

# Museum Sincfala - Kleuteronderwijs - Educatief pakket

## 1. Voorbereiding in de klas - Introductie

- 👤 Waarneming ontvangen welkomspakket: aanschouwen attributen
- 👤 Voorlezen brief
- 👤 Eventueel spelen van het kwartet



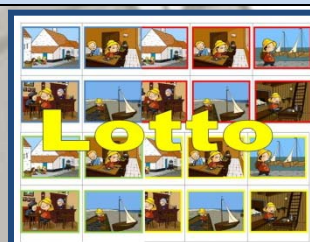
## 2. In het museum - Ontvangst balie

- 👤 **Verwelkoming:** Van harte 'Welkom!' in Museum Sincfala
- 👤 Jassen aan de voorziene kapstokken.
- 👤 Eventueel doen de jongens een sjaal aan en meisjes een klakkermutsje om.
- 👤 De KO leidt de kleuters rond in het museum met de **handpop 'Fonske de oude visser'**. In elke kamer vertelt de oude visser zijn verhaal. Tussendoor stelt hij vragen aan de kleuters, zo worden ze actief betrokken bij het verhaal.
- 👤 De **rode draad** van het museum is een puzzel van 100 op 70 cm gemaakt uit 9 stukken. In elke kamer 'krijgen' de kleuters een deel. Op het einde van het bezoek hebben de kleuters 9 stukken verzameld en maken ze de puzzel. Hierop zien ze een eenvoudige plattegrond van elke kamer die ze doorlopen hebben.



## 3. Afsluiting van bezoek aan Museum - Spelen van spelletjes op de hoogzolder

- 👤 Samenstellen van plattegrond puzzel
- 👤 Waarneming aan de voelmuur: kleven van foto's met vilcro
- 👤 Opvoedende spelen: kwartet en lotto
- 👤 Inkleuren van kleurplaten
- 👤 Doornemen van informatieve en kleuterboeken
- 👤 Puzzelen van kleine puzzels



## 4. Doelstellingen en methodieken

Mogelijke (ontwikkelings)doelen waaraan kan gewerkt worden bij voorbereiding, tijdens het bezoek en in de verwerking of tijdens een reflectiemoment.

### Voorbereiding

Voorlezen brief:

T/N: Lu., p. 14, 1.2.8., ♣/♣♣, De KLS kunnen een gedicht/brief beluisteren.

KO maakt afspraken met de KLS:

WO/Me & Ma., p.26, 3.1.2, 6., X, De KLS kunnen begrijpbare en uitvoerbare instructies van de leraar uitvoeren.

Indien de klas te voet komt:

WO/Ru., 3.5.9, 5., X, OD 6.11, De KLS kunnen onder begeleiding op de stoep stappen zonder zichzelf of anderen in gevaar te brengen.

WO/Ru., p 127, 3.5.9., 51, x, De KLS kunnen aangeven dat het veilig is om overdag fluorescerend materiaal te dragen.

Indien de klas zich met de bus verplaatst:

WO/Ru., p 124, 3.5.9, 22, X, OD 6.11, De KLS kunnen onder toezicht met het openbaar vervoer / schoolbus meerijden zonder zichzelf en anderen in gevaar te brengen.

### Tijdens het bezoek

KLS luisteren naar het poppenspel van de KO:

T/N: Lu., p.17, 3.2.1., ♣/♣♣, De KLS kunnen stemmingen, intonaties, gevoelens in een verhaal of gedicht beluisteren.

- Luisteren naar de intonatie van de stem tijdens een verhaal

T/N: Lu., p.17, 3.2.2., ♣/♣♣, De KLS kunnen stemnuances die gevoelens uitdrukken, interpreteren.

- een gevoel van boosheid, vreugde, angst, droefheid, ... in de stem herkennen

Tijdens het poppenspel stelt 'Fonske' vragen:

T/N: Sp., p. 20, 2.2.3., ♣/♣♣, De KLS kunnen antwoorden op gerichte vragen in verband met betekenis, inhoud, bedoeling, mening ... in concrete situaties. (O.D. 2.6.)

Bij een bezoek aan het toilet:

WO/Ru., p. 113, 3.5.3., 49, X, OD 6.5, De KLS kennen de betekenis van de volgende pictogrammen: het toilet, de pijl, de uitgang.

## Verwerking

Samenstellen van de puzzel:

WI/Me., p.11, 2.3., ♣/♣♣, De KLS kunnen dingen kwalitatief vergelijken en samenbrengen op basis van één of twee gemeenschappelijke kenmerken.

