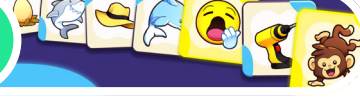
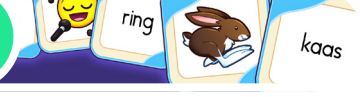




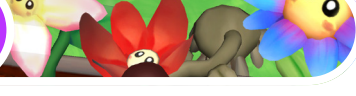
SPRINGLAB

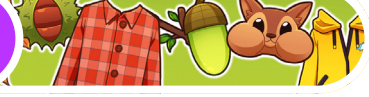
Leerdoelenwaaier Beweegvloer

Overzicht Leren

Vakgebied	Domein	Speltitel	Geschikt voor
 Nederlands	Mondelinge taalvaardigheid	Speurneuzen	KDV 2 - 3 jaar 
		Schatkist vol voertuigen	KDV 2 - 3 jaar 
		Later als ik groot ben	KDV 2 - 3 jaar 
		Flitsen: lichaamsdelen	KDV 3 - 4 jaar 
	Lezen	Flitsen: letters	PO groep 1/2 
		Letters in het zand	PO groep 1/2 
		Wat rijmt er op	PO groep 1/2 
	Technisch lezen	Weet wat je leest	PO groep 3 
		Lees en rijm	PO groep 3 
	Taalverzorging	Logografische spelling	Weetwoorden: ei/ij PO groep 4 

Vakgebied	Domein	Speltitel	Geschikt voor
 Nederlands	Taalverzorging	Taalverzorging	Weetwoorden: ou/au PO groep 4 
 Rekenen - wiskunde	Getalbegrip	De telrij	Tellen met sprongen PO groep 1/2 
		Getallen	Getallenkoekjes PO groep 1/2 
			Koekbestelling PO groep 1/2 
		Hoeveelheden	Flitsen: getalbeelden tot en met 10 PO groep 1/2 
			Tellen tot en met 10 PO groep 1/2 
	Bewerkingen	Optellen en aftrekken met hele getallen	Plus en min met Bobby PO groep 3 
		Vermenigvuldigen en delen	Rollende tafels PO groep 4 
	Meten	Tijd	Hoe laat vertrekt de trein? PO groep 3 
	Meetkunde	Vormen en figuren	Hatsjoe KDV 2 - 3 jaar 

Vakgebied	Domein		Speltitel	Geslacht voor	
 Rekenen - wiskunde	Meetkunde	Vormen en figuren	Vrolijke vormen	KDV 2 - 3 jaar	
		Oriënteren in de ruimte	Kliederen met knuffels	KDV 2 - 3 jaar	
 Kunstzinnige oriëntatie	Beeldende vorming	Kleuren	Kleurenwereld	KDV 2 - 3 jaar	
			Oefenen met kleuren	KDV 2 - 3 jaar	
	Muziek en dans	Bewegen en muziek maken	Dolle dansjes	KDV dreumes	
			Soepel swingen	KDV dreumes	
			Pukdans	KDV 2 - 3 jaar	
 Oriëntatie op jezelf en de wereld	Jezelf en de ander	Gevoelens, wensen en opvattingen	Reuzentranen	KDV 2 - 3 jaar	
		Samen leven en samen werken	Blobbers	KDV 2 - 3 jaar	
			Klunskabouters	KDV 2 - 3 jaar	

Vakgebied	Domein		Speltitel	Geschikt voor	
 Oriëntatie op jezelf en de wereld	Planten, dieren en de mens	Planten en dieren	Vreemde vogels	KDV 2 - 3 jaar	
			Weetjes: Beestenboel	KDV 2 - 3 jaar	
			Flitsen: dieren	PO groep 1/2	
	De ruimte om je heen	Weer, klimaat en hemellichamen	Li-la-lente	KDV 2 - 3 jaar	
			Zi-za-zomer	KDV 2 - 3 jaar	
			Hi-ha-herfst	KDV 2 - 3 jaar	
			Wi-wa-winter	KDV 2 - 3 jaar	
		Landbouw, industrie en logistiek	Samen soep maken	KDV 2 - 3 jaar	
	Sociaal-emotionele ontwikkeling		Spelende stapjes	KDV dreumes	
Sociaal-emotionele ontwikkeling		Omgaan met de ander			
		Ontwikkeling van sociale vaardigheden en omgaan met relaties			



Speurneuzen

Geslacht voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Nederlands

Mondelinge taalvaardigheid

Woordenschat en woordgebruik

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met nieuwe woorden en klanken. De beweegvloer toont een plattegrond van een dierentuin. De kinderen kunnen zelf hun route door de dierentuin bepalen en komen daarbij verschillende dieren tegen. Samen met de dieren gaan de kinderen op zoek naar vermiste spullen. Zo komen ze in aanraking met nieuwe woorden.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om de kinderen tips te geven.

Speelduur

Het spel heeft geen einde.

Doelen

Leerdoel

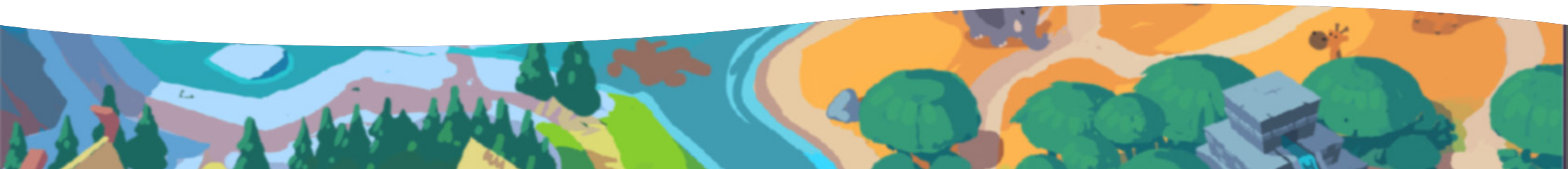
De kinderen oefenen met de uitbreiding van receptieve woordenschat.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Uitbreiden van de receptieve woordenschat.
- Gebruiken van nieuwe woorden in andere situaties (betekenisuitbreiding, semantiek).
- Ontwikkelen van verhaalbegrip.
- Waarnemen van herkenbare onderdelen van de plant en van het dier.
- Verkennen van uiterlijke kenmerken van planten en dieren zoals vorm, kleur, bouw en beharing.
- Luisteren naar en begrijpen van instructie(-s).



Schatkist vol voertuigen

Geslacht voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Nederlands

Mondelinge taalvaardigheid

Woordenschat en woordgebruik

Spelbeschrijving

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende woorden en kenmerken die passen bij voertuigen. De beweegvloer toont een schatkist met daarin speelgoedvoertuigen. De kinderen kunnen kiezen met welk voertuig ze een minigame willen spelen. Gaan ze de zee op met boot, racen met raceauto of goederen bezorgen met trein? Bij elk voertuig is aandacht voor woordenschat door het benoemen van verschillende onderdelen en kenmerken van het voertuig.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen ontdekken verschillende woorden en kenmerken die passen bij de voertuigen boot, fiets, trein, raceauto, ruimteschip en vliegtuig.

