

Thuis oefenen met rekenen – week 5 *dieper ingaan op de doelen*

Hoeveelheid koppelen aan een cijfersymbool

Torens bouwen

Benodigheden: Een kaartspel en duplo, lego of andere blokken.

- We gebruiken alleen de getallen van de speelkaarten (2 t/m 10). Deze liggen op de kop op tafel.
- Iedereen heeft aan het begin een toren met 5 blokjes.
- De eerste speler trekt een speelkaart. De speler benoemt het getal.
- Zwarte kaart: Evenveel blokjes mogen op de toren gezet worden.
- Rode kaart: Evenveel blokjes moeten ingeleverd worden.
- Bij elke volgende beurt wordt de toren dus hoger of lager. Wie heeft straks de hoogste toren?

Stel tijdens het spel vragen

Wie heeft de hoogste toren? Hoeveel blokjes heeft jouw toren? Wie heeft de meeste blokjes?

Ow jee, nu moeten er twee af, hoeveel houdt je over?



Cijfer meppen

Benodigheden: Vliegenmepper, cijferkaarten.

- Schrijf 10 verschillende getallen op losse kaartjes. Kies ook getallen die nog lastiger zijn.
- Leg deze kaartjes op tafel, de grond of plak ze op de muur.
- Mama/ papa/ grote broer... zegt een cijfer.

- Met de vliegenmepper probeert de speler zo snel mogelijk het cijfer te 'meppen'
- Moeilijker: Hang het papier verder weg, zodat het getal even onthouden moet worden.
- **Nog leuker:** *Speel dit spelletje per 2 en speel om wie het snelst mept!*

Tip: speel dit spel ook *buiten*, teken de getallen met stoepkrijt. Iedereen rent naar het goede getal. Fijn als de kinderen wat energie kwijt moeten!

(geen vliegenmepper? Een opgerold stuk krant!)



Winkeltje spelen

Laat uw kind **vrij winkeltje spelen**. Stimuleer dit door met materialen als (nep)geld, kassa, portemonnee, lege verpakkingen, een balans, oude bonnetjes en tasje een winkeltje te maken.



Drijven en zinken

Vrij experimenteren met drijven en zinken.

- Laat eerst verschillende materialen bij elkaar zoeken. Denk aan dingen als een steentje, paperclip, badeendje, potlood, stok, kam, beker, lepel, kurk, muntje, etc.
- Laat lekker vrij experimenteren met de materialen.

Voorspellen

- Laat uw kind voorspellen: wat denkt hij/ zij dat gebeurt?



Dit kan in bad, onder de douche, maar ook prima met een grote bak in het zonnetje in de tuin gedaan worden

Getallen

Racen! Groep 1

Benodigheden: Het Racespel, pionnen, cijferdobbelsteen
Print het racespel. Geen cijferdobbelsteen of pionnen?
Kijk op bladzijde 2 van het racespel en volg de instructie

- Zet de pionnen bij start.
- Gooi om de beurt met de dobbelsteen.
- Ga het aangegeven aantal vooruit. Doordat de kinderen een cijfer zien oefenen ze bewust met cijfer aan aantal koppelen.
- Vanaf 10 'vlieg' je in één keer door naar 11 of van 20 naar 21. De cijfers staan bewust in volgorde van de telrij.
- Wie het eerst bij de finish is heeft gewonnen.
- Speel het spel een aantal keer.



