

























Lesdoelen

Hier vind je een overzicht van de lesdoelen die worden aangeboden in dit project. Houd er rekening mee dat je tijdens de uitvoering van de lessen waarschijnlijk met méér doelen bezig zult zijn, voortkomend uit spontane situaties ontstaan door interactie.

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
Een heks!	 	De kinderen: - leren een verhaal te begrijpen. - breiden gericht hun woordenschat uit. - kunnen hun aandacht gedurende langere tijd vasthouden. - kunnen voorspellingen doen en deze al luisterend bijstellen.		
Toveren met woordkaarten	 	De kinderen: - breiden gericht hun woordenschat uit. - trainen hun visueel geheugen. - kunnen hun aandacht gedurende langere tijd vasthouden.		
Toverdrank recept	   	De kinderen: - kunnen klankzuivere woorden schrijven (poot, maan). - ontdekken dat woorden zijn opgebouwd uit klanken en dat letters met die klanken corresponderen. - leggen de foneem-grafeemkoppeling. - kunnen hun werk presenteren aan de andere kinderen.		
Toveren met een 't'	 	De kinderen: - ontdekken dat woorden zijn opgebouwd uit klanken en dat letters met die klanken corresponderen. - leggen de foneem-grafeemkoppeling. - maken kennis met de letter 't'. - kunnen beginklanken herkennen.		
Roeren in de soep		De kinderen: - kunnen woorden in klankgroepen verdelen, zoals bij kin-der-wa-gen.		
Rijmen met toverspreuken		De kinderen: - reageren op en spelen met bepaalde klankpatronen in woorden door eindrijm. - kunnen zelf een toverspreuk verzinnen met eindrijm.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
Tellen met taart		De kinderen: - kunnen getsymbolen herkennen van 0-10. - kunnen getsymbolen, telwoorden en hoeveelheden koppelen t/m tenminste 10. - kunnen hoeveelheden t/m tenminste 10 representeren. - kunnen hoeveelheidbegrippen herkennen en toepassen.		
Toverdrank spel	  	De kinderen: - kunnen getsymbolen telwoorden en hoeveelheden herkennen en koppelen van 1 tot en met 5. - kunnen getsymbolen, telwoorden en hoeveelheden koppelen t/m tenminste 5. - kunnen hoeveelheidbegrippen herkennen en toepassen. - weten dat je tijd verschillend kunt beleven: soms duurt iets heel lang (op je beurt wachten) en soms is het zo voorbij - kunnen met andere kinderen spelen. - ervaren dat er door tegenstrijdige belangen conflicten kunnen ontstaan die je samen kunt oplossen.		
Toveren met cijfers	 	De kinderen: - kunnen getsymbolen herkennen van 0 tot en met 10. - kunnen getsymbolen, telwoorden en hoeveelheden koppelen t/m tenminste 10. - kunnen hoeveelheden t/m tenminste 10 representeren met een getsymbool en omgekeerd. - kunnen hoeveelheden tot en met ten minste 10 representeren met bijvoorbeeld vingers, streepjes, stippen.		
Feest plattegrond	 	De kinderen: - kunnen eenvoudige plattegronden lezen, tekenen en toelichten. - kennen en benoemen de namen van meetkundige figuren: cirkel, driehoek, vierkant en rechthoek. - kunnen de plaats van voorwerpen ten opzichte van elkaar beschrijven met behulp van meetkundige begrippen.		
Heksenbezems meten		De kinderen: - kunnen objecten vergelijken en ordenen naar lengte op verschillende manieren. - kunnen meten met een betekenisvolle maat van lengte en het resultaat via tellen vaststellen. - herkennen begrippen met betrekking tot lengte en kunnen deze gebruiken in betekenisvolle situaties.		
Feestmuziek!		De kinderen: - praten over de verschillen in hun muziekervaringen. - experimenteren met instrumenten. - kijken en luisteren naar de leerkracht voor het juiste start- en eindmoment.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
De Boze Heks		De kinderen: - kunnen verwoorden welke emoties er zijn. - kunnen verschillende emoties herkennen. - kunnen verschillende emoties nadoen. - leven zich in een rolfiguur en ze beelden kenmerken van een rolfiguur uit met nadruk op beweging en handelingen.		
Het bos komt tot leven		De kinderen: - spellen tegelijkertijd of in tweetallen voor de hele groep. - leven zich in een rolfiguur en ze beelden kenmerken van een rolfiguur uit met nadruk op bewegingen en handelingen. - kunnen een vertelpantomime uitspelen. - kunnen spelenderwijs kennismaken met spelelementen: wie, wat waar. - kunnen rekening houden met elkaar in spel, aangestuurd door de leerkracht.		
Heksenketels		De kinderen: - kennen de kleurennamen. - kennen soorten kleuren (licht, donker). - experimenteren binnen de context van een onderwerp met verschillende materialen - ontwikkelen verschillende vaardigheden (mengen, schilderen, tekenen, plakken, knippen). - bekijken/luisteren naar elkaars werk. - vertellen over hun eigen werk.		
Heksen bezems		De kinderen: - werken samen aan een gezamenlijke opdracht. - kennen de vormkenmerken groot, klein, dik, dun, stevig, slap, kort, lang. - vergelijken takken op vorm en bruikbaarheid. - zetten een heksenbezem zelf in elkaar met takken en touw. - De kinderen vertellen over hun eigen werk. - De kinderen bekijken en luisteren naar elkaars werk.		