

SPEELPLEZIER MET CIRCUS KNUF



INLEIDING

Peuters en kleuters zijn meestal in het bezit van veel knuffelbeesten. Sommigen hebben een vaste, vertrouwde knuffel die overal mee naar toe gaat. Een knuffel waar ze mee knuffelen en spelen. Anderen hebben de knuffels op de plank staan, kijken ernaar, knuffelen ermee maar doen er verder weinig mee.

Bij Circus Knuf krijgen kinderen, hun pedagogisch medewerkers en leerkrachten inspiratie om met knuffelbeesten en handpoppen te spelen.

De inzet van de Speelpleziermethodiek

Tijdens de uitvoering van dit thema wordt de Speelpleziermethodiek voor het stimuleren van de spel- en de taal-denkontwikkeling ingezet. Dagelijks voer je de Speelplezier speel ↔ leerrouines: demonstratiespel en gezamenlijk (hand-)pantomimespel in de grote groep en de begeleide activiteit in de kleine groep uit.

PLUS EXTRA

“Spelstimulering en spelend leren” door Margot Wouterse-Schmitz

Om de links in deze .pdf te kunnen openen, moet je ingelogd zijn op speelplezier.plus.

Eerste versie 2012

Tweede versie 2017

Derde versie 2025 te gebruiken in combinatie met filmfragmenten op www.speelplezier.plus

©Margot Wouterse-Schmitz, Heerlen 2025

Wil je zien hoe de Speelpleziermethodiek aan de hand van een dokter spel kort wordt uitgelegd?

Bekijk dan: De Speelpleziermethodiek (kort uitgelegd) op [Speelplezier.plus](https://speelplezier.plus).



Filmfragmenten over poppenspeltechniek en handpantomime

Wil je meer weten over de inzet en het bespelen van (hand-)poppen en knuffels? Bekijk dan op speelplezier.plus alle filmfragmenten van de hieronder afgebeelde, in 2015 verschenen, dvd (Hand)poppen en knuffels op [Speelplezier.plus](https://speelplezier.plus)



Doelen:

Tijdens de uitvoering van dit thema zien, horen en ervaren de kinderen iedere dag de betekenis van nieuwe woorden. Ze doen spelenderwijs ervaring op met samen spelen en fantaseren.

Ze oefenen hun grove motoriek en hun handmotoriek. Tijdens het dresseerspel gebruiken ze reken-taalbegrippen, waaronder meet- en oriënteringsbegrippen.

Ze leren om kritisch te luisteren. Ze spelen, maken en praten in samenhang.

Circusspel in alle hoeken

Het is leuk en goed om in zoveel mogelijk hoeken het circusspel terug te laten komen. De tijdens het demonstratiespel en het pantomimespel geïntroduceerde woorden en rekenbegrippen komen dan tijdens het spel spontaan weer aan bod.

Themahoek: 'Circus Knuf' Kunstjes vertonen met de knuffelbeesten. Materialen Een ronde mat met een tafeltje erop. Knuffelbeesten, handpoppen, waaronder een handschoenspin, hoepels, groot constructiemateriaal om stellages te maken. Duikelstang, ballen, pionnen, manden of dozen, de poster 'Circus Knuf, tutu's, glittervestjes, cijferkaarten, hoge hoed, poppenwagen, stoeltje, grote blokken, stepje met poppenstoeltje, een kazoo, een plastic saxofoon, tafeltje met goocheldoos, goochelstok en goochelhoed, eventueel een ronde pistemat. Speelplankaarten.	Bouwhoek/speel-maak-paartafel Dezelfde circusacts als in de themahoek worden met kleine plastic of houten popjes gespeeld op de tafel. Materialen Een mat of tafel met daarop: circus- (vinger)popjes, houten blokjes en attributen of het ©Duplocircus of het ©Playmobielcircus en cijferkaarten. Download hier de poster met afbeeldingen van de aan filmfragmenten gekoppelde circuskunstjes. Aan de hand van de afbeeldingen kunnen jij en de kinderen die kunstjes naspelen met knuffels.
Lees-schrijf-kwebbelhoek in de peutergroep Circusboekjes 'lezen' Lees-schrijf-kwebbelhoek in de kleutergroep Uitnodigingen en programmaboekjes maken. Circusboekjes 'lezen' Materialen Nastempelkaartjes met pictogrammen, plaatjes en bijbehorende woorden. Circusboeken en oude programmaboekjes van een circus.	Atelier in de peutergroep Spelen met confetti, serpentines en lijm. Spelen met ballonnen. Dozen verven (circushokken). Atelier in de kleutergroep Attributen voor het circus maken. Hokken voor de knuffeldieren maken. Materialen Oude sokken. Verschillende dozen, kosteloos materiaal.
Exploratiebak Manipuleren met zaagsel, bakjes en plastic dieren.	Constructieplaats Attributen voor het circus, zoals een wip en een stoel maken Hokken voor de knuffeldieren maken. Materialen Allerhande constructiematerialen als ©Duplo, ©Lego, ©Plasticant, ©Nopper, papieren tape en stukken karton.