Racen! Groep 2

Benodigheden: Het Racespel, pionnen, cijferdobbelsteen
Print het racespel. Kijk voor de cijferdobbelsteen en pionnen
op bladzijde 2 van het racespel en volg de instructie

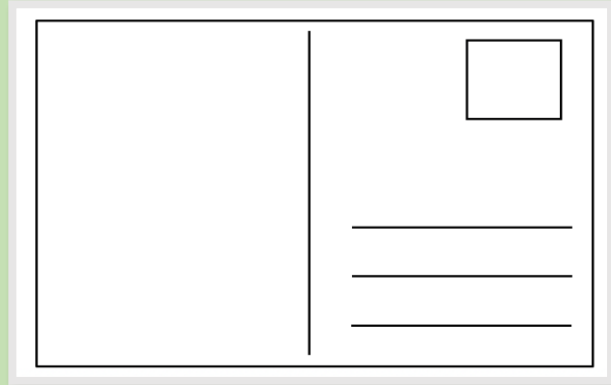
- Zet de pionnen bij start.
- Gooi om de beurt met de dobbelsteen.
- Je mag pas vooruit als je aangeeft op welk getal je dan terecht komt. Voorbeeld: ik sta op 4 en gooi 2. Ik tel vanaf 4 verder en weet dat ik op 6 terecht kom. Bekijk samen of het klopt en ga dan naar de juiste plek toe.
- Vanaf 10 'vlieg' je in één keer door naar 11 of van 20 naar 21. De cijfers staan bewust in volgorde van de telrij.
- Wie het eerst bij de finish is heeft gewonnen.
- Speel het spel een aantal keer.



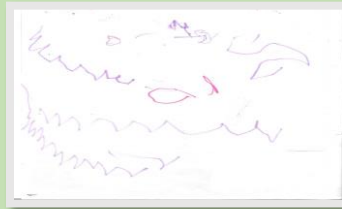
Thuis oefenen met taal – week 5 *dieper ingaan op de doelen*

Ansichtkaart maken *groep 1 en 2*

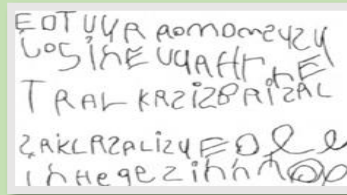
We gaan een mooie kaart maken voor oma/ opa/ buurvrouw...



- Laat eerst **een mooie tekening** op de voorkant maken. Wat zal oma/opa/ buurvrouw mooi vinden? Praat hierover en laat achteraf **navertellen** wat getekend is.
- Vervolgens wordt een **verhaal 'geschreven'** aan de linkerkant. Bespreek voor wat geschreven gaat worden. Laat dit daarna helemaal zelf doen. Natuurlijk hoeft uw kind nog niet te kunnen schrijven, maar hij/ zij leert ook veel van **spelen dat ze briefjes maken**.
 - Neem het verhaal serieus en **vraag na** wat er geschreven is.
 - Schrijf zelf het adres. Laat dit zien en vertel bij het schrijven.
 - Wellicht kan de kaart gepost worden?



In groep 1 zullen dit vooral tekeningen en krabbels zijn.



In groep 2 zul je steeds meer letterachtige vormen of letters zien.

Verhaal navertellen *groep 1 en 2*

Kies een verhaal dat vaker is voorgelezen. De rollen worden omgedraaid! Nu leest uw kind voor! Eerst met het boek erbij. Maar **speel het verhaal ook na**. Maak er een poppenkast verhaal van, of speel het verhaal 'in het echt.'



Inzichtelijk Onderwijs

Commando spel

Kritisch luisteren

Ken je hem nog? Speel nog maar een keertje!

De spelbegeleider geeft een opdracht, bijvoorbeeld "commando staan." De deelnemer(s) volgen de commando's op. Maar... als de spelleider geen commando voor de opdracht zegt, mag de opdracht niet uitgevoerd worden en blijven de deelnemers het commando ervoor uitvoeren.

Wie kan het langs de commando's uitvoeren zonder de mist in te gaan?

Tip: Maak het moeilijker door 2 opdrachten achter elkaar te geven (Commando spring en zit)

Voorbeelden voor commando's: spring, lig, zit, dans, hinkel, handen in de lucht, handen op je buik, handen... , etc.



