

# Inspiratiebord *maart* (groep 1/2)

## Verbanden en vergelijken

### Delen

Laat de begrippen terugkomen in dagelijkse activiteiten.  
Stel uitdagende vragen.

- Iedereen een schaar tijdens knutselen
- Alle jongens uit de klas krijgen een boek
- Hebben we genoeg koekjes of tekenblaadjes voor alle kinderen? (Leuk om er te weinig te hebben en de koekjes of tekenblaadjes te laten halveren)
- Snoepjes, stukjes fruit, legoblokjes, etc.
- Wie heeft meer, minder?



### Hoeveelheidsbegrippen oefenen

#### Speel spelletjes

(probeer de begrippen vaak te gebruiken)

#### ❖ Dobbelsteenspellen

Bijvoorbeeld "Mens erger je niet".  
Stel vragen als: hoeveel stapjes moet je maken om..., oh ik gooi minder, etc.)

#### ❖ Halli Galli

(evalueer kort na iedere klap op de bel.  
Hoeveel ligt er? Is dit goed/ minder/meer?)



#### ❖ Winterrace

Speel **de Winterrace** nog een keer!

Gebruik 1 of 2 stippendobbelstenen en sta stil bij wie meer/ minder heeft gegooid en het resultaatief tellen.



## Winkeltje spelen

Begrippen: duur, goedkoop, euro, munten, (gepast) betalen

**Vrij winkeltje spelen.** Maak met materialen als (nep)geld, kassa, portemonnee, lege verpakkingen, een balans, oude bonnetjes en tasje een winkeltje.



### Prijzen geven en gepast betalen

Bedenk samen prijsjes voor de spullen in de winkel en plak de prijzen op de materialen. Oefen het gepast betalen.

#### Moeilijker:

- Laat meer tegelijk kopen en de prijzen optellen
- Oefen met 'wisselgeld'

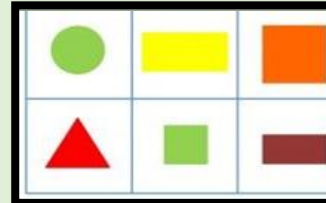
## Vormenbingo

Opereren met vormen en figuren

### Speel vormenbingo

#### Bingo 1

#### Bingo +



- Knip de 'bingovormen' uit
- Ieder zijn eigen bingokaart
- Doe de bingovormen op een stapel met de afbeelding naar beneden
- Pak om de beurt een kaart, maar laat deze niet zien. Vertel wat erop staat. ('een blauwe cirkel')
- Heb je de vorm? Kruis hem door of zet er een fiche op
- Laat het kaartje zien. Klopt het?
- Doe dit met alle kaartjes, totdat iemand bingo heeft. Die heeft gewonnen!

## Schaduw ervaren

Op alle mogelijke manieren...

Met een zaklamp, schaduw van de zon, gekke figuren op de muur maken, elkaars schaduw tekenen etc.  
Wie maakt zijn schaduw groter of kleiner?



## Symmetrie

De leerlingen bouwen een figuur. Dan ruilen ze de figuren met elkaar en maken ze er een symmetrisch figuur van.

**Tip:** Geef ze er een spiegel bij



## Inhoud vergelijken

Zorg voor verschillende maten bakjes



- **Overgieten** van de ene bak in de andere
- **Vergelijken** In welke bak past meer water? (en hoe komen we hier achter)
- Hoeveel bekertjes water passen in het emmertje?

# Inspiratiebord *maart* (groep 1/2)

## Boeken lezen

### Groep 1 en 2

- Zelf een boek 'lezen.' Laat vertellen bij de platen
- Laat een verhaal navertellen, met of zonder steun van illustraties
- Benadruk tijdens voorlezen dat de letters en jouw verhaal bij elkaar horen
- Maak een Wie-Wat-Waarschema over een boek. ([klik hier voor het format](#))
- Speel een quiz. Lees eerst een boek voor en laat de kinderen in groepjes vragen over het boek beantwoorden. Kies er bewust voor om de vragen vooraf wel of niet bekend te maken. Overleggen in je groepje voor het juiste antwoord? Stimuleren!



## Rijmen

### Groep 1 (en 2)

- Zeg samen een rijmpje op  
[Klik hier voor leuke versjes.](#)



- Oefen met woorden die op elkaar rijmen (wat rijmt op... muis?)
- Probeer zo veel mogelijk woorden te vinden die rijmen!
- Lees boekjes of versjes voor die rijmen

## Letter – woord – zin

- Kies een Letter
- Bedenk een woord met de letter
- Bedenk een zin met het woord
- Doe dit met 5 verschillende letters
- Maak een tekening van één van de voorbeelden.

