



DOMEIN Spelontwikkeling

SUBDOEL Spelontwikkeling

Boerderij 3

✂ Materialen en voorbereiding

- Zorg voor materialen (papier, verf, watjes, lijm, kwast) om dierenmaskers voor de leerlingen te maken. Bereid alvast de basis van de maskers voor (basisvorm uit karton knippen, elastiekjes bij de oren).

Activiteit

Laat de leerlingen een dierenmasker zien. Vertel dat ze ook een masker gaan maken. U biedt de verschillende materialen aan de leerlingen aan: voelen aan de kwast, scheuren van papier, voelen aan de verf. Laat met deze materialen de maskers versieren. Het gaat er niet om dat de dieren lijken, het gaat om het ontdekken van de materialen. Wanneer de maskers klaar zijn, doet u met de leerlingen de dieren na. Laat de leerlingen van masker wisselen, ze zijn dan een ander dier.

👉 Suggesties voor andere subdoelen/ domeinen

- Werk aan woordenschat door verschillende dieren aan de orde te laten komen.
- Zie ook de activiteit 'boerderij 1' die aandacht besteedt aan communicatieve voorwaarden.

1	Verkent een speeltje/voorwerp door het uitvoeren van handelingen die niets te maken hebben met de aard van het voorwerp (likken aan een bal) Geef de leerling een grote kwast of stevig karton in de handen. Houd het in zijn blikveld om de aandacht erop te vestigen. Breng het eventueel naar de wang van de leerling om het te laten voelen.
2	Onderzoekt met meerdere zintuigen een voorwerp/sensopatische materialen (ronddraaien, weggooien) Laat zelf verschillende mogelijkheden van kwasten en papier zien. Scheur met het papier, voel aan de kwast. Geef de leerling de tijd om zelf verder te ontdekken.
3	Speelt met meerdere materialen/voorwerpen Leg meerdere knutselmaterialen bij de leerling neer. Wanneer hij steeds hetzelfde kiest, trekt u de aandacht door een ander materiaal in zijn blikveld te houden en te laten zien wat je er mee kan doen.
4	Accepteert spelinmenging door een volwassene Laat de leerling met zijn dierenmasker op spelen. Speel een dieren-vriendje (ook met een masker op) die met de leerling naar het hok wil gaan en slapen.
5	Reageert op spelinmenging door een volwassene (meedoen) Laat de leerling met zijn dierenmasker op spelen. Speel een dieren-vriendje (ook een masker op) die met de leerling naar het hok wil gaan en slapen. Ga ook mee in de reactie van de leerling, maak samen het spel.
6	Accepteert variatie op een spel (zelfde handeling-divers materiaal; bal rolt naar beneden- auto rijdt naar beneden) Speel met de leerling dat jullie twee konijnen zijn die wonen in een holletje. Daarna spelen jullie twee andere dieren (twee kikkers in een sloot).