tegenover elkaar (5 m tussen). Alle kleuters staan op een bank. Jij geeft opdrachten:
  - + Als ik 'rood' zeg, dan spring je zo vlug mogelijk van de bank. Zeg nu ook andere woorden, ze mogen enkel springen bij 'rood'.
  - + Als ik 'rood' zeg, moet je blijven staan en bij al de andere woorden spring je zo vlug mogelijk van de bank.
  - + Als ik 'rood' zeg, spring je zo snel mogelijk van de bank, maar als ik 'roodlicht' zeg, moet je blijven staan. Wie laat zich beetnemen?
- *Uitbreiding:* wie de opdracht fout of als laatste uitvoert, gaat op de bank zitten.





# 5. LEREN FIETSEN



## 5 LEREN FIETSEN

We onderscheiden vier fasen in het leren fietsen. De eerste fase zouden kinderen tijdens de kleuterperiode moeten verwerven.

1. **Evenwichtsbehoud:** een combinatie van evenwicht, sturen en trappen. Kleuters kunnen hun evenwicht best trainen op een loopfiets met twee wielen (zonder trappers). Trappen leren ze op een driewieler. Nadien maken ze naadloos de overgang naar fietsen op twee wielen. De fase met de steunwielletjes is niet langer nodig.
2. **Stuurvaardigheid:** je fiets helemaal onder controle hebben, alle bewegingen gaan vanzelf en zonder mislukken (bochten nemen, slalommen, snel en traag rijden, over hellingen rijden, op een moeilijke ondergrond fietsen).
3. **Verkeersvaardigheid:** vaardigheden onder de knie krijgen die je in het echte verkeer zal moeten toepassen (omkijken over de linkerschouder, arm uitsteken, voorrang geven).
4. **Fietsvaardigheid:** zelfstandig fietsen in het echte verkeer. als ze voldoende geoefend hebben, zijn kinderen daartoe in staat op de leeftijd van 11-12 jaar.



We pleiten ervoor om de klassieke manier van leren fietsen, met steunwielletjes, niet langer toe te passen. Wanneer kleuters leren trappen op een driewieler en hun evenwicht kunnen bewaren op een loopfiets, kan men nadien moeiteloos overschakelen naar een gewone fiets. Ze zullen de afzonderlijke vaardigheden, trappen en evenwicht bewaren, veel beter onder de knie hebben en makkelijker kunnen omzetten in een samengestelde beweging. Een fiets met zijwielletjes geeft in feite verkeerde informatie door aan ons evenwichtssysteem.

Als kinderen stabiel, met snelheid en met grote behendigheid op een loopfiets kunnen rijden, dan pas zijn ze klaar voor een kinderfiets met trappers. Laat het kind nog regelmatig met de loopfiets rijden. Het blijft een waardevolle evenwichtstraining en het kind beleeft er nog veel plezier aan. Een eerste kinderfiets mag zeker niet te groot zijn. Ouders hebben de neiging om een kinderfiets 'op de groei' te kopen, maar dat heeft een negatief effect op de fietsvaardigheid van het kind. Het verliest zo zijn zelfvertrouwen en de techniek die het opgebouwd heeft. Op een te grote fiets gaat het kind zich terug onzeker voelen en wordt het fietsen terug een minder stabiele onderneming. Een kind moet al zittend op de fiets steeds met de beide voeten op de grond kunnen staan. Het is ook aan te raden om de eerste keren met een nieuwe fiets te gaan oefenen op een ondergrond waar vallen minder pijn doet, bv. op een grasplein. Dus geen stenen ondergrond zoals een oprit.

## 5.1 Voorbereiding: met de fiets aan de hand stappen

Een kleuter moet ervaren wat de veiligste manier is om met zijn loopfiets aan de hand te stappen. Hij moet de loopfiets onder controle hebben en in evenwicht houden. Er zijn twee manieren om de loopfiets vast te houden: met twee handen aan het stuur of met één hand aan het stuur en één hand aan het zadel.

Om vlot met de loopfiets te stappen, moet de loopfiets perfect in balans zijn. De moeilijkheid zit in het sturen. Bij kinderen die dat nog niet goed kunnen, zul je merken dat de loopfiets meteen of na enkele meters met het kind op wandel is. De kinderen volgen hun loopfiets die ze niet onder controle hebben of rijden over hun eigen voeten. De loopfiets moet op een constante afstand van het lichaam blijven en de kinderen moeten vooral kijken in de richting waar ze naartoe willen gaan en niet naar hun loopfiets.

Laat de kleuters daarom even wennen aan de loopfiets. Laat ze door elkaar in de turnzaal of op de speelplaats stappen met de loopfiets aan de hand. Je kunt bijvoorbeeld ook wat kegels verspreid in de zaal zetten en vragen om rond de kegels te stappen.

## 5.2 Trainen met de loopfiets

Aangezien het loopfietsen een voorbereiding is op het leren fietsen op een gewone fiets, train je de verschillende vaardigheden die daarvoor vereist zijn, van opstappen tot afstappen en alles daar tussenin!

Voor veel van deze spelletjes heb je één loopfiets per kleuter nodig. Heeft de school niet voldoende loopfietsen, dan kun je vragen of de kleuters hun eigen loopfiets meebrengen of je kunt de spelletjes met de helft van de groep spelen, de andere kleuters kijken dan even toe. Nadien wissel je de groepen.

Als je loopfietsstraining geeft, kijk dan altijd na of de zadels hoog genoeg staan, zodat de voeten van de kleuters stabiel en volledig op de grond staan.





## 5.2.1 Opstappen

### Wisselende opstap

- *Timing:* 10 minuten
- *Materiaal:* een loopfiets voor elke kleuter, een fluitje
- *Spel:* de kleuters staan met hun loopfiets aan de hand, verspreid in de turnzaal. Op jouw fluitsignaal zwaaien ze één been over de loopfiets, gaan even op het zadel zitten en stappen langs de andere kant van de fiets weer af. Herhaal dat enkele keren.



### Hoepelafvalrace

- *Timing:* 20 minuten
- *Materiaal:* een loopfiets voor elke kleuter, hoepels (één minder dan er kinderen zijn)
- *Spel:* leg de hoepels verspreid in de zaal. De kleuters fietsen rond in de zaal. Wanneer je fluit, stoppen de kleuters, stappen ze van hun loopfiets, leggen hun loopfiets voorzichtig op de grond en gaan in een hoepel zitten. Er mag maar één kleuter in elke hoepel zitten. Wie geen hoepel heeft, valt af.



## 5.2.2 Vertrekken

### **Rijden - rijden - rijden**

- *Timing:* 10 minuten
- *Materiaal:* een loopfiets voor elke kleuter, een fluitje
- *Spel:* de kleuters nemen allemaal een loopfiets en mogen er vrij mee rondrijden, kriskras door elkaar. Op jouw fluitsignaal stoppen de kleuters. Bij een tweede fluitsignaal vertrekken ze opnieuw. Herhaal dat een aantal keer.



### Staatje trek

- *Timing:* 20 minuten
- *Materiaal:* wimpels (tussen 30 en 50 cm), een loopfiets voor de helft van de kleuters
- *Spel:* de helft van de kleuters krijgt een wimpel. De kinderen stoppen die achteraan een stukje in hun broek of rok, zodat ze een 'staart' hebben. De andere helft van de kleuters neemt een loopfiets. Na het startsignaal proberen ze een staart te pakken te krijgen.
- Maak op voorhand duidelijke afspraken, bv.:
  - + Je mag je eigen staart niet vasthouden.
  - + Als je een staart te pakken krijgt, breng je die naar de leerkracht of hou je die vast.
  - + Als je geen staart meer hebt, kun je een nieuwe krijgen bij de leerkracht of ga je zitten op de bank.
  - + ...



