

## Welkom en proficiat met de alfabetmat!

Het lessenplan bestaat uit 5 lessen die methodisch opgebouwd zijn en waar er bij iedere oefening een relatie met bewegend leren is gemaakt. In de lessen worden de letters van het alfabet op een speelse manier geoefend.

De lessen zijn opgebouwd uit een warming – up, kern 1, kern 2 en een slot.

Naast al deze mogelijkheden kom jezelf of komen de kinderen ook met nieuwe mogelijkheden. Laat ons aub weten welke mogelijkheden of oefeningen jij met de alfabetmat doet. Bij dit PDF document hoort ook een Word document. In het Word document vind je de mogelijkheid om eigen opdrachtkaarten te maken.

### Les 1:

Kennismakingsspel (tikkertje)

De alfabetmat wordt aan de zijkant van het tikveld gelegd. Word je getikt, dan ga je naar de alfabetmat toe en doe je èèn van de onderstaande oefeningen.

- Oefening 1: ga op zoek naar de begin letter van de naam van een klasgenootje. Je gaat op de juiste letter staan en zegt de naam van het klasgenootje. Hierna doe je weer mee met tikkertje.
- Oefening 2: ga naar het begin van de alfabetmat en ga over de mat en maak bij behorende bewegingen. Stop bij een letter die de begin letter is van de naam van een klasgenootje. Zeg de naam hardop en doe daarna weer mee met tikkertje.

Kern 1:

Loopvormen op de alfabetmat.

Je kunt bijvoorbeeld de loopvormen oefenen in een klein groepje met 1 mat of de mat implementeren in een parcours.

- Oefening 1: ga over de alfabetmat en zet op iedere planeet 1 voet. Probeer dit eerst rustig en daarna iets sneller.
- Oefening 2: spring met 2 voeten tegelijk op de planeten.
- Oefening 3: hinkel over de alfabetmat. Zet 1 voet op de planeten. Oefen het hinkelen op beide benen.

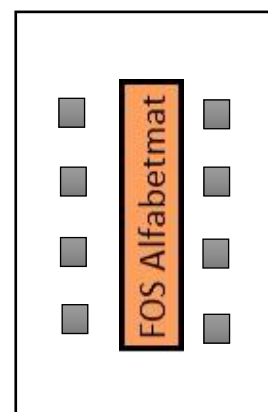
Variatie:

- Benoem de juiste letters van het alfabet als je over de letters heen gaat.
- Doe bovenstaande oefeningen op het ritme van het abc-liedje.

Kern 2:

Gooi en vangoefening (met 2 tallen). Leerlingen staan tegenover elkaar en de alfabetmat ligt in het midden van de tweetallen.

- Oefening 1: gooi de bal met een stuit naar je medespeler. Raakt de bal een letter dan zeg je een woord die begint met de letter. Je kan hier ook een spel van maken. Wie zegt als eerste een woord met de juiste beginletter. Schuif daarna door naar de volgende letter/ planeet.
- Oefening 2: Idem bovenstaande oefening alleen in beweging. Maak zijwaartse passen, gooi over met een stuit en probeer op een letter te gooien. Gooi je op een letter dan zeg je een woord met deze letter.



Slot:

Jagerbal

Er is 1 tikker en die probeert leerlingen af te gooien met een bal. Ben je afgegooid dan ga je naar de alfabetmat en kun je een van de volgende oefeningen doen:

- Ga over de alfabetmat tot de eerste letter van de naam van de leerling die je heeft afgegooid. Daarna speel je weer mee met het spel.
- Ben je als eerste af, dan ga je tot de letter A, daarna wacht je bij de mat totdat iemand anders af is. Komt de tweede die af is, dan mag de eerste weer mee doen en de tweede leerling die af is, gaat over de alfabet mat tot de letter B. En zo ga je door!

## Les 2:

Warming – up (uitbeelden):

Maak tweetallen en 1 van het tweetal beeldt iets uit en de ander moet raden wat het is. Als het geraden is, dan gaat deze leerling over de alfabetmat, tot de eerste letter van wat is uitgebeeld. Hierna draaien de rollen om.

