

Koningsdag

Oriëntatie op jezelf en de wereld



Informatie

Op deze mat zijn verschillende Koningsdagplaten te zien. Door spelletjes te spelen, met elkaar te praten en vragen te stellen oefenen de kinderen met het herkennen en benoemen van eigenschappen die bij Koningsdag horen.

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 1 - Koningsdag

Spelbeschrijving

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van verschillende eigenschappen die bij Koningsdag horen. Het spel wordt gespeeld onder begeleiding van een pedagogisch medewerker of leerkracht.

Benodigheden

Vragen/onderwerpen ter inspiratie:

- Wat weet je allemaal al van Koningsdag?
- Wat is Koningsdag?
- Wat zie je?
- Wat is het leukste dat je ziet?
- Waarom zijn alle plaatjes oranje?
- Welke plaatjes ken je al?
- Welke plaatjes zie je en waarom hoort dit bij Koningsdag?
- Welke dieren zie je die bij Nederland horen?
- Etc.

Spelverloop

Vorbereiding

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

Spel

- Stel een vraag
- De kinderen geven antwoord door bijvoorbeeld op een van de dingen te staan
- Praat met de kinderen erover, vraag door
- Stel een vervolgvraag
- Als je bent uitgepraat over de mat, start de volgende mat door op 'volgende mat' te drukken

Eind

Het einde van het spel is zelf te bepalen. Bijvoorbeeld wanneer de ingeplande tijd is verstreken of als alle dingen die te zien zijn op de mat aan bod zijn gekomen.

Speelvariatie

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

Spelidee 2 - Oranje springen

Spelbeschrijving

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van verschillende eigenschappen die bij Koningsdag horen en testen hun reactievermogen. Het spel wordt gespeeld onder begeleiding van een pedagogisch medewerker of leerkracht.

Spelverloop

Vorbereiding

- Zet de beweegvloer aan en start de mat 'Koningsdag'
- Druk op de knop 'volgende mat' totdat de mat met allemaal oranje plaatjes in beeld is

Spel

- De pm'er noemt een plaatje.
- De kinderen zoeken het plaatje en rennen er zo snel mogelijk naartoe
- Als iemand het plaatje heeft gevonden noemt de pm'er een ander plaatje
- Etc.

Spelregels

- Er mag maar één iemand tegelijkertijd op het plaatje staan

Eind

Het einde van het spel is zelf te bepalen. Bijvoorbeeld wanneer de ingeplande tijd is verstreken of als alle dingen die te zien zijn op de mat aan bod zijn gekomen.

Speelvariatie

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

Koningsdag 1



Koningsdag 2



Koningsdag 3