### 5.2.3 Rechtdoor rijden

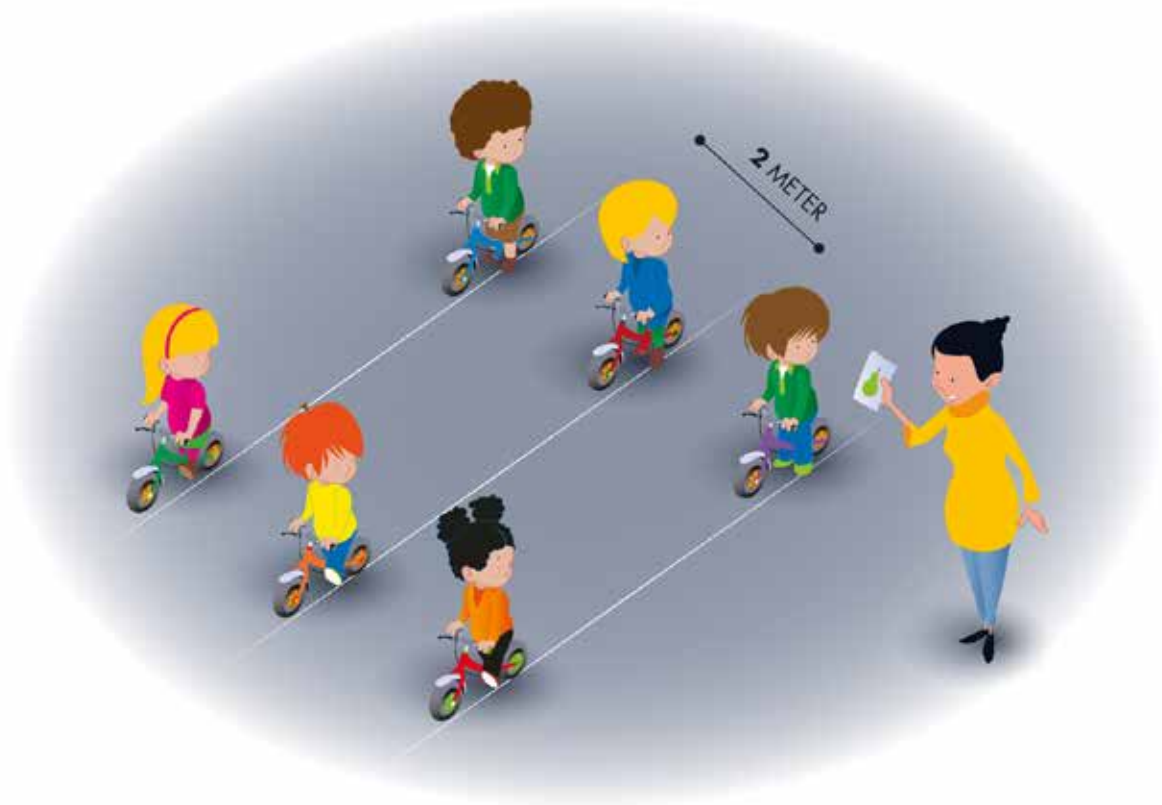
#### Actie reactie

- *Timing*: 15 min.
- *Materiaal*: een loopfiets voor elke kleuter, krijt
- *Spel*: teken met krijt een startstreep en 20 m verder een stopstreep. De kleuters nemen een loopfiets en gaan achter de startstreep staan met hun loopfiets naast zich op de grond. Geef de kleuters een opdracht. Als ze de opdracht hebben uitgevoerd, nemen ze hun loopfiets en rijden ze naar de overkant. Mogelijke opdrachten:
  - + Ga op je buik liggen.
  - + Klap drie keer in je handen.
  - + Spring vijf keer op en neer.
  - + Stamp vier keer met je voet op de grond.
  - + ....



### Volg de lijn

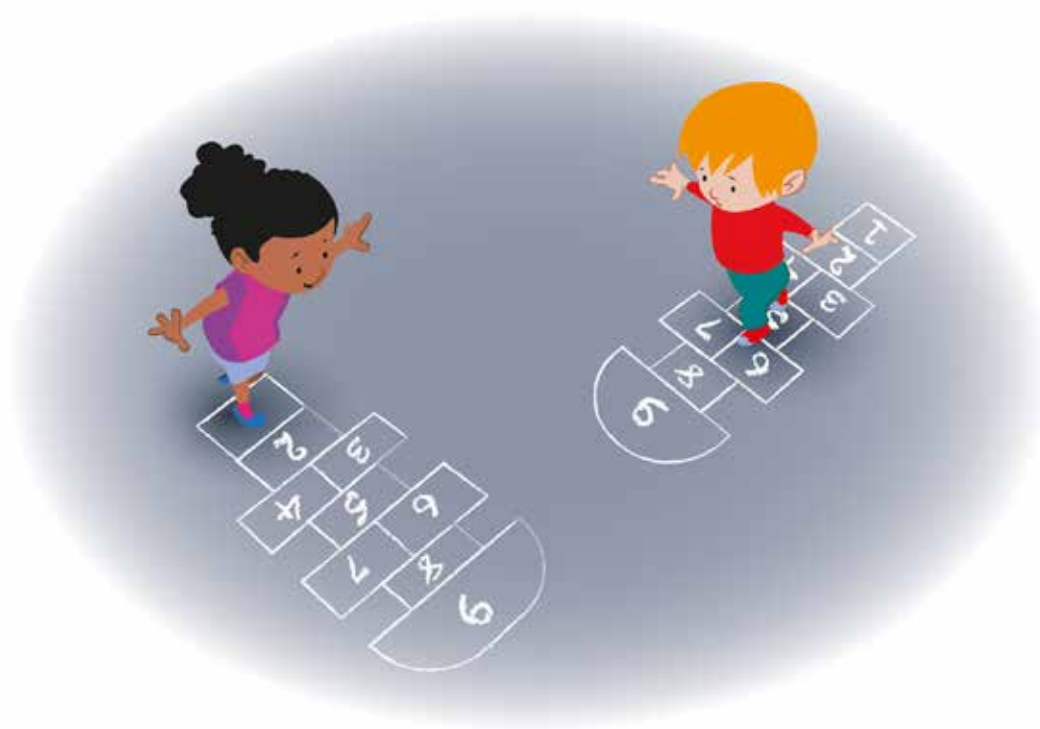
- *Timing*: 15 minuten
- *Materiaal*: loopfietsen, krijt, afbeeldingen
- *Spel*: teken met krijt drie lange rechte lijnen op 2 m van elkaar over de lengte (+/- 20 m) van de zaal. De kleuters nemen een loopfiets. Verdeel de kleuters in drie groepen en zet elke groep voor een krijtlijn. Neem zelf links of rechts van de krijtlijnen plaats met enkele afbeeldingen in je hand. De eerste drie kleuters vertrekken. Roep "kijken". De kleuters moeten naar de juiste kant (links of rechts) naar de afbeelding kijken. Tegelijk is dit een oefening op het lokaliseren van geluid. De kleuters proberen niet van hun lijn af te wijken. Wissel van plaats, soms sta je rechts van de krijtlijnen, soms links.