Kerdoel

1, 2, 12

Aanbodsdoelen KDV

- Uitbreiden van de receptieve woordenschat.
- Uitbreiden van productieve woordenschat.

Aanbodsdoelen PO

- Labelen met woorden personen, dingen en plaatsen uit teksten na het luisteren.
- (met hulp) kiezen en productief gebruiken van (nieuwe) woorden tijdens gesprekken.



Later als ik groot ben

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Nederlands

Mondelinge taalvaardigheid

Woordenschat en woordgebruik

Spelbeschrijving

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende woorden en kenmerken die passen bij de beroepen: brandweer, boswachter, kok en muzikant. Het spel begint in de woonkamer van Yasin. Yasin vraagt zich af wat hij later wil worden. Er zijn zoveel beroepen, hij kan niet kiezen! De kinderen kunnen per ronde kiezen welk beroep ze willen bezoeken. Gaan ze het bos in met boswachter Noa, brand blussen met brandweervrouw Belle, pizza's maken met kok Mario of de muziekstudio in met muzikant Ming? Bij elk beroep is aandacht voor woordenschat en het benoemen van woorden en kenmerken die bij het beroep horen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen ontdekken verschillende woorden en kenmerken die passen bij de beroepen brandweer, boswachter, kok en muzikant.

Kerdoel

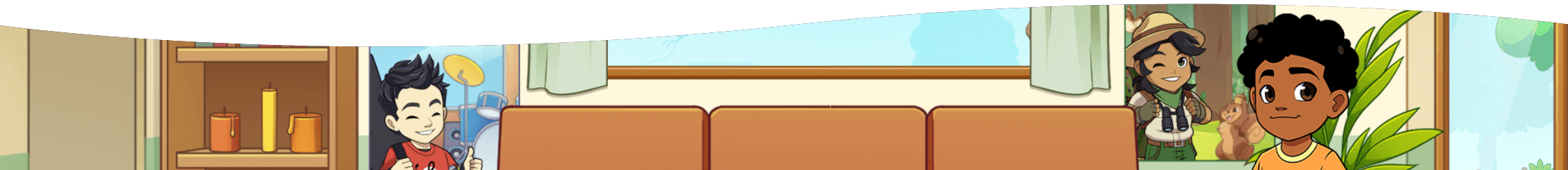
1, 2, 12

Aanbodsdoelen KDV

- Uitbreiden van de receptieve woordenschat.
- Uitbreiden van productieve woordenschat.

Aanbodsdoelen PO

- Labelen met woorden personen, dingen en plaatsen uit teksten na het luisteren.
- (met hulp) kiezen en productief gebruiken van (nieuwe) woorden tijdens gesprekken.



Flitsen: lichaamsdelen

Geschied voor KDV 3 - 4 jaar

Leerlijn

Nederlands

Mondelinge taalvaardigheid

Woordenschat en woordgebruik

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van lichaamsdelen. De beweegvloer toont banen waarop de kinderen kunnen joggen op hun plaats. Wanneer ze dit doen, begint de baan te bewegen en komen er lichaamsdelen aangerold. Als de het lichaamsdeel onder het vergrootglas ligt, benoemen de kinderen welk lichaamsdeel het is. Het spel wordt afgewisseld met beweegopdrachten die kinderen tussendoor uit moeten voeren. Tijdens het spel heeft de leerkracht de mogelijkheid om de snelheid aan te passen.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om de flits snelheid in te stellen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van lichaamsdelen.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Uitbreiden van de receptieve woordenschat.
- Uitbreiden van productieve woordenschat.



Flitsen: letters

Geschikt voor PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van letters en klanken. De beweegvloer toont banen waarop de kinderen kunnen joggen op hun plaats. Wanneer ze dit doen, begint de baan te bewegen en komen er letters en klanken aangerold. Als de letter of klank onder het vergrootglas ligt, benoemen de kinderen welke letter of klank het is. Het spel wordt afgewisseld met beweegopdrachten die kinderen tussendoor uit moeten voeren. De leerkracht stelt voorafgaand aan de start van het spel de letters en klanken in. Tijdens het spel heeft de leerkracht de mogelijkheid om de snelheid aan te passen.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om letters, klanken en de flits snelheid in te stellen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van letters en klanken.

Kerdoel

4, 5, 8, 10, 12

Aanbodsdoelen

- Spelen met klanken (fonemen) en symbolen, woorden verklanken.
- Ontdekken van het alfabetisch principe (in een speelse context).
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ontdekken dat letters met klanken corresponderen.
- Spelen met lettertekens (benoemen en schrijven).





Letters in het zand

Geschied voor PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met de ontwikkeling van fonemisch bewustzijn door de koppeling tussen klank en letter te maken. De beweegvloer toont een lettervorm. De kinderen moeten deze vullen door gebruik te maken van hun lichaam. Samenwerking is hierbij belangrijk, want de letters zijn te groot om in je eentje te vullen. Het spel wordt moeilijker door het toevoegen van meerdere lettervormen, maar waarbij slechts één vorm gevuld dient te worden. Tussendoor moeten de kinderen zandwobbels weggagen om de lettervormen te kunnen blijven zien. De leerkracht stelt voorafgaand aan de start van het spel de te oefenen letters in.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om de letters a, b, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, v, w, z in te stellen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met de koppeling tussen klank en letter.

Kerdoel

4, 10, 12

Aanbodsdoelen

- Spelen met klanken (fonemen) en symbolen, woorden verklanken.
- Ontdekken van het alfabetisch principe (in een speelse context).
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ontdekken dat letters met klanken corresponderen.
- Ervaren dat mensen in een groep van elkaar afhankelijk zijn en elkaar nodig hebben (onder andere samen spelen en samenwerken).
- Samen spelen, samen werken en omgaan met elkaar.



Wat rijmt er op

Geschikt voor PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met rijmen. De beweegvloer toont telkens een aantal plaatjes. De kinderen moeten de plaatjes die op elkaar rijmen bij elkaar zoeken door erop te gaan staan. Samenwerking is hierbij belangrijk, want soms zijn er meerdere antwoorden goed. Het spel wordt afgewisseld met rollende plaatjes. Hierbij moeten de kinderen rijmende plaatjes over de beweegvloer laten rollen, maar niet rijmende plaatjes tegenhouden door erop te gaan staan.

Op de Springlab website is een lijst te vinden van alle woorden met de bijbehorende plaatjes. Deze kan gebruikt worden om voorafgaand aan het spelen van de game met de woorden en plaatjes te oefenen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen automatiseren de vaardigheid van het rijmen.

Kerdoel

10, 12

Aanbodsdoelen

- Herkennen en gebruiken van rijmwoorden.
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ervaren dat mensen in een groep van elkaar afhankelijk zijn en elkaar nodig hebben (onder andere samen spelen en samenwerken).
- Samen spelen, samen werken en omgaan met elkaar.



Weet wat je leest

Geschied voor PO groep 3

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Technisch lezen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van klankzuivere woorden met één of twee lettergrepen. De beweegvloer toont plaatjes waarbij de kinderen het goed geschreven woord moeten zoeken. Het spel wordt afgewisseld met rollende woorden. Hierbij moeten de kinderen de goed gespelde woorden over de beweegvloer laten rollen, maar de fout gespelde woorden tegenhouden door erop te gaan staan. De leerkracht stelt voorafgaand aan de start van het spel in of de kinderen met woorden met één of twee lettergrepen gaan oefenen.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om woorden met één of twee lettergrepen in te stellen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 12 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen automatiseren het lezen van klankzuivere woorden met één of twee lettergrepen.

