














LESDOELEN

Hier vind je een overzicht van de lesdoelen die worden aangeboden in dit project. Houd er rekening mee dat je tijdens de uitvoering van de lessen waarschijnlijk met méér doelen bezig zult zijn, voortkomend uit spontane situaties ontstaan door interactie.

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
De kapitein	 	De kinderen: - maken kennis met het thema. - kunnen de aandacht gedurende een langere tijd vasthouden. - kunnen gericht antwoord op vragen geven. - nemen actief deel aan een gesprek.		
De passagiers	 	De kinderen: - nemen goed waar. - omschrijven personen. - luisteren naar aanwijzingen.		
Het schip laden	 	De kinderen: - breiden hun woordenschat uit. - classificeren. - onthouden afbeeldingen.		
Reddingsvesten	 	De kinderen: - tellen resultaatief. - verdelen een hoeveelheid. - herkennen cijfers of getalbeelden van een dobbelsteen. - koppelen hoeveelheden cijfers of dobbelsteenstructuren.		
De kapitein is de baas	 	De kinderen: - trainen het auditief geheugen. - voeren enkelvoudige en meervoudige opdrachten uit. - herkennen de begrippen boven, onder, voor, achter, dichtbij, veraf, naast, in, op.		
Een kapitein heeft veel nodig	 	De kinderen: - breiden hun woordenschat uit. - maken zinnen met afbeeldingen.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
De kade op	 	De kinderen: - tellen synchroon en resultaatief. - vergelijken hoeveelheden. - maken eenvoudige optel- en aftreksommen. - herkennen en gebruiken de begrippen meer en minder.		
De bemanning van het schip	 	De kinderen: - beelden situaties en beroepen uit. - koppelen activiteiten aan een beroep. - doen bewegingen na.		
Loodsen	 	De kinderen: - werken samen. - leren om op elkaar te vertrouwen. - leggen geblinddoekt een parcours af.		
Ondiep en diep	 	De kinderen: - weten wat de begrippen diep en ondiep betekenen. - spelen een tikspel.		
Trossen los!	 	De kinderen: - herkennen en gebruiken de rangtelwoorden van een tot en met zes. - herkennen en gebruiken de begrippen eerste en laatste.		
Boodschappen doen	 	De kinderen: - breiden hun woordenschat uit. - trainen het visueel geheugen.		
Stapel maar na	  	De kinderen: - bouwen een bouwwerk na. - trainen het visueel geheugen. - werken samen.		
Opgestapeld		De kinderen: - maken muziek. - spelen een eenvoudige partituur.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
Vaarroute	 	De kinderen: - lezen een plattegrond en volgen een route. - oriënteren zich in de ruimte. - werken samen.		
Het dek poetsen		De kinderen: - bedenken rijmwoorden. - horen welke woorden op elkaar rijmen.		
Overbruggen	  	De kinderen: - bedenken een oplossing voor een probleem. - leren door te observeren en experimenteren. - schatten hoogtes in. - maken een brug waar een boot onderdoor kan varen. - werken samen.		
In de nacht		De kinderen: - rennen. - luisteren naar een opdracht. - trainen het reactievermogen. - spelen een tikspel.		
Hoog water	  	De kinderen: - herkennen en gebruiken tegenstellingen . - kunnen de waterhoogte schatten.		
Vaarbewijs	 	De kinderen: - sluiten het project af. - hebben plezier. - leren omgaan met een wedstrijdelement. - verdienen een vaarbewijs.		
Het schip - Themahoek		De kinderen: - ontwerpen gezamenlijk de themahoek. - gebruiken materialen als kleding, decor en attributen om een spel te bedenken en te spelen. - spelen een rollenspel. - spelen samen.		

Activiteit	Doel	Beschrijving doel	Planning	Uitvoering
De kombuis - Themahoek		De kinderen: - gebruiken materialen als kleding, decor en attributen om een spel te bedenken en te spelen. - spelen een rollenspel. - spelen samen. - leven zich in een rol in.		
Motoriekhoeek	 	De kinderen: - ontwikkelen de fijne motoriek. - ontwikkelen de creativiteit.		
Rekenhoeek	 	De kinderen: - doen ervaringen op met wegen. - vergelijken gewichten. - seriëren op gewicht. - herkennen en gebruiken de begrippen zwaar en licht.		
Ontwerphoeek	 	De kinderen: - ontwerpen een schip. - gebruiken hun creativiteit. - bedenken een oplossing voor een probleem.		
Onderzoekshoeek	 	De kinderen: - ontdekken wanneer iets blijft drijven en wanneer iets zinkt. - herkennen en gebruiken de begrippen drijven en zinken.		
Watertafel	 	De kinderen: - herkennen en benoemen kleuren. - onthouden een route. - werken samen.		
Constructiehoeek	 	De kinderen: - kunnen redeneren over eenvoudige meetkundige problemen rond bouwen en construeren. - kunnen construeren.		
Spelhoek	 	De kinderen: - spelen een spel volgens de regels. - wachten op hun beurt. - leren omgaan met een wedstrijdelement.		