confetti

Belangstellingscentrum 14

Diep in de zee

Activiteit 2

Taal

Ik vertel wat ik zie en wat er gebeurt op de aquariummuur

Doelen

1 De kleuters kunnen kunstzinnige uitingen van anderen in zich opnemen en de belevingen achter de uitingen trachten te begrijpen. (38) (MV 6.5)
2 De kleuters kunnen verwoorden wat hen aanspreekt in de expressies van anderen. (38) (MV 6.5)
3 De kleuters kunnen in een beeld associaties terugvinden die aansluiten bij eigen ervaringen. (41) (MV 1.1)
4 De kleuters kunnen in een beeld gelijkenissen of verschillen met de realiteit benoemen. (41) (MV 1.1)
5 De kleuters kunnen kritisch reflecteren over beelden. (41) (MV 1.1)
6 De kleuters kunnen moeilijke woorden uit een ruimere context gebruiken. (71) (N 2.11)
7 De kleuters kunnen ervan genieten om via prenten informatie op te doen. (76) (MV 3.5)
8 De kleuters kunnen luisteren naar elkaar, hun beurt afwachten en het woord vragen. (72) (N 1.6)
9 **De kleuters kunnen positie en beweging in een vlak verkennen.** (66) (WI 3.1)

Materiaal

* Bijlage 1 t.e.m. 4 pagina 59 t.e.m. 65
* Praatplaat 99 t.e.m. 102
* Cassetterecorder (cd-speler) en cassette (cd) met onderwatergeluiden
* Prentenbord
* Eigen prenten over het leven onder water
* Tekeningen van de kleuters

Voortaak

Zorg voor een prentenbord met een gevarieerd aanbod aan foto's over het leven onder water. (zie activiteit 1)

Vooraf

Kleuters kunnen uren kijken naar wat er in een aquarium gebeurt. Nu kijken we naar onze eigen getekende aquariumwand.

1 Introductie

Onderwatermuziek, tekeningen kleuters
Cassetterecorder, cassette met onderwatergeluiden

Verzamel de kleuters voor de wand met de tekeningen die ze maakten tijdens de eerste activiteit. Zorg ervoor dat iedereen de tekeningen goed kan zien en laat de onderwatermuziek horen. Geef de kleuters even de tijd om hun tekening terug te vinden.
Laat hen hun eerste reacties verwoorden tegen hun vriendjes.

2 Kern

Tekeningen kleuters

2.1 Bespreken van de tekeningen

Pik er een tekening uit en wijs die aan.
Laat de kleuters zich focussen op de tekening.
Stel volgende vragen:
Wat zie je op deze tekening? Wat gebeurt er?
Laat de kleuters vertellen wat ze zien.
Motiveer hen om de juiste woordenschat uit de eerste activiteit te gebruiken. Laat de kleuter die de tekening maakte, verwoorden wat hij wilde tekenen.

De andere kleuters zullen spontaan reageren als ze hetzelfde hebben getekend. Laat hen hun tekening aanduiden en vertellen wat erop staat of wat er gebeurt.

2.2 Koppelen aan de realiteit en vergelijken

Prentmateriaal + bord
Bijlage 1 t.e.m. 4 pagina 59 t.e.m. 65
Praatplaat 99 t.e.m. 102

Zoek op je prentenbord of er een prent is die de realiteit benadert of eenzelfde onderwerp behandelt als op een tekening van de kleuters, bv. tekening en foto van een haai.
Bespreek de gelijkenissen en de verschillen.
Stimuleer de kleuters om de juiste woordenschat te gebruiken.

2.3 Een nieuw aquarium

Bij dit spel is het de bedoeling dat de kleuters een nieuw onderwaterlandschap maken door tekeningen samen te brengen die bij elkaar passen.
Bv. Alle planten samen, alle roofvissen samen, anemoonvissen bij de planten ...
Bespreek samen met de kleuters volgens welke criteria ze de prenten willen ordenen.
Laat een kleuter een tekening aantikken. Dit is de tekening die hij van plaats wil veranderen. Laat hem nu de plaats aanduiden waar de tekening moet komen. De tekening die er nu hangt, moet van plaats wisselen.
Ga zo door tot alle tekeningen op de gewenste plaats hangen.

2.4 Als afsluiter

Bekijk samen het nieuwe aquarium. Misschien zullen kleuters spontaan vertellen dat er dingen ontbreken.
Zo niet, ga je aan de hand van de prenten na wat er te weinig is of ontbreekt.
Blik terug op de videofragmenten. Misschien herinneren de kleuters zich nog andere aspecten. Let ook hier weer op de juiste woordenschat.
De aspecten die ontbreken, kun je visualiseren aan de hand van je eigen prenten of tekeningen. Gedurende de andere activiteiten kunnen de kleuters tekeningen maken van deze ontbrekende dingen of zelf verrijkingen verzinnen om het aquarium uit te breiden. (Zie tips)

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...
- Vonden jullie het moeilijk om een nieuw aquarium te maken?

DE KLEUTER DENKT ...
- Wat vond ik daar moeilijk aan?

Product

IK ZEG ...
- Vinden jullie het nieuwe aquarium mooi?

DE KLEUTER DENKT ...
- Wat vind ik er mooi aan?

3.2 Ik blik terug

Proces
- Heb ik voldoende tijd gespendeerd aan het onderdeel 2.2 zodat het vergelijken voldoende aan bod kon komen?

Product
- Gebruikten de kleuters al spontaan de nieuwe woordenschat uit de eerste en deze activiteit?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 9. De kleuters kunnen positie en beweging in een vlak verkennen.

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Denkontwikkeling

66 inzichten verwerven over de ruimte		P	1K	2K	3K
eigen positie en bewegingsrichting verkennen	1K		X→		
positie en bewegingsrichting van voorwerpen tegenover elkaar verkennen	2K			X→	
positie en bewegingsrichting in een vlak verkennen	3K				X

Ik observeer

- Onder 2.3 zijn er kleuters die moeite hebben om tekeningen correct te verplaatsen.

Ik remedieer

- Ik help hen door de opdracht in te delen in deelopdrachten. Ik gebruik daarbij enkele ondersteunende vragen:
  * Welke prent (tekening) wil je verplaatsen?
  * Waar wil je die prent (tekening) zetten? Waarom?
  * Ga je gewoon wisselen of moet er nog iets anders worden verplaatst? ...
- Op langere termijn schakel ik regelmatig ruimtespelletjes in. (Zie Tips)

4 Tips

- Door de aanvullingen die de kleuters tekenen, kun je dagelijks je aquarium veranderen, verrijken. Zo bekom je een mooie collage.
- Dagelijks verander je iets aan de collage. De kleuters krijgen de opdracht te zoeken wat er is veranderd en dit te verwoorden.
- Aan de hand van het aquarium kun je de kleuters een verhaal laten verzinnen. Iedere dag kun je een kleuter aan het woord laten om zijn verhaal te vertellen over wat er volgens hem allemaal gebeurt.
- Haal vijf prenten uit je aquarium en laat de kleuters er een verhaal mee verzinnen. Verschillende verhalen kunnen uit de bus komen door de prenten van plaats te wisselen.
- Dit aquarium kan dienstdoen als decor voor je eigen sealifehoekje, poppenspel, drama ...

Zoekspelletjes:

- Geef een omschrijving van een tekening op de aquariummuur. De kleuters zoeken de tekening die aan de omschrijving voldoet.

Telspelletjes:

- Hoeveel haaien tel je?
- Zijn er meer krabben dan haaien?
  ...

Ruimtespelletjes:

- Laat de kleuters bovenaan links beginnen en geef de volgende opdracht:
  Ga drie tekeningen naar rechts.
  Ga twee tekeningen naar onder.
  Ga één tekening naar links. Waar kom je uit?
- Welk dier staat boven de anemoon?
- Welke vissen zwemmen naar rechts?
  ...

Activiteit 3

Waarnemen

We bouwen een tafereel onder water

Doelen

1 De kleuters kunnen experimenteren met allerlei drie- en tweedimensionaal materiaal. (41) (MV 1.2)
2 De kleuters kunnen materialen combineren om tot eigen constructies te komen op een meer planmatige wijze. (41) (MV 1.2, WO 2.4)
3 De kleuters kunnen al manipulerend ervaringen opdoen en gericht materiaal uitkiezen. (37) (MV 1.2, WO 2.4)
4 De kleuters kunnen spelenderwijs ordeningen aanbrengen in de natuur. (61) (WO 1.1)
5 De kleuters kunnen genieten van het maken van een eigen onderwatertafereel. (6) (MV 1.5)
6 De kleuters kunnen spontaan interesse tonen voor het werk van andere kleuters. (10) (MV 6.4)
7 **De kleuters kunnen begrippen van plaats hanteren (de juiste taal gebruiken).** (50) (WI 3.1)

Materiaal

* Kopieerblad 1 pagina 72
* Attributen van de kleuters
* Plastic vissen
* Glazen visjes op een stokje
* Andere onderwaterdieren: schildpadden, krabben ...
* Onderwaterplanten (echte en valse)
* Steentjes, keien
* Poorten, wrakken ... uit een aquarium
* Bootjes voor op het water (gewone en om op te draaien)
* Schelpen
* Watertafel of glazen bak, water
* Duikbril(len)

Voortaak

Kopieer de brief en geef die tijdig mee. Doe vooraf water en zand in je bak of watertafel omdat het zand enkele dagen nodig heeft om te bezinken. In plaats van zand kun je ook kiezen voor aquariumsteentjes. Deze bieden het voordeel zich niet met het water te vermengen wanneer de kleuters erin spelen. Zo wordt het water niet troebel.
Zorg zelf voor een rijke variatie aan attributen: planten, nepvisjes, steentjes, koralen ...

1 Introductie

Attributen van kleuters
Wand van tekeningen

Verzamel de kleuters in de kring. De spullen die ze hebben meegebracht, houden ze bij zich. Vertel de kleuters dat je in de watertafel een onderwatertafereel wilt maken en dat je daarvoor de spulletjes nodig hebt.
Bekijk en bespreek de materialen die de kleuters hebben meegebracht.
Stel de volgende vragen:
- Wat is het?
- Waar vind je deze dingen in zee?
- Kun je het zien op een tekening?

Sorteer de materialen. Ga zo door tot alle spullen zijn besproken.

2 Kern

2.1 De organisatie

Je vertelt de kleuters waaruit de activiteit die nu volgt, bestaat. Vier kleuters kunnen nu kiezen om met deze activiteit verder te gaan. De andere kleuters gaan spelen in de hoeken. Het pictogram van deze activiteit wordt van de BC-lijn naar de daglijn overgebracht.

2.2 Naar de watertafel/waterbak

Eigen materiaal en attributen van kleuters
Plastic vissen, glazen vissen, schildpadden, krabben ...
Waterplanten, steentjes, keien, poorten, wrakken, bootjes, schelpen

Ga met de kleuters na of er nog dingen ontbreken aan het onderwatertafereel.
Zo ja, ga dan op zoek naar deze attributen of maak ze zelf samen met de kleuters.
Je kunt zelf ook attributen aanbrengen waaruit de kleuters kunnen kiezen.
Stel daarna de volgende vraag: Waaruit bestaat de bodem van de zee? (zand, steentjes, rotsen ...)
Ga met de kleuters naar de watertafel. (Je kunt ook een doorzichtige bak gebruiken zodat de kleuters van de buitenkant kunnen genieten van het onderwatertafereel).
De watertafel is gevuld met zand en water. Er liggen attributen bij die jij hebt meegebracht. Laat de kleuters de andere attributen erbij leggen.

2.3 Opbouwen van het onderwatertafereel

Bespreek met de kleuters welk onderwatertafereel ze zullen maken:
- een tafereel van planten en vissen;
- een tafereel van een wrak in het water;
- een gemengd tafereel;

...