Kerdoel

4, 10, 12

Aanbodsdoelen

- Oefenen van de elementaire leeshandelingen.
- Automatiseren van de elementaire leeshandelingen.
- Decoderen van klankzuivere woorden.



Lees en rijm

Geschikt voor PO groep 3

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Technisch lezen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het lezen van zowel klankzuivere- als niet klankzuivere woorden en het automatiseren van de vaardigheid van het rijmen. De beweegvloer toont plaatjes waarbij de kinderen het rijmende woord moeten zoeken, en andersom. Het spel wordt afgewisseld met rollende woorden. Hierbij moeten de kinderen de woorden die rijmen op een plaatje over de vloer laten rollen, maar de woorden die niet rijmen tegenhouden door erop te gaan staan.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het lezen van zowel klankzuivere- als niet klankzuivere woorden en het automatiseren van de vaardigheid van het rijmen.

Kerdoel

4, 10, 12

Aanbodsdoelen

- Herkennen en gebruiken van rijmwoorden.
- Automatiseren van de elementaire leeshandelingen.
- Decoderen van klankzuivere woorden.
- Herkennen van lettercombinaties en spellingpatronen in niet-klankzuivere woorden.
- Herkennen en gebruiken van rijmwoorden
- Herkennen van structurelementen, zoals wisselingen van tijd en plaats, rijm en versvorm.

les



ring



ke

Weetwoorden: ei/ij

Geschied voor PO groep 4

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Logografische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met de spelling van woorden met ei en ij. De beweegvloer toont verschillende woorden waarbij de kinderen ieder voor zich mogen stemmen op de ei/ij waarvan ze denken dat deze in het woord hoort. De ei/ij met de meeste stemmen wordt uiteindelijk als antwoord ingevuld. Het spel wordt afgewisseld met rollende plaatjes. Hierbij moeten de kinderen plaatjes met de juiste ei of ij over de beweegvloer laten rollen, maar de plaatjes met foute ei of ij tegenhouden door erop te gaan staan.

Op de Springlab website is een lijst te vinden van alle woorden met de bijbehorende plaatjes. Deze kan gebruikt worden om voorafgaand aan het spelen van de game met de woorden en plaatjes te oefenen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met de spelling van weetwoorden met ei en ij.

Kerdoel

11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels.
- Logografische spelling: gebaseerd op vaststaande combinaties zonder regelvorming (woorden met ...).



ei

ij



Weetwoorden: ou/au

Geschikt voor PO groep 4

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Logografische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met de spelling van woorden met ou en au. De beweegvloer toont verschillende woorden waarbij de kinderen ieder voor zich mogen stemmen op de ou/au waarvan ze denken dat deze in het woord hoort. De ou/au met de meeste stemmen wordt uiteindelijk als antwoord ingevuld. Het spel wordt afgewisseld met rollende plaatjes. Hierbij moeten de kinderen plaatjes met de juiste ou of au over de beweegvloer laten rollen, maar de plaatjes met foute ou of au tegenhouden door erop te gaan staan.

Op de Springlab website is een lijst te vinden van alle woorden met de bijbehorende plaatjes. Deze kan gebruikt worden om voorafgaand aan het spelen van de game met de woorden en plaatjes te oefenen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met de spelling van weetwoorden met ou en au.

Kerdoel

11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels.
- Logografische spelling: gebaseerd op vaststaande combinaties zonder regelvorming (woorden met ...).



ou

au





Tellen met sprongen

Geschikt voor PO groep 1/2

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

De telrij

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het tellen met verschillende sprongen. De beweegvloer toont verschillende hinkelpaden met cijfers waarover kinderen in de goede volgorde naar de overkant kunnen springen. Het spel wordt afgewisseld met opdrachten waarbij de kinderen individueel mogen stemmen op getallen waarvan zij vinden dat het in de getallenlijn past. De leerkracht stelt voorafgaand aan het spel in met welke sprongen er geoefend gaat worden.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om in te stellen tot hoe ver in de getallenlijn en met welke sprongen er geoefend gaat worden.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het tellen met verschillende sprongen.

Kerdoel

23, 24, 26, 29

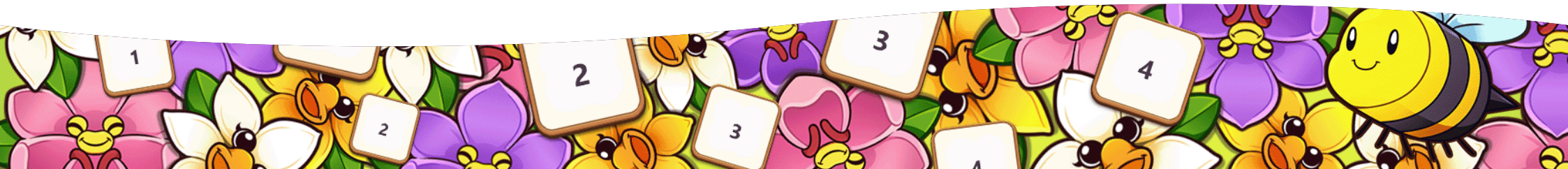
Aanbodsdoelen

Fase 1

- De telrij opzeggen (akoestisch tellen) tot ten minste 20, de structuur van de teltij verkennen en zo ver mogelijk tellen.
- Doortellen en terugtellen vanaf willekeurige getallen tot ten minste 20.
- Omgaan met begrippen rond de telrij zoals verder, door, terug, naast, tussenin.
- Vergelijken en ordenen van getallen in de telrij tot ten minste 20 en verkennen of ze ver of dichtbij elkaar in de buurt liggen.
- Tellen met sprongen tot ten minste 20 (sprongen van 2, 5, 10).
- (Her)kennen van getalbeelden tot ten minste 20.
- Omgaan met de vaste volgorde van getallen in de getallenrij tot ten minste 20.

Fase 2

- Omgaan met de telrij tot ten minste 1000, waaronder doortellen en terugtellen met sprongen, buurgetallen noemen van elk willekeurig getal.
- Vergelijken en ordenen van getallen in de telrij tot ten minste 1000 en bepalen of getallen dicht bij elkaar of verder uit elkaar liggen; getallen globaal en precies plaatsen op een getallenlijn.





