



**DOMEIN Communicatie**  
SUBDOEL Gebruik

## Spelhoeken 3

### Materialen en voorbereiding

- Maak met spelmaterialen verschillende hoeken in de klas, zoals een poppenhoek, een autohoek en een blokkenhoek. Houd een paar voorwerpen die in de hoeken horen apart voor in de kring. Maak ook een (aantrekkelijke) spelhoek net buiten de klas op de gang of op het plein. Zorg dat daar iemand bij is om begeleiding te bieden.

### Activiteit

Laat in de kring één voor één de spelmaterialen zien die u apart heeft gehouden en die passen bij de verschillende spelhoeken. Vraag of de leerlingen weten welke materialen het zijn. Wijs de leerlingen vervolgens op de spelhoeken.

Leg de spelmaterialen in de kring. Vraag steeds een leerling iets te pakken. Vraag hem met het voorwerp langs de spelhoeken te gaan en te kijken waar het voorwerp bij hoort. Laat indien er leerlingen werken uit niveau zes ook de spelhoek buiten de klas zien. Geef een compliment als de leerling de juiste hoek heeft gekozen. Laat hem terugkomen in de kring. Als alle leerlingen zijn geweest mogen ze allemaal een voorwerp kiezen waarmee ze naar de spelhoek mogen gaan waar het bij past. Laat de leerlingen spelen in de spelhoek en loop zelf langs om het spelen te stimuleren.

Als de aandacht verslapt en de leerling is niet meer te motiveren, laat de leerling dan nog even in een andere hoek spelen.



### Suggesties voor andere subdoelen/ domeinen

- Maak verschillende hoeken en varieer in de materialen die u aanbiedt.
- Zie ook activiteit 'spelhoeken' waarin doelen rondom spelontwikkeling staan beschreven en 'spelhoeken' met doelen rondom sociaal-emotionele ontwikkeling.

1	<b>Reikt/kijkt/gaat naar een voorwerp om aan te duiden dat hij het wil hebben (bijvoorbeeld een beker om drinken te krijgen)</b> Laat de leerling een voorwerp dat hij wil hebben om mee te spelen pakken of er naar reiken. Stimuleer het reiken, kijken of pakken door het voorwerp niet meteen aan te geven, maar de leerling te stimuleren er zelf op af te gaan.
2	<b>Wijst naar een voorwerp om aan te duiden dat hij het wil hebben (bijvoorbeeld een beker om drinken te krijgen)</b> Maak de leerling duidelijk dat hij iets mag kiezen om mee te spelen. Wijs zelf verschillende dingen aan. Zeg: 'Wijs maar aan'. Geef het voorwerp of laat het pakken als hij het heeft aangewezen.
3	<b>Neemt een ander mee naar een voorwerp/plaats om een wens duidelijk te maken</b> Vraag de leerling aan u duidelijk te maken waar hij wil spelen door u mee te nemen naar een spelhoek. Steek uw hand uit en nodig de leerling uit om u mee te nemen.
4	<b>Geeft aan waar hij naar toe wil binnen de ruimte</b> Wijs de verschillende spelhoeken aan. Vraag waar de leerling wil spelen. Laat de leerling een spelhoek aanwijzen waar hij wil spelen of laat het aan u vertellen.
5	<b>Weigert iets met woorden, gebaren of symbolen</b> Doe de leerling een voorstel om te spelen in een spelhoek, waarvan u weet dat hij dat niet leuk vindt. Als u ziet dat hij wil weigeren, maar het niet zegt, laat u zien hoe je kunt weigeren (weglopen, iets anders aanwijzen, hoofd schudden). Laat merken dat dat mag. Laat hem dan zelf een keuze maken voor een spelhoek en daar spelen.
6	<b>Geeft aan waar hij naar toe wil buiten de ruimte</b> Als u merkt dat de leerling in de spelhoek buiten de klas wil spelen, gaat u daar pas op in als hij zelf duidelijk heeft aangegeven waar hij wil spelen door te wijzen of door het te vertellen. Volg de leerling naar de andere ruimte. Laat hem leiden.