Neem dan uit het aanbod de nodige attributen en bespreek met de kleuters wat ze eerst zullen doen en wat ze waar zullen plaatsen. Zorg hier voor een correct taalgebruik bij de begrippen van plaats: (er)op, (er)boven, in het midden, (er)onder, (er)naast, links van, rechts van ... De attributen die niet in het water komen, kun je de kleuters laten sorteren en in schatkistjes steken. Deze dienen dan voor andere taferelen. Je kunt dit onderwatertafereel een plaats geven bij de wand met tekeningen en eventueel enkele prenten.

2.4 Als afsluiter

Geef de kleuters een duikbril en laat hen al eens genieten van het leven onder water door hen te laten snorkelen aan het oppervlak van het water.
Laat hen hun realisatie voorstellen aan de andere kleuters. Laat één van de kleuters het pictogram van deze activiteit overbrengen van de dag- naar de weeklijn.

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...
- Vonden jullie het leuk om in het water te werken?

DE KLEUTER DENKT ...
- Wat vond ik daar leuk aan?

Product

IK ZEG ...
- Wat vinden jullie mooi aan het onderwatertafereel?

DE KLEUTER DENKT ...
- Wat vind ik daar mooi aan?

3.2 Ik blik terug

Proces
- Heb ik de kleuters voldoende vrijheid gegeven om het tafereel zelf op te bouwen?

Product
- Beantwoordt het resultaat van deze activiteit aan mijn verwachtingen?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 7. De kleuters kunnen begrippen van plaats hanteren (de juiste taal gebruiken).

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Motorisch competent worden

50 aangepast bewegen in de ruimte		P	1K	2K	3K
• experimenteren met begrippen van plaats zoals ginds, naast, rondom, in het midden, vooraan, overkant, achterom ...	1K 2K	X	→	→	→
begrippen van plaats hanteren (juiste taal gebruiken)	3K	/	/	/	X

Ik observeer

- Bij het opbouwen van het onderwatertafereel (zie 2.3) zijn er kleuters die wel actief meewerken maar niet de juiste taal hanteren. Bv. ze gebruiken voortdurend 'daar' en wijzen de plaats met de vinger aan.

Ik remedieer

- Ik vraag hun niet te wijzen maar de juiste plaats zo nauwkeurig mogelijk met woorden aan te duiden. Ik geef hun eventueel een hint, in de zin van: 'Er staat al iets in die hoek. Waar ga je dit nu plaatsen?'
- Op langere termijn schenk ik zelf veel aandacht aan het gebruik van een correcte taal in dat verband. We zeggen nogal vlug: 'Leg het daar.' Beter is: 'Leg het op de vensterbank.' 'Leg het in de lade.' 'Zet het rechts van de bloempot.'

4 Tips

Dit onderwatertafereel biedt kansen tot:

1 **Zoekopdrachten in het water**
- Zoek de vis.
- Waar ligt de schat?

2 **Vrij spel in het water**
De kleuters kunnen de vissen laten zwemmen in het water en het verhaal van Nemo of Ariel naspelen of zelf een verhaal verzinnen.

3 **Het maken van andere taferelen**
De attributen die ze bij dit tafereel niet nodig hebben, kunnen gebruikt worden om een ander tafereel te maken en zo een ander spel te spelen:
- piraten en zeerovers;
- Vissers die gaan vissen. Bevestig een magneet aan de vissen en maak samen met de kleuters hengels;
- zeemeerminnen;
...

- Kleuters die niet in het water durven te kijken met een duikbril, kun je een plastic buis geven waardoor ze kunnen kijken.
- Een doorzichtige bak biedt kansen om vanaf de buitenkant het tafereel te bekijken. Zo kunnen er ook allerlei zoekspelletjes worden gespeeld.
- Je kunt ook de attributen en diertjes zelf maken:
* Een octopus maak je uit een yoghurtpotje door in het potje repen te knippen tot op het einde. Krul de repen wat naar buiten.
* Een visje kun je maken uit doorzichtig hard plastic. Teken een vis op het plastic. Kleur je vis in met alcoholstift (waterproof). Knip hem uit en maak hem vast aan een ijzerdraadje.
* Zet het visje met de ijzerdraad op een stuk plasticine en geef het een plaats in de waterbak.
* Hang het geheel aan een kurk. Door de kurk over het water te bewegen, is het net alsof de vis zwemt.

* Waterplanten kun je maken uit doorzichtig hard plastic. Kleur ze in het groen met alcoholstift (waterproof). Je kunt ook groene plastic gebruiken (plastic tussenbladen voor een ringmap).
* Plastic schatkistjes (lege roomijsdozen) zijn ideaal als schatkist van de piraten. Je kunt oude munten in het goud spuiten en als schat gebruiken.
- Wereldmateriaal rond dit thema kan hier perfect geïntegreerd worden. (Playmobil heeft een ruim aanbod: zeedieren, piraten, zeemeerminnen, duikers en koraaldieren, het gezonken schip met de schatten, haaien ...)
- Voor extra sfeer kun je aan één glazen wand van de waterbak een aquariumfolie ophangen. Deze folies zijn te koop in de winkel waar men aquaria verkoopt. Op deze folie zie je afbeeldingen van onderwaterplanten, wier, koralen ...
- Wanneer kleuters speelgoed meebrengen dat drijft, kun je er stenen op leggen om ze onder water te houden.
- Er bestaan magneten om het glas van het aquarium schoon te maken. Op die magneet kun je een vis hangen en hem dan aan het raam laten zwemmen door de buitenste magneet heen en weer te bewegen.
- Indien je kleuters reeds zweminstructie krijgen, kun je hen in het zwembad leren snorkelen. (Zie 2.4)

Beste ouders,

In functie van het BC 'Diep in de zee' gaan we in de klas een onderwatertafereel maken in onze watertafel.
Daarvoor zijn we op zoek naar spullen die we onder water kunnen vinden: planten, nepvisjes, keien, schatkistje, wrakken, schelpen ...
Indien je kleuter iets van die schatten heeft, mag hij het op _____ meebrengen naar de klas.

Groetjes,

Beste ouders,

In functie van het BC 'Diep in de zee' gaan we in de klas een onderwatertafereel maken in onze watertafel.
Daarvoor zijn we op zoek naar spullen die we onder water kunnen vinden: planten, nepvisjes, keien, schatkistje, wrakken, schelpen ...
Indien je kleuter iets van die schatten heeft, mag hij het op _____ meebrengen naar de klas.

Groetjes,

Activiteit 4

Taal

Wat maken we voor ons sealifecenter en wanneer?

Doelen

1 De kleuters kunnen naar de sealifehappening toeleven. (4) (MV 6.1)
2 De kleuters kunnen spontaan een goede bijdrage leveren tot de goede gang van zaken in de groep. (9) (WO 3.7)
3 De kleuters kunnen spontaan initiatief nemen. (12) (LO 2.2)
4 **De kleuters kunnen zich verbonden voelen met de klas.** (9)
5 De kleuters kunnen zelf voorstellen bedenken voor activiteiten binnen het belangstellingscentrum. (14) (WO 3.3)
6 De kleuters kunnen vooruitblikken op wat komt. (67) (WO 5.6)
7 De kleuters kunnen het weekoverzicht volgen. (67) (WO 5.3)
8 De kleuters kunnen het BC actief mee vormgeven. (9) (WO 3.3)
9 De kleuters kunnen zich voornemen iets te doen en zorgen er zelf voor dat het ook gebeurt. (27)
10 De kleuters kunnen zonder hulp binnen een groot aanbod een keuze maken. (79) (WO 3.3)
11 De kleuters kunnen terugblikken op het BC 'Kerstmarkt in de klas' om het nieuwe draaiboek op te stellen. (67) (WO 5.5)
12 De kleuters kunnen de dagen van de week hanteren. (67) (WO 5.1)

Materiaal

* Bijlage 1 t.e.m. 9 pagina 81 t.e.m. 97
* Kopieerblad 1 en 2 (draaiboek) pagina 79 en 80
* Potlood
* Blad voor de brainstorming
* Blad voor BC-plan (maken, doen)
* Prenten en foto's uit activiteit 1
* Muur van onderwatertafereel (tekeningen van de kleuters)
* Eventueel videoapparatuur
* Eventueel draaiboek Kerstmarkt in de klas

Voortaak

Ga vooraf na welke voorbereiding een dergelijke happening vergt. Sta even stil bij de volgende vragen alvorens die aan de kleuters voor te leggen:
- Welke ruimtes zijn in jouw school beschikbaar?
- Hoe wil je het onderwatertafereel vormgeven?
- Wie ga je uitnodigen?
- Hoe kun je samenwerken met de andere klassen?
- Hoe wil je de uitnodiging maken?

Kopieer de draaiboeken van kopieerblad 1 en 2. Je kunt ze vergroten op A3-formaat, zodat de kleuters een beter zicht hebben op de komende activiteiten. Kleur de dagen van de week in volgens je eigen kleuren of laat ze door het gepaste pictogram aanduiden.

Vooraf

Op het einde van dit BC houden we een sealifehappening. Daarop worden verschillende klassen uitgenodigd. Die happening vraagt een planning en heel wat voorbereidend werk. De meeste activiteiten van dit BC zijn er dan ook naar gericht en noodzakelijk om die happening mogelijk te maken en voldoende inhoud te geven.
We bieden heel wat mogelijkheden en suggesties aan waaruit jij een selectie kunt maken of die je kunt aanvullen met eigen voorstellen.

1 Introductie

Verzamel de kleuters in de kring. Vraag hun wie al eens naar Sealife of naar een ander aquarium of naar de zoo is geweest. Laat de kleuters spontaan reageren en vrijuit vertellen. Vertel de kleuters dat je samen met hen een Sealife wilt bouwen. Leg hun uit dat ze samen een tafereel onder water zullen opstellen en uitbeelden. Hierbij moeten decors en attributen worden gemaakt en allerlei figuren worden bedacht waarvoor de rollen moeten verdeeld worden. Verwijs eventueel naar de organisatie van de kerstmarkt. Bekijk en bespreek samen het draaiboek van de kerstmarkt. Wat is er toen allemaal gebeurd? De kleuters mogen hun herinneringen verwoorden.

2 Kern

2.1 De organisatie

Werk verder met de hele groep. Maak enkele afspraken zoals:
- we luisteren naar elkaar;
- we laten een ander uitspreken;
- we vragen het woord;
- we wachten onze beurt af.

Hang hierbij eventueel de picto's met de afspraken goed in het zicht.

2.2 Plannen maken

2.2.1 Hoe en waarmee een sealifecenter bouwen?

Video + tv
Prenten, foto's
Bijlage 1 t.e.m. 9 pagina 81 t.e.m. 97

Gebruik eventueel de video, het prentmateriaal, bijlage 1 t.e.m. 9, foto's ... om de kleuters te ondersteunen bij het zoeken naar suggesties. Je kunt ook zelf voorstellen doen. Uit het geheel van ideeën wordt een selectie gemaakt. Teken die op papier.
Enkele mogelijkheden:

wrakken

schelpen

planten

duikflessen

dieren

schaaldieren

schatten

vaartuigen

Die tekeningen kun je laten gebruiken wanneer de kleuters een keuze maken.

