

















|  |  |
|--|--|
| <p>Kalenders</p>                            | <p><u>Dagen van de week</u></p> <p>Maandag zwaai ik naar de maan. </p> <p>Dinsdag zie ik een dino gaan. </p> <p>Woensdag is van woef-waf-hond. </p> <p>Donderdag gaan de donder rond. </p> <p>Vrijdag wil mijn vriendje komen. </p> <p>Zaterdag zaag ik 100 bomen. </p> <p>Zondag zit ik in de zon en de week is om. </p> <p>-Je kleuter duidt op de kalender of het weekschema aan, welke dag het vandaag is, welke dag was het gisteren, welke dag is het morgen en overmorgen?<br/>         -Welk seizoen?<br/>         -Eventueel datum</p> |
| <p>Vertellen kringloop van het water</p>  |   <p>Vertel met behulp van de praatplaat de waterkringloop.<br/>         Laat er nadien een tekening van maken.</p>  |
| <p>Fruit eten en spelen</p>               | <p>Tijd voor een gezond tussendoortje!</p>   |
| <p>Bingo 'Water'</p>                      | <p>Speel het bingo spel met de bingokaarten.<br/>         (Knip de prentjes op blz 5 en 6 uit, kleef er indien nodig nog een tweede papier achter, zodat de prentjes niet doorschijnen.)<br/>         Leg de uitgeknipte prenten op een stapel, benoem het prentje, wie hetzelfde prentje heeft, mag het kaartje op zijn bingokaart leggen.<br/>         Heb je al je prentjes van je kaart, dan roep je BINGO !</p>   |

Dinsdag

| <p>Kalenders</p>                   | <p>Zie uitleg maandag</p>   |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|-------|-------|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <p>Wat blijft drijven/zinken?</p>  | <p><a href="#">Experiementeren drijven en zinken</a></p> <table border="1" data-bbox="591 478 821 785"> <thead> <tr> <th></th> <th>BOVEN</th> <th>ONDER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Neem een doorzichtige kom met water en test welke voorwerpen er blijven drijven en welke er zinken. Je kan het werkblad gebruiken om aan te duiden welke voorwerpen er blijven drijven of zinken. Voor je het voorwerp in het water laat doen, vraag je eerst wat hij/zij denkt wat er gaat gebeuren.</p> |       | BOVEN | ONDER |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   | BOVEN   | ONDER |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |   |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <p>Boot knutselen</p>             | <p>Laat je kapoen een boot knutselen met kosteloos materiaal. (potjes, dekseltjes, papier, kurken stoppen, rietjes,....)</p> <p>Nadien moet je dit bootje natuurlijk te water laten, ontdek samen of het bootje blijft drijven, bespreek samen waarom het blijft drijven of waarom het bootje is gezonken.</p>  |       |       |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Woensdag

|  |   |
|--|---|
| <p>Kalenders</p>  | <p>Zie uitleg maandag</p>   |
| <p>Letter</p>     |  <p>Letter W</p> <p>Laat je kleuter in het huis 7 voorwerpen zoeken die beginnen met de W.</p> <p>+ Werkblad: woorden met letter W zoeken.</p> |

Letter W bouwen/knutselen



Maak de letter W met  
bouwmateriaal  
(duplo, lego, clickx,...)  
Of knutsel de letter W  
met papier/karton.



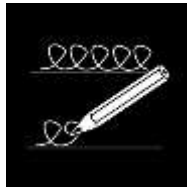
Donderdag

Kalenders



Zie uitleg maandag

Schrijfmotoriek 'de vis'


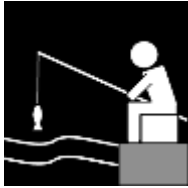
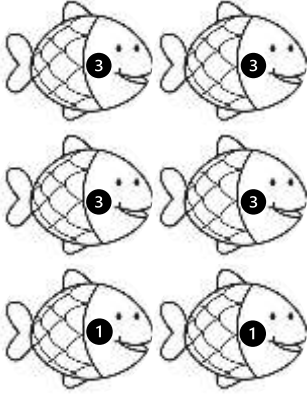



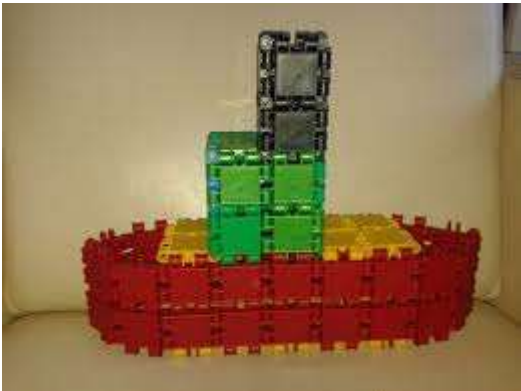


Zie bundel 'Krullenbol pakket vis' + filmpje online



Vis knutselen



|   |  |
|---|--|
| <p>Kalenders</p>   | <p>Zie uitleg maandag</p>  |
| <p>Hengelen en tellen</p>    |  <p>Laat de visjes eerst inkleuren, daarna mogen ze uitgeknipt worden. Niet met een nietjesmachine een 'nietje' in elke vis. Je kan ook een paperclip gebruiken. Maak een hengel met een stokje en touwtje, bevestig een magneet aan een touwtje.</p> <p>Leg de visjes met het cijfer naar beneden. Nu mag de 'visser' 2 visjes opvissen. De bedoeling is dat hij de punten van de 2 vissen optelt.</p> <p>Als je het spel meespeelt kan je laten verwoorden wie de meeste punten, wie de minste of misschien wel evenveel.</p> <p>Als dit goed lukt, kan je het spel moeilijker maken door 3 visjes te laten vissen.</p> |
| <p>Boot uit lego/duplo /...</p>   |  <p>Bouw een boot met lego/duplo/ blokken/ clickx/.... Laat de boot zo maken zodat er een kleine knuffel (of auto/pop/koekje,...) in past.</p>    |