

Thema: Ik duik in de zee

Reken/Wiskunde activiteiten in rollenspel

- Wie vangt er meer vissen? Tellen
- Vis kopen in de viswinkel.
- Duiken in het water; wat zie je eerst en wat dan? Volgorde benoemen

Reken/wiskunde activiteiten in kring/buiten/rekencircuit

- Schelpen tellen of op een rij leggen van klein naar groot
- Vissen op een rij van lang naar kort enz
- Schelpen sorteren op basis van kleur of vorm
- Splitsen van schelpen/ vissen
- Rekenen met geld; betalen en teruggeven, munten herkennen

Doelen: groep 1

Getallen en getalbegrip:

- Telwoorden aanbieden tot 10
- Resultatief tellen tot 10
- Begrippen rond hoeveelheden: meer, minder, evenveel

Meten:

- Passen en meten met voetstappen en handen
- Begrippen: groot, groter, grootste, klein, kleiner, kleinste, lang, langer, langste

Meetkunde:

- Bouwen zonder plan
- Recht en schuin kruis vouwen/
- Meetkundige begrippen zoals: voor, achter, naast, op, onder, in, boven, tussen, dichtbij, veraf, tegenover, links, rechts, voor, na, rechtdoor, verder
- Vormen: cirkel en vierkant/
- Sorteren van voorwerpen op basis van een of meer kenmerken
- Serieren van drie voorwerpen

Doelen: groep 2

Getallen en getalbegrip:

Taal/Gespreksactiviteiten

- Verteltafel: O, o, octopus
- Mindmap onderwater
- Woorden van mindmap analyseren en synthetiseren (auditieve analyse)
- Beginrijm op woorden van de mindmap
- Wat weet ik van onderwater? Wat zou ik nog willen weten?
- Woordkaarten bekijken/bespreken;
- Beschrijving geven en anderen laten raden wat het dier, ding, mens, of handeling van de je op je woordkaartje hebt.
- Hoe ziet een visser/zeemeermin/duiker eruit?
- Auditieve oefeningen rond onderwaterwereld
- Wat een troep die plastic soep

Doelen groep 1 en 2

Praten en luisteren:

- Begrijpt informatie van andere kinderen en de leerkracht
- Auditieve oefeningen onderwaterwereld; analyse, synthese, klankgroepen, rijmen

Verhalen;

- Weet dat boeken worden voorgelezen van voor naar achter, blz van boven naar beneden en regels van links naar rechts
- Kan binnen de aangeboden prentenboeken de hoofdpersoon benoemen, wat het probleem is, en wat de oplossing is.
- plezier in voorgelezen worden

Woordenschat:

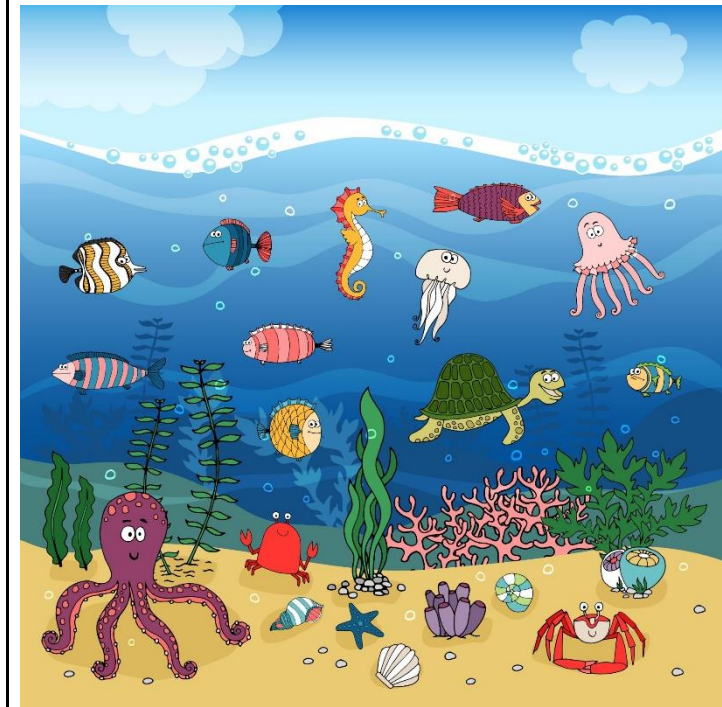
- Kent minimaal 40 nieuwe woorden bij een aangeboden thema.

