

Dieren raden

Oriëntatie op jezelf en de wereld



Informatie

Op deze mat zijn delen van verschillende dieren te zien. Door spelletjes te spelen, met elkaar te praten en vragen te stellen oefenen de kinderen met het herkennen en benoemen van dieren.

De matten van Springlab zijn speciaal ontworpen om naar wens van de pedagogisch medewerker of leerkracht gebruikt te worden. Verzin daarom vooral zelf passende werkvormen.

Spelidee - Dieren springen

Spelbeschrijving

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van dieren door te springen op het dier dat hoort bij de vraag die de pedagogisch medewerker/leerkracht stelt. Het spel wordt gespeeld onder begeleiding van een pedagogisch medewerker of leerkracht.

Spelverloop

Vorbereiding

- Zet de beweegvloer aan en start de mat 'Dieren raden'

TIP: Heb je nog geen beweegvloer of is deze even niet beschikbaar? Print de dieren uit en plak deze op de grond of teken deze zelf met krijt op het speelplein! Let wel op dat het papier goed vast ligt als je deze op de vloer plakt, zo glijdt niemand uit.

Spel

- De PM'er of een ander kind benoemt een dier
- De kinderen spring op een dier
- Als alle dieren zijn benoemd, start de volgende mat om de dieren in het groot te zien door op 'volgende mat' te drukken
- Bespreek de dieren na
- Druk op volgende mat om de volgende dieren te raden

Spelregels

- Er mag maar één kind tegelijk springen

Eind

Het einde van het spel is zelf te bepalen. Bijvoorbeeld als alle dieren zijn geraden.

Speelvariatie

De kinderen kunnen in plaats van springen ook staan, zitten, rondje draaien, etc.

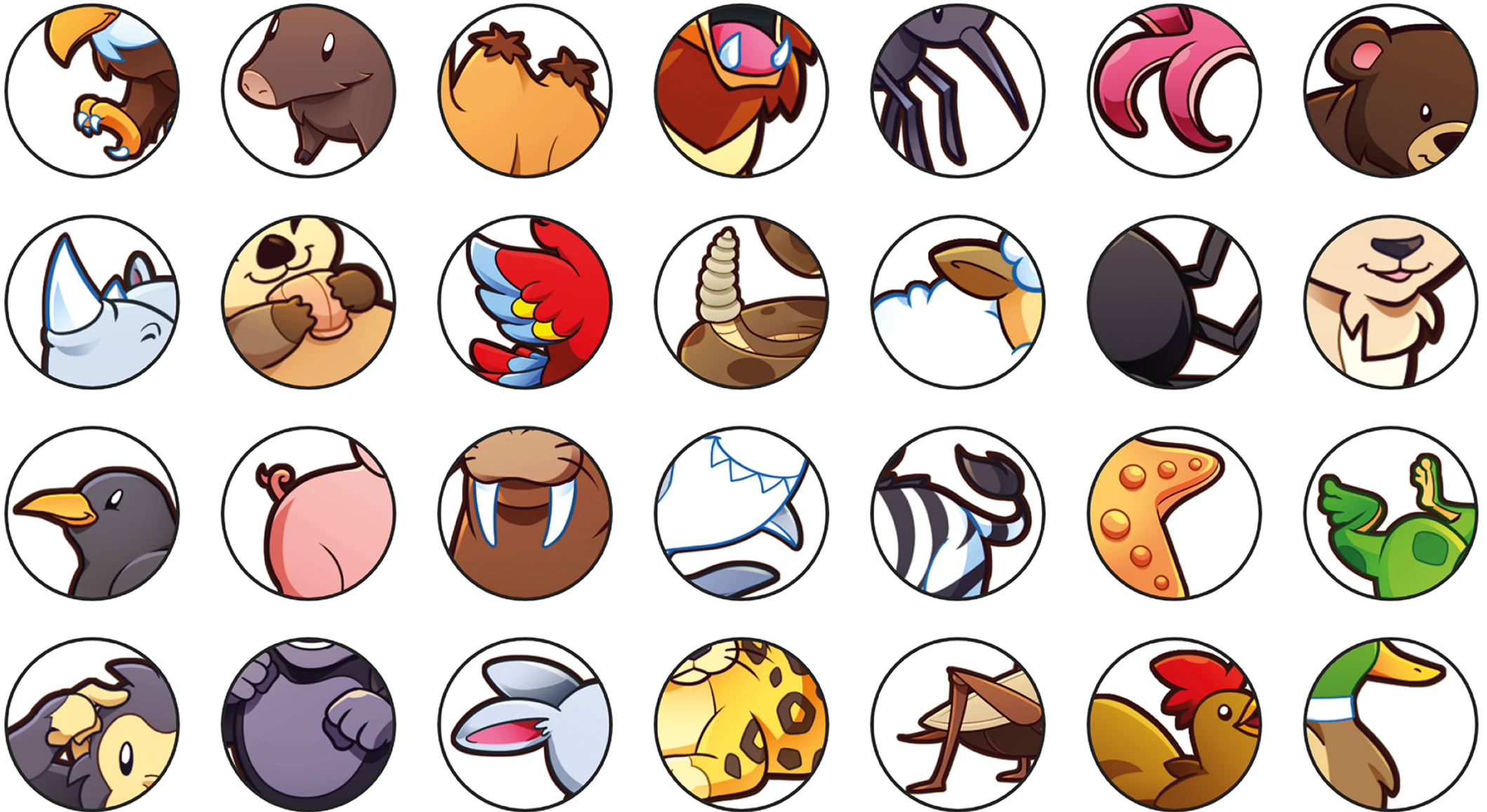
Dieren zoom 1.1



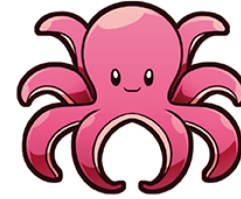
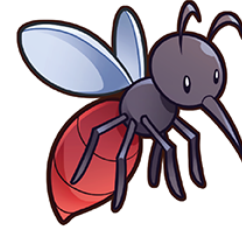
Dieren zoom 1.2



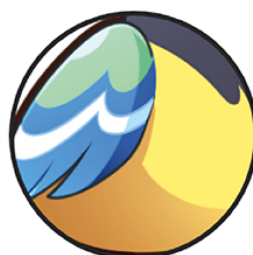
Dieren zoom 2.1



Dieren zoom 2.2



Dieren zoom 3.1



Dieren zoom 3.2

