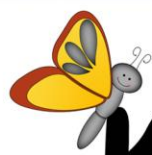


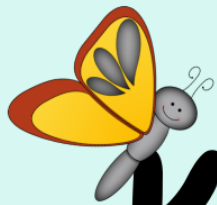
Herfst in het bos

De spin

Oudste kleuters



Kleuter
kriebels



Kleuter
kriebels



Kriebel regels



DIT MAG JE DOEN

- Je mag spelletjes gebruiken in de klas.
- Reclame maken voor onze spelletjes, website of social media mag altijd!
- Je mag foto's van je spelmomenten met onze bundels delen op social media!

Tag ons in jullie foto's!
@kleuterkriebels



DIT MAG JE NIET DOEN

- Je mag de bundel niet gratis delen met anderen.
- Je mag de bundels niet doorverkopen.
- Je mag geen aanpassingen doen aan de bundels en deze dan onder jouw eigen naam plaatsen of verkopen.

Volg jij ons al?

Klik op de link en volg ons!



[Website en shop](#)



[Kleuter Kriebels](#)



[Kleuter Kriebels](#)



[@kleuterkriebels](#)



[Kleuter Kriebels
groep](#)



[@kleuterkriebels](#)

Wiskundig spel

Spinnenpoten



Doel van het spel

- Oefenen op ruimtelijk inzicht.
- Richtingen kunnen lezen en volgen.
- Opdrachtkaarten hanteren.



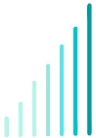
Vorbereidingen voor het spel

- Print de spinnen. Knip en lamineer deze.
- Print de opdrachtkaarten. Knip en lamineer deze.
- Voorzie oorstokjes met de basiskleuren en combinaties. Dit kan je doen door ze te doppen in verf/ecoline en te laten drogen.



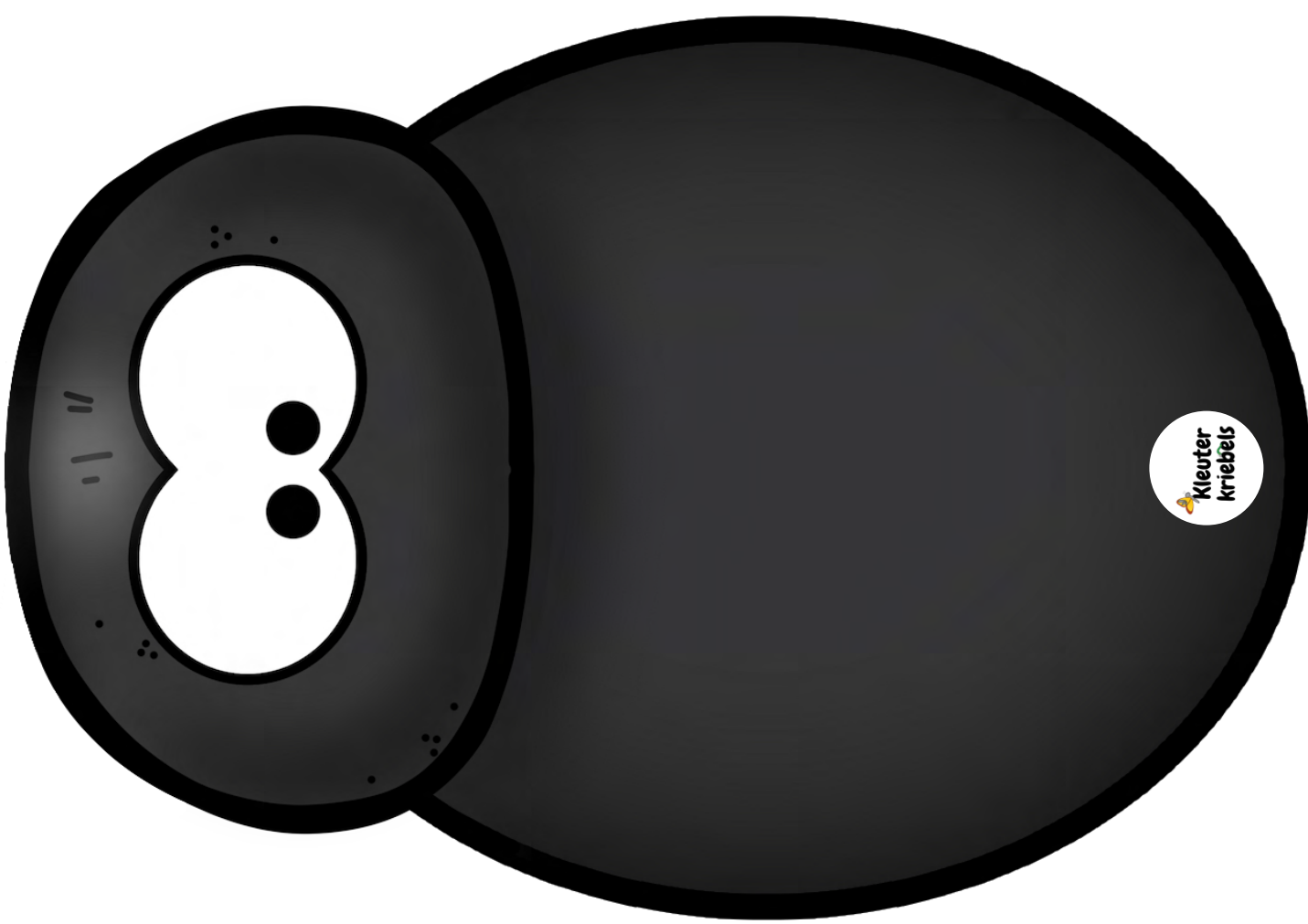
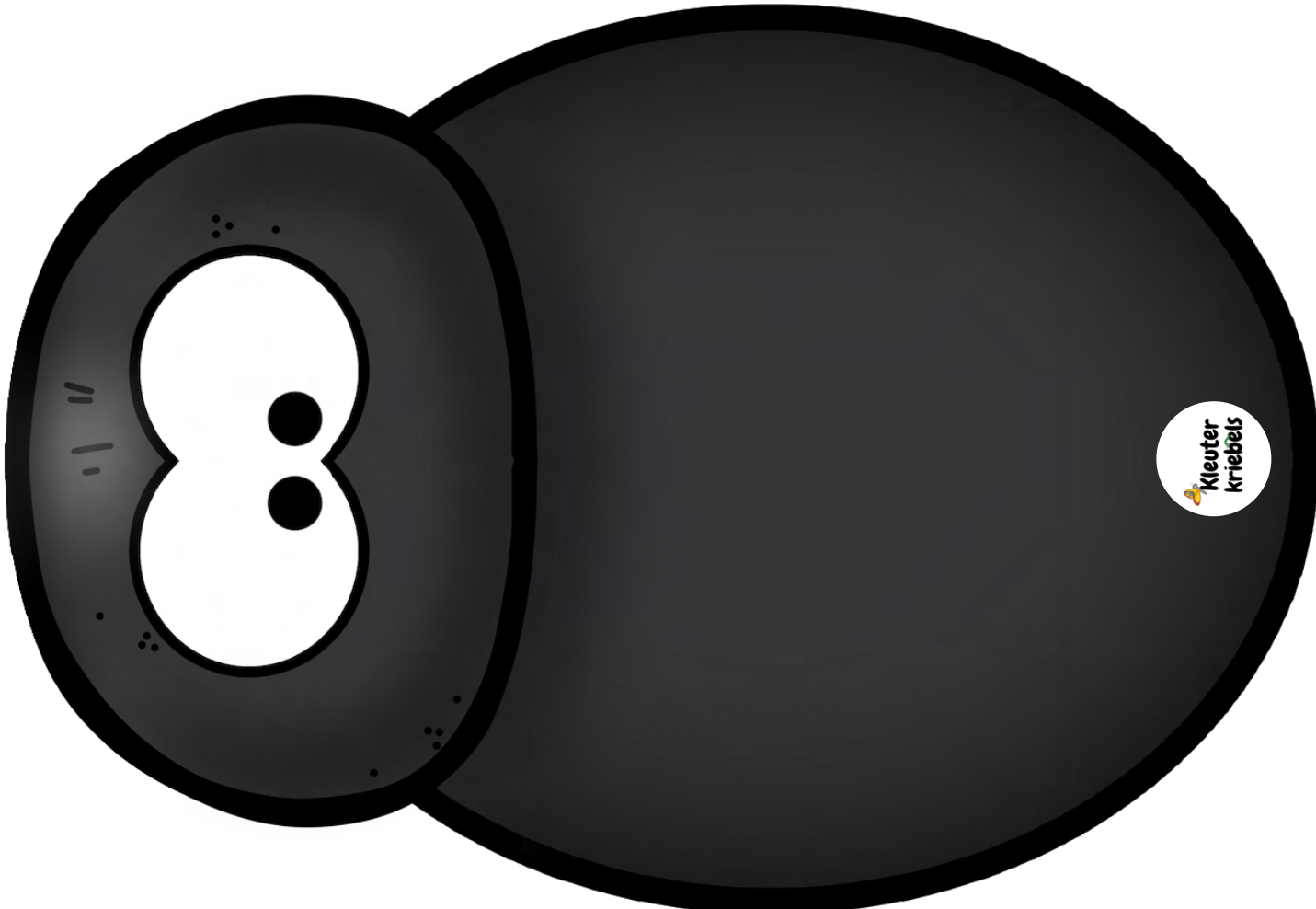
Spelregels

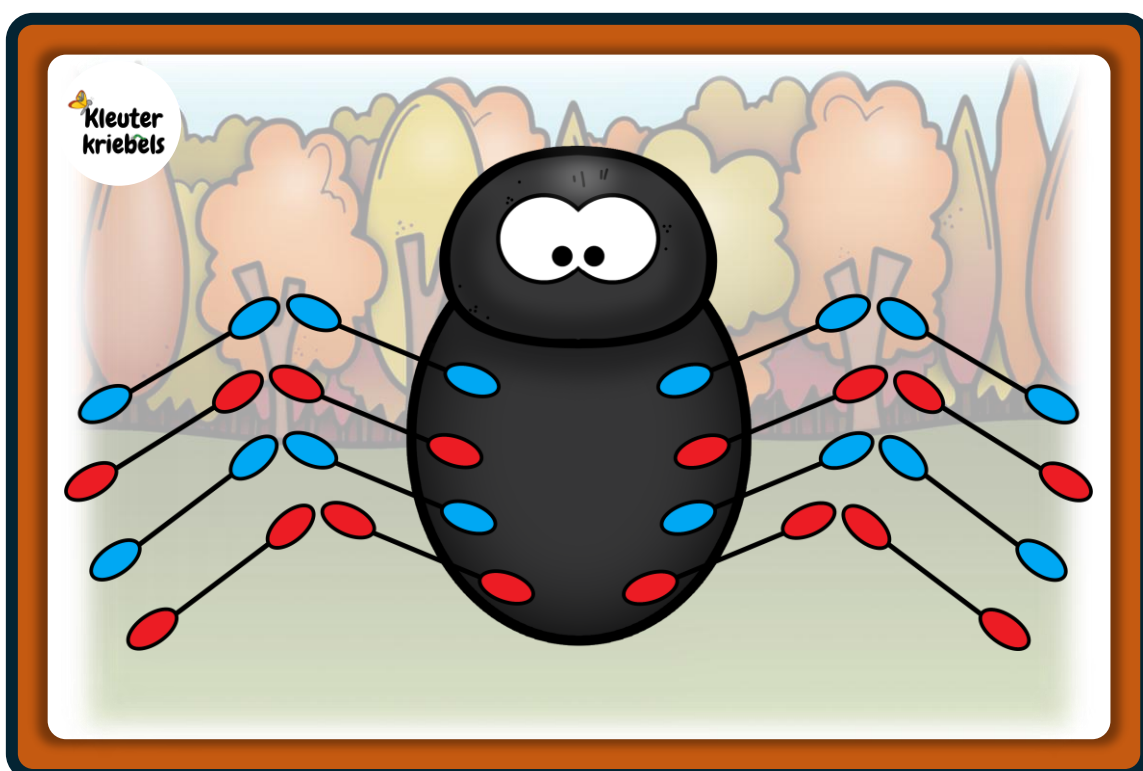
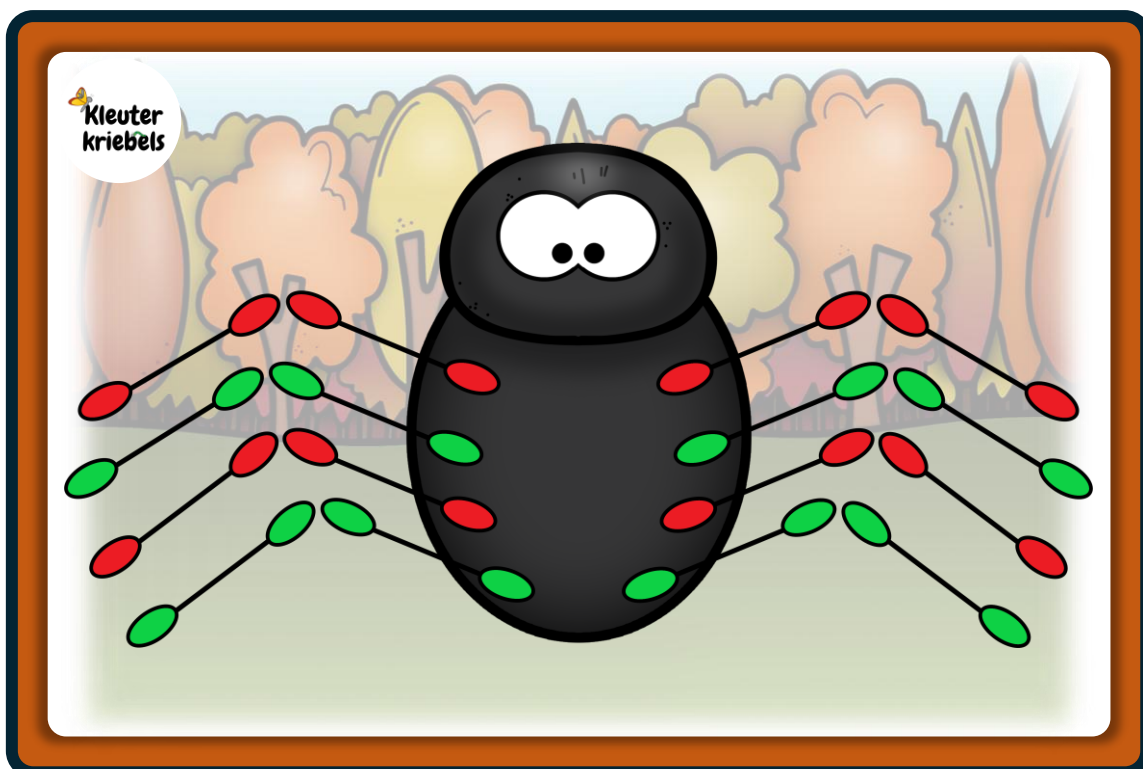
- De kleuters kiezen een opdrachtkaart.
- Ze kijken goed naar de poten van de spin en nemen de juiste gekleurde oorstokjes.
- Ze maken de poten volgens de opdrachtkaart.

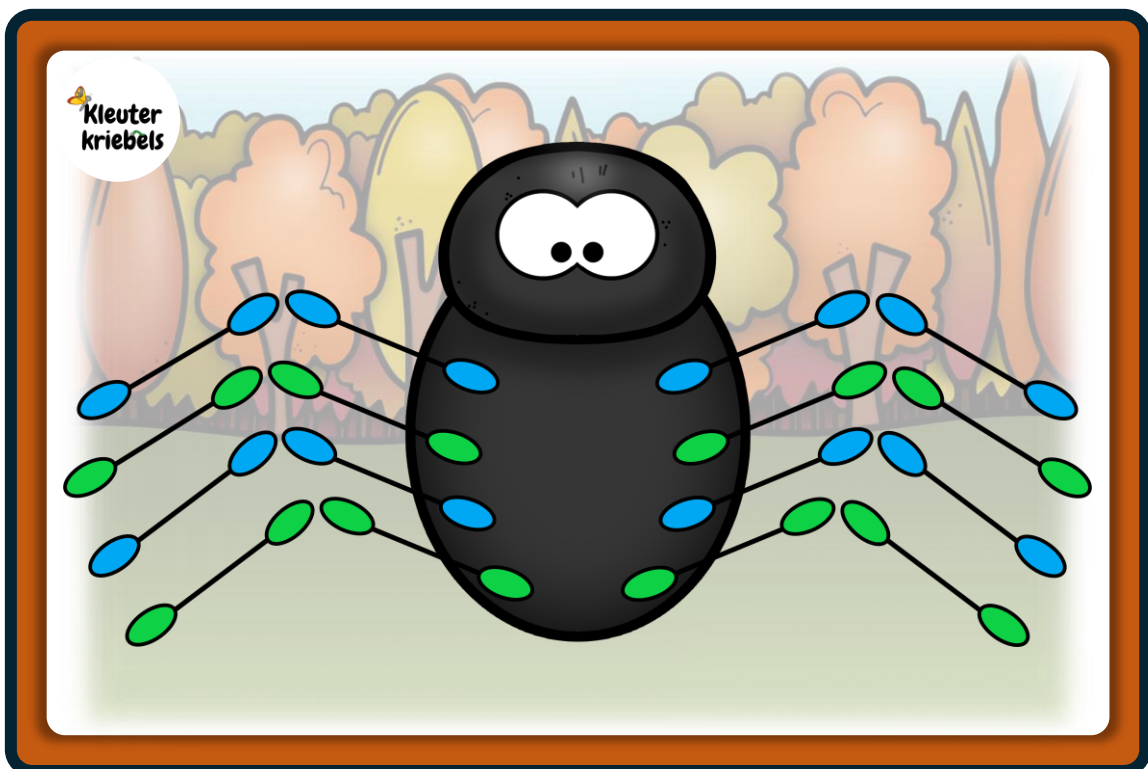
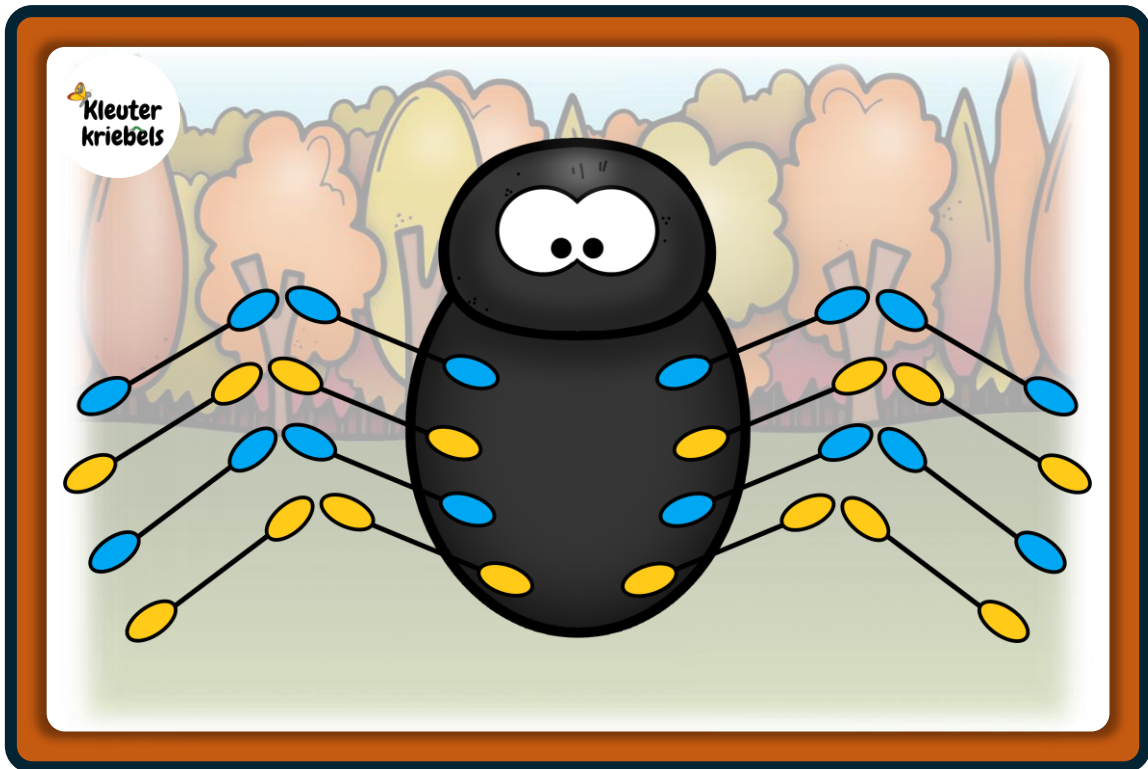


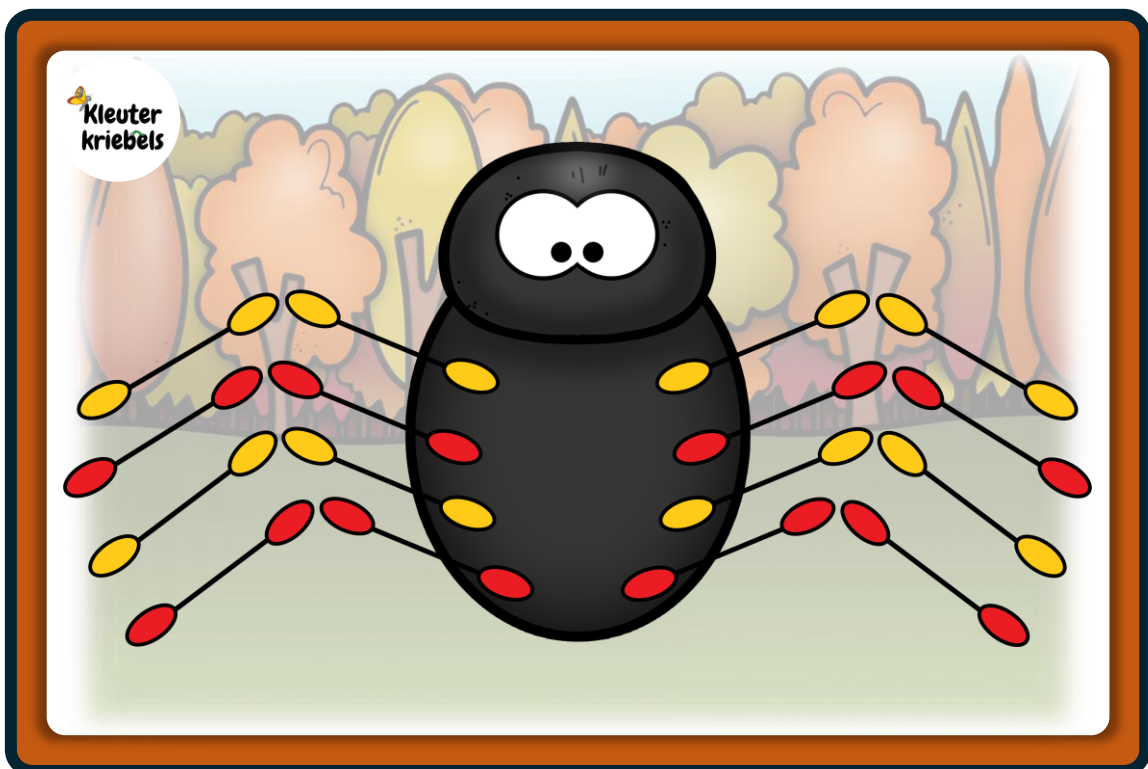
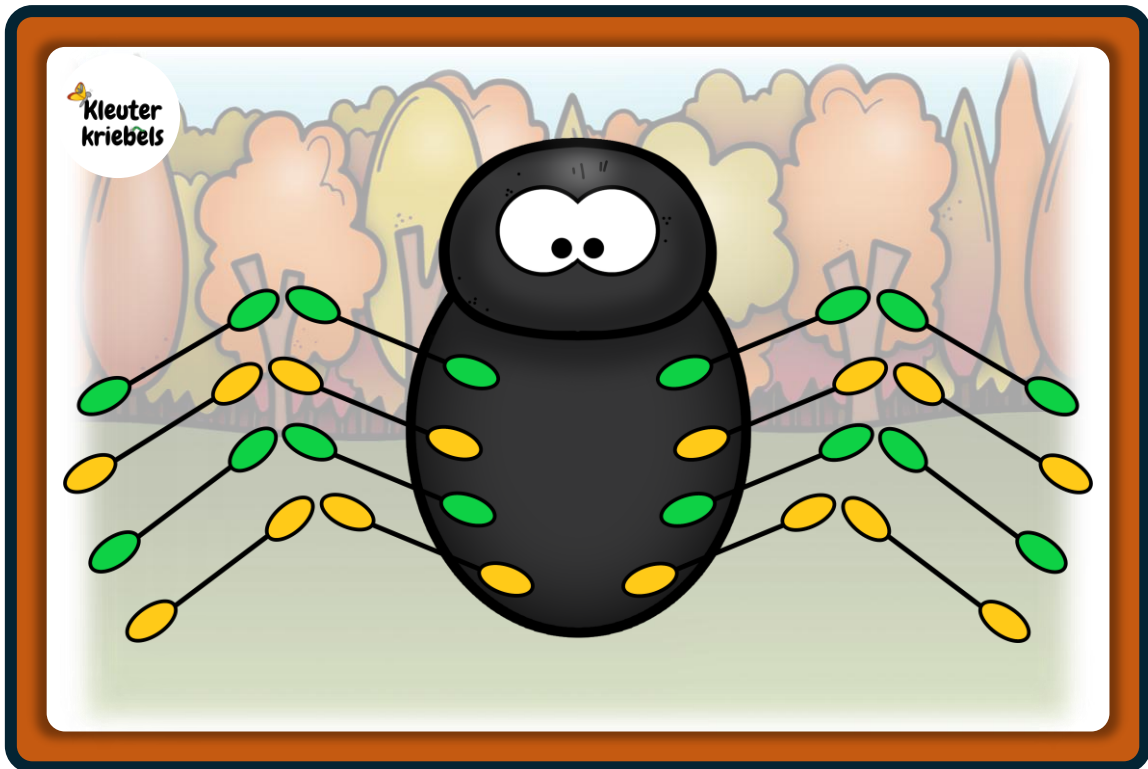
Gradaties en differentiatie