## 5.2.4 Benen in de lucht

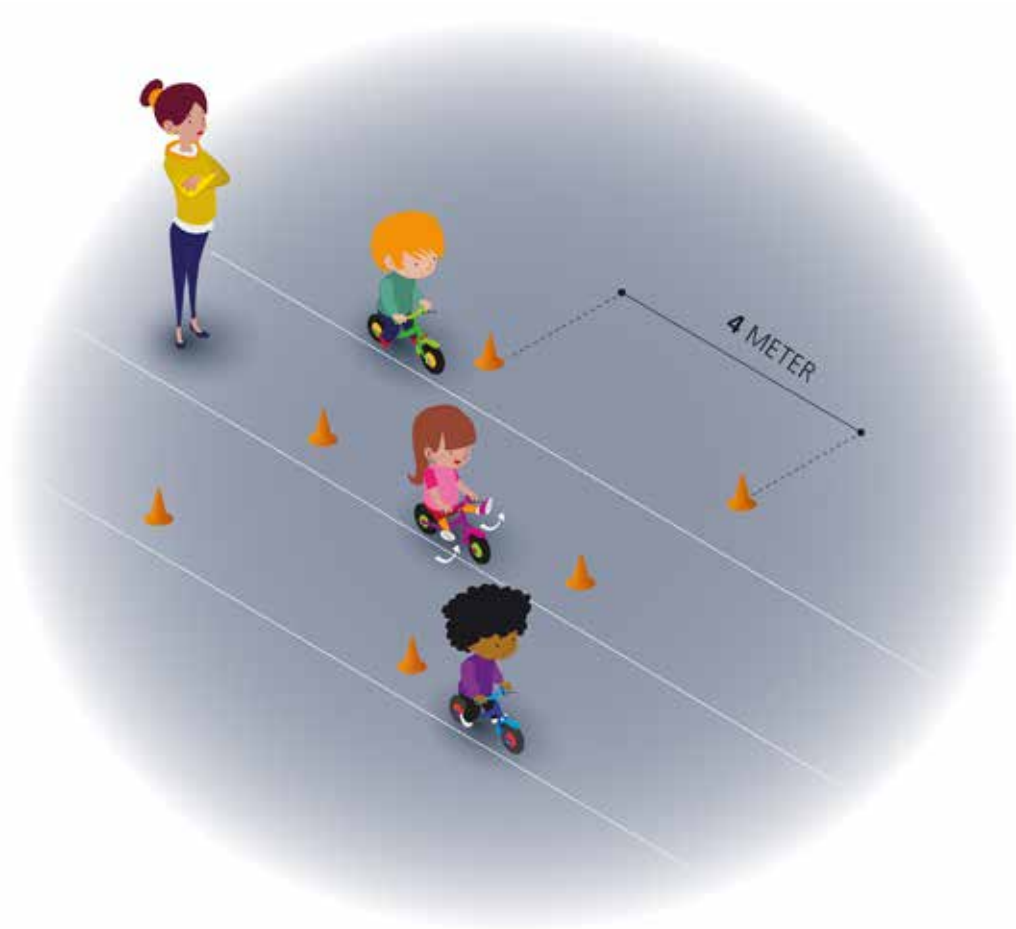
### Hinkelen

- *Timing:* 30 min.
- *Materiaal:* krijt, voorbeelden hinkelparcours, loopfietsen voor de helft van de kleuters, fluitje
- *Spel:* teken verschillende hinkelparcours met krijt. Verdeel de klas in twee groepen. Een groep kleuters gaat hinkelen van vak naar vak in de volgorde van de cijfers. Je kunt variëren door in een vak een voorwerp te leggen. In dat vak mogen ze dan niet springen, maar daar moeten ze over springen. De andere groep neemt een loopfiets en rijdt vrij rond in de zaal, ze mogen niet over de hinkelparcours rijden en geen andere kleuters raken. Wissel de groepen om.
- *Uitbreiding:* Op jouw fluitsignaal zwaaien de loopfietsers hun benen drie tellen in de lucht.



### Benen zwieren

- *Timing:* 20 minuten
- *Materiaal:* drie loopfietsen, krijt, zes kegels, fluitje
- *Spel:* teken drie evenwijdige krijtlijnen van 20 m lang, zet telkens op 10 m en op 14 m een kegel. Verdeel de kleuters in drie groepen en zet elke groep achter een krijtlijn. Elke eerste kleuter krijgt een loopfiets. Op jouw fluitsignaal vertrekken de eerste drie kleuters. Ze maken voldoende snelheid. Wanneer ze aan de eerste kegel komen, zwieren ze de benen in de lucht en raken ze de grond niet met hun voeten tot aan de volgende kegel. Ze rijden terug naar de volgende kleuter in hun rij en geven het loopfietsje door.

