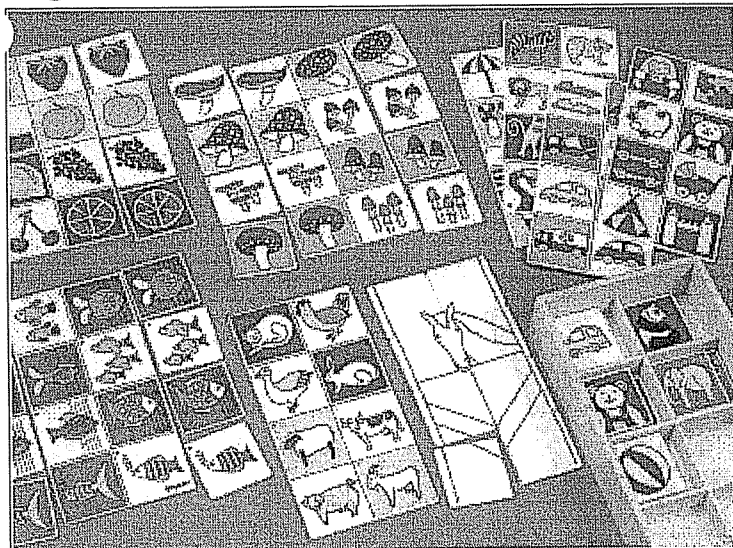


Figurama



Werkvorm:

Individueel, kleine groep.

Nevendoel(en):

Visuele waarneming: visueel geheugen.
 Visuele waarneming: zien en herkennen van situaties.
 Auditieve waarneming: auditief geheugen.
 Auditieve waarneming: analyse.
 Auditieve waarneming: synthese.

Opmerking

Materiaalbeschrijving

Figurama is een zelfcontroleerend spel. inhoud: 8 themaborden met ieder 8 beeldplaatjes, 64 losse kaartjes (per thema 8) aan weerszijden bedrukt voor zelfcontrole. Alle kaarten zijn in mooie kleuren bedrukt op 2,5 mm dik kunststof en verpakt in een beukenhouten kist met deksel.

Werkwijze

Suggestie(s)

4 jr. tot 5 jr.	1. Er liggen 3 themaborden. wijs aan: de lkr. benoemt de plaatjes en het kind wijst deze aan. 2. Nu wijs ik een kaartje aan en jij mag zeggen wat het is. 3. Luister, ik wijs een plaatje aan en bedenk een zin. Is het een goede zin of is het een fopzin? 4. de leeuw loopt in de wei de vis zwemt in het water de aap slaapt in zijn bed enz
5 jr. tot 5 jr. 6 mnd.	1. Aanbieden van de losse kaartjes, 2. - zoek jij eens al het speelgoed 3. - alle dieren die op de boerderij wonen 4. - alle dieren die kunnen zwemmen 5. Nu heb ik hier een plaatje en gaan wij samen een zin bedenken. Ieder een stukje. 6. bv.: in de kindervagen bv.: met een bal kun je
5 jr. 6 mnd tot 6 jr.	1. Samen een verhaal bedenken over een thema. Bijvoorbeeld de dieren van de dierentuin. 2. De leerkracht begint: Als het vakantie is ga ik wel eens naar de dierentuin. 3. De volgende zin wordt door het kind bedacht. 4. Zo met alle thema's. 5. De beginzin laten bedenken door het kind.