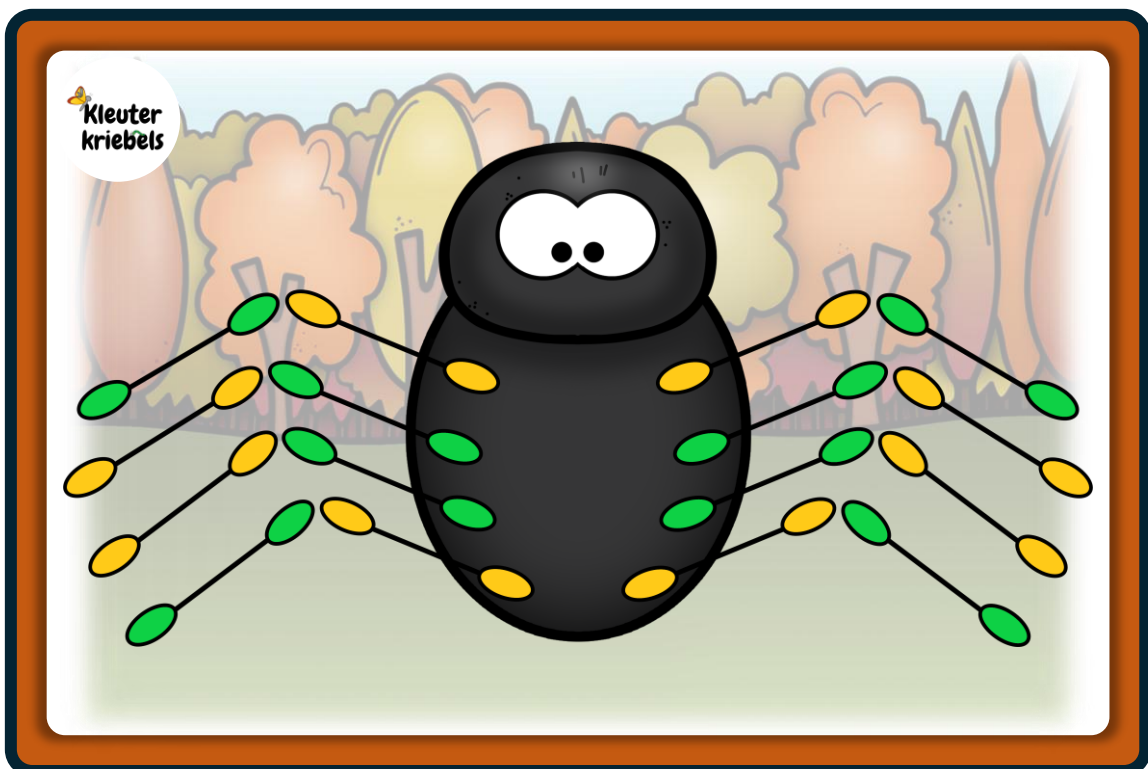
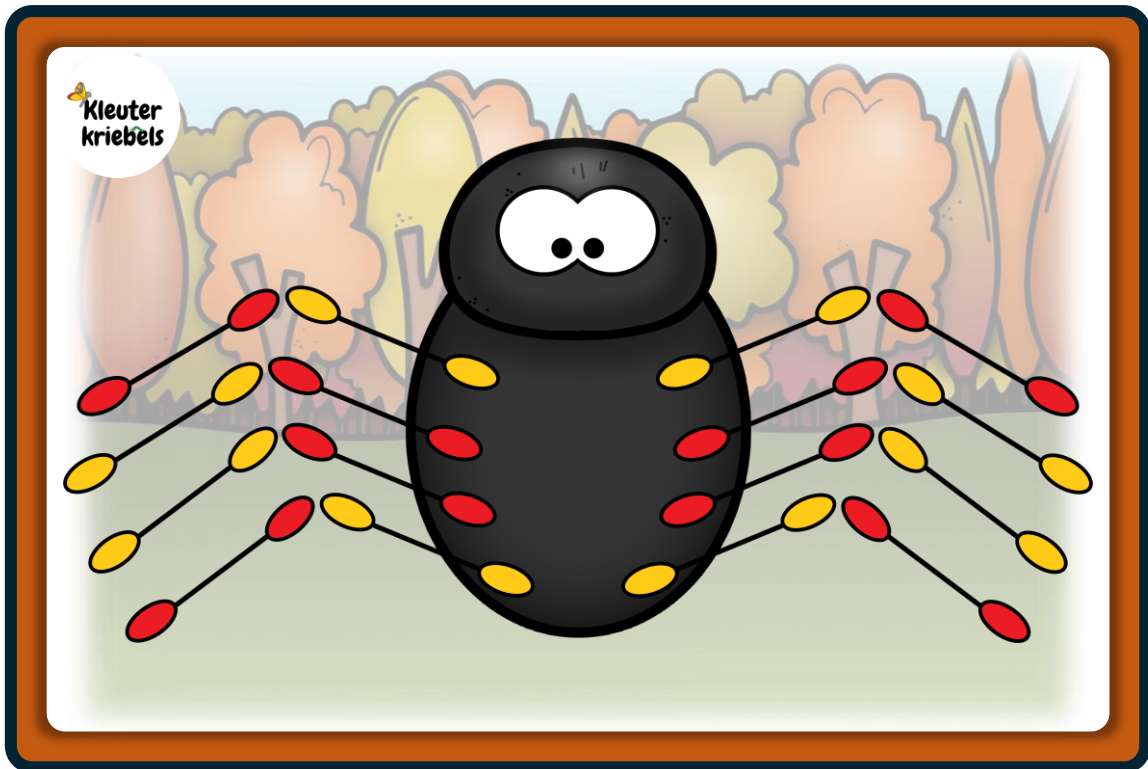
- Er zit gradatie in de opdrachtkaarten:
 - Opdrachtkaarten met 2 kleuren.
 - Opdrachtkaarten met de 4 basiskleuren.
 - Opdrachtkaarten met de 4 basiskleuren en oranje + paars.

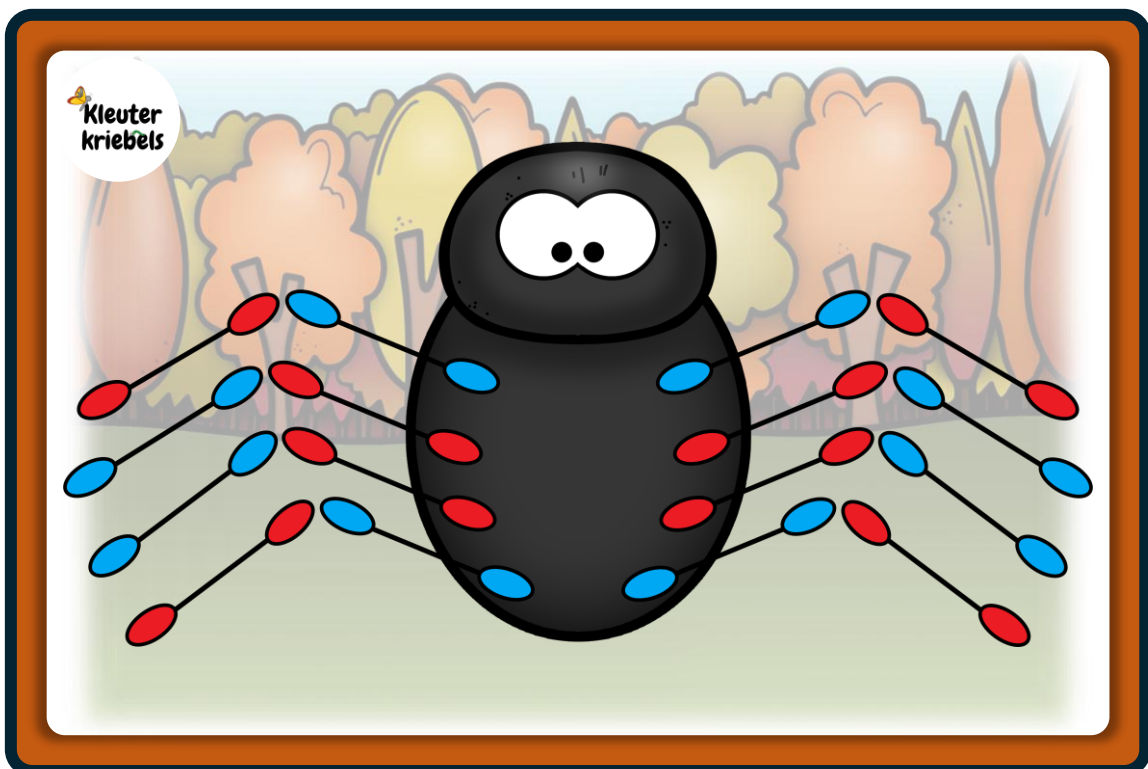
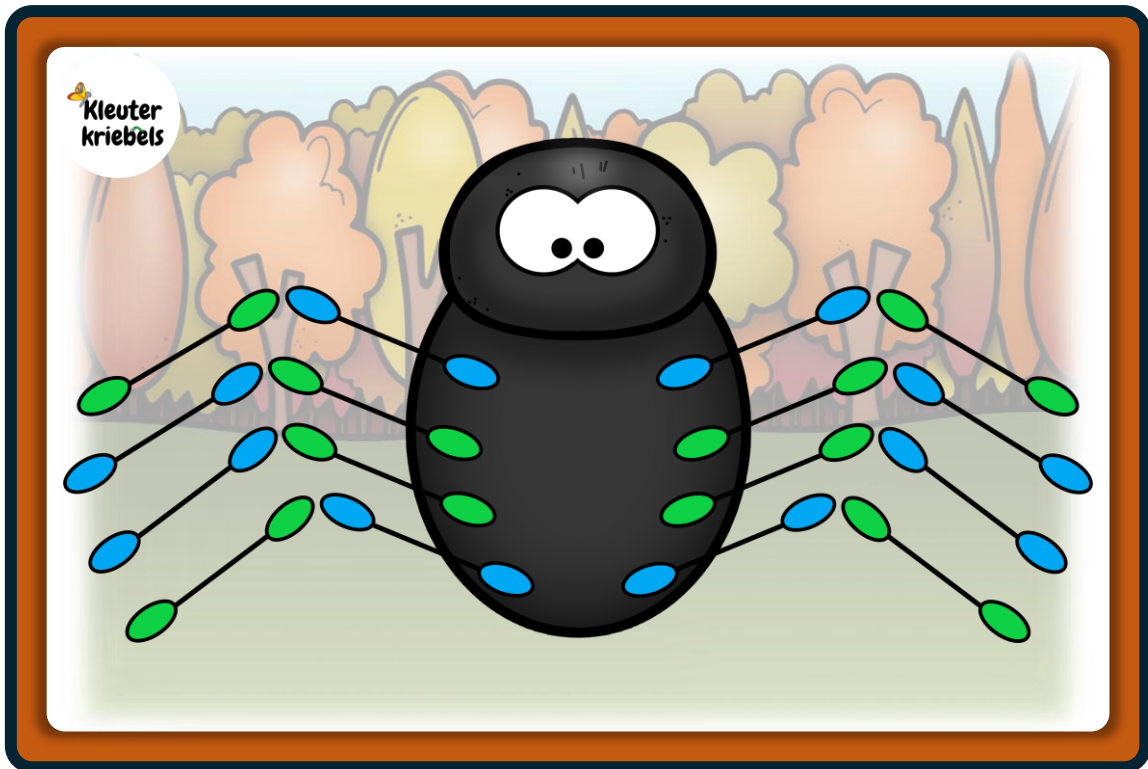


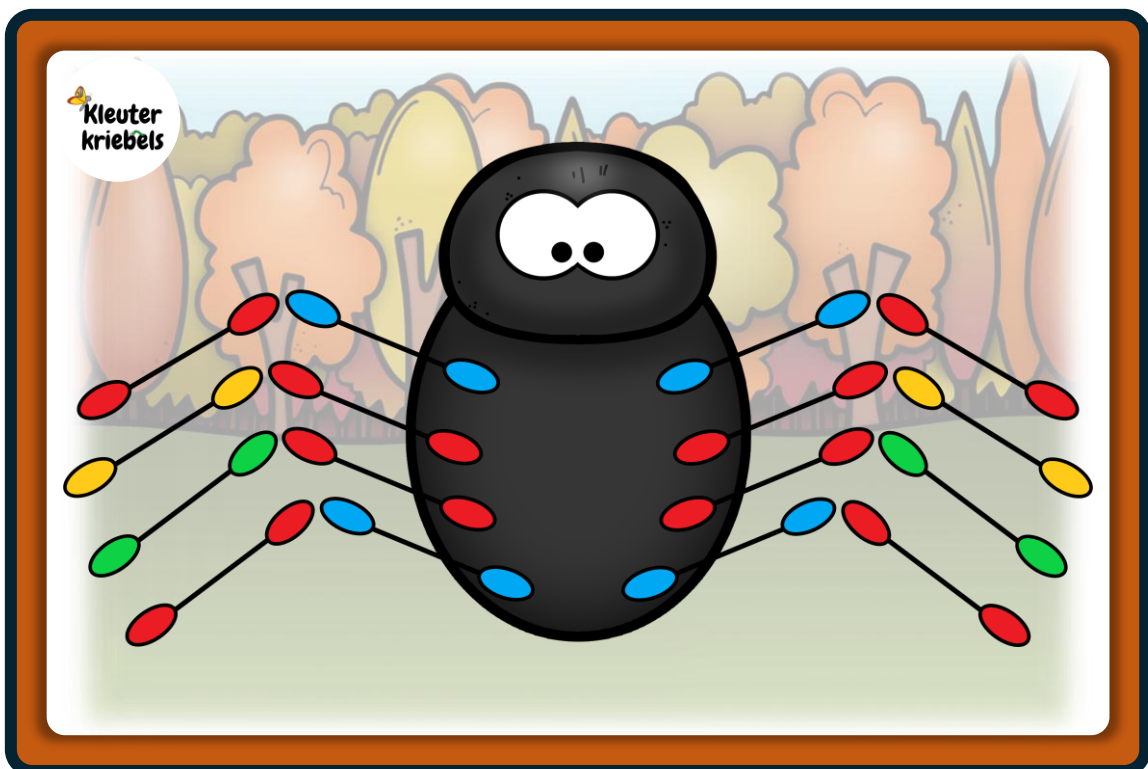
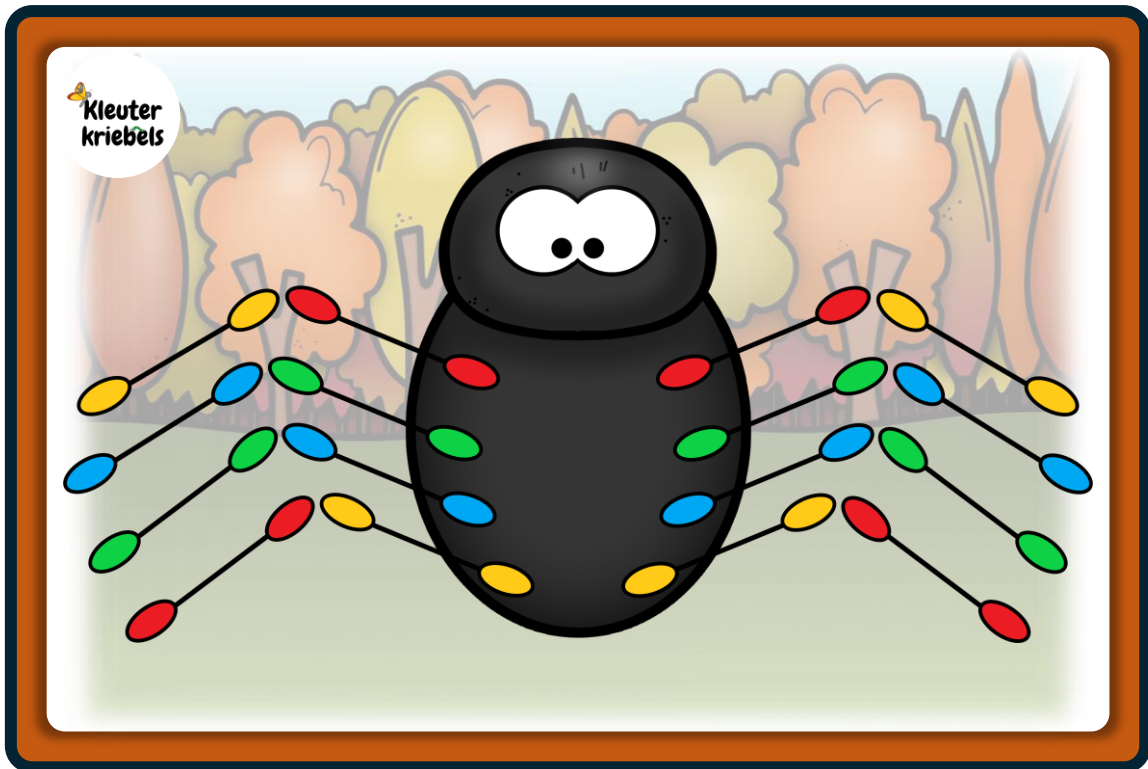


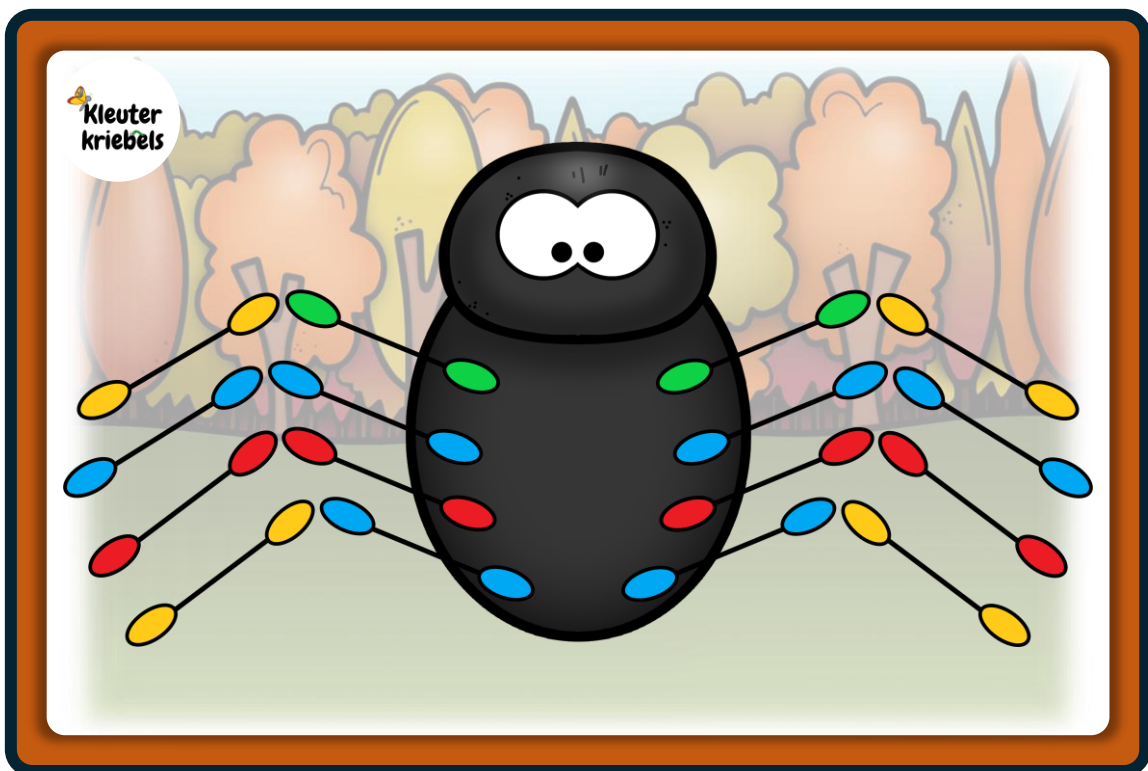
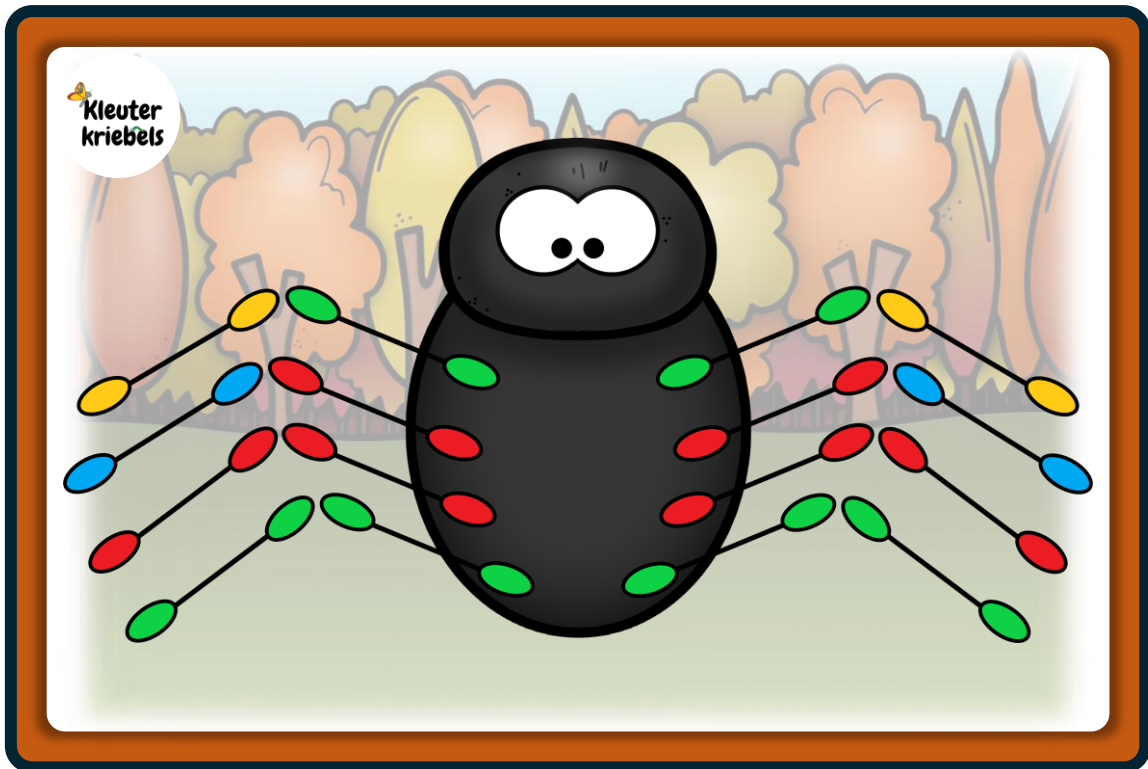


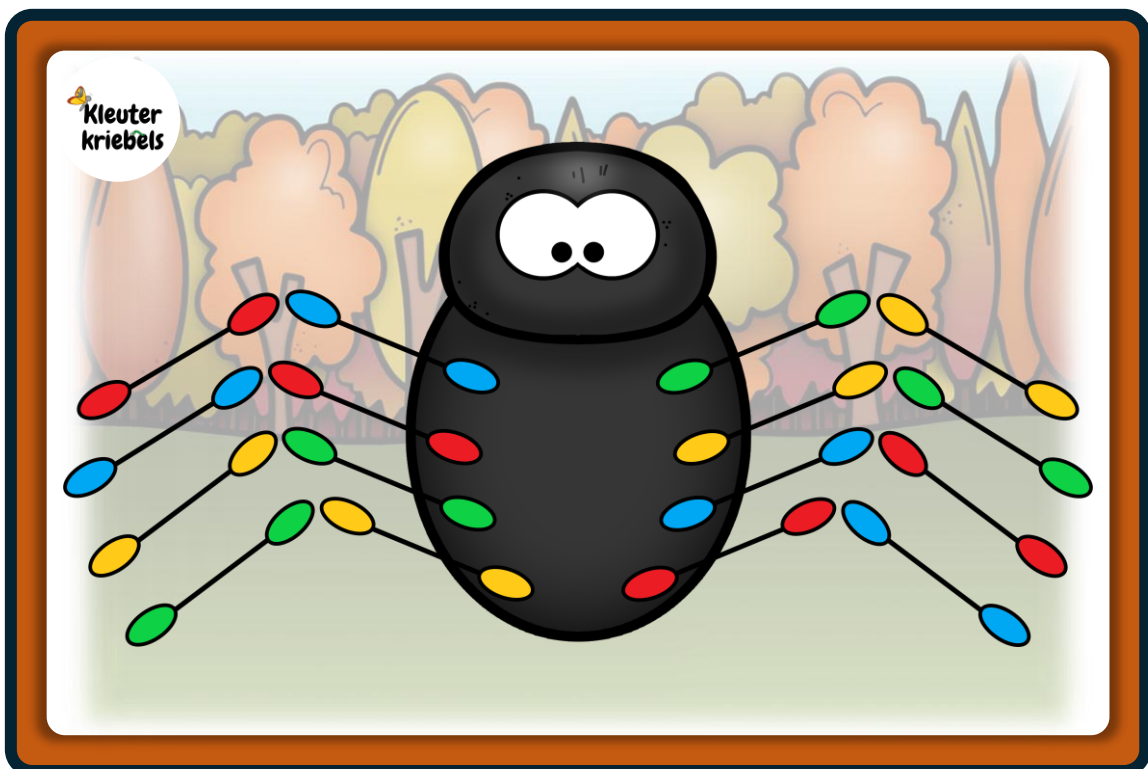
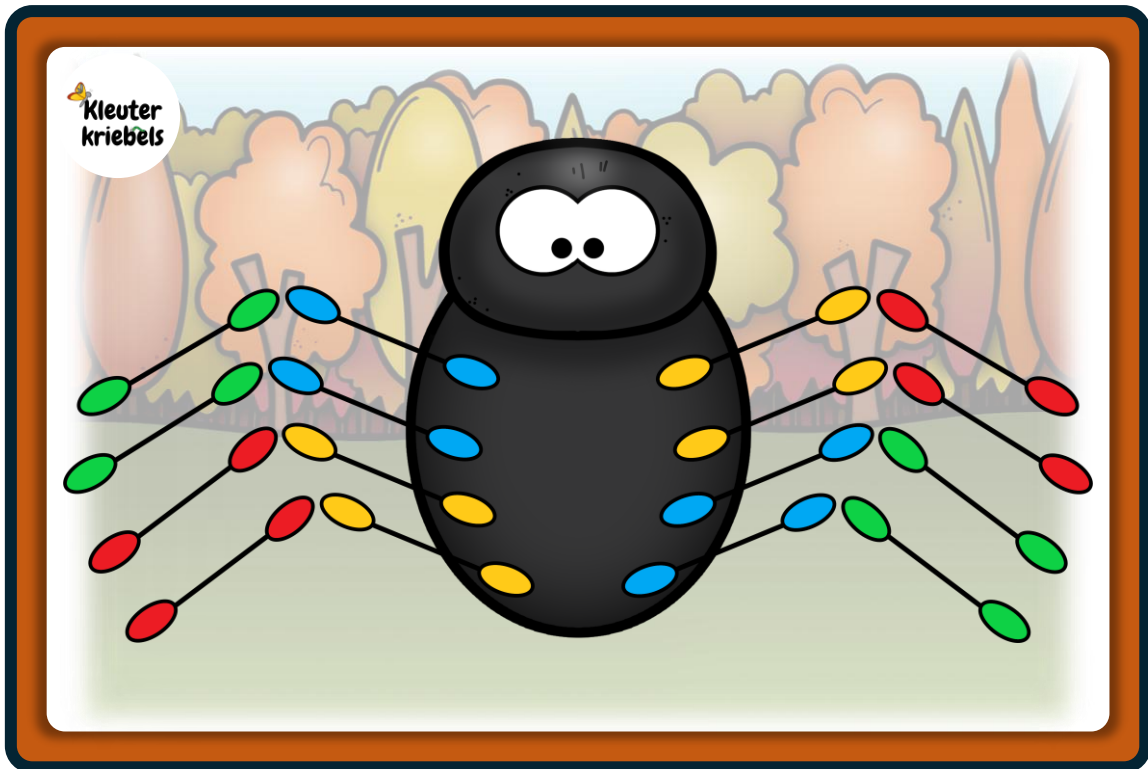


