

Eén handje vooruit, één handje terug.
Draaien en draaien, draai maar vlug!
Eén handje vooruit, één handje stop.
Draaien en draaien, de weg is op!

Een groepje van vijf kinderen kan zich heerlijk vermaken met dit leerzame kruipspel. Voordat de kinderen starten, zorgt u dat het speelbord, de kruiproute en de spelregels duidelijk zijn. U legt het speelbord van doblad R39 uit en wijst op de vier vakken. U demonstreert het ronddraaien van de wijzer. Laat de kinderen zoeken naar wat elk vak kan betekenen: rechts boven betekent met je rechterhand vooruit. Wat zouden nu de vakken rechts onder, links onder en links boven betekenen? Afhankelijk van het niveau van de groep legt u ook de betekenis van de cijfers uit. Als *links* en *rechts* nog moeilijk is, geeft u dit met een symbool of kleur op elke hand aan. Als zonder cijfers wordt gespeeld, zijn er vier mogelijkheden; met cijfers zestien.

De kruiproutes maakt u met de kinderen door op karton handen om te trekken, die uit te knippen en handje na handje op de vloer te plakken.

Het spel gaat als volgt: de 'spelleider' zit achter het speelbord, draait voor elke kruipbeurt de wijzer rond en geeft de opdracht die de wijzer aangeeft. Bijvoorbeeld: rechterhand drie handjes vooruit. Twee 'kruipers' starten naast elkaar in kruiphouding met de handen vlak voor de route.

Om de beurt voeren ze de opdracht uit die de spelleider van het speelbord kan aflezen.

Wanneer een kruiper de linker- en de rechterhand zo moet zetten dat de afstand niet te overbruggen is, dan is hij/zij af en moet weer vooraan beginnen.

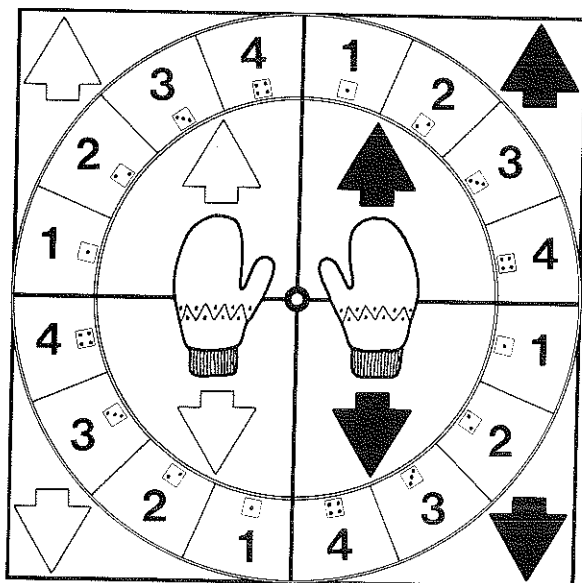
Op de stroken boven het speelbord kan een 'controleur' de beurten bijhouden.

Winnaar is de kruiper die na een afgesproken aantal beurten het verst is gekomen of die als eerste precies aan het eind van de route is.

Variatie

Het spel kan met en zonder cijfers gespeeld worden.

Het spel kan ook met behulp van pionnen gespeeld worden. Met echte pionnen op de handjes van de kruiproute of met kleine pionnen op een papieren kruiproute.



Situatie



Werkles

Bedoeling

Ontdekken van en omgaan met relaties tussen zichzelf en elementen in de ruimte (relatieve posities, representeren en lokaliseren) (2.2).

Hanteren van ruimtelijke begrippen (uitvoeren van opdrachten, benoemen) (2.2.1).

Hanteren van ruimtelijke begrippen in het platte vlak (2.4.1).

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

Doebblad R39

Materiaal

Ongeveer twaalf 'papieren handen' (linker en rechter), waarmee een kruiproute wordt uitgezet. Voor twee kruiproutes vierentwintig handen.

Vier pionnen.

Eventueel kleurmateriaal of plakkerijtjes ter ondersteuning van links/rechts.

Organisatie

Neem de tijd voor uitleg van spelregels.

Demonstreer indien nodig.

Plak de handjes in de routes niet te ver uit elkaar.

Leerlijn

■ □ Groep 1.

■ □ Groep 2.

Met aanpassing van de spelregels kunnen ook kinderen van groep 1 meedoen.

Observatie/evaluatie

Deze activiteit kan u aanwijzingen geven met betrekking tot problemen op het gebied van de motorische ontwikkeling.