Voorwerk:

Je bekijkt vooraf zelf: [Handpoppen en knuffels – woordenschatuitbreiding](#), [Handpoppen en knuffels – semantiseren met kleuters](#) en [Handpoppen en knuffels – consolideren met kleuters](#).

Je leest vooraf het spelthema door.

UITVOERING

DIEREN DRESSEREN

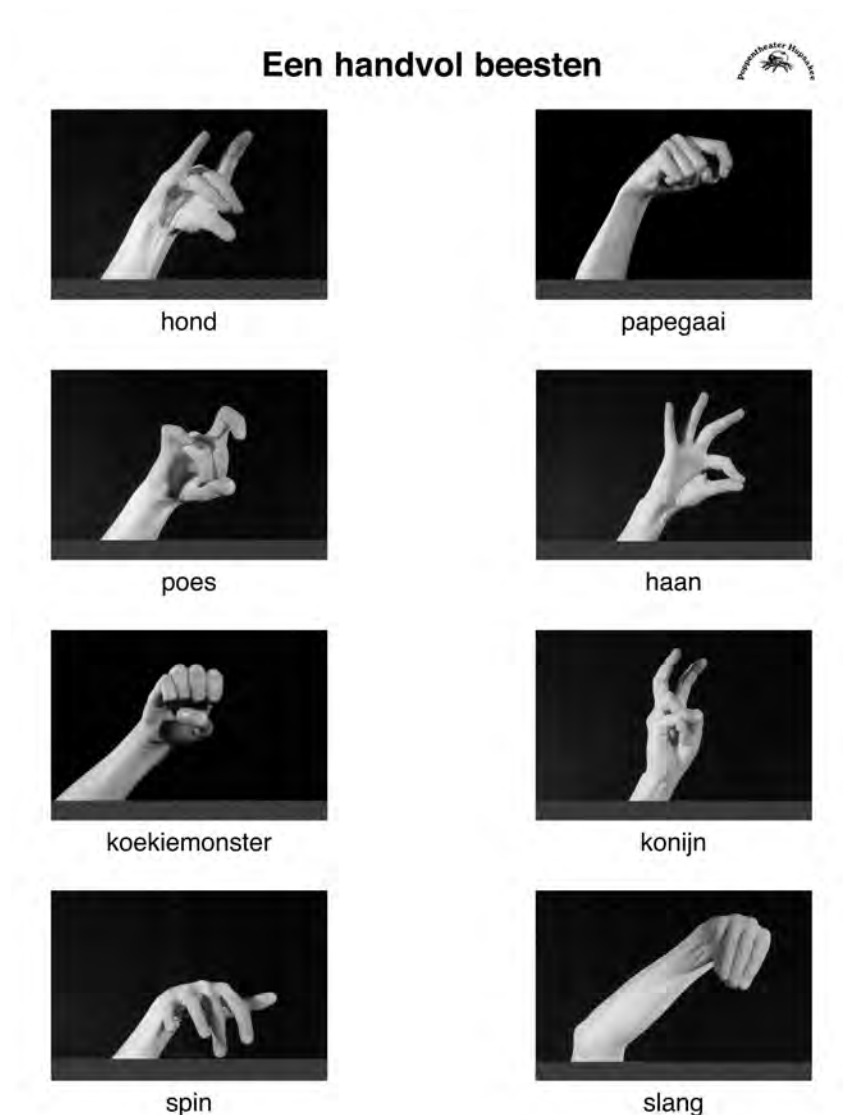
Kinderen hebben vaak veel knuffeldieren. Sommige spelen er veel mee anderen niet.

Met de films en met je eigen demonstratiespel kun je de kinderen stimuleren om hun knuffeldier te dresser. Dat spel kunnen ze ook in hun eentje thuis met hun knuffel spelen.