Onderzoeksactiviteiten

- Drijven-zinken in de watertafel
- De verschillende zeeën op de wereldkaart/ wereldbol bekijken
- Duikboot werking
- Proefjes met lucht en water
- Zout water proeven; verschil zout en zoet water
- Dijken en bruggen
- Rommel om de school opruimen en bekijken wat we vinden
- Ontdekken met water

Doelen:

- Onderwaterwereld verkennen



- Tellen tot 20/Resultatief tellen tot 12
- Begrippen rond hoeveelheden: meer, minder, meeste, minste, evenveel, weinig, veel, ongeveer

Meten:

- Begrippen: groot, groter, grootste, klein, kleiner, kleinste, lang, langer, langste, kort, korter, kortste, hoog, hoger, hoogste, laag, lager, laagste, dun, dunner, dunste, dik, dikker, dikste
- Meten met informele instrumenten en maten: stroken, voetstappen, voeten, touwtjes, A4-blaadjes, blokjes, bekertjes, flessen, wip, balans

Meetkunde:

- Bouwwerken nabouwen vanaf foto of tekening
- Zestien vierkantjes kunnen vouwen
- Serieren met 5 voorwerpen
- Patroon leggen/Vormen: cirkel, vierkant en driehoek

Doelen: groep 3

Getallen en getalbegrip:

- Kan vanaf een willekeurig getal t/m 60 tellen
- Kan getallen t/m 30 ordenen
- Kan burens t/m 30 benoemen
- Rekenrek fase 1: schuiven met kralen/
- Rekenrek fase 2: kijken naar kralen
- Splitsen met materialen (t/m 7) en deze weergeven op papier (schematisch)

Meten:

- Kan een maat kiezen bij een te meten grootte (cm en m)
- Kan 5 voorwerpen in een serie plaatsen door afpassen met een natuurlijke maat en het resultaat benoemen met wiskundetaal
- Kan voorwerpen op het oog of gevoel plaatsen in een serie op basis van lengte, oppervlakte, inhoud of gewicht en gebruikt hierbij passende wiskundetaal
- Kan hele uren op een analoge klok benoemen en neerzetten
- Weet de functie van de grote en kleine wijzer op de klok

Meetkunde:

Lees-/schrijfactiviteiten

- Aanbieden letters: groep 2: m,s,r,n,k,g zoutdeeg-letters en klankgebaren
- Boeken over het onderwerp bekijken en lezen, voorlezen, vertellen
- Boekje maken over de onderwaterwereld
- Woorden schrijven en lezen
- Nieuwe letters ontdekken en leren en groep 3;
- Krullenbol; zee, golven, vis, lemniscaatvis, vissenkrakeling

Doelen groep1;

- Grote bewegingen maken

Doelen groep 2:

- Letterherkenning van de aangeboden letters.
- Kan klanken onderscheiden auditieve analyse en synthese
- Weet dat klanken gekoppeld zijn aan letters
- Kan eindrijm herkennen en toevoegen
- Kan vertellen wat lezen en schrijven is
- Weet wat een prentenboek, informatieboek, leesboek, gedicht is
- Zelf boeken bekijken en 'lezen'.

Doelen groep 3:

- Letters toevoegen; v-n-t ee-b-oo
- Spelln van klankzuivere woorden fonetisch benoemen van de letters auditieve analyse op klankniveau
- Schrijven van woorden bij zelfgemaakte tekeningen
- 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.