Getallenkoekjes

Geschikt voor PO groep 1/2

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van getallen en getsymbolen. De beweegvloer toont een getalvorm. De kinderen moeten deze vullen door gebruik te maken van hun lichaam. Samenwerking is hierbij belangrijk, want in je eentje lukt het niet om de getalvorm te vullen. Het spel wordt moeilijker door het toevoegen van meerdere getalvormen, maar waarbij er slechts één gevuld dient te worden. Tussendoor moeten de kinderen Wobbelfiguren weggagen om de getalvorm te kunnen blijven zien. De leerkracht stelt voorafgaand aan de start van het spel de te oefenen getallen in.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om de getallen in de volgende niveaus in te stellen: 0-5, 6-10, 0-10, 11-20, 0-20, 21-50, 0-50, 51-100, 0-100 en tientallen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

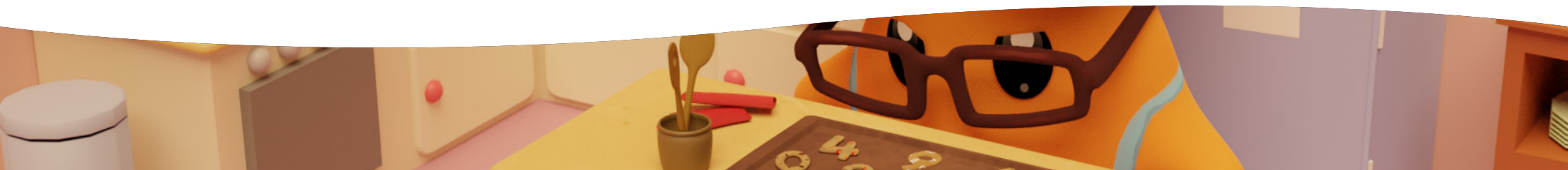
De kinderen oefenen met het automatiseren van getallen en getsymbolen.

Kerdoel

23, 24, 26

Aanbodsdoelen

- Herkennen, lezen en schrijven van cijfers en getallen tot ten minste 10 en verkennen van grotere getallen (PO).
- Ervaren dat mensen in een groep van elkaar afhankelijk zijn en elkaar nodig hebben (PO).
- Samen spelen, samen werken en omgaan met elkaar (PO).





Koekbestelling

Geschikt voor PO groep 1/2

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van getallen en getsymbolen. De beweegvloer toont verschillende getsymbolen. Het Wobbelfiguur vertelt de kinderen op welk getal ze moeten gaan staan. Samenwerking is hierbij belangrijk, want het getal wordt steeds groter en er zijn steeds meer kinderen nodig om op het hele getal te staan. Tussendoor moeten de kinderen Wobbelfiguren weggagen om de getallen te kunnen blijven zien. De leerkracht stelt voorafgaand aan de start van het spel de te oefenen getallen in.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om de getallen in de volgende niveaus in te stellen: 0-5, 6-10, 0-10, 11-20, 0-20, 21-50, 0-50, 51-100, 0-100 en tientallen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

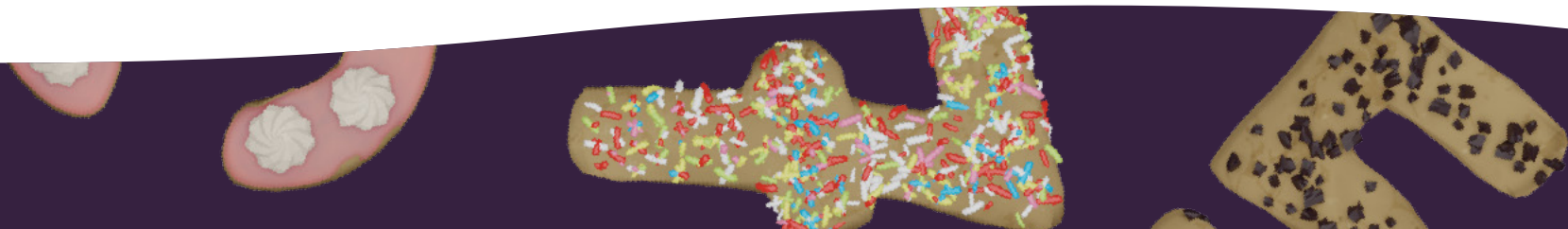
De kinderen oefenen met het automatiseren van getallen en getsymbolen.

Kerdoel

23, 24, 26

Aanbodsdoelen

- Herkennen en benoemen van enkele cijfers en getallen (KDV).
- Beseffen dat je elkaar in een groep nodig hebt en afhankelijk bent van elkaar (KDV).
- Ervaren van verschillende rollen bij samen spelen en samenwerken (KDV).
- Herkennen, lezen en schrijven van cijfers en getallen tot ten minste 10 en verkennen van grotere getallen (PO).
- Ervaren dat mensen in een groep van elkaar afhankelijk zijn en elkaar nodig hebben (PO).
- Samen spelen, samen werken en omgaan met elkaar (PO).





Flitsen: getalbeelden tot en met 10

Geschikt voor PO groep 1/2

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Hoeveelheden

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van getalbeelden en cijfers t/m 10. De beweegvloer toont banen waarop de kinderen kunnen joggen op hun plaats. Wanneer ze dit doen, begint de baan te bewegen en komen er getalbeelden en cijfers aangerold. Als de het getalbeeld of cijfer onder het vergrootglas ligt, benoemen de kinderen welk getalbeeld of cijfer het is. Het spel wordt afgewisseld met beweegopdrachten die kinderen tussendoor uit moeten voeren. De leerkracht stelt voorafgaand aan de start van het spel de getalbeelden in. Tijdens het spel heeft de leerkracht de mogelijkheid om de snelheid aan te passen.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om getalbeelden en de flits snelheid in te stellen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van getalbeelden en cijfers t/m 10.

Kerdoel

23, 24, 26, 28, 29.

Aanbodsdoelen

- (her)kennen van getalbeelden tot ten minste 20.
- Verkort tellen tot ten minste 20.
- Representeren van hoeveelheden tot ten minste 20.
- Herkennen, lezen en schrijven van cijfers en getallen tot ten minste 20 en verkennen van grotere getallen.





Tellen tot en met 10

Geschied voor PO groep 1/2

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Hoeveelheden

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met resultaatief tellen tot 10. De beweegvloer toont rijtjes met voorwerpen waarbij de kinderen het juiste getsymbool moeten zoeken. Het spel wordt afgewisseld met rollende getallen. Hierbij moeten de kinderen juiste getsymbolen bij een plaatje met voorwerpen over de beweegvloer laten rollen, maar de foutieve getsymbolen tegenhouden door erop te gaan staan. De leerkracht stelt voorafgaand aan het begin van het spel in of er met getsymbolen of getalbeelden geoefend gaat worden.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om in te stellen of er met getsymbolen (cijfers) of met getalbeelden (vingers) geoefend gaat worden.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 12 minuten.

Doelen

Leerdoel

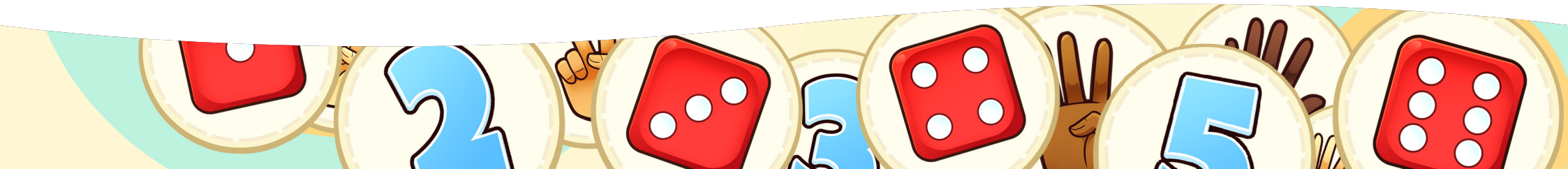
De kinderen oefenen met het automatiseren van tellen en getsymbolen.

