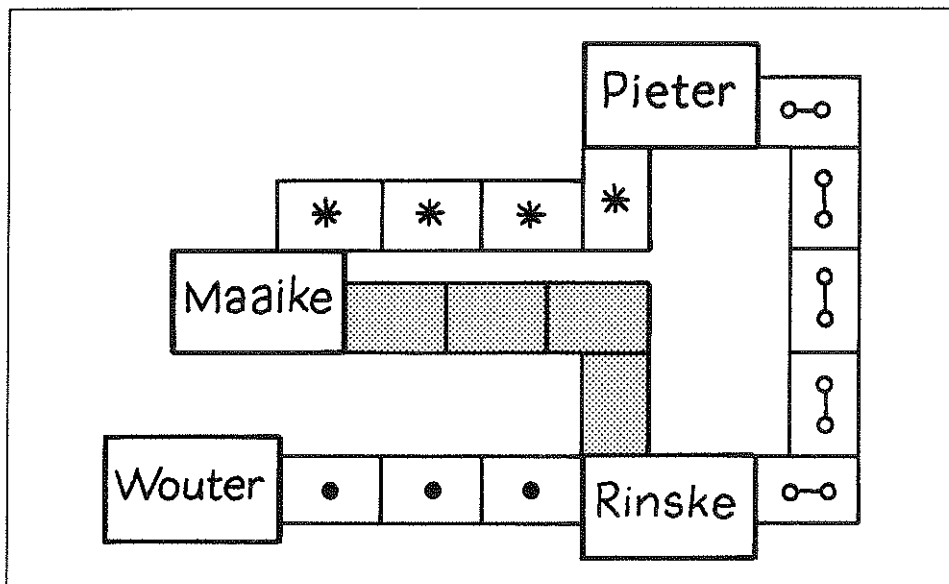


R ACTIVITEIT

U geeft een groepje van ongeveer vier kinderen een dubbele pagina van een krant. Die pagina is het huis waar ze wonen. Ergens op de vloer zoeken ze een plekje om te 'wonen'. Elk kind bedenkt een manier om te laten zien dat het daar woont. (Een teken, een letter of een voornaam.) Van een stapeltje enkele krantepagina's maken ze samen straten: van huis tot huis. De kranten worden precies tegen elkaar aangelegd. Er kunnen alleen rechte wegen met haakse bochten worden gemaakt. De weg is overal even breed.



In een gesprekje worden de straten vergeleken:

Zijn alle straten precies hetzelfde?

Wat valt op? (Rechte, kromme, lange, korte straten; alle straten even breed.)

Welke straat is kort en welke lang? Hoe kunnen we dat te weten komen?

U lokt de kinderen uit tot het bedenken van mogelijkheden.

Honoreer elke gedachtengang. Neem hiervoor rustig de tijd.

Je ziet dat toch gewoon.

Ik denk dat die langer is, want er zit een bocht in.

Ik kan stappen maken (afpassen).

Daar liggen toch meer kranten, dan is de weg langer.

U stelt voor de vier wegen met de krantepagina's na te leggen.

De kinderen zoeken naar manieren om de verschillende wegen te vergelijken. Enkele suggesties:

Je kunt de delen van de weg en die van de nagelegde weg met stickers van eenzelfde kleur beplakken.

Je kunt voor de nagelegde weg gekleurd papier gebruiken in plaats van kranten, zodat elke weg snel te vergelijken is.

Je kunt fiches leggen voor elk deel van de weg.

Je kunt stroken papier nemen die even lang zijn als de kranten van de weg en die achter elkaar leggen.

Je kunt de kranten tellen en zo de lengte vergelijken.

Variatie

Deze activiteit kunt u, in enigszins gewijzigde vorm, ook buiten doen. Met krijt tekent u de huisjes en de straten op de tegels. Welke meetsuggesties bedenken de kinderen nu?

