

# Dieren

Oriëntatie op jezelf en de wereld



## Informatie

Op deze mat zijn 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 de 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 - Ga staan op...

### 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.

### Benodigheden

Vragen/onderwerpen ter inspiratie:

- Welk dier is een [dier]?
- Wat is je favoriete dier?
- Waarom?
- Wat is je minst favoriete dier?
- Waarom?
- Welk dier maakt dit geluid [geluid van een dier nadoen]?
- Doe een [dier] na.
- Wat is een boerderijdier?
- Welk dier heb je wel eens gezien?
- Waar?
- Wanneer?
- Waar woont een [dier]?
- Welke dieren wonen er in een [locatie]?
- Welk(e) dier(en) zijn [kleur benoemen]?
- Etc.

## Spelverloop

### Vorbereiding

- Bedenk vragen/onderwerpen om met de kinderen over te praten.
- Zet de beweegvloer aan en start de mat 'Dieren'.

**TIP:** Heb je nog geen beweegvloer of is deze even niet beschikbaar? Print de dieren uit en plak deze op de grond of teken ze 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

Doorloop steeds de volgende stappen:

- Stel een vraag;
- De kinderen geven antwoord door op een dier te staan;
- Stel een vervolgvraag.

### Spelregels

- De kinderen mogen maar op één dier tegelijk staan.

### Eind

Het einde van het spel is zelf te bepalen. Bijvoorbeeld wanneer de ingeplande tijd is verstreken of alle vragen/dieren aan bod zijn geweest.

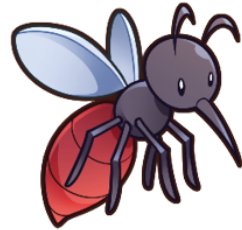
## Speelvariatie

De kinderen kunnen in plaats van gaan staan, ook springen, zitten, rondje draaien, etc. op het dier dat ze kiezen.

# Dieren 1



# Dieren 2



# Dieren 3



# Dieren 4

