

DE NOORDWIJKSE METHODE

*Inspiratie voor het thema:
Sprookjes
Onderbouw*



Inhoud

Startweek	3
Kerdoelen en onderwerpen behorend bij dit thema.....	4
Verhalend ontwerp	5
Muziekatelier	6
Begeleid Muziekatelier: De Bremer stadsmuzikanten	7
Begeleid Sociale vaardighedenatelier - Pinokkio	9
Thuis-/ thema atelier	11
Spelscript Roodkapje.....	13
Spelscript Hans en Grietje	15
Begeleid Thema-atelier: Eigen sprookjes bedenken	17
Bouwatelier	19
Begeleid Bouwatelier: Assepoester	20
Kunstatelier	22
Ontdekatelier	23
Theateratelier	24
Begeleid theateratelier: Sneeuwwitje en de zeven dwergen	25
Puzzel-/ rekenatelier	27
Buiten-/ beweegatelier.....	28
Begeleid beweegatelier: Klein Duimpje	29
Kookatelier	31
ICT-atelier	32
Begeleid ICT-atelier: Hans en grietje	33
Schrijf-, teken- en stempelatelier	35
Begeleid Schrijf-teken-stempelatelier: Roodkapje.....	36
Leesatelier.....	38
Afsluitende week: doel en activiteiten	39

Startweek

Lesideeën:

1. Leg allerlei personages uit sprookjes in de kring en orden ze, leg bijvoorbeeld alle prinsessen bij elkaar.
2. Speel memory met personages en voorwerpen. Tip: Maak er een bewegend leren werkvorm van door de leerlingen naar het juiste voorwerp te laten rennen.
3. Knutsel samen de sprookjesboom.

De vragenmuur

Stimuleer de kinderen om veel vragen te stellen over de thema onderwerpen. Geef een korte uitleg over een onderwerp dat je gaat behandelen bij het thema. Waar mogelijk combineer je dit met een introductie kijkplaat, filmpje of ander beeldmateriaal. Vraag de kinderen wat ze over dit onderwerp zouden willen weten. Schrijf deze vragen op en probeer er wekelijks op terug te komen.

Themawoorden

Sprookje, verhaal, huisdier, rover, stadsmuzikant, ezel, hond, kat, haan, liegen, waarheid, heks, prins, prinses, wolf, geitje, broodkruimels, jager, personen, gebeurtenis, paleis, kasteel, dwergen, laarzen, reus, neus, oren, mond, ogen, tanden.

Richt samen met de kinderen de onderbouw ateliers in

Gebruik de startweek om je klaslokaal thematisch in te richten samen met de kinderen. Bied de kinderen ook de mogelijkheid om mee te denken over materialen en spelmogelijkheden. Hiermee stimuleer je het eigenaarschap en de eigen verantwoordelijkheid van de kinderen.

Rondje langs de ateliers

Als de onderbouwateliers zijn ingericht, loop ze dan met je groep langs. Bespreek de spelmogelijkheden en de regels. Hierdoor zien ze wat er op de verschillende speel- en werkplekken gedaan kan worden en kunnen ze zelfsturend en zelfstandig aan de slag.

Koppeling naar actualiteit:

Kijk of je het thema kunt koppelen aan actuele situaties of gebeurtenissen binnen de leefwereld van de kinderen.

Huiswerkopdracht:

1. Kom verkleed als een sprookjesfiguur.
2. Wat was het favoriete sprookje van jouw ouders? Bekijk het samen.

Startactiviteit:

1. Kom allemaal verkleed als een figuur uit een sprookje (Sneeuwvitje, Roodkapje, grootmoeder, een wolf, een geitje, Pinokkio, een reus in zevenmijlslaarzen, een boze stiefmoeder enzovoorts.) Laat de kinderen raden in welk sprookje het personage voorkomt.
Speel eventueel een ren je rot spel. Ren naar het ene vak als je een prinses bent, een jurk aan hebt, een aardig personage bent etc.
2. In de war: Ga met de leerkrachten verkleed als een figuur uit een sprookje. Gebruik attributen en wissel deze uit, zodat er vreemde situaties ontstaan: een jager met een appel, Sneeuwvitje met een geweer en een boze stiefmoeder in een prachtige prinsessenjurk. Laat de kinderen vertellen wat er niet klopt en hoe het wel hoort.
3. Speel een sprookje na in de poppenkast.

Kerdoelen en onderwerpen behorend bij dit thema

Biologie

- Dieren: Communicatievormen van dieren: geluiden zoals sonar, geuren, kleuren en gedrag
- Dieren: Veelvoorkomende dieren en hun kenmerken in de eigen omgeving
- De mens: Zintuigen: horen, zien, ruiken, proeven, voelen
- De mens: Beweging en gezondheid

Koken

- Voeding en gezondheid: Basisregels voor een gezond voedingspatroon

Techniek

- Constructie: stevigheid, stabiliteit en evenwicht
- Vormgeving: ontwerp en architectuur

Omgangskunde:

- Positief omgaan met elkaar (in geheel)
- Omgaan met sociale regels (in geheel)

Kunst

- Handvaardigheidstechnieken: Tekenen en schilderen
- Handvaardigheidstechnieken: Werken in 3D
- Beeldaspecten: Ruimte
- Beeldaspecten: Vorm
- Beeldaspecten: Kleur
- Kunstgeschiedenis en kunstbeschouwing: Architectuur en design

Muziek

- Kennis van muziek: Herkennen van tonen, ritmes, klanken tijdens het luisteren naar muziek
- Muziek maken: Ritmes herkennen en spelen/klappen
- Muziek maken: Zelf muziek bedenken en uitvoeren op een instrument

Theater en dans

- Theater maken: Samenspel: inspelen en reageren op elkaar in spel
- Dansen: Gelijktijdig dezelfde bewegingen dansen
- Dansen: Passen en dansfiguren ontdekken, imiteren, herhalen

Verhalend ontwerp

Er staat plots een boom in de klas, dat is gek. Weten jullie waar die boom vandaan is gekomen? Weten jullie wat voor een boom dit is? Mmm daar staat een gieter. Weet je wat, volgens mij heeft de boom een beetje dorst. Zullen we hem wat water geven? *Geef water en draait gieter om* Hé, wat staat daar nou op die gieter? 'Sprookjestoverdrank?'.

De boom wordt wakker: *Gaapt*, goedemorgen! Wat heb ik heerlijk geslapen'. Leerkracht en kinderen: 'Goedemorgen boom. Wie bent u en wat komt u doen in onze klas?'. Boom: 'Ik ben de Sprookjesboom uit het Sprookjesbos en ik ken alle sprookjes die er bestaan. Soms ga ik op vertelreis om deze sprookjes te vertellen aan kinderen op scholen en dit keer vond ik het leuk om naar -naam school- te komen. Welke sprookjes kennen jullie allemaal?' *Kinderen roepen antwoorden* 'Zo dat zijn er al heel veel! Weet je wat? Ik blijf hier nog even een poosje in de klas staan. Iedere keer als jullie een sprookje willen horen, dan gieten jullie wat sprookjestoverdrank over me heen en zal ik een sprookje te vertellen. Is dat een goed idee?'

Iedere keer hangt in of ligt onder de boom een item wat iets te maken heeft met een van de sprookjes. Begin door aan de kinderen te vragen wat het item is en uit welk sprookje ze denken dat het komt. Om het zeker te weten willen jullie graag het sprookje van de Sprookjesboom horen. Geef wat sprookjestoverdrank zodat de boom wakker wordt. De boom vraagt: 'Welk sprookje willen jullie dit keer horen?'. De kinderen: 'Het verhaal van - sprookje- alstublieft'. De boom: 'Maar natuurlijk! Er was eens...'

Tip: maak zelf een sprookjesboom in de startweek. Gebruik hiervoor materialen als karton, verf, doek en bladeren (echte, van papier of plastic). Maak gaten in de boom zodat er eventueel items aan de boom kunnen worden gehangen.