2.2.2 Hoe en waarmee een sealifecenter bevolken?

Papier en potloden

Het is de bedoeling dat het decor van het sealifecenter wordt bewoond door vissen, schildpadden, duikers ... Ook nu weer mogen de kleuters voorstellen doen en suggesties formuleren. Opnieuw maken jullie samen een selectie en teken je die op papier. Enkele mogelijkheden:

vissen

duikers

inktvissen

schildpadden

krabben

planten

2.2.3 Hoe de bezoekers ontvangen?

Papier en potloden

Bespreek samen met de kleuters hoe je de bezoekers ontvangt. Wat moet er vooraf gebeuren en wie doet wat? Stel die opnieuw voor met een tekening. Enkele mogelijkheden:

decor bouwen

verantwoordelijke voor de muziek

ontvangst bezoekers de portier

uitnodigingen klaarmaken

kleedkamer-verant-woordelijke

kaartjesontvanger

speler

Kopieerblad 1 en 2 pagina 79 en 80

2.3 De plannen vastleggen in een draaiboek

Maak met de tekeningen een overzichtelijk weekoverzicht en een draaiboek.
Gebruik eventueel kopieerblad 1 en 2. Wat en wanneer iets wordt gemaakt of geknutseld, wordt op het weekoverzicht(en) vastgelegd.
Bv.

Laat de kleuters dit overzicht interpreteren.
Nadien mogen ze een keuze maken uit de verschillende mogelijkheden.
Waar willen ze aan meewerken?
Noteer de namen of symbolen bij de passende activiteit. Gebruik ook de pictogrammen van de BC-lijn om de activiteiten aan te duiden.
Zorg voor een evenwichtige spreiding over de verschillende activiteiten.

Welke activiteiten worden uitgewerkt en zijn voorzien binnen het belangstellingscentrum?
- Schilderen en knutselen van dieren en vissen in het water (activiteit 5)
- De bodem van de zee (activiteit 6)
- Een wrak timmeren (activiteit 7)
- Een tunnel als ingang (activiteit 14)
- Maskers van zeedieren (activiteit 24)

2.4 Als afsluiter

Geef het aangepaste weekoverzicht(en) een zichtbare plaats en ga nog eens na of iedereen weet wat hij te doen heeft. Bekijk en bespreek dagelijks dit overzicht. Breng dagelijks de passende pictogrammen over naar de daglijn. Op het einde van de dag plaats je die terug in het aangepaste weekoverzicht. Op die manier oefen je beide richtingen: vooruit- en terugblikken.

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...
- Heeft iedereen zich kunnen houden aan de gemaakte afspraken? (Zie 2.1)

DE KLEUTER DENKT ...
- Heb ik de vier afspraken kunnen volgen? Zo niet, welke afspraak niet?

Product

IK ZEG ...
- Is iedereen tevreden over het resultaat van het draaiboek?

DE KLEUTER DENKT ...
- Vind ik in het draaiboek activiteiten waar ik graag zou aan meewerken?

3.2 Ik blik terug

Proces
- Heb ik bij de onderdelen 2.2 en 2.3 voldoende inspraak gegeven aan de kleuters? Is het hun planning geworden of mijn gestuurd model?

Product
- Kunnen de kleuters het kopieerblad 1 en 2 aflezen en hanteren? Hebben ze vooraf voldoende met dergelijke 'systemen' gewerkt?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 4. De kleuters kunnen zich verbonden voelen met de klas.

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Positieve ingesteldheid

9 zich verbonden voelen		P	1K	2K	3K
• zich verbonden voelen met de L	1K	X	→	→	→
zich verbonden voelen met enkele kleuters van de klas	2K		/	X	→
zich verbonden voelen met de hele klas	3K			/	X

Ik observeer

- Bij de verschillende onderdelen van de activiteit, vooral onder 2.3, zijn er kleuters die zeer egocentrisch reageren en hun keuzes willen invullen zonder daarbij rekening te houden met de andere kleuters.

Ik remedieer

- Ik ben er mij van bewust dat egocentrisme typisch is voor deze leeftijdsfase en niets te maken heeft met het egoïsme van de volwassenenwereld. Dit egocentrisme, waarbij het kind zich het centrum van zijn wereld voelt, remt zijn aandacht af voor de interesses, de problemen ... van de anderen.
- Gezamenlijke projecten, zoals de opbouw van dit sealifegebeuren, verruimen hun visie op de ideeën en de creativiteit van de andere kleuters. Ik probeer dus regelmatig dergelijke projecten in te schakelen.
- Ik blijf tijdens de planning (zie 2.3) dicht in hun buurt. Ik zet hen eventueel naast mij, om hen te wijzen op de ideeën van de andere kleuters maar ook hun inbreng te bevestigen.

4 Tips

- Dit draaiboek kan deel uitmaken van een gemeenschappelijk belangstellingscentrum. Het thema komt in Confetti ook aan bod in de eerste en tweede kleuterklas.
- Wil je een echt sealifecentrum bezoeken, dan is er keuze genoeg in de verschillende dierentuinen, maar ook in Blankenberge en in 'El Paradiso' (Henegouwen). Plan dit bezoek bij voorkeur in het begin van het BC.
- 'Sealife' lijkt een moeilijk woord. Maar kleuters kunnen meer aan dan we denken. In deze context is het belangrijk dat de zaak bij het woord te zien is. Foto's of andere voorstellingen moeten het woord dus verduidelijken. Ook het feit dat het om een Engels woord gaat, moet hier worden uitgelegd. Neem dus de tijd om met de twee delen van dit woord te spelen: 'sea' en 'life'. Waar hebben ze dat nog gehoord? Dit biedt mogelijkheden voor speelse uitspraakoefeningen:
  sea (ie/ie/ie/...) zee (ee/ee/ee/...)
  life (ai/ai/ai/...) leven (ee/ee/ee/...)

Dagen week	tekening decorstuk	symbool kleuter

vrijdag	
tekening taak of rol	kenteken of naam van kleuter

Activiteit 7

Beeld

We timmeren, assembleren en schilderen het wrak van een gezonken schip

Doelen

1 De kleuters kunnen een weekoverzicht volgen en interpreteren. (67) (WO 5.3)
2 De kleuters kunnen de dagen van de week hanteren. (67) (WO 5.1)
3 **De kleuters kunnen begrijpen dat een vriend ook iemand is die zij helpen.** (20) (WO 3.7)
4 De kleuters kunnen voor een activiteit de nodige plannen bedenken. (80) (WO 5.6)
5 De kleuters kunnen samen een opdracht afwerken. (82) (N 1.4)
6 De kleuters kunnen creatief oplossingswijzen bedenken. (83) (LO 1.37, WO 2.4)
7 De kleuters kunnen bij de confrontatie met een probleem: iets doen wat een vorige keer lukte, een oplossingsweg van een andere kleuter nadoen, willekeurig uitproberen, handelend zoeken naar oplossingswegen zonder hulp van de leid(st)er. (83) (LO 1.35)
8 De kleuters kunnen zich richten op de oplossing van een probleem en daar naartoe werken met en zonder hulp. (83) (LO 1.35)
9 De kleuters kunnen ervaren dat een ingeslagen oplossingsweg soms moet verlaten worden. (83) (LO 1.35)
10 De kleuters kunnen in een planningsgesprek de stappen verwoorden die ze zullen zetten. (84) (N 2.4, WO 5.6)
11 De kleuters kunnen vragen stellen of antwoorden op vragen. (72) (N 2.6, 2.8)
12 De kleuters kunnen na afloop verwoorden wat ze leuk, niet leuk, gemakkelijk of moeilijk vonden. (84) (WO 5.5)

Materiaal

* Planken hout, stukken en vellen karton, stukken plastic, hamers, nagels, nietmachine, scharen, klemschroef, vouwmeter, kleine zaagjes
* Plakkaatverf in verschillende kleuren, schorten, mengschalen, water, dikke penselen, sponsen, vellen plastic of krantenpapier

Voortaak

Ga op zoek naar grote stukken karton en planken waarmee de kleuters makkelijk kunnen timmeren. Hardboard is ideaal om mee te werken.

1 Introductie

Weekoverzicht

Verzamel de kleuters bij het aangepaste weekoverzicht. Laat hen dit overzicht lezen en interpreteren. Welke activiteit is voor vandaag voorzien en welke kleuters hebben voor deze activiteit gekozen?
Vraag de kleuters wat ze zich daarbij voorstellen. Een wrak van een gezonken schip assembleren, timmeren en schilderen: wat denken ze daarbij? Geef hun de kans om vrijuit hun gedachten te verwoorden.
Stimuleer ook hun fantasie ... Als jij diepzeeduiker was, wat zou je het liefst ontdekken en meenemen?

2 Kern

2.1 De organisatie

Nodig de kleuters die voor deze activiteit kozen uit naar de werktafels of naar de timmerhoek. Al het nodige materiaal ligt klaar op de werktafels.
De andere kleuters werken zelfstandig in de verschillende hoeken of aan hun contractwerk.

2.2 Keuze van de materialen

Planken hout, vellen stevig karton, hamers en nagels, nietmachine, stukken plastic, zaagjes, klemschroef, vouwmeter, scharen

De kleuters bekijken en betasten de verschillende materialen. Laat hen verwoorden wat ze met die materialen kunnen doen. Vraag waarop ze moeten letten om veilig met de materialen om te gaan. Demonstreer eventueel het zagen en timmeren. Gebruik eventueel een klemschroef bij het zagen en toon ook hoe ze een vouwmeter kunnen hanteren. Laat hen zelf vertellen waar ze hulp zullen nodig hebben en wie ze kiezen om hierbij te helpen.

2.3 Het wrak assembleren en timmeren

Afhankelijk van het aantal kleuters kunnen meerdere wrakken worden geknutseld.
Laat hen samen overleggen wat er allemaal moet gebeuren. Laat hen verwoorden hoe ze te werk zullen gaan. Bij deze activiteit heb je een observerende rol. De kleuters moeten hier zelfstandig aan het werk gaan. Bij problemen kun je tussenkomen met tips.
Probeer de kleuters zo veel mogelijk te motiveren om elkaar te helpen bij het vasthouden en het timmeren, het zagen, het meten en het knippen.
Wanneer het raamwerk klaar is, bied je de kleuters grote stukken karton aan die ze op het raamwerk bevestigen.

Plakkaatverf in verschillende kleuren, schorten, dikke penselen, mengschalen, water, sponsen, plastic vellen of krantenpapier

2.4 Het wrak schilderen

Bespreek met de beide kleuters hoe ze het best te werk gaan. Laat hen vrij om kleuren te kiezen of kleuren te mengen. Zet hen aan het werk en laat hen doen. Om de werktafels te beschermen leg je onder de wrakken het best een vel plastic of krantenpapier.

2.5 Als afsluiter

Verzamel de kleuters in de timmerhoek of bij de werktafels. De kleuters mogen hun realisaties voorstellen en vertellen hoe ze te werk gingen. Ze mogen ook vertellen of ze het leuk of niet leuk vonden en wat er moeilijk of gemakkelijk was. De andere kleuters mogen vragen stellen en suggesties geven voor een eventuele verdere afwerking. Richt zelf het gesprek wat naar de samenwerking die ze met een andere kleuter hadden.

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...
- Hebben jullie voldoende tijd gekregen om je opdracht af te werken?

DE KLEUTER DENKT ...
- Hebben wij samen onze opdracht kunnen afwerken?

Product

IK ZEG ...
- Vertel eens wat je mooi vindt aan jullie werk. Je moet ook iets vertellen over het werk van je vriendje dat je geholpen heeft.

DE KLEUTER DENKT ...
- Wat vind ik mooi aan mijn resultaat en aan dat van mijn vriend? Wat hebben we samen mooi gemaakt?

3.2 Ik blik terug

Proces
- Hebben de kleuters letterlijk en figuurlijk voldoende tijd en ruimte gekregen om hun ideeën uit te werken?

Product
- Ben ikzelf ook tevreden met het bereikte resultaat of heb ik mijn kleuters overschat of onderschat?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 3. De kleuters kunnen begrijpen dat een vriend ook iemand is die zij helpen.

