

Magisch vierkant

Het magisch vierkant

In het magisch vierkant oefenen de leerlingen het maken van bochten en de voorrangregels.

Vier verschillende vierkanten

Zonder (grote) aanpassingen kunnen er in het magische vierkant vier verschillende lessen worden gegeven:

- Versie 1: allemaal rechtsaf
- Versie 2: allemaal linksaf
- Versie 3: de helft van de leerlingen rechtsaf, de anderen linksaf
- Versie 4: met voorrangsborden en/of voetgangers

De les

- Laat de leerlingen vanaf het startpunt één voor één het vierkant in fietsen. De volgende leerling mag starten wanneer de leerling voor hem de eerste bocht maakt. Dit gaat door totdat alle leerlingen in het vierkant fietsen.
- Iedere keer wanneer de leerling bij een oranje pylon aan komt moet hij rechtsaf (versie 1) of linksaf (versie 2) gaan. De leerling moet hierbij over de schouder kijken en tijdig richting aangeven. Voor de bocht moet de leerling beide handen weer aan het stuur hebben. De leerling moet een krappe bocht naar rechts of ruime bocht naar links maken.
- In het midden van het vierkant moet de leerling voorrang geven aan fietsers van rechts. Er kan een situatie ontstaan waarbij iedere leerling voorrang moet geven aan een andere leerling. In dat geval zal iemand zijn recht op voorrang moet opgeven en een ander voor laten gaan.
- De leerlingen blijven de hele tijd in het vierkant fietsen.
- In versie 3 fiets de helft van de leerlingen steeds naar rechts en de andere helft van de leerlingen naar links. De leerlingen moet nu goed rechts fietsen en nog meer rekening houden met de krappe en ruime bocht. Ook komt nu de voorrangregel 'korte bocht gaat voor lange bocht' in het spel (*bestuurders die linksaf slaan moeten tegemoetkomende bestuurders die op hetzelfde kruispunt naar rechts afslaan voor laten gaan*). Halverwege kunt u de groepjes omwisselen.

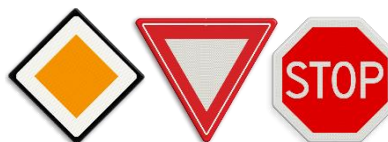
Hoeveel leerlingen er tegelijk in het magische vierkant kunnen fietsen is afhankelijk van de ruimte die u heeft. Leerlingen moeten voldoende ruimte hebben om te kunnen fietsen, maar elkaar ook tegenkomen.

