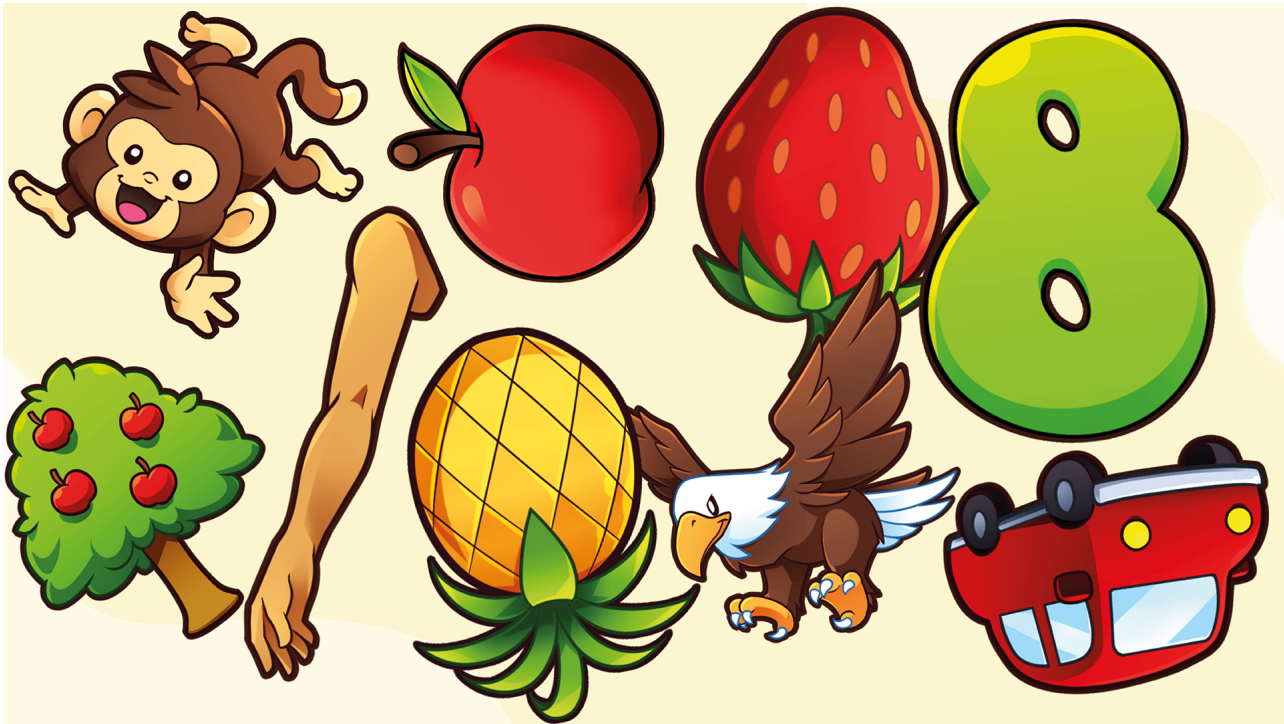


Zoekplaat alfabet

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Nederlands



Informatie

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

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 - Wat is dat?!

Spelbeschrijving

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van verschillende iconen. Het spel wordt gespeeld onder begeleiding van een pedagogisch medewerker of leerkracht.

Benodigheden

Vragen/onderwerpen ter inspiratie:

- Wat zie je?
- Wat is dat?
- Met welke letter beginnen deze iconen?
- Wat is jouw favoriete icoon?
- Welke iconen zijn rood?
- Etc.