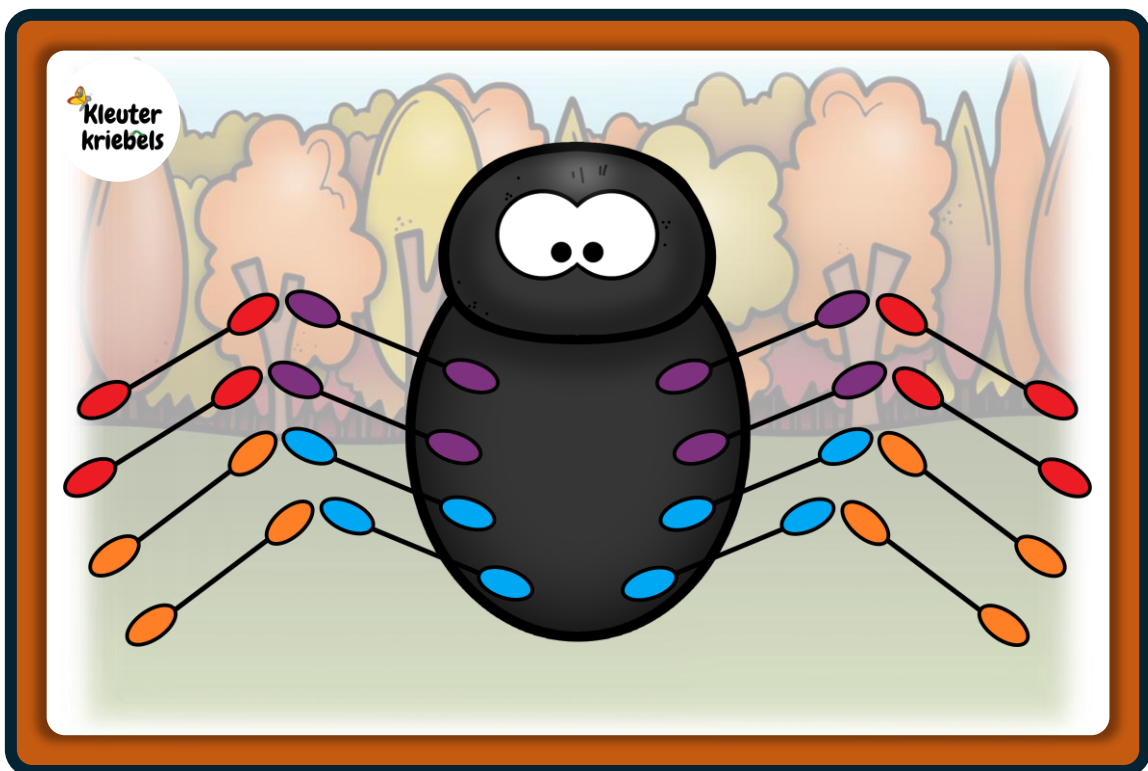
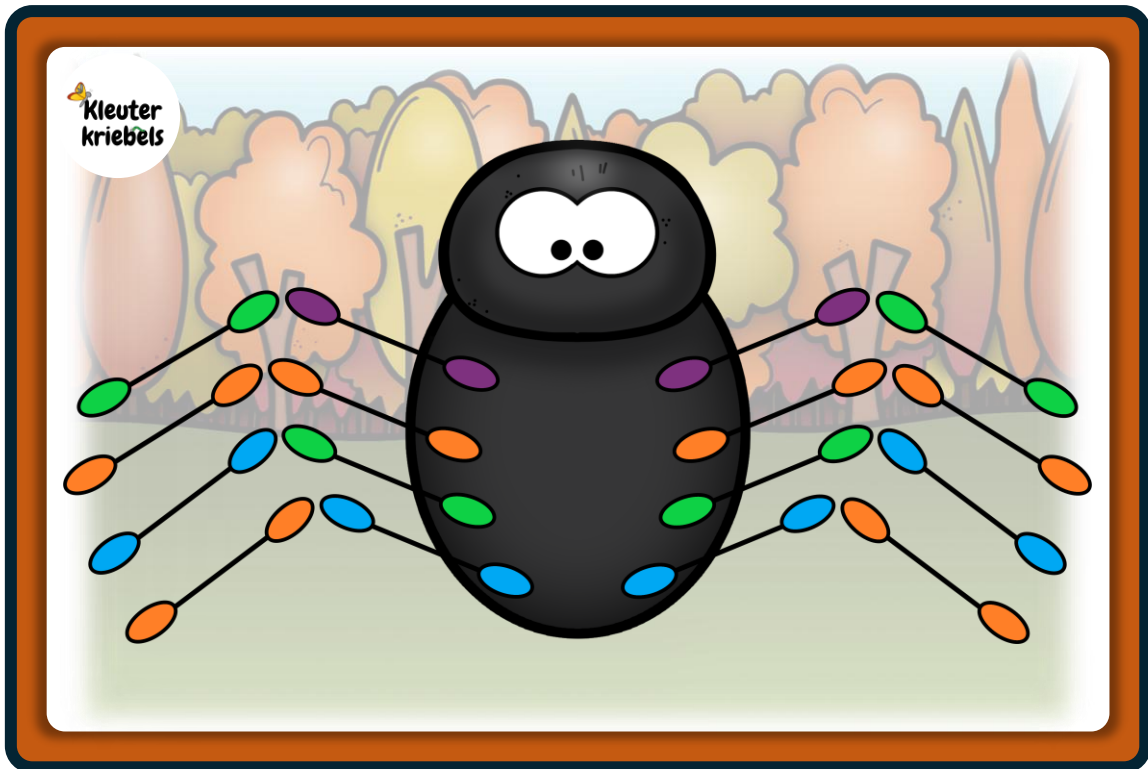


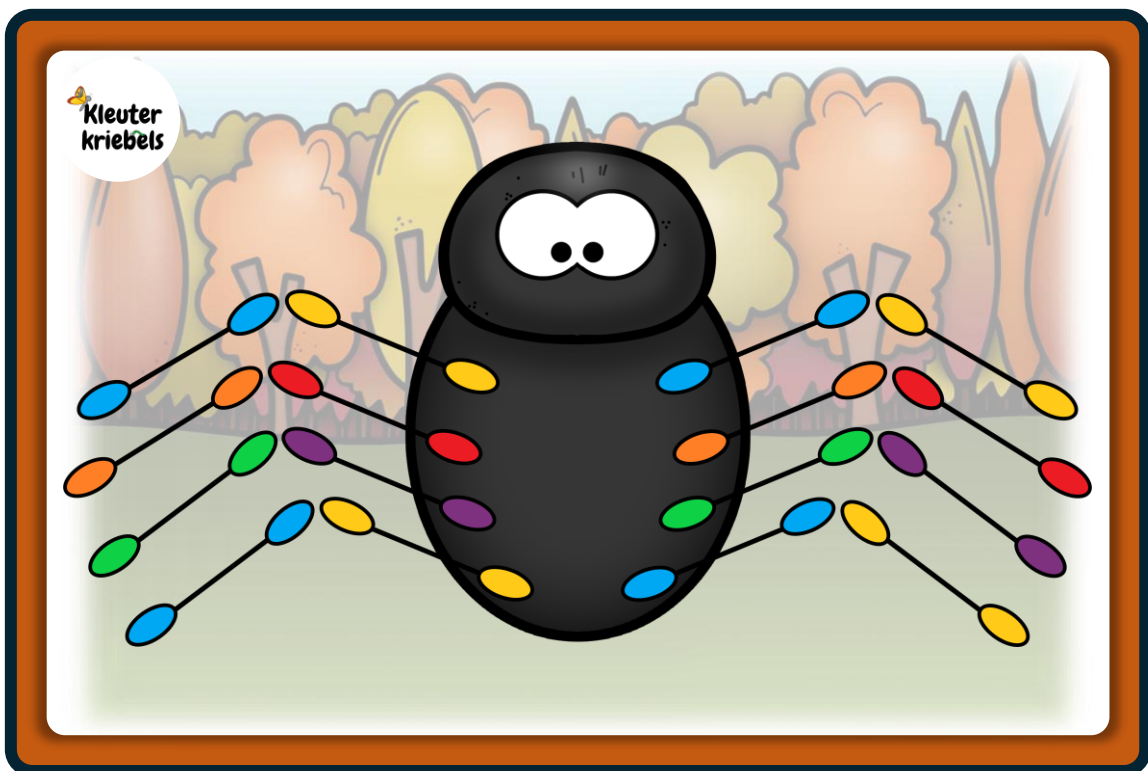
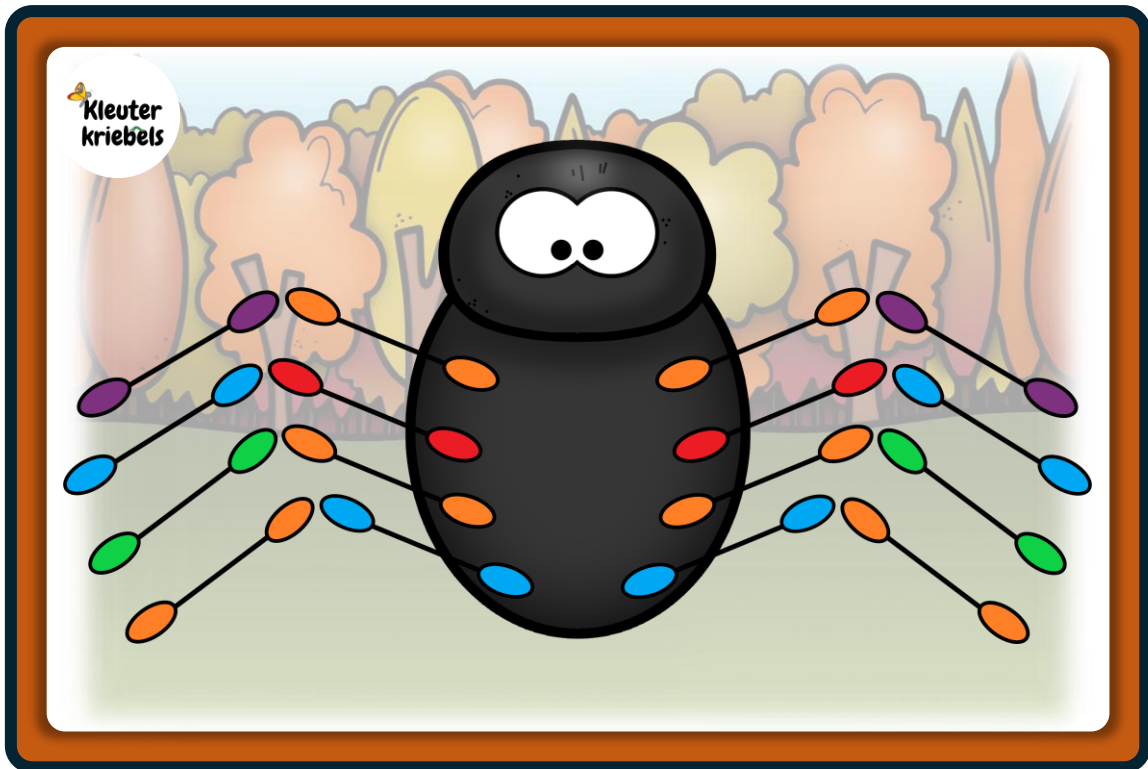


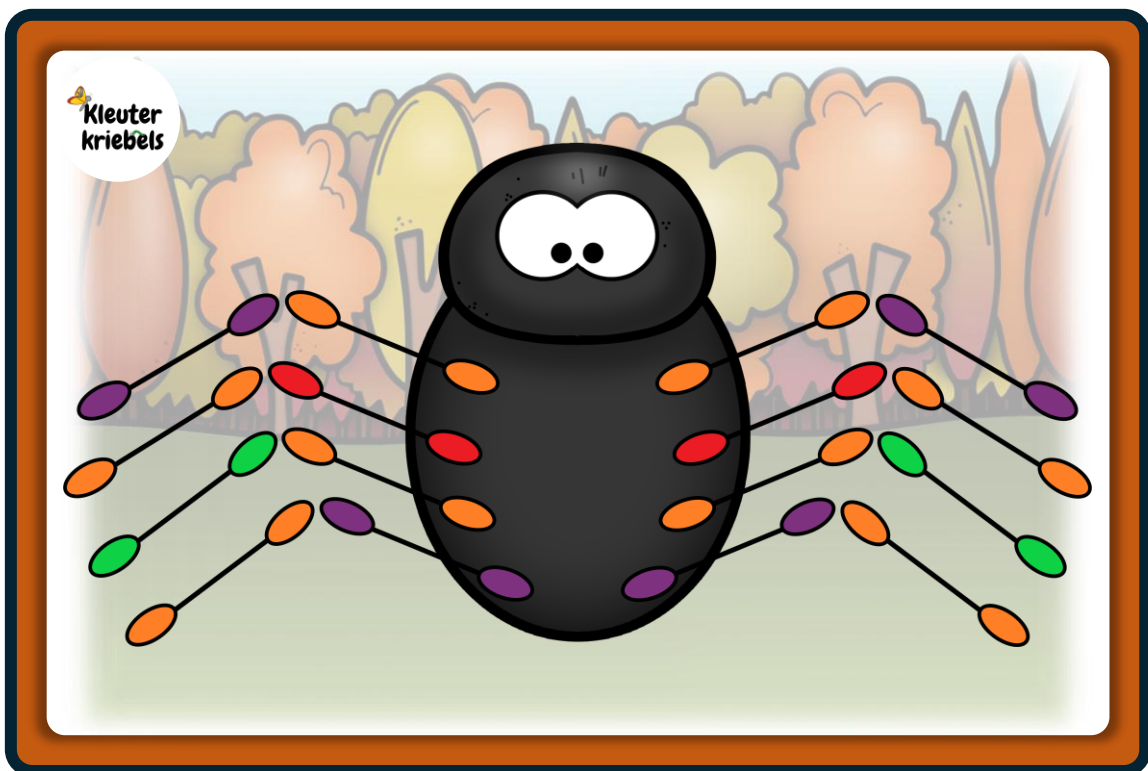
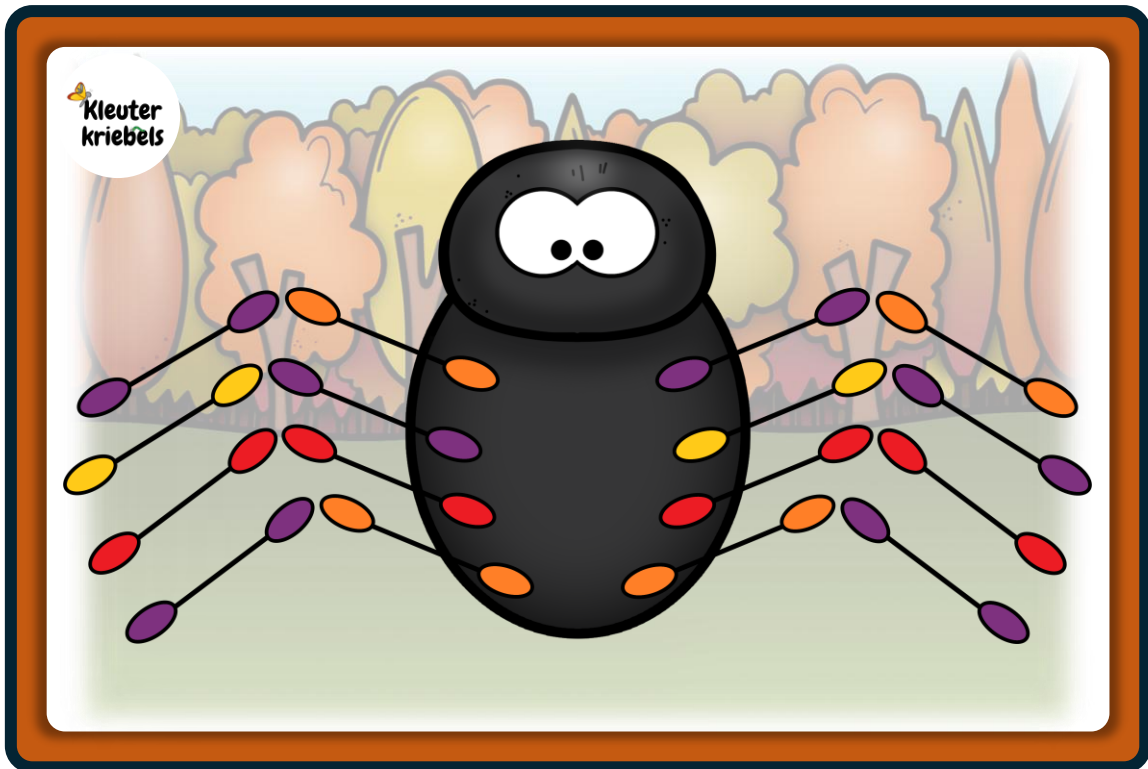












Schrijfpatronen In het bos



Doel van het spel

- De kleuters gaan motorisch aan de slag.
- De kleuters leren schrijfpatronen volgen en (na) tekenen.



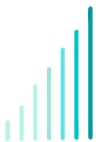
Vorbereidingen voor het spel

- Print de opdrachtkaarten, de spin en het spinnenweb.
- Knip en lamineer alles.
- Kleef met een posterbuddy of met plakband de spin en het spinnenweb op de tafel en voorzie woody potloden.



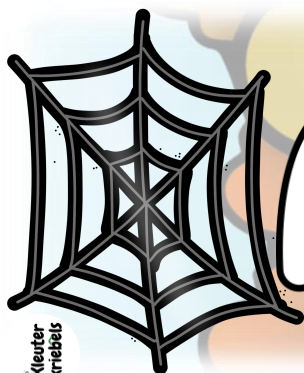
Spelregels

- De kleuters kiezen een opdrachtkaart en gaan met hun vinger over het patroon.
- Daarna kunnen de kleuters met een woody potlood het patroon namaken tussen de spin en het web. Zo lijkt het alsof de spin uit haar web is gekropen.
- Daarna kan de kleuter een nieuwe opdrachtkaart kiezen en dit proces opnieuw doorlopen.

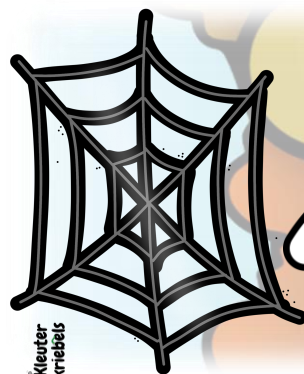


Gradaties en differentiatie

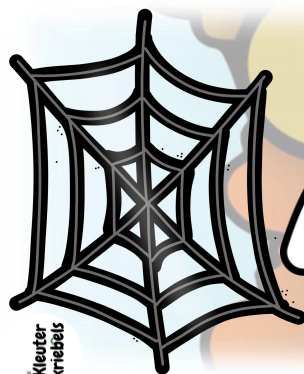
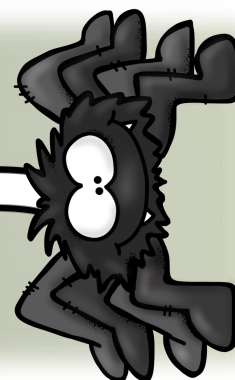
- Je kan dit ook zonder het tekenen op tafel voorzien. Voorzie dan enkel de opdrachtkaarten en whiteboardstiften. De kleuters kunnen nu direct op de opdrachtkaart het patroon volgen en tekenen.
- Of nog een andere variatie is om dit te doen met plasticine.



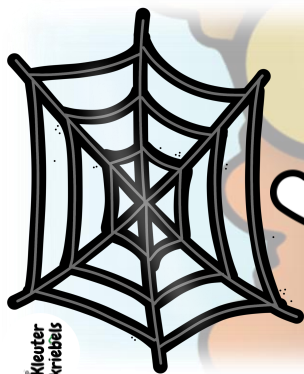
Kleuter
kriebels



Kleuter
kriebels

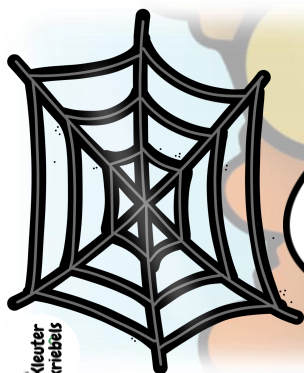


Kleuter
kriebels

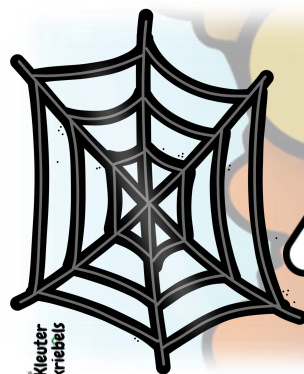


Kleuter
kriebels

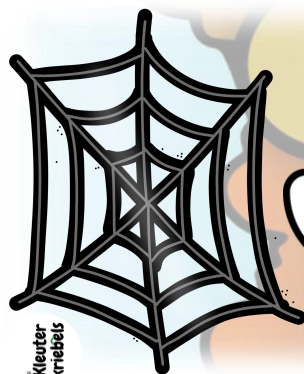




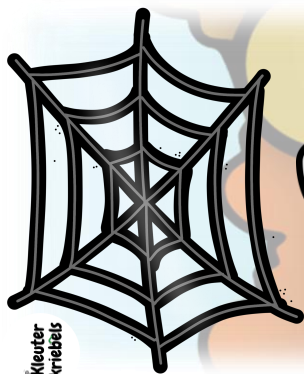
Kleuter
kriebels



Kleuter
kriebels

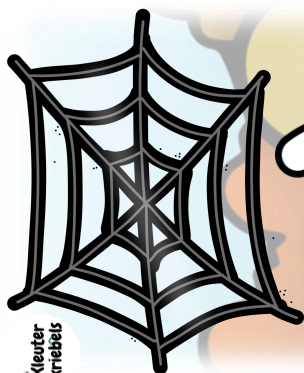


Kleuter
kriebels

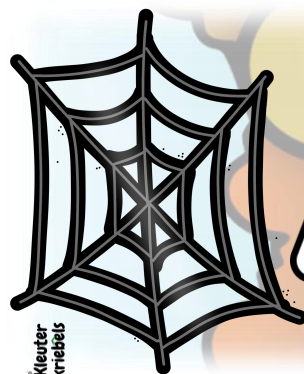


Kleuter
kriebels

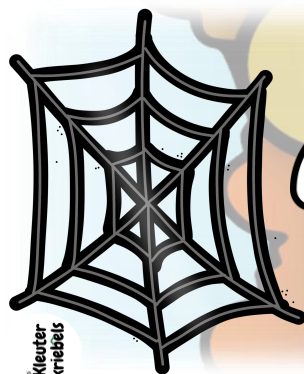




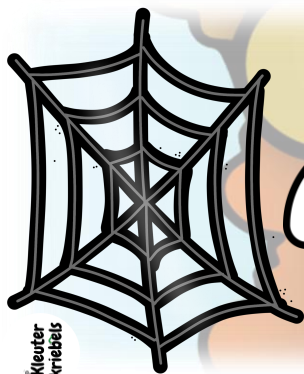
Kleuter
kreibels



Kleuter
kreibels

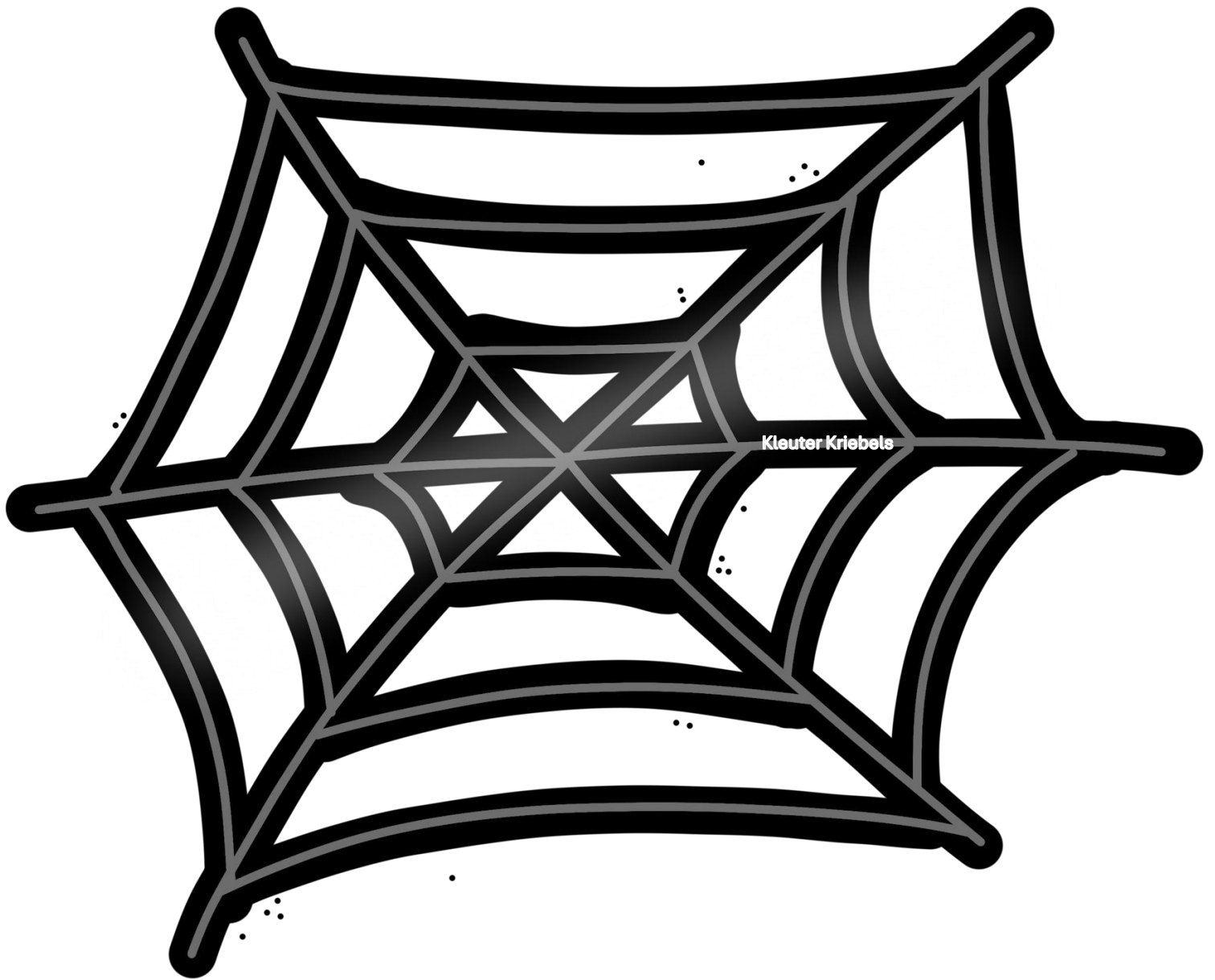


Kleuter
kreibels



Kleuter
kreibels





Fijn-motorisch spel

In het web



Doel van het spel

- Schrijfpatronen kunnen vormen en tekenen.
- Vloeiend leren schrijven.
- Fijn-motorisch aan de slag gaan.



Vorbereidingen voor het spel

- Print het werkblad.
- Print de dobbelsteenkaartjes. Eventueel kan je deze lamineren na het uitknippen.
- Stop de dobbelsteenkaarten in de dobbelsteen.
- Voorzie stiften, potloden,...



Spelregels

- De kleuters gooien met de dobbelsteen en kijken wat deze aangeeft.
- Ze tekenen dit patroon tussen de draden van het web.
- Ze doorlopen dit proces tot alle gaten tussen de draden van het web gevuld zijn.