Differentiatie

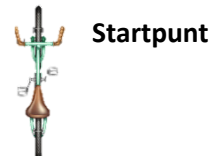
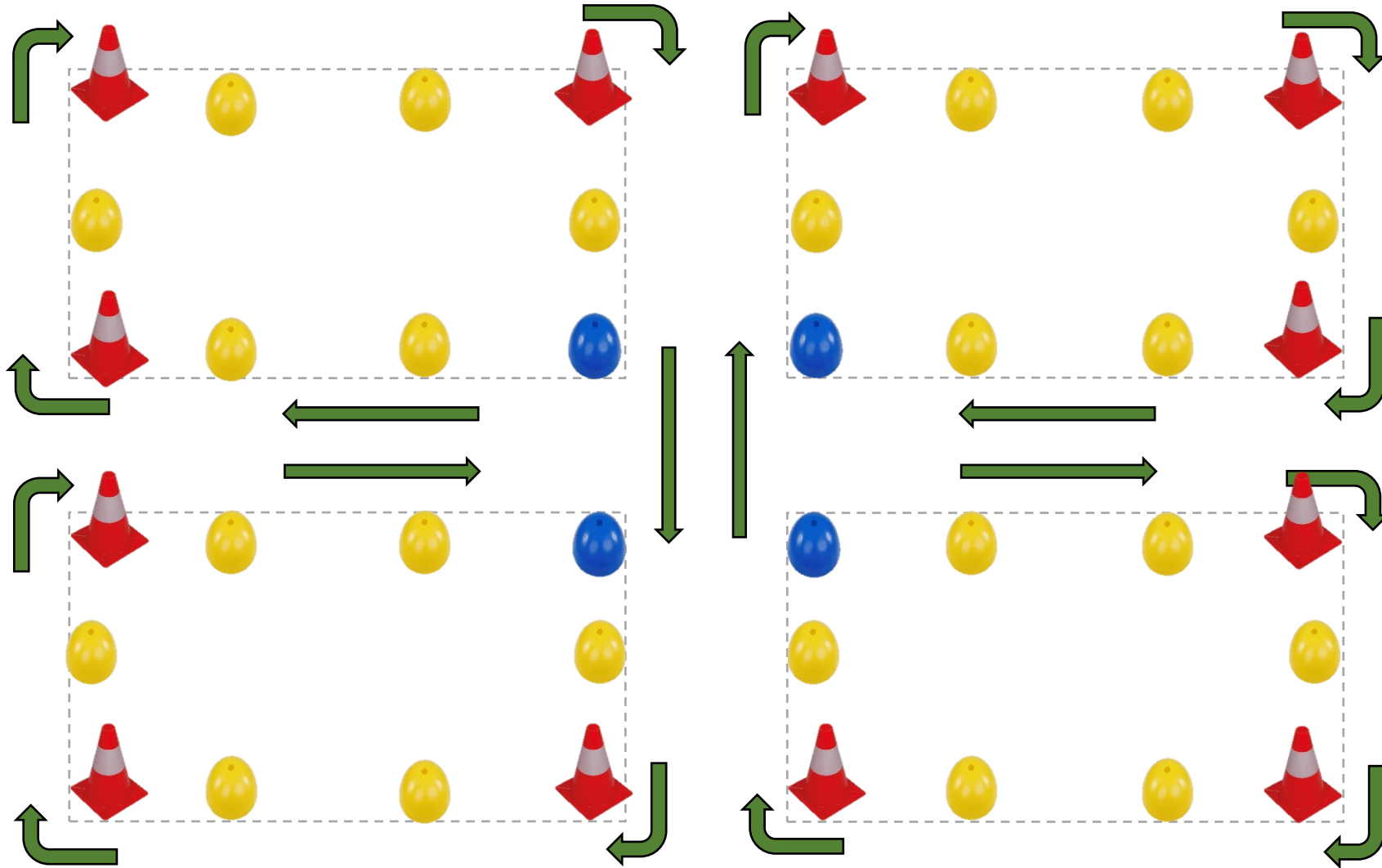
- Plaats voorrangsborden op kruispunten zodat rechts geen voorrang meer heeft of leerlingen moeten stoppen voor een kruising.
- Laat enkele leerlingen als voetganger over het vierkant wandelen. De regel 'recht door op dezelfde weg' geldt ook voor voetgangers. Teken een voetgangersoversteekplaats (zebrapad) in het vierkant. Zie versie 4 voor een schematische weergave.
- Teken een middenlijn op de weg en laat leerlingen die linksaf gaan voorsorteren (*zie versie 3*).