Ook zie je veel kleuters spelen dat ze zelf een dier zijn. Het is dan ook leuk om in je rol, van dresseur de kinderen in de rol van een dier te dresser. Geïnspireerd door dit spel kunnen ze dat dan in tweetallen in de circushoek doen.

Voor het pantomimespel dresser kunnen jij en de kinderen met de blote hand gevormde dieren gebruiken.

Bekijk: [Handpantomime – oefeningen](#)



Kijk en speel mee film: dressereren

Je bekijkt samen op Speelplezier plus het fragment: Handpoppen en knuffels – dressereren. Na afloop laat je de uit de poster 'circus Knuf' geknipte afbeelding 'dresseren' zien. Je hangt hem in de circushoek.

Vervolgens speel je met de kinderen een aansluitend pantomimespel. De kinderen krijgen de rol van een circusdier en jij dresseert. Je benoemt steeds

‘dresseren, africhten, kunstjes aanleren’.

Vervolgactiviteit: de circushoek inrichten

In de peutergroep richt je zelf een circushoek in. Je zorgt voor een ronde pistemat, knuffels, hoepels, stokken en ballen. De kinderen kunnen van een doos, blokken of constructiemateriaal een hok voor hun eigen knuffel maken. De hokken komen naast de piste te staan.

In de kleutergroep maak je op onderstaande wijze een plan om in de groep een circushoek in te richten.

Doel

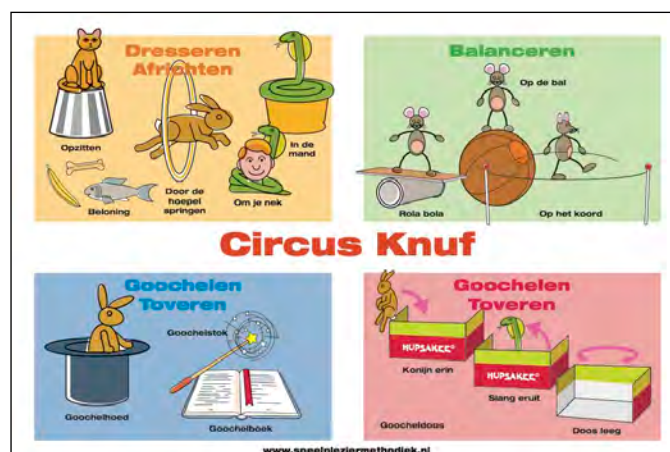
Kinderen ontdekken wie in een circus optreden en wat ze doen.

Ze ervaren de functie van geschreven taal. Ze benoemen letters, ze synthetiseren en analyseren.

Woord-beeldspin maken

Je hangt een groot rond vel papier op. Het vel is de piste. Je zegt dat de circusdirecteur op de film de hond kunstjes ging leren.

Vraag: 'Wie weet nog hoe dat heet?'.



Je herhaalt 'dresseren' en noteert het woord in het midden van de piste

Vraag: 'Welke circuskunstjes deed de hond?'.

Je noteert bijvoorbeeld 'opzitten, tellen en door de hoepel springen'.

Vraag: 'Welke kunstjes kun je een hond nog meer aanleren en laten vertonen?'.

Als een kind zegt: 'Over een balk lopen.' noteer je: 'balanceren' en zegt dat dat het circuswoord is voor over een balk lopen. Als je alle handelingen hebt genoteerd, noteer je in een andere kleur wat je voor een bepaalde handeling nodig hebt. Je noteert steeds het lidwoord erbij.

Bijvoorbeeld balanceren- de balk. Als de concentratie op is, stop je. Je pakt de activiteit op een ander moment weer op.

Vervolgactiviteit de circushoek inrichten

Aan de hand van de woordspin richt je samen een circushoek in. Je zorgt voor een ronde pistemat, hoepels, stokken, ballen en andere voorwerpen die in de woordspin staan. De kinderen kunnen van een doos, blokken of constructiemateriaal een hok voor hun eigen knuffel maken. De hokken komen naast de piste te staan.

Je vraagt of ieder kind een knuffeldier mee naar school kan nemen om te dresseren.

Demonstratiespel en aansluitend (hand-)pantomimespel dresseren

Doel: spel- en taalstimulering

Woordcluster:

dresseren,

africhten, kunstjes, aanleren, luisteren, dresseur, dressuur.

