

Verrijking van de verschillende speelhoeken in de kleuterklas

Het waarom van deze praktijk:

Net zoals andere kleuters hebben cognitief sterk functionerende kleuters nood aan gevarieerd spel. Enkel wat smart games of moeilijkere werkblaadjes aanbieden als verrijking volstaat dus niet.

Wil je dat de kleuter ingaat op je verrijkingsaanbod, dan is het belangrijk om te kijken wat hij of zij graag doet, en daar verrijking bij te bieden. Een echte poppenmoeder ga je misschien niet kunnen charmeren met een moeilijker werkblaadje, maar wel met een poppenhoek die wat uitdagender is ingericht...

We geven hier ideeën voor de meest voorkomende speelhoeken in de kleuterschool.

Er zijn ook een reeks hoeken die we zelf niet hebben uitgewerkt, maar waarvoor je massa's ideetjes kan terugvinden in het boek 'Kleuters die net iets meer kunnen' (Ann Meersman en Kristin Stroobandt, uitg. Acco). We verwijzen dan enkel naar de pagina's waar je deze verrijkingsideeën kan vinden.

1. Autohoek:

Bouwen

- Parcours nabouwen van plan
- Zelf parcours bouwen, en nadien na tekenen op plan
- Parcours nabouwen van plan met enkele kleine verschillen, nadien kan andere kleuter 'zoek de 5 verschillen' doen
- Met blokken/duplo/... een parkeergarage bouwen waar zoveel mogelijk auto's in passen.
- Maak foto's van een tafereel van de autohoek vanuit verschillende aanzichten: vooraanzicht, zijaanzicht,.... (best geen bovenaanzicht, dat is te makkelijk). De kinderen moeten dit nabouwen.

Tekenen

- Zelf stratenplannen maken (zoals de legoplaten) en aan mekaar leggen tot een geheel

Andere

- Auto's een parcours laten volgen zonder ze met je lichaam aan te raken (door 'hulpmaterialen' te gebruiken, bv. 2 stokjes)
- Route opdracht met herkenningspunten: vertrek bij het huis, ga langs de school, ga voorbij de kerk en eindig bij de winkel. Om het moeilijker te maken kunnen er meer herkenningspunten toegevoegd worden, of kan de route opdracht aan de andere kant van de klas liggen zodat ze moeten memoriseren wat ze moeten doen.
- Zoek verschillende manieren om auto's aan mekaar te bevestigen zodat je er 3 tegelijk kan voorttrekken
- Zie ook 'kleuters die net iets meer kunnen', p. 153-172

2. Zandbak:

Tekenen

- Met 2 kleuters samen: 1 kleuter tekent langzaam in het zand, de andere is de spiegel en tekent dus gelijktijdig het spiegelbeeld
- Met 2 kleuters: 1 kleuter zegt wat de andere moet tekenen, de andere probeert zich letterlijk aan de instructies te houden maar de tekening toch zo fout mogelijk te maken. Bv als kleuter 1 een huis wil dicteren door eerst een vierkant te dicteren en daarna erboven een driehoek, kan kleuter 2 de driehoek veel kleiner maken dan het vierkant, en de punt van de driehoek naar beneden laten wijzen
- Schrijfmateriaal: bv stokjes, penselen,... Ev. met woordkaartjes erbij

Bouwen

- Foto maken van een bouwwerk in de zandbak, dit laten nabouwen.
- Eerst hetzelfde laten bouwen. Nadien met opzet enkele kleine verschillen, en iemand anders 'zoek de 5 verschillen tussen echte bouwwerk en foto' laten doen
- Geblinddoekt iets bouwen
- Geblinddoekt voelen aan het bouwwerk van een ander en raden wat het is

Wiskunde

- Metend rekenen: maatbekers, maatschepjes,... eerst vrij, nadien met opdrachten erbij: bv hoeveel schepjes met de rode lepel heb je nodig om de blauwe pot te vullen? Schat eerst, en check het nadien door het echt te doen.

Creatieve opdrachten / fantasieopdrachten

Bij deze opdrachten kan je de zandbak best combineren met andere materialen.

- Maak een leuke leefomgeving voor een hamster / een draak ...
- Maak een speeltuin voor kabouters
- Maak een parcours voor raceauto's

Andere

- Experimenteren met afdrukken van verschillende materialen
- Kleuter 1 maakt afdrukken, kleuter 2 raadt welke afdruk bij welk voorwerp hoort.
- Strijkparelpatronen nabouwen in zandbak met gekleurde dopjes. Zelf nieuwe patronen ontwerpen.

3. Bouwhoek:

- Hiervoor vind je volop ideeën op deze website: <https://slimmekleuters.nl/verrijk-je-bouwhoek/>
- Zie ook 'kleuters die net iets meer kunnen', p.63 -74.

4. Poppenhoek/ huishoek:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen', p. 75-86

5. Boekenhoek:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen' p. 87-96

6. Winkelhoek:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen', p. 97-104

7. Schrijfhoek:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen', p. 105-118

8. Rekenhoek:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen', p.119-140

9. Taal- en Letterhoek:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen', p. 141-152

10. Teken- en knutselhoek:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen', p.173-184

11. Puzzelhoek:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen', p. 185-194

12. Ontdekhoeke:

- Zie 'kleuters die net iets meer kunnen', p.195-210

13. STEMhoek:

- Beebot aanbieden: daar parcours voor bouwen, Beebot programmeren zodat hij zonder te botsen door het parcours rijdt.

Randvoorwaarden

1) Zorg voor variatie!

Er zijn maar weinig kinderen die graag de hele tijd met hetzelfde spelen. Regelmatig iets veranderen in een speelhoek zorgt ervoor dat deze aantrekkelijk blijft.

2) Denk ook goed na welke kinderen je best combineert in een speelhoek.

Als het de bedoeling is om samen tot uitdagender spel te komen, dan is het belangrijk dat ook de andere kinderen in die speelhoek mee kunnen op dat niveau. Dat wil natuurlijk niet zeggen dat je een sterke kleuter de hele tijd door alleen maar met andere sterke kleuters mag laten optrekken. Er zijn heel veel momenten waarbij je wel kan kiezen voor heterogene groepen. Maar op momenten dat je uitdagender spel wil uitlokken, is het wel belangrijk om goed na te denken over de samenstelling van je groepje.

3) Ook het combineren van materialen en opdrachten uit verschillende hoeken kan zorgen voor een verrijking van je spel.

Bv. Een feestje laten organiseren in de poppenhoek kan je doen door daar kant-en-klaar materiaal aan te bieden, maar je kan dit ook combineren met een opdracht om kadopapier te bestempelen volgens patroon, een inpaktafel te voorzien waar ze allerlei voorwerpen uit de klas kunnen inpakken in hun kadopapier, een schrijfhoek waar ze uitnodigingen voor het feestje kunnen maken, een schminkhoek waar ze zich mooi mogen maken voor het feest, enz.... En natuurlijk moet dan niet elk materiaal in zijn eigen hoek blijven, maar mogen bv. de kadootjes en de uitnodigingen dan mee gebruikt worden in de poppenhoek...

4) De bouwhoek is dé plek waar je voor veel uitbreiding kan zorgen door de rest van het klasmateriaal ook te beschouwen als 'bouw materiaal'.

Een brug bouwen van de ene stoel naar de andere met boeken, een constructie maken van potloden en plasticine, een bedje voor een pop bouwen met duplo,... je kan het zo gek niet bedenken, of het kan dienen als een leuke verrijkingsopdracht!