Benodigde materialen

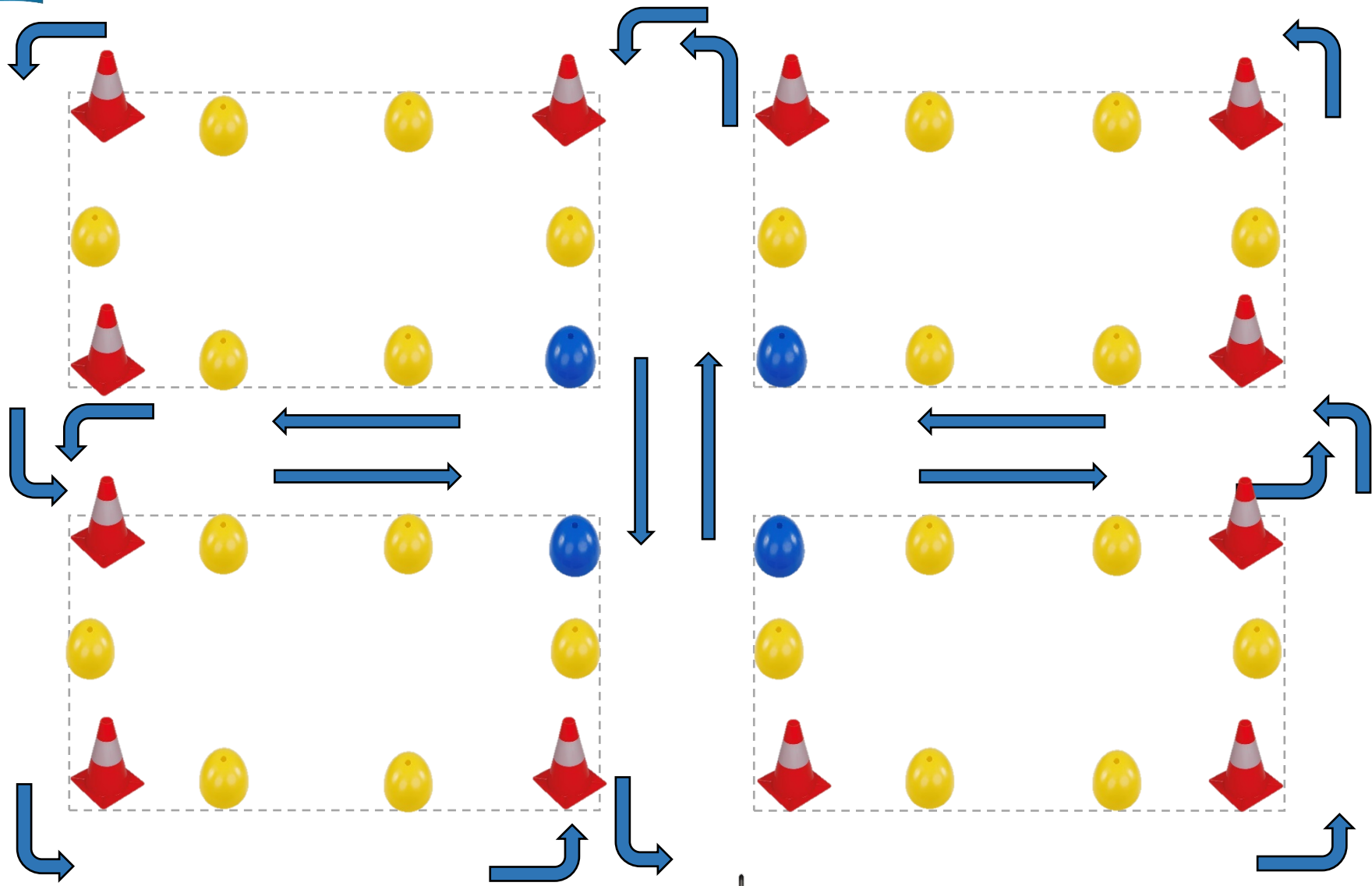
- Een ruim plein. Gebruik zo veel mogelijk ruimte. De lange kanten van de vierkanten moeten zeker 3 tot 4 fietslengtes lang zijn zodat kinderen voldoende tijd hebben om richting aan te geven. Zorg ook voor voldoende ruimte in en rondom het vierkant (fietsers passeren elkaar daar)
- Markeerbollen in 2 kleuren. Gebruik 4 bollen van één kleur om het midden van het vierkant aan te geven. Gebruik voor de rest van het vierkant één andere kleur zodat het overzichtelijk blijft voor de leerlingen
- 12 Pylonen
- Stoepkrijt voor het zebrapad en de looproute
- Voorrangsborden:



