

The screenshot shows a digital learning interface for a project titled 'Kringloopwinkel - Alle spullen een tweede kans'. The interface is displayed on a tablet-like device with a black border. At the top, there is a navigation bar with a flag icon, the title 'Kom in mijn Kringloopwinkel', and an 'Evalueren' button with a close icon. Below this is a secondary navigation bar with tabs for 'Project', 'Speleeromgeving', 'Projectstap', 'Activiteitsgroepen', and 'Organisatie'. The 'Project' tab is active, showing 'Kringloopwinkel - Alle spullen een tweede kans'. The 'Speleeromgeving' tab is highlighted in pink and contains a 'Projecthoek' icon. The 'Projectstap' tab is labeled 'Oriënteren'. The 'Activiteitsgroepen' tab shows 'Groep 1 en 2'. The 'Organisatie' tab shows 'Kleine Groep' and 'Duo'. Below this is a third navigation bar with tabs for 'Basis', 'Materialen', 'Begrippen', and 'Ontwikkelingsgebieden'. The 'Basis' tab is active. The main content area is divided into two columns. The left column contains text under the heading 'Voorbereiding', followed by 'Situatie/sfeer/context', 'Spelrollen', 'Voorspeelsuggestie voor introductie', and 'Spelen in de projecthoek'. The right column contains a list of materials: 'Kassa, tafels en/of kast waarop kringloopspullen worden uitgesteld.', 'boeken, servies (borden, mokken), kleding (jas, rok), speelgoed, knuffels, spelletjes, schilderijen, kaarsenstandaard, tassen.', 'Doos voor spullen.', and 'Stofdoek'. Below this list is a PDF icon and the text 'Kringloopwinkel - Bijlage naambordje, open en gesloten.pdf'. At the bottom right of the interface is a cartoon character icon with the name 'Piramide' below it.

Kom in mijn Kringloopwinkel Evalueren ✕

Project: **Kringloopwinkel - Alle spullen een tweede kans**

Speleeromgeving: **Projecthoek**

Projectstap: **Oriënteren**

Activiteitsgroepen: **Groep 1 en 2**

Organisatie: **Kleine Groep** **Duo**

Basis **Materialen** **Begrippen** **Ontwikkelingsgebieden**

Voorbereiding

Zet een paar spullen klaar voor de kringloopwinkel. Een tafeltje met kassa als toonbank. Verder een kastje en/of wat tafels om spullen uit te stallen.

Zorg voor wat kringloopspullen in verschillende soorten: servies (een paar borden en mokken), wat speelgoed (knuffels, spelletjes, bal), wat huisraad en kleding.

Situatie/sfeer/context

De kinderen spelen in de kringloopwinkel. Ze sorteren spullen soort bij soort.

Spelrollen

Vrijwilligers in de kringloopwinkel, klant die winterkleding nodig heeft.

Voorspeelsuggestie voor introductie

De vrijwilligers zijn aan het werk in de kringloopwinkel.

Vrijwilliger 1: Kijk eens, welke spullen ik binnen heb gekregen in deze doos! Ik heb borden en mokken. Die horen bij het servies. Wil jij het even schoonmaken?

Vrijwilliger 2: Ja hoor en daarna zet ik het wel in de winkel, bij het servies. Ik doe de winkel open, ik draai het bordje naar 'open'.

Klant (in zomerse kleding): Ik zoek kleding voor de winter. Het is zo koud buiten. Heeft u dat?

Vrijwilliger: Jazeker, we hebben winterkleden. Een jas, een dik vest. O... dit is een zwembroek, die hoort niet bij de winter, maar bij de zomer.


De vrijwilliger pakt spullen uit, brengt ze naar de wasserette (zand- en watertafel) en sorteert de spullen.

Spelen in de projecthoek

Kinderen imiteren het voorspeelstukje, bouwen het spel verder uit of spelen hun eigen spel met de materialen in de hoek.