U kunt de moeilijkheidsgraad variëren door op het speelbord met of zonder cijfers te laten werken, alleen vooruit te laten kruipen en zelf spelleider te zijn.

Bedenk zelf variaties op de gegeven spelregels.

Het bewust maken van het dag- en nachtritme is een eerste aanzet tot tijdsindeling. In een gesprekje kunt u het verloop van dag en nacht laten verwoorden. Om zichtbaar te maken hoe de tijdsverdeling eruitziet, kunt u een sectordiagram en een tijdbalk maken. De gegevens die u hiervoor gebruikt, zijn de volgende. Een kleuter slaapt ongeveer twaalf uur.

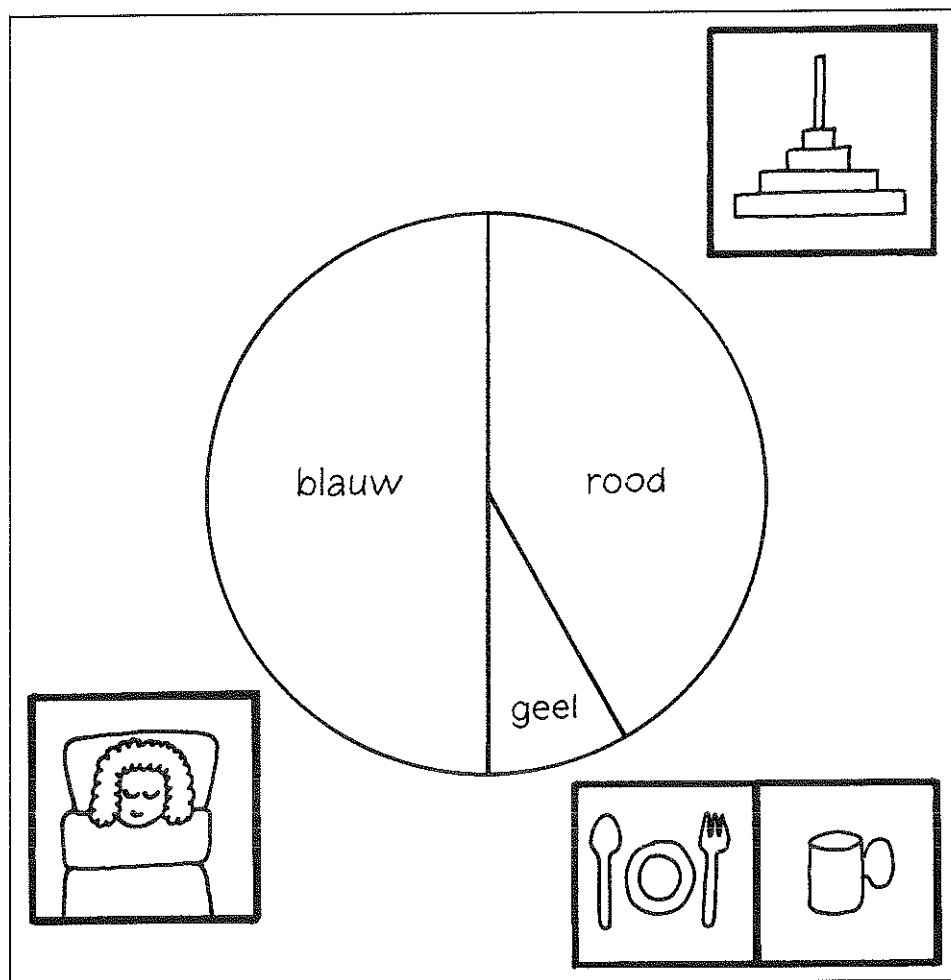
Voor de maaltijd rekent u driemaal een half uur en voor drinken tussendoor tweemaal een kwartier.

Voor spelen/werken blijft dan tien uur over, waarvan vijf uur in schoolverband (tijdens hele schooldagen) en vijf uur thuis of op straat.

Samengevat is dit:

Slapen:	12 uur.
Eten/drinken:	2 uur.
Spelen/werken:	10 uur.
Totaal:	24 uur.

Dit betekent dat de kleuter de helft van de tijd in bed doorbrengt. In een cirkel ziet het er dan als volgt uit:



Laat de kinderen eens vertellen wat veel is en wat weinig. Wat komt eerst, wat daarna? Beperk dit tot een paar vragen, want het is moeilijk.