Situatie



Werkles

Bedoeling

Ontdekken van en omgaan met relaties tussen elementen in het platte vlak (representeren en lokaliseren) (2.4). Sorteren en vergelijken van elementen op grond van eigenschap (4.1).

Hoeveelheden experimenterend en schattend vergelijken (5.1).

Verzamelingen nauwkeurig vergelijken zonder te tellen (één-éénrelaties) (5.2).

Materiaal

Vier dubbele krantepagina's; stapeltje kranten.

Touw, stickers, gekleurd papier van hetzelfde formaat als kranten.

Organisatie

De activiteit is bedoeld voor een klein groepje kinderen; de anderen zijn zelfstandig bezig, zodat u bij deze activiteit kunt zijn. Ook een grotere groep is mogelijk.

Qua ruimte is de speelzaal heel geschikt; is dit te regelen?

Leerlijn

☐ Groep 1.

☒ Groep 2.

Het vergelijken van de lengten van de wegen kan op verschillende niveaus: van een eenvoudige één-éénrelatie tot het vergelijken van een aantal kranten die alle even lang zijn.

Observatie/evaluatie

Noteer eigen oplossingen van de kinderen en vergelijk deze met de mogelijkheden uit de beschrijving.

In een hoek van het lokaal of de hal richt u een speciale beestenhoek in met kussens en manden. Laat de kinderen een speelgoedbeest mee naar school brengen, dat een aantal dagen mag blijven logeren. De beesten worden goed bekeken.

Welke dieren lijken net echt?

Welk dier komt veel voor?

Welk dier is erg groot?

Hoe groot is een echte beer, aap, ...?

Kun je een echte beer of aap knuffelen?

Hoe leven/wonen de verschillende beesten?

De beesten kunnen worden geordend naar diersoort, aantal poten en woonplaats (in huis, op de boerderij, in de wildernis).

Rond de beestenhoek kunnen verschillende spelletjes plaatsvinden. We noemen er hier drie.

1 Welk beest is ontsnapt? (Kimspel)

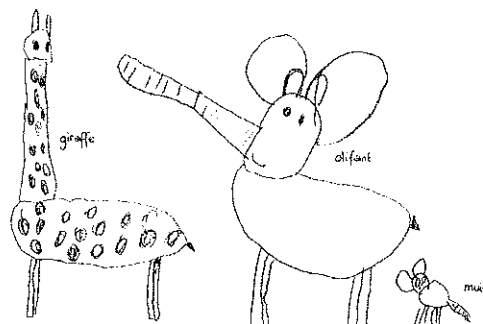
In een mand of hok plaatst u vier of vijf beesten. Eén kind noemt de namen van de beesten en iedereen kijkt goed hoe de beesten eruitzien. Dan gaan de ogen dicht en verstoopt een kleuter één van de beesten in de klas. De rest gaat proberen erachter te komen welk beest dat is door te vragen naar de naam van het verdwenen beest en naar de uiterlijke kenmerken, zoals de kleur, de grootte van de staart en de oren. Tevens kan verzocht worden om het dierengeluid na te bootsen. Tot slot wordt de schuilplaats opgezocht, door middel van aanwijzingen als warm/koud.

2 Het mooiste beest

In een open ruimte worden drie of vier hoepels neergelegd. In iedere hoepel komt één beest. (Zorg er wel voor dat het verschillende beesten zijn.) Iedere kleuter mag nu een keuze maken welk beest hij/zij het liefst, mooist of aardigst vindt. Laat hem/haar onder woorden brengen waarom deze keuze is gemaakt. Als hij/zij een keuze heeft gemaakt, gaat de kleuter achter de hoepel met het betreffende beest staan/zitten. Daarna wordt per beest geteld hoeveel kinderen erachter staan: de aantallen worden vergeleken. Het beest dat het meest gekozen is, krijgt een feestelijke strik.

