

Winkelspel opbouwen

Naar ideeën uit het lerend netwerk Noorderkempem



Winkelspel

Mogelijke doelen/ontwikkelstappen in de focus:

WDlw5

2.5-4j

Eenvoudige wiskundetaal gebruiken

4-6j

Eenvoudige wiskundetaal gebruiken - eenvoudige wiskundige redeneringen weergeven in verschillende vertalingen zoals dramatiseren, vertellen, tekenen, schematiseren, met materiaal voorstellen en deze met elkaar vergelijken

WDmm3

2.5-4j

Onderzoeken van het begrip "geld" door actief ervaringen op te doen zoals bij winkelen of winkelspel

4-6j

Onderzoeken van het begrip geld als "hoeveel kost iets" door actief ervaringen op te doen zoals bij winkelen of winkelspel en daarbij woorden gebruiken zoals ruilen, kopen, betalen, verkopen, geld, prijs, duur, goedkoop, euro



Opbouw winkelspel

4 variabelen die de moeilijkheidsgraad bepalen (combinaties zijn mogelijk!)

- Winkelinrichting (van gestuurd naar zelfsturing)
- De prijzen
- Het “geld”
- Het aantal spullen dat tegelijkertijd wordt gekocht



Winkelinrichting

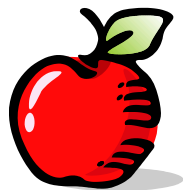
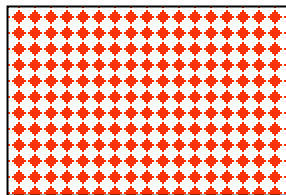
- Vele soorten winkels: groeten- en fruit, apotheek, kermiskraam, ...
- Materialen exploreren en sorteren
- Van geleide inrichting naar zelfstandig werk
- Naast 'geld' ook bankkaarten
- Kassa, rekenmachine
- Weegschaal
- ...



Prijs: verschillende stappen

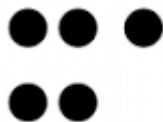
1) ruilen

- De juf toont de kaartjes (kleur of symbool) en legt uit hoe het te gebruiken
- De prijs is aangeduid door
 - Een kleur
 - Een pictogram of symbool



2)

- De prijs is maximaal 5, het goedkoopste is 1
- De juf bepaalt de prijs samen met de kleuters
- De prijs is aangeduid met een (variable) getalbeeld



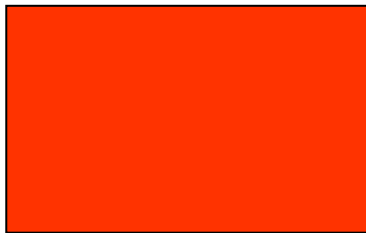
3)

- Prijs: maximaal 10
- Samen met de kleuters de prijzen bepalen.
- De prijs kan afhankelijk zijn van de lengte, het gewicht, de inhoud...
- De prijs is aangeduid met een getalbeeld en in cijfers



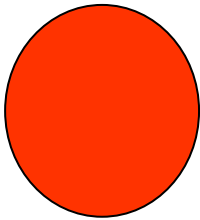
“Geld”: verschillende stappen

- 1) betalen met een gekleurd kaartje of een kaartje met pictogram



2) betalen met geld dat als waarde '1' heeft.

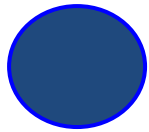
fiche



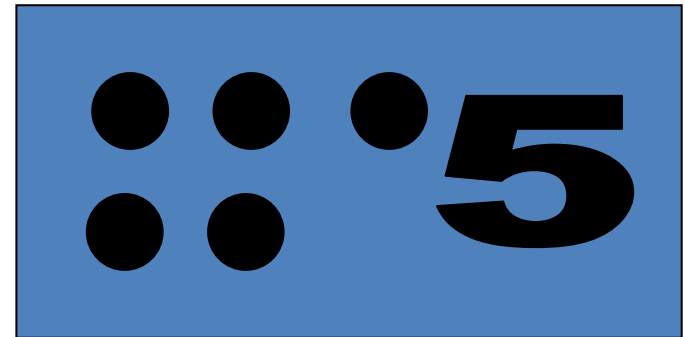
Of papieren geld in het thema



3) betalen met fiches (waarde 1- en
papieren geld (waarde 5 of ...)



(Realistisch!)



Leraar demonstreert

kritisch afwegen: taal aanreiken? (te) richting gevend?

Tijdens de fase van het **demonstratiespel** speelt de volwassene enkele rollen voor. Bijvoorbeeld bij het winkelspel speelt hij eerst de rol van de verkoper en nadien die van de koper. Op die manier zien de kleuters welke taken de verkoper/koper uitvoert, hoe er correct betaald wordt, hoe de verkoper het geld controleert en welke sociale vaardigheden aan bod komen. Tijdens de voorbereiding denkt de volwassene al na over het materiaal dat hij zal gebruiken, welke doelen hij wil bereiken met de kleuters en welke interventies hij kan uitvoeren om die doelen te bereiken.



Leraar observeert

Tijdens de **observatiefase** komt de volwassene niet tussen in het spel van de kleuters. Hij observeert eerst en besluit dan welke rol nodig is om het spel te verbreden en verdiepen. Hij kan kiezen tussen drie rollen, (1) speladviseur, (2) spelleider, en (3) meespeler, die afhankelijk van de spelsituatie ingezet worden.



Leraar 'adviseert'

Als **speladviseur** geeft de volwassene spelsuggesties, hij denkt mee bij problemen. Eventueel kan hij materiaal weghalen of toevoegen om het spel op gang te brengen.



Leraar speelt mee

Als **meespeler** kan de volwassene een invloed uitoefenen, niet als leerkracht maar vanuit zijn rol. Tijdens deze fase zal hij rekentaal inbrengen en alle woorden uit de woordcluster meerdere keren herhalen



Bronnen

- Cheng, M., & Johnson, J.E. (2010). Research on children's play: Analysis of developmental and early education journals from 2005 to 2007.
- Jordan, B. (2009). Scaffolding learning and co-constructing understandings. In: A. Anning, J. Cullen & M. Fler (Eds.). Early childhood education (pp. 39-52). Los Angeles: Sage.