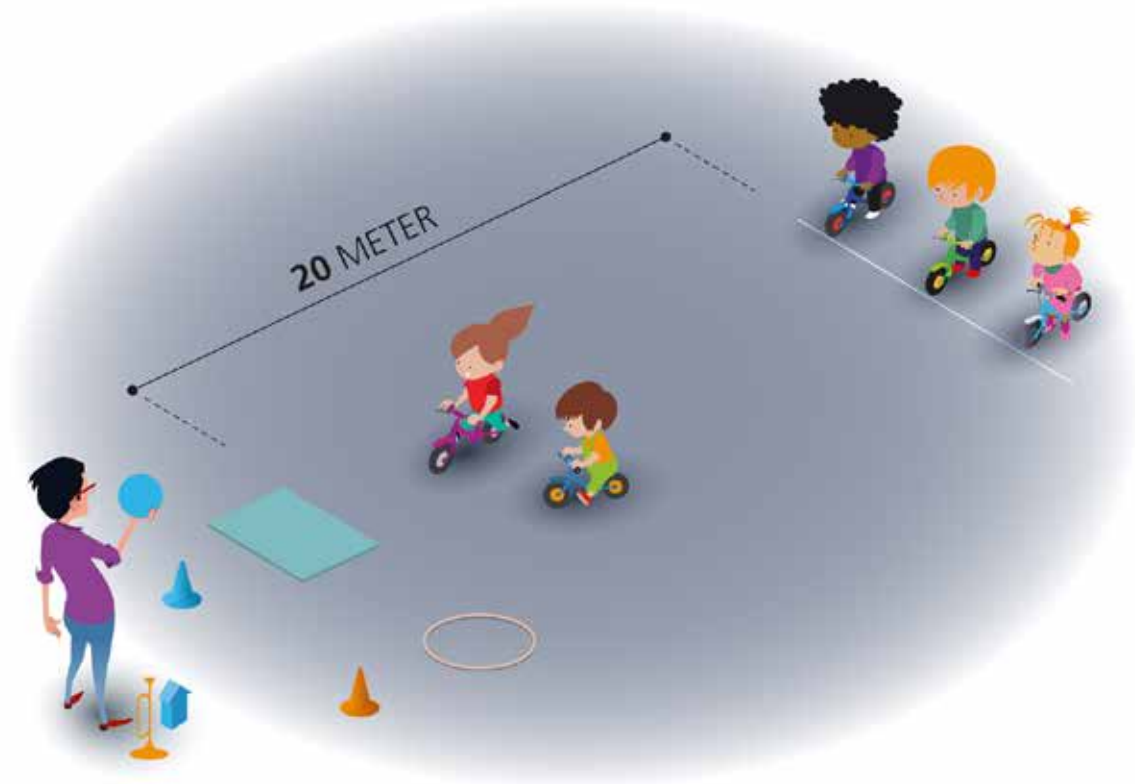




## 5.2.5 Over een turnmat rijden

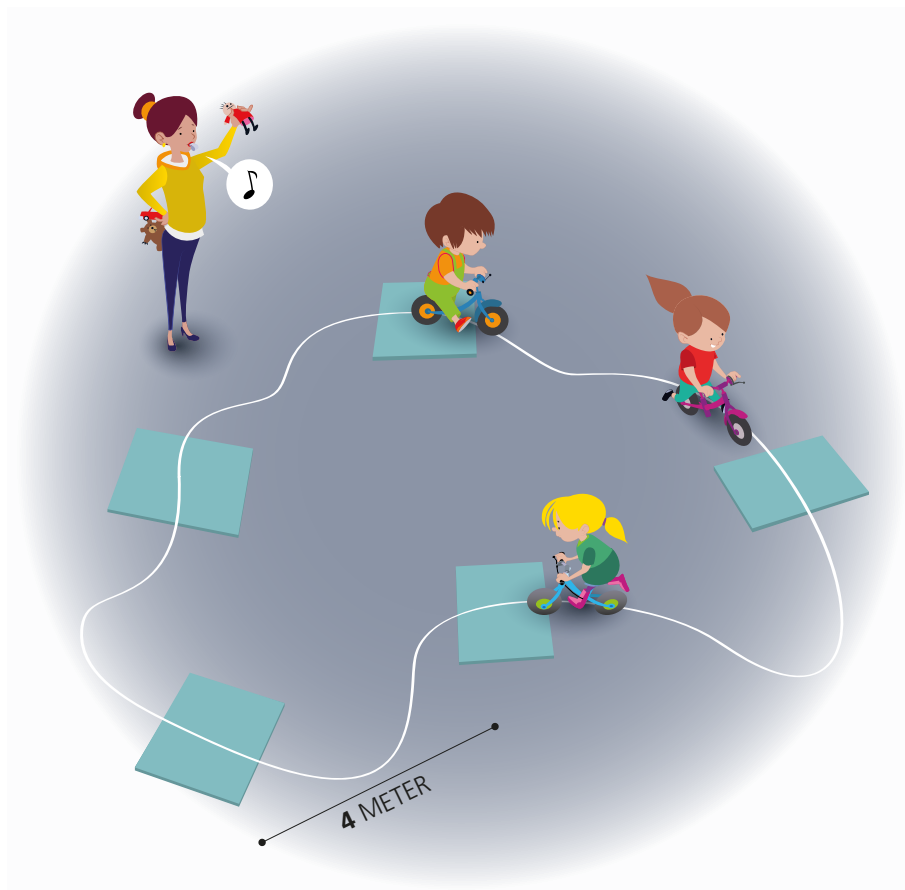
### Rood en blauw

- *Timing:* 10 minuten
- *Materiaal:* een loopfiets voor elke kleuter, krijt, een turnmat, een hoepel, rode en blauwe kegel, rode en blauwe voorwerpen
- *Spel:* zet de kleuters met hun loopfiets in twee rijden achter een startlijn. Aan de overkant staat links een rode kegel en rechts een blauwe kegel. Voor de rode kegel ligt een hoepel, voor de blauwe kegel ligt een turnmat. Als je een rood voorwerp toont, rijden de eerste twee kleuters met hun loopfiets over de hoepel naar de rode kegel. Toon vervolgens een tweede voorwerp, de volgende twee kleuters rijden naar de juiste kegel. De kleuters sluiten telkens achteraan in de rij aan.



### Kronkelend pad

- *Timing:* 15 minuten
- *Materiaal:* een loopfiets voor elke kleuter, krijt, enkele voorwerpen
- *Spel:* teken met krijt een lange kronkelweg van ongeveer 30 m lang op de grond. Leg om de 4 m een turnmat. Laat de kleuters daar met hun loopfiets over rijden. Je stelt je centraal op. Terwijl de kleuters over de lijnen rijden, laat je na een fluitsignaal telkens een voorwerp zien. Op het einde moeten de kinderen zeggen wat ze onderweg gezien hebben.
- *Uitbreiding:* Je blijft op dezelfde plaats staan.
- *Uitbreiding:* Je verplaatst je telkens.  
Bij de oudere kleuters kan je twee of meer voorwerpen tegelijk laten zien.



## 5.2.6 Slalom

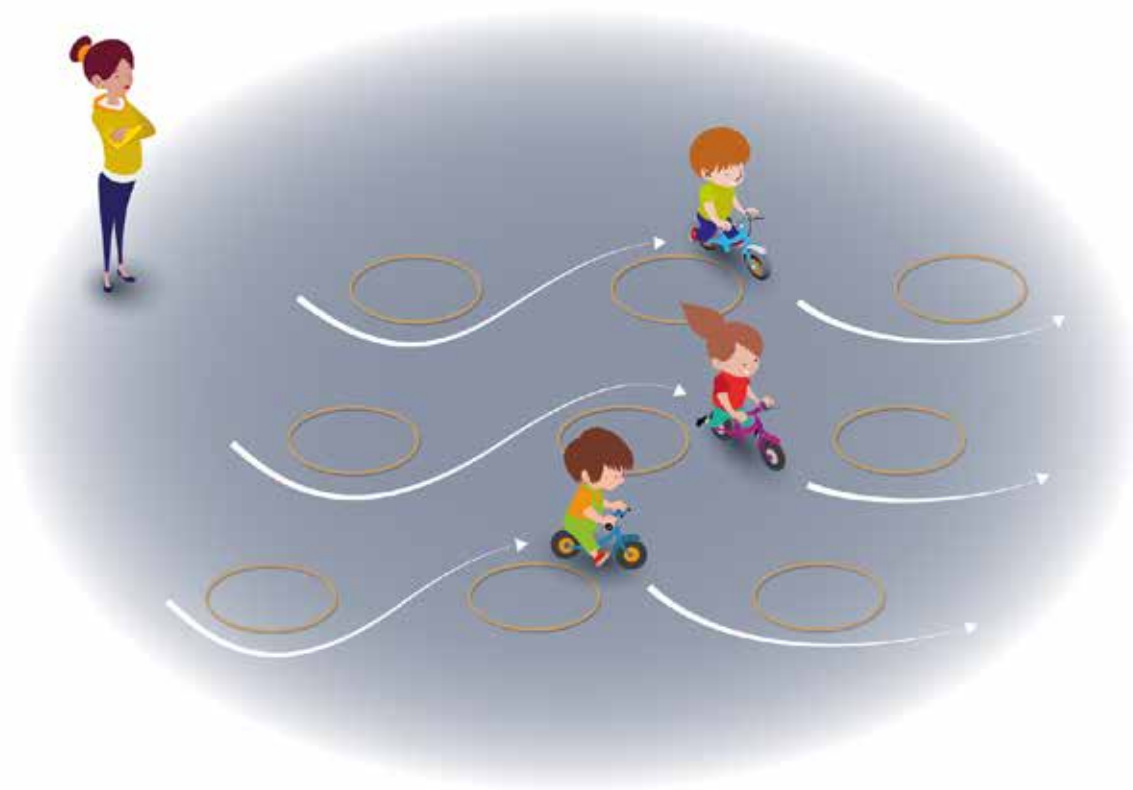
### *Van een tot vier*

- *Timing:* 15 minuten
- *Materiaal:* een loopfiets voor elke kleuter, tien kegels, fluitje
- *Spel:* in iedere hoek van een ruimte staan kegels opgesteld, respectievelijk een, twee, drie en vier kegels. De kleuters fietsen vrij rond. Wanneer de begeleider een, twee, drie of vier keer achter elkaar fluit, rijden de kleuters naar de hoek met het juiste aantal kegels.
- Bij de oudere kleuters kun je variëren met het aantal kegels.



