

Kansen grijpen en kansen creëren

In **Sil en de beestenboel** wordt gewerkt aan doelen rondom taal, rekenen, motoriek en de sociaal-emotionele ontwikkeling. Om zo goed mogelijk te werken aan de ontwikkelingskansen van de kinderen, werken we met hen aan de doelen in (betekenisvolle) activiteiten. Op deze manier creëren we kansen. Maar ook buiten die activiteiten om doen zich tal van situaties voor waarin u aan de doelen van het desbetreffende thema kunt werken. Denk hierbij aan routines die een vast onderdeel vormen van het dagprogramma, zoals naar buiten gaan in de rij, voorlezen of eten en drinken. In deze paragraaf vindt u suggesties waarop u kansen kunt grijpen en extra kansen kunt creëren naast de in het thema aangeboden activiteiten.

Kansen grijpen

Kansen grijpen betekent dat u de kansen benut om van gewone, dagelijkse situaties een leersituatie te maken. Bij gewone, dagelijkse situaties kunt u denken aan vrij spel, binnenkomst, buitenspel, eet- en drinkmoment, kring maken, naar binnen en naar buiten gaan en verjaardag vieren.

In het thema **Sil en de beestenboel** kunt u in dagelijkse situaties aandacht besteden aan het bereiken van bijvoorbeeld de volgende doelen uit het thema:

- *Kiest wat hij wil doen op basis van eigen voorkeuren.* Stimuleer de leerlingen om bij het buiten spelen zelf te kiezen wat ze willen spelen.
- *Telt akoestisch heen en terug tot en met 10 aan de hand van een versje/liedje. Zegt de telrij (akoestisch) op tot en met ten minste 20.* Als het spel in de dierentuin is afgelopen en alle dieren terug in hun hok moeten, kunnen de dieren worden geteld. Zit elk dier weer in zijn hok? Gebruik daarbij een telversje of telliedje.
- *Springt met twee benen naast elkaar vijf sprongen naar voren. Springt met twee benen naast elkaar over een stok op de grond.* Laat de kinderen tijdens het buiten spelen doen alsof ze apen zijn die overal overheen springen.
- *Stelt vragen en gebruikt vraagzinnen om ergens meer over te weten te komen (hoeveel, waarom, waarmee, welke, wanneer).* Stel dit type vragen tijdens gesprekje met kinderen die spontaan ontstaan. Waarom kunnen niet alle dieren bij elkaar in een hok? Welke dieren kunnen wel bij elkaar?
- *Benoemt dat hij een ander geen pijn mag doen.* Stimuleer het samenspel tijdens het spelen in de dierentuin. Laat de kinderen vooraf benoemen hoe ze een ruzie goed kunnen maken en hoe ze om kunnen gaan met een meningsverschil.
- *Beschrijft concrete voorwerpen en situaties.* Laat de kinderen die in de dierentuin gespeeld hebben achteraf in de kring vertellen wat ze gespeeld hebben.

Uiteraard bent u vrij om aan alle doelen te werken in de dagelijkse situaties die u tegenkomt. Kijk hierbij ook naar de doelen die extra aandacht behoeven in uw klas.

Extra kansen creëren

Extra kansen creëren betekent dat u extra activiteiten aanbiedt waarbij de kinderen nieuwe ervaringen kunnen opdoen.

Hieronder staan voorbeelden van doelen en het creëren van extra kansen bij het thema **Sil en de beestenboel**.

- *Herkent en benoemt enkele letters.* Laat de kinderen aan de hand van de woordkaarten letters van verschillende dieren benoemen.
- *Hoort het verschil tussen korte woorden en lange woorden.* Neem de woordkaarten van de verschillende dieren en lees ze voor. Laat de kinderen de woordkaarten sorteren op korte woorden en lange woorden.
- *Zegt in betekenisvolle (eventueel uitgespeelde) contextsituatie bij aantallen tot en met 10 wat er gebeurt als er één bij komt en er één af gaat (of één meer of één minder).* Laat de kinderen spelen bij de entree van de dierentuin, waarbij een kind kassamedewerker is. Hoeveel bezoekers willen er naar binnen? *Wacht, daar komt nog een bezoeker aan. Hoeveel kaartjes zijn er nodig?*
- *Geeft aan wat hij leuk/lekker/mooi/interessant vindt (smaak/voorkeur).* Vraag de kinderen wat ze vonden van de activiteit waarbij ze poep mochten maken. Wat vonden ze het leukst om te doen? Zijn het mooie drollen geworden? Hoe kunnen ze deze nog mooier maken?
- *Ervaart de verschillen en overeenkomsten tussen zichzelf en de andere kinderen in de groep, bijvoorbeeld in lichaamskenmerken, karaktereigenschappen, voorkeuren/afkeuren, afkomst en traditie.* Laat de kinderen vertellen wat hun lievelingsdier is en welk dier ze juist niet leuk vinden. Wat zijn de verschillen en overeenkomsten tussen de meningen van de kinderen?
- *Geeft instructie (voor een spelletje).* Stimuleer de kinderen om tijdens het buiten spelen het spel 'Verzorger, verzorger, hoe laat is het?' (activiteit 19) te spelen. Laat een van de kinderen het spel uitleggen.