

Inspiratiebord rekenen *februari*



Inzichtelijk Onderwijs

Tellen en getalbegrip

Getallen benoemen en op volgorde tot 10 of 20

Straatje leggen

2

Bijlage

Voorbereiding: gebruik de getallen uit de bijlage of maak 2x kaartjes met de getallen 1 t/m 20

Bij het straatje leggen staat het (oefenen met) benoemen van cijfers centraal. Daarbij leren de leerlingen de cijfers op de juiste volgorde neerleggen.

- Leg de huisjes met cijfers alvast op de juiste volgorde neer.
- Het andere setje cijfers is verstopt: In de klas, op het schoolplein of in een bak met macaroni waarin het kind de cijfers zoekt.
- "De brieven zijn kwijtgeraakt. Kun jij ze vinden en bij het goede huisje posten?"
- Zodra een brief (cijfer) gevonden is, wordt deze op hetzelfde cijfer neergelegd.
- Als alle cijfers gevonden zijn en op de juiste plek zijn neergelegd is het spel afgelopen.
- Speel het spel meerdere malen en in verschillende varianten. Stimuleer tijdens het spelen het benoemen van de cijfers en het inzien van volgordes. Stel vragen of maak opmerkingen als: 'O je hebt de 5 gevonden!' of: 'Heel goed de 5 komt na de 4.'

Wedstrijdelement: Indien meer leerlingen meedoen, kun je de straten 2 keer neerleggen en (laten) verstoppert. Wie heeft als eerste zijn straatje vol?

Niveaudifferentiatie

- Stem af: Cijfers 1 t/m 10 of 1 t/m 20.
- Leg de huisjes zo neer dat je de cijfers niet ziet. Nu moet de leerling dus zelf bepalen bij welk huisje het cijfer moet komen. Hiermee stimuleer je ook dat leerlingen 'versneld gaan denken' zodra er al een paar cijfers liggen. Ligt de 6 er al en heeft een kind het cijfer 8 gepakt? Stimuleer het verder tellen vanaf de 6. 'Indien nodig stel vragen als: 'Komt het cijfers voor of na de 6?'
- Speel het spel zonder de huisjes. Nu moet het kind geheel zelf bepalen waar het cijfer komt te liggen zonder de structuur van de huisjes.



15

10

17

14

6

Meten

Lengte meten

Maak even lang

Maak met duplo, blokken, papier of ander materiaal een strook even lang als....

- Een duplo- of blokkengebouw.
- Je favoriete knuffel
- Een klasgenoot
- De lengte van de tafel
- De hoogte van de tafel
- Jezelf

Hoeveel blokken is het lang?

Meten met een maateenheid

Bijlage

- Kies een maateenheid. Bijvoorbeeld je handen, blokken, schoenen of lege wc-rollen. Het mooiste is een maat waar er minimaal 2 van zijn, zodat ze om en om neergelegd kunnen worden bij het nauwkeurig meten.
- Onderzoek de grootte van de voorwerpen uit de bijlage. Hoe meet je dit nu eerlijk met de gekozen maateenheid?
- Schrijf de lengte op.
- Bedenk nog 5 voorwerpen waarvan je de lengte wilt meten.

Meetinstrument

- Gaat dit goed? Meet de voorwerpen ook met een meetlint. Lees de centimeters af en schrijf deze op.
- Nog niet aan toe? Dan een andere maateenheid en lekker spelen en ervaren met het meetlint.

Ook leuk: Lengte springen! Hoe ver kom je?



Meetkunde

Oriënteren

Boven, onder, in, achter, voor, naast, tussen, op, links, rechts, schuin, ver, dichtbij

Oriënteringsbegrippen verkennen

Sta tijdens dagelijkse activiteiten stil bij de verschillende begrippen zoals: 'voet IN je schoenen,' 'leg maar OP tafel' of al wandelend de afslagen van een route benoemen.

Labyrint

- Speel het spel door de hele klas.
- Kies een begin- en eindpunt.
- Zet een knuffel op het eindpunt neer.
- Iemand is de wegwijzer. De ander staat op het beginpunt. Dit is de loper.
- De wegwijzer benoemt de stappen die gezet moeten worden. Hij gebruikt hierbij de oriënteringsbegrippen: 'Doe 3 stappen naar voren.'
- De loper voert na elke opdracht de opdracht letterlijk uit.
- Lukt het bij de knuffel op het eindpunt te komen?
- Wissel de rollen om.

Moelijker:

- Maak de route langer (op het schoolplein)
- Maak een route met meer obstakels.
- Blinddoek de loper.