Bron: Chelsey's stuff



Bron: Efteling

Muziekatelier

Liedjes:

- Efteling sprookjesliedjes: <https://www.youtube.com/watch?v=zwZvLJwZh5A&list=PLt8Qcamjz-CoqV1hOF6BITXBXA7kW-KDF>
- Klein duimpje: <https://www.youtube.com/watch?v=hjkc26q-4OA>
- Roodkapje: <https://www.kindertube.nl/sprookjesboom/sprookjesboom-filmpjes.html>
- 7 kleine geitjes: <https://www.youtube.com/watch?v=ISZF9oabb6o>

Lesideeën:

Zeg Roodkapje:

- Gebruik een tamboerijn om het ritme aan te geven
- Laat 1 kind roodkapje spelen
- Speel een toneelstukje waar het liedje in voorkomt
- Bedenk zelf een tekst op het ritme

Klein duimpje:

- Neem een groot paar laarzen mee en laat een kind klein duimpje spelen door grote stappen te zetten
- Bedenk samen met de kinderen gebaren bij de zinnen
- Probeer kanon te zingen wanneer de kinderen het lied héél goed kunnen zingen
- De steentjes van klein duimpje. Leg een aantal steentjes naast elkaar door de klas. Elk steentje betekent een klapje. Hoe dichter je de steentjes bij elkaar legt, hoe sneller de klapjes achter elkaar komen. Bekijk met de kinderen hoe hard klein duimpje heeft gelopen, en laat dit klinken op een trommel. Dit is een vorm om muzieknootatie te oefenen.

7 kleine geitjes:

- Tel met de handen mee van 7 naar 1
- Laat 7 kinderen geitjes spelen en zich verstoppen en laat 1 kind de wolf spelen die de geitjes ontdekt en opeet
- Gebruik de telkaartjes van Juf Anke om het liedje aan te leren: <https://www.jufanke.nl/Werkbladen/cijferkaartjes%20sprookjes.pdf>
- Dansen op Efteling muziek. Efteling muziek klinkt heel sprookjesachtig. Er is een cd van, maar de liedjes staan ook op YouTube en op Spotify. Denk aan de volgende mogelijkheden:
 - Vrij dansen (evt. met de ogen dicht)
 - Spiegeldansen: Ieder kind zoekt een maatje. 1 kind is de spiegel. Het andere kind danst in de spiegel en de spiegel doet het kind na.
 - De leerkracht doet bewegingen voor en de kinderen doen het na.
 - Dansen met een lint in de handen – vrij of naar een voorbeeld.
- Standbeelden. In het sprookje Doornroosje wordt iedereen een standbeeld als Doornroosje gaat slapen. Er staat een muziekje op. Als de muziek uitgaat (Doornroosje prikt zich aan het spinnenwiel), wordt iedereen een standbeeld.

Begeleid Muziekatelier: De Bremer stadsmuzikanten

Onderwerpen en kerndoelen

- Biologie
 - Dieren: Communicatievormen van dieren: geluiden zoals sonar, geuren, kleuren en gedrag
 - Dieren: Veelvoorkomende dieren en hun kenmerken in de eigen omgeving
- Muziek
 - Kennis van muziek: Herkennen van tonen, ritmes, klanken tijdens het luisteren naar muziek
 - Muziek maken: Ritmes herkennen en spelen/klappen
 - Muziek maken: Zelf muziek bedenken en uitvoeren op een instrument

Inspiratie deel 1

Voorkennis activeren en nieuwsgierigheid prikkelen, kan ook in grote kring voor de hele groep.

- Tip voor item in of rondom de sprookjesboom: poppetjes van ezel, hond, kat en haan.
- Welke dierengeluiden kennen de kinderen? Laat ze deze nadoen.
- Welke dieren hebben de kinderen thuis? Weten de kinderen ook hoe oud de dieren zijn?

Inspiratie deel 2

Nieuwe kennis aanbieden, kan ook in grote kring voor de hele groep.

(filmpje, verhaal, experiment, excursie: eventueel in de grote kring)

- Vertel het verhaal van de Bremer stadsmuzikanten uit het Grimm sprookjesboek of het Sprookjesboek van de Efteling.
- Laat een filmpje of luisterverhaal zien van de Bremer stadsmuzikanten:
<https://www.youtube.com/watch?v=QivQgAhe3hQ> of
<https://www.youtube.com/watch?v=XsLkSSU9uC8>

Denkbubbel onthouden en begrijpen bij inspiratie deel 2:

(hoe verwerk je meteen de nieuwe kennis met de kinderen, zodat ze goed onthouden en begrijpen wat ze zojuist hebben gezien, gehoord of gedaan).

- Laat de kinderen plaatjes van het verhaal op de goede volgorde leggen, bijvoorbeeld gerelateerd aan scènes uit het verhaal: de volgorde waarop de dieren elkaar vinden, de volgorde waarop de dieren staan als ze de rovers laten schrikken en de volgorde van de dieren waarop ze de laatste rover verdrijven.
- Laat de kinderen het verhaal naspelen als schaduwspel met afbeeldingen van de dieren, het huis en de rovers.
- Vraag de kinderen of zij ook oude huisdieren hebben. Hoe denken de kinderen dat de oude dieren zich zouden voelen als ze werden weggestuurd?

Activiteiten

Wat gaan de kinderen doen? Hoe differentieer je de opdracht gekoppeld aan de niveaus van de leerlijn?

- Muzikaal coderen: dit kunnen kinderen in tweetallen doen. Leg 7 verschillende instrumenten in een twee kringen. Een kind speelt een melodie door een klank te maken op de instrumenten aan de hand van een zelf bepaalde volgorde. Vervolgens speelt het andere kind deze melodie in de goede volgorde na.
- Plak gekleurde stickers op pianotoetsen. Laat de kinderen net als bij het muzikaal coderen een melodie voor elkaar bedenken waarna andere kinderen het moeten naspelen.
- Geef ieder kind twee slaghoutjes en speel een versie van 'ik ga op reis en ik neem mee...'. Het eerste kind maakt een geluid met de slaghoutjes, het tweede kind doet dit geluid na en verzint hierna zelf een geluid met de slaghoutjes, etc.

Leerlijn

Taal:

1. Denkbubbelvraag:
Hoe denk je dat een oud dier zich voelt als het wordt weggestuurd? (Perspectief nemen)
2. Woordenschat: ezel, hond, kat, haan, rover, stadsmuzikant, etc.

Leerlijn: Auditieve waarneming

Niveau 1: Ik kan de belangrijkste gebeurtenissen uit een gehoord verhaal navertellen of naspelen.

Niveau 2: Ik kan de belangrijke gebeurtenissen en een paar details uit een gehoord verhaal navertellen of naspelen.

Niveau 3/groep 3: Ik kan de belangrijke gebeurtenissen en een paar details uit een gehoord verhaal in correcte chronologische volgorde navertellen of naspelen.

Leerlijn: Logisch denken

Niveau 1: Ik kan drie achtereenvolgende klanken naspelen.

Niveau 2: Ik kan vijf achtereenvolgende klanken naspelen.

Niveau 3/groep 3: Ik kan zeven achtereenvolgende klanken naspelen.

Begeleid Sociale vaardighedenatelier - Pinokkio

Onderwerpen en kerndoelen

- Omgangskunde:
 - Positief omgaan met elkaar (in geheel)
 - Omgaan met sociale regels (in geheel)

Inspiratie deel 1

Voorkennis activeren en nieuwsgierigheid prikkelen, kan ook in grote kring voor de hele groep.

- In de sprookjesboom hangt een stok.
- Maak van de stok een lange neus. Waarom is je neus lang geworden denken de kinderen?

Inspiratie deel 2

Nieuwe kennis aanbieden, kan ook in grote kring voor de hele groep.

(filmpje, verhaal, experiment, excursie: eventueel in de grote kring)

- Lees het verhaal van Pinokkio voor of zet het volgende luistersprookje aan: <https://www.youtube.com/watch?v=CmTmEi9bMwU>
- Extra filmpjes/boeken over liegen:



- Kort filmpje over eerlijk zijn van Sesamstraat: <https://schooltv.nl/video/eerlijk-scene-uit-sesamstraat/#q=eerlijk%20zijn>

Denkbubbel onthouden en begrijpen bij inspiratie deel 2:

(hoe verwerk je meteen de nieuwe kennis met de kinderen, zodat ze goed onthouden en begrijpen wat ze zojuist hebben gezien, gehoord of gedaan).

- Lieg jij wel eens? Kunnen anderen dat aan jou zien?
- Waarom is het belangrijk om eerlijk te zijn? Verdeel met de kinderen een blad in tweeën. Schrijf aan de ene kant liegen en aan de andere kant eerlijk zijn. Wat gebeurt er als je liegt? Wat gebeurt er als je eerlijk bent? Schrijf dit op het blad.

Activiteiten

Wat gaan de kinderen doen? Hoe differentieer je de opdracht gekoppeld aan de niveaus van de leerlijn?