Uitbeeld - Thema's:

- Dieren
- Sporten
- Beroepen

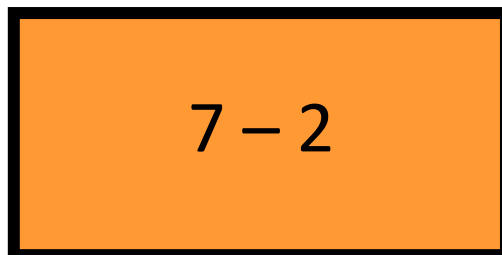
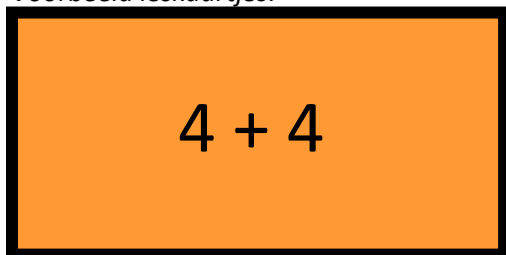
Kern 1:

Maak je eigen leskaartjes met + (plus) en – (min) sommen er op. De leskaartjes worden geplaatst op de satellieten/ raketten naast de planeten. De leerlingen gaan over de mat en zeggen de uitkomst van iedere som hardop.

Je kan op verschillende manieren over de mat:

- Met twee voeten tegelijk springen van planeet naar planeet
- Hinkelend
- Met twee voeten tegelijk springen op de planeten, waarbij je 1 voet op de schaduw kant plaatst van de mat en de andere voet aan de andere kant
- Idem hier boven, maar daarbij plaats je je handen ook op de juiste manier op de mat

Voorbeeld leskaartjes:



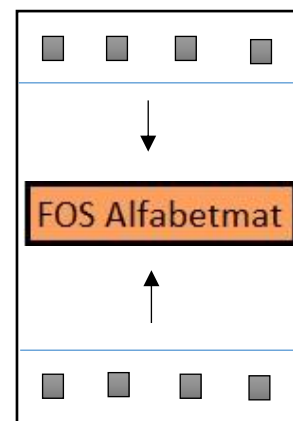
Kern 2:

Oefen je balvaardigheid terwijl je het alfabet leert! Iedereen krijgt een bal en doet de volgende oefeningen:

- Oefening 1: loop over de alfabetmat, zeg het alfabet op en stuit de bal op iedere planeet. Variatie: - stuit de bal met 2 handen of dribbel met 1 hand (deze oefeningen kun je ook achteruit doen).
- Oefening 2: loop over de alfabetmat, zeg het alfabet op en stuit op de ene planeet en als je op de volgende planeet staat gooi je de bal in de lucht en je vangt de bal weer. En op de volgende planeet stuit je weer de bal, etc.
- Oefening 3: stuit op iedere letter van het alfabet en zeg of de letter een klinker of een medeklinker is.

Slot:

Het volgende spel speel je in team verband. Per team zitten bijvoorbeeld twee spelers. De alfabetmat ligt in het midden en beide teams staan in een gooivak. Op iedere planeet staat een blokje. Het is de bedoeling dat je een blokje omrolt en dan als eerste een woord roept die begint met een letter waarop het blokje stond. Ben je de snelste, dan krijgt jouw team het blokje. Welk team heeft uiteindelijk de meeste blokjes?



## Les 3:

Warming – up (woordenkennis):

Bij de volgende oefeningen oefen in tweetallen de woordenschat van de leerlingen.

- Oefening 1: Rijmen. Leerling 1 zegt een woord en dan andere leerling zegt een woord wat hierop rijmt. Ga over de alfabetmat tot aan de eerste letter van het rijmwoord.
- Oefening 2: een leerling zegt een woord en van de laatste letter van dit woord maakt de andere leerling een nieuw woord dat begint die letter. Bv nooT – Tuin. De leerling die in dit voorbeeld 'tuin' zegt, gaat over de alfabetmat tot de T.
- Oefening 3: een van de 2 leerlingen zegt een nummer onder de 26. Bv 7, de andere leerling gaat over de alfabetmat tot de zevende letter (G). Met deze letter maakt deze leerling een woord.