De cirkel geeft echter niet aan wanneer het tijd van spelen, eten en slapen is. U kunt daarvoor uw tijdbalk samenstellen met stroken en pictogrammen.

U kunt de kinderen een tekening laten maken over spelen, eten/drinken en slapen. De tekeningen hangt u onder de tijdbalk. Een kort gesprekje erover volstaat.

Situatie



Kring

Bedoeling

Ontdekkingen en ervaringen opdoen ten aanzien van dagelijkse tijdsbeleving en tijdsbesef (3.1).

Verwoorden en meten van tijdsduur (3.3).

Werkvolgorde/actievolvergelyking van tijdsintervallen (3.3.1).

Doelblad R40

Materiaal

Flanelbord met flanelbordplakstroken.

Stevig gekleurd papier in stroken van ongeveer 10 x 30 cm, in vier verschillende kleuren. Een cirkel van stevig papier met een doorsnee van 40 cm. Enkele scharen, tekenpapier en kleurpotloden.

Organisatie

Vooraf knipt u de pictogrammen uit en voorziet deze van flanelbordstroken.

Leerlijn

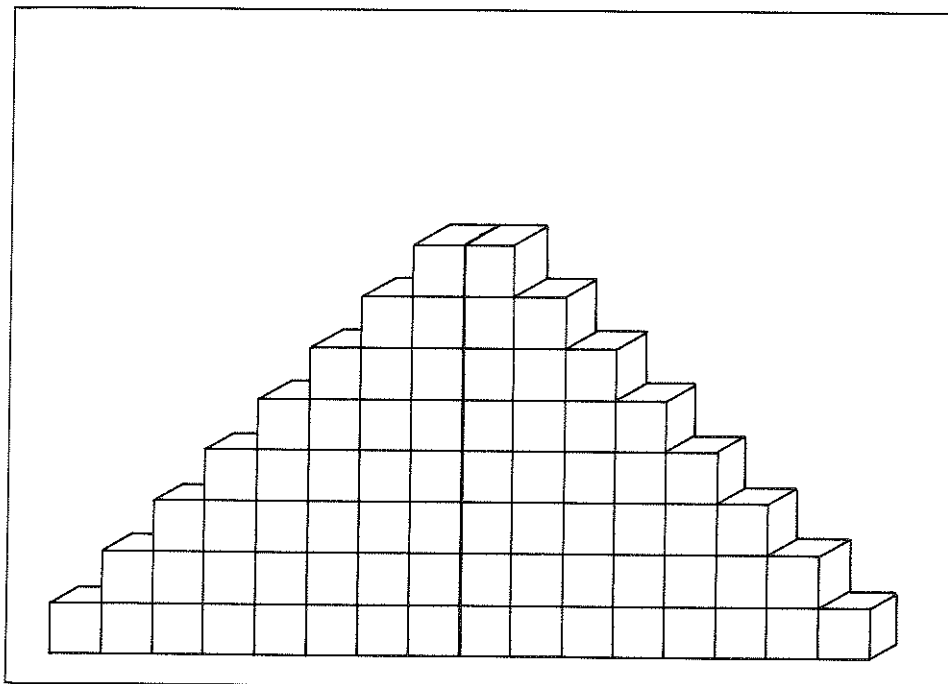
- ☐ Groep 1.
- ☒ Groep 2.

Observatie/evaluatie

Zo'n sectordiagram zal voor veel kinderen erg moeilijk zijn. Het gaat er in eerste instantie om dat ze een idee krijgen van heel veel tijd voor slapen, nogal veel tijd voor spelen/werken en veel minder tijd voor eten/drinken.

De tijdbalk kunt u naar believen zelf uitbreiden met tekeningen en plaatjes, zodat het een soort stripverhaal wordt. Laat kinderen regelmatig even met de tijdbalk bezig zijn.

De kinderen bouwen in groepjes van twee met blokken de trap van de illustratie na. U kunt deze illustratie eventueel vergroten en in kopievorm aanreiken of op het bord tekenen.



De blokken mogen niet te klein zijn, want dan vallen ze te snel om. De grote kubusblokken van de Haagse set zijn bijvoorbeeld zeer geschikt. Ieder tweetal werkt zelfstandig. Zodra ze klaar zijn, controleert en bespreekt u het resultaat.

Klopt het aantal treden?

Zijn beide trappen precies hetzelfde?

Daarna gebruiken ze de uitgeknipte kaartjes van doeblad R41 als lottospel. Om beurten draaien ze een kaartje om, bekijken dat goed en plaatsen een pion op de juiste tree van de nagebouwde trap.