Kerdoel

23, 24, 26, 28, 29

Aanbodsdoelen

- Tellen van hoeveelheden (resultatief tellen) tot ten minste 20 en de regels van het tellen leren.
- (Her)kennen van getalbeelden tot ten minste 20 (bijv. zonder te tellen zien dat er drie vingers zijn opgestoken).
- Verkort tellen tot ten minste 20 (bijv. schoenen in paren tellen).





Plus en min met Bobby

Geschikt voor PO groep 3

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Optellen en aftrekken met hele getallen

Spelbeschrijving

In dit spel worden de kinderen meegenomen in een verhaal van bouwvakker Bobby om het automatiseren van plus en/of minsommen tot 10 of tot 20 te oefenen. De beweegvloer toont verschillende sommen waarbij de kinderen het juiste antwoord moeten zoeken. Samenwerking is hierbij belangrijk, want soms zijn er meerdere antwoorden goed. Het spel wordt afgewisseld met rollende sommen. Hierbij moeten de kinderen de goede sommen behorende bij een antwoord over de beweegvloer laten rollen, maar de foute sommen tegenhouden door erop te gaan staan. De leerkracht stelt voorafgaand aan het spel in welke sommen er geoefend gaan worden.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om in te stellen of er plus-, min- of plus- en minsommen worden geoefend. Daarnaast kan de leerkracht ook instellen of sommen tot van 1 tot 10, van 10 tot 20 of van 1 tot 20 worden geoefend.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen het automatiseren van plus en/of minsommen tot 10 of tot 20.

Kerdoel

27

Aanbodsdoelen

- (Her)kennen, begrijpen en gebruiken van wiskundetaal bij optellen ('erbij komen/vermeerderen' en 'samenvoegen' en de formele notatie: $.. + .. = ..$).
- (Her)kennen, begrijpen en gebruiken van wiskundetaal bij aftrekken ('weghalen/wegnemen/eraf' en 'verschil bepalen' en de formele notatie: $.. - .. = ..$).
- Onderhouden van het memoriseren (uit het hoofd kennen) van de splitsingen van getallen tot en met 10 en van de optellingen en aftrekkingen onder de tien en over het eerste tiental.
- Samenwerken in een groep: taken verdelen en uitvoeren, afspraken maken en nakomen, hulp vragen en accepteren.





Rollende tafels

Geschikt voor PO groep 4

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Vermenigvuldigen en delen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen de tafels van vermenigvuldiging. De beweegvloer toont voorwerpen waarbij de kinderen de passende keersom moeten zoeken. Samenwerking is belangrijk, want soms zijn er meerdere antwoorden goed. Het spel wordt afgewisseld met rollende tafels. Hierbij moeten de kinderen het juiste antwoord op de keersom over de beweegvloer laten rollen, maar de foutieve antwoorden tegenhouden door erop te gaan staan. De leerkracht stelt voorafgaand aan het spel de te oefenen tafels in.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om tafels naar keuze (1 tot en met 10) in te stellen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen automatiseren de tafels van vermenigvuldiging.

Kerdoel

23, 26, 27

Aanbodsdoelen

- (Her)kennen, begrijpen en gebruiken van wiskundetaal bij vermenigvuldigen zoals 'aantal keer', 'keer', 'herhaald optellen', vermenigvuldigen met' en de formele notatie $.. \times .. = ..$
- Onderhouden van het memoriseren (uit het hoofd kennen) van alle vermenigvuldigingen uit de tafels tot en met 10.
- Samenwerken in een groep: taken verdelen en uitvoeren, afspraken maken en nakomen, hulp vragen en accepteren.

6

8





Hoe laat vertrekt de trein?

Geschied voor PO groep 3

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Meten

Tijd

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen standaard met de vormen cirkel, driehoek, rechthoek en vierkant. Hiernaast kunnen extra vormen worden geselecteerd.

In dit spel oefenen de kinderen met het onderscheiden en benoemen van meetkundige vormen. De beweegvloer toont plaatjes waarbij de kinderen de juiste vorm moeten zoeken. Samenwerking is hierbij belangrijk, want soms zijn er meerdere antwoorden goed. Het spel wordt afgewisseld met rollende vormen. Hierbij moeten de kinderen de juiste vormen over de beweegvloer laten rollen, maar de foute vormen tegenhouden door erop te gaan staan.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker/leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om de te oefenen vormen in te stellen. Keuze uit:

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het onderscheiden en benoemen van verschillende meetkundige vormen.

Kerdoel

23, 32

Aanbodsdoelen

- Onderscheiden en onderzoeken van meetkundige vormen zoals cirkel, rechthoek, vierkant, driehoek, ruit, bol, kubus.
- Vergelijken van (eigenschappen van) meetkundige figuren cirkel, rechthoek, driehoek, vierkant, vijfhoek, zeshoek, veelhoek en de verschillen ontdekken.





Hatsjoe

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar



Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Meetkunde

Vormen en figuren

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het onderscheiden en benoemen van meetkundige vormen. De beweegvloer toont een verkouden Puk die in de zandbak wil spelen. Doordat Puk telkens moet niezen, verplaatsen de zandvompjes zich door de zandbak. De kinderen moeten de vormen vullen met zand en weer op de juiste plaats schuiven zodat er een patroon ontstaat.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om verschillende onderdelen van het spel over te slaan of opnieuw te spelen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 12 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het onderscheiden en benoemen van de meetkundige vormen rondje, vierkant en driehoek.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Onderscheiden en benoemen van meetkundige vormen zoals cirkel (rondje), vierkant, driehoek.





Vrolijke vormen

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Meetkunde

Vormen en figuren

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen standaard met de vormen cirkel, driehoek, rechthoek en vierkant. Hiernaast kunnen extra vormen worden geselecteerd.

In dit spel oefenen de kinderen met het onderscheiden en benoemen van meetkundige vormen. De beweegvloer toont plaatjes waarbij de kinderen de juiste vorm moeten zoeken. Samenwerking is hierbij belangrijk, want soms zijn er meerdere antwoorden goed. Het spel wordt afgewisseld met rollende vormen. Hierbij moeten de kinderen de juiste vormen over de beweegvloer laten rollen, maar de foute vormen tegenhouden door erop te gaan staan.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker/leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om de te oefenen vormen in te stellen. Keuze uit:

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 12 minuten.

Doelen

Leerdoel

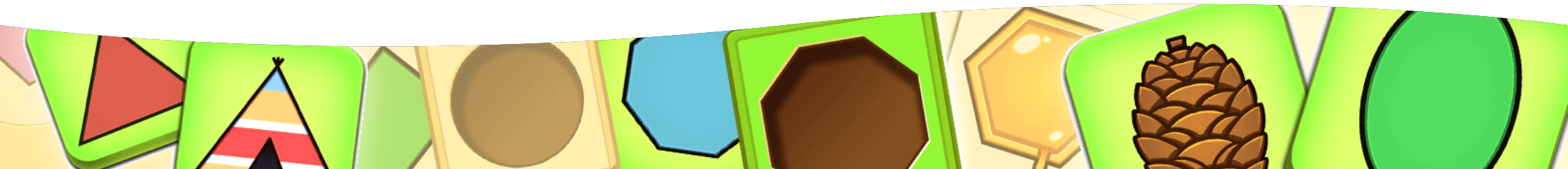
De kinderen oefenen met het onderscheiden en benoemen van verschillende meetkundige vormen.