Kassa, tafels en/of kast waarop kringloopspullen worden uitgesteld.
boeken, servies (borden, mokken), kleding (jas, rok), speelgoed, knuffels, spelletjes, schilderijen, kaarsenstandaard, tassen.
Doos voor spullen.
Stofdoek

Kringloopwinkel - Bijlage naambordje, open en gesloten.pdf

 Piramide

Kom in mijn Kringloopwinkel

Evalueren

✕

Project
Kringloopwinkel - Alle spullen een tweede kans

Speelleeromgeving
 Projecthoek

Projectstap
Demonstreren

Activiteitsgroepen
 Groep 1 en 2

Organisatie
 Kleine Groep Duo

Basis

Materialen

Begrippen

Ontwikkelingsgebieden

Vorbereiding
 Breid de winkel uit met een kledingrekje, een paspop of kledinghangers waarop kleding getoond kan worden. Leg biljetten van 10 en muntjes van 1 in de kassa en leg een portemonnee en boodschappentas klaar. Kinderen tellen door vanaf 10 (biljet van 10) met muntjes van 1.
 Vul een paar dozen met kringloopspullen: een pan, paar schoenen, kopjes met schotels, lamp, klok, hoed, vaas met droogbloemen. Zet een speelgoedstrijkijzer klaar.

Situatie/sfeer/context
 De kringloopwinkel wordt uitgebreid en er komen klanten om spullen te bekijken, kleding te passen en spullen te kopen. Een kapot strijkijzer wordt gebracht.

Spelrollen
 Vrijwilliger, inbrenger

Voorspeelsuggestie voor introductie
Inbrenger: Ik heb een strijkijzer. Het is kapot. Wilt u hem hebben om te kijken of u het kunt maken?
Vrijwilliger: Ja graag. Ik probeer het strijkijzer te maken en dan kunnen we het weer verkopen in de kringloopwinkel. Dan recyclen we de strijkijzer en hoeven we het niet weg te gooien.
Klant: Ik wil deze telefoon/zwembroek/lamp graag kopen.
Vrijwilliger/verkoper: Dat kan. Kijk, op het prijskaartje staat 14 euro.
Klant: Ja, dan geef ik een briefje van 10, en dan geef ik er 1, 2, 3, 4 euromuntjes bij.

Spelen in de projecthoek
 Kinderen imiteren het voorspeelstukje, bouwen het spel verder uit of spelen hun eigen spel met de materialen in de hoek.

Schoon en keurig

Bekende begrippen ▼

Basisbegrippen groep 1

Basisbegrippen groep 2

Extra begrippen groep 1 en 2

Contextbegrippen groep 1 en 2

Warm, droog en veilig aangekleed

Bekende begrippen ▼



Basisbegrippen groep 1

de blouse	de handschoenen	de kous
de legging	de maillot	de paraplu
de rits	de zwembroek	het vest
nat worden		


Basisbegrippen groep 2

Piramide

🚩 Kom in mijn Kringloopwinkel

Project
**Kringloopwinkel - Alle
spullen een tweede kans**

Speelleeromgeving
 Projecthoek

Projectstap
Verbreden

Activiteitsgroepen
 Groep 1 en 2

Organisatie
 Kleine Groep Duo

Basis

Materialen

Begrippen

Ontwikkelingsgebieden

Voorbereiding

In de kringloopwinkel maken kinderen prijskaartjes bij de spullen. Ook sorteren ze verzamelingen, bijvoorbeeld knopen, stickers, ansichtkaarten, kettingen, magneten, onderdelen van spelletjes (dobbelstenen, pionnen, schaakstukken). Stop babyspulletjes in een doos.
 Leg nu ook muntjes van 2 in de kassa en in de portemonnee, zodat kinderen doortellen vanaf 10 én verkort tellen met muntjes van 2.

Situatie/sfeer/context

De kinderen sorteren kringloopspullen. Steeds wordt de winkel aangevuld. Nu maken ze prijskaartjes, die ze bij de spullen leggen. Een klant wil afdingen op de prijs.

Spelrollen

Vrijwilliger, verzamelaar die iets wil kopen voor zijn verzameling, mevrouw, die babyspullen komt brengen.

Voorspeelsuggestie voor introductie

Verzamelaar: Goedemorgen, ik zoek postzegels/ansichtkaarten/ knopen/ magneten... Ik verzamel dit. Ik wil er graag steeds meer en steeds verschillende.