**Moelijker:** Kun je een verhaal bedenken met de 5 woorden? Teken (en 'schrijf') het verhaal



B  
Brug  
Mama loopt op de brug

Schrijf de letter, het woord en de zin op voor koppeling foneem/ grafeem.

## Isoleren van klanken

### Groep (1 en 2)

### Plaats van een klank in een woord bepalen

- (vooraan, in het midden, achteraan)
- Waar staat de letter M in muis?
- Of... Bedenk een woord met de M vooraan.

### Gebruik woorden als:

Muis	Bal
Kip	Zak
Huis	Voet
Muur	Vis
Dak	Tuin

### Ik zie ik zie wat jij niet ziet en het begint met de letter... ?

- Je kiest iets uit de omgeving uit, bijvoorbeeld de bank.
- Ik zie ik wat jij niet ziet en het begint met de letter B!
- Nu wordt goed gekeken naar de spullen in de omgeving.
- Wat zou het kunnen zijn? Raden maar!



### Alle letters verzamelen!

Maak 3 vakjes, bijvoorbeeld op een tafel.

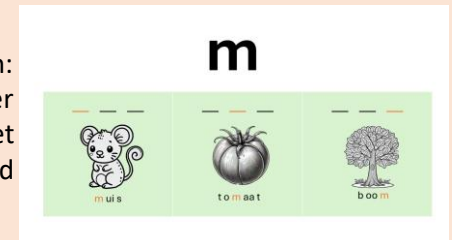
Kies elke week of dag een andere letter.

Dit is de letter van de week/ dag.

Deze letter zet je op de tafel met 3 voorbeelden: Bij het eerste hok een woord dat met deze letter begint, het middelste hok waar deze letter in het midden te horen is en het laatste hok een woord waar deze letter achteraan te horen is.

Zie voorbeeld

De kinderen krijgen de opdracht tijdens het spelen en werken op zoek te gaan naar voorwerpen in de klas waar de letter in te horen is. Hoor je de letter vooraan, achteraan of in het midden? De leerlingen leggen de voorwerpen in/bij het juiste vak.



# Inspiratiebord motoriek *maart* (groep 1/2)

## Pincetgreep

Laat de kinderen spelen met kleine blokjes, kraaltjes, macaroni of ander materiaal waarbij ze gestimuleerd worden deze met hun vingers beet te pakken.



## Vouwen van papier

Lekker vrij vouwen of een mooi voorbeeld navouwen

Groep 1 vouwt een kruis, bijvoorbeeld een boerderij



[Voor een beschrijving van de boerderij, klik hier](#)

Groep 2 vouwt 16 vierkantjes, bijvoorbeeld boerderijdieren:



[Voor een beschrijving van de koe, klik hier](#)

## Spelen met klei

- Lekker voelen en ontdekken
- Maar ook gerichte vormen en figuren maken. Leg bijvoorbeeld verschillende platen van dieren in de kleihoek neer. De kinderen kiezen welk dier ze namaken. Of kunnen ze zelf een leuk dier verzinnen....?



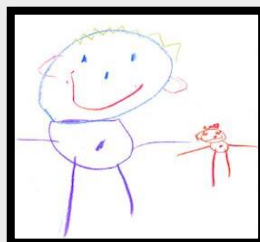
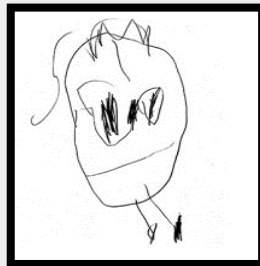
## Tekenen

- Lekker vrij tekenen
- Tekenen van een mens

**Tip:** Geef er een spiegel bij.  
*Wat zit er allemaal aan mijn lijf?*

- Tekenen van een dier  
Door al vóór het tekenen over de vormgeving en details van het dier te praten, stimuleer je deze ook te verwerken in de tekening.

Stimuleer zo veel mogelijk details te tekenen



## Verven met kwast

Ook nu geldt weer dat vooral het ervaren en maken van figuren centraal staat. Leuk om de koppeling te maken met een gekleed figuur. Ditzelfde figuur gaan ze nu verven!