- Liegen of de waarheid. Vertel steeds twee verhaaltjes. Eén klopt niet en de ander is de waarheid. De kinderen dansen bij het verhaaltje die waar is en maken met hun handen een lange neus bij het verhaaltje die gelogen is.

Laat de kinderen vervolgens rondlopen en zelf iets vertellen over zichzelf, bijvoorbeeld mijn lievelingskleur is blauw en ik lust geen pannenkoeken. De kinderen raden bij elkaar welk verhaaltje de waarheid is.

- Laat de kinderen twee korte gebeurtenissen naspelen (uit het verhaal van Pinokkio). Welk verhaaltje is een leugen en welke de waarheid?

Leerlijn

Taal:

1. Denkbubbelvraag:
Heb jij wel eens gelogen? (Persoonlijke relevantie)
Waarom is het beter om eerlijk te zijn? (Waardebepaling)
2. Woordenschat: Liegen, waarheid, houten pop, groeiende neus etc.

Leerlijn: Spelontwikkeling

Niveau 1: Ik imiteer het spel van anderen.

Niveau 2: Ik kies bewust materiaal en roep spelideeën op.

Niveau 3/ groep 3: Ik kom tot een samenhangend spelverhaal met andere kinderen.

Thuis-/ thema atelier

Inrichting en materialen:

- Papier in allerlei formaten
- Dozen
- Attributen van allerlei sprookjes, zoals een appel, 1 hak, broodkruimels, mandje etc.
- Dekbed
- Verf

Spelideeën:

- Vertel een sprookje en leg de materialen in de huishoek om tijdens het spel te gebruiken.
- De sprookjesboom heeft allerlei voorwerpen in de boom hangen. Welk sprookje willen de kinderen naspelen?



Bron: Efteling

- De kinderen gaan vanuit de huishoek op bezoek bij grootmoeders huisje.



Bron: JufAnke

- De kinderen gaan vanuit de huishoek lekkers halen bij de heks van Hans en Grietje



Bron: Kleutergroep

- In de huishoek wonen prinsen en prinsessen.



Bron: Arwen Otten

- Huisje van de wolf en de 7 geitjes (klok van dozen waar je jezelf onder kunt verstoppen)



Bron: Gravenbos

Spelscript in het thuis- / thema atelier

Bespreek en oefen met de kinderen

Welk (rollenspel) hoort er in de themahoek? Neem in de startweek de tijd om dit met de kinderen samen te bedenken. Oefen met elkaar hoe dit rollenspel er precies uit ziet. Gebruik bijvoorbeeld de rollenspelkaarten.

Begeleid het spel door mee te spelen

Stel vragen over de rollen die de kinderen hebben, benoem wat de kinderen met de materialen aan het doen zijn. "Ik zie dat jij in de pan aan het roeren bent met de lepel. Ben je iets aan het koken?" Wanneer je dit (manipulatieve) spel wilt uitbreiden, zou je kunnen vragen of je mee mag eten.

Spelscript Roodkapje

Roodkapje



Grootmoeder



Boze wolf



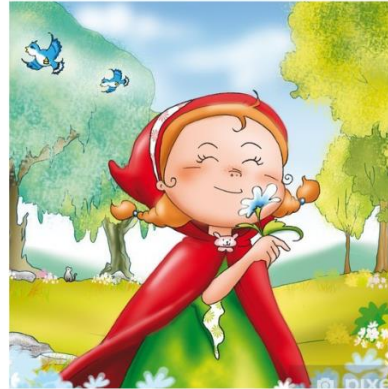
Jager



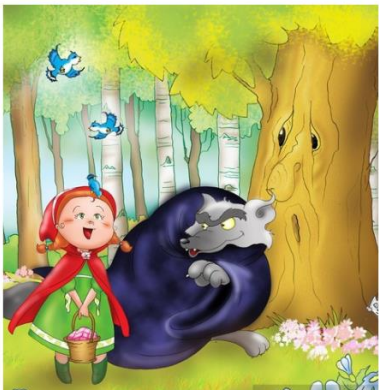
Mandje vullen



Bloemen plukken



Praat niet met
vreemden



Misleid Roodkapje



Eet Roodkapje op



Red Roodkapje en
grootmoeder



Spelscript Hans en Grietje

Hans Grietje



Vader van Hans
en Grietje



Heks



Hak het hout



Laat de kinderen achter
in het bos



Zoek de broodkruimels



Vind het snoephuisje
van de heks



Sluit Hans op



Geef Hans te eten



Voel of de vinger van
Hans al dik genoeg is



Duw de heks in de oven



Begeleid Thema-atelier: Eigen sprookjes bedenken

Tip: Doe dit atelier in de laatste week van het thema. Ze zijn dan geïnspireerd door allerlei sprookjes en kunnen nu een eigen sprookje bedenken.

Onderwerpen en kerndoelen

- Kunst
 - Handvaardigheidstechnieken: Tekenen en schilderen

Inspiratie deel 1

Voorkennis activeren en nieuwsgierigheid prikkelen, kan ook in grote kring voor de hele groep.

- Hang allerlei plaatjes van karakters en locaties uit sprookjes in de sprookjesboom. Herkennen de kinderen de plaatjes? Uit welke sprookjes komen ze?
- Wat hoort er volgens jou in een sprookje? Teken het maar.

Inspiratie deel 2

Nieuwe kennis aanbieden, kan ook in grote kring voor de hele groep.

(filmpje, verhaal, experiment, excursie: eventueel in de grote kring)

Doe een Taalronde met de kinderen. Volg het stappenplan:

- Stap 1. Het maken van een kring
Tijdens de eerste stap van de taalronde maak je een kring samen met de leerlingen.
- Stap 2. Het introduceren van het onderwerp
De tweede stap is er om het onderwerp van de taalronde te introduceren: een eigen sprookje maken. Verzin een kort eigen verhaaltje en introduceer zo het onderwerp.
- Stap 3. Vertelronde
In stap drie komen de leerlingen aan bod en kunnen zij hun ervaringen klassikaal delen. Hebben ze zelf wel eens een eigen verhaaltje bedacht? Wanneer? Waar ging het verhaaltje over?

Denkbubbel onthouden en begrijpen bij inspiratie deel 2:

(hoe verwerk je meteen de nieuwe kennis met de kinderen, zodat ze goed onthouden en begrijpen wat ze zojuist hebben gezien, gehoord of gedaan).

- Stap 4. Lijstjes tekenen en/of schrijven
Met het tekenen of schrijven van lijstjes wordt bedoeld dat leerlingen zelfstandig bezig gaan met het onderwerp. Bij de onderbouw betekent dit dat de leerlingen een tekening maken met verschillende onderdelen die te maken hebben met een sprookje. Ze mogen dus een eigen sprookje bedenken. De leerkracht kan hier later teksten bijzetten ter verduidelijking of de leerlingen schrijven/stempelen hier zelf woordjes bij.
- Stap 5. Tweetalgesprekken
Nadat de leerlingen over het onderwerp hebben getekend of geschreven kunnen de leerlingen in tweetallen in gesprek gaan. Verdeel de leerlingen in tweetallen en geef ze ongeveer vijf tot tien minuten (afhankelijk van het onderwerp) om hun lijstjes met elkaar te bespreken.

Activiteiten

Wat gaan de kinderen doen? Hoe differentieer je de opdracht gekoppeld aan de niveaus van de leerlijn?

- Stap 6. De tekst schrijven

Laat de leerlingen vervolgens het lijstje afmaken met schrijven en/of tekenen. De kinderen schrijven woordjes bij de gemaakte tekening. Ze zijn als het goed is geïnspireerd door de andere leerling met wie ze zojuist overleg hebben gehad.

- **Stap 7. Voorlezen**

De leerlingen hebben in tweetallen overlegd en vervolgens hier iets over getekend of geschreven. Hierna wordt klassikaal besproken wat de leerlingen tijdens de gesprekjes te weten zijn gekomen. De leerkracht kan daarna een paar teksten en tekeningen klassikaal bekijken en vragen stellen aan de leerlingen.

Laat de kinderen vervolgens de eigen sprookjes naspelen in de themahoek.

- Extra: Rol je verhaal: <https://www.jufbijtje.nl/wp-content/uploads/2020/04/Roljeverhaal-makkelijkere-versie-compleet.pdf> Laat de kinderen hun eigen verhaal bedenken door het rollen van de dobbelstenen en vervolgens uitspelen in een klein toneelstukje.

