

## Thema: Op reis met de auto

### Reken/wiskunde activiteiten in rollenspel

- de garage: openingstijden bij de garage met behulp van een analoge en digitale klokken en bonnetje schrijven en optellen, seriëren van moersleutels en steeksleutels
- geld betalen bij de bezinepomp
- plattegrond maken/invullen waar de mensen in het ziekenhuis liggen
- rekensommen maken bij het in- en uitstappen bij de bus
- parkeerplaats en dobbelen; ga naar het goede getal
- turven van auto's en andere voertuigen

### Reken/wiskunde activiteiten in kring/buiten/rekencircuit

- klok kijken m.b.v. zelf gemaakte klok
- raden welk getal je hebt door de buurtgetallen te zeggen
- snel benoemen van buurtgetallen of vrienden (10-tallen) bij het omdraaien van een getalkaartje
- hoeveel auto's passen er in de parkeergarage? verdubbelen met verdiepingen
- kentekens herkennen
- ronde vormen herkennen en zoeken; nadenken; waarom is rond makkelijker voor wielen?

### Doelen: groep 2

getalbegrip en bewerkingen

- herhalen getallen t/m 20
- getalsymbolen op volgorde leggen
- splitsen van kleine hoeveelheden t/m 10
- plaatsen van getallen op de getallenlijn
- tellen met sprongen van 2, 5 en 10
- optellen van 1, 2 en 3 dobbelstenen

meten

- weten dat een munt van 2 euro gelijk is aan twee munten van 1 euro
- begrippen: duur-duurder-duurst, goedkoop-goedkoper-goedkoopst, euro munten
- getalnotatie koppelen aan geld biljetten en munten
- kan redeneren over eenvoudige situaties rondom tijd
- functie van de klok, kan hele uren aflezen

### Taal/gespreksactiviteiten

- verteltafel:
- woordveld voertuigen/garage
- mindmap garage gust maken
- woorden mindmap analyseren en synthetiseren
- beginrijm op woorden van de mindmap
- woordkaarten bekijken/bespreken;
- beschrijving geven en anderen laten raden wat het dier, ding, mens, of handeling van wat je op je woordkaartje ziet

### Doelen groep 2

praten en luisteren

- neemt actief deel aan gesprekken
- kan kennis, wensen en meningen duidelijk verwoorden
- kan een verhaal voorbereiden en vertellen
- kan in een gesprek een probleem onder woorden brengen en tot een oplossing komen
- kan vertellen over het resultaat/product van eigen werk

verhalen

- kan een voorgelezen verhaal navertellen
- kan een tekst betekenis geven op eigen niveau met expliciet gebruik van de tekstelementen
- kan een voorspelling doen a.d.h.v. een omslag en halverwege het verhaal

### Doelen groep 3:

- informatie verwerken en presenteren gebeurt schriftelijk m.b.v. een verslagje
- hanteren van gespreksregels
- open staan voor de mening van een ander
- ervaren van verschillende gespreksdoelen

### Doelen groep 2 en 3

- woordenschat vergroten.
- meedenken over groepsactiviteiten
- overleg over spelactiviteiten
- praten over prentenboeken/ verhaal/ eigen werk.
- in tweegesprek op elkaar reageren.
- luisteren als lid van een live publiek naar prentenboeken, gedichten, voorstelling
- luisteren naar en vertellen over je ervaringen met

### Onderzoeksactiviteiten en proefjes

- spiegelen m.b.v. spiegels kijken of de rechterkant van een voertuig gelijk is aan de linkerkant
- hoe ziet een pompstation/ garage eruit en hoe werkt het?
- wat zit er in een gereedschapskist waar dient het voor, hoe te gebruiken
- proefje ballon auto
- hoe werkt een auto met elastiekaandrijving
- welke auto kan het snelst door buizen laten rijden en waarom gaat de ene auto sneller dan de andere

### Doelen:

- wereld verkennen
- ontdekken
- nadenken over problemen

meetkunde

- meetkundige patronen namaken en ontwerpen
- spiegelen en nadenken over spiegeleffecten
- schaduw kunnen veranderen door lichtbron te veranderen
- bouwwerk kunnen maken volgens stappenplan
- plattegrond leren lezen

**Doelen: groep 3**

getalbegrip en bewerkingen

- kan met herhaalde sprongen van 2 en 5 in het getalgebied van 0 tot 100 tellen
- kan getallen t/m 60 globaal lokaliseren
- kan met sprongen van 10 en huppen van 1 naar getallen tot 100 springen.
- kent de vrienden (10-tallen) van 100 uit het hoofd
- kent de splitsingen t/m 10 vlot te beantwoorden
- kan 20 optel-opgaven en minimaal 10 aftrekopgaven bedenken waar 15 en 20 uitkomt
- optellen met drie dobbelstenen

meten

- kan gepast betalen met munten en biljetten tot 50 euro
- kan kwartieren lezen en plaatsen op een analoge klok
- kan benoemen welke dagen horen bij een werkweek en het weekend

meetkunde

- verandert schaduw of spiegelbeeld door de positie van het object, de lichtbron of de spiegel te veranderen
- kan een standpunt innemen, tekenen en verwoorden wat je wel en niet kunt zien
- kan voorwerpen sorteren op basis van meerdere kenmerken
- kan blokkenbouwsels bouwen, tellen een samenstellen van 3d waarbij een aantal blokken niet zichtbaar zijn

ziek zijn

- samenvatten; navertellen van de belangrijkste gebeurtenissen in een prentenboek
- evalueren reageren op inhoud, eigen mening leren vormen over klein onderdeel van de inhoud.
- beschrijving geven en anderen laten raden wat het is.

