











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
Het Badmonster		De kinderen: - maken kennis met het verhaal <i>Het Badmonster</i> . - kunnen vragen over het verhaal beantwoorden.		
Aan de slag met sop	 	De kinderen: - breiden hun woordenschat uit. - doen sensomotorische ervaringen op met water en sop.		
Was je handen	 	De kinderen: - leren wanneer en hoe ze hun handen moeten wassen. - weten dat vuil zichtbaar en onzichtbaar kan zijn. - kennen de begrippen eerst, daarna en tot slot, (er)voor en (er)na.		
Zeep maken		De kinderen: - kennen de vijf zintuigen.		
Maak het vies/schoon	 	De kinderen: - kunnen de beginklank van een woord isoleren. - experimenteren met vlekken in stof.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
Spelen met modder	 	De kinderen: - doen sensomotorische ervaringen op met modder. - kennen de verschillen in eigenschappen tussen zand en modder.		
Vies water	 	De kinderen: - weten hoe water vies wordt. - weten hoe ze water schoner kunnen maken.		
Nog meer monsters	 	De kinderen: - kunnen overeenkomsten en verschillen benoemen. - experimenteren met diverse beeldende technieken.		
Allemaal in bad		De kinderen: - herkennen de getallen 0-20. - kunnen resultaatief tellen tot 20. - kennen de begrippen evenveel, eentje meer en eentje minder.		
Poets je tanden		De kinderen - kennen de rangtelwoorden van eerste tot tiende.		
Onder de handdoek		De kinderen: - doen ervaring op met het meten van oppervlakte.		
Door de buizen	 	De kinderen: - kennen de begrippen links, rechts, rechtdoor en achteruit. - maken kennis met de beginselen van programmeren.		