Leerlijn

Taal:

1. Denkbubbelvraag:
Waar gaat jouw eigen bedachte sprookje over? (Creatief denken)
Welke rol speel jij in je eigen verhaal? (Persoonlijke relevantie).
2. Woordenschat: Verhaal, sprookje, begin, midden, eind, personen, locatie, gebeurtenis etc.

Leerlijn: Tekenontwikkeling

Niveau 1: Ik teken voornamelijk nog krabbels. Armen en benen zijn vaak nog aan het hoofd gehecht.

Niveau 2: Ik breng meer details aan in mijn tekening (mensen krijgen bijvoorbeeld kleding aan). Verhoudingen zijn nog emotioneel bepaald.

Niveau 3/groep 3: Ik teken in detail. De verhoudingen zijn kloppend.

Leerlijn: Mondelinge taalontwikkeling

Niveau 1: Ik praat mee over het onderwerp.

Niveau 2: Ik benoem wat ik zie.

Niveau 3/groep 3: Ik benoem wat ik zie en koppel het aan mijn eigen ervaringen.

Leerlijn: Taal - beginnende geletterdheid

Niveau 1: Ik maak letters na.

Niveau 2: Ik maak woorden na.

Niveau 3/groep 3: Ik schrijf woorden zonder een voorbeeld.

Bouwatelier

Inrichting en materialen:

- Foto's van paleizen, kastelen, grootmoeders huisje en het huisje van de heks van Hans en Grietje kunnen opgehangen worden als inspiratiebronnen.
- Allerlei bouwmaterialen
- Hout, spijkers en hamers

Spelideeën:

- Bouw een kasteel (laat alleen foto's zien)
- Bouw het huisje van Hans en Grietje



Bron: Juf Anke

- Timmerhoek – Pinokkio
- Bouw de kooi van Hans en Grietje



Bron: Kleuteridee

- Leg een prent van het hoofd van Pinokkio op de grond en laat de leerlingen om de beurt een blokje op de reus leggen. Hoe lang wordt de reus?



Bron: Antwerpsymphonyorchester

Begeleid Bouwatelier: Assepoester

Onderwerpen en kerndoelen

- Techniek
 - Constructie: stevigheid, stabiliteit en evenwicht
 - Vormgeving: ontwerp en architectuur
- Kunst
 - Handvaardigheidstechnieken: Werken in 3D
 - Beeldaspecten: Ruimte
 - Beeldaspecten: Vorm
 - Kunstgeschiedenis en kunstbeschouwing: Architectuur en design

Inspiratie deel 1

Voorkennis activeren en nieuwsgierigheid prikkelen, kan ook in grote kring voor de hele groep.

- Tip voor item in of rondom de sprookjesboom: schoen of een bezem/handveger-en-blik
- Weten de kinderen hoe je een prins of prinses wordt? Zouden de kinderen graag een prins of prinses willen zijn?
- Waar wonen prinsen en prinsessen? Hoe ziet een kasteel eruit?

Inspiratie deel 2

Nieuwe kennis aanbieden, kan ook in grote kring voor de hele groep.

(filmpje, verhaal, experiment, excursie: eventueel in de grote kring)

- Lees het verhaal van Assepoester voor uit het boek van Grimm of een Disney prentenboek.
- Laat een filmpje zien of luisterverhaal horen van Assepoester, zoals <https://www.youtube.com/watch?v=dcu8qA7hmUg> of <https://www.youtube.com/watch?v=nLhiWnt74j8>
- Bekijk eventueel de gehele Disney-film van Assepoester

Denkbubbel onthouden en begrijpen bij inspiratie deel 2:

(hoe verwerk je meteen de nieuwe kennis met de kinderen, zodat ze goed onthouden en begrijpen wat ze zojuist hebben gezien, gehoord of gedaan).

- Bedenk zelf vragen bij een verhaal. Hang kaarten met wie, wat, waar, wanneer, waarom en hoe op in de klas en laat de leerlingen rondlopen en hier vragen bij opschrijven. Je kan dit ook doen met een dobbelsteen waar dezelfde woorden op staan.
- Geef de kinderen uitgeknipte emoticons die verschillende emoties weergeven. Lees een klein stukje van het sprookje voor, vraag welke emotie Assepoester hier voelt en laat ze de bijpassende emoticon in je lucht steken.
- Vind jij het belangrijk om geld te hebben, mooie kleren te hebben en in een mooi huis te wonen? Waarom vind je dat belangrijk?

Activiteiten

Wat gaan de kinderen doen? Hoe differentieer je de opdracht gekoppeld aan de niveaus van de leerlijn?

- Verdeel de klas in groepjes van maximaal 4 kinderen. Ieder groepje krijgt een ander soort bouw materiaal: blokken, duplo, karton, kapla, etc. Geef de groepjes verschillende afbeeldingen van kastelen en laat ze deze namaken.



- Laat de kinderen een plattegrond tekenen van een kasteel. Daarna kunnen ze dit kasteel gaan bouwen.

Leerlijn

Taal:

1. Denkbubbelvraag:
Welke emoties denk je dat Assepoester voelde? (Perspectief nemen)
Zou jij graag een prins of prinses willen zijn? (Persoonlijke relevantie)
Vind jij geld, mooie kleren en een mooi huis belangrijk? (Waardebepaling)
Wat kunnen we leren van het verhaal van Assepoester? (Waardebepaling)
2. Woordenschat: prins, prinses, kasteel, etc.

Leerlijn: Visuele waarneming /ruimtelijke oriëntatie

Niveau 1: Ik benoem wat ik zie. Ik gebruik begrippen als; groter, kleiner, hoger, lager

Niveau 2: Passieve en actieve kennis van voorzetsels. Het raam naast de deur, de plant boven op het dak.

Niveau 3/groep 3: Ik benoem de geometrische figuren in de gebouwen.

Leerlijn: Ruimtelijke oriëntatie

Niveau 1: Ik kan een bouwwerk maken aan de hand van een bouwkaart met voorbeeld.

Niveau 2: Ik kan een bouwwerk maken aan de hand van een foto en kan ook bouwen wat niet zichtbaar is op de foto.

Niveau 3/groep 3: Ik kan een bouwwerk als plattegrond tekenen en vervolgens met bouw materiaal namaken.

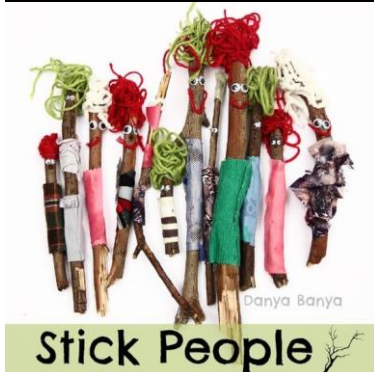
Kunstatelier

Inrichting en materialen:

- Takken
- Splitpennen
- Wol
- Stukjes stof
- Oogjes
- Vormen van papier

Spelideeën:

- Zoek een tak in het bos, maak hier je eigen stokpop van:
<https://www.danyabanya.com/stick-people/>

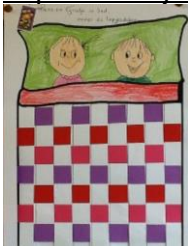


- Maak je eigen Pinokkio trekpop: <http://www.kleurplaten.nl/trekkoppen/trekkop-pinokkio-k-7750.html>
- Ontwerp je eigen sprookjeskasteel door het plakken van vormen



Bron: Juf Anke

- Ontwerp zelf kleding voor een sprookjesfiguur.
- Vlecht een lapjesdeken:
<https://www.jufanke.nl/Werkbladen/Hans%20en%20Grietje%20lapjesdeken.pdf>



- Haren vlechten
- Eigen kroon maken
- Eigen zevenmijlslaarzen ontwerpen
- Spiegeltje, spiegeltje (versier je eigen spiegel)

Ontdekatelier

Inrichting en materialen:

- Speelzand
- Zacht zand
- Playmobilpoppetjes zoals prinsessen, ridders, piraten heksen etc.
- Schatkist
- Diamanten
- Steentjes
- Schelpjes
- Spiegel

Spelideeën:

- Goocheltrucs leren -> magie
- Zandkasteel maken -> druipzand, steentjes, schelpjes
- Toverdrank: Verf mengen
- Speelzand (grof zand) met kasteelvormen en verschillende PlayMobil poppetjes; denk aan prinsessen, ridders, piraten, heksen etc.)
- Een schatkist met diamanten. De diamanten worden verstopt in het zand. De kinderen moeten met een pincet de diamanten uit het zand trekken en in de schatkist leggen net als de dwergen uit het verhaal 'Sneeuwwitje'.