Maak een plattegrond van de route

- Eerst wordt (samen) een plattegrond van de ruimte gemaakt.
- Bespreek de plattegrond. Wat is wat?
- Zet een kruis op het eindpunt.
- De wegwijzer leest de route af.

Moelijker:

Laat zelf een plattegrond maken van een route. De route naar de WC, de gymzaal of naar huis



Inspiratiebord taal *februari*



Inzichtelijk Onderwijs

Zelf briefjes maken

De kinderen spelen dat ze briefjes maken.

Stimuleer dit door er een betekenisvol moment van te maken.

Een valentijnskaart bijvoorbeeld!

Eerst een mooie kaart maken en vervolgens een lief briefje erbij 'schrijven'



Neem het verhaal serieus en vraag na wat er geschreven is.

In groep 1 zullen het vooral tekeningen en krabbels zijn.

In groep 2 zul je steeds meer letterachtige vormen of letters en woordjes zien.

Wellicht kan de brief gepost worden?



Bewustzijn van zinnen en woorden

Samengestelde woorden maken en herkennen

Bijlage taal februari

Maak van 2 korte woorden 1 lang woord



1. Bekijk en benoem de plaatjes. Wat is het?
2. Bekijk de plaatjes die boven elkaar staan. Welk lang woord krijg je? (huis en deur wordt huisdeur)
3. Oefen met het samenvoegen van de korte woorden. Benoem steeds 2 woorden die samen een lang woord kunnen vormen. Het kind maakt het lange woord.
4. Knip de plaatjes en leg ze door elkaar met de plaatjes naar boven. Zoek de 2 plaatjes die samen een lang woord vormen.
5. Speel memorie met de plaatjes.
6. Ren je rot! Leg de plaatjes op uiteenlopende plekken in huis neer. Zoek en match de plaatjes.
7. Bedenk zelf nog meer samengestelde woorden.

Door de opdrachten van boven naar beneden te spelen, bouw je de moeilijkheid op en geef je elke keer een leuke twist aan de oefening. Oefeningen die lastiger gevonden worden, speel je vaker.

Ik kijk in de klas en zie....

Zoals het spel: Ik ga op reis en neem mee...

Benodigheden: pionnetjes, blokjes o.i.d.

- Om de beurt benoem je een woord dat te vinden is in de klas: *Ik kijk in de klas en zie....een plant*. Bij het benoemen van de plant legt de speler een blokje op tafel.
- De volgende leerling legt een nieuw blokje neer en bedenkt een ander voorwerp. Er liggen nu dus 2 blokjes: *Ik kijk in de klas en zie... een plant* (schuift het 1^e blokje weg) *en een stoel* (schuift het 2^e blokje weg)
- De 3^e leerling (of bij 2 spelers de 1^e weer) legt ook een nieuw blokje neer en bedenkt een nieuw voorwerp. Hij benoemt de volgorde: *Ik kijk in de woonkamer en zie... een plant* (schuift 1^e blokje weg), *een stoel* (2^e blokje) *en een digibord* (3^e blokje)
- Zo gaat het spel door tot iemand een foutje maakt in de volgorde of een woord vergeet.
- Het is een samenwerkingsspel. Samen probeer je de rij met blokjes zo lang mogelijk te maken.
- Verbeter het record! Wellicht lukt het de tweede keer wel meer woorden te onthouden! Blijf de uitdaging zoeken.

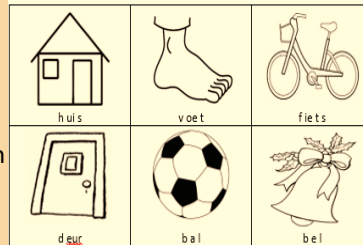
De blokjes helpen de woorden in het geheugen te ordenen. Zonder blokjes maak je het spel dus moeilijker. Met een zoekplaat geef je structuur.

Klanken en letterkennis

Letterlotto (groep 2)

Bijlage taal februari

- Geef elke leerling één van de 3 kaarten van blz. 1
- Knip de letters van blz. 2 uit en leg ze op zijn kop neer.
- Draai om de beurt een letter om. Benoem de letter zoals je hem uitspreekt. Je zegt dus voor de M niet 'em' maar 'mmmm'
- Heb je een plaatje waar deze letter in zit? Dan mag je de letter op het plaatje leggen.
- Wie het eerst zijn plaatjes vol heeft, is de winnaar.



Leg niet de nadruk op het vergelijken van de letters, maar op het herkennen van de klank in het woord.