Zoekplaat alfabet



Spelverloop

Vorbereiding

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

TIP: Heb je nog geen beweegvloer of is deze even niet beschikbaar? Print de zoekplaten 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

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

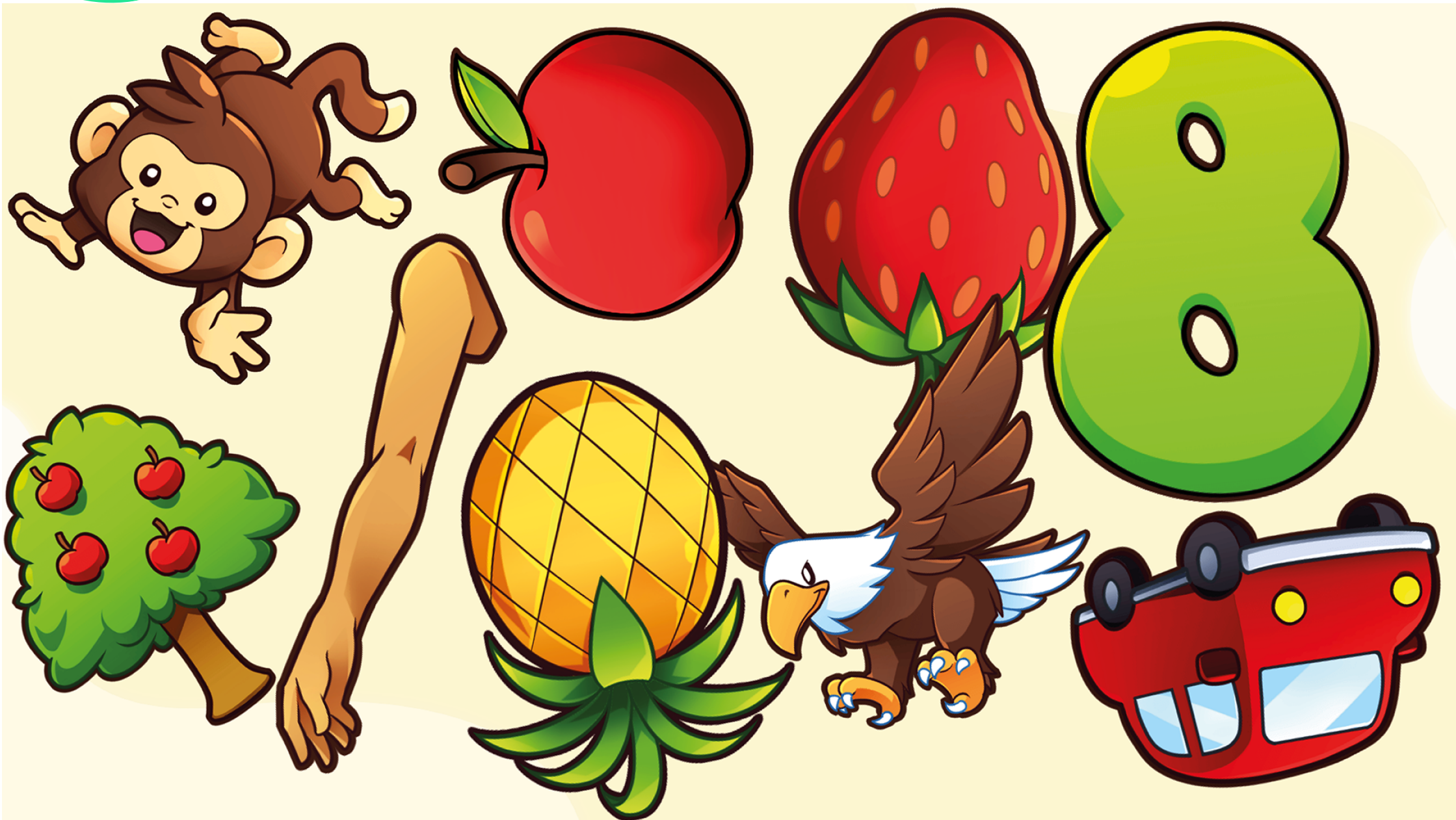
Eind

Het einde van het spel is zelf te bepalen. Bijvoorbeeld wanneer de ingeplande tijd is verstreken of als alle iconen 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.

