


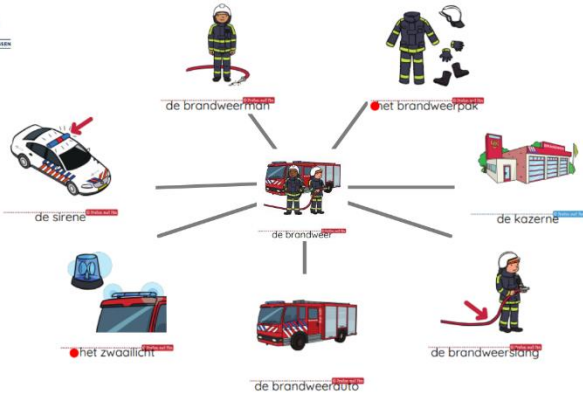

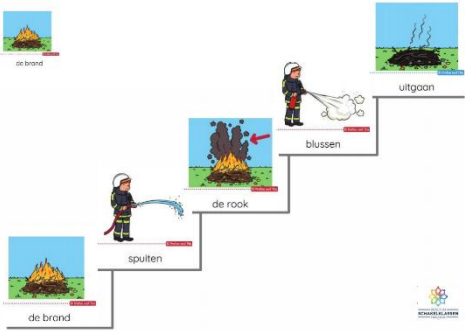

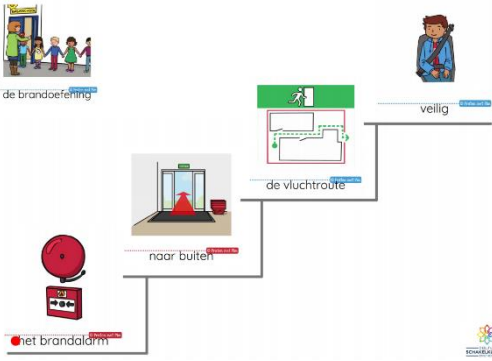


Hoekenboek ideeënmap

Thema	Taal	Rekenen
Beroepen (brandweer) 	<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	Benodigdheden
Brandweerkazerne	<ul style="list-style-type: none"> • Woordkaarten Kleding en rollenspel (Praten met Pim) • Brandweerhelm(en) • Brandweerpak of -jas • Eventueel (veiligheids)handschoenen • Een kar of (winkel-)wagen om een brandweervagen van te maken • Tuinslangen • Attributen brandweerman (blusser, plastic bijl, plastic koevoet....) • Telefoon • Zelfgemaakt 'vuur' •  

Praten met Pim	De woordclusters
<p>Woordspinn 'de brandweer'</p> 	
<p>Woordtrap 'de brand'</p> 	
<p>Woordtrap 'de brandoefening'</p> 	

Introductie van de nieuwe hoek

Week 1, inrichten en ontdekken

De materialen voor de brandweerkazerne liggen klaar en samen 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. Samen wordt er een brandweerauto gemaakt en vuur. 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 neemt de leerlingen mee naar de brandweerkazerne. De leerkracht is de brandweerman, -vrouw (zichtbaar voor de kinderen). De brandweerman benoemt alle materialen in de brandweerkazerne. De telefoon gaat. Er komt een melding binnen van een brand. De leerkracht roept de hulp in van 1 of 2 brandweermannen, -vrouwen. Samen rijden ze met de brandweerbwagen naar de brand. Daar wordt de brand geblust. Als het vuur gedoofd is, rijden alle brandweermensen weer terug naar de kazerne. Daar drinken ze een kopje thee, rusten ze uit en evt. praten ze na (herhalen wat ze hebben gedaan). Spel van ongeveer 5 tot 10 minuten (modeling).

Week 3 (en opvolgende weken) Uitbreiding en verdieping

- De leerkracht begeleidt de kinderen in de brandweerkazerne; spel uitleg, meespelen, bijsturen....
- Naast het blussen van de brand worden ook mensen en / of (huis)dieren gered door de brandweer.
- Aan de kinderen in de brandweerkazerne wordt gevraagd om tijdens de evaluatie een stukje te spelen/voor te doen.
- Er kan een timetimer in de brandweerkazerne worden gezet (bijvoorbeeld op 5 minuten), zodat ieder kind alle rollen kan spelen.

QR-codes



Dirk Scheele – Bij de brandweer



Koekeloere - Sputelf