Daarbij spreken ze bijvoorbeeld af:

Elke speler heeft met zijn pion maar één trap, de linker of de rechter.

Alle lottokaartjes worden door elkaar op tafel gelegd.

Beide pionnen starten op dezelfde trede, de onderste of de bovenste.

Welke pion komt het eerst op de hoogste trede en welke is weer het eerst beneden?

Variatie

In tweetallen kan het spel ook zonder bouwwerkje op de tekening van doeblad R41 gespeeld worden.

In plaats van met pionkaartjes kunnen ze ook met cijferkaartjes spelen die dan als rangtelwoord worden gebruikt (eerste trede, tweede trede...) of als aanduiding van hoeveelheden.

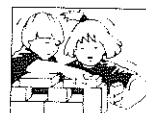
U kunt met de kinderen teloefeningen doen.

De lottokaartjes kunnen ook gebruikt worden voor het leggen van een logische reeks (van hoog naar laag, van een tot acht of van acht tot een).

Soortgelijke activiteiten en ontdekkingen kunnen de kinderen doen met de roze toren, de bruine trap en de rode stokken (Nienhuis, Montessorimateriaal) of met de bouw-rekenkist van Bladergroen.

Met deze materialen kan geoefend worden met reeksen van een tot tien.

Situatie



Werkles



Hoekenwerk

Bedoeling

Omgaan met en oplossen van ruimtelijke probleempjes (2.2.3 en 2.3.3).

Hanteren van ruimtelijke begrippen (2.3.1).

Groeperen tot groep of serie op grond van kwantiteit en volgorde (7.2).

Terugtellen, doortellen en serieel tellen (8.3).

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

Cijferkennis (8.5).

Doeblad R41

Materiaal

Kubusblokken (bijvoorbeeld Haagse set) waarmee een trap gemaakt kan worden.

Pionnen of kegels passend bij de blokken.

Organisatie

De kinderen dienen bij de zelfgemaakte trap en bij het pionspel met het doeblad naast elkaar te zitten in verband met de links-rechtsoriëntatie.

Let erop dat de spelregels duidelijk zijn.

Ga afhankelijk van het niveau selectief met de activiteiten om. (U kunt bijvoorbeeld starten met één trap of een kleinere trap!)

Leerlijn

■ □ Groep 1.

■ □ Groep 2.

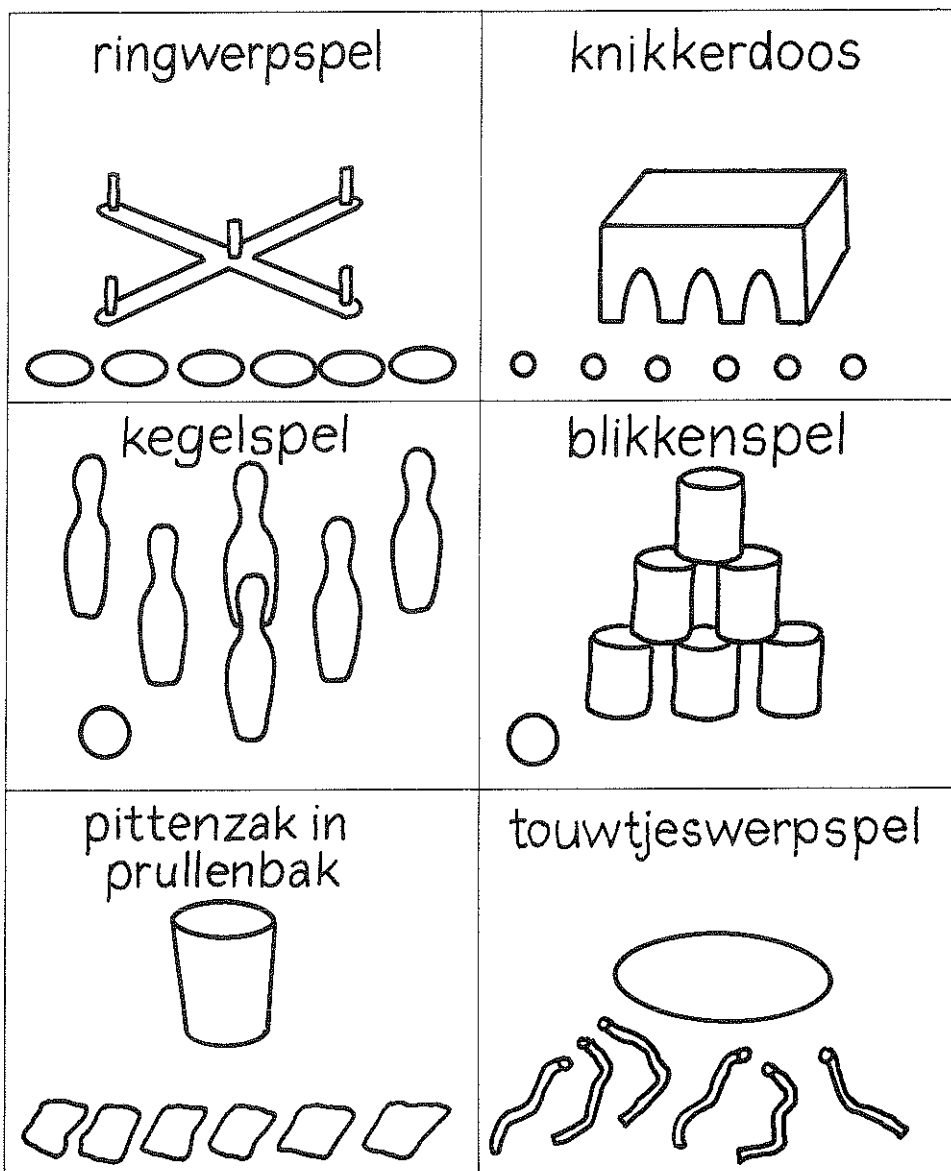
Jongste kleuters kunnen bijvoorbeeld de pion alleen 'trappetje op en trappetje af' laten gaan.