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Sociale ontwikkeling

20 tot interactie komen		P	1K	2K	3K
• toevallige vrienden zijn	1K		X	→	→
eenrichtingsvrienden (een vriend is iemand die mij helpt)	2K			X	→
tweerichtingsvrienden (een vriend is ook iemand die ik help)	3K				X

Ik observeer

- Onder 2.2 en 2.3 zijn er kleuters die echt geen hulp van een andere kleuter aanvaarden en ook zelf geen hulp bieden.

Ik remedieer

- Ik zoek oorzaken:
  * De kleuter ligt hem niet (vroegere negatieve ervaringen).
  * Ze wisten dat hun partner onhandig is en verwachten er dus niet veel goeds van. Ze klaren de klus liever alleen.
- Ik hou de werking van dat of die groepje(s) goed in de gaten en bekijk vooral de wederzijdse hulp. Ik observeer wie ervanonder muist als iemand hulp nodig heeft.
- Op langere termijn heb ik aandacht voor 'eenzaten'. Misschien lukt het hen het best op hun eigen manier. Dat probeer ik dan ook te respecteren.

4 Tips

- Nodig een papa, opa ... uit om samen met de kleuters het wrak te timmeren.
- Je kunt de kleuters ook het wrak laten versieren, bv. doodshoofd op het wrak timmeren.
- Het is in deze activiteit wel heel belangrijk dat kleuters het tweerichtingswerken van een goede vriendschap aanvoelen en ook realiseren. We letten dus goed op hoe zij dat proces invullen en betrekken het resultaat telkens op de beide partners. De goede overstap van 2.2 naar 2.3 is hierbij belangrijk.
- Goed afwasbare werktafels zijn geen overbodige luxe in de huidige kleuterschool. Zo kan al het geknoei met krantenpapier en vellen plastic vermeden worden. Hou dit materiaal echter wel achter de hand voor als je werkt op een poreuze ondergrond (speelplaats, gang ...).
- Bij de introductie, na het stimuleren van hun fantasie, wijs je de kleuters erop dat niet zomaar alles van de zeebodem mag worden weggenomen. Maar dit zijn zorgen voor later!
- Tussendoor vertel je hoe grote werken tot stand komen, bv. de bouw van een groot schip. En hoe daarbij iedereen naar iedereen moet luisteren en zo goed mogelijk moet meehelpen.
- Het is altijd interessant om de evolutie van de vriendschap eens door te nemen. In grote lijnen:

* De peuter ontdekt de andere naast zich maar stoot die dikwijls af omdat ze interesse hebben in hetzelfde materiaal.
* Schakel zand en water in, zonder bijkomende elementen. Water en zand zijn niet te vatten, het vloeit weg en er is voldoende.
* Geleidelijk aan gaat de kleuter uit winstbejag naar de andere (bv. eens in zijn appel mogen bijten, zijn beer eens mogen vastnemen ...).
* Daarna kiest een kleuter voor een andere omdat hij zich daar goed bij voelt. De rollen worden verdeeld: hij is papa en zij mama.

Activiteit 8

Natuur en techniek

We spelen met water

Doelen

1 De kleuters kunnen hun ervaringen verwoorden. (71) (N 2.2)
2 De kleuters kunnen reageren op andere kleuters door daarbij informatie naar voren te brengen die aansluit bij wat die kleuters aanbrengen. (71) (N 2.7)
3 De kleuters kunnen voorspellingen maken en onderzoekend nagaan of de voorspellingen kloppen. (60) (WO 1.7)
4 De kleuters kunnen onderzoekend ervaringen opdoen en zoeken naar verklaringen. (60) (WO 1.7)
5 De kleuters kunnen ervaren dat dingen die gebeuren een oorzaak en een gevolg hebben. (60) (WO 1.7)
6 De kleuters kunnen dingen vergelijkend meten zonder maateenheid te gebruiken. (69) (WI 2.1)
7 De kleuters kunnen de natuur nauwkeuriger onderzoeken, er spelenderwijs ordeningen in aanbrengen, verbanden leggen tussen de verschillende ervaringen in de natuur en de bekomen ervaringen representeren. (64) (WO 1.5)
8 De kleuters kunnen eenvoudige als-dan-relaties bij het handelend omgaan formuleren en controleren. (64)
9 De kleuters kunnen eigenschappen van grondstoffen en materialen handelend ervaren en herkennen. (64) (WO 1.5, 2.1)
10 **De kleuters kunnen binnen een gezamenlijke taak met meer dan twee kleuters afspraken maken betreffende deeltaken en zich aan die afspraken houden.** (21) (WO 3.10)

Materiaal

* Kopieerblad 1 t.e.m. 4 pagina 150 t.e.m. 153
* Lavabo, watertafel, fles met hals, emmertjes, bekers, hamers, lepels, gieter, kurk, bootje, schelp, puimsteen, veer, knikkers, steen, auto, plasticine, fles water, flessen, bekers, bak met water, buizen, rietjes, snorkels van verschillende dikte, bellenblazers, ingrediënten voor zeepsop, hoepels, tennisraketten, ijzerdraad, pvc-buizen, verbindingsstukken, wand van kippengaas of rek met gaten, schorten, trechters

Voortaak

Zorg voor een geschikte bak of watertafel.
Leg dweilen onder de watertafel om het water op te nemen.
Zorg vooraf voor voldoende materialen.
Kopieer de opdrachtkaarten van de kopieerbladen 1 t.e.m. 4 en lamineer ze.
Zorg voor voldoende waterdichte schorten.
Maak vooraf het zeepsop klaar en probeer het uit.

Vooraf

Dit BC leent zich bijzonder goed om met water te experimenteren. Kleuters spelen graag met water. In deze activiteit bieden we heel wat mogelijkheden aan om allerlei ervaringen met water op te doen. Uit deze mogelijkheden kun je een keuze maken of je kunt ze aanvullen met eigen voorstellen of opdrachten.

1 Introductie

Lavabo, watertafel, fles met hals, emmertjes, bekers, kannen, lepels, gieter

Verzamel de kleuters bij de lavabo en de watertafel. Geef vier kleuters de opdracht om de watertafel bij te vullen tot aan een aangeduide rand. Ze trekken een schort aan en gebruiken voor het vullen de volgende materialen: een fles met een hals, emmertjes, bekers, kannen, lepels, een gieter ...
Laat hen vooraf en nadien verwoorden waarmee ze de watertafel het makkelijkst en het vlugst kunnen of konden vullen.
Geef hun de kans om dit spontaan te vertellen. Stel eventueel enkele vragen:
- Kon je de fles gemakkelijk vullen?
- Waarin kon het meeste water? Waarom?
- Waarmee kun je de watertafel het snelst vullen?
  ...

Wanneer de watertafel gevuld is tot aan de aangeduide rand, wacht je samen met de kleuters tot het wateroppervlak helemaal vlak is en niet meer beweegt. Laat de kleuters in het water kijken en vertellen wat ze zien.
Tik nadien even tegen de watertafel en laat de kleuters opnieuw vertellen wat ze zien of opmerken.

2 Kern

2.1 De organisatie

Nodig vier kleuters uit om allerlei spelletjes met water te spelen. De andere kleuters werken of spelen zelfstandig in de verschillende hoeken. Ze weten dat hun beurt ook komt en ze mogen eventueel vanaf een afstand staan kijken. Al het nodige materiaal ligt vooraf klaar op een tafel dicht bij de watertafel en de lavabo.

2.2 Spelletjes met water

2.2.1 Drijven en zinken

Hier gebruik je de ontdekdoos.

Drijven:
kurk, bootje, schelp, puimsteen, veer
Zinken:
steen, knikker, auto, plasticine, fles water
Kopieerblad 1 t.e.m. 4
pagina 150 t.e.m. 153

Hoe werkt deze doos?
Vul een bak met water. De kleuters leggen de voorwerpen in het water en verwoorden of ze drijven of zinken. Ze leggen het voorwerp bij de juiste prent. (Kopieerblad 1)

Gradatie en variatie
1 Vooraf verwoorden de kleuters of het voorwerp zal drijven of zinken. Ze leggen eerst de voorwerpen op de juiste plaats op de kaart. Daarna controleren ze of hun schatting juist is. (Kopieerblad 1)

Flessen, bekers, bak met water

Buizen, rietjes, snorkels van verschillende dikte, bak met water

Bellenblazers, ingrediënten voor het zeepsop, hoepels, tennisraketten, ijzerdraad

2 De kleuters gaan in de klas op zoek naar materialen die drijven en zinken. Ze leggen de voorwerpen in de linkerkolom. Daarna leggen ze de passende kaartjes ernaast. Tot slot controleren ze hun bevindingen. De kleuters kunnen ook opdrachtkaarten maken voor de anderen. (Kopieerblad 2 en 3)

3 En wat als? (uitzonderingen, kopieerblad 4)

Plasticine: Laat de kleuters zoeken en verwoorden wat er gebeurt als ze de plasticine vervormen.

Hout: Laat de kleuters zoeken en verwoorden wat er gebeurt als ze een drijvend of zinkend voorwerp op het hout leggen.

Flessen: Laat de kleuters zoeken en verwoorden wat er gebeurt met een volle en lege fles in het water.

2.2.2 Flessen met gaatjes

Bied de kleuters de flessen en de bekers aan en geef hun de tijd om ermee te experimenteren.
Volgende spelletjes kunnen hierbij aansluiten:
- Geef de kleuters een fles met daarin één gat.
  Geef hun de opdracht om de fles te vullen zonder dat het water uit de fles loopt.
- Geef de kleuters een fles met twee gaatjes in. Laat hen de fles vullen.
  Het water dat uit de gaten komt, moeten ze opvangen in bekers.

Geef hun nadien de kans om hun ervaringen te verwoorden.
Dit kan ook met bekers, potjes, emmers, zakjes ...

2.2.3 Luchtbellen blazen

Geef de kleuters verschillende buizen, rietjes, snorkels. Laat de kleuters bellen blazen in het water. Nadien mogen ze hun ervaringen verwoorden.
Stel ook enkele vragen:
- Wat gebeurt er als je zacht blaast?
- Wat gebeurt er als je hard blaast?
- Wie durft zonder voorwerp in het water te blazen?

2.2.4 Zeepbellen blazen

Maak samen met de kleuters het zeepsop.
Probeer dit vooraf zelf uit.
Laat de kleuters bellen blazen met bestaande bellenblazers.
In de handel bestaan er verschillende soorten bellenblaasspeeltjes: zwaard, pistool, diertjes ...
Reuzenzeepbellen kun je maken met oude tennisraketten, hoepels, plastic ringen, ijzerdraad die je zelf in een vorm plooit.
Voor meer ideetjes kun je terecht bij 'Technopolis'.

Pvc-buizen en verbindingsstukken
Wand van kippengaas of een rek met gaten

2.2.5 Een waterbaan opstellen

Bied de kleuters buizen en verbindingsstukken aan. Laat hen zelf een waterbaan maken. Maak hen duidelijk dat het begin bovenaan is en het eindpunt uitkomt in de kom onderaan. Zorg voor een wand waarop de kleuters de buizen kunnen bevestigen (wand met kippengaas, rek met gaten erin). Laat de kleuters water gieten door de buizen via een trechter. Ze kunnen verschillende banen maken. Belangrijk is hier dat ze de verschillende deeltaken zien en verdelen en elk zijn taak opneemt.
Je kunt ook werken met doorzichtige tuinslangen. Zorg dat je kippengaas vastmaakt aan een wand. Laat de kleuters de tuinslangen door elkaar rijgen. Zorg er weer voor dat het beginpunt bovenaan vertrekt en het eindpunt beneden uitkomt.
Onder ieder eindpunt zet je een kom. Een kleuter giet via een trechter water in een buis. Ze raden waar het water uitkomt.