Bron: Kyra

- Zacht zand (zilverzand). Bekijk filmpjes in de klas van de zandtovenaar Klaas Vaak. Hij vertelt sprookjes en maakt tegelijkertijd tekeningen in het zand. Dit is heel bijzonder om naar te kijken. In de zandtafel kunnen de kinderen dit tafereel naspelen. Voeg materiaal toe van een bepaald sprookje, bijvoorbeeld Roodkapje. Strooi groen gekleurde rijst of zand in de tafel en maak een bos van boompjes. Zet in het bos grootmoeders huisje neer en zet roodkapje, de wolf, grootmoeder en de jager in de tafel. Spelen maar! Tip: leg het boekje met het verhaal erbij, zodat de kinderen de mogelijkheid hebben om even terug te kijken hoe het verhaal ook alweer ging. Je kunt ook platen op volgorde bij de zandtafel hangen.
- Onderzoek het spiegelbeeld met loose parts.



Theateratelier

Inrichting en materialen:

- Platen van de sprookjes die worden nagespeeld
- Attributen/poppetjes uit de verschillende verhalen
- Poppenkast of tafel met een laken erover
- Wc rollen
- Zwart doek en lamp voor schaduwspel

Spelideeën:

- Sprookjes naspelen met attributen
- Schaduwspel
- Poppenkast (maak poppetjes met WC-rollen of stokpoppetjes)



Bron: Ladylemonade



Bron: Creatiefduo

Begeleid theateratelier: Sneeuwwitje en de zeven dwergen

Onderwerpen en kerndoelen

- Theater en dans
 - Theater maken: Samenspel: inspelen en reageren op elkaar in spel
 - Dansen: Gelijktijdig dezelfde bewegingen dansen
 - Dansen: Passen en dansfiguren ontdekken, imiteren, herhalen

Inspiratie deel 1

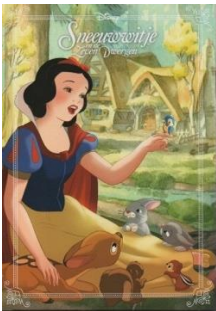
Voorkennis activeren en nieuwsgierigheid prikkelen, kan ook in grote kring voor de hele groep.

- Er hangt een spiegel in de sprookjesboom. Loop ernaartoe en spreek in de spiegel. "Spiegeltje, spiegeltje aan de wand, Wie is de mooiste van 't hele land?" Herkennen de kinderen dit? Vertel dat dit niet zomaar een spiegel is. Wat denken de kinderen dat de spiegel allemaal kan?

Inspiratie deel 2

Nieuwe kennis aanbieden, kan ook in grote kring voor de hele groep.
(filmpje, verhaal, experiment, excursie: eventueel in de grote kring)

- Lees het verhaal van Sneeuwwitje en de zeven dwergen:



- Luistersprookje Sneeuwwitje en de zeven dwergen:
https://www.youtube.com/watch?v=tKdOUt_1aXA
- Bekijk eventueel de hele film van sneeuwwitje:
<https://www.youtube.com/watch?v=72EkmH7CT2I&t=251s>

Denkbubbel onthouden en begrijpen bij inspiratie deel 2:

(hoe verwerk je meteen de nieuwe kennis met de kinderen, zodat ze goed onthouden en begrijpen wat ze zojuist hebben gezien, gehoord of gedaan).

- Alle vogels vliegen.
Vertel iets uit het sprookje. Iets wat waar is of iets wat grote onzin is. Wanneer je iets vertelt wat waar is (Sneeuwwitje lag in een glazen kist), gaan de kinderen staan en mogen ze vliegen. Wanneer je onzin vertelt (Sneeuwwitje had 10 dwergen), blijven de kinderen zitten.

Activiteiten

Wat gaan de kinderen doen? Hoe differentieer je de opdracht gekoppeld aan de niveaus van de leerlijn?

- Spiegelen
Spiegeltje, spiegeltje aan de wand, wie is de mooiste van het land?

De kinderen staan in tweetallen, tegenover elkaar. Zet een muziekje aan. Eén kind danst, de ander doet hem/haar precies na. Tip! Het is nog leuker als je linten van crêpepapier gebruikt.

- Speel (een deel van) het verhaal van Sneeuwwitje en de zeven dwergen na. Kopieer de prenten uit het boek of gebruik de volgende afbeeldingen: https://cheezburger.com/9083414528#utm_source=social-share&utm_medium=pinterest. Dit helpt de kinderen om het verhaal in de goede volgorde na te spelen.
Tip! Maak maskers van de personages van het verhaal, zodat de kinderen makkelijker een rol kunnen spelen.



(Vergroot deze afbeelding en knip uit).

- Extra: Ga in de klas en buiten op ontdekking met spiegeltjes.

Leerlijn

Taal:

1. Denkbubbelvraag:
Welke dwerg vind jij het leukst en waarom? (Persoonlijke relevantie)
Zou jij de appel eten? (Persoonlijke relevantie)
Kun je het verhaal naspelen? (Onthouden en begrijpen)
2. Woordenschat: giftige appel, dwergen, glazen kist, prins, heks, spiegel etc.

Leerlijn: Mondelinge taalontwikkeling

Niveau 1: Ik kan een verhaal vertellen in enkelvoudige zinnen.

Niveau 2: Ik kan een verhaal vertellen in meervoudige zinnen.

Niveau 3: Ik kan een samenhangend verhaal vertellen in chronologische volgorde.

Groep 3: Ik kan losse zinnen koppelen bij de goede plaat uit het verhaal.

Leerlijn: Spelontwikkeling

Niveau 1: Ik imiteer het spel van anderen.

Niveau 2: Ik kies bewust materiaal en roep spelideeën op.

Niveau 3/ groep 3: Ik kom tot een samenhangend spelverhaal met andere kinderen.

Leerlijn: Tijdsoriëntatie

Niveau 1: Ik gebruik begrippen als dag en nacht in mijn spel.

Niveau 2: Ik gebruik de dagen van de week in mijn spel.

Niveau 3/ groep 3: Ik gebruik begrippen als: ochtend, middag, avond en nacht in mijn spel.

Puzzel-/ rekenatelier

Inrichting en materialen:

- Sprookjesfiguren
- Steentjes/kruimels
- Houten blokjes
- Kralenplanken
- Weegschaal
- Spiegels
- Hokjespapier

Spelideeën:

- Telspelletjes (7 geitjes, 7 dwergen, 7 mijlslaarzen)
- Spoor van steentjes/broodkruimels
- Plattegrond van huisjes, kastelen en paleizen
- Plattegronden nabouwen van huisjes en kastelen/paleizen. Kaarten: <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://storage.googleapis.com/jw-image-storage/plugin-documents/6db4e575872c335d3433e72df9a988abe1284b1d.pdf>
- Spiegelen van kastelen en huizen: spiegelwerkblad óf bouwen op/naast een spiegel. Met het volgende werkblad kunnen de kinderen het kasteel spiegelen met kralen van de kralenplank: <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://storage.googleapis.com/jw-image-storage/plugin-documents/f610ff14a09f89b4d2276dfd3218ddac336c7467.pdf>
- Wegen van ingrediënten voor een toverdrank van de heks voor de sprookjesfiguren uit het sprookjesbos.
- Tellen/splitsen: gebruik de gelamineerde werkbladen van de splitskastelen (<https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://storage.googleapis.com/jw-image-storage/plugin-documents/7220c703a2b55d710288b613657e7bf1da25f8b3.pdf>). Zet een doos legoblokjes neer en de kinderen kunnen experimenteren met splitsen van de blokjes. Als verdieping kunnen ze de sommen die ze maken ook opschrijven.
- Het getal 7 kom je in verschillende sprookjes tegen. De 7 mijl laarzen, 7 dwergen, 7 geitjes...
Welk getal staat er daarom centraal tijdens het thema sprookjes?
Ja, de 7! Start met een kringactiviteit rondom de 7. Hoe ziet de 7 eruit? Kunnen de kinderen spullen in de klas vinden met een 7 erop of met als aantal 7? Verzamel de spullen in de kring.