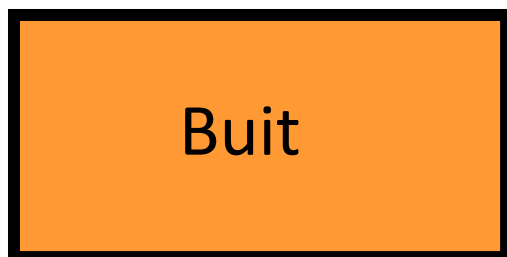
Kern 1:

Maak je eigen leskaartjes met eu, ui en uu woorden. De leskaartjes worden geplaatst op de satellieten/ raketten naast de planeten. De leerlingen gaan over de mat en zeggen het woord hardop.

Je kan op verschillende manieren over de mat:

- Met twee voeten tegelijk springen van planeet naar planeet
- Hinkelend
- Met twee voeten tegelijk springen op de planeten, waarbij je 1 voet op de schaduw kant plaatst van de mat en de andere voet aan de andere kant
- Idem hier boven, maar daarbij plaats je je handen ook op de juiste manier op de mat

*Voorbeeld kaartjes:*



Kern 2:

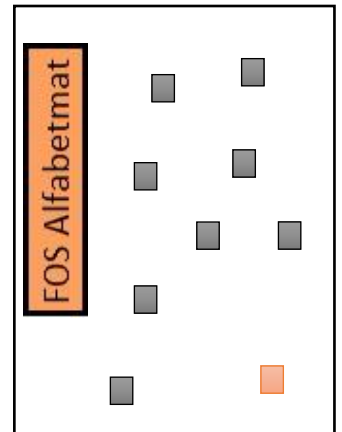
Mikvormen met een pittenzakje.

Iedere leerling krijgt een pittenzakje en doet de volgende oefeningen.

- Oefening 1: je staat aan het begin van de alfabetmat met je pittenzakje. Je schuift het pittenzakje over de alfabetmat en probeert te mikken op een planeet. Op de planeet waar het pittenzakje blijft liggen kiest de leerling een letter uit. Met deze letter maakt de leerling een woord.
- Oefening 2: bedenk een woord, bv kamer. Gooi/ schuif het pittenzakje en probeer dat het pittenzakje stil ligt op de planeet waar de letter K in staat. Lukt dat, dan heb je een punt?

Slot:

Tikkertje. Als je getikt bent, dan ga je op een planeet staan op de alfabetmat. Je kan als volgt bevrijd worden. Als iemand je een high five geeft en je maakt een woord met een letter op de planeet, dan ben je weer vrij en mag je weer meedoen!



## Les 4:

Warming – up (letters uitbeelden):

Leerlingen worden verdeeld in tweetallen. Een van de twee beeld een letter uit met zijn/ haar lichaam en de ander raadt welke letter dit is. De leerling die de letter raadt, gaat over de alfabetmat, tot aan deze letter. Hierna beeldt de andere leerling een letter uit.

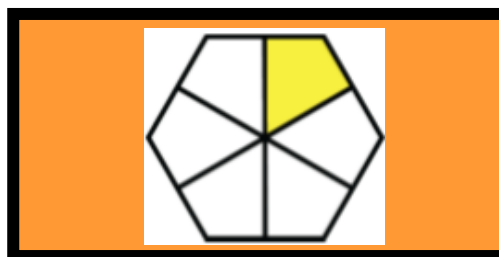
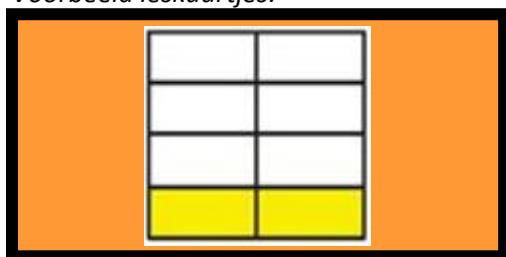
Kern 1:

Maak je eigen leskaartjes met breuken er op. De leskaartjes worden geplaatst op de satellieten/ raketten naast de planeten. De leerlingen gaan over de mat en zeggen de breuk hardop die op het kaartje staat.