- Kan bouwwerken maken volgens een stappenplan
- Kan vouwen met een vouwreeks (16 vierkantjes + schuine kruis)
- Kan meetkundige patronen met symmetrie maken en de regelmaat benoemen
- Kan eenvoudige plattegronden lezen en maken

Constructieve activiteiten

- Striikkralen vissen
- Slingers als zeeplanten
- Lampion
- Koraalrif m.b.v. pur
- Zeeslak en zeester met zoutdeeg
- Aquarium maken met vissen
- Verteldoos maken bij boek; O, o, octopus
- Onderwatertafereel maken in fles
- Ik duik in de zee maken

Doelen:

- Bevorderen van de motoriek
- Knutselen/bouwen volgens stappenplan met behulp van grondplaat.
- Van zoutdeeg met balletjes en slangetjes letters en complexe figuren maken van klei.
- Technieken aanleren: Papier-maché, knippen plakken,
- Kunnen reflecteren op eigen werk en dat van anderen.
- Vormen kunnen benoemen zoals driehoek, vierkant, cirkel, rechthoek (groep 2)

Spelactiviteiten en onderzoek

- Vissen vangen met behulp van een magneet
- Striikkralen
- Onderwaterhoek maken en kinderen duiken in de zee
- Viswinkel openen/ we eten een visje
- Zand/watertafel; spelen met water
- Gi-ga-groene hoek; groene voorwerpen
- Bouwhoek; zeedieren maken met kapla

Doelen groep 1

- Samen spelen met anderen
- Handelingen uit voeren die bij de rol horen

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

<ul style="list-style-type: none"> • Spelen met zand en water (groep 2) 		<p>verhalen. Met aandacht voor rolbouw, beweging, houding, stem en taal. (groep 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: Ik duik in het water

Speel je wijs

<p>Dieren: octopus, inktvis, haai, kreeft, krab, kwal, walvis, baars, koraalduivel, vuurvis, zeenaald, egelvis, zeelak, koffervis, lantaarnvis, zeepaardje, zeester, zeehond, zeeleeuw, zalm</p> <p>Vis: staart, schubben, vinnen, kieuwen Weekdier: geen inwendig skelet</p>	<p>Mensen: Visser: hengel, haakje, aas, visnet, vislijn, emmer Duiker: snorkel, zwemvliezen, duikfles, duikbril, duikpak, duiklijn Strandjutter Zeemeermin- zeemeerman</p>	<p>Speel je wijs: Duiken 95 Kopje onder 105 Strand 113 Drijven- zinken 95</p>
<p>Schelpen: zeewier, zeeaanemoon, parel, koraalrif, oester, mosselen, kokkel, wenteltrap, penhoorn, zwaardschede</p>	<p>Onderzeeër of duikboot Vissersboot</p>	

Week	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 5
Groep 2	<p>Opening Woordveld Boek; O, o, octopus Vissen maken voor de onderwaterhoek</p>	<p>Vertelafel O. o. octopus Doos maken</p>	<p>Inhoud van de doos maken Rommel om de school opruimen</p>	Lampion maken	Tentoonstelling inrichten
Groep 3	<p>Opening Woordveld Boek: o, o, octopus</p>	<p>Vertelafel; O, o, octopus Woorden; vis, zee, rif, net, aas, duik leren en gebruiken</p>	<p>Boekje maken; onderwater Rommel om de school opruimen en bekijken; schrijven wat hebben we gevonden</p>	Lampion maken	Tentoonstelling inrichten

Muziek- en dansactiviteiten	Uitstapjes	Bewegingsonderwijs
Blub, ik ben een vis K3		Baby Shark
10 Kleine visjes		Dans mee onderwater
Visje, visje, in het water		
Later word ik duiker Sesamstraat		
Onderwater Ageeth de Haan		
Onderwaterliedje Hoelahoep		
De zee- Ageeth de Haan		

Startactiviteit:	Opening met voorstelling 3 oktober 13.00
Tussen activiteit	Voorstelling onderbouw 10 oktober; Verteltafel
Slotactiviteit:	Lampionnententoonstelling; Onderwater in speellokaal; 10 november