Kerdoel

23, 32

Aanbodsdoelen

- Onderscheiden en onderzoeken van meetkundige vormen zoals cirkel, rechthoek, vierkant, driehoek, ruit, bol, kubus.
- Vergelijken van (eigenschappen van) meetkundige figuren cirkel, rechthoek, driehoek, vierkant, vijfhoek, zeshoek, veelhoek en de verschillen ontdekken.





Kliederen met knuffels

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar



Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Meetkunde

Oriënteren in de ruimte

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met meetkundige begrippen als achter in en onder. De beweegvloer toont de knuffels van Puk die de kinderen uitnodigen om samen met hen met verf te spelen. Rollend en vegend kliederen de kinderen alles in Puks huis onder de verf. Wanneer Puk thuiskomt vluchten de knuffels en verstoppen zich. Door voetsporen te volgen kunnen de kinderen de knuffels weer terugvinden. Daarna helpen ze Puk de knuffels in bad te doen en alle verfsporen weg te poetsen.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om verschillende onderdelen van het spel over te slaan of opnieuw te spelen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met meetkundige begrippen als achter, in en onder.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Ervaring opdoen met meetkundige begrippen zoals voor, achter, naast, op, onder, in, boven, dichtbij, ver in relatie tot jezelf en t.o.v. jezelf (bijv. a.d.h.v. voorleesverhalen en prentenboeken).





Kleurenwereld

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Kunstzinnige oriëntatie

Beeldende vorming

Kleuren

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het aanwijzen, herkennen en benoemen van verschillende kleuren. De beweegvloer toont een verdrietige, kleurloze Wobbel die vraagt of de kinderen hem zijn kleur terug willen geven. De kinderen moeten echte spullen in de juiste kleur verzamelen en op de beweegvloer leggen om de Wobbel te helpen. Als er genoeg spullen zijn verzameld, krijgt de Wobbel zijn kleur terug.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om het aantal te oefenen kleuren in te stellen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het aanwijzen, herkennen en benoemen van kleuren.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Aanwijzen en benoemen van basiskleuren.
- Beseffen dat je elkaar in een groep nodig hebt en afhankelijk bent van elkaar (bijv. bij samen spelen).
- Ervaren van verschillende rollen bij samen spelen en samenwerken.





Oefenen met kleuren

Geschikt voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Kunstzinnige oriëntatie

Beeldende vorming

Kleuren

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het aanwijzen en benoemen van kleuren. De beweegvloer toont plaatjes in verschillende kleuren. De kinderen horen vervolgens naar welke kleur ze op zoek moeten. Samenwerking is hierbij belangrijk, want soms zijn er meerdere antwoorden goed. Het spel wordt afgewisseld met rollende kleuren. Hierbij moeten de kinderen de plaatjes met de juiste kleur over de beweegvloer laten rollen, maar de plaatjes met de foutieve kleuren tegenhouden door erop te gaan staan. De pedagogisch medewerker stelt voorafgaand aan de start van het spel de te oefenen kleuren in.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om in te stellen of er met primaire kleuren, secundaire kleuren of beide soorten kleuren geoefend gaat worden.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 12 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het aanwijzen, herkennen en benoemen van kleuren.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Aanwijzen en benoemen van basiskleuren.
- Beseffen dat je elkaar in een groep nodig hebt en afhankelijk bent van elkaar (bijv. bij samen spelen).
- Ervaren van verschillende rollen bij samen spelen en samenwerken.





Dolle dansjes

Geschied voor KDV dreumes

Leerlijn

Kunstzinnige oriëntatie

Muziek en dans

Bewegen en muziek maken

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met samen bewegen op zelfgemaakte muziek. De beweegvloer toont knoppen die elk een uniek geluid produceren als er kinderen op gaan staan. Door over de beweegvloer te bewegen, componeren de kinderen hun eigen muziek.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel heeft geen einde.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met bewegen op zelfgemaakte muziek.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Ervaren van het plezier van verbondenheid door het samen bewegen (op muziek).
- Ervaren van het plezier van verbondenheid door muziek maken en zingen.
- Aanpassen aan de energie van dansmaatje(s) bij het samen dansen.



Soepel swingen

Geschikt voor KDV dreumes

Leerlijn

Kunstzinnige oriëntatie

Muziek en dans

Bewegen en muziek maken

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met samen bewegen op zelfgemaakte muziek. De beweegvloer toont knoppen die elk een uniek geluid produceren als er kinderen op gaan staan. Door over de beweegvloer te bewegen, componeren de kinderen hun eigen muziek.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel heeft geen einde.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met bewegen op zelfgemaakte muziek.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Ervaren van het plezier van verbondenheid door het samen bewegen (op muziek).
- Ervaren van het plezier van verbondenheid door muziek maken en zingen.
- Aanpassen aan de energie van dansmaatje(s) bij het samen dansen.





Pukdans

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar



Leerlijn

Kunstzinnige oriëntatie

Muziek en dans

Bewegen en muziek maken

Spelbeschrijving

In dit spel zingen en dansen de kinderen mee met het liedje van Puk. De beweegvloer toont Puk die het liedje van onze andere Puk spellen zingt. De kinderen staan om Puk heen en zingen en dansen mee. Aan het einde van het liedje komen er twee andere beweegvloer spellen in beeld en vraagt Puk de kinderen welk spel ze willen spelen. Deze beweegvloer spellen zijn altijd passend bij de leeftijd 2 - 4 jaar.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 2 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen zingen en dansen mee met het liedje van Puk.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Ervaren van het plezier van verbondenheid door het samen bewegen (op muziek).
- Ervaren van het plezier van verbondenheid door muziek maken en zingen.
- Aanpassen aan de energie van dansmaatje(s) bij het samen dansen.
- Kunnen kiezen tussen twee keuzemogelijkheden.
- Kiezen met wie of waarmee te willen spelen.





Reuzentranen

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar



Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Jezelf en de ander

Gevoelens, wensen en opvattingen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het herkennen van een emotie van een ander, proberen er rekening mee te houden en hulp te bieden. De beweegvloer toont Puk in een bos. Er druppelt iets naar beneden en op de grond ontstaat een meertje. De kinderen moeten samen met Puk van blad naar blad springen om droog te blijven. Doordat ze steeds hoger springen, vinden ze een huilende reus. Samen met Puk proberen de kinderen de reus te troosten.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om verschillende onderdelen van het spel over te slaan of opnieuw te spelen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 12 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen van een emotie van een ander.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Herkennen van gevoelens en emoties bij anderen.





Blobbers

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Jezelf en de ander

Gevoelens, wensen en opvattingen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met samenwerken. De beweegvloer toont vormen die de kinderen met hun eigen lichaam moeten vullen. Als de vorm voldoende is gevuld, verschijnt het fantasierijke dier dat in de vorm verstopt zat. Naarmate het spel langer wordt gespeeld, worden de vormen steeds groter en moeilijker te vullen, waardoor de kinderen steeds meer moeten samenwerken.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om de moeilijkheidsgraad aan te passen. Met een lage moeilijkheidsgraad hoeft slechts een deel van de vorm gevuld te worden om door te kunnen naar de volgende.

