

Doel

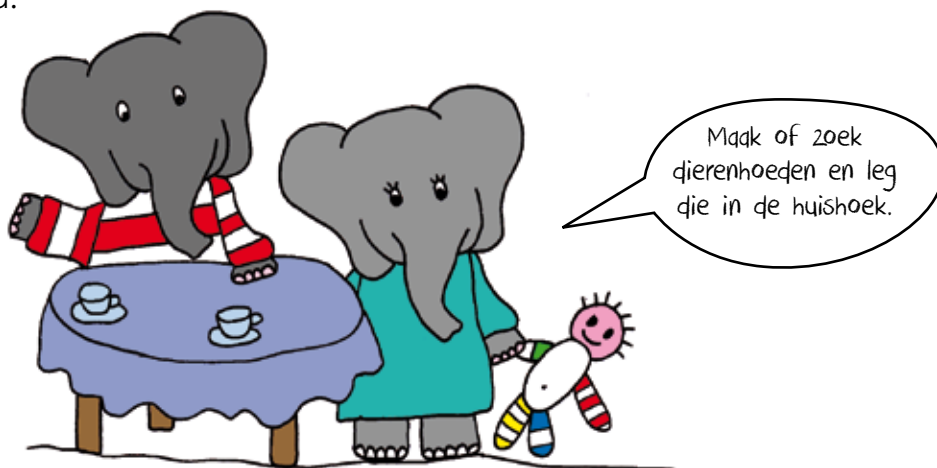
In de hoeken wordt veelal volgens een vast patroon gespeeld. Door aanpassingen in de hoek te doen, zal het spel veranderen.

De kinderen worden uit hun comfortzone gehaald. Dit stimuleert het spel op een creatieve wijze.

Vorbereiding

Bekijk welke materialen passen bij het actuele thema en verzamel deze.

Bekijk de inhoud van de hoek kritisch. Voeg niet alleen materialen toe, haal er ook materialen uit.



Meervoudige intelligentie

Rol van de leerkracht

Verbaal-
linguïstisch
Taal

Logisch-
mathematisch
Rekenen

Inter-
persoonlijk
Samen

Lichamelijk-
kinesthetisch
Beweeg

Naturalistisch
Natuur

De leerkracht doet de aanpassingen in de hoek en geeft, indien nodig, instructie.

De kinderen kunnen daarna in principe zelfstandig spelen, tenzij anders wordt vermeld bij de inhoud.

De aangesproken intelligenties verschillen per aanpassing.

- In de huishoek kun je kaartjes maken met daarop personen of rollen die kinderen moeten spelen. Bevestig een koord aan de kaartjes, zodat de kinderen deze als ketting kunnen dragen. Kinderen hangen de desbetreffende kaart om hun nek en spelen deze rol. Dit kan binnen elk thema. Voorbeeld: de huishoek is omgebouwd tot een winkel. De rollen zijn: klant, vakkenvuller, kassamedewerker en eigenaar. Er wordt gericht gespeeld en de interactie is groter. De klacht van kinderen met een ontwikkelingsvoorsprong is vaak dat hun klasgenoten altijd hetzelfde spel spelen. Dat wordt nu voorkomen.
- Bespreek aan het begin van de dag een onderwerp in de kring waarover het die dag in de huishoek zal gaan. Pas het aan het actuele thema aan. Voorbeelden:
 - Er is vandaag een baby geboren
 - Oma komt logeren
 - Papa kookt vandaag
 - Het eten is op/boodschappen doen
 - De buurvrouw komt op visite
 - Kind wil niet eten/is bang/is blij
 - Knuffeldier moet naar de dierenarts
 - Er is iemand jarig
 - Tafel dekken
 - Pop eten geven
 - Eten maken
 - Ingrediënten verzamelen voor een bepaald gerecht
 - Boodschappenlijstjes maken
 - De afwas doen
 - Het eten opdienen
 - De tafel afruimen
 - Bestelling opnemen
- Bied ander speelgoed aan of kies een voorwerp waarmee gespeeld moet worden. Voorbeeld: het telefoonboek, een fototoestel, een hoge hoed, een barbecue, een politiepet, enz. Zorg voor afwisseling en diversiteit. Teveel speelgoed werkt vaak negatief. Liever een minder groot aanbod en dit zo nu en dan wisselen.
- Probeer een verband te leggen tussen de huishoek en het thema dat centraal staat. Voorbeeld: bij het thema *restaurant* kunnen de kinderen vanuit de huishoek (thuis) naar een restaurant gaan. Ze moeten eerst bespreken wat ze willen gaan eten. Daarna reserveren, zich netjes aankleden, e.d.
Bij het thema *bouwen* wordt de huishoek de schaftkeet waar je even kan uitrusten, eten en drinken, het werk bespreken en wat buurten enz. Als je dit soort verbanden wilt leggen, introduceer je dat in de grote kring. Daar speel je het ook voor, zodat het gaat leven. Je ziet vaak dat ze de ideeën naspelen en verder ontwikkelen.

Heeft de aanpassing ervoor gezorgd dat het spel in de hoek is veranderd? Dan is deze activiteit geslaagd.