Pim Pam Pet *Groep (1 en 2)*

Kracht van herhalen. Ook dit spel mag nogmaals gespeeld worden

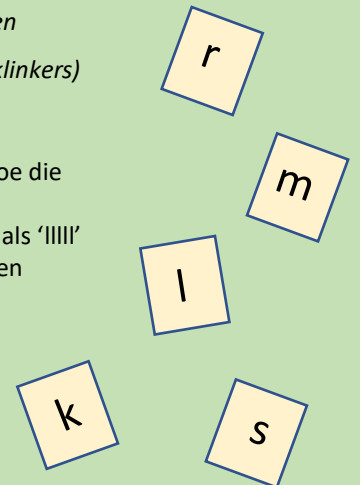
Benodigheden: kleine kaartjes met verschillende letters (medeklinkers) en voorwerpen die fungeren als fiches.

- De letters liggen op de kop op tafel.
- Om de beurt draait iemand een letter om. Weet iemand al hoe die letter heet? Anders benoem jij hem (zeg de klank zoals die uitgesproken wordt. De 'L' spreek je dus niet uit als 'el' maar als 'lllll')
- Wie weet een woord met deze letter? Om de beurt mag je een woord noemen. Voor ieder woord verdien je een fiche.
- Zijn de woorden op? Dan draaien we een nieuwe letter om.
- Doel: zoveel mogelijk fiches bemachtigen!

Maak het lastiger: Bedenk een woord met 3 of 4 letters.

Maak het makkelijker:

- minder verschillende letters,
- 1 woord per keer bedenken
- Houd een blad met ideeën bij de hand (gebruik bijvoorbeeld de dieren uit de dierenbingo en dus ook de beginletters van deze dieren)



Thuis oefenen met motoriek - week 5 *dieper ingaan op de doelen*

Figuren kleuren

Kleurplaat inkleuren

Opdracht: Teken minimaal 1 dier. Ver mag je zelf weten hoe en wat.
Maar... alles teken je met een (grijs) potlood.
Denk eraan dat je hele blaadje lekker gevuld is.



Stimuleer om binnen de lijntjes te blijven kleuren.
Er staat een kleurplaat in de bijlage, maar een andere kleurplaat kan ook

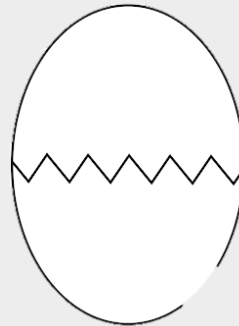
Knippen van vormen

Kuikentje uit het ei

Benodigheden

- Een wit of bruin karton of papier voor het ei
- Gekleurd papier voor het kuikentje en versiering
- Schaar en lijm
- Eventueel een splitpen

Maak voor uw kind een groot ei op het karton, met een zigzaglijn in het midden.



Werkwijze (zoveel mogelijk zelfstandig)

- Knip het ei uit en vervolgens de zigzaglijn. Nu heb je 2 delen
- Maak van het karton een kuikentje. Plak deze in het ei. Denk ook aan naveltje, oogjes e.d. Maak deze van papier.
- Versier het ei eventueel tot een paasei.
- Help uw kind eventueel om de delen aan elkaar vast te maken

Spelen met zand of klei

Gerichte figuren

Nu staat het spelen in het teken van vormen en figuren maken.

- Eerst lekker voelen en ontdekken
- Dan een gericht bouwwerk maken. Een lekkere taart of een kasteel misschien...? Denk aan de details.
- Vervolgens met het bouwwerk spelen.



Gooien met de bal



Vandaag ga je lekker met de bal spelen.
Maar... Met een opdracht.
Probeer de bal eens te gooien tegen de muur en vervolgens ook weer te vangen.
Een keertje stuiteren mag.

In plaats van een muur kan er ook overgegooid worden

Scheerschuim

Kun je nog mooiere figuren maken dan vorige week?
Maak ook eens een tekening van scheerschuim.