Vrijwilliger: Ja, dat heb ik wel. Kom maar mee. Hier zie je een bakje met kaarten/knopen/...

Verzamelaar: Hoeveel kost dit?


Vrijwilliger: 15 euro.

Verzamelaar: dat vind ik teveel. Ik wil graag 12 euro betalen.

Vrijwilliger: Nee, dat is te weinig. Voor 14 euro mag je het wel hebben.

Verzamelaar: dank je wel! Dan koop ik het voor 14 euro. Ik geef je een briefje van 10, en een muntje van 2 (dat is 12) en nog een muntje van 2, dat is 14.

Inbrenger: Goedemiddag. Mijn baby is al groot geworden. Daarom wil ik graag de babyspullen komen brengen. Ik heb een slabbetje, rompertje, een fles, babyspeelgoed, kinderstoel. De babykleertjes passen niet meer. Mijn kindje is al veel te groot geworden. Vrijwilliger: Dat komt goed uit, want er komen vaak mensen, die een baby krijgen. Zet het hier maar neer. Dank u wel! Als we de spullen verkopen, dan geven we het geld aan mensen die arm zijn.

 **Persoonlijkheidsontwikkeling & sociaal-emotionele ontwikkeling**

Persoonlijkheidsontwikkeling en sociaal-emotionele ontwikkeling

A. Zelfredzaamheid

B. Autonomie

F. Welbevinden

I. Relatie met anderen

Spelwerkgedrag

K. Initiatief


L. Leergierigheid

M. Fantasiespel

N. Motivatie

N. Motivatie

R. Concentratie



Piramide

Kom in mijn kringloopwinkel

Project: Kringloopwinkel - Alle spullen een tweede kans

Speelleeromgeving: Projecthoek

Projectstap: Verdiepen

Activiteitsgroepen: Groep 1 en 2

Organisatie: Kleine Groep, Duo

Basis

Materialen

Begrippen

Ontwikkelingsgebieden

Voorbereiding

In de kringloopwinkel spelen de kinderen met nieuwe spullen, die seizoensgebonden zijn. Kerstspullen, campingspullen, ouderwetse spullen (cd's). Ook zijn er nieuwe spullen binnengekomen uit verschillende culturen.

Situatie/sfeer/context

De kringloopwinkel is volledig uitgebouwd met veel spullen. Een uitvinder komt langs om iets te kopen.

Spelrollen

Vrijwilliger en uitvinder
Inbrenger, die vakantiespullen of kerstballen komt brengen.
Uitvinder, die spullen wil gebruiken voor een nieuwe uitvinding.


Voorspeelsuggestie voor introductie

Inbrenger: Ik heb thuis opgeruimd en ik wil deze koffer/tent niet meer hebben.
Vrijwilliger: Dat is een mooie koffer/tent. Weet je zeker, dat je het niet meer wilt hebben?
Inbrenger: Nee, ik gebruik de koffer/tent niet meer.
Vrijwilliger: Als het over een poos weer vakantie is, wil je het dan echt niet meer gebruiken?
Inbrenger: Nee hoor, ik heb nog wel een tas/ ik ga logeren bij iemand.
Uitvinder: Hallo, ik zoek lepels en vorken. Ik wil een tijdmachine maken. Ik ben namelijk uitvinder.
Vrijwilliger: daar liggen lepels en vorken. Heb je ook een stofzuigerslang nodig?
Uitvinder: Ja, dat kan ik wel gebruiken. Heb je nog meer spullen, die ik kan gebruiken?
Vrijwilliger: Ja natuurlijk. Ik zal je helpen zoeken.
(Verzin bij diverse voorwerpen mogelijke toepassingen voor de tijdmachine of andere uitvindingen).

Spelen in de projecthoek

Kinderen imiteren het voorspeelstukje, bouwen het spel verder uit of spelen hun eigen spel met de materialen in de hoek.

Kerstspullen, paaseieren, lichtsnoeren, klok, campingspullen, koffer, cd's, lantaarns, aardewerk (Delftsblauw, Marokkaans), theeglazen, tajine.

 Piramide