Zoekplaat Alfabet A



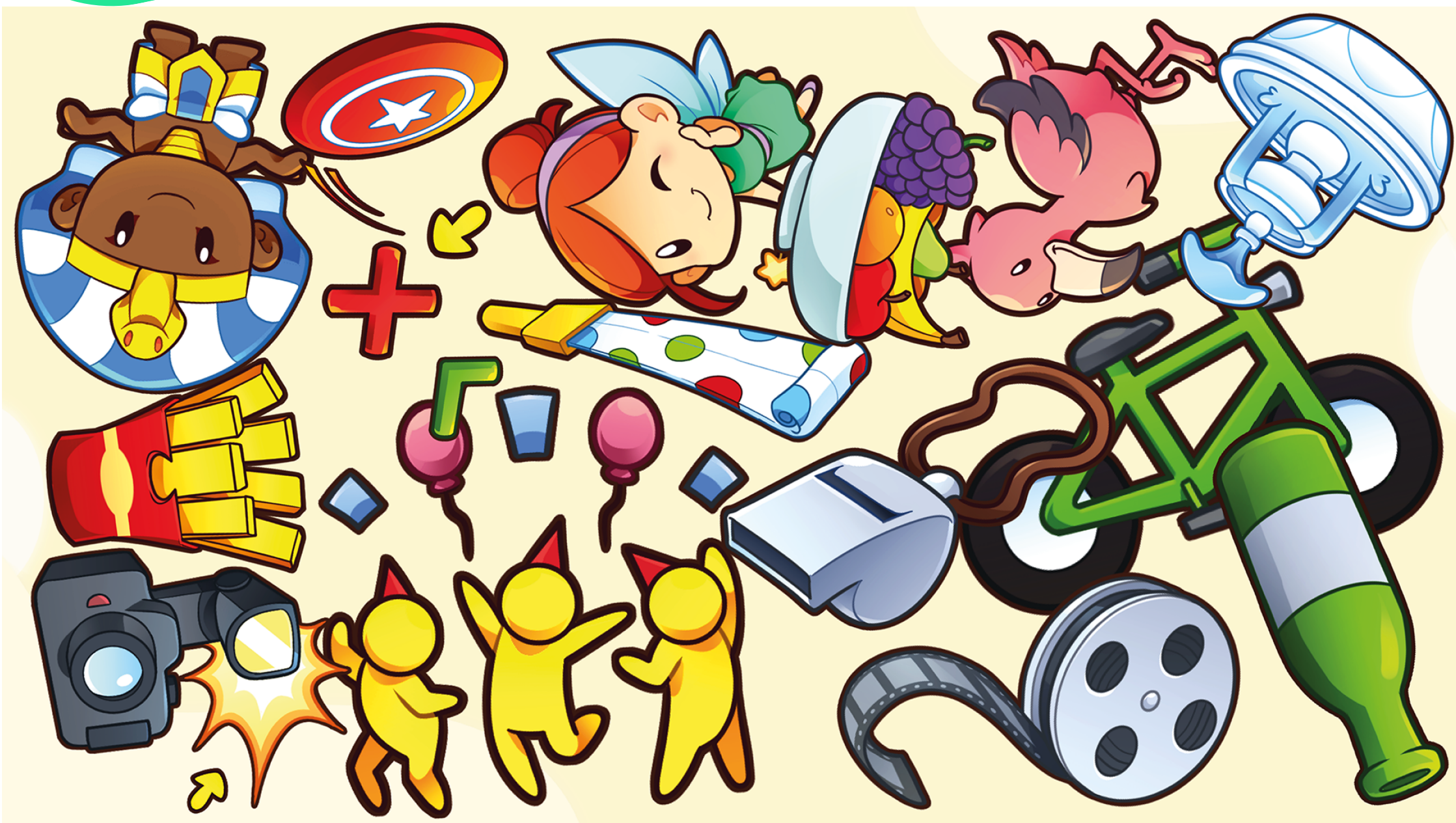
Zoekplaat Alfabet C



Zoekplaat Alfabet E



Zoekplaat Alfabet F



Zoekplaat Alfabet H