Je speelt zelf vóór de groep dat je een knuffelhond in de piste gaat dresseren. Aansluitend speel je met de kinderen een pantomimespel waarbij de kinderen in rol van een circusdier door jou gedresseerd worden. Je benoemt steeds dresseren, africhten, kunstjes aanleren en laat de kinderen in rol van circusdier kunstjes vertonen.

Kijk en speel mee film: hondencircuit

Je bekijkt samen met de kinderen de film: [hondencircuit](#)

Daarna introduceer je bij de kinderen een *circus-speel-maakpraattafel*. Op een tafeltje leg je een rond stuk karton. Dat is de piste. Je voegt miniatuur hondjes, constructiemateriaal, latjes en ringen om doorheen te springen toe. Je vertelt de kinderen dat ze in de piste op deze tafel de hondjes kunnen dresser/africhten.

Kijk en speel mee film: de beloning

Je bekijkt samen op Speelplezier plus het fragment: Handpoppen en knuffels – beloning op Speelplezier.plus

Vervolgens speel je met de kinderen een aansluitend pantomimespel waarbij jij en de kinderen een spin van hun hand maken. Jij en de kinderen zijn dresseur. Jij laat je handspin kunstjes doen en de kinderen laten hun handspin ook die kunstjes doen. Tijdens dit spel kun je mooi de oriënteringsbegrippen ‘op, achter, onder, vóór, en naast’ gebruiken zoals: ‘spin: loop over mijn buik, spring op mijn hoofd en kruip onder mijn voet’.

Voor meer ideeën, zie de te downloaden kaarten met tussendoortjes. Op de kaarten met een bruine rand ‘Spelen met handdieren’ lees je hoe kinderen spelend met hun handdieren de betekenis van nieuwe woorden en rekenbegrippen inprenten.

Kaarten Tussendoortjes op Speelplezier.plus

Gezamenlijk spel met een knuffel: de beloning

Doel: Spel- en taalstimulering

Woordcluster:

beloning,
applaus, een aai, iets lekkers.

Je gaat met alle kinderen met hun eigen knuffel naar de speelzaal. Ieder kind heeft een hoepel en een stok. Je dresseert je eigen knuffel en laat de kinderen met hun eigen knuffel hetzelfde doen. Je zorgt dat oriënteringsbegrippen zoals: hoog-laag, op-onder, achter-voor, eroverheen, onderdoor, tegenover, tussen spelend worden ervaren. Na iedere kunst volgt de beloning: een applaus en soms krijgt de knuffel een beloning in de vorm van een net-alsof brokje.

Bij kleuters kun je tijdens de afsluiting steeds een ander kind een kunstje met de knuffel laten vertonen. Dat kunstje doet dan iedereen met z’n eigen knuffel na.



Aansluitende Woord-beeldactiviteit met kleuters

Je tekent een parachute en schrijft er 'beloning' in.

Onder de parachute komen woorden van lekkere dingen die een beloning kunnen zijn voor de knuffels.

Je laat de woorden in stukjes klappen.

Je laat de voorste klank benoemen en het woord hakken en plakken.

Je noteert weer steeds het lidwoord erbij zoals: de banaan, het suikerklontje, het brokje, het bot en de wortel, de vlieg. Je hangt de parachute en de daarop genoteerde beloningen in de circushoek. De kinderen kunnen steeds kijken welke beloning ze een dier gaan geven.

Demonstratiespel en aansluitend (hand-)pantomimespel

Doel: spel- en taalstimulering

Woordcluster:

applaus
applaudisseren, klappen, goed gedaan, beloning.

Je speelt nu zelf een dresseerspel met een knuffel of handpop. Je laat de pop kunstjes vertonen. Je herhaalt na afloop van iedere kunst de tekst: 'Applaus, klap in de handen, hij heeft het verdiend....'

Vervolgens gaan alle kinderen weer met hun eigen knuffel naar de speelzaal. Ieder kind heeft een hoepel en een stok. Je dresseert de knuffels en laat hen kunstjes doen. Je zorgt dat meetbegrippen zoals: hoog-laag en oriënteringsbegrippen zoals 'op-onder, achter-voor, er overheen, er onderdoor, tegenover en tussen' spelend worden ervaren. Na iedere kunst vraag je om applaus.

Kijk en speel mee film: balanceren

Je bekijkt samen Handpoppen en knuffels – balanceren.

Je wijst op de uit de poster geknipte afbeelding 'balanceren'. Je hangt de afbeelding in de circushoek. Aansluitend laat je de kinderen in rol van circusdier balanceren op een been.