### Rond de hoepels

- *Timing:* 15 minuten
- *Materiaal:* loopfietsen, hoepels, fluitje
- *Spel:* leg de hoepels in vier rijen over de lengte van de zaal met een onderlinge afstand van 2 m. Verdeel de kleuters in vier groepen en zet elke groep voor een rij hoepels. Op jouw fluitsignaal vertrekken de eerste vier kleuters en slalommen tussen de hoepels naar de overkant. Je kunt bij het begin met een pijl in krijt aanduiden langs welke kant ze moeten vertrekken.



## 5.2.7 Stoppen

### Snelle stopper

- *Timing*: 20 minuten
- *Materiaal*: een loopfiets voor elke kleuter, rode en groene cirkel
- *Spel*: jij staat in het midden van de zaal. De kleuters rijden vrij rond in de zaal. Wanneer je je hand opsteekt, moet iedereen blijven staan. Laat je je hand zakken, dan mag iedereen doorrijden.
- *Uitbreiding*: je houdt achter je rug een groene en rode kaart. De kleuters rijden rond. Wanneer je de rode kaart in de lucht steekt, moeten de kleuters stoppen. Toon je de groene kaart, dan mogen ze verder rijden.
- Je kunt ook nog andere signalen gebruiken:
  - + Auditieve: fluitje, fietsbel, autotoeter,...
  - + Visuele: prent van een standbeeld, STOP-bord, C3-bord van de gemachtigde opzichter,...



## Snel reageren op muziek

- *Timing:* 15 minuten
- *Materiaal:* een loopfiets voor elke kleuter, cd-speler (leuke cd voor kinderen).
- *Spel:* de kinderen lopen rond in de zaal terwijl de muziek speelt. Als de muziek stopt, moeten de kleuters een opdracht uitvoeren. Als de muziek opnieuw start, lopen ze verder. Geef een volgende opdracht mee net voor je de muziek opnieuw opzet.

### Mogelijke opdrachten

Als de muziek stopt:

- ga je op de grond zitten.
  - sta je onmiddellijk stil.
  - ga je per twee staan.
- Als dit goed verloopt, mogen de kleuters hun loopfiets nemen. Nu rijden ze kriskras door elkaar in de zaal. Als de muziek stopt, voeren ze je opdracht uit:
- Sta recht met je loopfiets tussen je benen.
  - Stap van je loopfiets.
  - Leg je loopfiets naast je neer.
- *Uitbreiding:* Bij de oudere kleuters kun je twee opdrachten geven:
- Stap af en ga op de grond zitten.
  - Ga per twee staan en leg een vinger op je neus.
  - Stap af en ga op één been staan.



# 6. LOOPFIETSBREVET







## 6 LOOPFIETSBREVET

Om het *Loopfietsbrevet* te behalen test je vier vaardigheden bij de kleuters. De eerste drie gaan de zintuiglijke ontwikkeling na. De vierde oefening test de stuurvaardigheid met een loopfiets.

1. Links en rechts kijken
2. Horen, geluiden lokaliseren
3. Evenwichtsbehoud
4. Stuurvaardigheid, loopfietsparcours

De test neem je af in een beschermde omgeving (speelplaats of turnzaal). De kleuter voert de vier oefeningen zelfstandig uit. Na afloop krijgt elke kleuter een *Loopfietsbrevet*. Het is een beloning voor zijn inspanningen. Op het brevet duid je aan of de kleuter de vaardigheden al beheerst of dat hij nog verder moet oefenen. Zo weten de ouders hoe ver hun kind al staat op vlak van zintuiglijke ontwikkeling en qua stuurvaardigheid.

TIP! Maak van de brevetuitreiking een leuk feestje. Geef het een 'officieel' karakter door ze bijvoorbeeld door de directeur te laten uitreiken. Trakteer de kleuters op een 'receptie', drankje en hapje als beloning.



## 6.1 Vier vaardigheden

### 6.1.1 Links en rechts kijken

- *Doel:* de kleuter draait het hoofd duidelijk naar links en rechts om te kunnen vaststellen wat er aan beide kanten naast hem gebeurt. Dat is belangrijk bij het leren oversteken.
- *Materiaal:* vijf prenten met een voorwerp op, krijt, fluitje
- *Opdracht:* teken een rechte lijn van 4 m met krijt op de grond. De kleuter staat aan het begin van deze lijn en loopt recht vooruit. Jij staat 1,5 m verder van het begin, links van de middellijn. Je steekt een prent omhoog. Als de kleuter jou voorbijgelopen is, geef je een fluitsignaal en draait de kleuter zijn hoofd naar links om te kijken en te zeggen wat hij op de prent ziet. Als je daarna aan de rechterkant van de middellijn gaat staan, zal de kleuter zijn hoofd voldoende naar rechts moeten draaien om te kijken wat er op je prent staat. Herhaal dit vijf keer en wissel links en rechts af. De kleuter slaagt als hij de vijf prenten op het juiste moment kan benoemen.



### 6.1.2 Horen, geluiden lokaliseren

- *Doel:* de kleuters kunnen zich geblinddoekt verplaatsen naar de plaats waar een geluid vandaan komt. Dat is belangrijk om te leren inschatten van welke kant er verkeer aankomt.
- *Materiaal:* een belletje, een blinddoek (of sjaal)
- *Opdracht:* blinddoek de kleuter en zet je ergens in de ruimte met een belletje. De kleuter moet op basis van het belgerinkel dat hij hoort, naar je toe stappen. Verplaats je een aantal keer bij elke kleuter. De kleuter moet je volgen en slaagt voor deze test als hij zeer goed de richting van het geluid volgt.



### 6.1.3 Evenwichtsbehoud

- *Doel:* dit is de belangrijkste vaardigheid die je moet verwerven om te leren fietsen.
- *Materiaal:* een Zweedse bank, chronometer
- *Opdracht:* plaats een Zweedse bank omgekeerd op de grond. De kleuter stapt op een vlotte manier over de hele lengte van de bank zonder een voet op de grond te zetten. Als de kleuter van de bank stapt (of valt), krijgt hij een tweede kans en begint opnieuw. De kleuter slaagt als hij van de eerste of de tweede keer vlot over de bank stapt. De kleuter mag hier niet langer dan 45 seconden over doen.

