


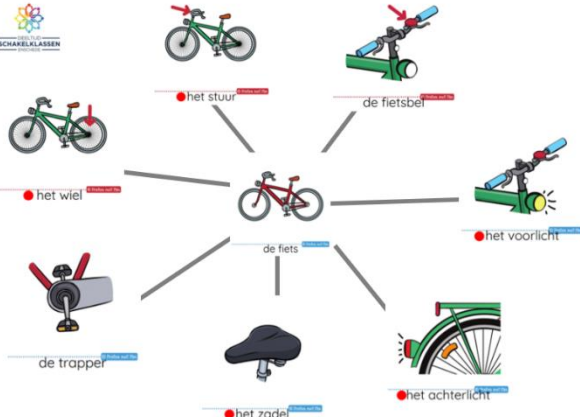

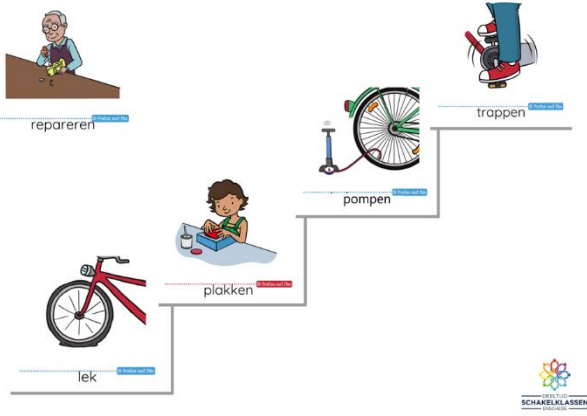

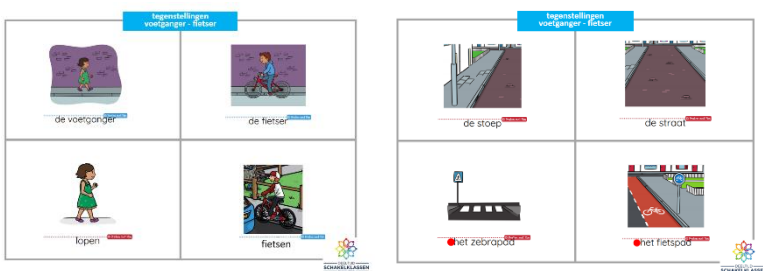


Hoekenboek ideeënmap

Thema	Taal	Rekenen
Op reis 	<u>Mondelinge taalvaardigheid;</u> <u>luisteren</u> - Luisteren naar instructies en deze uitvoeren. - Luisteren naar eenvoudige verslagjes	<u>Meten; opereren met vormen en figuren</u> - Omgaan met begrippen rond tijdaanduiding - Plaatsen van gebeurtenissen in tijdsvolgorde

Hoek	Benodigheden
Fietsenmaker 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Woordkaarten 'Er op uit' (Praten met Pim) ⇒ Stofjas ⇒ Fietspomp, banden, bandplaksetje, teil... ⇒ Eventueel losse onderdelen van de fiets (zadel, fietsbel, trapper, fietstassen, voor- en achterlichten, snelbinders, wielen) ⇒ Gereedschap om de fiets te repareren (steeksleutels, moeren, bouten ed). ⇒ Kassa, geld en portemonnee ⇒

Praten met Pim	De woordclusters
<p>Woordspun 'de fiets'</p> 	
<p>Woordtrap 'repareren'</p> 	
<p>Woordkast 'tegenstellingen voetganger - fietser'</p> 	

Introductie van de nieuwe hoek

Week 1, inrichten en ontdekken

De materialen voor de fietsenmaker worden (eventueel samen) verzameld en met (een aantal) kinderen wordt de hoek ingericht. Daar waar mogelijk is mogen kinderen hun ideeën geven over de hoek en er materialen voor maken.

Als de hoek volledig is ingericht, mogen de kinderen in de eerste week de hoek ontdekken (manipulatief spel).



De woorden van Praten van Pim worden zoveel mogelijk aangeboden, voordat je de hoek als leerkracht gaat modelen (week 2).

Week 2, voordoen en ervaren

De leerkracht heeft een probleem. Hij/ zij wil graag fietsen op de fiets, maar de fiets is kapot. De banden zijn zacht (laten zien) en de fiets trapt niet goed. De leerkracht denkt hardop. Hij/ zij vraagt zich af wie hem/ haar kan helpen? Wie kan de fiets maken?? Ja, bij de fietsenmaker!

De hoek van de fietsenmaker wordt geopend. De leerkracht is de fietsenmaker (trekt een (stof-)jas aan) en kijkt of er een klant is. Eén of twee leerlingen worden aangewezen en nemen de fiets mee naar de fietsenmaker. De fietsenmaker vraagt wat (welke onderdelen) er kapot is aan de fiets. De leerlingen geven antwoord en de fietsenmaker repareert de fiets. Hierbij benoemt hij/ zij alles wat hij/ zij doet. Een spel van ongeveer 5-10 minuten (modeling).

Na afloop kunnen er een aantal regels worden afgesproken; 'Hoe ga je om met de fiets in de fietsenmaker-hoek?'. Bijvoorbeeld:

- Als de fietsenmaker sleutels aan de fiets met een steeksleutel, leg je de fiets neer; Dit voor de veiligheid.
- De fiets mag niet kapot gaan; We zijn zuinig op de materialen

Week 3 (en opvolgende weken) Uitbreiding en verdieping

- De leerkracht speelt regelmatig mee. Voordoen, herhalen (ook aangeboden woorden) en spel uitbreiden.
- De klanten kunnen naast het repareren van de fiets ook naar de fietsenmaker gaan om een nieuwe fiets te kopen of om accessoires voor de fiets te kopen (fietsbel, fietstassen, snelbinders, standaard, fietshelm,)
- Aan de kinderen in de fietsenmaker-hoek wordt gevraagd om tijdens de evaluatie een stukje te spelen/ voor te doen.
- Er kan een timetimer in de fietsenmaker-hoek gezet worden (bv. op 5 minuten), zodat ieder kind alle rollen kan spelen.

QR-codes

	<p>Flip de Beer – Zorg voor je fiets</p> 	
	<p>Hoe werkt een fietsketting?</p> 	
	<p>Koekeloere – Niks gaat vanzelf (de fietsmaker)</p> 	
	<p>Huisje boompje beestje – de fiets</p> 	
	<p>Lesideeën rondom de fiets</p>	