2.3 Als afsluiter

Berg samen met de kleuters de materialen per spel op in een afzonderlijke doos. Laat nadien de kleuters hun handen wassen. Vraag waarom ze dit zouden moeten doen. Het materiaal staat ter beschikking van de andere kleuters. Deze zullen zeker het groepje van vier hebben gadegeslagen tijdens deze activiteit en willen het nu ook proberen. Je belooft dat dit niet bij een eenmalig gebeuren blijft en je vraagt je kleuters je daaraan te herinneren.

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...	DE KLEUTER DENKT ...
- Ik zag dat jullie dit leuk vonden maar wat was het leukst? Vertel ook waarom.	- Wat vond ik het leukst en kan ik ook vertellen waarom?

Product

IK ZEG ...	DE KLEUTER DENKT ...
- Welke opdracht lukte bij jou het best? Kun je ook vertellen waarom?	- Wat lukte goed bij mij en hoe komt dat?

3.2 Ik blik terug

Proces
- Heb ik bij deze activiteit niet te veel hooi op mijn vork genomen? Kon ik het geheel onder controle houden? Wat zal ik de volgende keer aanpassen?

Product
- Hebben mijn kleuters genoten van dit gebeuren? Hebben ze duidelijk ook iets geleerd uit dit gebeuren? Wat dan wel?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 10. De kleuters kunnen binnen een gezamenlijke taak met meer dan twee kleuters afspraken maken betreffende deeltaken en zich aan die afspraken houden.

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Morele ontwikkeling

21 samenwerken		P	1K	2K	3K
• een eenvoudige taak alleen kunnen uitvoeren	1K	X	→	→	→
met twee of drie kleuters een taak kunnen uitvoeren	2K		/	X	→
binnen een gezamenlijke taak met meer dan twee kleuters afspraken kunnen maken betreffende deeltaken en zich aan die afspraken kunnen houden	3K				X

Ik observeer

- Onder 2.2.5 zijn er enerzijds kleuters die volledig de leiding in handen nemen, maar ook alles zelf willen doen.
- Anderzijds zijn er ook kleuters die dit hele gebeuren wel leuk vinden, maar hun eigen verantwoordelijkheid in het geheel niet zien en dus ook niet opnemen.

Ik remedieer

- Ik laat hen begaan. Daarna komen ze zelf tot de vaststelling dat ze dit alleen niet aankunnen. Het is belangrijk dat ze zelf ervaren dat ze de anderen nodig hebben.
- Ik maak gebruik van hun inzicht en aanleg tot leiderschap en vraag hun de andere kleuters te vertellen hoe zij het zien. Ik dring er ook op aan dat ze aan de kleuters vragen wat zij ervan vinden.
- Ik eis dat elke kleuter van de groep een deeltaak krijgt en die in de mate van het mogelijke zelf mag kiezen.
- Ik hou de groep goed in de gaten om het verloop te controleren.
- Ik probeer ook meteen remediërend op te treden voor de kleuters die hun verantwoordelijkheid ontlopen. Ik laat hen zelf vertellen wat hun taak is in het geheel en hoe ze die zullen aanpakken. Heel belangrijk hierbij is het feit dat de kleuters inzien dat zonder hun deel het geheel niet functioneert.

4 Tips

- Als er op de school voldoende watertafels beschikbaar zijn en er op de speelplaats lopend water is en ... het mooi weer is, kan deze activiteit ook buiten doorgaan. Hou het dan binnen een circuitsysteem met verschillende opdrachten aan de respectievelijke tafels. Dit vereist een zeer degelijke voorbereiding maar geeft de kleuters een unieke vreugdebeleving. De opdrachten van 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4 en 2.2.5 kunnen het circuit vullen in de vorm van een doorschuifsysteem.
- Deze drukke activiteit kan opgesplitst worden in verschillende beurten. Je kunt het bovengenoemde circuit ook laten doorgaan met een zekere gradatie. Bv. bij de eerste beurt meer kansen om te experimenteren en geleidelijk opdrijven naar correct verwoorden, inschatten, noteren ...
- Sommige onderdelen van deze activiteit lijken misschien druk of vergezocht, bv. 2.2.5. Laat ze echter niet vallen. Haal ze eventueel uit het geheel en maak er een afzonderlijke activiteit van. De ervaringen zijn te rijk om zomaar opzij te schuiven.
- Een belofte, zoals onder 2.3, kan in een contract gevisualiseerd worden. Het moet dan wel op een voor iedereen zichtbare plaats worden opgehangen.

voorwerpen	kaartjes

klompje plasticine	?
bootje van plasticine	?

plank met pluim	?
plank met steen	?

lege fles	?
volle fles	?

Activiteit 9

Taal Ik kan goed luisteren en kijken

Doelen

1 De kleuters kunnen de BC-lijn volgen en interpreteren. (67) (WO 5.3)
2 De kleuters kunnen rekening houden met enkele gespreksregels. (24/72) (WO 3.9)
3 De kleuters kunnen spelenderwijs klanken auditief onderscheiden. (73) (N 2.11, 5.5)
4 De kleuters kunnen de juiste woordenschat gebruiken. (73) (N 2.11)
5 De kleuters kunnen enkelvoudige zinnen correct formuleren. (73) (N 2.11)
6 De kleuters kunnen uit een tekening een detail halen. (54/55) (LO 1.39)
7 De kleuters kunnen een zin letterlijk herhalen. (73) (N 2.11)
8 De kleuters kunnen een reeks opeenvolgende klankgroepen omzetten in een woord: W IE R. (73) (N 2.11)
9 De kleuters kunnen een afbeelding associëren met het juiste woord. (73/74) (N 3.1)
10 De kleuters kunnen een opdracht beoordelen als waar of niet waar door het op de prent te controleren. (54/55/72/73/74)
11 De kleuters kunnen de woorden kleuren waarin gevraagde klanken voorkomen. (73) (N 5.5)
12 De kleuters kunnen hoeveelheden ordenen door gebruik te maken van de één-één-verhouding. (68) (WI 1.1)
13 **De kleuters kunnen de meeste Nederlandse klanken uitspreken.** (73) (N 2.11)

Materiaal

* Bijlage 1 pagina 159
* Kopieerblad 1 en 2 pagina 161 en 162
* Werkblad 1 pagina 79
* Twee belletjes
* Hangers voor de verschillende personages in tweevoud
* Stiften en kleurpotloden
* Potje of aquarium per groep

Voortaak

Maak de kettingen voor de deelnemers, de grote vissen en de kleine visjes vooraf klaar. Zorg voor een aquarium per groep.

Vooraf

In deze activiteit stellen we een reeks taalspelletjes voor telkens met een specifieke bedoeling. Afhankelijk van je klaspopulatie kun je een keuze maken uit onze voorstellen of ze vervangen of aanvullen met eigen suggesties. Je kunt de voorstellen ook spreiden over de uitwerking van het belangstellingscentrum.

1 Introductie

Bijlage 1 pagina 159

Verzamel de kleuters bij de BC-lijn.
Laat een kleuter de activiteit die voor vandaag is voorzien, aanduiden en het dagoverzicht aanvullen.
Toon de bijlage. Laat de kleuters spontaan reageren en beschrijven wat ze zien.
Geef hun de kans om op elkaar te reageren en elkaar aan te vullen.
Tijdens dit gesprek houden ze rekening met enkele afspraken:
- we luisteren naar elkaar;
- we laten anderen uitspreken;
- we wachten onze beurt af en vragen het woord.

Vraag de kleuters om de juiste begrippen te gebruiken en zo veel mogelijk Algemeen Nederlands te spreken.

2 Kern

Kopieerblad 1 pagina 161

2.1 De organisatie

Nodig tien kleuters uit om met jou de taalspelletjes te spelen. Verdeel die in twee groepen. Elke groep bestaat uit een schildpad, een krab, een octopus, een schelp en een vis. Laat de kleuters de passende hanger om de hals hangen. Elke kleuter stelt dus een personage voor. Vertel dat de twee groepen het tegen elkaar zullen opnemen. Geef elke groep een aquarium om hun gewonnen visjes in te bewaren. De andere kleuters mogen van dichtbij of vanaf een afstand meevolgen of werken zelfstandig in de verschillende hoeken. Zij weten dat ze later aan de beurt komen.

2.2 De taalspelletjes

2.2.1 Visueel geheugen

Bijlage 1 pagina 159
Werkblad 1 pagina 79
Belletjes

De positie, de plaats van dingen herkennen, aanduiden en verwoorden met de juiste plaatsbepalende begrippen. Bijlage 1 is goed zichtbaar voor beide groepen. Bezorg nu elke kleuter het werkblad en een belletje voor elke groep.

De opdracht:

Kopieerblad 2 pagina 162

De verschillende personages uit elke groep staan op de bijlage en op het werkblad. Wie als eerste zijn personage ziet, laat het belletje van zijn groep rinkelen. Hij moet nu correct verwoorden waar het personage zich precies bevindt op de tekening. Is het juist, dan krijgt hij een grote vis. Is het fout, dan krijgt hij een klein visje. Elke speler kan slechts een keer aan de beurt komen. Speel dit spel tot wanneer alle personages werden genoemd.

Mogelijke plaatsbepalingen:
- Er ligt een schelp voor het wrak in het zand.
- De octopus zit verstopt achter het wrak.
- ...

2.2.2 Auditief geheugen

Het correct nazeggen van zinnen. Deze opdrachten worden telkens aan een personage gegeven. Er zijn dan telkens twee kleuters die het tegen elkaar opnemen.

De opdracht:
Jij zegt een zin. De kleuter die het eerst met het belletje rinkelt, moet proberen de zin correct na te zeggen. Lukt dit, dan krijgt hij een grote vis, zo niet dan krijgt hij een kleine vis.

Mogelijke zinnen:
- Klein koraaltje kietelt kwalletje.
- Zeester Zoë zwemt zonder zwembandjes.
- Octo octopus ontwaakt op Oxo octopus.
- Silke schildpad schopt schaap Simon.
- Vis Viktor vangt veel vissen.

...

2.2.3 Auditief geheugen. Waar of niet waar?

Bijlage 1 pagina 159

Neem bijlage 1. Vertel over iets wat op de prent te zien is. De kleuters zoeken op de prent en gaan na of wat je vertelt waar of niet waar is. De groep die als eerste met het belletje rinkelt, mag het antwoord geven. Is het juist, dan krijgt de groep een grote vis, bij fout een kleine vis.

Mogelijke opdrachten:
- Er zwemmen ... vissen naar links.
- De koralen zijn blauw.
- We zien drie armen van een zeester.
- De octopus zit onder het wrak.

...

2.2.4 Auditieve analyse

Stiften of kleurpotloden
Werkblad 1 pagina 79

Dit is een groepsopdracht. De kleuters werken op het werkblad. Je kunt ook de verschillende personages tegenover elkaar uitspelen en het tegen elkaar laten opnemen, bv. de krab uit groep 1 tegen de krab uit groep 2.

Mogelijke opdrachten:
- Kleur twee tekeningen rood waarin een ‘s’ voorkomt.
- Kleur twee tekeningen groen waarin een ‘r’ voorkomt.
- Kleur twee tekeningen geel waarin een ‘a’ voorkomt.

...

Na elke opdracht volgt een controle.
Bij een juist antwoord krijgen ze een grote vis, bij een fout een kleine vis.

2.2.5 Auditieve synthese

Vertel de kleuters dat je nu woorden in stukjes zult hakken. Als ze weten over welk woord het gaat, moeten ze zo snel mogelijk het belletje laten rinkelen. Daarna laat je hen met klanken of klankgroepen een woord vormen. De verschillende personages spelen tegen elkaar. Wie als eerste met de bel rinkelt, mag het antwoord geven.
Juist, een grote vis, fout een kleine vis.

