



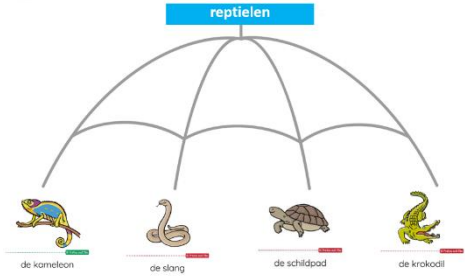

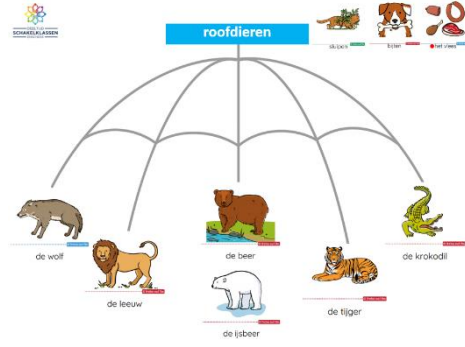

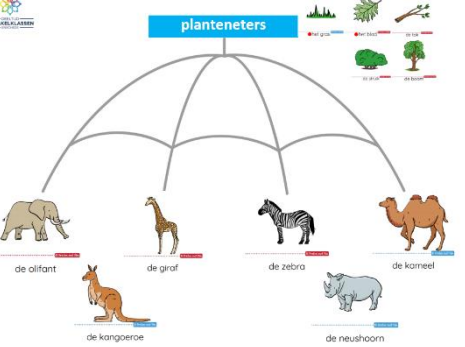

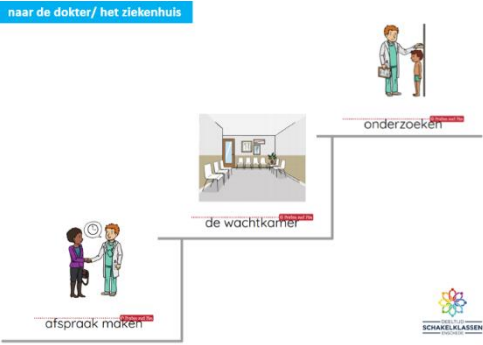


Hoekenboek ideeënmap

Thema	Mondelinge taalvaardigheid	Oriëntatie op jezelf en de wereld
Dierentuin 	<u>Gesprekken voeren</u> - Deelnemen aan geplande en ongeplande gesprekken om informatie uit te wisselen (bijv. over gebeurtenissen, n.a.v. prentenboeken of om elkaar te helpen). - Gebruiken van gespreksregels (bijv. naar elkaar luisteren, stil zijn als de ander praat en wachten op de beurt).	<u>Planten, dieren en de mens</u> Planten en dieren; - Waarnemen van de elementaire onderdelen van de plant en van het dier en de functie ervan. - Verkennen van uiterlijke kenmerken van planten en van dieren zoals vorm, kleur, bouw en beharing.

Hoek	Benodigheden
Dierenkliniek 	<ul style="list-style-type: none"> • Woordkaarten Praten met Pim, dieren en natuur en ziek zijn • Doktersjas • Assistentenjas • Dokterskoffer met inhoud  • Een tafel met stoelen voor de wachtkamer • Leesboeken (over dieren en de dierendokter) voor in de wachtkamer • Weegschaal • Meetlint • Speelgoeddieren • Evt. knuffels • IPad met de website www.bamboeclub.nl op het beginscherm •

Praten met Pim	De woordclusters
<p>Woordparachute 'Reptielen'</p> 	
<p>Woordparachute 'Roofdieren'</p> 	
<p>Woordparachute 'Planteneters'</p> 	
<p>Woordtrap 'Naar de dokter/het ziekenhuis'</p> 	

Introductie van de nieuwe hoek

Week 1, inrichten en ontdekken

De materialen voor de dierenkliniek 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 materialen maken voor de hoek.

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 speelt voor, zodat de kinderen weten wat zij kunnen doen en zeggen als zij een rol aannemen. De leerkracht is de dierenarts (zichtbaar voor de kinderen). De dierenarts benoemt alle materialen. Ook vraagt de dierenarts er een assistent bij. In de wachtkamer zit een dierenverzorger met een ziek dier (uit de dierentuin). Spel van circa 5 – 10 minuten waarbij de dierenarts het zieke dier weer beter maakt. Hierbij benoemt de dierenarts alles wat hij / zij doet.

Week 3 (en opvolgende weken) Uitbreiding en verdieping

- De leerkracht speelt regelmatig mee. Voordoen, herhalen (ook aangeboden woorden) en spel uitbreiden.
- Op de Ipad staat de website www.bamboeclub.nl op het beginscherm. Hierop kan de dierenarts of assistent informatie zoeken over het zieke dier.
- De Ipad kan ook in de wachtkamer liggen, zodat de dierenverzorgers tijdens het wachten filmpjes, liedjes en dergelijke op kunnen zoeken over hun ziek dier.
- Aan de kinderen in de dierenkliniek wordt gevraagd om tijdens de evaluatie een stukje te spelen / voor te doen.
- Er kan een timetimer in de dierenkliniek gezet worden (bijvoorbeeld op 5 minuten), zodat ieder kind alle rollen kan spelen.

QR-codes



In de dierentuin - MiniDisco



De dieren uit de dierentuin - MiniDisco



Ik loop als een beer – Dirk Scheele