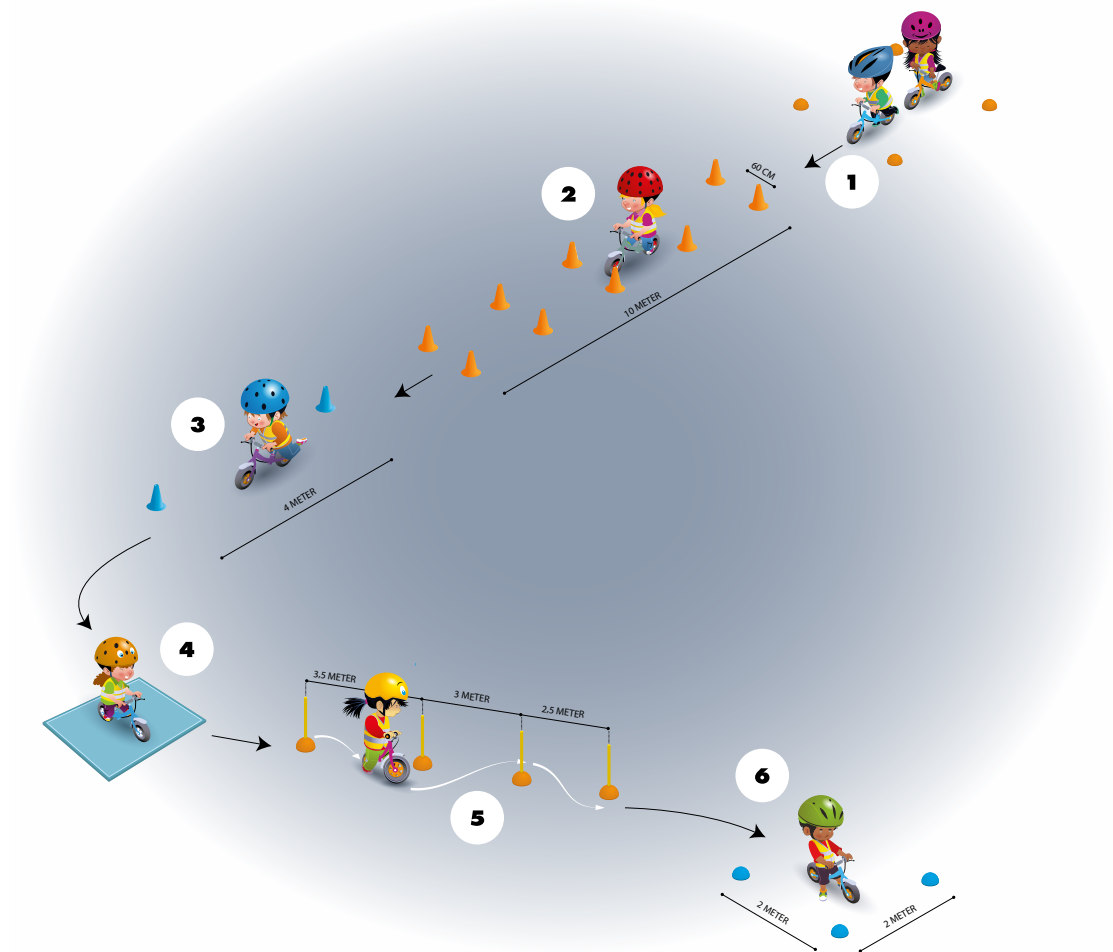
De armen spreiden, helpt zeker om een beter evenwichtsgevoel te hebben. Het is ook belangrijk dat de kleuters de juiste kijktechniek toepassen om hun evenwicht niet te verliezen.

Ze kijken een eindje voor zich uit op de bank, in de richting van waar ze naartoe moeten stappen. De kinderen zullen geneigd zijn zich te concentreren op hun voeten, dan loopt het vaak verkeerd. Leer ze om iets verder te kijken. Bv. met een eenvoudig middeltje: "denk dat er een muisje over de bank loopt dat jij moet volgen, kijk naar het 'denkbeeldige' muisje, niet naar je voeten".



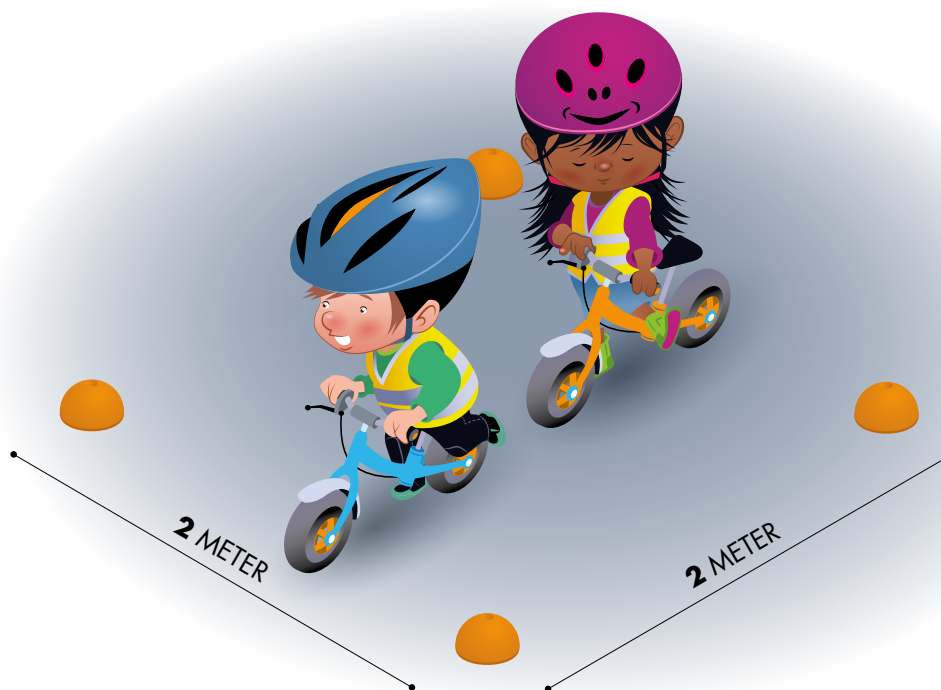
### 6.1.4 Loopfietsparcours

- *Doel:* stimuleren van evenwicht en stuurvaardigheid.
- *Materiaal:* een loopfiets, 12 hoge kegels, 12 afgeplatte kegels, vier slalompaaltjes, een turnmat, eventueel een fluitje
- *Opdracht:* de kleuter legt het parcours af met de loopfiets.



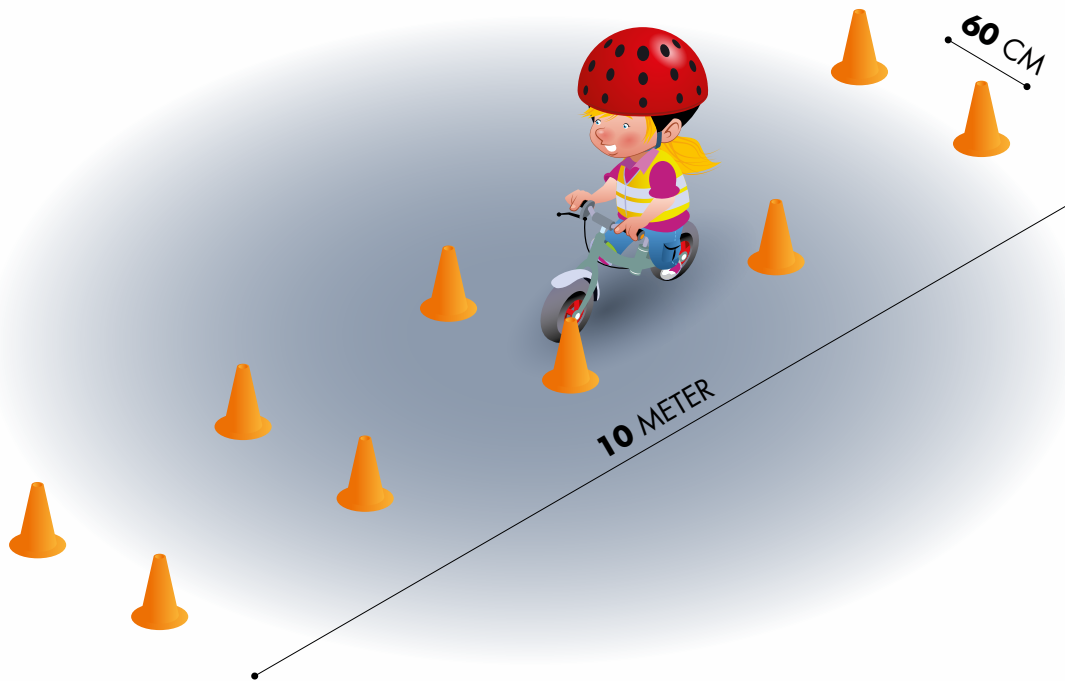
### Opstappen en vertrekken

- *Doel:* de kleuters kunnen hun been over de loopfiets zwaaien, een soepele, ontspannen zithouding aannemen, zich afzetten met één voet en hun evenwicht behouden, zodat ze een vlot kunnen vertrekken.
- *Opstelling:* maak een startvak van 2 m bij 2 m, op elke hoek staat een afgeplatte kegel of halve bol.
- *Opdracht:* in het startvak zwaaien de kinderen hun ene been over de loopfiets en duwen ze zich af.



