























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
Spookje Spartacus	 	De kinderen: - ontwikkelen de fijne motoriek. - ontwikkelen het ruimtelijk inzicht. - ontwikkelen de creativiteit. - werken samen. - overleggen met elkaar.		
De s van Spartacus	 	De kinderen: - herkennen de beginklank in een woord. - bedenken woorden met een aangegeven klank.		
Groot genoeg	 	De kinderen: - maken kennis met meetinstrumenten. - meten met meetinstrumenten. - meten met natuurlijke maateenheden. - meten door middel van vergelijken. - herkennen en gebruiken de begrippen groot en klein.		
Verstoppertje	 	De kinderen: - ontwikkelen het ruimtelijk inzicht. - werken samen. - overleggen met elkaar. - meten door middel van vergelijken.		
Zweefles	 	De kinderen: - ontdekken wat zweeft en wat niet. - overleggen met elkaar. - werken samen. - bedenken een creatieve oplossing voor een probleem.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
Geschiedenis	 	De kinderen: - ontdekken. - breiden de woordenschat uit. - leren over vroeger. - werken samen.		
Boeh!!	 	De kinderen: - bedenken vreemde geluiden. - trainen het auditief geheugen. - luisteren naar elkaar.		
Naar de Verlaten Toren (1)		De kinderen: - oriënteren zich in de ruimte. - bedenken een oplossing voor een probleem. - werken samen. - overleggen met elkaar.		
Naar de Verlaten Toren (2)		De kinderen: - bedenken een oplossing voor een probleem. - geven een route weer in een veld. - denken creatief. - gebruiken plaatsbepalende begrippen.		
De torenkamer	 	De kinderen: - ontwikkelen de fijne motoriek. - ontwikkelen de creativiteit. - meten. - werken samen. - overleggen met elkaar.		
Een kist vol lappen		De kinderen: - meten door middel van vergelijken. - herkennen en gebruiken de begrippen groot en klein. - seriëren op grootte.		
Rondspoken		De kinderen: - bewegen vrij door de ruimte. - maken dieptesprongen. - klimmen. - beheersen de oog - /handcoördinatie. - leren omgaan met een wedstrijdement.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
Een feestje!	 FEEST	De kinderen: - sluiten het thema af. - overleggen met elkaar.		
Spel 1 - Verstoppertje	 PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN	De kinderen: - ontwikkelen het inzicht in het platte vlak. - herkennen de kleuren. - bedenken een oplossing voor een probleem.		
Spel 2 – Bloemen plukken	 TELLEN EN BEWEELEIJKEN  PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN	De kinderen: - oefen het beurtgedrag. - herkennen de getalbeelden op de dobbesteent. - maken eenvoudige optelsommen. - herkennen de getsymbolen.		
Spel 3 – Naar de Verlaten Toren	 ORIËNTATIE  PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN	De kinderen: - herkennen de begrippen links en rechts. - oriënteren zich op het platte vlak. - maken kennis met de beginselen van het programmeren.		
Spel 4 – Naar de torenkamer	 TELLEN EN BEWEELEIJKEN  PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN	De kinderen: - oefenen het beurtgedrag. - herkennen de getalbeelden op de dobbelsteen. - tellen synchroon.		
Spel 5 – De trap op.	 METEN  PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN	De kinderen bewegen: - seriëren op lengte. - herkennen en gebruiken de begrippen kort en lang. - overleggen met elkaar/ werken samen. - herkennen de getalbeelden op de dobbelsteen. - herkennen de getsymbolen tot en met zes.		