Spelen van opvoedende spelen:

WI/ Me., p.15, 2.3., ♣♣, De KLS kunnen verzamelingen samenbrengen die evenveel elementen bevatten.

Overlopen van plattegrond puzzel:

WO/Ti, p. 86, 3.4.2., 1, OD 5.2, X, De KLS kunnen de chronologische geordende activiteiten van de dag associëren met de begrippen nu, (daar)voor, (daar)na.

In de klas overloopt de KO de dagindeling:

T/N: Sp., p.19, 1.2., ♣/♣♣, De KLS verwoorden achteraf hun handeling.

Ontwikkeling van Fonske van kleuter tot oude visser:

WO/ Ti, p. 91, 3.4.5., 1., x, Eigen ervaringen situeren op een levenslijn, waarbij de chronologie gerespecteerd wordt.

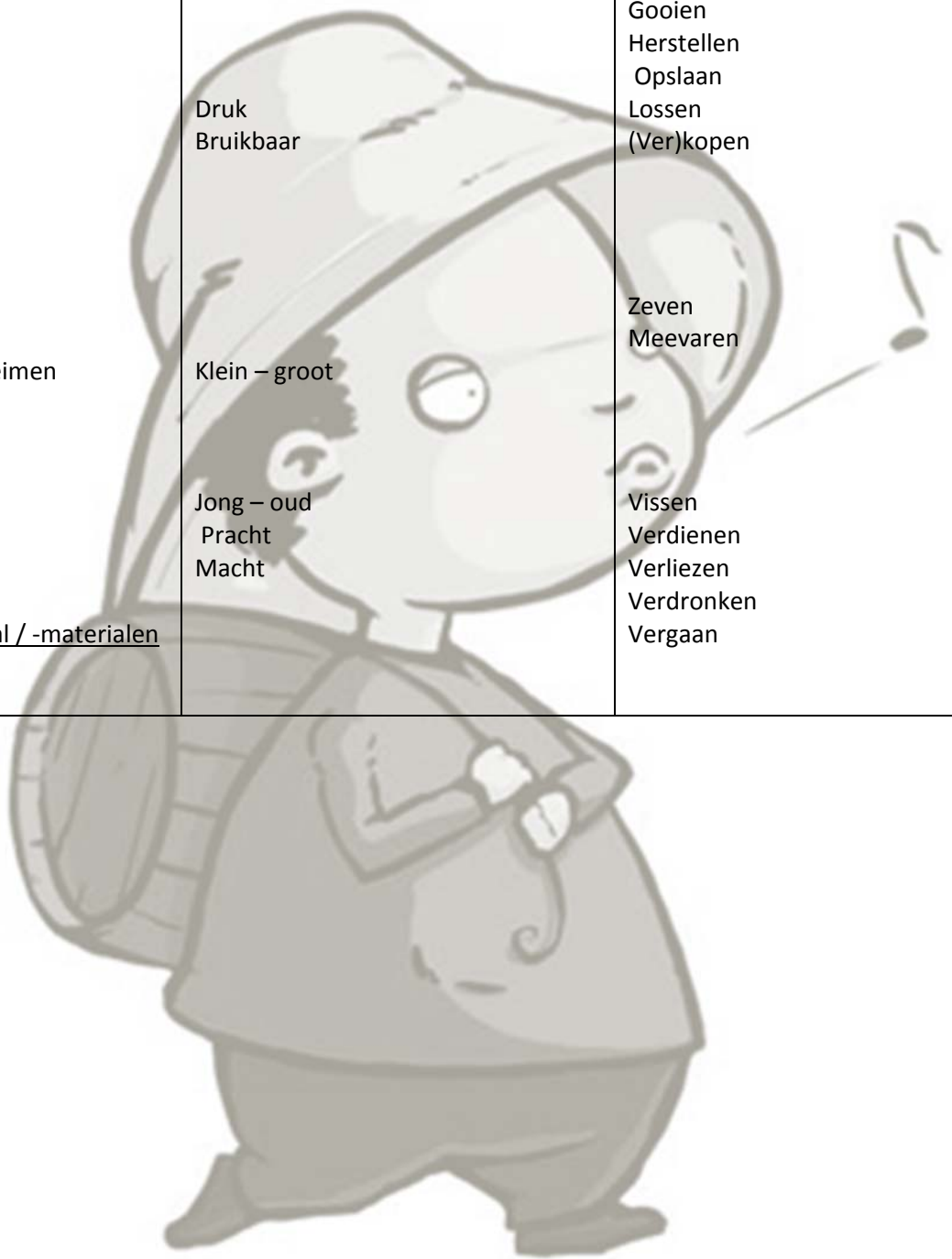


## 5. Leerinhouden

### De nieuwe woordenschat

Zelfstandige naamwoorden	Bijvoeglijke naamwoorden	Werkwoorden
<u>De geboorte</u> De vroedvrouw(en) De pamber(s) De wasdraad / -draden  <u>het huis / de huizen</u> De wasmachine(s) Het kookfornuis / de kookfornuizen De ijskast(en) De stofzuiger(s) De groente(n/s) De kachel(s)  <u>De (zee)dieren</u> Het varken / de varkens De kip(pen) <b>De vis(sen)</b> <b>De garnaal/ garnalen</b> De kwal(len) Het krabbetje / de krabbetjes De zeester(ren) de meeuw(en)  <u>De zeeplant(en)</u> Het zeewier / de zeewieren  <u>De school</u> De kleuterklas(sen) De gemeenteschool / -scholen De speelplaats(en) <b>De visserijschool / -scholen</b> De boot / boten  <u>De visser(s)</u> <b>De net(ten)</b> Het roer / de roeren / de roers De boord(en) Het schip / de schepen  <u>Het water</u> <b>De vloed</b> De kapitein(s)  <b>Het café / de cafés</b> Het drinkgeld / de -gelden Het bier / de bieren	Flanel  Koel  Vers  Fijn Glibber  Groot Metaal  Hoog	Uitwassen Koken Kuisen Zorgen (voor) Verdienen  <b>Pekkelen</b> Bewaren  Spoelen Wassen  Gaan Spelen Varen Helpen Zetten  Opkuisen Scheuren Repareren Vissen Halen <b>Sorteren</b> <b>Schrobben</b> Werken Slapen Drinken Opdoen Uitgeven Spelen

