

p

—

—

p

Bewegend leren

Hoepel spel

Doel: De leerlingen kunnen de woorden benoemen en aangeven waar de gevraagde letter in het woord staat zonder dit te zien..

Benodigdheden:

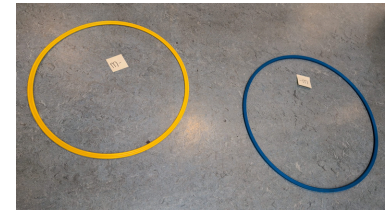
- twee hoepels
- gelamineerd A3 letter kaartjes
- afbeeldingskaartjes van het spel memory
- mandje

Zie stappenplan voor uitwerking.

Stappenplan Hoepel spel

Stap 1

Leg twee hoepels naast elkaar. Leg in de ene hoepel het kaartje m- en de andere het kaartje -m



Stap 2

Plaats op een afstand het mandje met de kaartjes met afbeelding van het memory spel



Stap 3

De leerling pakt een kaartje uit het mandje. Benoemt het woord bij het plaatje en op welke plaats de gevraagde letter in het woord voorkomt.



Stap 4

De leerling loopt naar de hoepels en legt het kaartje in de juiste hoepel.