Mogelijke opdrachten:

- zee ster — zeester
- an ker — anker
- dui ker — duiker
- sche lp — schelp
- gar naal — garnaal
- w ie r — wier
- v i s — vis

...

2.3 Als afsluiter

Laat beide groepen nu hun grote en kleine vissen tellen. Laat hen verwoorden hoeveel juiste antwoorden (grote vissen) en hoeveel foute antwoorden (kleine vissen) ze hebben. Laat het pictogram van de activiteit overbrengen van de dag- naar de weeklijn.

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...
- Vonden jullie de spelletjes leuk? Welke wel, welke niet?

DE KLEUTER DENKT ...
- Welk spelletje vond ik het leukst? Kan ik ook zeggen waarom?

Product

IK ZEG ...
- Zijn jullie tevreden over jullie resultaat?

DE KLEUTER DENKT ...
- Ben ik tevreden over mijn resultaat? Wat ging er fout?

3.2 Ik blik terug

Proces

- Heb ik zelf het proces niet te veel gestuurd en voldoende tijd genomen om het essentiële uit te werken?

Product

- Valt het resultaat van het auditieve aspect van de leesvoorwaarden voor het geheel van mijn klas nogal mee of zijn er onverwachte dieptepunten?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 13. De kleuters kunnen de meeste Nederlandse klanken uitspreken.

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Taalontwikkeling

73 luisteren en spreken verfijnen		P	1K	2K	3K
actief meedoen met liedjes en versjes	1K	X	→	→	→
durven spreken	2K		/	X	→
• woorden zo uitspreken dat anderen je verstaan	2K		/	X	→
de meeste Nederlandse klanken uitspreken	3K			/	X

Ik observeer

- Bij de opdracht van 2.2.2, nl. zinnen correct kunnen nazeggen, zijn er kleuters die bij bepaalde zinnen (woorden) afhaken.

Ik remedieer

- Ik ga na welke zinnen de meeste problemen leveren. De lengte kan een rol spelen, daarom verkort ik de zinnen, bv. de tweede zin wordt: 'Zeester Zoë zwemt.' Het kan ook te maken hebben met de lettercombinaties, bv. in 'zeester' is de 'z' makkelijker dan in 'zwemt'.
- Ik verleg het accent van deze oefening, nl. ik observeer meer de uitspraak dan het auditief geheugen. Dus bied ik de zinnen aan in een opbouwende vorm:
  * Klein koraaltje,
  * Klein koraaltje kietelt,
  * Klein koraaltje kietelt kwalletje.

  Zo kan ik ook horen waar de moeilijkheid zich voordoet.
- Indien nodig, nl. bij het uitvallen van de juiste uitspraak van verschillende klanken, vraag ik in samenspraak met de ouders logopedische hulp. We maken met het team afspraken wanneer dit het best gebeurt en voor welke klanken. We houden vooral rekening met het feit dat dit niet te vroeg gebeurt, o.a. om de natuurlijk stotterfase zonder 'escha'-problemen te laten verlopen.

4 Tips

- De vraag om AN te spreken, zoals aangegeven in deze activiteit, moet eigenlijk een algemene regel zijn binnen het kleuterklasgebeuren. Toch mag deze regel het spreken niet afremmen.
- Je kunt hier net zo goed 'inktvis' gebruiken i.p.v. 'octopus'. Maar kleuters hebben geen moeite met een nieuw, zelfs vreemd woord, als ze het 'ding' bij het woord zien. Je mag er zelfs bij vertellen dat 'octo' eigenlijk 'acht' betekent. En laat hen dan maar eens kruipen, gaan of lopen met acht vingers.
- Zoals aangegeven, kan deze activiteit worden opgesplitst en kunnen er bepaalde onderdelen wegvallen. Hier kan o.m. de auditieve synthese (2.2.5) bij andere gelegenheden aan bod komen.

Activiteit 10

Beweging

We dansen op de bodem van de zee

Doelen

1 De kleuters kunnen de BC-lijn en het dagoverzicht volgen en interpreteren. (67) (WO 5.3)
2 **De kleuters kunnen gericht en nauwkeurig een rol observeren om te kunnen imiteren.** (19) (MV 3.2)
3 De kleuters kunnen een gespeelde rol trachten uit te bouwen tot een samenhangend geheel. (43) (MV 3.2)
4 De kleuters kunnen hun eigen ervaringen, gedachten, ideeën en gevoelens creatief spelend uitbeelden. (43) (MV 3.1)
5 De kleuters kunnen nuances maken in hun lichaamstaal door gebruik te maken van houdingen, ritme, ruimte, bewegingen en tijd. (39) (MV 4.3)
6 De kleuters kunnen genieten van de expressie van andere kleuters. (38) (MV 4.6)
7 De kleuters kunnen zich zelfzeker bewegen. (2) (MV 6.3)
8 De kleuters kunnen zich verbonden voelen met de hele klas. (8/9) (MV 6.4)

Materiaal

* Bijlage 1 t.e.m. 5 pagina 169 t.e.m. 177
* Muziekinstallatie
* Muziek: - *Aquarium* uit *Le Carnaval des Animaux* van Camille Saint-Saëns
  - Newagemuziek

Voortaak

Zorg vooraf voor de muziekinstallatie en passende muziekfragmenten.

1 Introductie

Verzamel de kleuters bij de BC-lijn.
Laat een kleuter de activiteit die voor vandaag is voorzien, aanduiden en het dagoverzicht aanvullen. Laat hen vertellen wat ze van deze activiteit verwachten.

2 Kern

Bijlage 1 t.e.m. 5 pagina 169 t.e.m. 177

2.1 De organisatie

Ga met de kleuters naar de bewegingsruimte waar de muziekinstallatie klaarstaat. Vertel hun dat we onder water zitten. Laat hen plaatsnemen op de bodem van de zee. Hang de prenten uit de bijlagen rond in de zaal. Maak met de kleuters enkele afspraken:

- We houden het stil en luisteren naar de muziek;
- We bewegen op de muziek;
- We kiezen elk een dier (of duiker) dat we willen uitbeelden, maar verklappen niet welk dier we hebben gekozen;

...

2.2 Vrije expressie

Muziekinstallatie
Passende muziek

Laat de kleuters vrij bewegen op de muziek. Observeer wat ze doen. Probeer te achterhalen welk dier (of duiker) ze uitbeelden. Stop de muziek en verzamel de kleuters. Vertel wat je allemaal zag. Van een paar kleuters geef je aan welk dier (of duiker) ze uitbeelden. Ten slotte gaat elke kleuter bij de bijlage staan met het dier (of duiker) dat hij uitbeeldde.

2.3 Houdingen en bewegingen bedenken en vormgeven

De verschillende zeedieren of de duiker komen een na een aan de beurt.

De vissen
Nodig de vissen uit om te laten zien welke bewegingen ze gevonden hebben. Zet de muziek aan en laat de andere kleuters kijken naar de expressies van de vissen. Stop de muziek. Laat de kleuters eerst commentaar geven. Vraag wie nog andere houdingen en bewegingen kent waarmee we de vissen kunnen uitbeelden.

Stel eventueel enkele vragen:

- Wat doen vissen met hun vinnen?
- Wat kunnen ze met hun staart?
- Hoe beweegt hun buik?
- Hoe zwemmen ze in groep, in een school?

Laat dit telkens demonstreren door een paar kleuters. Zet ten slotte de muziek aan en alle kleuters bewegen als vissen. Na een tijdje stop je de muziek.

De krabben
Laat nu de krabben hun bewegingen demonstreren. De andere kleuters mogen suggesties geven en voorstellen doen.

Stel enkele vragen:
- Hoe lopen krabben?
- Hoe zitten ze stil?
- Hoe kijken ze in het rond?

Een paar kleuters mogen de suggesties uitbeelden. Daarna is het weer tijd voor commentaar. Nadien bewegen alle kleuters samen als krabben op de muziek.

De schildpadden
Nu is het de beurt aan de schildpadden. Ze demonstreren hun bewegingen. Opnieuw worden die aangevuld met voorstellen van de andere kleuters.

Stel ook enkele vragen:
- Hoe zwemmen schildpadden?
- Hoe bewegen ze hun poten?
- Wat doen ze als er gevaar dreigt?

Enkele kleuters demonstreren de nieuwe voorstellen. Nadien bewegen alle kleuters samen als schildpadden op de muziek. Daarna is het tijd voor commentaar.

De duikers
Nodig de duikers uit om te laten zien welke bewegingen ze uitvoerden.
De andere kleuters mogen nieuwe ideeën aanreiken en demonstreren. Alle kleuters bewegen ten slotte als duikers op de aangepaste muziek. Ze krijgen achteraf weer de gelegenheid om het gebeuren te bespreken.

De octopussen
Ten slotte is het de beurt aan de octopussen. Ook zij tonen welke bewegingen ze uitvoerden. Opnieuw mogen de andere kleuters bijkomende suggesties geven en demonstreren.
Met z'n allen bewegen ze ten slotte als octopussen doorheen de bewegingsruimte. We bespreken weer dit gebeuren.

2.4 Als afsluiter

Tot slot mogen alle kleuters het dier (of duiker) die ze oorspronkelijk kozen, uitbeelden.
Stuur de kleuters naar de bodem van de zee met volgende afspraken:
- Hou rekening met de muziek, soms is die vlug, soms traag;
- Zorg dat ik kan zien welk dier je uitbeeldt;
- Je mag elkaar niet aanraken.

Het pictogram van deze activiteit wordt van de daglijn overgebracht naar de weeklijn.

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...
- Vonden jullie dit een leuke activiteit en wat was er leuk aan?

DE KLEUTER DENKT ...
- Wat vond ik hier nu leuk aan?

Product

IK ZEG ...
- Welk dier werd volgens jullie het best uitgebeeld?

DE KLEUTER DENKT ...
- Welk dier vond ik het mooist?

3.2 Ik blik terug

Proces
- Had ik voldoende aandacht voor de inbreng van de kleuters? Heb ik voldoende geluisterd naar hun voorstellen en commentaar?

Product
- Konden de kleuters de bewegingen aanpassen aan de muziekfragmenten?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 2. De kleuters kunnen gericht en nauwkeurig een rol observeren om te kunnen imiteren.

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Sociale ontwikkeling

19 rollen spelen		P	1K	2K	3K
• spontaan en globaal geobserveerde houdingen en bewegingen imiteren	1K	X	→	→	→
met groeiende nauwkeurigheid imiteren	2K		/	X	→
gericht en nauwkeurig een rol observeren om te kunnen imiteren	3K			/	X

Ik observeer

- Bij het onderdeel 2.3 zijn er kleuters die niet echt observeren om daarna te kunnen imiteren.

Ik remedieer

- Zoals aangegeven in het schema van de activiteit neem ik voldoende tijd om de kleuters het gebeuren te laten bespreken. Uit hun commentaar haal ik de pertinente opmerkingen over bewegingen, houdingen ... Ik stimuleer hen om na te bootsen en eventueel aan te vullen of te corrigeren.
- Onder 2.4 geef ik die kleuters nog eens de kans om te observeren en daarna weer mee te doen. Ik wijs hen op het feit dat elke kleuter deel uitmaakt van het geheel en zijn rol zo goed mogelijk moet spelen.
- Op langere termijn speel ik met hen geregeld een nabootsingsspel. Ik speel een houding of beweging voor en zij doen na of vice versa.