<p>Het pintje / de pintjes De vogelpik(ken) De kaart(en)</p> <p><b><u>De kajuit(en)</u></b> Het dek / de dekken De woonkamer(s) De bank(en) De tafel(s) De plank(en) De kooi(en) Het bord / de borden De kookpot(ten) Het bed / de bedden De slaaptijd(en) De pyjama('s)</p> <p><u>De boord(en)</u> de mand(en) het ijs de thuishaven(s)</p> <p><u>de garnaalvisser(s)</u> de garnaalschuit(en) Het getij / de getijden Het geheim / de geheimen Het afval</p> <p><u>De nettenbreier(s)</u> de naald(en) het familielid / -leden het stormweer</p> <p><u>Het reddingsmateriaal / -materialen</u> De reddingsboei(en)</p>	<p>Druk Bruikbaar</p> <p>Klein – groot</p> <p>Jong – oud Pracht Macht</p>	<p>Vastmaken</p> <p>Rollen Stampen Rollen</p> <p>Aantrekken</p> <p>Opentrekken Gooien Herstellen Opslaan Lossen (Ver)kopen</p> <p>Zeven Meevaren</p> <p>Vissen Verdiene Verliezen Verdronken Vergaan</p>
--	---	--





## Activiteitendoel(en)<sup>1</sup>

- C. : De woordenschat uitbreiden met voorwerpen die ze waarnemen: de visser(s), het vissersplein, de net(ten), het café, ...
- P.M.: Bezoeken het museum a.d.h.v. de handpop en verzamelen 9 puzzelstukken.
- D.A.: Plezier beleven aan het bezoeken van het museum.

## Attitude(s)

- De afspraken en leefregels respecteren in het museum en van de KO.
- Zorg dragen voor medekleuters en het materiaal.
- Luistervaardigheid: De kleuters luisteren aandachtig naar het poppenspel van de KO.
- De spelregels naleven bij het spelen van lotto / kwartet.
- De kleuters zeggen 'Dankjewel' bij het krijgen van hun diploma.

## Methode(s)

- De kleuters worden rondgeleid in het museum a.d.h.v. de handpop.
- Ze nemen actief deel door gepast te antwoorden op de gestelde vragen.

## 6. Media (materiaal)

-  Deze handleiding gebundeld met verhaal op kleuterniveau
-  Handpop Fonske 'de oude visser'
-  Houtenkistjes met lotto en kwartet
-  Puzzel uit 9 stukken
-  Sjaals en klakkermutsjes
-  Vissersdiploma's
-  Heen-en-weer doos met brief, glazenflesje, foto van oude visser, breinaald en visnet.



<sup>1</sup> Afkortingen:

C = Cognitief

P.M. = Psychomotorisch

D.A. = Dynamisch affectief