







































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
Voorlezen tot de muur	 	De kinderen: - tellen met sprongen van twee. - herkennen de getallen. - kennen de volgorde van de getallenrij.		
Over de muur – les 1	 	De kinderen: - klimmen, klauteren en springen. - bedenken en ontdekken verschillende manieren om ergens op of overheen te komen. - meten (met standaardmaat of eigen maat) zichzelf en de 'muren'. - werken met elkaar samen om een doel te bereiken.		
Over de muur – les 2	  	De kinderen: - leven zich in en verplaatsen zich in Rikki. - bedenken hoe Rikki zich voelt en gebruiken dat om Rikki te helpen. - bedenken verschillende ideeën. - maken en bouwen verschillende ideeën.		
Introductie ontwerphoek	  	De kinderen: - leven zich in en verplaatsen zich in Rikki. - bedenken verschillende ideeën bij een probleem. - drukken hun ideeën uit op een eigen manier (vertellen, spelen, tekenen, bouwen). - maken en testen hun idee. - spelen het verhaal of eigen versies van het verhaal na.		
Voorlezen hele boek	 	De kinderen: - luisteren naar het verhaal. - kunnen vragen beantwoorden naar aanleiding van het verhaal.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
Introductie schatkaart-hoek	 	<p>De kinderen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maken eigen kaarten, plattegronden en routes. - oefenen met oriënteren en plaatsbepalen aan de hand van richtingen, plattegrond en/of windrichtingen. - geven aanwijzingen aan een ander en volgen aanwijzingen van een ander op. 		
Herkenningspunten	 	<p>De kinderen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stellen zich de weg van huis naar school voor. - bouwen een <i>mental map</i> van de buurt op. - oefenen met oriënteren en plaatsbepalen in de eigen omgeving en eenvoudige plattegronden. - beschrijven routes. 		
Kompasspel	  	<p>De kinderen :</p> <ul style="list-style-type: none"> - maken kennis met de kardinale richtingen (windrichtingen) en het kompas. - oriënteren zich in de ruimte met behulp van richtingen. - luisteren goed en reageren op de juiste manier. 		
Introductie onderzoeks-hoek	 	<p>Doelen:</p> <p>De kinderen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - leren verschillende soorten bloemen (her)kennen. - ontdekken en experimenteren vanuit eigen verwondering. - doen ervaring op met onderzoekbare vragen formuleren en voorspellingen doen. - oefenen met het opzetten en uitvoeren van onderzoek met variabelen. - leren spelenderwijs aandacht te hebben voor eerlijk onderzoek. - verzamelen, ordenen en verwerken observatie- en meetgegevens. - leren conclusies trekken en deze relateren aan voorspellingen en vragen. 		
Ontwerp je eigen verpakking	 	<p>De kinderen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - leven zich in en verplaatsen zich in hun moeder. - bedenken verschillende ideeën. - gebruiken materialen, technieken, ruimte, kleur, vorm en textuur om zich uit te drukken. - maken hun idee en gebruiken daarbij materialen en technieken vanuit de kunstzinnige oriëntatie. 		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
Kringgesprek ontwerphoek	 	De kinderen: <ul style="list-style-type: none"> - evalueren hun oplossingen, ontdekken voor- en nadelen. - denken na over het ontwerpproces. - bedenken nieuwe problemen om op te lossen. 		
Herkenningspunten verdieping	 	De kinderen: <ul style="list-style-type: none"> - denken vooruit over de te nemen route. - bouwen een <i>mental map</i> van de buurt op. - oefenen met oriënteren en plaatsbepalen in de bekende eigen omgeving en eenvoudige plattegronden. - beschrijven routes. 		
Kringgesprek onderzoeks-hoek	 	De kinderen: <ul style="list-style-type: none"> - oefenen met het uitvoeren van onderzoek met variabelen. - verzamelen, ordenen en verwerken observatie- en meetgegevens. - leren conclusies trekken en deze relateren aan voorspellingen en vragen. 		
Terugblik		De kinderen: <ul style="list-style-type: none"> - luisteren naar het verhaal. - kijken terug op het project. - denken na over de nieuwe dingen die ze geleerd hebben. 		
Speurtochten-spel	  	De kinderen: <ul style="list-style-type: none"> - ruiken, horen, voelen en kijken goed. - volgen een route aan de hand van aanwijzingen. - oefenen met links en rechts. - oefenen met plattegronden en windrichtingen. 		
Speurtochten-circuit	  	De kinderen: <ul style="list-style-type: none"> - bedenken zelf een route en beschrijven deze met aanwijzingen. - ruiken, horen, voelen en kijken goed. - volgen een route aan de hand van aanwijzingen. - oefenen met links en rechts. - oefenen met plattegronden en windrichtingen. 		