Eigen naam schrijven en de letters benoemen

Oefen met het schrijven van de eigen naam.

- Schrijf de naam de leerlingen in 'dubbele letters' en laat deze inkleuren of verven.
- Schrijf alle letters van de naam op aparte blaadjes, laat deze als een puzzel neerleggen.
- Op zoek naar de letters! Schrijf de naam bovenaan een tekenblad. In tijdschriften gaan de leerlingen op zoek naar de letters uit zijn naam. Een letter gevonden? Knip deze uit en plak op het papier.
- De eigen naam kleien, schrijven in zand en tekenen in scheerschuim.

Naam (samen) schrijven:

Fase 1: Schrijf de naam van een leerling letter voor letter voor en laat deze naschrijven.

Fase 2: Schijf de gehele naam voor en laat meerdere malen naschrijven.

Fase 3: Laat de naam meerdere malen schrijven zonder voorbeeld.

Laat dit in betekenisvolle situaties terugkomen, zoals het plaatsen van de naam op een tekening.



Inspiratiebord motoriek *februari*

Verspringen

Hoe ver spring jij?

- Combineer het meten van lengte met deze springtechniek.
- Maak een 'verspringbaan' en oefen de techniek. Neem een aanloop en spring vervolgens vanaf het aangegeven punt zo ver mogelijk.
- Hoe ver ben je gesprongen? Meet dit op.
- Probeer je eigen record te verbreken!



Vlechten

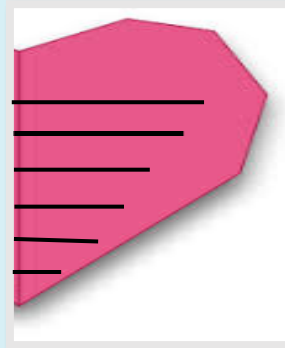
Vrij oefenen

Doe de techniek een keer voor en laat vervolgens vrij oefenen met papier of wol.



Hartje maken

- Knip uit mooi papier een grote hartvorm en vouw deze door midden.
- Trek met een liniaal en potlood lijnen op het hartje. (evt. hulp hierbij geven)
- Knip voorzichtig de lijnen op het dubbelgevouwen hartje uit.
- Vervolgens 'vlecht' je hier enkele dunne stroken papier doorheen.
- Lijm de stroken vast op de buitenranden



Oog-handcoördinatie

Stimuleer de fijne motoriek en pengreep door het oefenen van fijne bewegingen waarbij de ogen en handen goed samen moeten werken. Denk aan:

- Kralenketting maken
- Kralenplank
- Puzzelen
- Hamertje tik
- Ballon hooghouden
- Lepeltjes met bijv. macaroni overgieten van bak naar bak.
- Kleien van kleine balletjes
- De was ophangen



Prikken

Lekker oefenen

We hebben al snel de neiging om allerlei vastgestelde knutselwerkjes te bedenken. Juist het vrij ervaren en doen, dus puur bezig zijn met handelen, is een fase die kleuters vaak nog nodig hebben. Geef dan ook de gelegenheid 'lekker te prikken in materiaal.' Door verschillend materiaal neer te leggen, en vouwblaadjes met schuine en rechte lijnen erop, stimuleer je de leerlingen te prikken in materiaal en over (schuine) lijnen.



Gericht prikken: Raamhanger maken

Op het moment dat kinderen eraan toe zijn kunnen ze een raamhanger maken. Ze tekenen een groot hart en prikken/knippen deze uit. Vervolgens maken ze op het hart verschillende figuurtjes (driehoek, klein hartje, rondje, vierkantje bijvoorbeeld). Deze figuren prikken ze uit over de lijnen.

Door er een mooi gekleurd folie achter te plakken en een touwtje aan te hangen is je raamhanger klaar!

Vingerverf

- Maak een mooi kunstwerk van verf. Gebruik je vingers i.p.v. een kwast.
- Geef zo min mogelijk opdrachten aan de verftekening, zodat de eigen fantasie zo veel mogelijk de vrije hand kan!



Stopdans

Reageren op muziek

- Zet een lekker muziekje op.
- De kinderen dansen op muziek. Maar pas op! Zodra de muziek stopt, stoppen de kinderen met dansen.
- Lukt het helemaal stil te staan...?
- Zodra de muziek weer speelt, dansen de kinderen ook verder.

Moeilijker: Stopt de muziek en beweegt het kind nog? Dan moet het kind een afgesproken opdracht doen, zoals een rondje door de kamer lopen. Of: Dan draaien de rollen om.