Demonstratiespel en aansluitend gezamenlijk (hand-)pantomimespel

Doel: spel- en taalstimulering

Woordcluster:

balanceren,
evenwicht bewaren, niet vallen, koord, balk of bank, voetje
voor voetje, bal, rola bola,

Je speelt met een handschoenpop van een muis of en ander dier een aantal balanceeracts.

De muis op de film is gemaakt van een handschoen en van de afgeknipte kop, handjes en voetjes van een knuffel. Op de middelvinger zit het kopje. Zorg dat een derde van de vinger in het kopje zit en naai het kopje vast. Aan de duim, de wijsvinger, ringvinger en pink zijn de 'handjes en voetjes bevestigd.

Je kunt voor dit balanceerspel ook handschoenpoppen van het merk Beleduc kopen en gebruiken.

Kijk en speel mee film: concentreren

Je bekijkt samen [Handpoppen en knuffels – concentreren](#) op [Speelplezier.plus](#)

Demonstratiespel en aansluitend (hand-)pantomimespel

Doel: spel- en taalstimulering

Woordcluster peuters:

opletten,
luisteren, kijken.

Woordcluster kleuters:

concentreren,
niet laten afleiden, aandacht, opletten, luisteren, kijken.

Je speelt een soortgelijk demonstratiespel als op de film. Je kunt gebruik maken van een knuffeldier of handpop.

De rat op de film is gemaakt van een sok. De bewegende bek vorm je door je duim in de hak te steken en de andere vingers in het teenstuk. Op de sok is een opgevuuld lijf met een staart genaaid.

In de peutergroep speel je een dresseernummer waarbij het betreffende dier moet opletten.

In de kleutergroep moet het dier zich concentreren.

Vervolgens laat je de kinderen in rol van een circusdier de kunsten uitvoeren.

Bij de peuters benadruk je tijdens je spel:

opletten, goed luisteren, goed kijken.

Bij de kleuters benadruk je

concentreren, niet laten afleiden, aandacht erbij houden,
opletten, luisteren, kijken.

Aansluitend speel je een pantomimespel waarbij je de kinderen in de rol van een dier dresseert. Je benadrukt bij de peuters 'opletten' en bij de kleuters 'concentreren'.

Begeleide activiteit in de kleine groep

Doelen: de kinderen herhalen en consolideren de nieuwe woorden; de kinderen ervaren de functie van geschreven taal (het gebruik van de speelplankaartjes); de kinderen krijgen inspiratie voor het vrije spel in de circushoek.

Je nodigt dagelijks vier kinderen, die wat betreft spelniveau bij elkaar passen, uit om met jou en hun knuffels te gaan spelen.

Je start met onderstaande activiteit 1 (niveau: peuters en instroomgroep) en vervolgt, als het goed gaat, met activiteit 2 (kleuters) en eventueel ook nog met activiteit 3 (kleuters in ontwikkeling vooruit en groep 3).

Je stopt met de begeleiding als je ziet dat het genoeg is of dat de activiteit te hoog gegrepen is. De kinderen mogen zelfstandig nog doorspelen. De begeleiding duurt maximaal 20 minuten. De rest van de groep speelt en werkt dan zelfstandig of in de peutergroep onder leiding van de duo-partner.

Niveau 1. Jij en de kinderen hebben ieder een knuffel, een hoepel, een doos, een stok en een bal. Je gaat de kunstjes van het speelplan op de volgende pagina een voor samen uitvoeren. Jij en de kinderen zijn de dresseurs die de knuffels de kunstjes tegelijkertijd laten vertonen.

Als alle kunsten zijn vertoond, gaan de kinderen zelf met de knuffels spelen. Je speelt zelf beurtelings naast ieder kind. Je imiteert steeds wat een bepaald kind doet en verwoordt wat je doet. Je kunt zelf het kunstje uitbreiden. Je staat zo model voor het kind, misschien volgt het en kom je samen tot een gesprek.

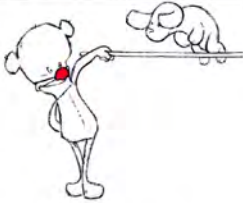
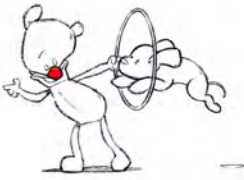
Je betreft de kinderen op elkaar. Wat ook goed werkt, is dat je met je knuffel de knuffels van de kinderen aanspreekt. Je daagt ze uit om samen kunsten te vertonen. Via knuffels komen de meest stille kinderen aan de praat.

