

Ontwerpschema



Spelactiviteiten:

- De luchthaven; vliegtuig, inchecken, paspoortcontrole
- Digibordles: Pim Piloot
- Ipad; Nijntje vliegt

Doelen:

- Rollenspel leren spelen
- Uitspelen van een verhaal in een logische volgorde
- Leren omgaan met de Ipad

Reken/wiskunde activiteiten:

- Begrip hoog-laag
- Vanuit de lucht zie je het anders
- Wanneer vertrekt het vliegtuig?
- Vliegenmeppen; getallen herkennen
- Volgorde eitje - vlinder

Doelen:

- Kijken vanuit een ander perspectief
- Begrip hoog-laag leren
- Tijdsbesef
- Getallen 1 – 10 herkennen en 1 – 20 herkennen

Onderzoeksactiviteiten:

- Hoe kan iets vliegen?
- Wat zie je allemaal in de lucht?
- Vliegeren
- Vliegen met en zonder motor

Doelen:

- Nadenken en ervaren wat lucht doet

Thema: Wat vliegt daar?



Constructieve/beeldende activiteiten:

- Bouwhoek: vliegveld maken met een verkeerstoren
- Kralenplanken
- Strijkkralen; vinders
- Vliegtuigjes vouwen
- Knutselopdrachten

Doelen:

- Fijne motoriek
- Passen en meten met blokken

Kring/gespreksactiviteiten:

- Hoe is het in de lucht? Filosoferen
- Wie heeft er wel eens gevlogen?
- Vertelafel: Pim Piloot maken en naspelen verhaal

Doelen:

- Naspelen verhaal Pim Piloot
- Fonologisch bewustzijn
- Woordenschat vergroten
- Begrijpend leren luisteren
- Tweetalgesprekken voeren en luisteren naar elkaar
- Begrippen leren
- Informatie leren overdragen

Lees/schrijfactiviteiten:

- Woordkaarten en een woordenboek
- Woorden op de computer
- Woordkaarten en woordstukjes klappen
- Mindmap; wat vliegt daar?
- Boeken over vliegen voorlezen en zelf lezen
- Letters aanleren: P, V,

Doelen:

- Nieuwe letters herkennen
- Fonemisch bewustzijn
- Boekorientatie
- Functioneel lezen
- Schrijfplezier

Startactiviteit: We gaan op de rand van de zandbak zitten of liggen op het gras. Wat zien we in de lucht?

Eindactiviteit: Wedstrijd; welk vliegtuigje komt het verst?