SCHRIJFMOTORIEK



Kleuter
kriebels



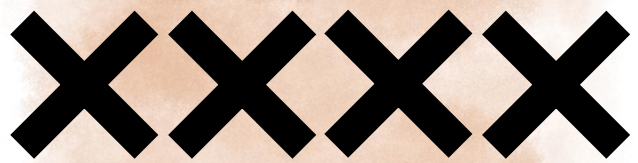
Kleuter
kriebels



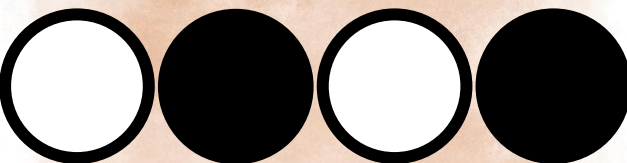
Kleuter
kriebels



Kleuter
kriebels



Kleuter
kriebels



Kleuter
kriebels



Wiskundig spel

Webmatrix



Doel van het spel

- De kleuters krijgen inzicht in een rooster.
- De kleuters leren kijken naar details.
- De kleuters oefenen op ruimtelijk inzicht.



Voorbereidingen voor het spel

- Print het werkblad en de opdrachtkaartjes.

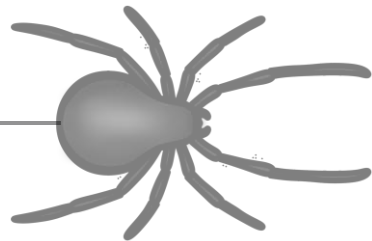
OF

- Je kan dit alles lamineren en er een zelfstandig hoekje van maken in de denkkast/wiskunde kast.

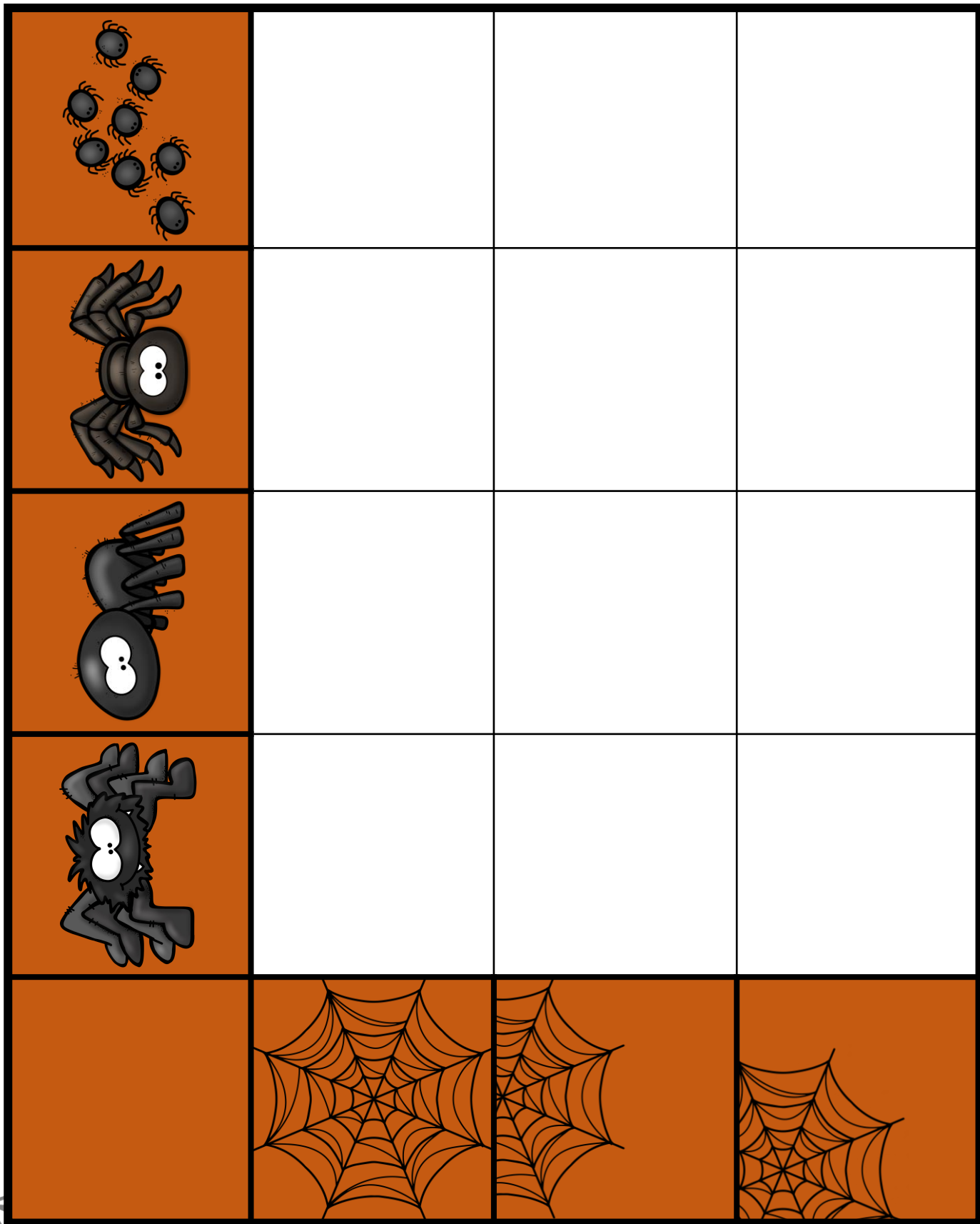


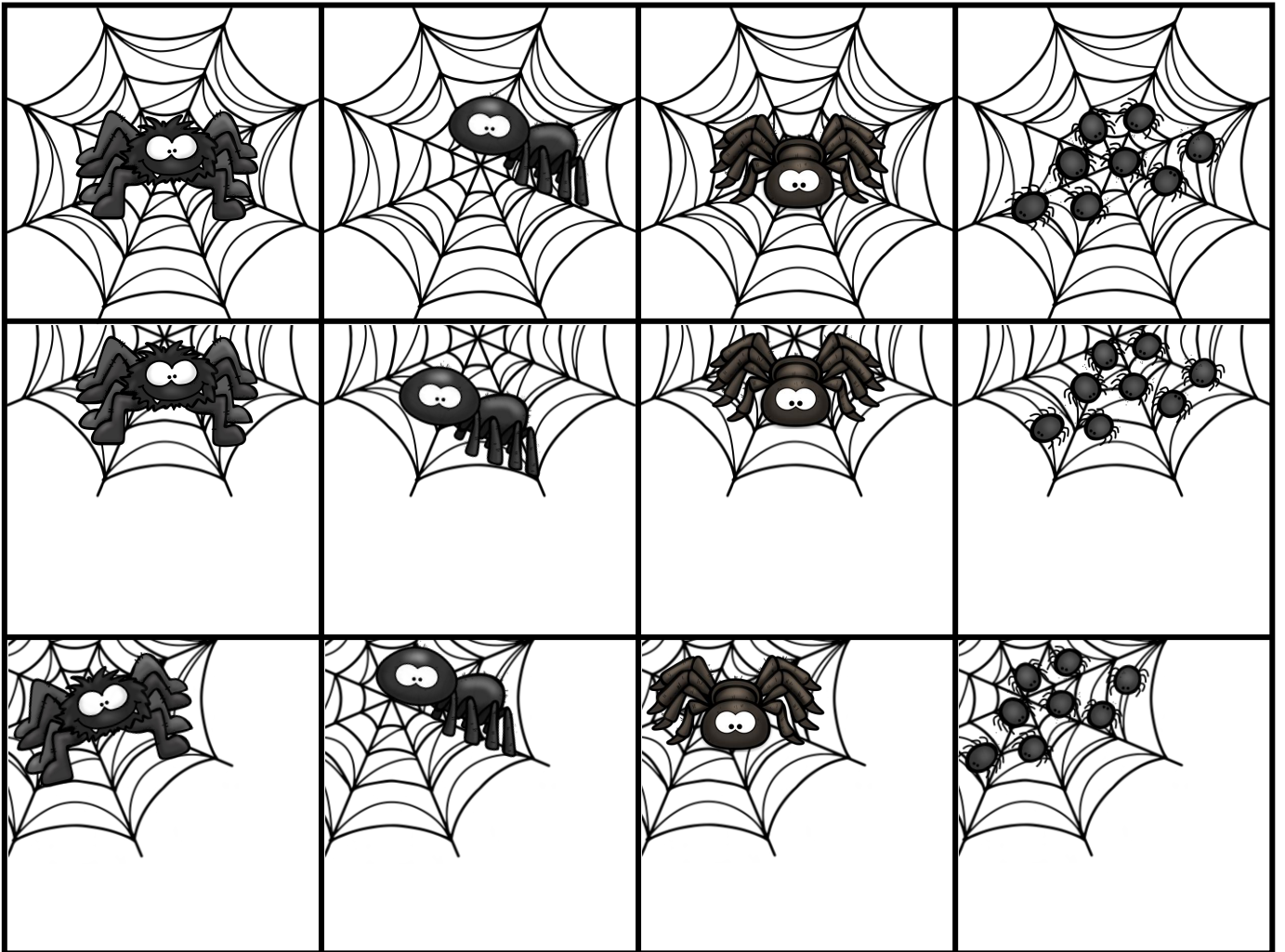
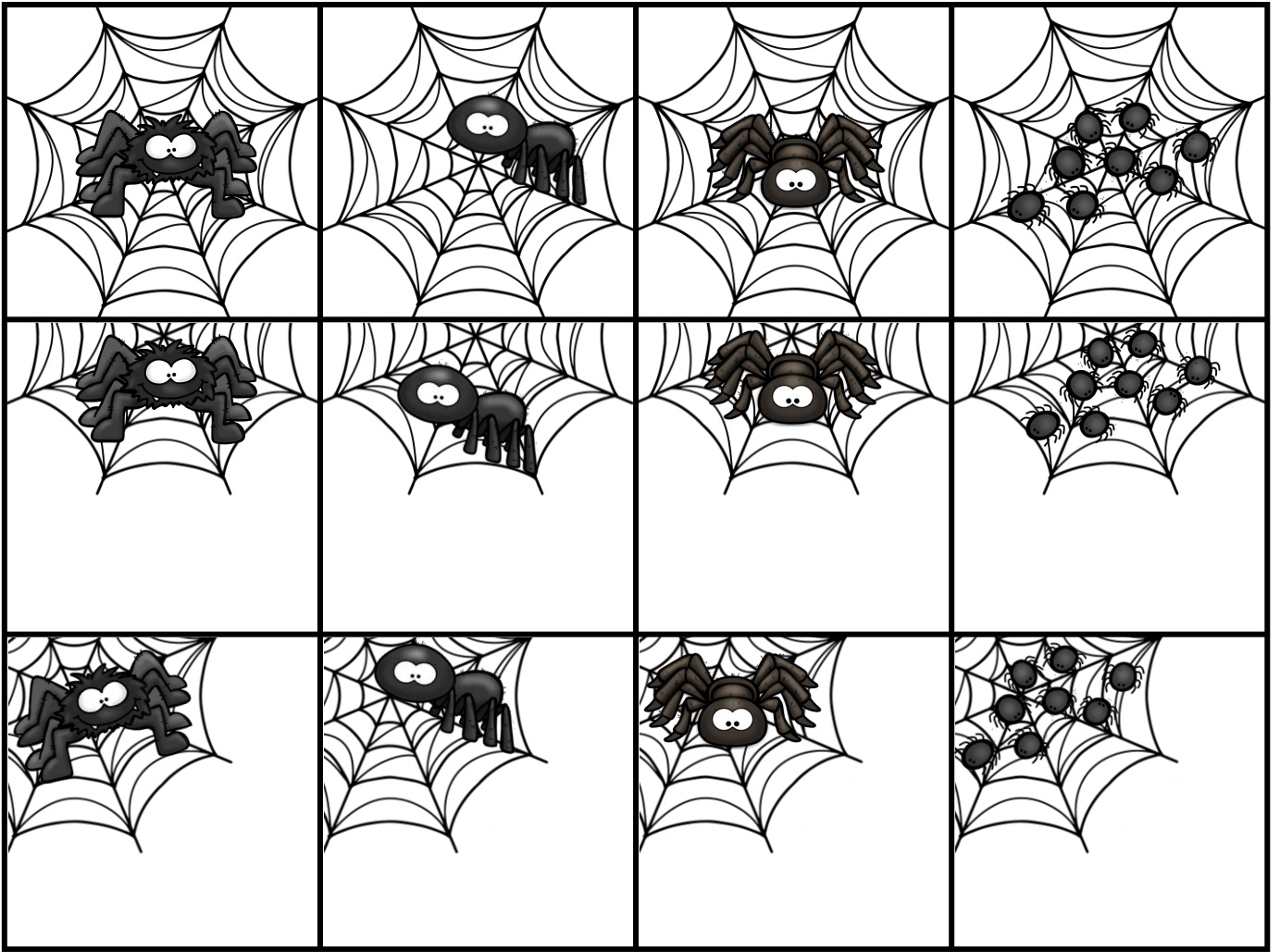
Spelregels

- De kleuters nemen een kaartje en kijken welke spin ze zien en welk soort web ze zien.
- Ze plaatsen dit op de juiste plek in het rooster.
- Zo doorlopen ze het proces tot alle spinnen een plekje hebben.



MATRIX





Wiskundig spel

De ogen van de spin



Doel van het spel

- De kleuters leren cijfers en getalbeelden herkennen.
- De kleuters leren hoeveelheden vormen.
- De kleuters gaan aan de slag met tellen.



Voorbereidingen voor het spel

- Print de spinnenlijfjes.

OPGELET! Er zijn twee varianten: een met getalbeelden en een met cijfers. Print enkel deze die je wilt gebruiken.

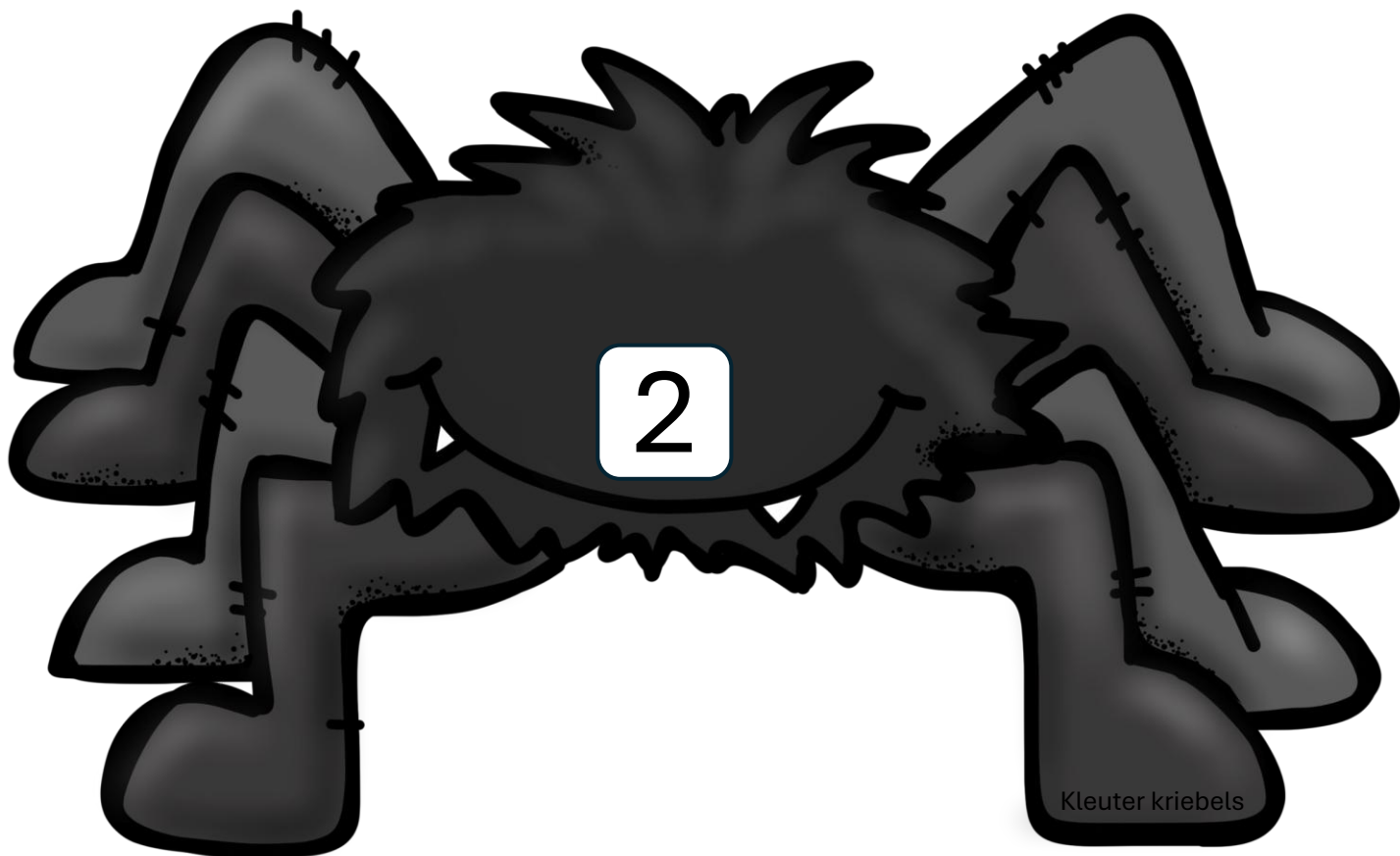
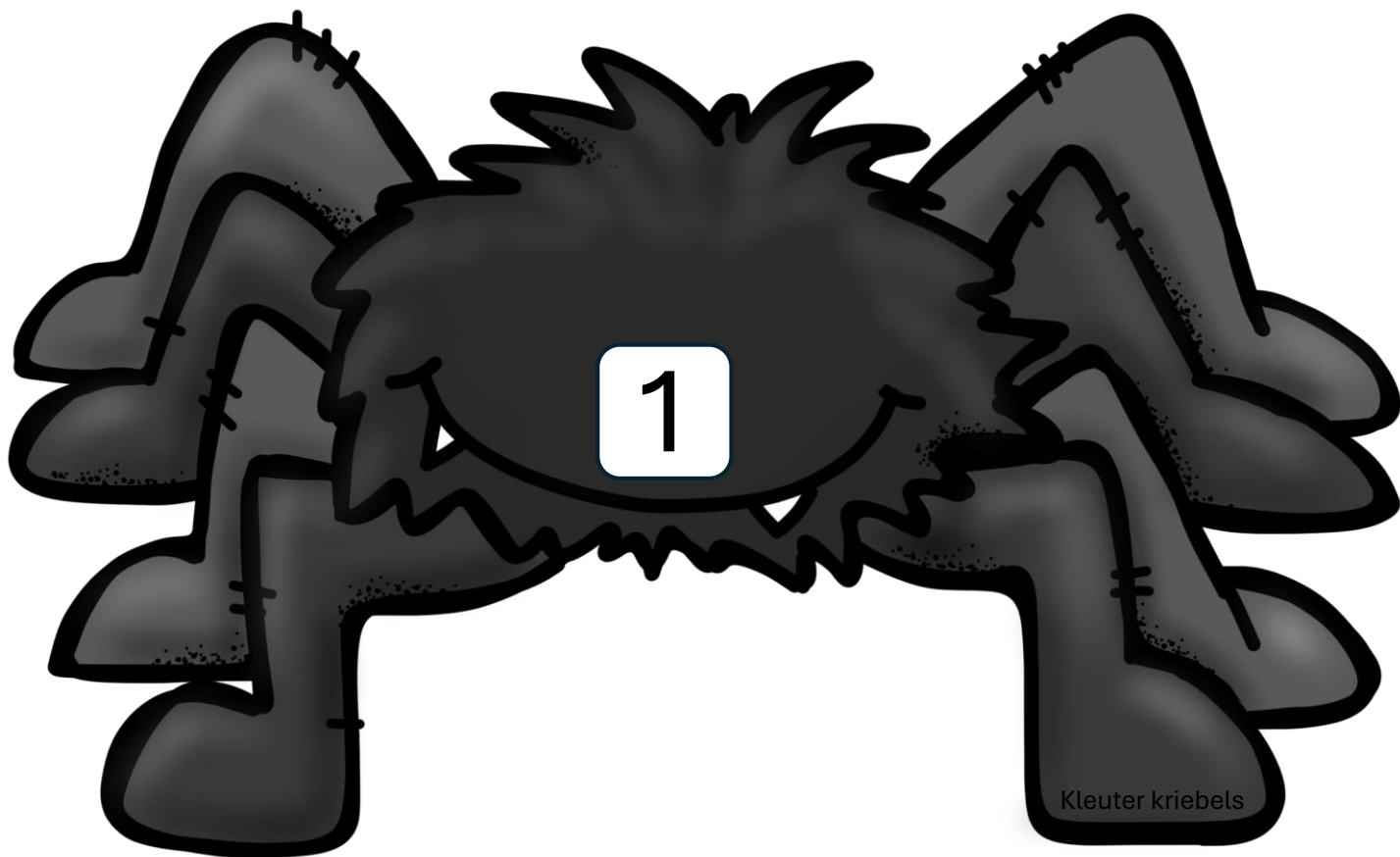
- Voorzie schudoogjes

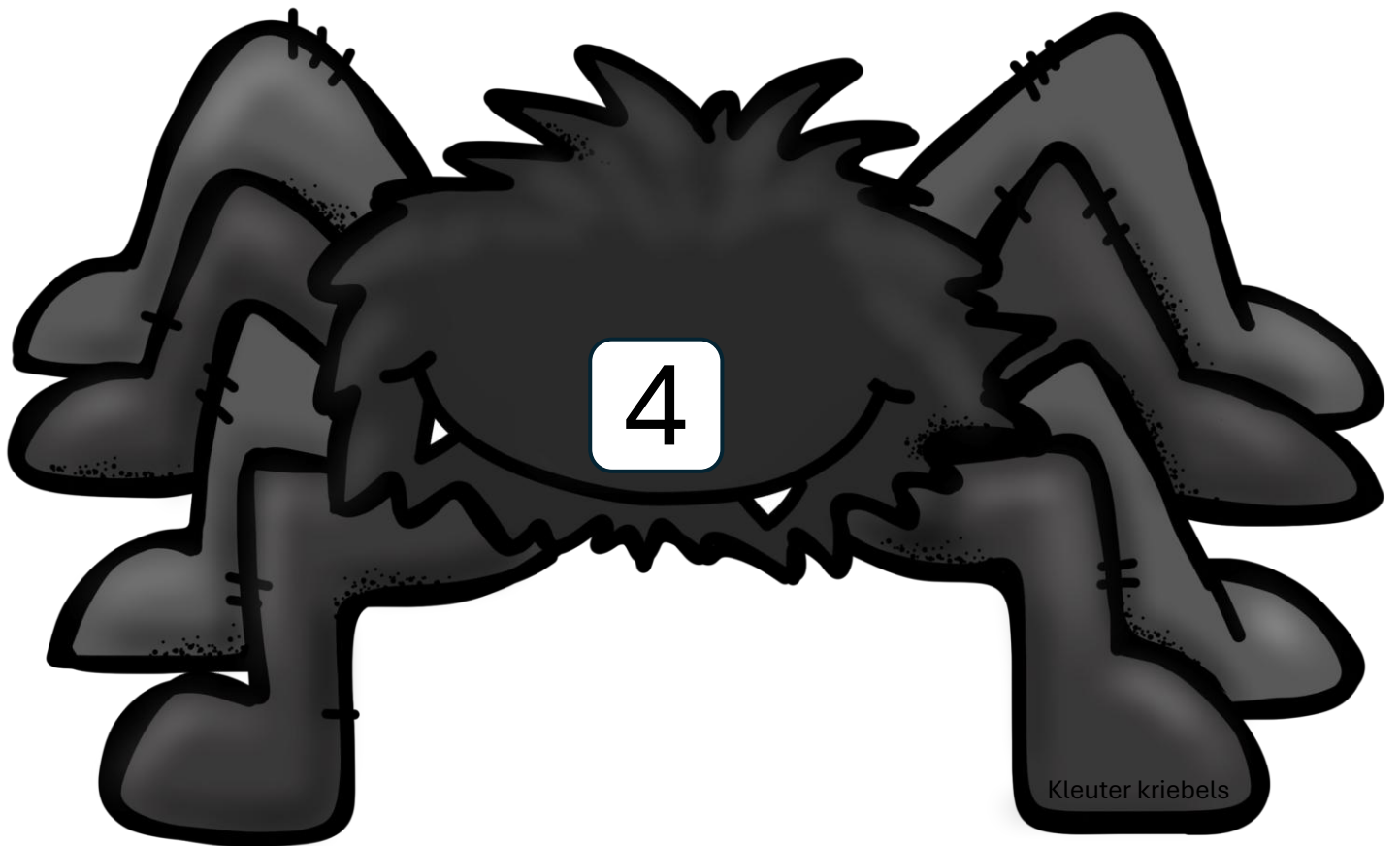
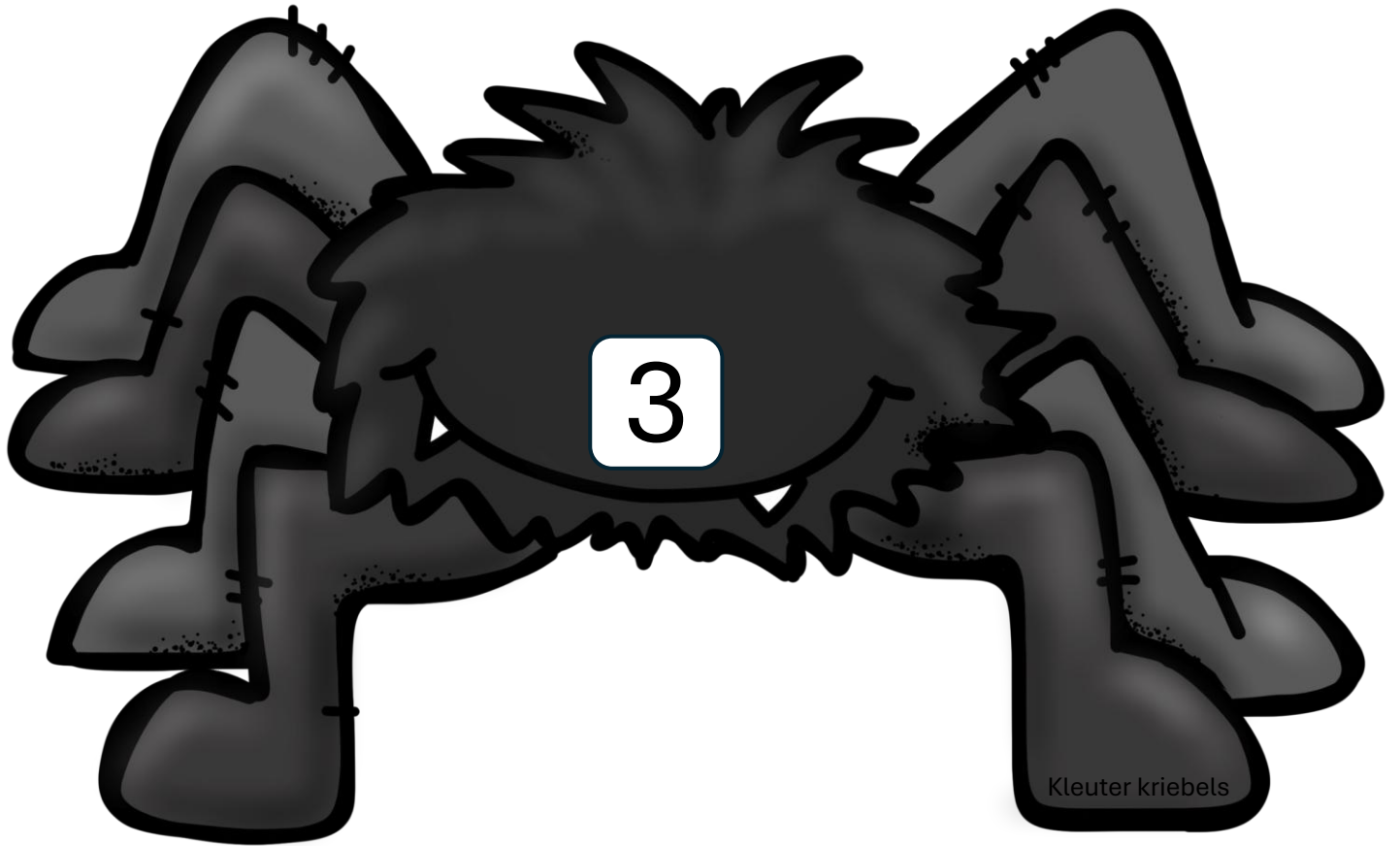
TIP! Je kan deze ook op kleine wasknijpers bevestigen zodat ze de wasknijper op de lijfjes moeten knijpen. Zo komt er een motorisch aspect bij.