Bron: Juf Anke

Buiten-/ beweegatelier

Inrichting en materialen:

- Ballen
- Grote schoenen
- Steentjes/broodkruimels
- Diamanten

Spelideeën:

- Verstopspelletje: wolf en de 7 geitjes: Bij dit sprookje passen natuurlijk verstopspelletjes! Verstop een voorwerp in de klas of op het schoolplein. Eén leerling mag het voorwerp verstoppen, terwijl de andere kinderen de ogen dicht doen. Nu mag een ander kind gaan zoeken. De leerling mag aanwijzingen geven als 'dichtbij', 'boven', 'in', 'op', 'tegenover'. Als je deze begrippen goed wilt oefenen, kun je ook zelf de aanwijzingen geven en de klas laten raden. Later kan de klas dan aanwijzingen geven.
- Wolf, wolf, ben je thuis?
- Kikkerkoning: stuiten met bal
- Hans en grietje tikkertje
- Doolhof
- Spoor van steentjes/broodkruimels volgen
- He ho, verzamel alle diamanten. De diamanten liggen verstopt in het klaslokaal, probeer ze zo snel mogelijk te vinden en terug in de schatkist te doen.

Begeleid beweegatelier: Klein Duimpje

Onderwerpen en kerndoelen

- Biologie
 - De mens: Beweging en gezondheid

Inspiratie deel 1

Voorkennis activeren en nieuwsgierigheid prikkelen, kan ook in grote kring voor de hele groep.

- Er liggen een paar enorme laarzen bij de boom. Van wie zouden die zijn? Weten de kinderen uit welk sprookje de laarzen komen?

Inspiratie deel 2

Nieuwe kennis aanbieden, kan ook in grote kring voor de hele groep.

(filmpje, verhaal, experiment, excursie: eventueel in de grote kring)

- Vertel het verhaal van Klein Duimpje
- Laat een filmpje zien of een luisterverhaal horen over Klein Duimpje, zoals <https://www.youtube.com/watch?v=2avo5uG6Lvl> of https://www.youtube.com/watch?v=3VjvEAhxHao&list=OLAK5uy_lpdYsn6xOr_NE5GEucmfRC7PqW2ngn7jY

Denkbubbel onthouden en begrijpen bij inspiratie deel 2:

(hoe verwerk je meteen de nieuwe kennis met de kinderen, zodat ze goed onthouden en begrijpen wat ze zojuist hebben gezien, gehoord of gedaan).

- Verzamel allerlei verschillende schoenen in de klas, van laarzen tot slippers tot voetbalschoenen. Leg alle schoenen op een grote hoop in het midden van de kring. Sorteert de schoenen bijvoorbeeld op kleur, op sluiting (rits, klittenband, veters) of bijvoorbeeld op winter- en zomerschoenen.
- Geef de kinderen een paar grote laarzen. Deze laarzen zijn bijzonder omdat ze hele grote stappen kunnen zetten, net als de 7-mijls laarzen van Klein Duimpje. Je telt de stappen van deze schoenen niet al 1, 2, 3, 4, maar als 2, 4, 6, 8, 10. Oefen dit met de kinderen. Laat de kinderen een voor een de laarzen aantrekken en in de kring rondlopen. Bij iedere stap telt het kind (met sprongen van 2). Ter afsluiting kan de leerkracht met de laarzen door de kring lopen terwijl de kinderen hun ogen gesloten hebben. De kinderen tellen het aantal stappen van de leerkracht.

Activiteiten

Wat gaan de kinderen doen? Hoe differentieer je de opdracht gekoppeld aan de niveaus van de leerlijn?

- Laat de kinderen een parcours afleggen met een paar te grote laarzen aan.
- Speel 'Reus, reus, hoe laat is het?'
- Organiseer een speurtocht op het plein. Maak foto's van verschillende locaties op het plein en van verschillende aangezichten en druk deze foto's af. De kinderen gaan in tweetallen naar buiten en krijgen één foto mee. Ze gaan op zoek naar de plaats waar de foto is gemaakt. Als ze de plek hebben gevonden krijgen ze een nieuwe foto. Bespreek ter afsluiting in de kring welke plekken de kinderen hebben gevonden.

Leerlijn

Taal:

1. Denkbubbelvraag:
Op welke manieren kan ik schoenen organiseren? (Verbanden leggen en creatief denken)
Wat kunnen we leren van het verhaal van Klein Duimpje? (Waardebepaling)
2. Woordenschat: mijl, laarzen, reus, even getallen, schoen, etc.

Leerlijn: Spelontwikkeling

Niveau 1: Ik speel onder begeleiding van een leerkracht met andere kinderen met regels.

Niveau 2: Ik speel zelfstandig met andere kinderen, maar houd me niet aan alle regels.

Niveau 3/groep 3: Ik speel zelfstandig een spel met andere kinderen en houd me aan de regels.

Leerlijn: Grote motoriek

Niveau 1: Ik kan stampen.

Niveau 2: Ik kan verschillende bewegingen achter elkaar nadoen.

Niveau 3/groep 3: Ik kan soepel een bewegingspatroon uitvoeren en onthouden.

Leerlijn: Beginnende gecijferdheid

Niveau 1: Ik kan tellen van 0 tot 10.

Niveau 2: Ik kan tellen van 0 tot 10 in stapjes van twee sprongen (2, 4, 6, 8, 10).

Niveau 3/groep 3: Ik kan van 0 tot 20 tellen met stapjes van twee sprongen (2, 4, 6, 8, etc.).

Kookatelier

Inrichting en materialen:

- Ingrediënten voor in de toverdrankjes
- Papier
- Weegschaal
- Fruit
- Kaas
- Worst

Spelideeën:

- Snoephuisje hans en grietje: <https://www.youtube.com/watch?v=D9Otnp92Cjc>
- Toverdrankjes maken -> waar is het voor? Wat gebeurt er als je het drankje drinkt? Geef de kinderen een papier (evt. met lijntjes) en laat ze hun boodschappenlijstje maken voor een toverdrank. Wat hebben ze allemaal nodig? (tip maak voorbeeldkaartjes met plaatjes en de woordjes die ze na kunnen stempelen/schrijven).
- Maak hartige toverstokjes



<https://www.jumbo.com/recepten/hartige-toverstokjes-500094?epik=dj0yJnU9T2RmT3A0OUJ5cIFMN0hTQXA3dHVQRk5Xb3l0RmgxeUgm cD0wJm49cllyVUpvNTlIZkFvMHhOdklnQnBGUSZ0PUFBQUFBR0xRSnhR>

- Bak koekjes voor in het mandje van Roodkapje

ICT-atelier

Inrichting en materialen:

- Kralenplanken
- Bee-Bot
- Opdrachtkaarten, zie hieronder bij spelideeën

Spelideeën:

- Coderen met kralenplank
 - Draak:
 - https://www.ictjuffie.nl/.cm4all/uproc.php/0/Coderen/De%20draak.pdf?cdp=a&_ =17e92b7b0f8
 - Kasteel:
 - https://www.ictjuffie.nl/.cm4all/uproc.php/0/Coderen/het%20kasteel.pdf?cdp=a & _ =17e92b710d0
 - Zwaard:
 - https://www.ictjuffie.nl/.cm4all/uproc.php/0/Coderen/het%20zwaard.pdf?cdp=a & _ =17e92b70518
 - Roodkapje:
 - https://www.ictjuffie.nl/.cm4all/uproc.php/0/Coderen/Roodkapje.pdf?cdp=a& _ =17e92b70130
- Bee-Bot kaarten
 - Kaarten sprookjes:
 - https://www.ictjuffie.nl/.cm4all/uproc.php/0/BeeBot/BeeBot%20Kaarten%20sprookje.pdf?_ =178d105f1b8&cdp=a
 - Opdrachtenkaart:
 - https://www.ictjuffie.nl/.cm4all/uproc.php/0/BeeBot/BeeBot%20Opdrachtkaarten%20sprookjes.pdf?_ =178d105f5a0&cdp=a
 - Kaarten ridders en kastelen:
 - https://www.ictjuffie.nl/.cm4all/uproc.php/0/BeeBot/BeeBot%20Kaarten%20ridders%20en%20kastelen.pdf?_ =172fc0e5de5&cdp=a
 - Opdrachtenkaart:
 - https://www.ictjuffie.nl/.cm4all/uproc.php/0/BeeBot/BeeBot%20Opdrachtkaarten%20ridders%20en%20kastelen.pdf?_ =1730130a122&cdp=a

Begeleid ICT-atelier: Hans en grietje

Onderwerpen en kerndoelen

- Biologie
 - De mens: Beweging en gezondheid
- Koken
 - Voeding en gezondheid: Basisregels voor een gezond voedingspatroon

Inspiratie deel 1

Voorkennis activeren en nieuwsgierigheid prikkelen, kan ook in grote kring voor de hele groep.