### Constructieve activiteiten

- maken van een voertuig met kosteloos materiaal
- letters kleien met zoutdeeg;
- stoplicht maken
- verkeersborden maken
- parkeergarage maken in de bouwhoek
- maquette maken van een verkeerssituatie en hier weer een plattegrond van maken

### **Doelen:**

- bevorderen van de motoriek
- knutselen/bouwen volgens stappenplan met behulp van grondplaat.
- patroon van 5 vormen herkennen en herhalen
- van zoutdeeg met balletjes en slangetjes letters en complexe figuren maken van klei.
- technieken aanleren: papier mache, knippen plakken,
- Kunnen reflecteren op eigen werk en dat van anderen.
- vormen kunnen benoemen zoals driehoek, vierkant, cirkel, rechthoek (groep 2)
- vormen benoemen kubus, cilinder, piramide, kegel, bol, balk (groep 3)
- lichaamsvormen in verhouding weergeven (Groep 3)
- gebeurtenis met een foto vastleggen
- tekenen met wasco (groep 2)
- spelen met zand en water (groep 2)
- boetseren uit een stuk
- symbolen en logo's herkennen en gebruiken

### Lees-/schrijfactiviteiten

- kennismaken letters: groep 2: u, ij, z zoutdeeg-letters en klankgebaren
- bonnetje schrijven
- verhaal over de benzinepomp/ garage/
- mindmap schrijven en tekenen

### **Doelen groep 2:**

- letterherkenning
- klanken onderscheiden
- weten dat klanken gekoppeld zijn aan letters
- beginrijm herkennen en toevoegen
- functioneel kunnen schrijven
- informatie kunnen tekenen/schrijven
- weet wat een prentenboek is en hoe dit gelezen wordt
- leesplezier
- weet dat je van letters woorden kunt schrijven

### **Doelen groep 3:**

- lezen en schrijven van eenlettergrepige woorden op -eeuw, -ieuw, -uw
- lezen en schrijven van tweelettergrepige woorden met open lettergreep zonder cluster
- lezen en schrijven van mkmmmm-woorden -rfst, -rtst
- lezen en schrijven van eenlettergrepige woorden met cluster vooraan en kleeftletter achteraan
- oefenen met de twee-teken klanken en sch en schr lezen en schrijven
- lezen en schrijven van tweelettergrepige woorden met open lettergreep, met begincluster
- lezen van bekende leesmoelijkheden op andere woordpositie dan eindpositie
- herkennen verhaal/ instructie/ informatie
- schrijven bij zelfgemaakte tekeningen
- schrijven van informatieve teksten zoals reclame
- lezen en schrijven van instructies
- schrijven van een verhaal
- weet wat een prentenboek, informatieboek, leesboek, gedicht is.
- kan binnen de aangeboden prentenboeken de hoofdpersoon benoemen, wat het probleem is, en wat de oplossing is.
- plezier in voorgelezen worden, zelf lezen en voorlezen.

### Spelactiviteiten en onderzoek

- rollenspel: monteur
- rollenspel: de pompbediende
- rollenspel: de automobilist
- rollenspel: de autowasstraat
- zandtafel:

### **Doelen groep 2**

- spel op basis van eenvoudige situaties, rollen en verhalen met het accent op de beweging. (groep 2)
- spelenderwijs kennismaken met spelelementen wie, wat, waar. Rekening houden met elkaar. (groep 2)

### **Doelen groep 3**

- spel op basis van eenvoudige situaties en verhalen. Met aandacht voor rolbouw, beweging, houding, stem en taal. (groep 3)
- bewust hanteren van spelelementen: wie, wat, waar.
- samenspel: rekening houden met elkaar in spel. (groep 3)
- bewust hanteren van begin, eind van een scène

**Themawoorden bij thema:**
**Speel je wijs**

voertuigen: auto, bus, motor, scooter, fiets, step, takelwagen, hijskraan, camper	mensen: monteur, pompbediende, automobilist, buschauffeur, verkeersregelaar, voetganger,	Fiets 67 Speeltuin 80 Stoep 81 Voetganger 86 Zebepad 120 Zomer 89 Bus 93 Repareren 139 Gevaarlijk/veilig 155
verkeersregels: stoplicht, verkeersbord, zebepad, haaiantanden, verkeersdrempel, stoep, oversteken, verkeersregelaar,	parkeergarage, benzinepomp, garage, autowasstraat	
verschil garage bij huis en garage om auto te repareren of te kopen	plaatsbepaling: bestemming, vertrekpunt, onderweg ver-verder-verst tijdsbepaling: snel-snelst., traag-trager-traagst snel-langzaam	

Week	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 5
Groep 2	Op reis met de auto	Naar de garage	Oversteken Parkeren	Auto inpakken De straat	Waar ga je naar toe?
Groep 3	Op reis met de auto	Naar de garage	Veiligheid op straat	Wat neem je mee op reis en wanneer mag je in een auto rijden Wat is er op straat/stoep	Waar ga je naar toe en hoe?

Muziek- en dansactiviteiten	Uitstapjes	Bewegingsonderwijs
Wil je oversteken?	Turven van verkeer en voertuigen in de buurt	
Wie weet dat?	Naar de benzinepomp	
Chauffeurkje mag ik mee met jou		
Oversteken		
Oversteekliedje		
De drukke straat		
Opzegversje het stoplicht		
De autobus*		

Startactiviteit:	Turven van voertuigen in de buurt van de school
Tussen activiteit	Automerkenbingo en parcours uitzetten en rijden met auto's van bananendozen
Slotactiviteit:	Met je eigen voertuig b.v. fiets naar school