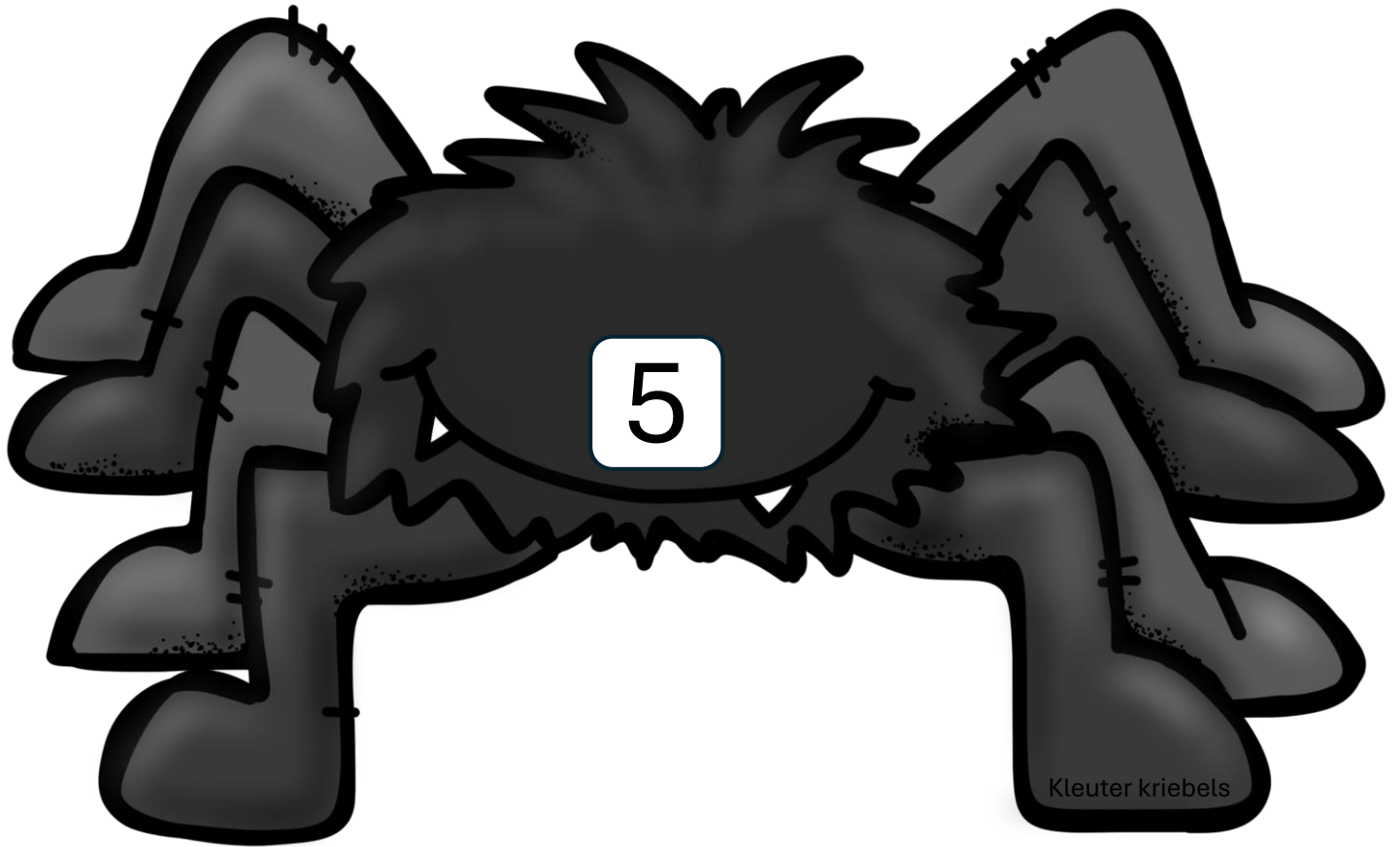


Spelregels

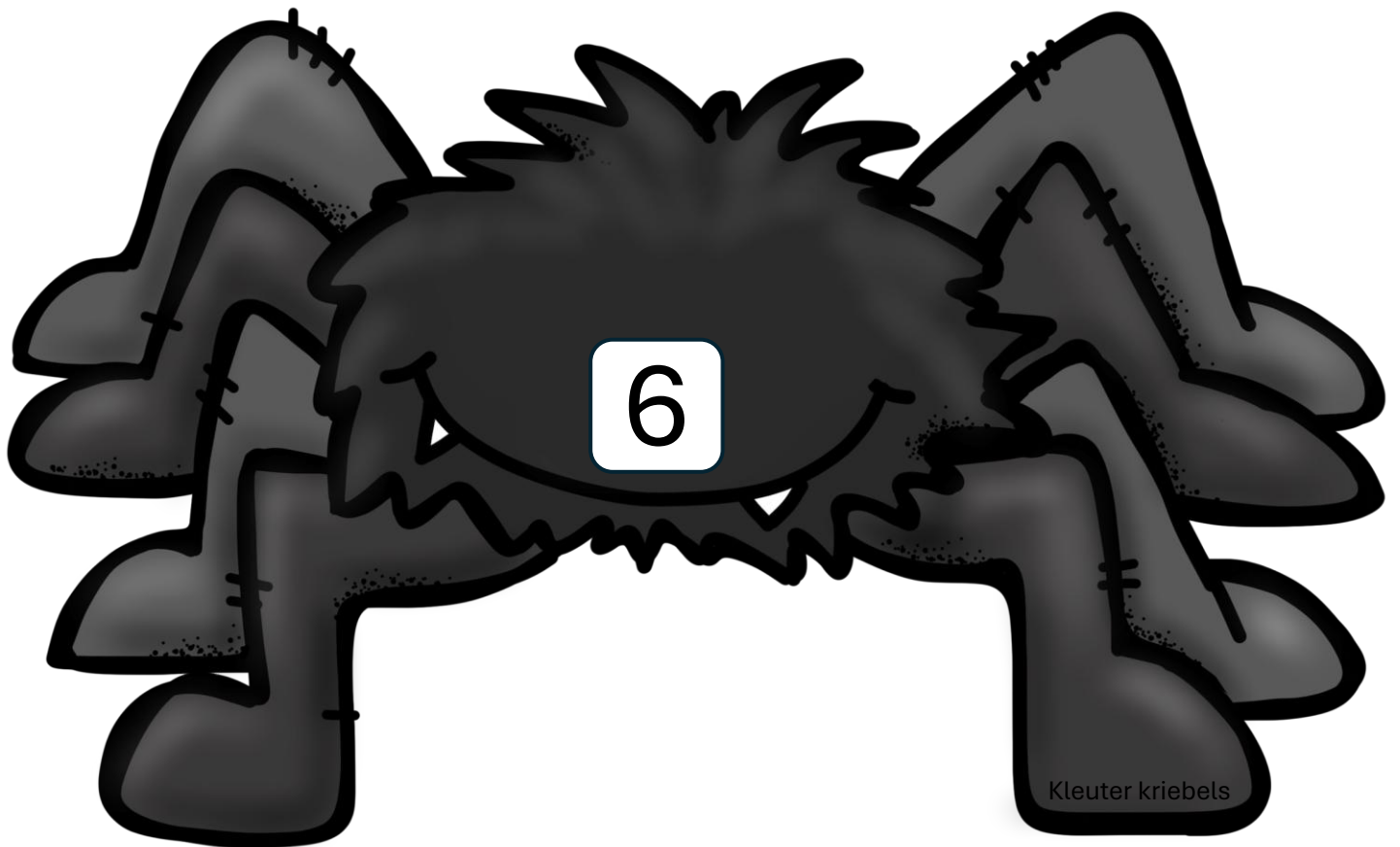
- De kleuters kiezen een opdrachtkaart.
- Ze kijken hoeveel ogen de spin moet krijgen.
- Ze leggen evenveel oogjes op de spin als nodig is.



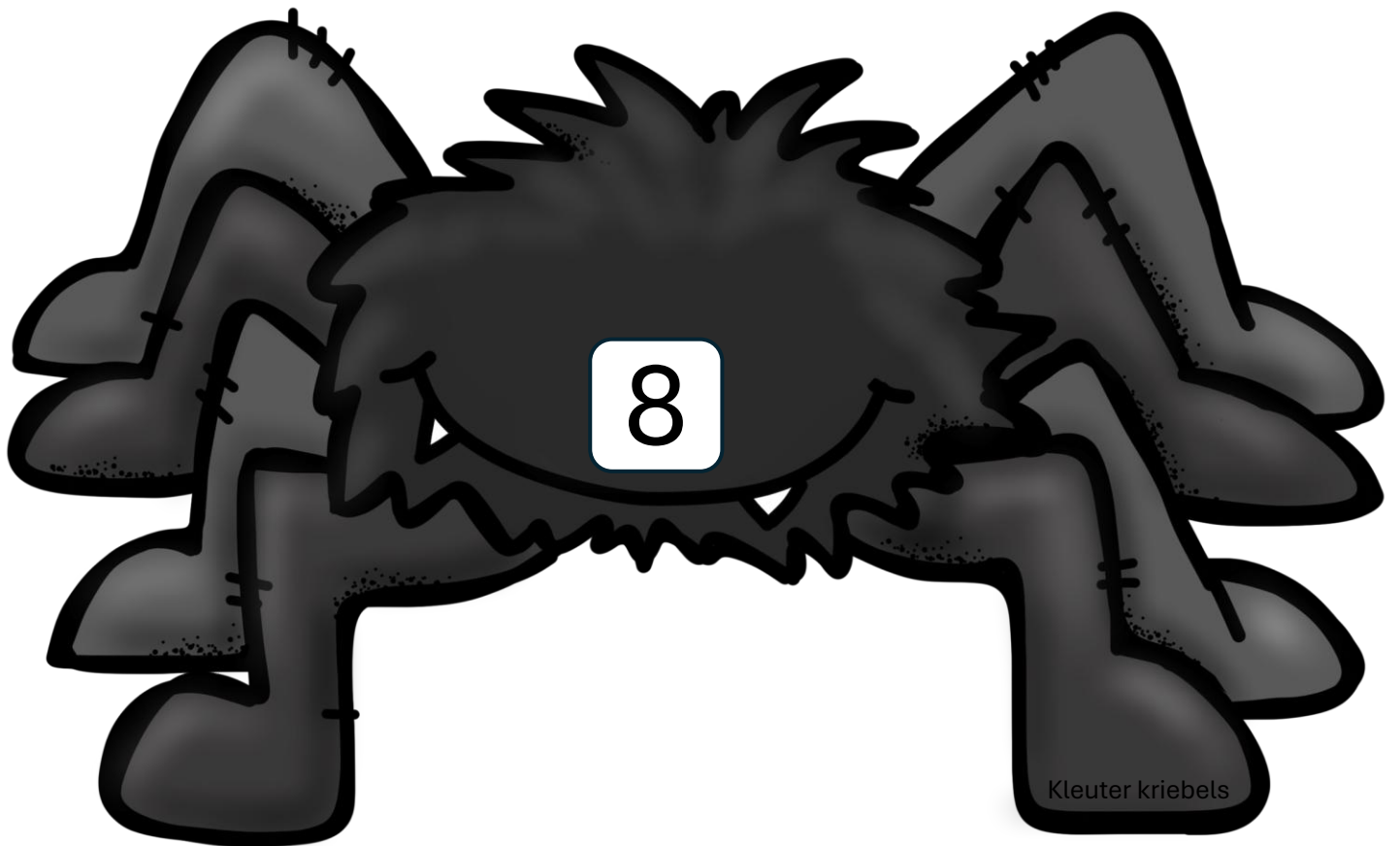
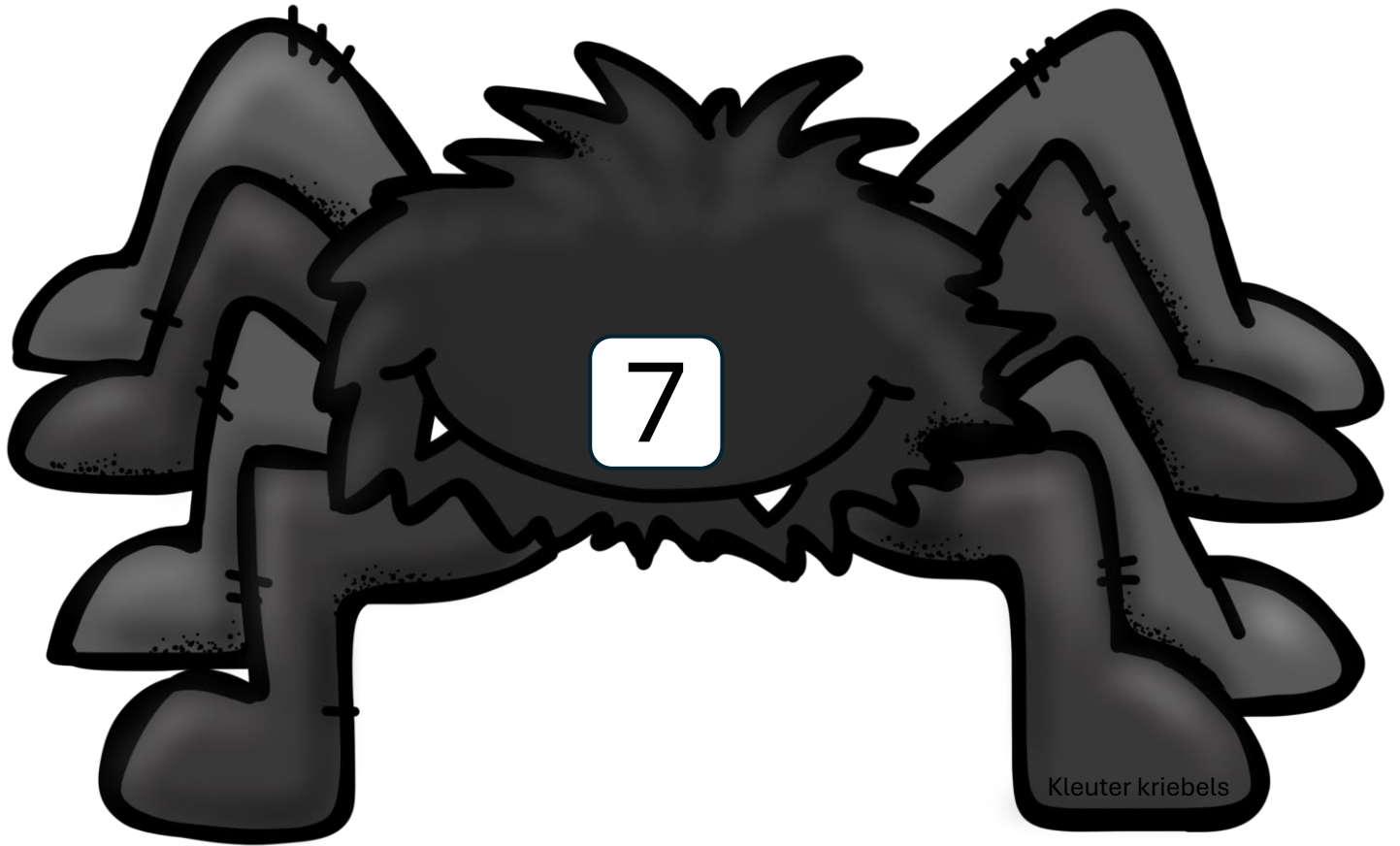


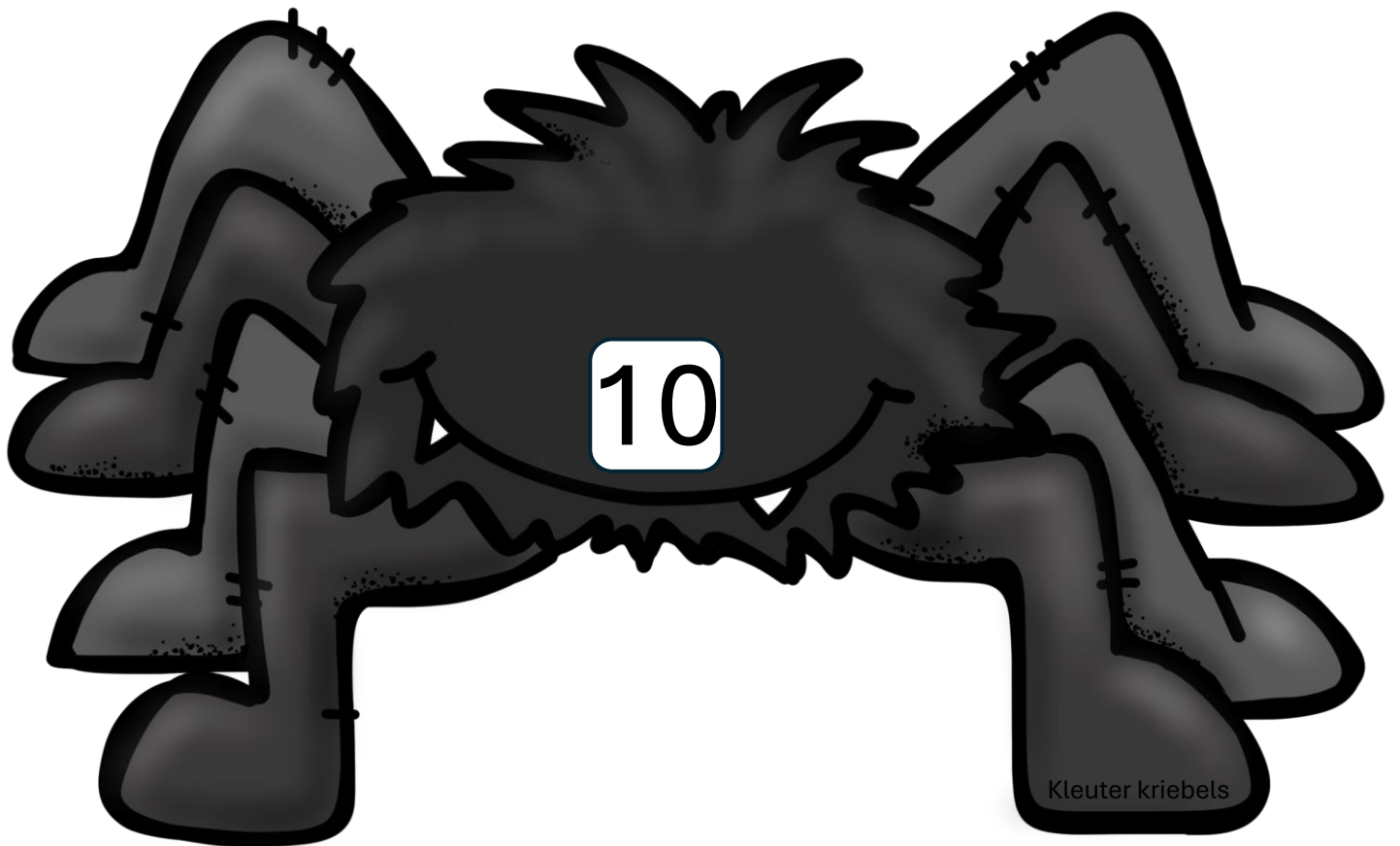
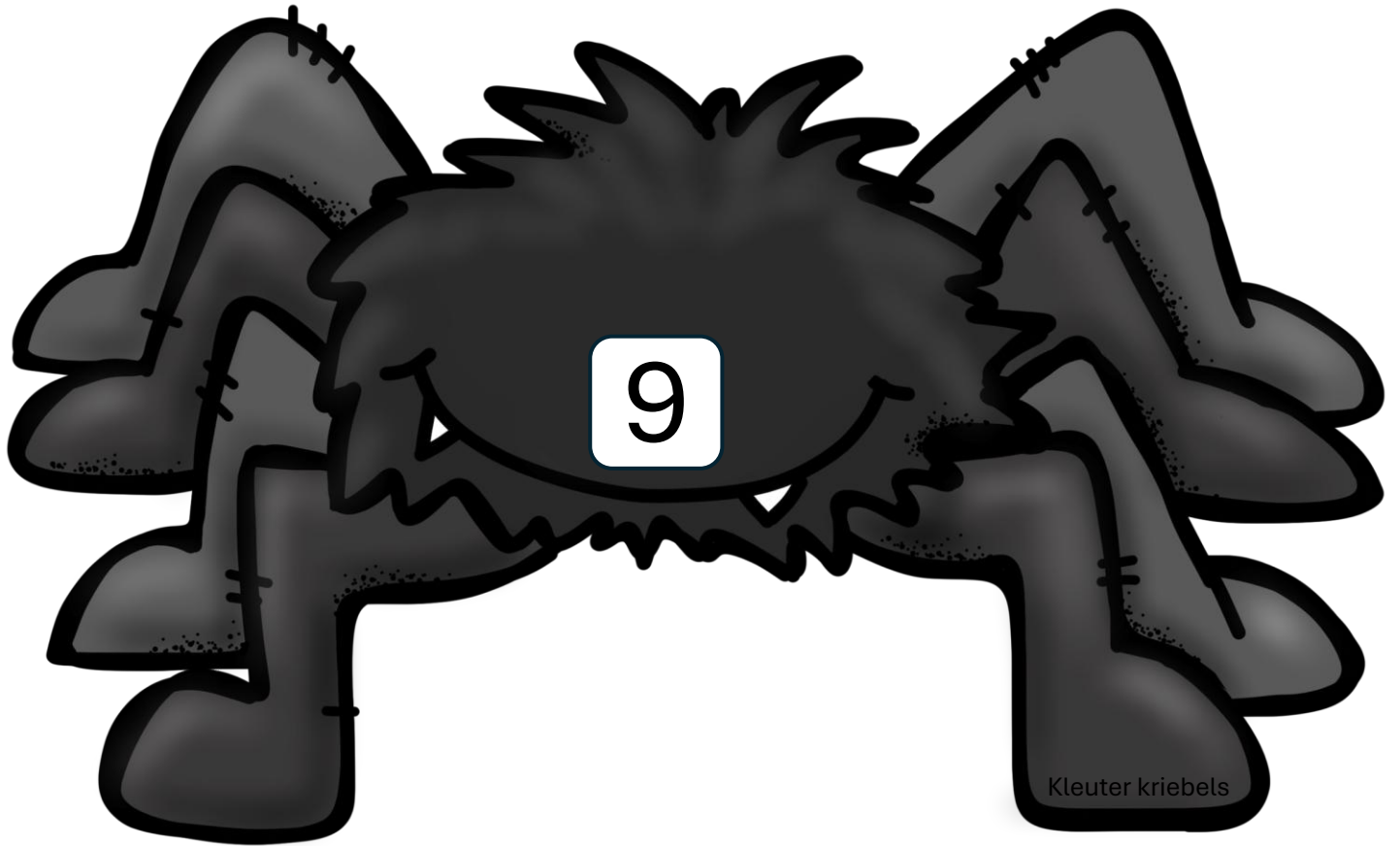