- Er hangen allerlei snoepjes in de boom. Welk sprookje gaat over snoepjes?
- Welke snoepjes vinden jullie het lekkerst?

Inspiratie deel 2

Nieuwe kennis aanbieden, kan ook in grote kring voor de hele groep.

(filmpje, verhaal, experiment, excursie: eventueel in de grote kring)

- Lees het verhaal van Hans en Grietje voor of luister naar het luisterverhaal:
https://www.youtube.com/watch?v=QKWsxDpb_a0

Denkbubbel onthouden en begrijpen bij inspiratie deel 2:

(hoe verwerk je meteen de nieuwe kennis met de kinderen, zodat ze goed onthouden en begrijpen wat ze zojuist hebben gezien, gehoord of gedaan).

- Rijmen (kan eventueel ook met kaarten, waarbij ze de Bee-Bot naar de juiste afbeelding laten rijden).

Hang verschillende kaarten op in de klas. Verzin allerlei rijmpjes met knibbel, knabbel... De kinderen rennen naar het juiste rijmwoord.

Ideeën:

Knibbel, knabbel rokje

Wie knabbelt daar aan mijn stokje?

Knibbel, knabbel, scheurtje,

Wie knabbelt daar aan mijn deurtje?

Knibbel, knabbel, spekje,

Wie knabbelt daar aan mijn hekje?

Activiteiten

Wat gaan de kinderen doen? Hoe differentieer je de opdracht gekoppeld aan de niveaus van de leerlijn?

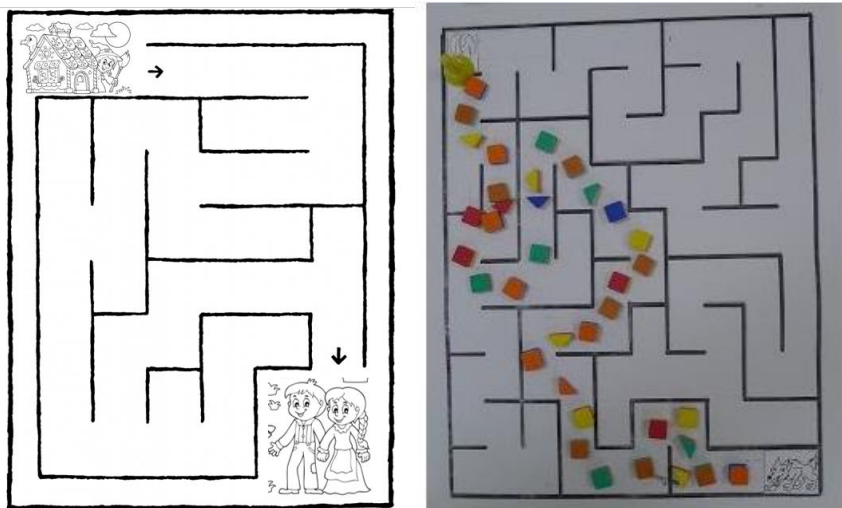
- Maak de snoepjesreeks af. Zorg voor snoepjes of kaarten van snoepjes. Leg een reeks snoepjes neer. Welk snoepje komt hierna? Laat de kinderen de reeks afmaken. Bijvoorbeeld:



(print via:

https://www.memozor.com/templates/memoire/images/printable_memory/pdf/printable_memory_game_candy_crush.pdf)

- Doolhof -> Vind de route van Hans en Grietje. Benoem waar je naar toe gaat, beneden, boven, links, rechts etc. De route kunnen ze neerleggen met blokjes of klei (broodkruimels).



Bron: Digi juf MJ

- Huisje van Hans en Grietje. Zet een doos of ander voorwerp in het midden van de tafel, zodat de kinderen elkaar niet kunnen zien. Geef elkaar aanwijzingen waar je de snoepjes moet neerleggen. (Werkblad: <https://i.pinimg.com/originals/8f/04/aa/8f04aa2b1178d1a9ee84d76ea60b24dc.jpg>)
- Schilder samen de route van Hans en Grietje. Laat de Bee-bot de juiste route rijden.

Leerlijn

Taal:

1. Denkbubbelvraag:
Welke snoepjes vind jij lekker? (Persoonlijke relevantie)
Wat is de goede volgorde? (Verbanden leggen)
Wat kunnen we leren van het verhaal van Hans en Grietje? (Waardebepaling)
2. Woordenschat: snoepjes, huisje, heks, oven, etc.

Leerlijn: Visuele waarneming/ruimtelijke oriëntatie

Niveau 1: Ik benoem wat ik zie. Ik gebruik begrippen als hoger en lager

Niveau 2: Ik heb actieve kennis van voorzetsels, zoals in, op, naast, onder, boven etc.

Niveau 3/groep 3: Ik gebruik begrippen als links en rechts en kan de route aanwijzen.

Leerlijn: Beginnende gecijferdheid

Niveau 1: Ik kan het aantal snoepjes tellen.

Niveau 2: Ik kan aangeven welk snoepje de volgende is in de reeks.

Niveau 3/groep 3: Ik kan een eigen reeks maken.

Schrijf-, teken- en stempelatelier

Inrichting en materialen:

- Vormstickers
- Dominostenen
- Stempels
- Vingerpoppetjes
- Potloden

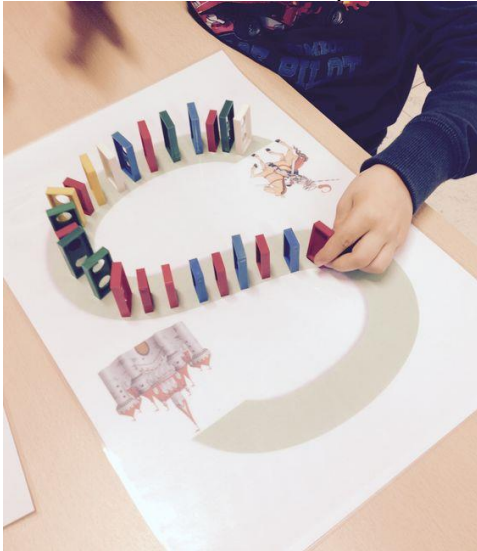
Spelideeën:

- Huisje hans en grietje inkleuren en vormen plakken (werkblad: <https://i.pinimg.com/originals/8f/04/aa/8f04aa2b1178d1a9ee84d76ea60b24dc.jpg>)



Bron: JufLeonie

- Oefen de letters door het plaatsen van dominosteentjes.



Bron: Sarah van Ruitenburg

- De sprookjeswoordkaarten. De kinderen kunnen de woorden nastempelen/naschrijven en er zinnen en verhalen mee maken. De sprookjes woordkaartjes kun je ook toevoegen aan de verteltafel. (<https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://storage.googleapis.com/jw-image-storage/plugin-documents/2b2a1d161ad2025ebc973793c4bf7d2681f01992.pdf>).
- Leg vingerpopjes in de schrijfhoek en laat de kinderen een verhaal bedenken. Dit verhaal kunnen ze in vakken tekenen. De kinderen die al een beetje kunnen schrijven kunnen woorden erbij schrijven.

Begeleid Schrijf-teken-stempelatelier: Roodkapje

Onderwerpen en kerndoelen

- Biologie
 - De mens: Zintuigen: horen, zien, ruiken, proeven, voelen
- Kunst
 - Handvaardigheidstechnieken: Werken in 3D: Klei
 - Handvaardigheidstechnieken: Beeldaspecten: Vorm
 - Handvaardigheidstechnieken: Beeldaspecten: Kleur

Inspiratie deel 1

Vorkennis activeren en nieuwsgierigheid prikkelen, kan ook in grote kring voor de hele groep.

- Er hangt een stukje rood stof of een rood vest in de boom. Uit welk sprookje zal dit item komen?
- Wat is jouw lievelingskleur?

Inspiratie deel 2

Nieuwe kennis aanbieden, kan ook in grote kring voor de hele groep.

(filmpje, verhaal, experiment, excursie: eventueel in de grote kring)

- Vertel het sprookje van Roodkapje
- Laat een filmpje zien of een luisterverhaal horen, zoals https://www.youtube.com/watch?v=TVn7X6_7fwQ of <https://www.youtube.com/watch?v=uPNVfZmEvDg>

Denkbubbel onthouden en begrijpen bij inspiratie deel 2:

(hoe verwerk je meteen de nieuwe kennis met de kinderen, zodat ze goed onthouden en begrijpen wat ze zojuist hebben gezien, gehoord of gedaan).