4 Tips

- Wanneer je decor van Sealife er staat, kun je deze activiteit in je decor laten doorgaan. Dit zal het inlevingsvermogen van de kleuters stimuleren. Je kunt eventueel ook gebruik maken van de verkleedkledij en de maskers.
- Je kunt hun bewegingen vastleggen op video zodat ze zichzelf achteraf kunnen zien en hun eigen expressies kunnen evalueren.
- Neem voldoende tijd om met de kleuters de muziek te beluisteren. Door de muziek voldoende te verkennen, zullen ze ook makkelijker hun personage kunnen kiezen (2.1, 2.2).
- Je kunt ook vooraf de muziekfragmenten van deze activiteit aanbieden, bv. op de zogezegde dode momenten: het binnen- en/of buitengaan van de klas, het kiesuur, het gedifferentieerd werken ...
- Vermijd bij deze activiteit het werken naar model. Het plezier dat de kleuter beleeft aan het bewegen zoals ..., is het belangrijkst.

Activiteit 12

Groot

We nemen een duikje in het water

Doelen

1 De kleuters kunnen met een drijfplank, een zwemband of een buis bewegen in het water en een afstand afleggen. (44/47/49/50) (LO 1.27)
2 De kleuters kunnen en durven hun armen en hun hoofd in het water steken. (1/2/5/16/47) (LO 1.27)
3 De kleuters kunnen en durven in het water bewegen en spelen. (1/2/5) (LO 1.27)
4 De kleuters kunnen ervaringen opdoen met drijfmateriaal. (64) (LO 3.11)
5 De kleuters kunnen ervaren hoe hun lichaam reageert op koude. (64) (WO 1.4)
6 De kleuters kunnen zich zo zelfstandig mogelijk aan- en uitkleden. (78)
7 De kleuters kunnen zich zelfstandig zo goed mogelijk afdrogen. (78) (LO 3.11)
8 De kleuters kunnen en durven hulp vragen bij een probleem. (78) (N 2.8)
9 De kleuters kunnen verschillende sluitingen zelfstandig hanteren. (78) (LO 3.11)
10 **De kleuters ontdekken gevoelens i.v.m. groeiende autonomie (van egocentrische koppigheid naar groeiende zelfbeheersing en rekening houden met anderen).** (16) (WO 3.1)

Materiaal

* Kopieerblad 1 t.e.m. 5 pagina 206 t.e.m. 210
* Kleutersymbolen
* Wereldmateriaal: autootje, knikkers, badmutsen, blokken, ballen, matje, zwembandjes en buizen
* Bandjes voor rond de pols (zie kopieerblad 1)

Voortaak

Kopieer vooraf de kopieerbladen en geef deze tijdig mee aan de kleuters. Verzamel vooraf de nodige materialen. Zorg voor mandjes met daarop de symbolen van de kleuters.

Vooraf

Kleuters spelen graag in en met water. Dit BC geeft vanzelf aanleiding om een bezoek te brengen aan het zwembad. Hopelijk gebeurt dat meerdere keren in de derde kleuterklas. Een bezoek aan het zwembad vraagt een degelijke planning en organisatie. Het best doe je ook beroep op enkele ouders als begeleiders. Maak vooraf met die ouders enkele concrete afspraken.

1 Introductie

Schakel de begeleid(st)ers in om het gebeuren te controleren.

2 Kern

Attributen

4-6

Autootjes, knikkers, badmutsen, blokjes

2.1 Vrij bewegen en spelen

Laat de kleuters vrij bewegen en spelen in het kleuterzwembad. Zorg voor enkele attributen waarmee de kleuters zelfstandig, met een partner of in groep kunnen spelen.

2.2 Watergewenning

Enkele mogelijke spelletjes. Verdeel de klas in groepen van vier tot zes kleuters.

2.2.1 Visjes vangen

Organisatie:

Op de bodem van het zwembad liggen een gelijk aantal voorwerpen van verschillende kleuren of vormen (knikkers, badmutsen, verzwaarde voorwerpen, autootjes).
Op jouw signaal gaan de kleuters via de trapjes in het water. Iedere ploeg verzamelt het afgesproken materiaal, bv. verzamel de rode spullen.
De voorwerpen worden op de afgesproken plaats op de kant van het zwembad verzameld. De groep die als eerste vijf (of meer) voorwerpen heeft verzameld, is de winnaar.

Autootjes, knikkers, badmutsen, blokken, ballen

2.2.2 Vissen doorgeven

Organisatie:

Iedere ploeg stelt zich achter elkaar op in de breedte van het zwembad. Elke ploeg heeft vijf verschillende voorwerpen die op de rand van het zwembad liggen. Op jouw signaal neemt de eerste kleuter een voorwerp vast, gaat onder water en geeft het voorwerp door aan de volgende kleuter die het onder water aanneemt.
Dit gaat zo verder tot de laatste kleuter van de rij en tot alle voorwerpen op de andere kant van het zwembad liggen.
Bij kleuters die niet onder water durven, kun je de afspraak maken dat ze met een deel van het gezicht onder water gaan.

2.2.3 Bootje varen

Organisatie:

Matjes, zwembandjes, buizen

Iedere groep krijgt een zwemband, matje, buis (in het zwembad te verkrijgen).
De kleuters gaan naar de overkant zonder hun voeten op de grond te zetten.
Wie zijn voeten op de grond zet, keert terug en begint opnieuw. Wanneer hij aan de overkant is, keert hij met het plankje in de hand al stappend terug naar de overkant.

2.3 Als afsluiter

Laat de kleuters nog een tijdje vrij spelen en bewegen in het water.
Daarna gaan ze douchen. Bij het douchen houden ze hun hoofd onder de waterkraan en spoelen ze zich goed af. Nadien gaan ze zich aankleden. De begeleid(st)ers steken daarbij een handje toe.

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...
- Vonden jullie dit leuke spelletjes?

DE KLEUTER DENKT ...
- Wat vond ik hier leuk aan?

Product

IK ZEG ...
- Waren er opdrachten die niet lukten?

DE KLEUTER DENKT ...
- Welke opdracht lukte niet bij mij?

3.2 Ik blik terug

Proces
- Heb ik voldoende aandacht besteed aan de vrije momenten zoals 2.1 of heb ik eerder sterk gericht?

Product
- Konden of durfden mijn kleuters deze opdrachten al aan?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 4. De kleuters ontdekken gevoelens i.v.m. groeiende autonomie (van egocentrische koppigheid naar groeiende zelfbeheersing en rekening houden met anderen).

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Emotionele ontwikkeling

16 gevoelens uitdrukken en verwerken		P	1K	2K	3K
• gevoelens i.v.m. 'gehecht zijn' en 'scheiden' herkennen, uiten en verwerken	1K/2K		X	→	→
gevoelens i.v.m. groeiende autonomie (van egocentrische koppigheid naar groeiende zelfbeheersing en rekening houden met anderen)	3K				X

Ik observeer

- Zowel bij de spelletjes onder 2.2 als bij de afsluiter (2.3) zijn er kleuters die getuigen van egocentrische koppigheid en geen rekening houden met hun groep, bv. ze blijven het materiaal in hun handen houden en geven het niet door.

Ik remedieer

- In de eerste plaats probeer ik hen te beschermen tegen de reacties van hun groepsleden. Die willen dat het spel vooruitgaat en willen winnen. Ze duwen, trekken, roepen ... Ik leg het spel stil voor iedereen. Ik maak nog eens duidelijk wat de bedoeling is en hoe iedereen zijn steentje moet bijdragen.
- Indien de kleuter nu nog niet kan inpikken op het groepsgebeuren, neem ik hem uit de groep en laat hem samen met mij het gebeuren observeren. Ik laat hem achteraf aan de groep vertellen waarom zij gewonnen of verloren hebben. De groep reageert hierop.
- Op langere termijn hou ik deze kleuter(s) goed in de gaten. Tegen het begin van het eerste leerjaar moeten zij trouwens uit deze egocentrische fase komen om opdrachten in klasverband te begrijpen. (Zie In de kijker Schoolrijpheid)

4 Tips

- Geef een brief mee aan de ouders waarin staat dat de kleuters makkelijke kledij moeten dragen en eventueel het badpak reeds aanhebben.
- Wie regelmatig gaat zwemmen, kan deze brief enkele keren per jaar meegeven als geheugensteuntje voor de ouders. Een bandje aan de pols van de kleuters helpt hen herinneren dat ze de volgende dag gaan zwemmen. (zie kopieerblad 1 en 2)
- Deze activiteit kan maar plaatsvinden na verschillende beurten 'watergewenning'.
- Laat het onderdeel 2.1 lang genoeg duren. Breng ook niet te vlug het materiaal aan. Zo worden de kleuters creatief met hun eigen lichaam: benen, armen, voeten, tenen ...
- Ga je maar enkele keren per jaar zwemmen, dan kun je telkens een briefje meegeven met daarop de datum, het uur, benodigdheden en de vraag om kleuters makkelijke kledij aan te trekken. (zie kopieerblad 3)
- Je kunt ook ouders aanspreken die kunnen fungeren als zwemouders.
  Mogelijke taken:
  * kleuters helpen aan- en uitkleden,
  * mandjes van de kleuters in orde brengen,
  * meehelpen in het zwembad.
- Maak de kleuters duidelijk dat ze zich zo zelfstandig mogelijk moeten uitkleden.
  Je kunt dit het best stap voor stap doen:

1. De kleuters trekken schoenen en kousen uit. Ze steken de kousen in de schoenen en zetten die onder de bank.
2. De kleuters krijgen elk een mandje met daarop hun symbool.
   Ze trekken hun kleren uit en leggen die in het mandje.
   (De kleuters trekken eventueel hun badpak of zwembroek aan.)
3. De handdoek(en) halen ze uit de zak en leggen ze naast het mandje.

Kopieerblad 4 en 5 pagina 209 en 210

4 Het propere ondergoed leggen ze in het mandje.
Nu ligt alles klaar om zich na het zwemmen makkelijk aan te kleden.
Voor de kleuters het zwembad ingaan, gaan ze plassen. Daarna stappen ze via de douches naar het kleuterzwembad.

- Je kunt de kleuters zwemdiploma's meegeven. Je kunt dit per trimester doen.
Zo krijgen de ouders zicht op wat hun kleuters reeds kunnen in het water.
Zie kopieerblad 4 (beginners) en 5 (gevorderden).

Beste ouders,

Dit schooljaar gaan we met de kleuters zwemmen.
Deze activiteit brengt natuurlijk regels en afspraken met zich mee.

Enkele dagen voor het zwemmen krijgt jullie kleuter een briefje mee met daarop datum en uur van de zwembeurt.

De dag vóór we gaan zwemmen, zal jullie kleuter een bandje aan de rechterpols hebben. Zo kan hij jullie helpen herinneren dat er de volgende dag zwemmen is.

Om deze activiteit vlot te laten verlopen en onze zwembeurt optimaal te kunnen benutten, wil ik volgende afspraken maken:

- De kleuter heeft makkelijke kledij aan zodat hij zich makkelijk zelf kan aan- en uitkleden (sportkledij).
- De kleuter heeft reeds haar badpak of zijn zwembroek onder de gewone kledij aan.
- De kleuter heeft makkelijke schoenen aan zodat hij die zelf aan en uit kan doen (zonder veters).

Jullie kunnen met ons meegaan naar het zwembad.
Indien je dit wenst, kun je:

- samen met de kleuters mee zwemmen en spelen;
- de kleuters helpen aan- en uitkleden;
- de mandjes met de kledij in orde brengen en indien nodig de handdoeken klaarleggen.

Geef gerust een seintje. Indien je met ons meezwemt, geef ik enkele dagen vooraf de opdrachten die zullen gegeven worden mee naar huis.

Groetjes,

Beste ouders,

Hieronder vinden jullie de data waarop we gaan zwemmen:

_____

_____

_____

De dag voor we gaan zwemmen zal de kleuter steeds een bandje aan de rechterpols hebben. Zo kan hij jullie helpen herinneren aan het feit dat er de volgende dag zwemmen is.