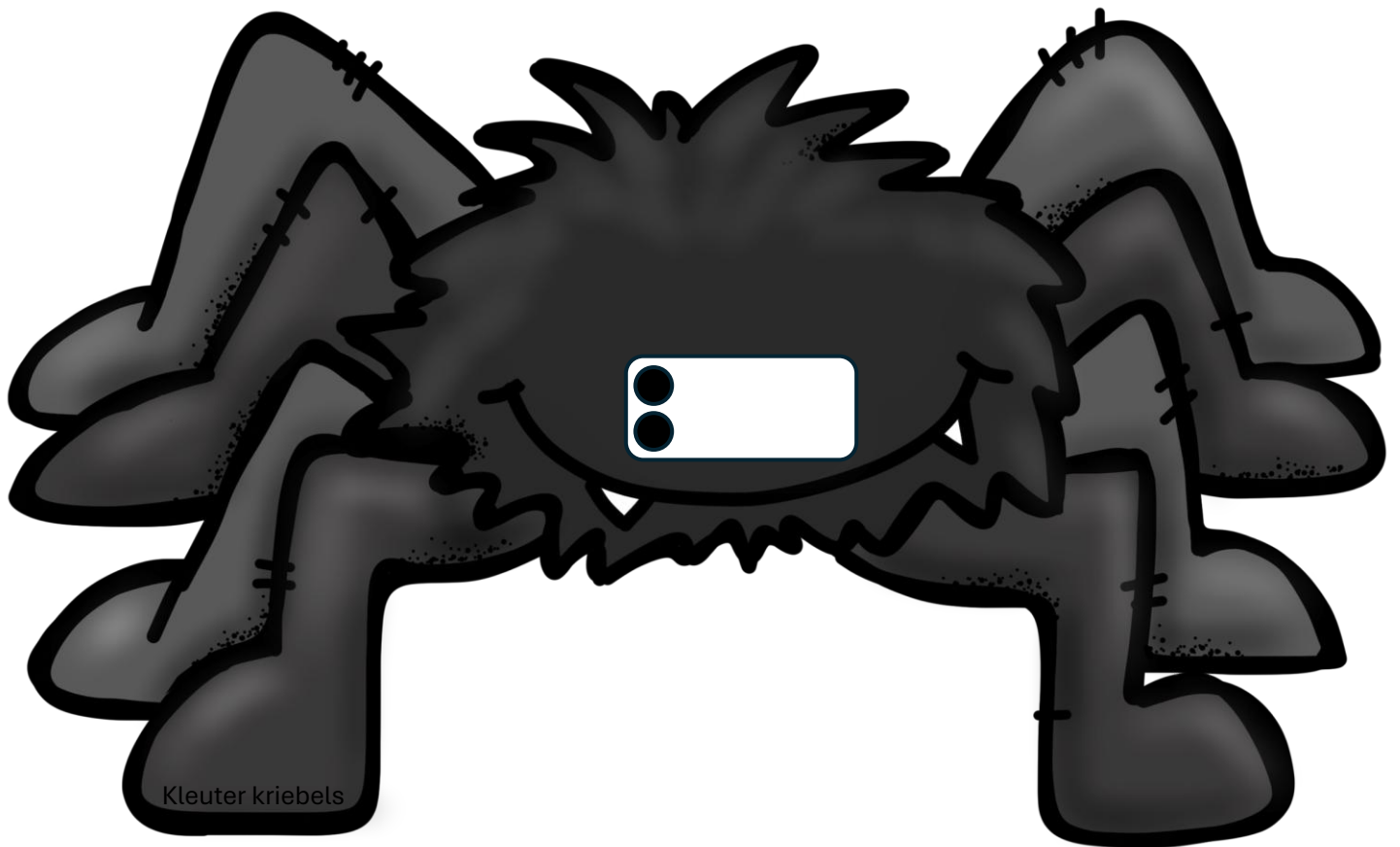
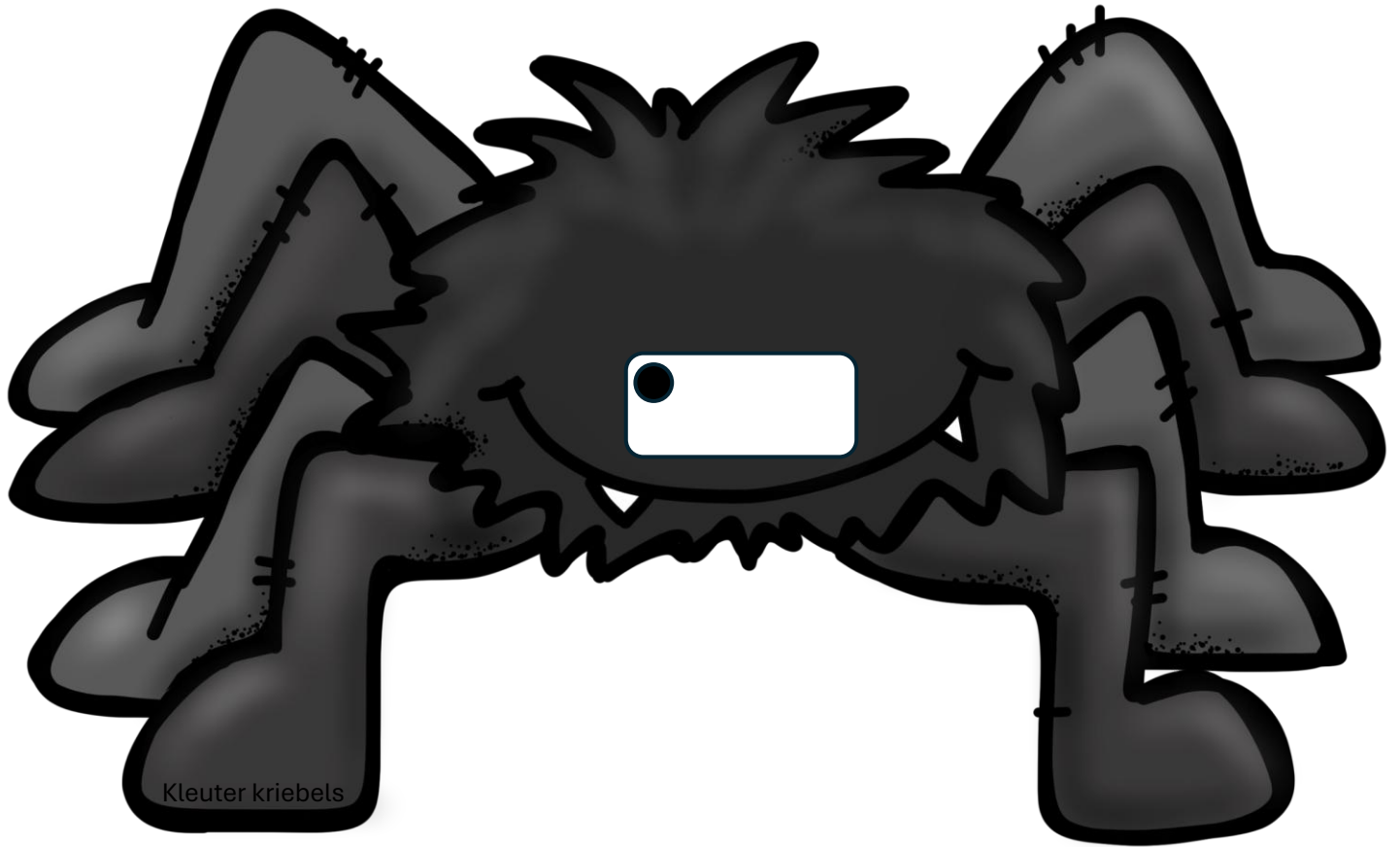
Kleuter kriebels

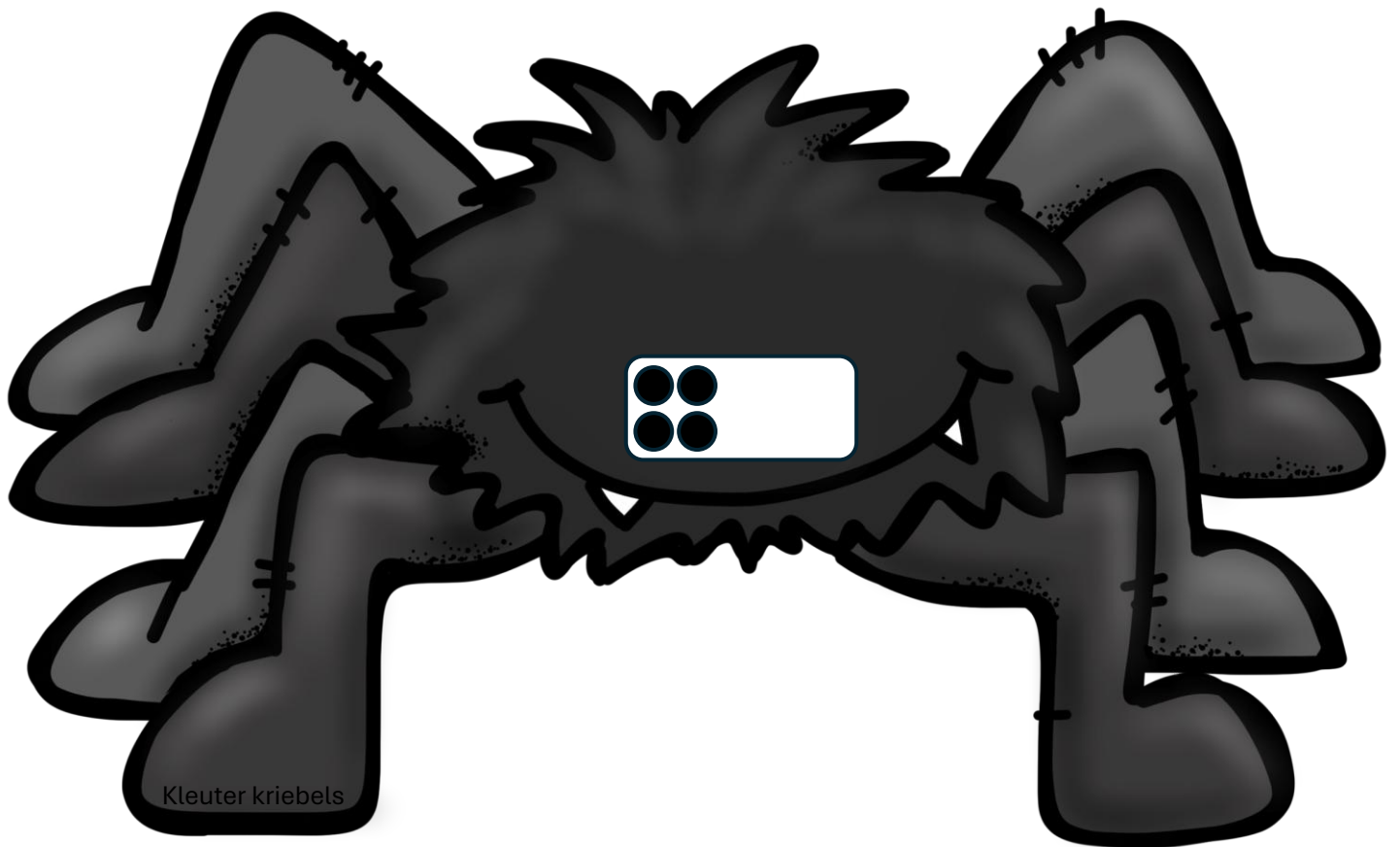


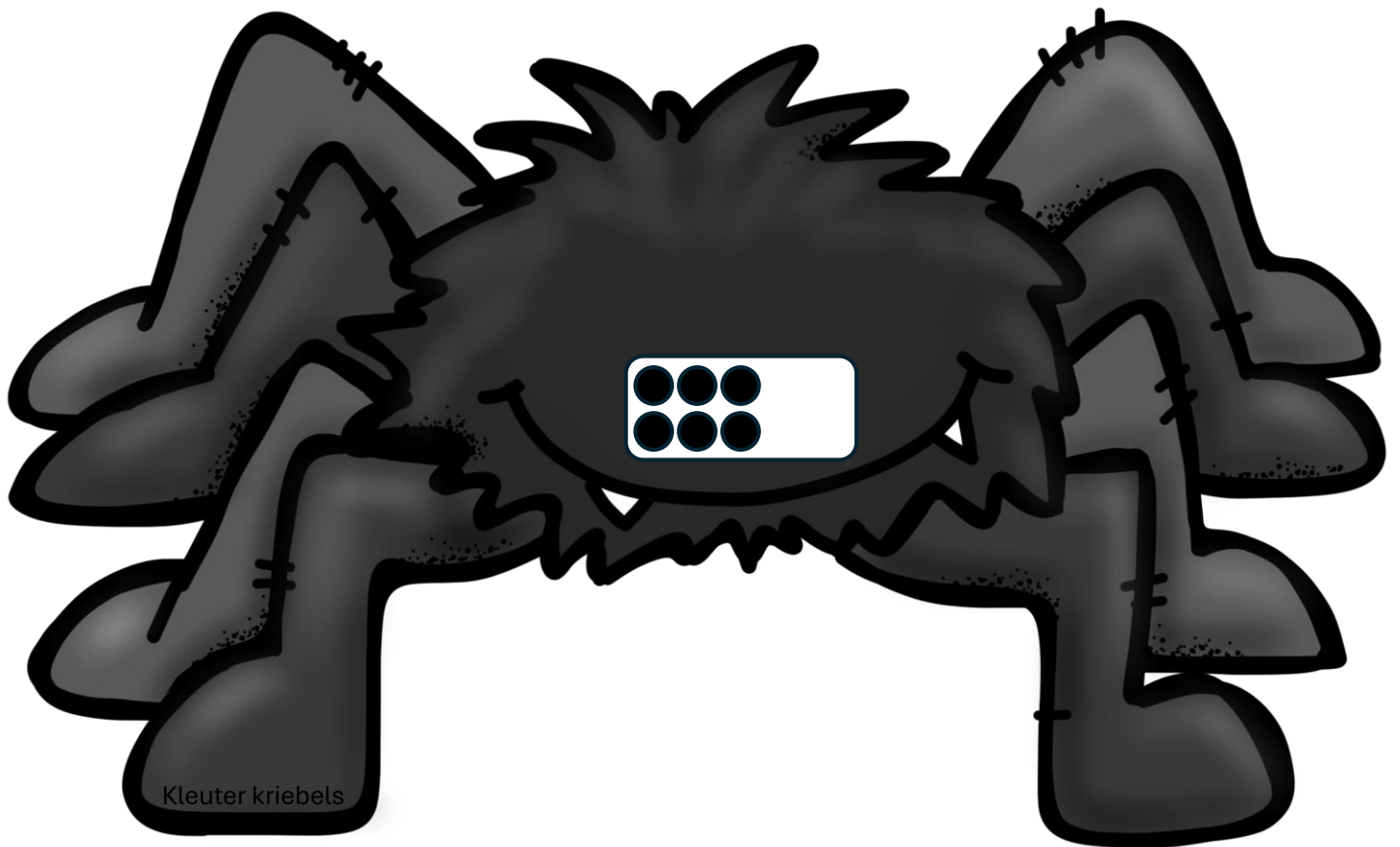
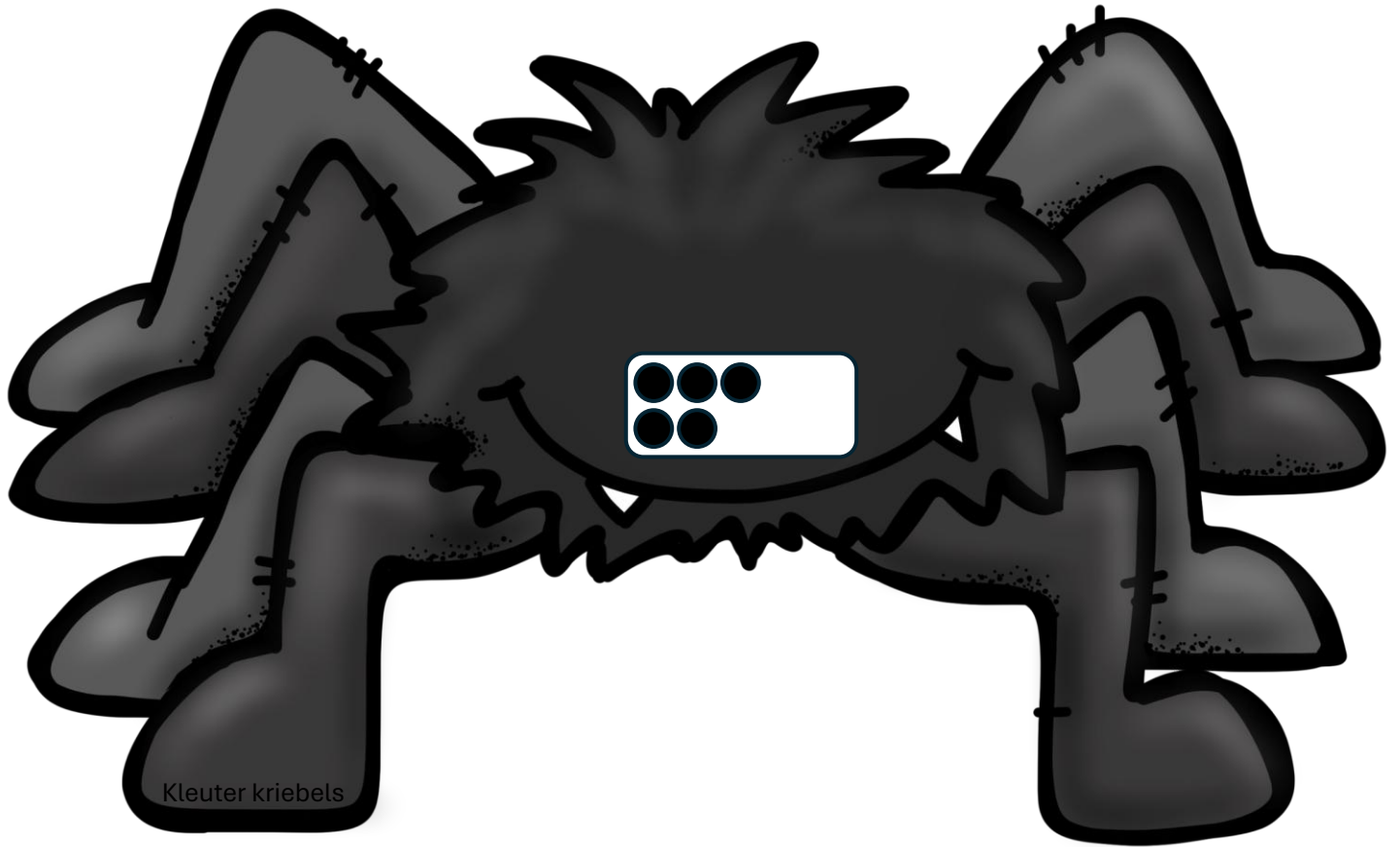
Kleuter kriebels

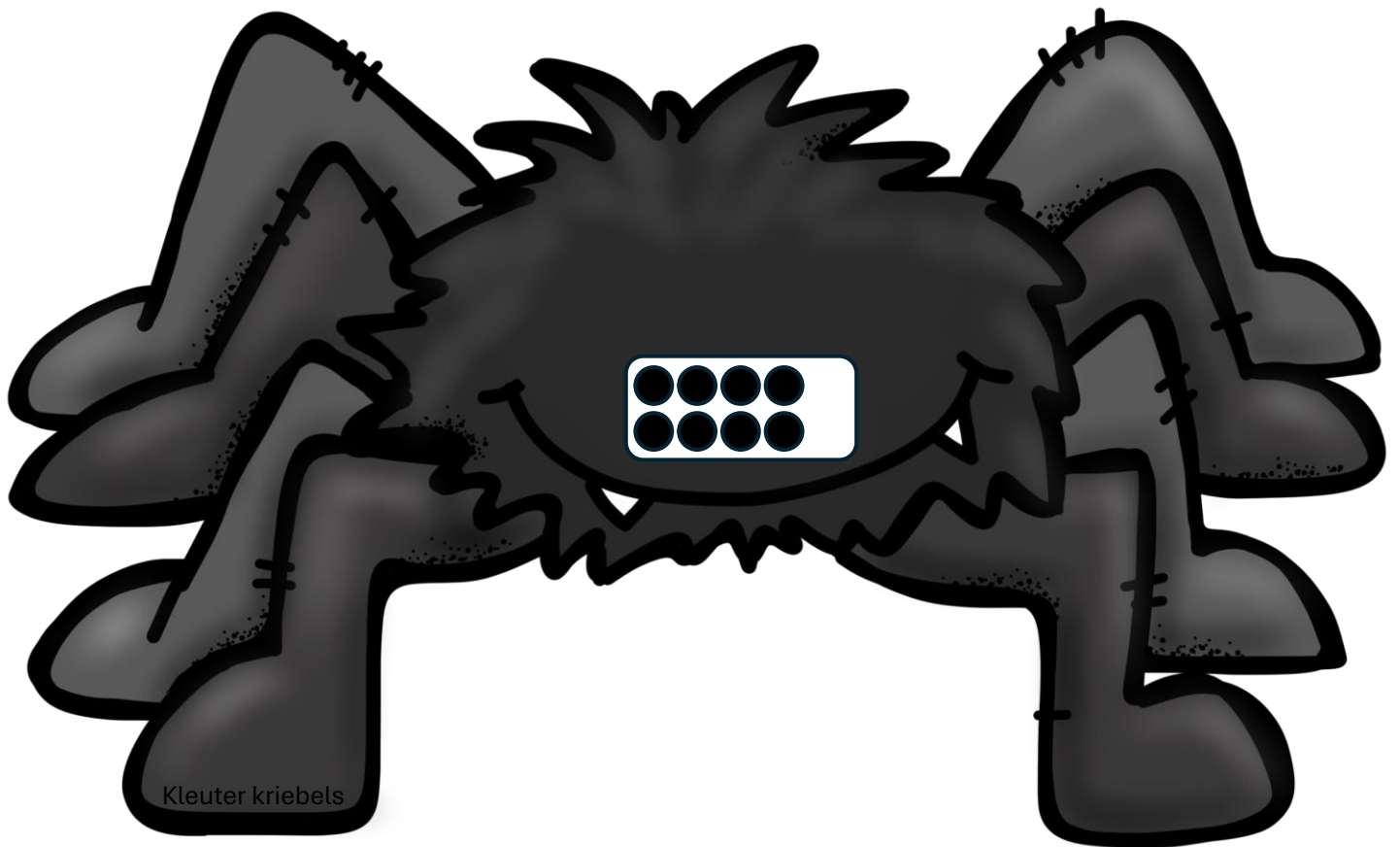
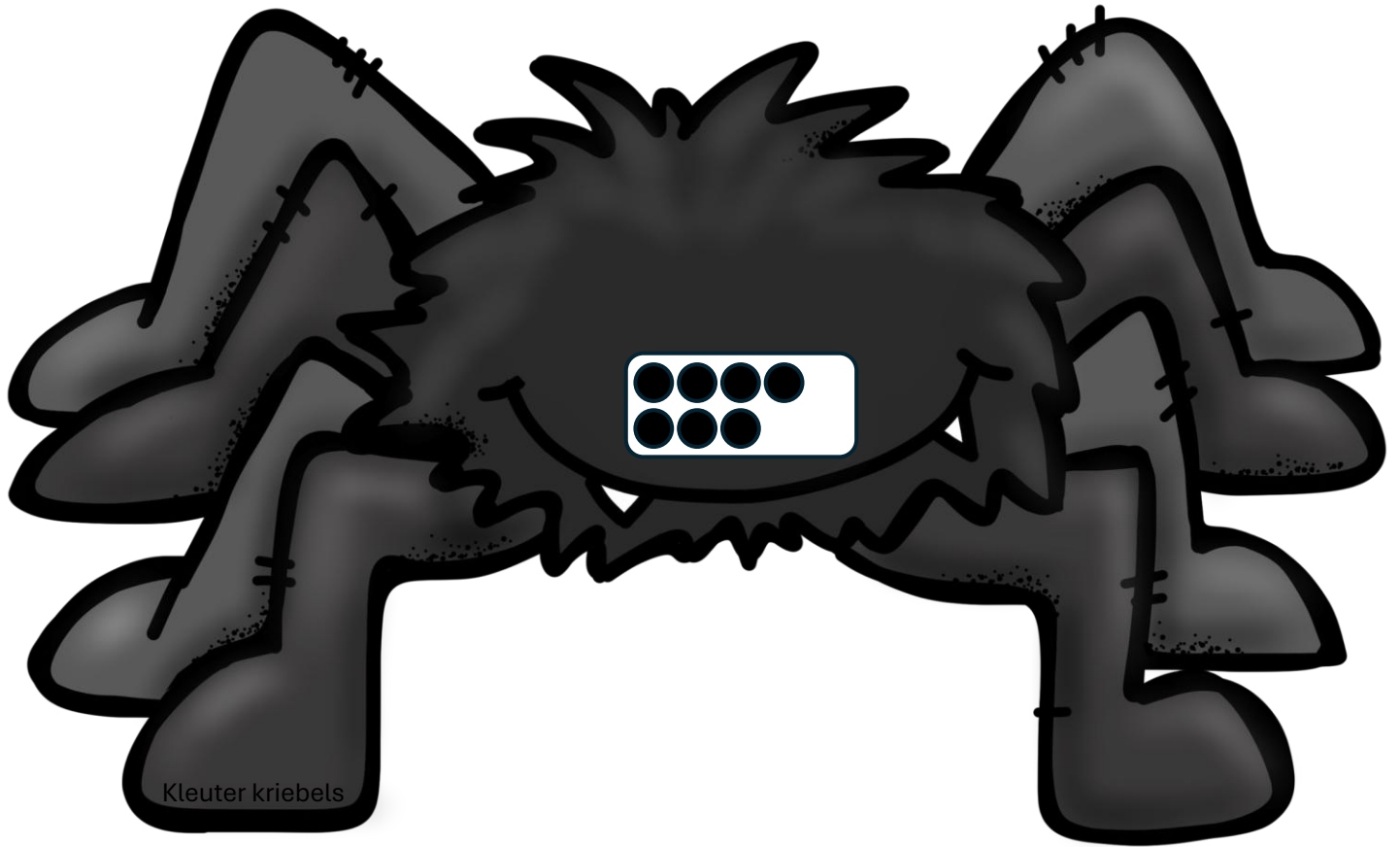


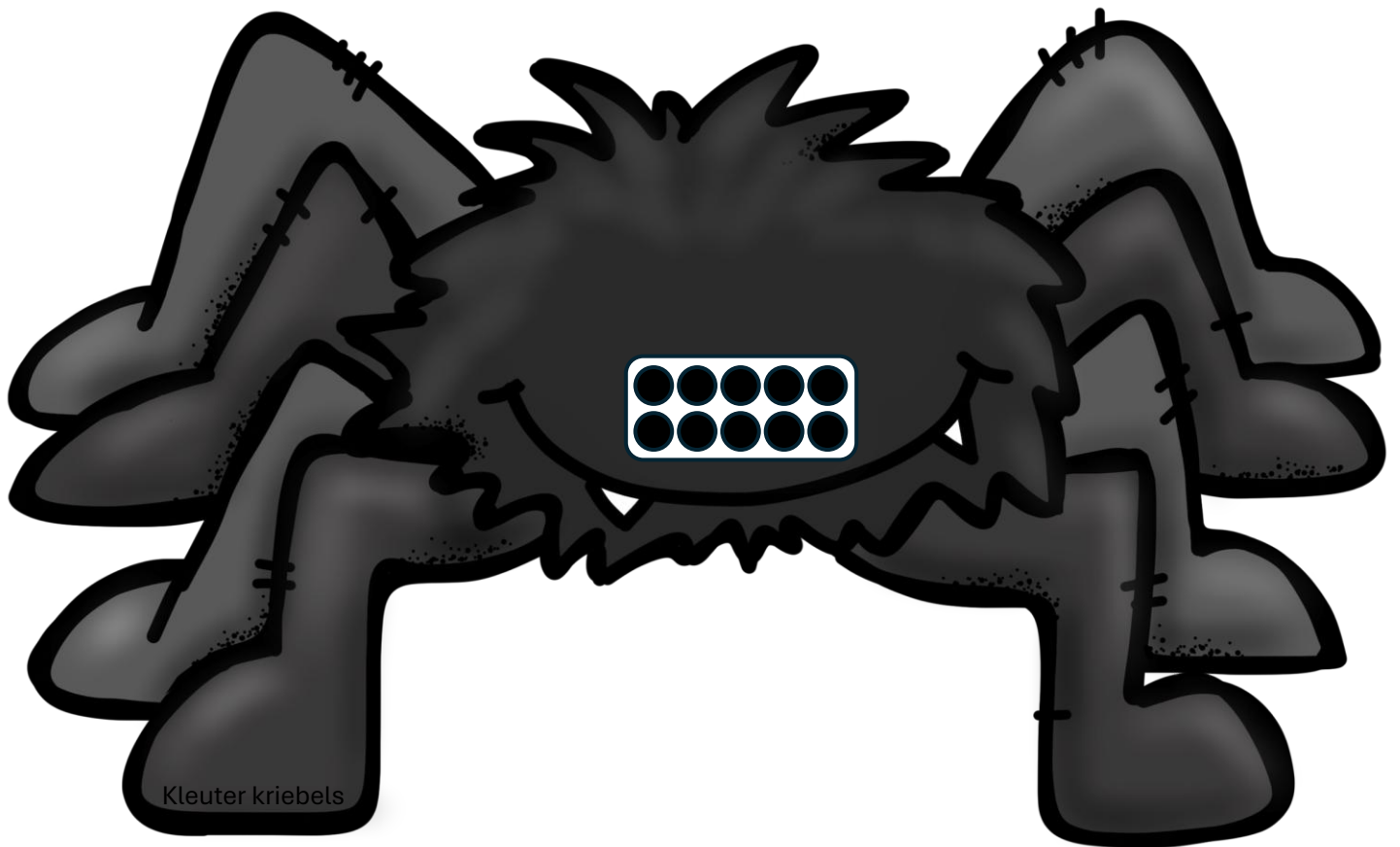
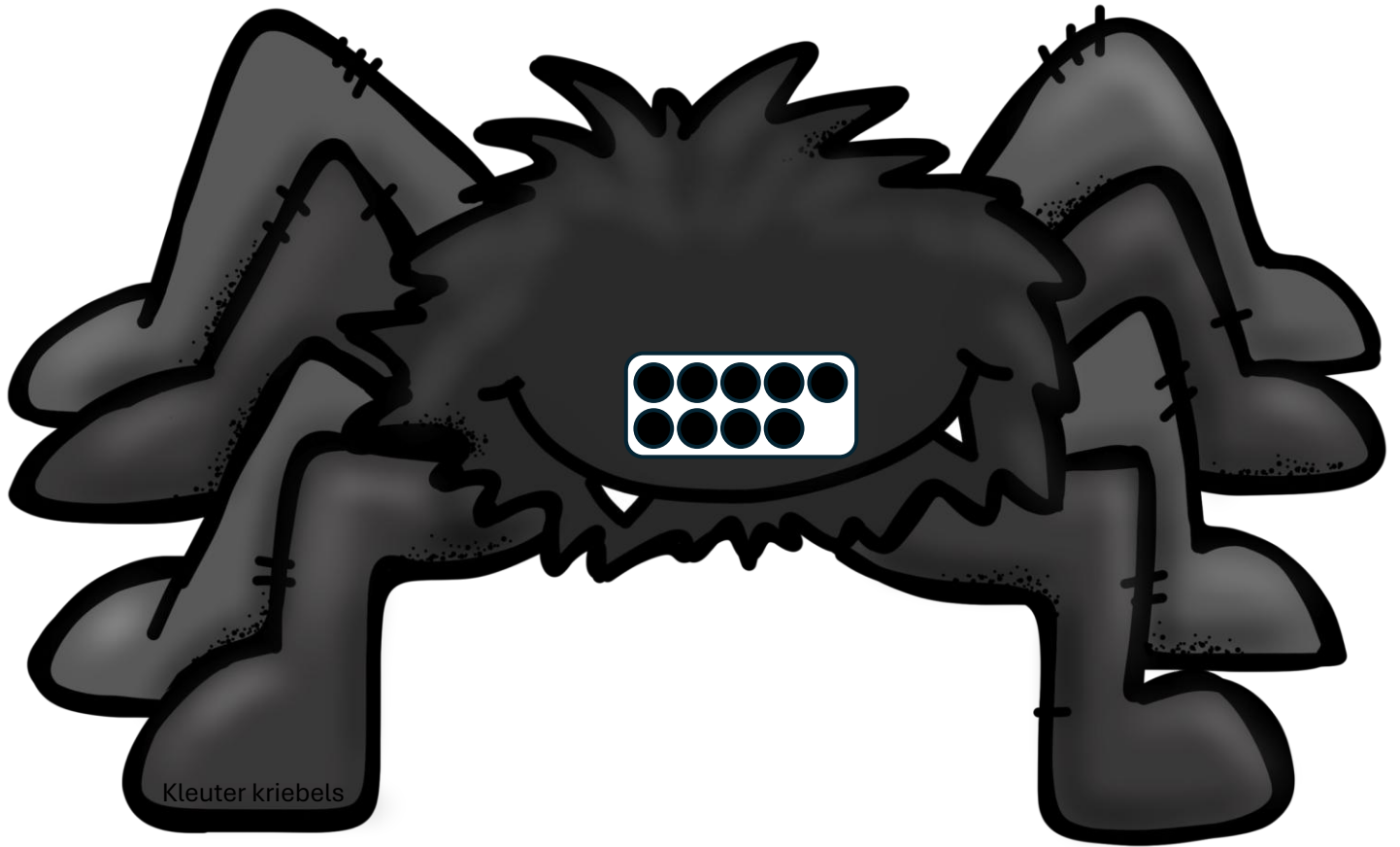












Letter- en taalspel

Letters in het web



Doel van het spel

- De kleuters leren cijfers herkennen.
- De kleuters gaan aan de slag met thematische woordenschat.



