



# Inspiratiebord dierenwinkel *maart (groep 1-2)*



Inzichtelijk Onderwijs

## Dieren voeren

*Eten aflezen, maken, geven, vergelijken*

In de tabel lezen de kinderen af hoeveel eten de verschillende dieren nodig hebben. Vervolgens maken ze het eten klaar.

- *Inhoud vergelijken*: met het schepje worden de juiste hoeveelheid schepjes in de voerbakken gedaan.
- Gebruik *verschillende vormen* als voer om ook het herkennen en benoemen van vormen te stimuleren.

Ze nemen het voer mee naar de dieren (knuffels of zelfgemaakte knutselwerkjes van de leerlingen). Hier moet het voer *eerlijk verdeeld* worden.

*We hebben 4 honden en 12 hondenbrokken. Nadat de brokjes eerlijk uitgedeeld zijn, blijkt dat alle honden er 3 krijgen.*

**Tip:** Speel geregeld mee en lees dan samen de tabel af. Stel hier uitdagende vragen bij als:

- Wie krijgt het meeste/ minste eten?
- Hoeveel eten de honden meer dan de katten?
- De 3 konijnen krijgen 2 wortels, hoeveel wortels krijgt ieder konijn?

dier	voer	scheppen voer									
vis	•••										
kat	= =										
hond	•••										
konijn	••										
cavie	▲▲										

## Dierenwinkel in de klas

Met een dierenwinkel, dierentuin of boerderij in de klas kun je spelenderwijs met veel van de doelen van maart aan de slag. We geven de dierenwinkel als voorbeeld, maar dit is natuurlijk vrij makkelijk om te vormen naar bijvoorbeeld de dierentuin.

Gecijferdheid		
Tellen & getalbegrip Verbanden en vergelijken ✓	Meten Geld - Inhoud ✓	Meetkunde Opereren met vormen en figuren ✓
Geletterdheid		
Boekbegrip Oriëntatie op geschreven taal ✓	Taalbewustzijn Rijmen – bewustzijn van zinnen in woorden Analyse van klanken - Isoleren van klanken ✓	Mondelinge taalvaardigheid Luisteren ✓
Fijne motoriek		
Motorische handelingen Oog-handcoördinatie ✓	Werken met papier Vouwen	Werken met materiaal Werken met klei ✓
		Tekenen of verven Verven met kwast - Figuren tekenen

## Voer voelen

Mak verschillende voerplaatsen om verschillende ontwikkelingsgebieden te stimuleren.

- Een grote bak met knoopjes, een bak met macaroni en een bak met driehoekvormige blokjes stimuleren het sensorisch spel en oefenen met vergelijken van inhoud.
- Een plek waar bijvoorbeeld de wortels worden gemaakt van klei.

Vergeet het schepje niet!



**Boekentip:**  
'Het Dierenwinkeltje'  
Marianne Busser



## Betalen en afrekenen

*Verbanden en vergelijken, geld, luisteren*

Er is echt van alles te koop in de dierenwinkel. Denk aan eten voor de dieren, halsbanden, mandjes, hokken, dieren, etc.

De klanten komen binnen en kopen de benodigdheden. Door van tevoren met de kinderen een prijslijst te maken en deze bij de kassa op te hangen, stimuleer je het gepast betalen en optellen van bedragen.

Wil een klant een dier kopen? Dan kan deze besteld worden. In de agenda wordt een afspraak gemaakt wanneer het dier opgehaald kan worden.

**Stimuleer integratie tussen hoeken:** De leerlingen uit de huishoek komen een huisdier kopen en daarna verschillende benodigdheden. In de bouwhoek worden dierenhokken gebouwd die ook weer verkocht kunnen worden in de winkel en in de zandtafel wordt met kleine diertjes gespeeld waar ook voer voor gekocht moet worden.



hond

hondenhokken

## Wegwijzers

*Oriëntatie geschreven taal, bewustzijn zinnen en woorden*

De klanten moeten natuurlijk weten waar ze de juiste spullen kunnen terugvinden. Hiervoor moeten de bordjes op de juiste plek opgehangen worden. De bordjes hebben lange en korte woorden, benadrukt met kleurtjes.

**Tip:**

Stimuleer het rollenspel d.m.v. deze rolkaartjes

