



SPRINGLAB

Leerdoelenwaaier

Overzicht

Vakgebied	Domein	Speltitel	Geslacht	Geslacht vanaf	
 Nederlands	Mondelinge taalvaardigheid	Woordenschat en woordgebruik	Speurneuzen	KDV 3 - 4 jaar	
	Lezen	Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe	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 4	
 Rekenen - wiskunde	Getalbegrip	Getallen	Getallenkoekjes	PO groep 1/2	
			Koekbestelling	PO groep 1/2	
		Hoeveelheden	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	

Vakgebied	Domein		Speltitel	Geschikt vanaf	
 Rekenen - Wiskunde	Meetkunde	Vormen en figuren	Hatsjoe	KDV 3 - 4 jaar	
		Oriënteren in de ruimte	Kliederen met knuffels	KDV 1 - 2 jaar	
 Kunstzinnige oriëntatie	Beeldende vorming	Kleuren	Kleurenwereld	KDV 3 - 4 jaar	
			Oefenen met kleuren	KDV 3 - 4 jaar	
	Muziek en dans	Bewegen en muziek maken	Dolle dansjes	KDV 1 - 2 jaar	
			Soepel swingen	KDV 1 - 2 jaar	
 Oriëntatie op jezelf en de wereld	Jezelf en de ander	Gevoelens, wensen en opvattingen	Reuzentranen	KDV 1 - 2 jaar	
		Samen leven en samen werken	Blobbers	KDV 1 - 2 jaar	
			Klunskabouters	KDV 3 - 4 jaar	
	Planten, dieren en de mens	Planten en dieren	Vreemde vogels	KDV 1 - 2 jaar	
	De ruimte om je heen	Landbouw, industrie en logistiek	Samen soep maken	KDV 1 - 2 jaar	



Speurneuzen

Vanaf KDV 3 - 4 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.

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).





Letters in het zand

Vanaf 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.

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

Vanaf 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.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Doelen

Leerdoel

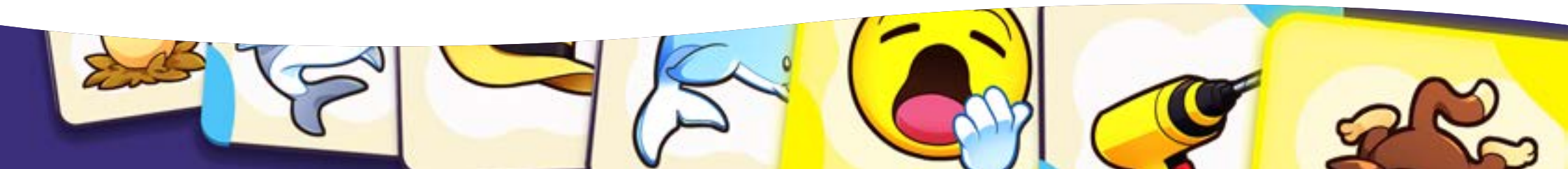
De kinderen automatiseren de vaardigheid van het rijmen.

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

Vanaf 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.

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

Vanaf PO groep 4

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.

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





Getalpenkoekjes

Vanaf 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.

Doelen

Leerdoel

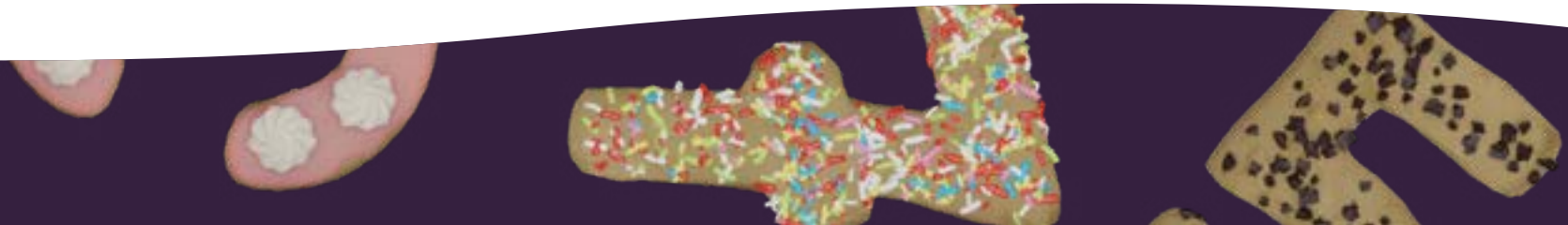
De kinderen oefenen met het automatiseren van getallen en getsymbolen.

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

Vanaf 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.

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).





Tellen tot en met 10

Vanaf 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 getalsymbool moeten zoeken. Het spel wordt afgewisseld met rollende getallen. Hierbij moeten de kinderen juiste getalsymbolen bij een plaatje met voorwerpen over de beweegvloer laten rollen, maar de foutieve getalsymbolen tegenhouden door erop te gaan staan. De leerkracht stelt voorafgaand aan het begin van het spel in of er met getalsymbolen of getalbeelden geoefend gaat worden.

Mogelijkheden tot differentiatie

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

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het automatiseren van tellen en getalsymbolen.

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

Vanaf 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.

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

Vanaf 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.

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





Hatsjoe

Vanaf KDV 3 - 4 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 zandvormpjes 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.

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.





Kliederen met knuffels

Vanaf KDV 1 - 2 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.

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

Vanaf KDV 3 - 4 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.

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

Vanaf KDV 3 - 4 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.

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

Vanaf KDV 1 - 2 jaar

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.

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

Vanaf KDV 1 - 2 jaar

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.

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.





Reuzentranen

Vanaf KDV 1 - 2 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.

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

Vanaf KDV 1 - 2 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Jezelf en de ander

Samen leven en samenwerken

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.

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.





Klunskabouters

Vanaf KDV 3 - 4 jaar

Leerlijn

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Jezelf en de ander

Samen leven en samenwerken

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.

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

Vanaf KDV 1 - 2 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.

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).





Samen soep maken

Vanaf KDV 1 - 2 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.

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).