Vorbereidingen voor het spel

- Print de opdrachtkaarten.
- Knip en lamineer de opdrachtkaarten.
- Voorzie pomponnen of whiteboardstiften of steentjes of ... (naar keuze) om op de letters te leggen.



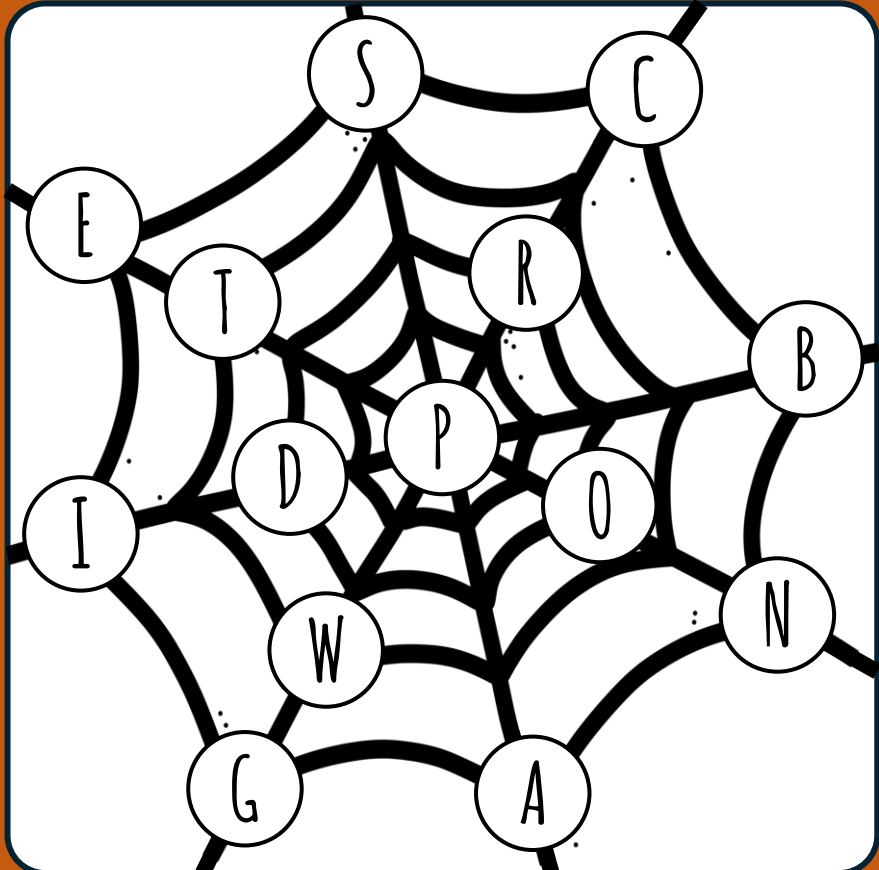
Spelregels

- De kleuters nemen een opdrachtkaart en kijken naar het woord.
- Ze zoeken de letters in het web.
- Als ze een letter vinden leggen ze er iets op of zetten ze een kruisje.
- Kunnen ze alle letters vinden?

SPIN



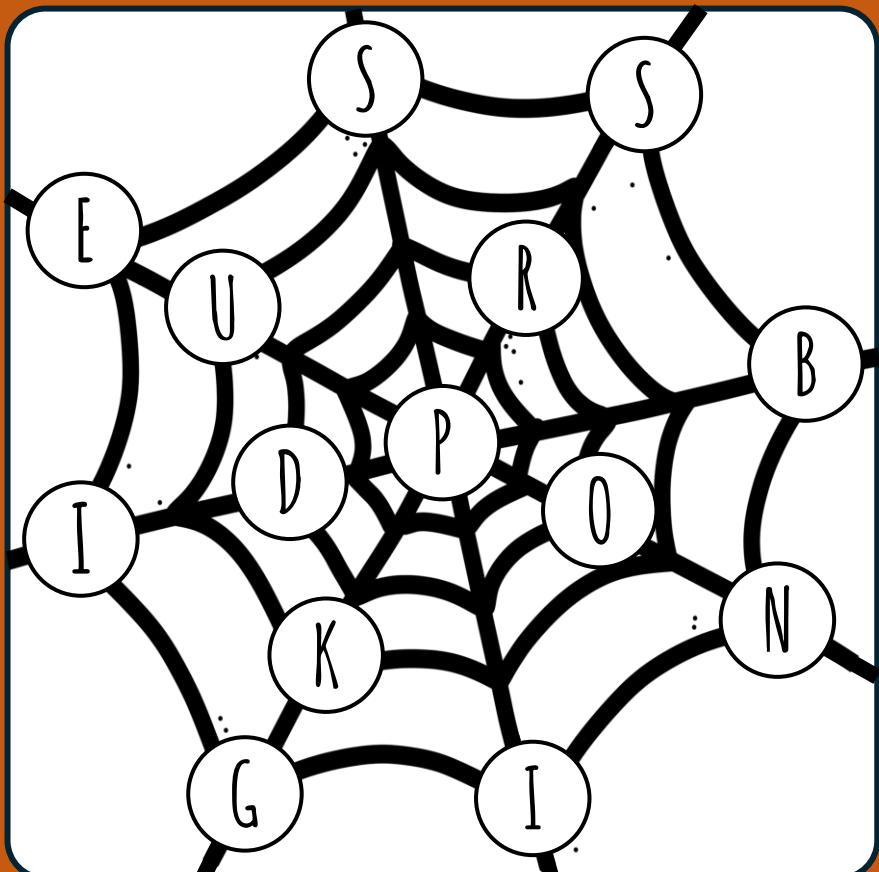
Kleuter
kriebels



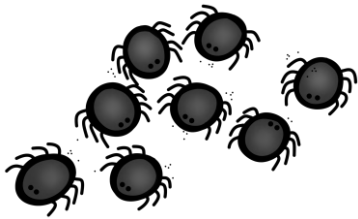
KRUISSPIN



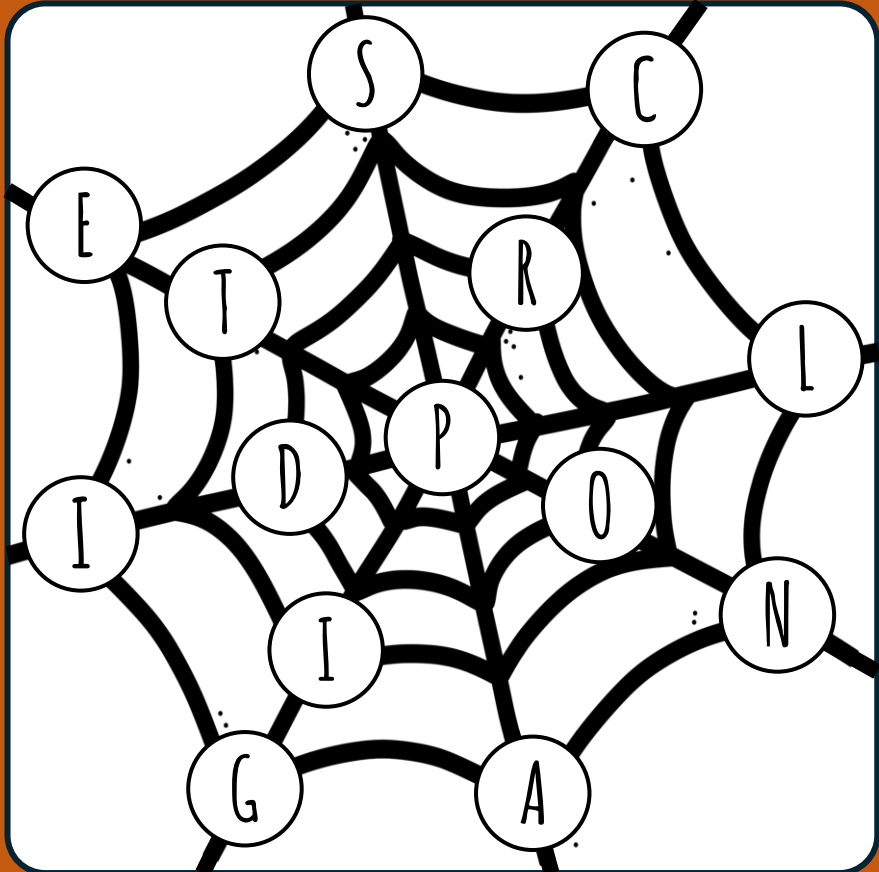
Kleuter
kriebels



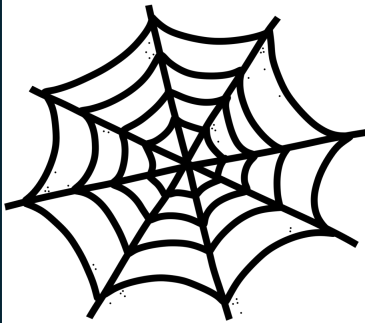
SPIDERLING



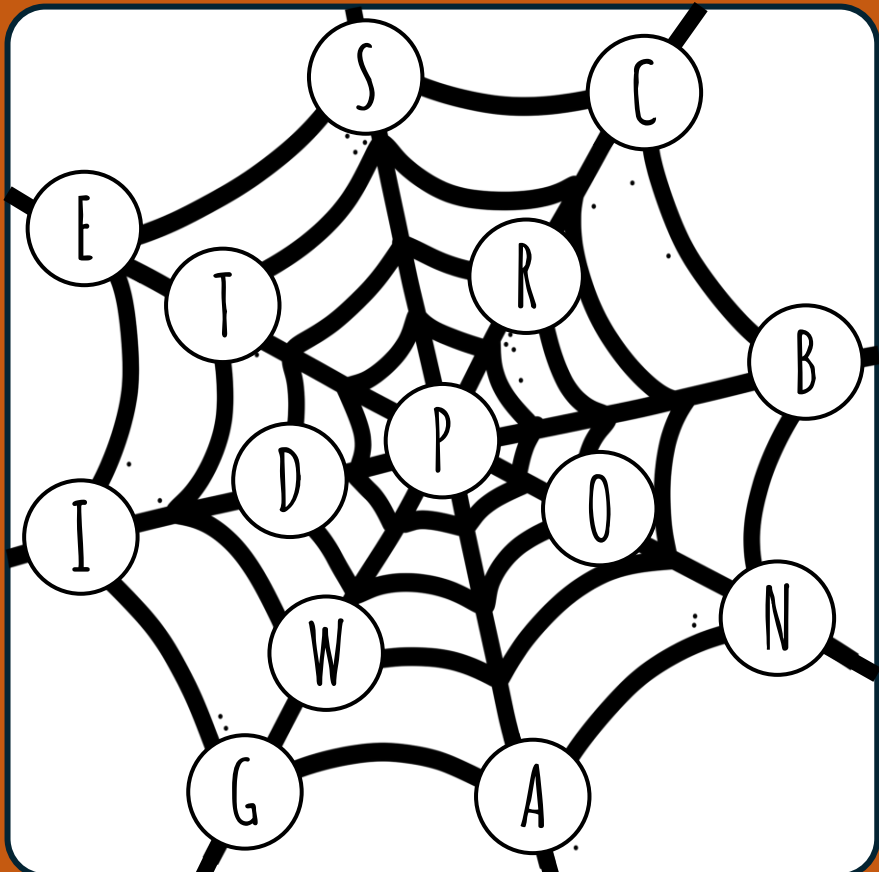
Kleuter
kriebels



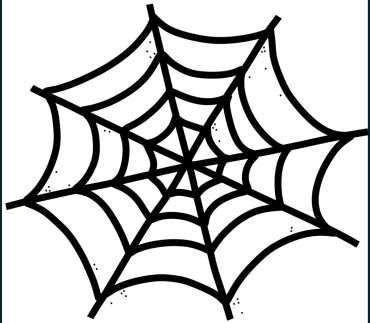
WEB



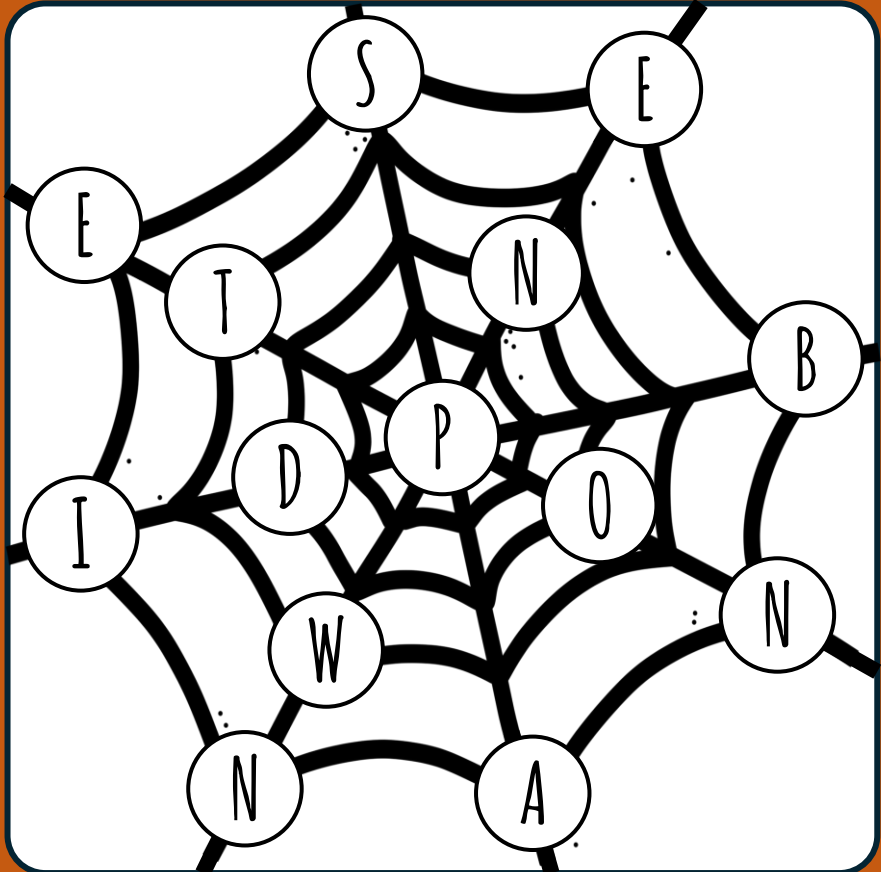
Kleuter
kriebels



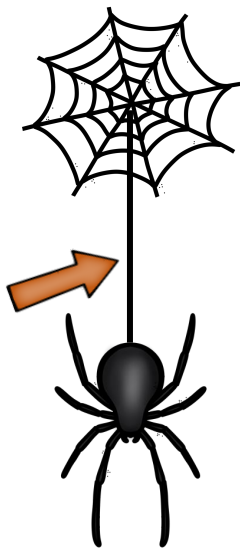
SPINNENWEB



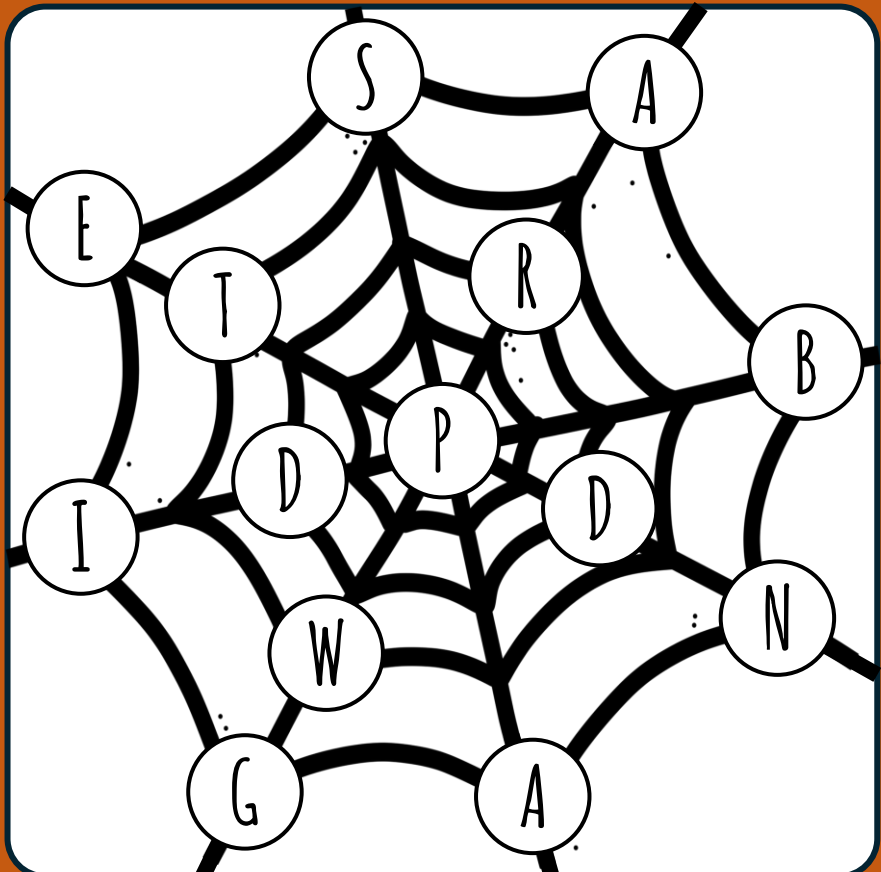
Kleuter
kriebels



DRAAD



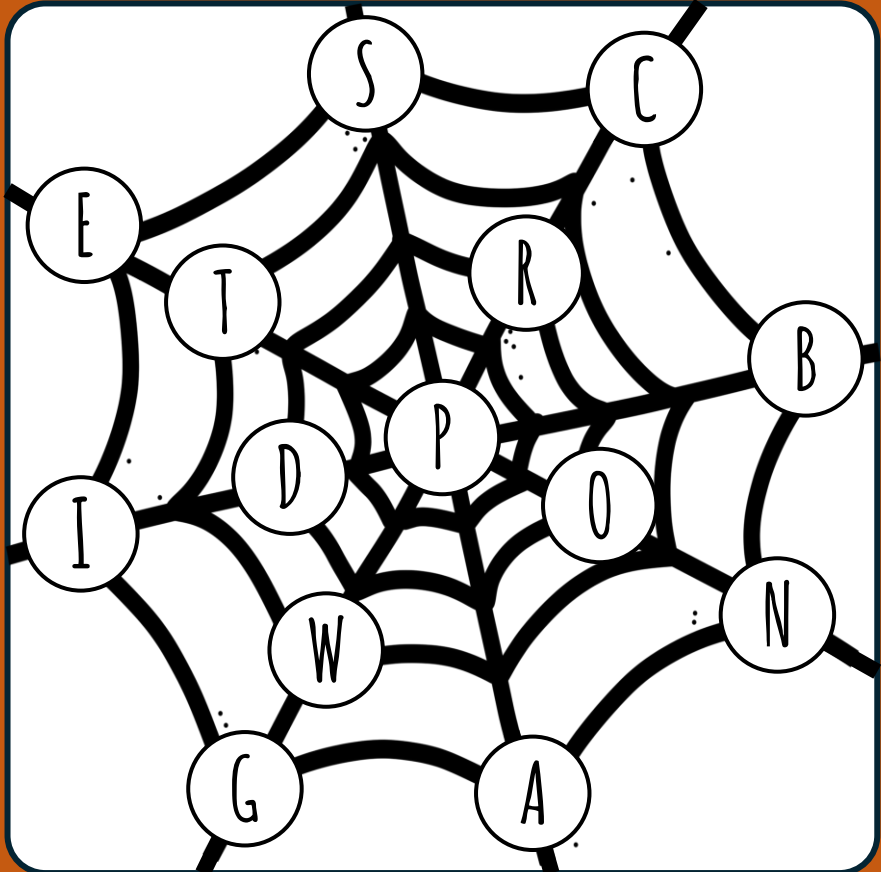
Kleuter
kriebels



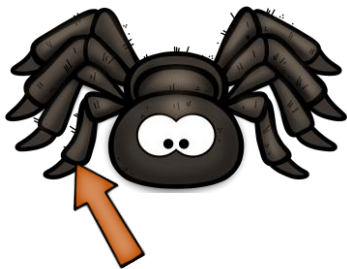
OGEN



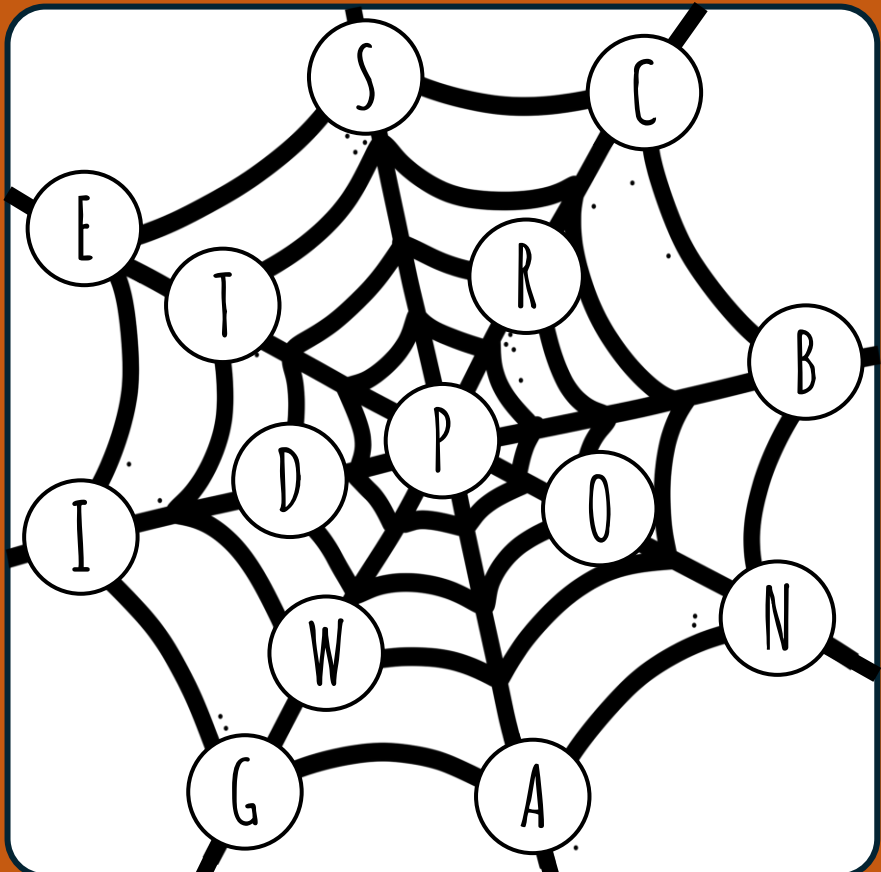
Kleuter
kriebels



POTEN



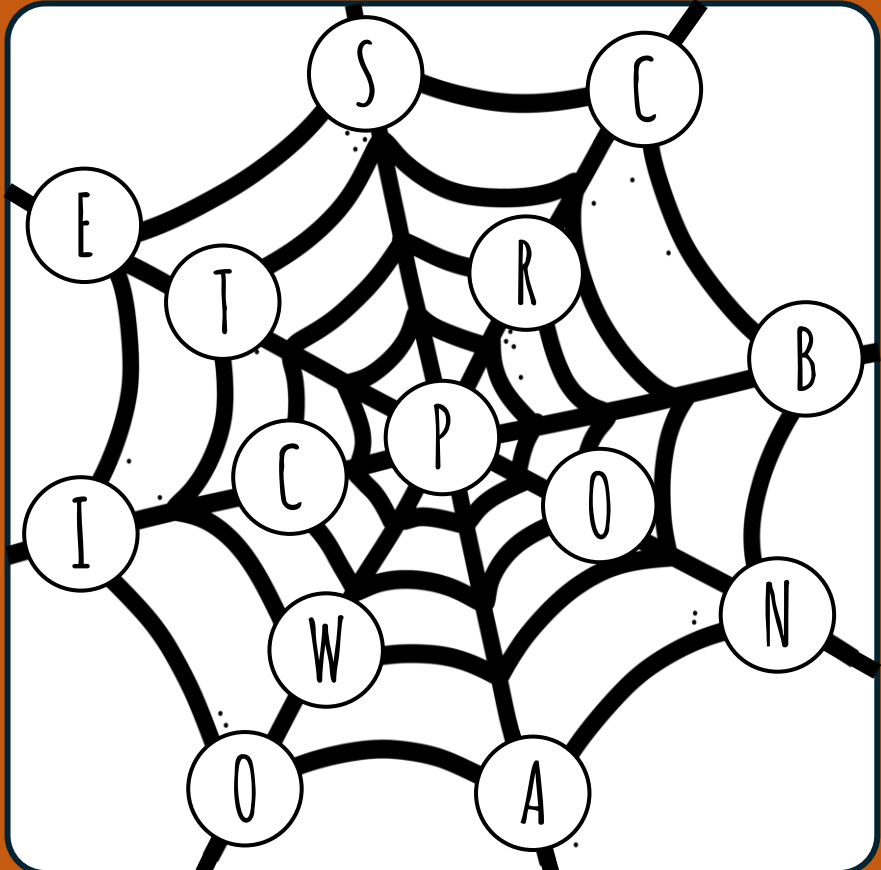
Kleuter
kriebels



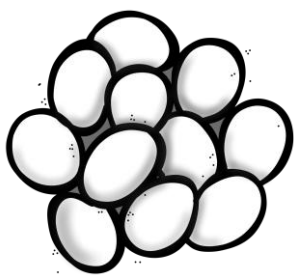
COCON



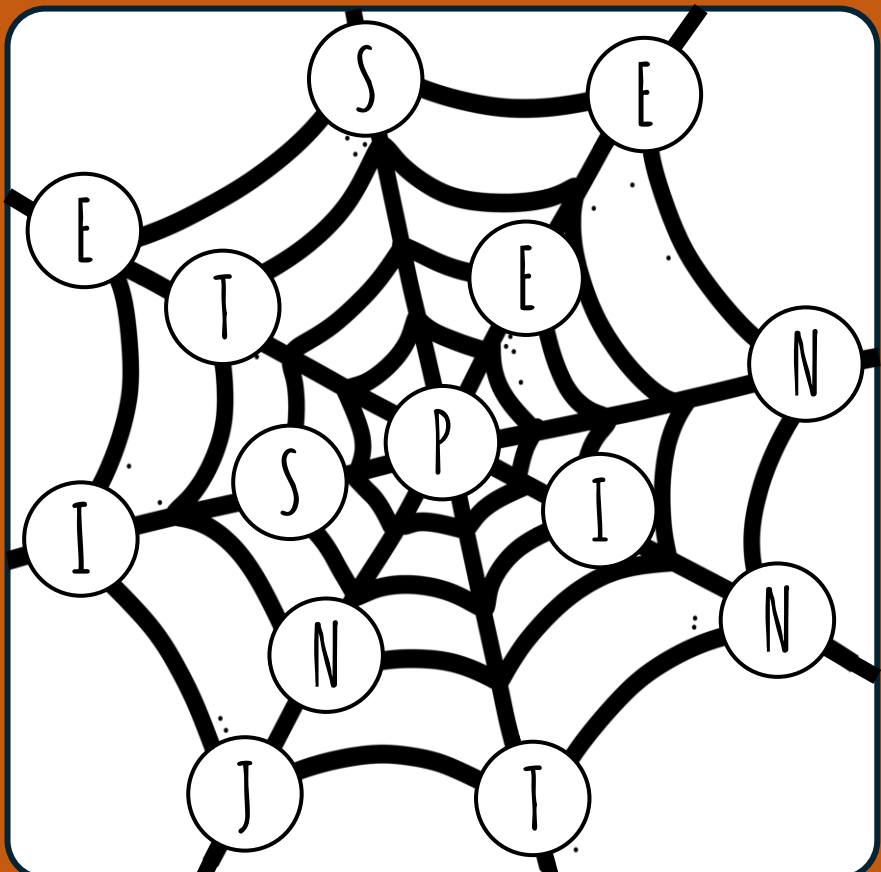
Kleuter
kriebels



SPINNENEITJES



Kleuter
kriebels



Letter- en taalspel

De letterspin



Doel van het spel

- De kleuters leren letters herkennen.
- De kleuters gaan fijn-motorisch aan de slag.