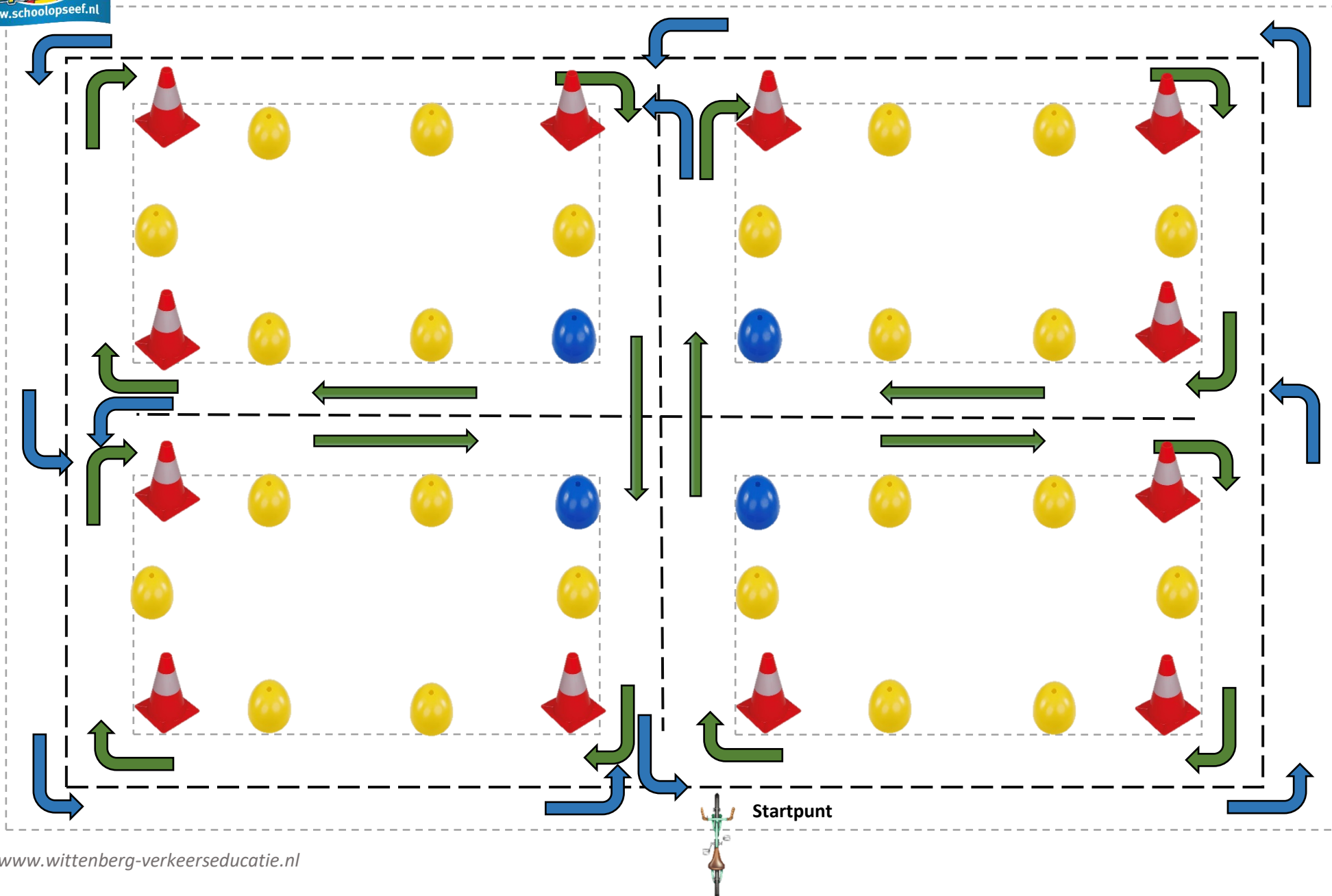
Magisch vierkant versie 1



Magisch vierkant versie 2



Magisch vierkant versie 3



Magisch vierkant versie 4