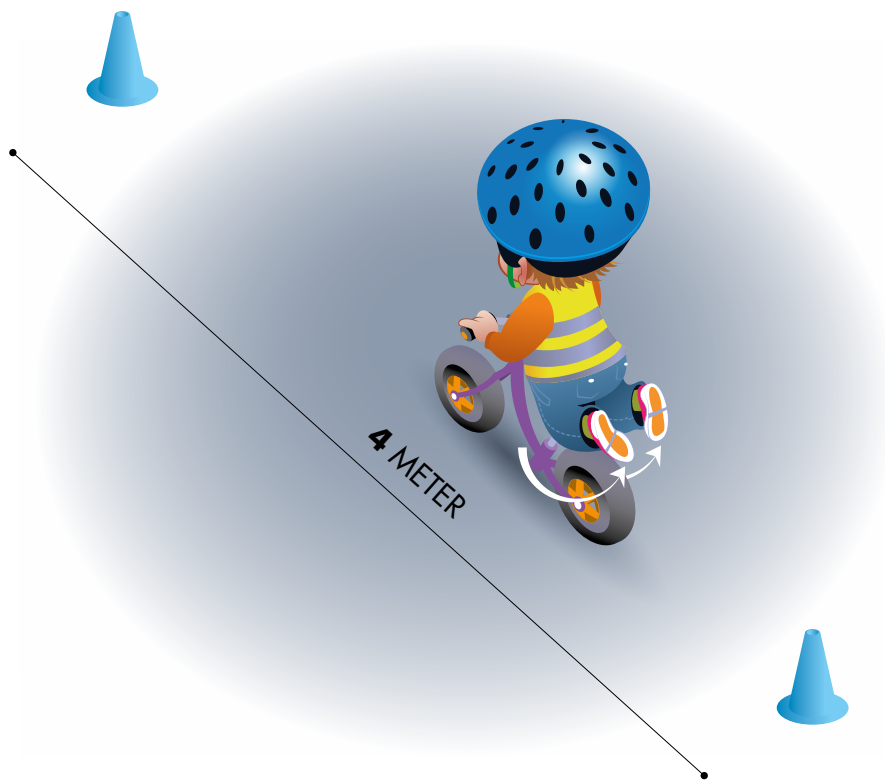
### Rechtdoor rijden (tussen een smalle strook)

- *Doel:* de kleuters kunnen een rechte lijn houden en 'slingeren' niet. Leer de kleuters om recht voor zich uit te kijken en niet naar de grond. Als ze kijken naar de richting waar ze naartoe moeten, zullen ze automatisch juist sturen en minder slingeren. De kleuters zitten ontspannen op de loopfiets.
- *Opstelling:* zet 10 kegels over een lengte van 10 m in twee rijen naast elkaar met een doorgang van 60 cm.
- *Opdracht:* de kleuters loopfietsen door de rechte rij kegels zonder ze te raken.



### Benen omhoog zwaaien

- *Doel:* de kleuters tonen dat ze voldoende evenwichtsbehoud hebben.
- *Opstelling:* zet twee kegels op 4 m van elkaar, achter de rij met kegels van de vorige oefening.
- *Opdracht:* de kleuters loopfietsen met voldoende vaart tot aan de kegels. Bij de eerste kegel zwaaien ze beide benen naar voor of naar achteren (hun voeten raken de grond even niet) tot ze aan de tweede kegel zijn.





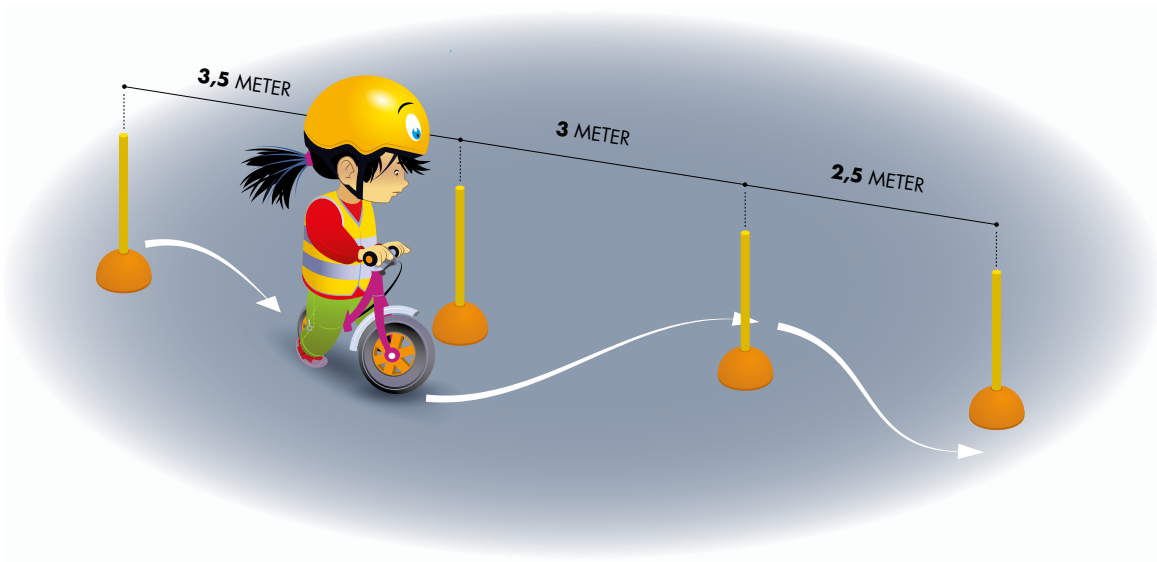
### Over een turnmat rijden

- *Doel:* de kleuter laat zien dat hij de loopfiets voldoende onder controle heeft als hij over een andere ondergrond moet rijden, hij moet stuurvaardig worden om goed in het verkeer te kunnen fietsen.
- *Opstelling:* leg een turnmat op het parcours.
- *Opdracht:* de kleuters rijden over de turnmat en houden de loopfiets goed onder controle.



