Ontwerpschema: **Lang leve de koningin**

Spelactiviteiten:
- Paleis in de huishoek
- Playmobiel kasteel
- Hoedenwinkel waar de Koningin haar hoeden kan kopen
- Kimspel; wat is er weg?
- Uitspelen Sprookje de Kikkerkoning

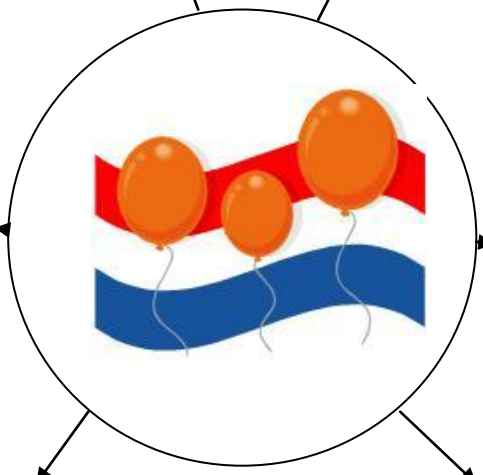
Doelen:
- Rollenspel leren spelen
- Hoe gaat het in een winkel?
- Wat doet een koningin?
- Leren uitspelen van een verhaal

Reken/wiskunde activiteiten:
- Euro-muntenhoek en betalen in de hoedenwinkel
- Linten in twee gelijke stukken verdelen
- Waar is de ring van de Koningin?
- Goud schatten
- Wie is het eerst in het paleis?
- Spiegeltje aan de wand
- Volgorde van een verhaal

Doelen:
- Leren tellen t/m 20
- Delen in twee stukken
- Gebruiken van voorzetsels
- Leren spiegelen en verdubbelen

Onderzoeksactiviteiten:
- Muntenhoek met geld waar de koningin op staat
- Kleur oranje

Doelen:
- Leren waarom oranje en hoe maak je oranje
- Verschil in munten leren kennen



Constructieve/beeldende activiteiten:
- Bouwhoek; paleizen bouwen naar een ontwerptekening
- Kronen ontwerpen en maken
- Knutselactiviteiten
- Strijkkralen; prinsessen

Doelen:
- Bevorderen fijne motoriek
- Leren bedenken wat je wilt bouwen

Kring/gespreksactiviteiten:
- De kikkerkoning (sprookje)
- Koningin Beatrix en werk koningin
- Vlag
- Wapen van Nederland
- Auditieve oefeningen
- Tweegesprek over koningin

Doelen:
- Fonemisch bewustzijn vergroten
- Leren kritisch te luisteren
- Sprookje de Kikkerkoning leren uitspelen
- Wat willen we weten en wat weten we al
- Leren om tweegesprekken te voeren

Lees/schrijfactiviteiten:
- Woorden op de computer
- Woordkaarten en woordenboek
- Boeken over koningen, prinsen en prinsessen
- Woordveld maken
- Letters k en p leren
- Woorden na leggen magnetische letters

Doelen:
- Leren herkennen van nieuwe letters
- Leren kennen en naschrijven van woorden
- Kinderen leren verschil tussen letters, woorden en zinnen

Startactiviteit: Grote opening met de hele school
Afsluiting/doel: Tentoonstelling in de klas en uitspelen de kikkerkoning voor ouders