Thema:
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

Taal/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

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

Lees/schrijfactiviteiten:

- Woorden op de computer
- Woordkaarten en woordenboek
- Boeken over koningen, prinsen en prinsessen
- Woordveld maken
- Letters k en p leren

Doelen:

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

Reken/wiskundige 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