Om deze activiteit vlot te laten verlopen en onze zwembeurt optimaal te kunnen benutten, wil ik volgende afspraken maken:

- De kleuter heeft makkelijke kledij aan zodat hij zich zelf kan aan- en uitkleden (sportkledij).
- De kleuter heeft reeds haar badpak of zijn zwembroek aan onder de gewone kledij.
- De kleuter heeft makkelijke schoenen aan zodat hij die zelf aan en uit kan doen (zonder veters).

Jullie kunnen samen met ons meegaan naar het zwembad.
Indien je dit wenst, kun je:

- samen met de kleuters mee zwemmen en spelen;
- de kleuters helpen aan- en uitkleden;
- de mandjes met de kledij in orde brengen en indien nodig de handdoeken klaarleggen.

Geef gerust een seintje. Indien je met ons meezwemt, geef ik enkele dagen vooraf de opdrachten die zullen gegeven worden mee naar huis.

Groetjes,

Beste ouders,

Op ..... gaan we met de klas zwemmen.

We vertrekken om ..... en zullen terug zijn om .....

Wil je met ons mee, laat het mij dan weten.

Vergeet de gemaakte afspraken niet:
- trek je kleuter makkelijke kledij en schoenen aan;
- zorg ervoor dat je kleuter reeds haar badpak of zijn zwembroek aanheeft.

Groetjes,

Beste ouders,

Op ..... gaan we met de klas zwemmen.

We vertrekken om ..... en zullen terug zijn om .....

Wil je met ons mee, laat het mij dan weten.

Vergeet de gemaakte afspraken niet:
- trek je kleuter makkelijke kledij en schoenen aan;
- zorg ervoor dat je kleuter reeds haar badpak of zijn zwembroek aanheeft.

Groetjes,

kijk eens wat ik al durf!

mijn zwembrevet

Dit is voor kleuters die reeds zwemles hebben gevolgd en al veel meer kunnen.

ik kan al:

- alleen drijven ◯
- in diep water zwemmen ◯
- watertrappelen ◯
- schoolslag zwemmen ◯
- op mijn rug zwemmen ◯
- 25 m zwemmen ◯
- 50 m zwemmen ◯
- meer dan 50 m zwemmen ◯

Activiteit 14

Beeld

We bereiden de sealifehappening voor

Doelen

1 De kleuters kunnen de BC-lijn, het dag- en weekoverzicht volgen en interpreteren. (67) (WO 5.3)
2 De kleuters kunnen eenvoudige tijdbegrippen correct hanteren. (67) (WO 5.1)
3 De kleuters kunnen vooruitblikken op wat komt. (67) (WO 5.6)
4 De kleuters kunnen naar een gebeurtenis toeleven. (4) (MV 6.1)
5 De kleuters kunnen in groep een taak uitvoeren en afspraken maken betreffende doeltaken en zich daaraan houden. (21) (WO 3.10)
6 De kleuters kunnen op een aanvaardbare wijze voor zichzelf en anderen opkomen. (3) (WO 3.8)
7 De kleuters kunnen zich oriënteren vanuit een voorstelling van de ruimte. (66) (WO 6.6)
8 De kleuters kunnen een reeks activiteiten plannen en uitvoeren met behulp van de leid(st)er. (80) (WO 5.6)
9 De kleuters kunnen na onderbreking hun plannen voortzetten. (80) (WO 5.6)
10 De kleuters kunnen verwoorden welke de mogelijkheden zijn van alle voorgestelde activiteiten en waaraan gedacht moet worden alvorens aan de slag kan gegaan worden. (84) (WO 5.6)
11 **De kleuters kunnen een stappenplan zelf tekenen en in volgorde leggen.** (80) (N 2.4)

Materiaal

* Kopieerblad 1 pagina 221
* Werkstukken en plannen uit de activiteiten 4, 3, 5, 6, 7 en 24
* Muziekinstallatie en cd of cassette 'Le Grand Bleu' - Eric Serra
* Twee rozenbogen en emmers zand
* Duikflessen (zie activiteit 24), voldoende handdoeken, duikbrillen
* Vellen plastic, kleefband, touwen, nietmachine, alcoholstiften

Voortaak

Zorg voor enkele kopieën van het kopieerblad.

1 Introductie

Verzamel de kleuters bij de BC-lijn. Laat een kleuter de activiteit die voor vandaag is voorzien, aanduiden en het dagoverzicht aanvullen. Laat hen ook verwoorden wanneer de happening doorgaat en daarbij de passende tijdbegrippen hanteren.

2 Kern

Twee rozenbogen, vier emmers zand, doorzichtig plastic, gemaakte vissen, kleefband, alcoholstiften

2.1 De organisatie

Afhankelijk van je eigen situatie kun je deze happening organiseren in de eigen klas of nog makkelijker in een afzonderlijke ruimte.
Alle activiteiten en werkstukken liggen vooraf klaar. Sommige werkstukken hebben misschien al een vaste plaats gekregen.

Ga via het draaiboek na wie welke activiteit heeft gedaan en wie welke taak heeft gekozen. (zie activiteit 4)
De kleuters nemen de gemaakte attributen bij zich. (zie de activiteit 3/5/6/7 en 24).
Afhankelijk van de beschikbare ruimte kunnen de verschillende groepen gelijktijdig werken, een paar groepen gelijktijdig werken of groep na groep werken.
Steun de verschillende groepen, geef aanwijzingen en steek een handje toe.

2.2 Opstellen van het decor

2.2.1 Ingang (tunnel)

De kleuters die zorgen voor het ontvangen van de bezoekers, versieren de ingang met een tunnel. Ze steken met jouw hulp de rozenboog in elkaar. Plaats de vier pilaren van de rozenboog in een emmer zand. Over de bogen span je een stuk plastic. De kleuters versieren dit met de geschilderde vissen uit activiteit 5. Ze bevestigen die met kleefband. Met alcoholstiften kunnen ze luchtbelletjes tekenen.
Met groene alcoholstiften tekenen ze algen en andere waterplanten op het plastic.
Ze maken ook de kleedruimte klaar en leggen het duikgerief en de handdoeken klaar en controleren of alles er al is (zie 2.2.4).

2.2.2 De muren van de sealiferuimte

De kleuters nemen de tekeningen die ze zelf hebben gemaakt in activiteit 1 en maken een nieuw onderwatertafereel. Indien je ramen hebt, kun je vissen, planten ... op de ramen laten schilderen of bevestigen. Andere decorstukken kunnen ook gebruikt worden om een wand van de sealiferuimte te vullen.

2.2.3 De bodem van de zee

Aan de hand van het draaiboek teken je het grondplan van de bodem. De kleuters vullen het grondplan met de afgesproken materialen: doeken, tapijten, jute ...
Daarna nemen ze de materialen van de voelweg en leggen ze deze op de juiste plaats op de weg. De andere decorstukken worden op de juiste plaatsen gezet in het decor.
Hang de planten op. Dit kan aan stoelen, aan een klimrek, aan het plafond ...
Tot slot krijgt het wrak zijn plaats in het decor.
Controleer nu samen met de kleuters aan de hand van het grondplan of alles op de juiste plaats staat.

Kopierblad 1 pagina 221

2.2.4 Varia

- Zet de muziekinstallatie klaar en probeer die uit.
- Zorg voor een kleedruimte waar de bezoekers hun schoenen kunnen plaatsen en hun duikgerief kunnen aantrekken. Dit kunnen twee rijen van banken zijn waarop de duikflessen en de handdoeken liggen.
- Sluit je voelweg af met een voetbad waarin de bezoekers met natte voeten uit hun zeeavontuur komen. Leg badmatten onder het voetbad en in de kleedruimte zodat niemand kan uitglijden.
- Voorzie in de kleedruimte handdoeken om hun voeten af te drogen.
- Laat enkele kleuters enkele uitnodigingen versieren. Gebruik daarvoor een paar kopieën. Ze kunnen die kleuren en uitknippen. Jij vult ze verder aan.

In activiteit 15 bezorgen ze die aan de klassen die worden uitgenodigd.

2.3 Als afsluiter

We proberen het even uit. Verzamel de kleuters in de kleedruimte. Verdeel de klas in twee groepen. De ene groep bewoont de zee en de andere kleuters zijn de bezoekers. Laat de bezoekers hun schoenen uitdoen en op avontuur gaan in Sealife. Op het einde nemen ze een voetbad om met natte voeten uit hun zeeavontuur te komen. Ze drogen hun voeten af. Daarna wisselen ze om. Wie ideeën heeft om het te verbeteren, mag die aanbrengen. Vooral de bezoekers moeten hier aan het woord komen. Laat het pictogram van deze activiteit overbrengen van de dag- naar de weeklijn.

3 Evaluatie en reflectie

3.1 De kleuter blikt terug

Proces

IK ZEG ...
- Vonden jullie deze activiteit leuk of was het soms te druk?

DE KLEUTER DENKT ...
- Heb ik mij hier goed bij gevoeld?

Product

IK ZEG ...
- Zijn jullie tevreden over het resultaat, vooral dan over jouw deel in het geheel?

DE KLEUTER DENKT ...
- Vind ik het resultaat mooi en ben ik vooral tevreden over mijn inbreng?

3.2 Ik blik terug

Proces
- Heb ik mij goed gevoeld bij dit hele gebeuren en heb ik rustig de leiding in handen kunnen houden?

Product
- Ben ik tevreden over het bereikte resultaat en wat zou ik eventueel de volgende keer aanpassen?

3.3 Ik kijk naar de kleuters

Ik kijk in het bijzonder naar ...

Doel 11. De kleuters kunnen een stappenplan zelf tekenen en in volgorde leggen.

Dit doel vind je in de observatielijst bij ...

Ontwikkeling van de zelfsturing

80 plannen maken		P	1K	2K	3K
• een eenvoudig stappenplan volgen aan de hand van pictogrammen	2K		/	X	→
de stappen van een stappenplan zelf tekenen en in de juiste volgorde leggen	3K				X

Ik observeer

- Bij het onderdeel 2.1 zijn er kleuters die zich weinig herinneren van het samenstellen van het draaiboek. Ze zijn ook 'vergeten' wat hun onderdeel is in het geheel. Ook bij onderdeel 2.2.3 hebben ze moeite met het 'draaiboek'.

Ik remedieer

- Ik zet die kleuters apart en laat hen wat in het draaiboek kijken samen met minstens één andere kleuter die het systeem wel doorheeft. Eigenlijk gaat het hier om een planning op langere termijn. Ik vraag aan het groepje om blad na blad door te nemen en telkens hun 'werk' te beschrijven. Daarna vullen ze hun opdracht in.
- Bij een volgende beurt met het werken met een draaiboek, laat ik het boek doorheen het verloop van het BC bij elke activiteit aan bod komen.
- Op langere termijn geef ik geregeld aan deze kleuters de opdracht om een stappenplan te maken van het werk dat hen te doen staat. Ik leer hen de stappen te tekenen en daarna aan te duiden wat er reeds is gebeurd.
- Bij het klassikaal of in groep werken met stappenplannen, hou ik ze dicht bij mij en controleer hun vorderingen.

4 Tips

- Maak eventueel met de collega's tijdig afspraken rond het gebruik van de gymzaal of een andere beschikbare ruimte. Ze mogen dan achteraf het sealifecentrum komen bezoeken.
- Als het de eerste keer is dat je zo'n activiteit organiseert, blijf er dan rustig bij. Laat eventueel delen vallen of vervang ze door andere mogelijkheden. Iedereen moet hiervan kunnen genieten!
- Het werken met een draaiboek moeten kleuters geleidelijk aan leren. Schakel dit dus het best meerdere keren gedurende een schooljaar in. Het is een prachtige vorm van vooruitblikken en ook van eigen verantwoordelijkheid opnemen in een geheel van activiteiten.

kom kijken
naar
" diep in de zee"
dag
.....
uur