

Wat leuk dat je dit product van Leren van A tot Z downloadt.

Ik vind het leuk om te horen hoe je het inzet.

Laat je een berichtje achter op mijn social media kanalen?



Leren van A tot Z



@LerenvanAtotZ



www.lerenvanAtotZ.nl

annieke@lerenvanAtotZ.nl



**Raak om te beginnen
een muur aan,
daarna een tegel en
tenslotte een paal.**



Opsomming



**Ten eerste luister je
en ten tweede doe je
de opdracht.
Ren een rondje.**



Opsomming



**Je wandelt en daarbij
kijk je vrolijk
in het rond.**



Opsomming



**Je zwaait, wuift,
enzovoort naar jouw
juf/meester.**

Opsomming



www.lerenVanAtotZ.nl

Opsomming

www.lerenVanAtotZ.nl



**Maak een rondje.
Maar denk eraan:
noch rennend, noch
huppelend.**



**Raak niet alleen het
klimrek aan, maar
klim er ook even op.**

Opsomming



www.lerenVanAtotZ.nl

Opsomming

www.lerenVanAtotZ.nl



**Raak zowel de
zandbak als de
tafeltennistafel aan.**



Opsomming



www.lerenVanAtotZ.nl

Opsomming

www.lerenVanAtotZ.nl



Probeer met je linkerhand evenals je rechterhand de grond te raken.



Opsomming

www.ierenvanAtotZ.nl

Opsomming

Hinkel zo snel als je kunt, daarbij probeer je niet te vallen.



Loop naar de muur en tevens zwaai je naar jouw juf/meester.



Opsomming

www.ierenvanAtotZ.nl

Opsomming

Zwaai naar jouw juf/meester en bovendien lach je naar je haar/hem.



Opsomming

www.ierenvanAtotZ.nl

Opsomming

www.ierenvanAtotZ.nl



www.ierenvanAtotZ.nl



**Loop zo snel mogelijk
naar een muur, onder
voorwaarde dat je niet
gaat rennen.**

Voorwaarde



Voorwaarde

**Glijd van de glijbaan,
mits deze niet nat is.**



Voorwaarde

**Ga op de schommel
zitten, tenzij er al
iemand anders op zit.**

Voorwaarde



Voorwaarde

**Indien je moe bent,
mag je even uitrusten.**



Voorwaarde

**Wanneer je huppelt,
moet je vrolijk kijken.**



Voorwaarde



**Je mag rennen, onder
voorwaarde
dat je niet valt.**



Voorwaarde



**Als je wilt
schommelen dan
moet je op je beurt
wachten.**



Voorwaarde



**Spring als een dier,
zoals bijvoorbeeld een
kikker.**



Voorbeeld



Ren naar iets waar je op kunt klimmen, een voorbeeld hiervan is het speeltoestel.

Voorbeeld



www.ierenvanAtotZ.nl



Maak zo snel mogelijk een rondje, dus ren zo hard je kunt!

Oorzaak/gevolg



www.ierenvanAtotZ.nl

Houd je handen op je hoofd, zodat ze niet langs je lichaam hangen.

Oorzaak/gevolg



www.ierenvanAtotZ.nl

Houd een bal met twee handen vast, hierdoor valt de bal niet.

Oorzaak/gevolg



www.ierenvanAtotZ.nl

**Ren naar de overkant,
dit leidt tot een snelle
verplaatsing.**

Oorzaak/gevolg



**Door naar de overkant
te huppelen, lijkt je
heel vrolijk.**

Oorzaak/gevolg