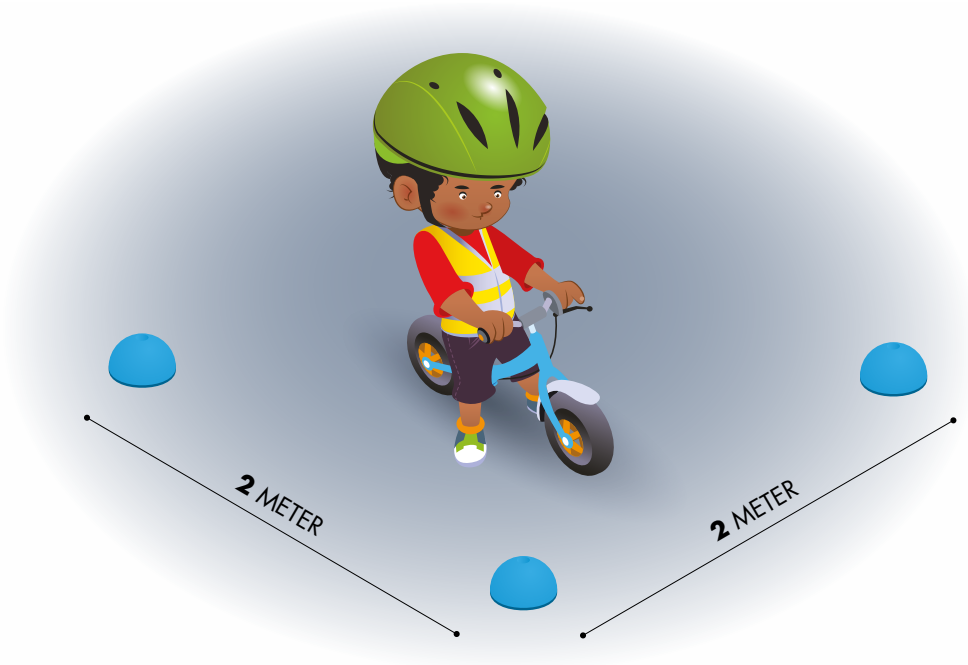
## Slalommen

- *Doel:* om te slalommen tussen paaltjes, nemen de kleuters best eerst ruime bochten. Bij het nemen van een bocht, kijken de leerlingen altijd in de richting van waar ze naartoe moeten. Slalommen is een combinatie van traag rijden, evenwicht houden, gedoseerd kunnen remmen en een juiste kijktechniek.
- *Opstelling:* zet vier slalompalen op een rij, de afstand tussen de paaltjes is wisselend, te beginnen met de grootste afstand: 3,5m; 3m; 2,5m.
- *Opdracht:* de kleuter moet tussen de paaltjes slalommen zonder ze te raken of zonder eentje over te slaan.



## Stoppen

- *Doel:* de kleuters leren anticiperen op aankomend verkeer en beginnen tijdig met vertragen en remmen.
- *Opstelling:* maak een stopvak van 2 m bij 2 m, op elke hoek staat een kegel of halve bol.
- *Opdracht:* de kleuter ziet al vanop een afstand waar het stopvak is. Hij vertraagt tijdig en stopt met zijn loopfiets in het vak. Het is dus geen noodstop, het is vertragen en tot stilstand komen. Sommige loopfietsen hebben een rem, de kleuters moeten 'gedoseerd' remmen (de rem geleidelijk dichtknijpen).



## 6.2 Praktische organisatie: voorbereiding

Om de vier vaardigheden te testen bij de kleuters van je klas, volstaat de hulp van één collega of verkeersouder. Terwijl jij, als klasleerkracht, de test afneemt bij iedere leerling, kan bv. de leerkracht lichamelijke opvoeding een extra activiteit organiseren voor de wachtende kleuters.

### *Waarom moet je denken?*

- Prik een datum waarop je de test voor het loopfietsbrevet zult afnemen.
- Maak bekend aan de ouders dat je op een gegeven moment in het schooljaar een test zult afnemen. Zo kunnen ouders ook vaardigheden inoefenen met hun kinderen.
- Zorg voor de volgende materialen:
  - voldoende loopfietsen;
  - controlefiche (schrijfgerief);
  - een blinddoek (of sjaal);
  - een belletje;
  - krijt;
  - enkele kleurprenten;
  - een Zweedse bank;
  - een turnmat;
  - 12 hoge kegels;
  - 12 afgeplatte kegels of halve bollen;
  - 4 slalompalen;
  - een fluitje.

## 6.3 Praktische organisatie: de dag zelf

### *Waarom moet je denken:*

- Materiaal klaarzetten in vier hoeken:
  - Links en rechts kijken: enkele kleurprenten, fluitje, krijt
  - Horen, geluiden lokaliseren: blinddoek, belletje
  - Evenwichtsbehoud: een Zweedse bank
  - Loopfietsparcours: loopfietsen, 12 hoge kegels, 12 afgeplatte kegels of halve bollen, 4 slalompalen, een turnmat, fluitje.

- Het parcours verkennen met de kleuters.
  - Geef een rondleiding aan de hele klas en vertel kort wat er van de kleuters verwacht wordt in elke hoek. Eventueel kun je een kleuter aanduiden die het parcours als voorbeeld rijdt met de loopfiets.
- Neem de eerste vijf leerlingen mee naar het begin van het parcours (links en rechts kijken), de andere kleuters laat je aan je collega over. Zij doen in afwachting een andere activiteit. Wissel telkens per vijf kleuters.
- Beoordeel de kleuters op de controlefiche (achteraan in deze handleiding).
  - Je hebt één controlefiche nodig per klas. Zet alleen een kruisje als iets niet goed lukt.
  - Neem nadien een kort momentje voor jezelf om de brevetten voor de kleuters in te vullen. Zet een vinkje in het juiste vakje: 'Gelukt' of 'Nog een beetje oefenen'.
- Geef de kleuters hun *Loopfietsbrevet* mee.
  - Het is leuk als de kleuters na het afleggen van het parcours dezelfde dag het brevet meekrijgen naar huis. Dus probeer je feestelijke uitreiking de dag zelf te organiseren. De kleuters zullen er dan thuis meer over vertellen en kunnen hun brevet meteen laten zien.

## 6.4 Evaluatie

Het is belangrijk om de organisatie van de test te evalueren. Wat niet vlot verliep, kun je op die manier een volgende keer bijsturen. Ook als alles vlekkeloos verlopen is, is het nuttig om een korte evaluatie te houden.

- Het resultaat
  - Hoeveel leerlingen zijn geslaagd?
  - Moeten we de trainingen aanpassen of opvoeren?
- Organisatie
  - Verliep de opstelling van het parcours vlot
  - Had je voldoende hulp? Kun je een extra leerkracht/verkeersouder gebruiken?
- Doel
  - Waren de kleuters enthousiast?
  - Hebben ze iets bijgeleerd?
  - Is hun houding veranderd?
  - Moet de test nog eens hernomen worden als de kleuters wat ouder zijn?



SANTA CRUZ  
SURF CLASS  
1952  
CALIFORNIA  
O'Neill

FirstBIKE



# CONTROLEFICHE LOOPFIETSBREVET

Klas: .....

# MEE?

## VAARDIGHEDEN

	Naam														
1. Links en rechts kijken	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Horen, geluiden lokaliseren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Evenwichtsbehoud	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Stuurvaardigheid	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
■ Opstappen en vertrekken	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
■ Rechtdoor rijden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
■ Benen in de lucht zwaaien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
■ Over een turnmat rijden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
■ Slalommen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
■ Stoppen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

# MEE?

## VAARDIGHEDEN

	Naam														
1. Links en rechts kijken															
2. Horen, geluiden lokaliseren															
3. Evenwichtsbehoud															
4. Stuurvaardigheid															
■ Opstappen en vertrekken															
■ Rechtdoor rijden															
■ Benen in de lucht zwaaien															
■ Over een turnmat rijden															
■ Slalommen															
■ Stoppen															



## COLOFON

### **Bronnen:**

*Horen, Zien en Rijden,*  
Verhoeven, L. en De Wilde A., VSV, Mechelen, mei 2011.

### **Redactie:**

Kim Jacobs

### **Met dank aan:**

Dirk Gabriels

### **Eindredactie:**

Tini De Smedt

### **Lay-out en vormgeving:**

Artoos

### **Foto's:**

Stefan Dewickere

### **Verantwoordelijke uitgever:**

Jan Peumans, Stationsstraat 110, 2800 Mechelen  
Wettelijk depot: D/2016/8258/2





VSV  
Stationsstraat 110 - 2800 Mechelen  
Tel. 015 44 65 50  
[info@vsv.be](mailto:info@vsv.be)  
[www.vsv.be](http://www.vsv.be)