Niveau 2. Vooraf heb je de kaartjes van het speelplan op de volgende pagina losgeknipt en gelamineerd. Ieder kind mag een kaartje uitkiezen. Iedereen moet goed kijken welk kunstje op het kaartje staat.

Je neemt de uitgekozen kaartjes in je hand en kondigt de kunstjes aan. Ieder kind vertoont met zijn knuffel zijn eigen uitgekozen kunstjes. De toeschouwers roffelen als het spannend is met hun handen op hun knieën en applaudisseren.

De kinderen bedenken nieuwe kunstjes. Ieder kunstje wordt in drie delen opgebouwd. Te weten: eerst en toen en tot slot. Je tekent op lege kaartjes de nieuwe kunstjes. Je voegt deze kaartjes toe aan de hoek.

Speelplan Circus Knuf

 springen	 door de hoepel springen
 duikelen	 pootje geven
 balanceren	

Niveau 3. Kleuters met heel veel ideeën kunnen, als ze er nog zin in hebben, zelfstandig kunstjes verzinnen.

Ze tekenen op een vel dat in drie hokken is verdeeld een act. Ze oefenen die acts en mogen ze aan het eind van de dag aan de grote groep vertonen.

eerst	en toen	tot slot
-------	---------	----------

UITBREIDING MET ANDERE CIRCUSACTS



Foto Suringarschool Maastricht

GOOCHELEN

Kijk en speel mee film: goochelen

Bekijk samen: [Handpoppen en knuffels – goochelen.](#)

Demonstratiespel en aansluitend gezamenlijk (hand-)pantomimespel

Doelen: spel- en taalstimulering, oefenen met eindrijm.

Woordcluster:

goochelen,
nep, niet echt, toveren, veranderen, verdwijnen, tevoorschijn,
goochelstok, goocheldoos, goochelhoed.

Je speelt zelf de goochelacts die je op de film gezien hebt. Je kunt natuurlijk ook je eigen goochelact vertonen.

Aansluitend speel je het pantomimespel. De kinderen huppelen in het rond, als je op de trom slaat, staan ze stil. Je zegt een goochelspreuk en ze veranderen respectievelijk in honden, poezen en konijnen en bewegen zo in het rond. Daarna gaat iedereen zitten in de kring. Jij en de kinderen houden een arm in gebogen positie; dat is de toverhoed. Je zwaait met de wijsvinger (= toverstok) boven de hoed. Je zegt een rijmtoverspreuk: 'Pie pa pijn, mijn hand wordt een konijn' en er komt een handkonijn uit de hoed.

Zie onderstaande fotokaart

Fotokaart 'Goochelen'

Hocus pocus pang, mijn hand wordt een slang (beweeg met de slang omhoog en omlaag en zeg: 'Ssssss') 	Hocus pocus ponster, mijn hand wordt een koekiemonster (laat het koekiemonster happen en zeg: 'Wauw, koekie') 
Hocus pocus pijn, mijn hand wordt een konijn (laat het konijn huppen en zeg: 'Hup, hup, hup') 	Hocus pocus pip, mijn hand wordt een kip (Laat de kip net-alsof graantjes pikken en kakelen) 

Fotografie: Kelly van Krieken

CLOWNS

Kinderen spelen graag dat ze clown zijn, maar dat valt nog niet mee. Het spel ontaardt vaak in uitsluitend botsen en vallen.

Op onderstaande films zie je hoe je met een stokpopje een clownsnummer kunt spelen. Clowntje Pezzino is zoals zo veel clowns eigenwijs. Hij weet het altijd beter en doet doorgaans niet wat er van hem verwacht wordt. Dat eigenwijze gedrag maakt clowntjes grappig.

Bekijk

[3 -7 jaar – spelen voorlezen – lekker eigenwijs \(hoed\)](#)

[3 -7 jaar – spelen voorlezen – lekker eigenwijs \(bezem\)](#)



Lees het stukje over het clownsspel op : [spelinspiratieblad KBW 2024 'Lekker Eigenwijs' op Speelplezier.plus](#)

AFSLUITING

Je kunt met de peuters of kleuters en hun knuffels een voorstelling voor de ouders voorbereiden.

Kleuters kunnen aan de hand van voorbeeldkaartjes de uitnodigingen en de programmaboekjes maken.

VEEL SPEELPLEZIER!