

18. Rara, welk dier ben ik?

Tijdens deze activiteit:

- doen de kinderen een spelletje waarbij ze raden welk dier ze zijn.



T Mening uiten en vragen stellen

Groep 1: Drukt naar aanleiding van vragen zijn gevoelens of mening verbaal correct uit: bang, blij, boos, voorkeur voor activiteit aangeven. Verwoordt zijn mening en gebruikt hiervoor 'Ik vind'-zinnen.

Groep 2: Stelt vragen en gebruikt vraagzinnen om ergens meer over te weten te komen (hoeveel, waarom, waarmee, welke, wanneer).



- eng, waarom, wanneer, grappig, raden (nadenken, wie, wat, zeggen)



- Verzamel de materialen.



Sil en Lis spelen een spelletje. Sil krijgt een afbeelding van een dier op zijn rug geplakt. De kinderen en Lis kunnen zien welk dier dit is, maar Sil zelf niet. Hij moet **raden** welk dier hij is. *Lis geeft een aanwijzing: Ik vind je een mooi dier, maar als ik je in het echt tegenkom, word ik heel bang.* Vervolgens beeldt zij dit gevoel uit. Daarna mag Sil vragen stellen om erachter te komen welk dier hij is. Hij vraagt bijvoorbeeld hoeveel poten hij heeft, **waarom** Lis bang wordt van het dier, **wanneer** het dier slaapt enzovoort. Dit spelletje gaan we vandaag spelen. *We vertellen steeds aan het kind dat moet gaan raden wat we van het dier vinden en hoe je je voelt als je dit dier in het echt zou zien. Daarna moet het kind de juiste vragen stellen om erachter te komen welk dier hij of zij is.*



Speel het spel. Eén kind krijgt de afbeelding van een dier op zijn rug geplakt. Een ander kind

vertelt: 'Ik vind dit een ... dier' en 'als ik dit dier in het echt zie, voel ik mij ...'. Daarna beeldt het de emotie uit. Het kind met de afbeelding op de rug gaat vervolgens vragen stellen. De andere kinderen beantwoorden de vragen, zodat het kind kan raden welk dier hij of zij is. Als het lang duurt voordat het kind het dier raadt, mogen er ook tips worden gegeven, bijvoorbeeld welke kleur het dier heeft, waar het dier leeft en of het dier er **eng** of **grappig** uitziet. Als alle kinderen het spel goed doorhebben, kunt u de kinderen het spel in tweetallen laten doen.



Afsluiting

Sluit de activiteit af door te vragen welke dieren aan bod zijn gekomen. Bij welke dieren voelen de kinderen zich blij? En bij welke werden ze bang? Konden ze de goede vragen stellen om het dier te raden?



Differentiatie

Intensief arrangement

Stel gesloten vragen om de kinderen te helpen met het uiten van hun gevoelens en meningen. Bijvoorbeeld: *Word je bang als je dit dier ziet? Of: Vind je dit een eng dier?* Help het radende kind op weg door vragen te stellen als: *Wat zou je willen weten over ...* (waar het woont, wat het eet, hoe het eruitziet enzovoort).

Verdiept arrangement

Laat de kinderen het spel meteen in tweetallen spelen. Ook kunt u alle kinderen tegelijk een dier op de rug plakken en laten raden wie ze zijn. Blijf wel letten op het benoemen van de gevoelens die een kind heeft bij dit dier.



Suggesties

- Laat de kinderen gevoelens uitbeelden en laat de andere kinderen raden welk gevoel dit is. Laat hen vertellen waarom ze dit denken. Klopt het gevoel?
- Speel dit spel in de grote groep.
- Leg de afbeeldingen of woordkaarten in de ontdekhoek, zodat de kinderen het spel hier nogmaals kunnen spelen.