3 De dierenoptocht

In verhaalvorm wordt aangegeven welke beesten achter elkaar lopen in de optocht. Tijdens het vertellen kan telkens het beest dat genoemd wordt uit de beestenhoek gehaald worden en in de rij gezet. Dit kan echter ook pas achteraf gebeuren, als het verhaal uit is. De volgorde moet dan goed onthouden worden en het aantal beesten voor de optocht zal dan dus beperkt moeten blijven. Als de optocht in de kring staat opgesteld, kunt u vragen welk beest het eerste, laatste, middelste, derde, enzovoort is.



Situatie



Werkles

Bedoeling

Ontdekken van en omgaan met relaties tussen elementen in de ruimte (representeren en lokaliseren) (2.3).

Sorteren op grond van kwalitatief kenmerk (4.1.1).

Sorteren op grond van kwantitatief kenmerk (lengte, afstand, oppervlakte, gewicht, hoeveelheid) (4.1.2).

Eigenschappen van voorwerpen ontdekken en vergelijken (kleur, vorm, grootte, dikte) (6.1).

Ordenen op grond van een kenmerk (6.4).

Aantal vaststellen (hoeveelheid, resultatief tellen) (8.4).

Vergelijken en structureren van aantallen; schattend vergelijken (9.1).

Materiaal

Ieder kind brengt een speelgoedbeest van thuis mee.

Verzamel enkele hondemantelen en -hokken met stro.

Organisatie

Bij jongste kleuters eenvoudige en overzichtelijke situaties aandraagen.

Bij oudste kleuters meer complexiteit aanbrengen.

Jaarkalender

De activiteit kan het hele jaar door aangeboden worden, maar is uitermate geschikt rondierendag.

Leerlijn

■ ☐ Groep 1.

■ ☐ Groep 2.

Observatie/evaluatie

Bij spelidee 1 en 3 wordt het geheugen geactiveerd. Ga na welke kinderen moeite hebben met het onthouden en geef hun extra oefening.

Let bij spelidee 2 vooral op de argumentatie van de keuze.

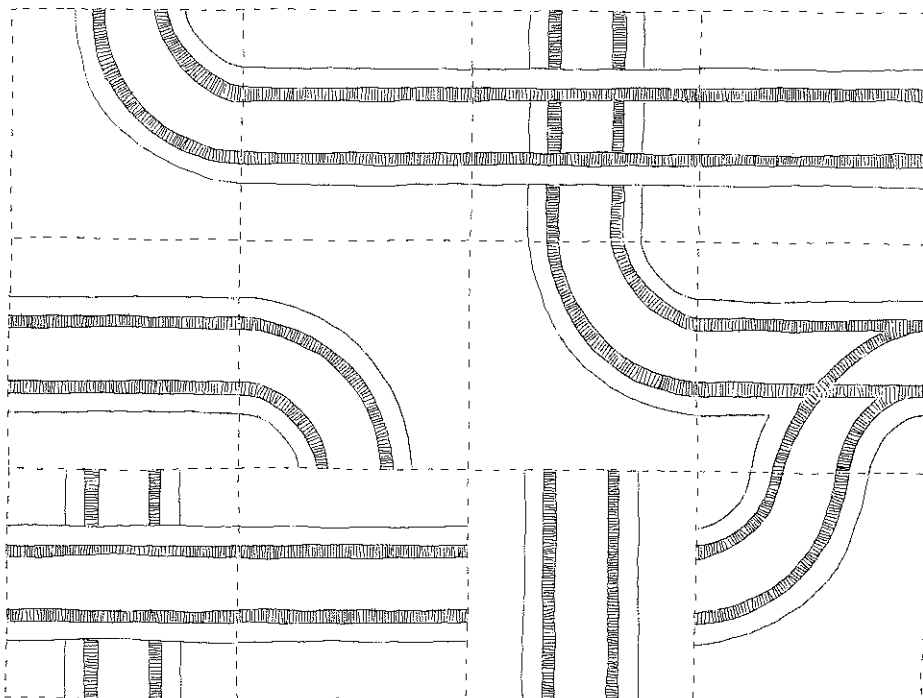
Herhaal bij de bekendmaking van het mooiste beest waarom juist dit beest gekozen is.