Speelduur

Het spel heeft geen einde.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met samenwerken.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Rekening houden met anderen binnen de groep.
- Beseffen dat je elkaar in een groep nodig hebt en afhankelijk bent van elkaar (bijv. bij samen spelen).
- Ervaren van verschillende rollen bij samen spelen en samen werken.





Kluskabouters

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Jezelf en de ander

Gevoelens, wensen en opvattingen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met samenwerken. De beweegvloer toont kabouter Tink en haar kluskabouters in de tuin. De kluskabouters helpen Tink met het verzorgen van de natuur, maar blijken echte klunzen te zijn. Daarom heeft Tink hulp van de kinderen nodig. De kinderen moeten slingers vormen om de kraan met water te verbinden met de dorre planten.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om het niveau (1 t/m 3) van het spel in te stellen.

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om verschillende onderdelen van het spel over te slaan.

Speelduur

Je kan zelf bepalen hoe lang het spel duurt: 5, 10, 15 en 20 minuten.

Doelen

Leerdoel

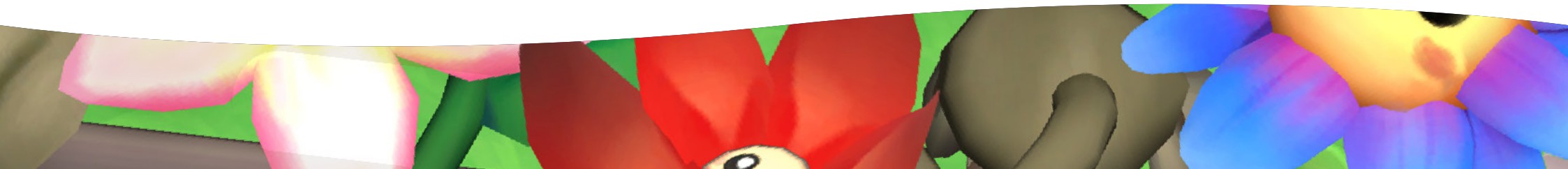
De kinderen oefenen met samenwerken.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Beseffen dat je elkaar in een groep nodig hebt en afhankelijk bent van elkaar (bijv. bij samen spelen).
- Ervaren van verschillende rollen bij samen spelen en samenwerken.





Vreemde vogels

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar



Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Planten, dieren en de mens

Planten en dieren

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met de uiterlijke kenmerken van dieren. De beweegvloer toont Puk die in de tuin ligt. Er valt een jong vogeltje uit de boom. De kinderen gaan samen met Puk op zoek naar de familie van het jonge vogeltje. Tijdens hun zoektocht komen ze verschillende dieren tegen en onderzoeken de kinderen of het jonge vogeltje familie is van deze dieren.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om verschillende onderdelen van het spel over te slaan of opnieuw te spelen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 12 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen verkennen de uiterlijke kenmerken van dieren.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Verkennen van uiterlijke kenmerken van planten en dieren zoals vorm, kleur, bouw en beharing.
- Onderzoeken van eigenschappen van voorwerpen (bijv. lengte, oppervlakte, gewicht, inhoud, kleur) en op basis van een eigenschap sorteren (=classificeren).





Weetjes: Beestenboek

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Planten, dieren en de mens

Planten en dieren

Spelbeschrijving

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende dieren uit de dierentuin. De beweegvloer toont verschillende dierentuindieren die de kinderen kunnen volgen. Door de dieren te volgen, lopen de kinderen in verschillende patronen over de beweegvloer. Het spel wordt afgewisseld met minigames waarbij de kinderen interessante feitjes over de dieren leren.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen ontdekken verschillende dieren uit de dierentuin.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Waarnemen van herkenbare onderdelen van de plant en van het dier.
- Verkennen van uiterlijke kenmerken van planten en dieren zoals vorm, kleur, bouw en beharing.
- Uitbreiden van de receptieve woordenschat.
- Uitbreiden van productieve woordenschat.





Flitsen: dieren

Geschied voor PO groep 1/2

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Planten, dieren en de mens

Planten en dieren

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het herkennen en benoemen van dieren. De beweegvloer toont banen waarop de kinderen kunnen joggen op hun plaats. Wanneer ze dit doen, begint de baan te bewegen en komen er dieren aangerold. Als het dier onder het vergrootglas ligt, benoemen de kinderen welk dier het is. Het spel wordt afgewisseld met beweegopdrachten die kinderen tussendoor uit moeten voeren. De leerkracht stelt voorafgaand aan de start van het spel de categorie dieren in. Er is ook een categorie waar de kinderen het geluid dat een dier maakt na moeten doen. Tijdens het spel heeft de leerkracht de mogelijkheid om de snelheid aan te passen.

Mogelijkheden tot differentiatie

De leerkracht heeft via de tablet de mogelijkheid om dieren uit verschillende categorieën te selecteren.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 10 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van dieren.

Kerdoel

40, 41

Aanbodsdoelen

- Waarnemen van de elementaire onderdelen van de plant en van het dier en de functie ervan.
- Verkennen van uiterlijke kenmerken van planten, van dieren zoals vorm, kleur, bouw en beharing.
- Kennisnemen van enkele veel voorkomende planten en dieren in de eigen omgeving met naam, enkele kenmerken en leefomstandigheden.





Li-la-lente

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

De ruimte om je heen

Weer, klimaat en hemellichamen

Spelbeschrijving

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende kenmerken van het seizoen lente. Samen met het Springloop meisje Lin kiezen de kinderen geschikte kleding voor in de lente. Daarna kunnen de kinderen telkens kiezen uit twee minigames. In elke minigame staat een ander element van de lente centraal, zoals paaseieren versieren en zoeken, het gras maaien, buitenspelen, bloemen water geven en de lenteboom verkennen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen ontdekken verschillende kenmerken van het seizoen: lente.

Kerdoel

40, 43, 46

Aanbodsdoelen KDV

- Praten over weersverschijnselen zoals wind, regen, storm en sneeuw en de relatie met de seizoenen.
- Praten over de invloed van weer en seizoenen op de mens.
- Ervaren dat het uiterlijk van planten en bomen verandert met de seizoenen.

Aanbodsdoelen PO

- Ervaren en onderzoeken van weersverschijnselen en de relatie met de seizoenen (het regent, het waait, de zon schijnt).
- Beseffen van de invloed van weer en seizoenen op de mens.
- Ervaren dat bomen (en andere planten) veranderen met de seizoenen.





Zi-za-zomer

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

De ruimte om je heen

Weer, klimaat en hemellichamen

Spelbeschrijving

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende kenmerken van het seizoen zomer. Samen met het Springloop meisje Lin kiezen de kinderen geschikte kleding voor in de zomer. Daarna kunnen de kinderen telkens kiezen uit twee minigames. In elke minigame staat een ander element van de zomer centraal, zoals kamperen in de tuin, zwemmen in het zwembad, het strand opruimen en de zomerboom verkennen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen ontdekken verschillende kenmerken van het seizoen: zomer.