Observatie/evaluatie

Aan deze activiteit kunt u bij kleuters zeer veel vaardigheden observeren (ruimtelijke begrippen met of zonder rangtelwoorden).

Het doeblad geeft mogelijkheden om de activiteit gedifferentieerd aan te bieden: werken met één trap, met beide trappen, met pionkaartjes, met cijferkaartjes.

Een spelletjescircuit is voor kleuters steeds weer een uitdaging! In dit lesidee proberen de kinderen in groepjes (vijf kinderen) zo zelfstandig mogelijk een circuit te 'doorlopen'.



Vooraf bespreekt u in de kring:

De spelactiviteiten zoals ze hier als voorbeeld zijn getekend. Het bijhouden van elke beurt op het individuele scorebord (doeblad R42). Als het turven niet bekend is, oefent u dat met de kinderen. Schenk daar gerust even aandacht aan. Laat kinderen samen tellen. De taak van de spelleider per groepje: letten op de volgorde van de activiteiten in het circuit, op het wachten op elkaar, als een groepje nog niet klaar is en het bijhouden van de score op het notatieblad.

Juist omdat u de groepjes zelfstandig laat spelen, besteedt u veel aandacht aan het nagesprek.

Variatie

Het spel kan ook individueel gespeeld worden.

U kunt een notatieblad per kind geven, zodat de score per spel voor vijf worpen genoteerd kan worden. Eén scoreblad per groepje kan ook.

Situatie



Buitenwerk



Speelzaal

Bedoeling

Kennis en beleving van de positie van het eigen lichaam in de ruimte en van lichaamsonderdelen onderling (oog-hand-coördinatie) (1.2).

Ontdekken van en omgaan met relaties tussen zichzelf en elementen in de ruimte (relatieve posities, representeren en lokaliseren) (2.2).

Aantal vaststellen (hoeveelheid, resultaatief tellen) (8.4). Vergelijken en structureren van aantallen; schattend vergelijken (9.1).

Doeblad R42

Als notatieblad.

Materiaal

Zes gooi- en werpspelletjes, zoals in de illustratie is aangegeven.

Zes hoepels om de startplaats van ieder spel aan te geven.

Organisatie

Enkele spelmaterialen moeten misschien gemaakt worden, zoals de knikkerdoos en het kruis van het ringwerp spel. Het circuit dient vooraf klaargezet te worden.

Bij buitenspel onderleggers voor het notatieblad gebruiken. Laat de kinderen eerst even oefenen, voordat ze de scores noteren.

Controleer of de afstand tussen de startplaats en het spel juist is.

Leerlijn

■ □ Groep 1.

■ □ Groep 2.

Observatie/evaluatie

Hoe verloopt het tellen en turven?

Zijn er kinderen die moeite hebben met de oog-handcoördinatie? (Ongecontroleerde bewegingen; kunnen richten van werpbeweging.)