In een gesprekje vergelijkt u met de kinderen het reizen met de auto, de bus en de trein. Bijvoorbeeld:

Wanneer is het prettig om met de auto, de bus of de trein te gaan?

Wat is er anders aan de trein, als je die vergelijkt met de bus?

In de bouwhoek is meestal een houten spoorbaan met treinen aanwezig. Dit materiaal is erg in trek en de kleuters ontwerpen er aardige spoorbanen mee. In de kring biedt u een nieuw spoorbaanspel aan, waarna tijdens de werkles een groepje van drie of vier kinderen het spel kan gaan spelen. Het spoorbaanspel bestaat uit veertig kaartjes met daarop vier verschillende soorten rails, namelijk: bocht, rechte, kruispunt en wissel.



Op een houten dobbelsteen worden de railsplaatjes geplakt, waarbij de 'bocht' en de 'rechte' tweemaal voorkomen. Als ondergrond kunt u een vel gekleurd karton van ongeveer 60 x 60 cm laten gebruiken. Het is de bedoeling om een gesloten spoorbaan te leggen, zodat aan het eind van het spel een treintje een 'echte' rit kan maken.

Het spel: de kaartjes liggen 'open' aan de zijkant van het veld. Om de beurt wordt met de dobbelsteen gerold. Het plaatje dat boven ligt, wordt uit de zijlijn gezocht en in het veld neergelegd. Ieder kaartje moet aan een ander stuk gepast worden. Het is niet nodig om alle kaartjes te gebruiken. Van belang is om de baan dicht te krijgen.

Variatie

Een bijpassend opzegversje en het prentenboek van Eric Carle, *De dierentrein*, bieden mogelijkheden tot variatie.

Opzegversje:

Tjoeke, tjoek, wat hoor ik daar?
De trein staat al klaar.
Mensen stap maar in of uit,
de stationschef blaast al op zijn fluit.
Tjoeke, tjoek, steeds sneller gaat de trein,
we zullen vlug in... zijn.

Situatie



Werkles

Bedoeling

Hanteren van ruimtelijke begrippen (2.3.1).

Oplossen van ruimtelijke probleempjes (construeren) (2.3.3).

Ontdekken van en omgaan met relaties tussen elementen in het platte vlak (repre-senteren en lokaliseren) (2.4).

Doebblad R9

Materiaal

Houten dobbelsteen van ongeveer 4 x 4 x 4 cm.

Vel gekleurd karton van ongeveer 60 x 60 cm.

Organisatie

U maakt van tevoren een flink aantal kaartjes met behulp van doebblad R9.

Ter introductie kan het spel in een grotere groep aangeboden worden.

Leerlijn

☐ Groep 1.

☒ Groep 2.

Observatie/evaluatie

Kunnen kinderen aangeven waarom ze een kaartje ergens neerleggen?

Kunnen ze vooruitzien?

Is er sprake van overleg en samenwerking?

Wegwijzer, wegwijzer,
help me... toe... zeg!
Wegwijzer, wegwijzer,
wijs me de weg!

Alle kinderen zitten in een rij (beslist geen kring) aan één zijde van de speelzaal. Vier of zes kinderen krijgen een plaatje van doeblad R10 dat past bij de eigen schoolomgeving. (Zonodig maakt u er van tevoren enkele geschikte plaatjes bij.) Aan de hand van vragen gaat u met de kinderen de schoolomgeving uitbeelden. Wie het plaatje van de school heeft, mag beginnen en zoekt een geschikte plek op. Samen spreekt u af dat daar de school is. U begeleidt verder met vragen als:

Als daar de school is, in welke richting is dan het station? Waar is de bakker? En de kerk? Enzovoort.