Je kan op verschillende manieren over de mat:

- Met twee voeten tegelijk springen van planeet naar planeet
- Hinkelend
- Met twee voeten tegelijk springen op de planeten, waarbij je 1 voet op de schaduw kant plaatst van de mat en de andere voet aan de andere kant
- Idem hier boven, maar daarbij plaats je je handen ook op de juiste manier op de mat

Voorbeeld leskaartjes:



Kern 2:

Vangen en gooien met een bal.

De alfabetmat ligt schuin ten opzichte van een muur en iedere leerling heeft een bal.

- Oefening 1: je gaat op de eerste planeet staan en je gooit de bal tegen de muur en probeert de bal direct te vangen. Lukt dat, dan schuif je 1 planeet op. Nu probeer je vanaf deze planeet te gooien en de bal direct te vangen. Lukt dat, dan schuif je 1 planeet op. Je gaat door, totdat je de bal niet hebt gevangen en dan maak je een woord met een letter die op de planeet staat en begint je weer opnieuw.
- Oefening 2: idem oefening 1, alleen moet de bal eerst hebben gestuit, voordat je de bal vangt.
- Oefening 3: idem oefening 1, alleen gooi je nu de bal tegen de muur, klapt in je handen en vangt de bal direct
- Oefening 4: idem oefening 1, probeer de (tennis)bal met 1 hand te gooien en te vangen.

Slot:

Stoelendans met de alfabetmat.

Leerlingen lopen/ rennen rond de alfabetmat op muziek. Als de muziek stopt ga je zo snel mogelijk op een planeet staan en zeg je een woord met een letter die op die planeet staat. Pas dan is die planeet van jou. Kom je tegelijk op een planeet, dan gaat het er om wie het snelst een woord zegt met een letter van die planeet.

## Les 5:

Warming – up:

Begin op het einde van de alfabetmat en ga in tegengestelde richting over de alfabetmat, dus van Z naar de A. Zeg het alfabet ook achterste voren op.

Wie kan dit?

- Lukt bovenstaande oefening, ga dan achterste voren over de alfabetmat en maak dan van iedere letter van het alfabet een woord

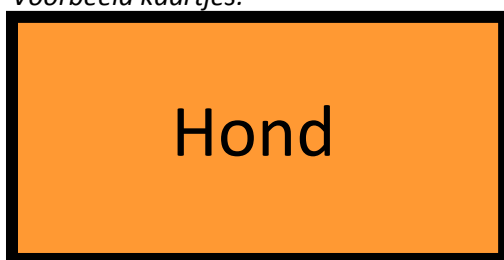
Kern 1:

Maak je eigen leskaartjes met Nederlandse woorden er op. De leskaartjes worden geplaatst op de satellieten/ raketten naast de planeten. De leerlingen gaan over de mat en zeggen de Engelse vertaling van het woord hardop.

Je kan op verschillende manieren over de mat:

- Met twee voeten tegelijk springen van planeet naar planeet
- Hinkelend
- Met twee voeten tegelijk springen op de planeten, waarbij je 1 voet op de schaduw kant plaatst van de mat en de andere voet aan de andere kant
- Idem hier boven, maar daarbij plaats je je handen ook op de juiste manier op de mat

*Voorbeeld kaartjes:*



Kern 2:

Oefen je balvaardigheid terwijl je het alfabet leert! Iedereen krijgt een bal en doet de volgende oefeningen:

- Oefening 1: loop achteruit over de alfabetmat, zeg het alfabet op en stuit de bal op iedere planeet.

Variatie: - stuit de bal met 2 handen of dribbel met 1 hand (deze oefeningen kun je ook achteruit doen).

Slot:

Tikkertje

Er is 1 tikker en die probeert leerlingen te tikken. Ben je getikt dan ga je naar de alfabetmat en kun je een van de volgende oefeningen doen:

- Ga over de alfabetmat en zeg het alfabet in het Engels op, hierna kun je weer meedoen met het spelletje.
- Ga over de alfabetmat en maak van 1 letter op iedere planeet een Engels woord, hierna kun je weer meedoen met het spelletje.