- Wat vinden de kinderen lekker om te eten en te drinken als ze ziek zijn? Geef een kleurplaat van een mandje en laat de kinderen hier dit eten en drinken in tekenen. Laat de kinderen elkaars kleurplaten vergelijken. Wat vinden de andere kinderen lekker?
- Bedenk een kort tekendictee over Roodkapje. Een voorbeeld voor Hans en Grietje:

Teken Hansje met een blauwe trui links van het huisje.

Teken Grietje met gele vlechtjes rechts van het huisje.

Teken 8 rode, ronde snoepjes boven de deur.

Teken 3 oranje vierkante snoepjes onder het ronde venster.

Teken 4 groene driehoekige snoepjes onder het linker venster.

De kinderen lezen eerst grondig het dictee. Ze zetten een streep onder de hoeveelheid, de kleur en het voorwerp wat ze moeten tekenen en ook waar ze dit moeten tekenen.

- Roodkapje begint met een 'r'. Kennen de kinderen nog meer woorden die beginnen met een 'r'? Verdeel de klas in groepjes van maximaal 4 kinderen en laat ze deze woorden opschrijven in een mindmap. Dit kan ook klassikaal worden gedaan waarbij de leerkracht de woorden opschrijft.

Activiteiten

Wat gaan de kinderen doen? Hoe differentieer je de opdracht gekoppeld aan de niveaus van de leerlijn?

- In het sprookje vraagt Roodkapje naar de oren, ogen en mond van de wolf/grootmoeder (kan verschillen per versie). Verdeel de kinderen in tweetallen. Laat ze elkaars neus, oren en mond/tanden kleien.
- Laat de kinderen elkaars oren, ogen, mond, etc. natekenen. Laat de kinderen bij ieder lichaamsdeel opschrijven wat het doet.

Leerlijn

Taal:

1. Denkbubbelvraag:
Wat is jouw lievelingskleur? (Persoonlijke relevantie)
Wat vind jij lekker om te eten als ze ziek bent? (Persoonlijke relevantie)
Wat vinden andere kinderen lekker om te eten of drinken als ze ziek zijn? (Perspectief nemen)
2. Woordenschat: neus, oren, ogen, tanden, etc.

Leerlijn: Lichamelijke oriëntatie

Niveau 1: Ik kan mijn ogen, oren, mond en neus aanwijzen.

Niveau 2: Ik kan mijn ogen, oren, mond en neus met mijn ogen dicht aanwijzen.

Niveau 3/groep 3: Ik weet wat mijn ogen, oren, mond en neus doen.

Leerlijn: Beginnende geletterdheid

Niveau 1: Ik kan woorden bedenken die beginnen met een 'r', waarvan sommige zelf verzonnen.

Niveau 2: Ik kan woorden bedenken die beginnen met een 'r'.

Niveau 3/groep 3: Ik kan woorden bedenken die beginnen met een 'r' en kan deze ook zelf opschrijven.

Leerlijn: Fijne/kleine motoriek/tekenontwikkeling

Niveau 1: Ik experimenteer met klei.

Niveau 2: Ik kan een beeldje maken met klei.

Niveau 3/groep 3: Ik voeg fijne details toe met een gereedschap.

Leesatelier

Spelideeën:

- Luisterverhalen
- Teken mee met het verhaal, vergelijk de tekeningen met elkaar
- Bedenk je eigen sprookje (kan ook bij theateratelier)
- Verhaal op chronologische volgorde leggen
- Verhaal naspelen door het maken van een vertelkast of verteltafel

Boeken:

De bekendste sprookjes voor kleuters, Vivian den Hollander

Tien bekende sprookjes waaronder Roodkapje en Assepoester worden op eigentijdse wijze naverteld. Met grappige, ook paginagrote, kleurenillustraties. Vanaf ca. 5 jaar.

Grootmoeders grote oren..., Jacques Vriens

Dertig bekende sprookjes van Perrault, Grimm en Andersen worden op een vlotte wijze naverteld. Met gekleurde illustraties. Vanaf ca. 4 tot 9 jaar.

Het grote sprookjesboek voor groot en klein. Marianne Busser, Ron Schröder

Tien sprookjes van Grimm, Andersen en Perrault worden naverteld. Prentvertelling met een eigentijdse bewerking van de sprookjes en vele kleine kleurenillustraties. Vanaf ca. 5 jaar.

De Mooiste sprookjes, Usborne

Tien bekende en minder bekende sprookjes van de gebroeders Grimm en H.C. Andersen. Vereenvoudigde navertelling met veel illustraties in zachte kleuren. Vanaf ca. 5 jaar.

Roodkapje en andere sprookjes, Lucy Cousins

Acht sprookjes en verhalen worden, iets ingekort, naverteld. Met kleurrijke verfillustraties in grove lijnen. Vanaf ca. 5 jaar.

Van wie is die sok?, Joukje Akveld

Van wie is die laars met dat gat erin? Van de reus, of de kaboutervrouw of de wolf? En wie draagt die mooie roze jurk? Vierkant kartonnen prentenboek met humoristische, verrassende kleurenillustraties en herhaling van dezelfde vraag. Vanaf ca. 2 jaar.

Sprookjes uit de tovertuin, The Dreamchaser Studios

Woezel en Pip vertellen verhaaltjes aan hun vrienden in de Tovertuin over sprookjesfiguren als Roodkapje, de Kikkerprins en de Gelaarsde Kat. Maar ze vertellen alles een beetje anders, zo wordt de heks een tandenfee en gaat Assepoester niet trouwen maar iets veel leukers doen. Prentvertelling met vrolijke kleurenillustraties. Voorlezen vanaf ca. 4 jaar.

Afsluitende week: doel en activiteiten

Waarom is de afsluitende week een belangrijk leeronderdeel?

Het doel van de afsluitende week is dat de leerlingen terugkijken op alles wat ze tijdens het (deel)thema hebben geleerd. Hiermee versterken de kinderen hun geheugen en krijgen ze overzicht.

Onderdelen van de afsluitende week:

- Laat de leerlingen hun werk afmaken en mooi maken.
- Vind antwoorden op de laatste vragen van de vragenmuur.
- Maak een overzicht van alles dat de leerlingen hebben geleerd tijdens het (deel)thema.
- Organiseer een afsluitende activiteit met alles wat de leerlingen hebben geleerd.
- Bereid de eindpresentatie aan de ouders voor.

Overzicht van alles wat er is geleerd tijdens het (deel)thema:

Loop met de kinderen langs de themamuur. Bekijk foto's, werkjes en boeken van het afgelopen thema en bespreek met de kinderen wat jullie de afgelopen weken hebben gedaan en geleerd.

Leg een afbeelding van een centraal onderwerp in de kring en vraag de kinderen wat ze ervan weten. Schrijf of teken dit erbij.

Verwerkingsspellen bij het overzicht

Pas alles wat de leerlingen hebben geleerd toe in een activiteit. Deze staan uitgewerkt op de portal in het boekje stappenplan bij het Fundamenteel Leer Model.

- Quiz, ga staan/zitten, ren naar de juiste hoek.
- Dans en ren naar het juiste kaartje/voorwerp
- Hoepels
- Vliegen-mep-spel
- Papegaaienspel
- Bingo
- Fluister-doorgeefspel
- Kunstopdracht
- Mix & koppel
- Opdrachtenestafette
- Vossenjacht met quizvragen/opdrachten

Eindpresentatie aan de ouders

Presenteer alles wat de leerlingen hebben geleerd aan de ouders. Hier zijn verschillende vormen voor, bijvoorbeeld:

- Vlog met een impressie van het thema
- Themakrant
- Quiz met vragen die de kinderen hebben bedacht bij het thema
- Kraampjesmarkt
- Ren je rot
- Optredens
- Museum/tentoonstelling

Overzicht ontwikkelijnen onderbouw thema Sprookjes

Begeleide activiteit	Muziek	Sociale vaardighed en Atelier	Thema	Bouw	Theater	Beweeg	ICT	Schrijf
Ontwikkellijn	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier
Spelontwikkeling		X			X	X		
Grote motoriek						X		
Kleine motoriek								X
Tekenontwikkeling			X					X
Visuele waarneming				X			X	
Auditieve waarneming	X							
Mondelinge taalontwikkeling			X		X			
Beginnende geletterdheid			X					X
Lichaamsoriëntatie								X
Ruimtelijke oriëntatie				X			X	
Tijdsoriëntatie					X			
Beginnende gecijferdheid						X	X	
Logisch denken	X							