Kerdoel

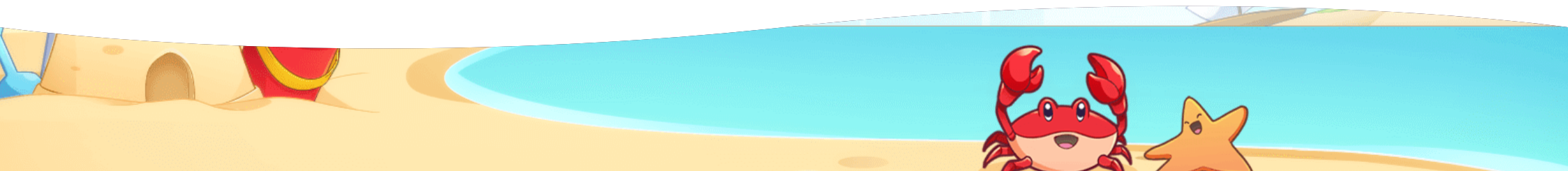
40, 43, 46

Aanbodsdoelen KDV

- Praten over weersverschijnselen zoals wind, regen, storm en sneeuw en de relatie met de seizoenen.
- Praten over de invloed van weer en seizoenen op de mens.
- Ervaren dat het uiterlijk van planten en bomen verandert met de seizoenen.

Aanbodsdoelen PO

- Ervaren en onderzoeken van weersverschijnselen en de relatie met de seizoenen (het regent, het waait, de zon schijnt).
- Beseffen van de invloed van weer en seizoenen op de mens.
- Ervaren dat bomen (en andere planten) veranderen met de seizoenen.





Hi-ha-herfst

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

De ruimte om je heen

Weer, klimaat en hemellichamen

Spelbeschrijving

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende kenmerken van het seizoen herfst. Samen met het Springloop jongetje Yasin kiezen de kinderen geschikte kleding voor in de herfst. Daarna kunnen de kinderen telkens kiezen uit twee minigames. In elke minigame staat een ander element van de herfst centraal, zoals het maken van een herfstpoppetje, het verzamelen van noten en zaden voor de eekhoorn en het bekijken van de grote herfstboom.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen ontdekken verschillende kenmerken van het seizoen: herfst.

Kerdoel

40, 43, 46

Aanbodsdoelen KDV

- Praten over weersverschijnselen zoals wind, regen, storm en sneeuw en de relatie met de seizoenen.
- Praten over de invloed van weer en seizoenen op de mens.
- Ervaren dat het uiterlijk van planten en bomen verandert met de seizoenen.

Aanbodsdoelen PO

- Ervaren en onderzoeken van weersverschijnselen en de relatie met de seizoenen (het regent, het waait, de zon schijnt).
- Beseffen van de invloed van weer en seizoenen op de mens.
- Ervaren dat bomen (en andere planten) veranderen met de seizoenen.





Wi-wa-winter

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

De ruimte om je heen

Weer, klimaat en hemellichamen

Spelbeschrijving

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende kenmerken van het seizoen winter. Samen met Yasin kiezen de kinderen geschikte kleding voor in de winter. Daarna kunnen de kinderen telkens kiezen uit twee minigames. In elke minigame staat een ander element van de winter centraal, zoals het bouwen van een sneeuwpop, de eekhoorn helpen met zijn wintervoorraad en de winterboom verkennen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 15 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen ontdekken verschillende kenmerken van het seizoen: winter.

Kerdoel

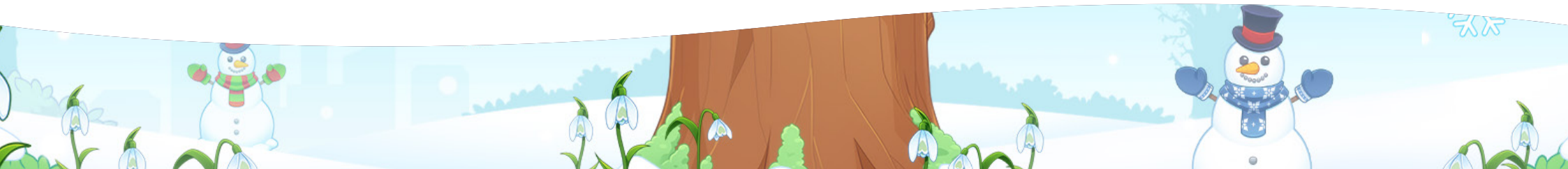
40, 43, 46

Aanbodsdoelen KDV

- Praten over weersverschijnselen zoals wind, regen, storm en sneeuw en de relatie met de seizoenen.
- Praten over de invloed van weer en seizoenen op de mens.
- Ervaren dat het uiterlijk van planten en bomen verandert met de seizoenen.

Aanbodsdoelen PO

- Ervaren en onderzoeken van weersverschijnselen en de relatie met de seizoenen (het regent, het waait, de zon schijnt).
- Beseffen van de invloed van weer en seizoenen op de mens.
- Ervaren dat bomen (en andere planten) veranderen met de seizoenen.





Samen soep maken

Geschied voor KDV 2 - 3 jaar



Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

De ruimte om je heen

Landbouw, industrie en logistiek

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het bereiden van groentesoep en het sorteren van voorwerpen op basis van de eigenschap 'groenten'. De beweegvloer toont Puk met een tas vol boodschappen. Hij wil groentesoep maken, maar de tas scheurt en de spullen rollen over de vloer. De kinderen helpen Puk door de juiste groenten tussen de spullen uit te halen. Daarna snijden, hakken, roeren en proeven ze natuurlijk van de zelfgemaakte groentesoep.

Mogelijkheden tot differentiatie

De pedagogisch medewerker heeft via de tablet de mogelijkheid om verschillende onderdelen van het spel over te slaan of opnieuw te spelen.

Speelduur

Het spel duurt ongeveer 12 minuten.

Doelen

Leerdoel

De kinderen leren over bereiding van voedsel en sorteren voorwerpen op basis van de eigenschap 'groenten'.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

- Ontdekken en praten over ons voedsel (waar komt het vandaan en hoe wordt het gemaakt?).
- Onderzoeken van eigenschappen van voorwerpen (bijv. lengte, oppervlakte, gewicht, inhoud, kleur) en op basis van een eigenschap sorteren (= classificeren).





Spelende stapjes

Geschied voor KDV dreumes

Leerlijn

Sociaal-emotionele ontwikkeling

Omgaan met de ander

Ontwikkeling van sociale vaardigheden
en omgaan met relaties

Spelbeschrijving

In dit spel maken de kinderen kennis met de mogelijkheden van de beweegvloer. Er komen verschillende minigames aan bod, zoals het maken van een tangrampuzzel, het ontdekken van geluiden van verschillende boerderijdieren en het aan- en uitdoen van lampjes. De ervaring, plezier en het bewegen staat centraal in dit spel. De kinderen kunnen dus geen fouten maken.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Speelduur

Het spel heeft geen einde.

Doelen

Leerdoel

De kinderen maken kennis met de mogelijkheden van de beweegvloer.

Kerdoel

N.v.t.

Aanbodsdoelen

N.v.t.