Achtereenvolgens beelden de kinderen de omgeving uit door met het juiste plaatje op een vastgestelde plek in de zaal te gaan zitten. Met krijt tekent u (of een kind) straten en wegen van plek naar plek. Hierna spelen de kinderen het wegwijzerspel. U spreekt van tevoren af waar ze een wegwijzer plaatsen, hoe ze dat doen en wie dat gaat doen.

Bijvoorbeeld: het kind dat de beurt heeft, zorgt dat een ander kind met uitgestrekte armen op een kruispunt gaat staan. Het kiest vervolgens het juiste plaatje (of de juiste plaatjes) uit de serie die het van tevoren van u heeft gekregen. Met een stickertje plakt het de plaatjes (het plaatje) aan de armen. Bij het opplakken van de plaatjes geeft u een teken en zeggen allen bovenstaand versje op.

Als alle wegwijzers klaar zijn (en sommigen even hebben mogen uitrusten!), houdt u een nabespreking. U kunt hier een echt leergesprek van maken, als u doorvraagt:

Kan ik van die kant zien waar ik heen moet? (Op een kruispunt moet aan beide kanten hetzelfde bord te zien zijn.)

Hoe komt het dat daar zo weinig borden hangen en daar zo veel?

Variatie

Een groepje kinderen (vier tot zes) gaat wegwijzers maken met behulp van de plaatjes van doeblad R10, rietjes en kartonnen bekertjes. Op een groot vel papier heeft u de schoolomgeving getekend. U begint met het plaatje van de school. Dit legt u op een afgesproken plek. Daarna gaat het groepje zelfstandig aan de slag. De andere plaatjes worden op de juiste plek gelegd (samen overleggen). Op de kruispunten worden de zelfgemaakte wegwijzers van de juiste 'borden' voorzien. Dit laatste gaat gemakkelijk door de uitgeknipte dubbele plaatjes van het kopieerblad een keer te vouwen, om het rietje te buigen en dicht te nieten. Zodra het groepje klaar is, krijgt het een teken en houdt u een nabespreking. Net als in de grote groep maakt u er een leergesprek van door goed door te vragen!

Zorgt u ervoor dat de rest van de groep tijdens dit spel en de nabespreking zelfstandig werkt.

Situatie



Speelzaal



Spelles

Bedoeling

Structureren van de ruimte (routes) (2.2.2).

Omgaan met en oplossen van ruimtelijke probleempjes (ergens naar toe gaan) (2.2.3).

Ontdekken van en omgaan met relaties tussen elementen in het platte vlak (representeren en lokaliseren) (2.4).

Doeblad R10

Materiaal

Blanco kaartjes voor aanvullingen toegespitst op de eigen omgeving.

Stickertjes.

Krijt.

Nietmachine, lijm of paperclips.

Organisatie

In de speelzaal helpt u de kinderen door hen aan één zijde naast elkaar te laten zitten.

Een kring brengt hen in verwarring; ieder kijkt dan vanuit een ander standpunt.

Leerlijn

■ ☐ Groep 1.

■ ☐ Groep 2.

In dit lesidee zitten mogelijkheden voor opbouw: van presenteren met het eigen lichaam in de grote ruimte tot een oriëntatiespel in een veel kleinere ruimte (platte vlak).

Observatie/evaluatie

Welke kinderen kunnen zich in de speelzaal geen voorstelling maken van de inrichting van de ruimte buiten de school?

Zijn er kinderen bij die de juiste richting aanwijzen en die ook correct kunnen verwoorden? ('Daar moet je dan eerst links en dan rechts...')

Bij de variatie: wie kan ook aan de andere kant van de tafel een richting juist verwoorden? ('Toen ik daar stond zei ik: 'Bij de school moet je dan rechts.' Nu ik hier sta, moet ik zeggen:...')