

Thema uitwerking Sprookjes Groep 1

Tellen

Bekende begrippen:

Kabouter, een, twee, drie, vier, vijf, beer, klein, groot

Basisbegrippen:

Hoeveelheid een, twee, drie, vier, vijf, dwerg, prinses, prins, koning, koningin, kasteel, meer, minder, evenveel, wolf, draak, heks, fee, ridder, toveren, tovenaer, toverstok, wieg, er was eens, lang en gelukkig, sprookje.

Extra begrippen:

Sneeuwitje, doornroosje, roodkapje, assepoester, hans en grietje, de zeven geitjes, alladin, wonderlamp, rovers.

Spelprogramma:

Huishoek:

- verkleedkleding sprookjesfiguren
- attributen sprookjes bijv. mandje van roodkapje

In deze spelhoek kunnen kinderen zich verkleden als sprookjesfiguren en sprookjes naspelen.

Ontdekhoeck

Spel sprookjesland

Geheugenspel met plaatjes.

Kinderen zoeken een bepaald plaatje door langs bomen te lopen met hun pion en te kijken welk plaatje eronder zit.

Rekenhoek:

- Plaatjes van kabouters in verschillende groottes
- Mandje appels
- Andere rekenmaterialen

De kinderen seriëren de kabouters van groot naar klein.

Tellen de appels in het mandje van de heks van sneeuwitje

Groepsprogramma

Oriënteren:

1. Sneeuwitje vertellen.

Doel: uitbreiding van de woordenschat.

Vertel het verhaal van sneeuwitje aan de hand van platen of met voorwerpen. Bespreek moeilijke woorden en de basisbegrippen.

2. Versje diverse sprookjes

Doel: gevoelig maken voor eindrijm

Op een dag nam Roodkapje
uit haar boterham een hapje

Op een dag wisselde Sneeuwwitje
van tandjes uit haar melkgebitje

Op een dag schrok de boze Heks
en deed toen nooit meer iets gek

Op een dag plaagden de Kabouters
Het waren daarom echte stouters

Op een dag hadden de Zeven Dwerfen
helemaal niets meer om op te bergen

Op een dag dronken Hans en Grietje
de limonade uit hun glas door een rietje

Op een dag had de Gelaarsde Kat
zomaar in zijn laars, een flink gat

Op een dag aan zee
zwom de Grote Boze Wolf
Er kwam een hele grote golf
en sleepte hem zo heel ver mee

Lees het versje voor. Laat de kinderen de rijmwoorden benoemen.

3. Sprookjesdans

Doel: bewegen op muziek

Zie de beschrijving in het boek dansspetters (Ellen)

Demonstreren

1. Dwerfen tellen

Doel: kinderen oefenen de telrij en de getallen tot en met 5.

Materiaal: dwergen met de cijfers 1 tot en met 5. Verschillende spulletjes voor de dwergen.

De kinderen leggen de dwergen op volgorde. Zeggen daarna de telrij op.

Daarna verdelen ze de spulletjes over de dwergen. De dwerg met cijfer 1 krijgt 1 ding enz. Telkens de telrij laten herhalen.

2. Prinsessen zoeken een prins.

Doel: vergelijken van aantallen.

Materiaal: Diverse plaatjes/voorwerpen van prinsessen en van prinsen, kroontjes, e.d. Vergelijkstroken met 5 vakjes.

Leg de prinsessen neer. Tel met de kinderen hoeveel het er zijn. Leg daarna een aantal andere plaatjes/voorwerpen neer. Vergelijk door middel van de vergelijkstroken of er genoeg is.

3. Woordenschatuitbreiding: De wolf en de zeven geitjes.

Vertel het verhaal van de wolf en de zeven geitjes. Leg moeilijke woorden uit.

Laat de kinderen steeds de geitjes tellen in de verschillende situaties.

4. Het dappere kleermakertje

Doel: tellen tot 5

Vertel het verhaal van het dappere kleermakertje. Laat de kinderen steeds tellen hoeveel er zijn. Van het aantal vliegen dat hij doodslaat, hoeveel koningen (1), Hoeveel prinsessen, hoeveel reuzen, enz.

Verbreden

1. De wolf en de zeven geitjes 2

Doel: kinderen voeren eenvoudige splitsingen uit.

Materiaal: 7 geitjes, 2 verstopplekken voor de geitjes

De geitjes verstoppen zich voor de wolf. Er zijn steeds twee verstopplekken. In de klok of in de kist. Begin met splitsingen vanaf 3 eventueel verder uitbreiden.

Naast deze activiteiten bieden we diverse sprookjes in diaseries aan, met als doel de woordenschat te vergroten.