Vorbereidingen voor het spel

- Print de opdrachtkaarten.
- Knip en lamineer deze.
- Voorzie wasknijpers.



Spelregels

- De kleuters gaan op zoek naar dezelfde letter die op de spin staat.
- Als ze de letter zien, dan knippen ze er een wasknijper op.

Kleuter
kriebels



A

D

W

V

Kleuter
kriebels



P

D

B

E

Kleuter
kriebels



Q

C

W

R

Kleuter
kriebels



X

D

M

F

Kleuter
kriebels



A

E

F

V

Kleuter
kriebels



P

D

F

E

Kleuter
kriebels



Q

B

G

R

Kleuter
kriebels



H

D

L

F

Kleuter
kriebels



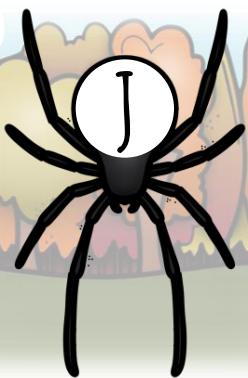
A

D

I

V

Kleuter
kriebels



P

J

B

E

Kleuter
kriebels



H

G

K

R

Kleuter
kriebels



X

R

I

L

Kleuter
kriebels



M

N

W

H

Kleuter
kriebels



P

N

B

G

Kleuter
kriebels



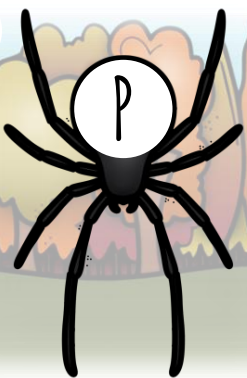
G

C

O

Q

Kleuter
kriebels



X

D

M

P

Kleuter
kriebels



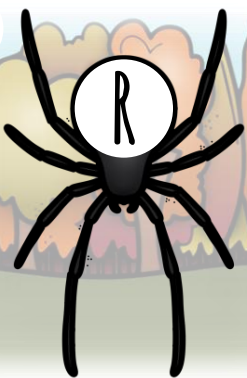
O

I

W

Q

Kleuter
kriebels



P

R

B

E

Kleuter
kriebels



N

C

S

H

Kleuter
kriebels



T

K

M

F

Kleuter
kriebels



A

U

W

V

Kleuter
kriebels



U

W

V

O

Kleuter
kriebels



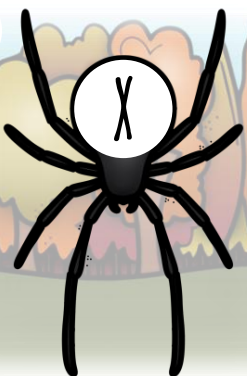
M

V

W

U

Kleuter
kriebels



X

D

M

F

Kleuter
kriebels



T

L

M

Y

Kleuter
kriebels



I

Q

Z

E

Wereldoriëntatie

De levenscyclus



Doel van het spel

- De kleuters leren meer over de spin.
- De kleuters leren hoe het leven van de spin eruitziet.



Vorbereidingen voor het spel

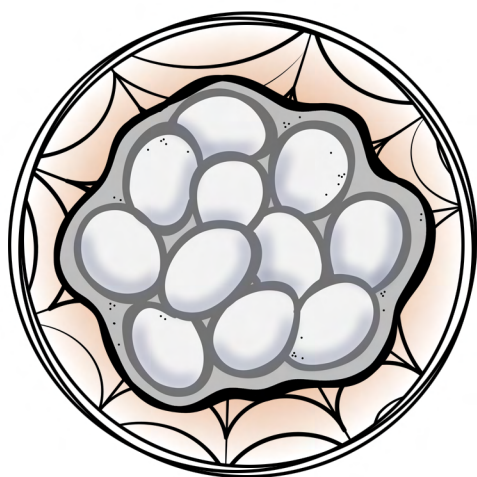
- Print de levenscyclus.
- Knip en lamineer deze.



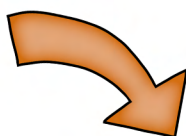
Spelregels

- Je kan deze levenscyclus gebruiken bij het waarnemen van de spinnen, als verrijking in de boekenhoek, als verrijking in de ontdekhoek.

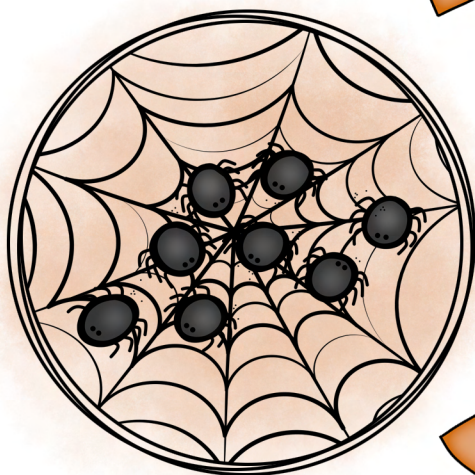
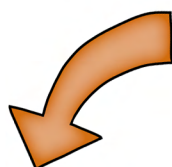
LEVENSCYCLUS ~ DE SPIN ~



DE EICOCON



HET UITBREKEN



DE SPIDERLING



DE SPIN

Wereldoriëntatie Flashcards – de spin



Doel van het spel

- De kleuters leren meer over de spin.
- De kleuters leren meer over het web.
- De kleuters gaan aan de slag met thematische woordenschat.



Vorbereidingen voor het spel

- Print de kaarten.
- Knip en lamineer deze.



Spelregels

- Je kan deze kaarten gebruiken bij het waarnemen van de spinnen, als verrijking in de boekenhoek, als verrijking in de ontdekhoek.

HET WEB

VANGDRAAD



NAAF

STEUNDRAAD

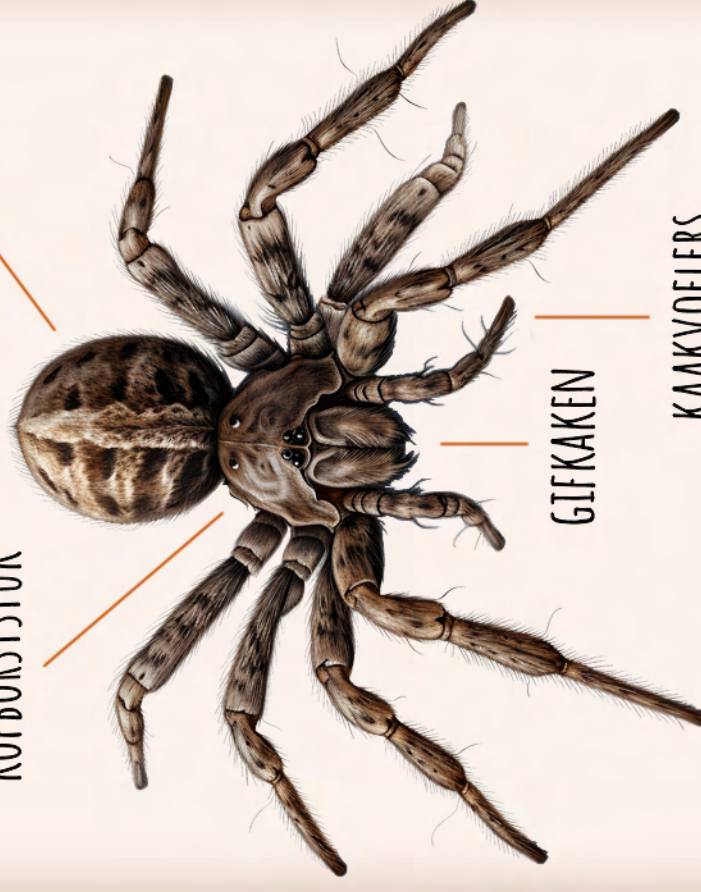


DE SPIN

6 SPINTEPELS

ACHTERLIJF

KOPBORSTSTUK



GIFKAKEN

KAAKVOELERS

8 POTEN



Wiskundig spel

Spinnen tellen



Doel van het spel

- De kleuters leren hoeveelheden vormen.
- De kleuters leren cijfers herkennen.



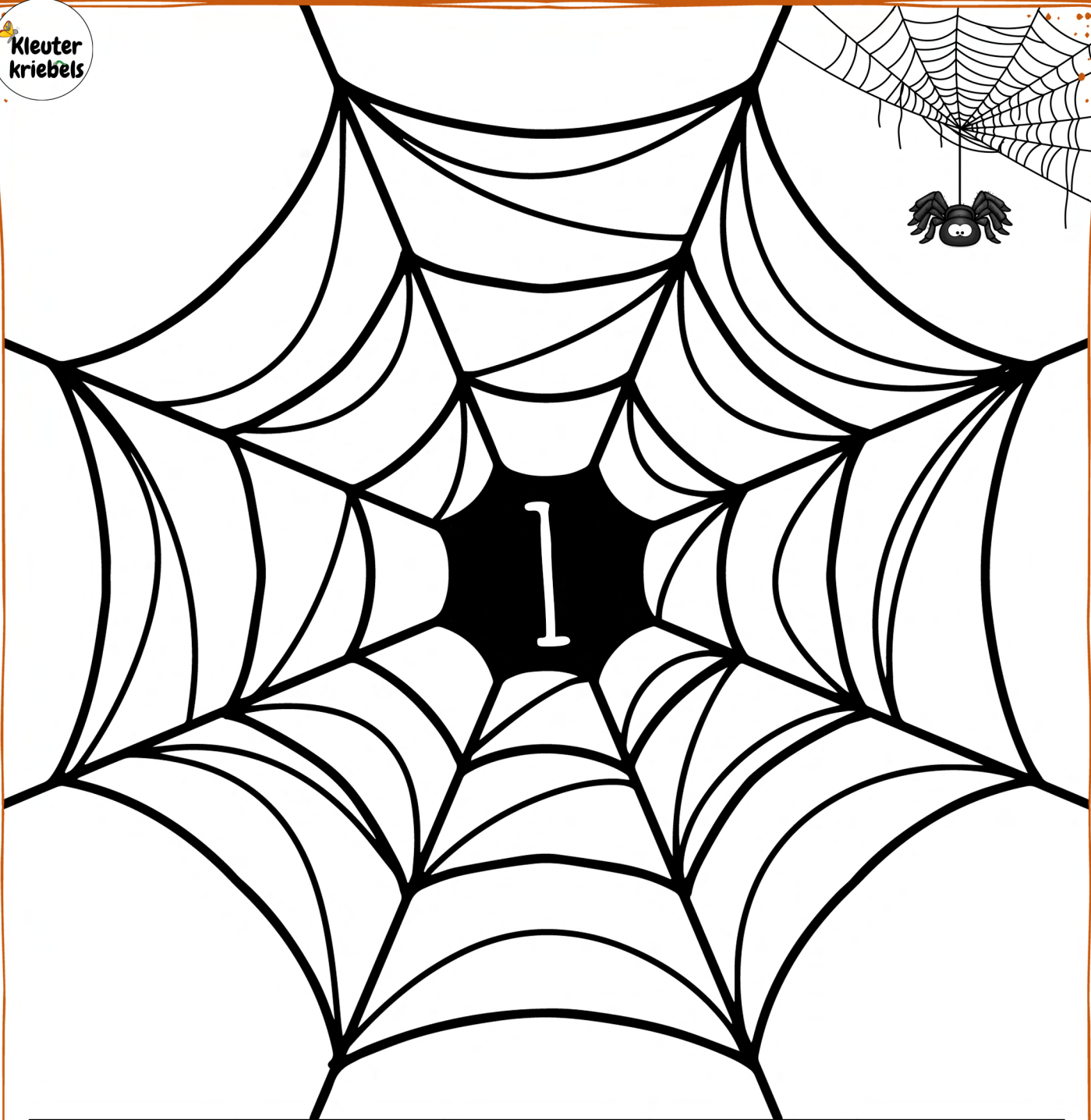
Vorbereidingen voor het spel

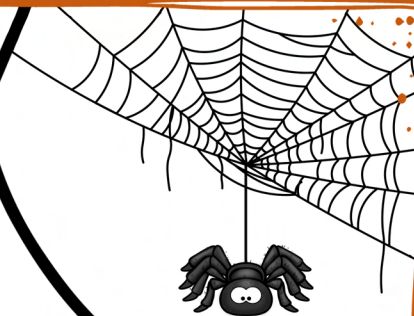
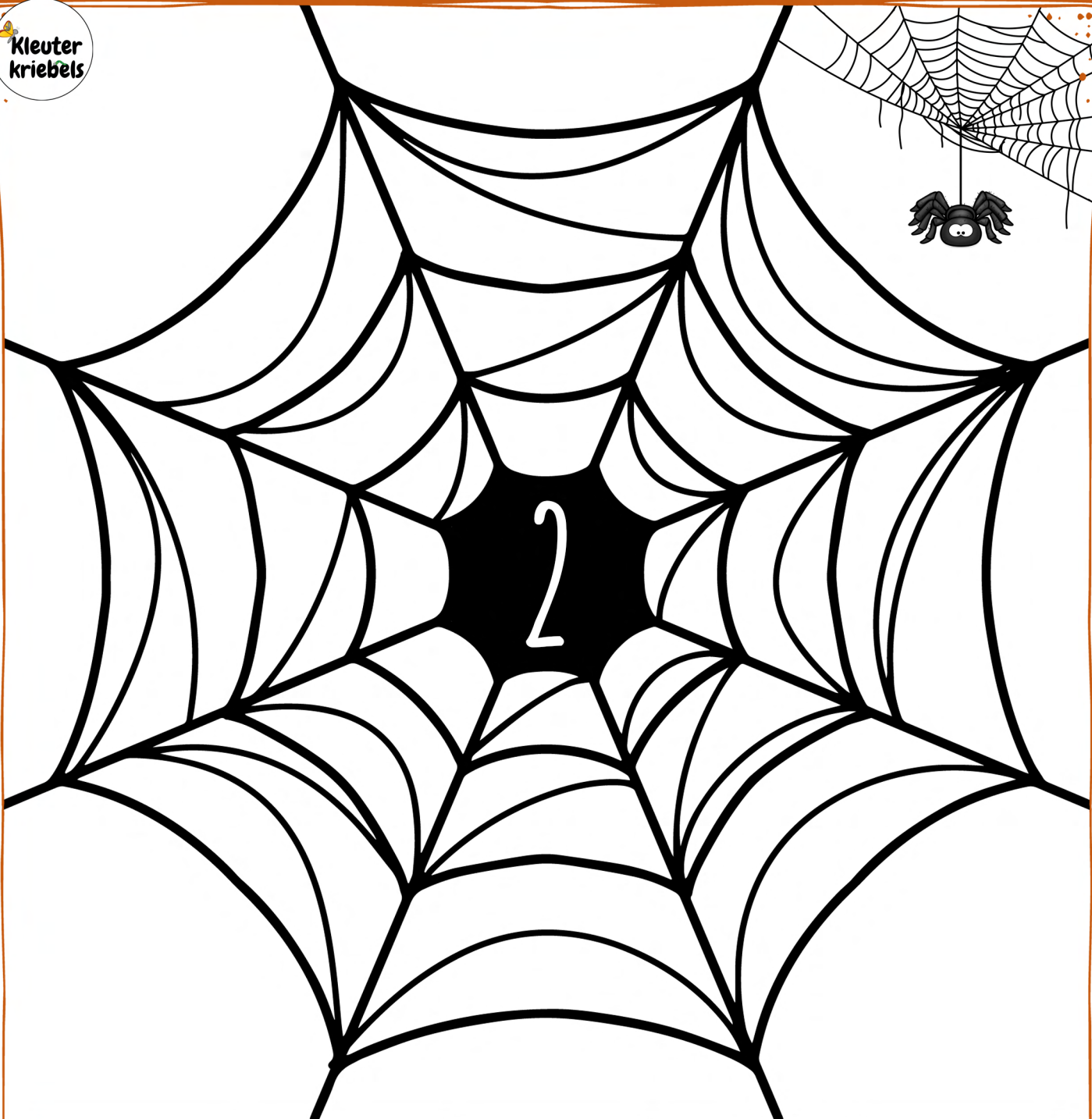
- Print de opdrachtkaarten.
- Knip en lamineer deze.
- Voorzie plastic spinnetjes.

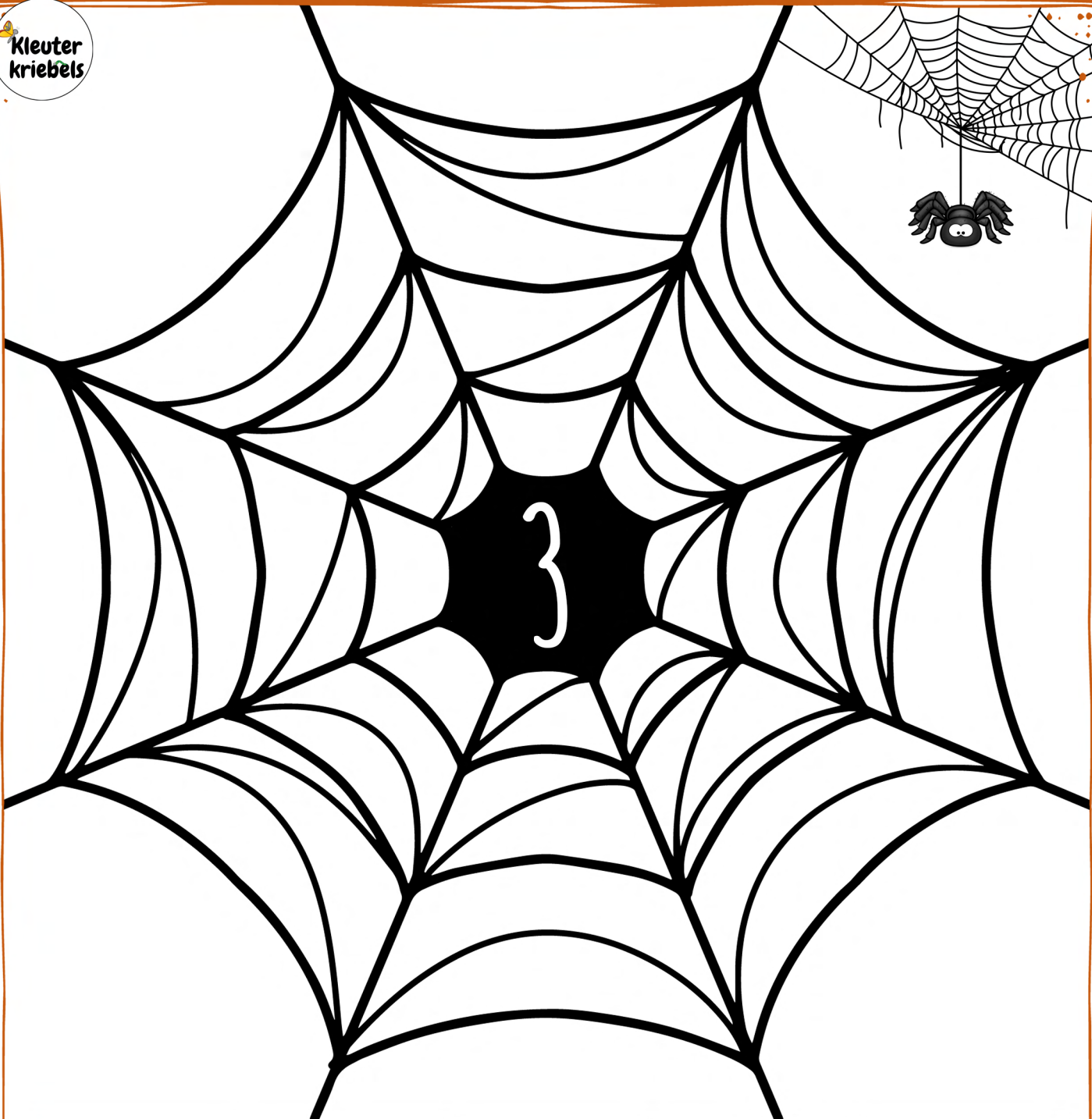


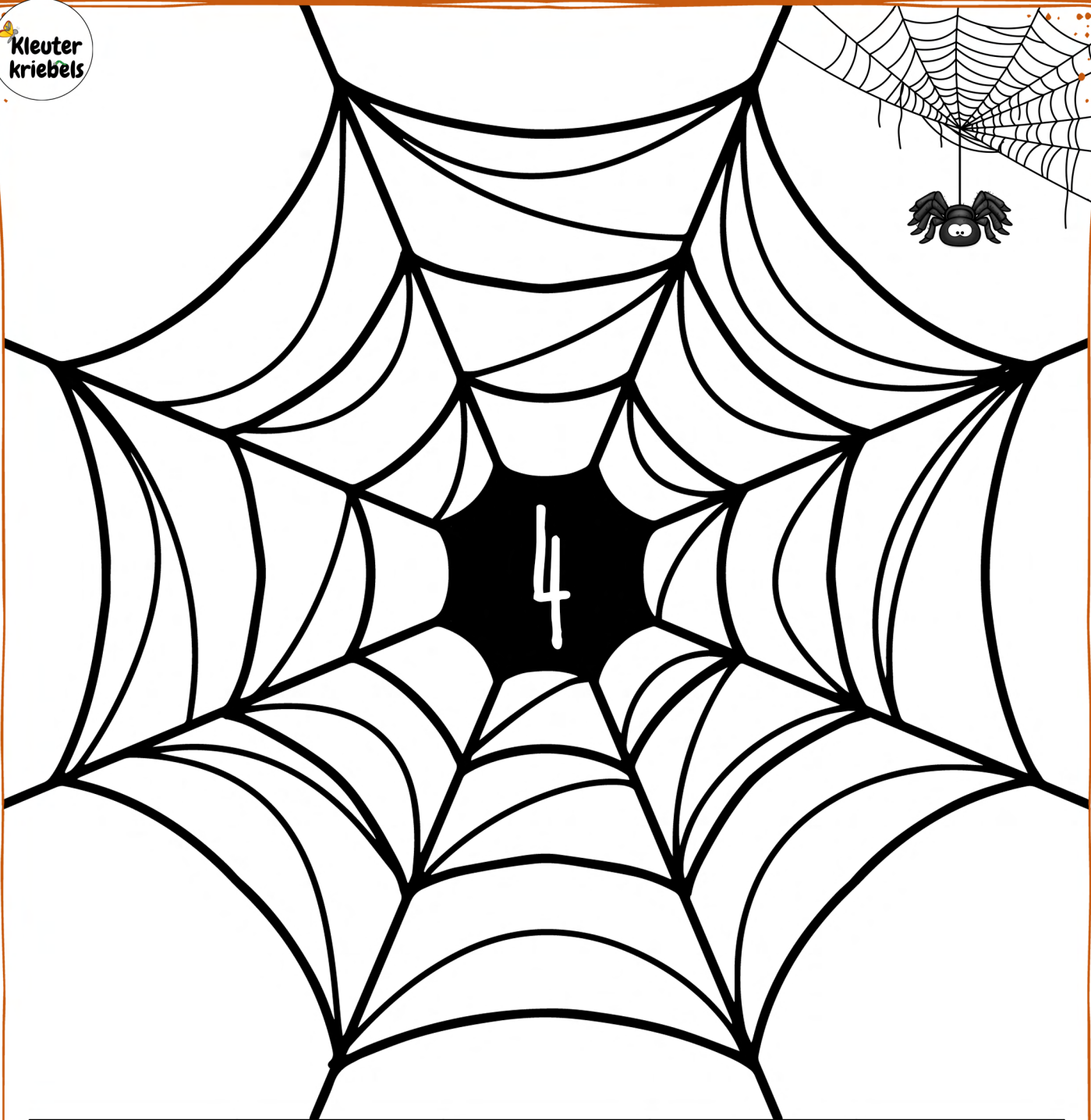
Spelregels

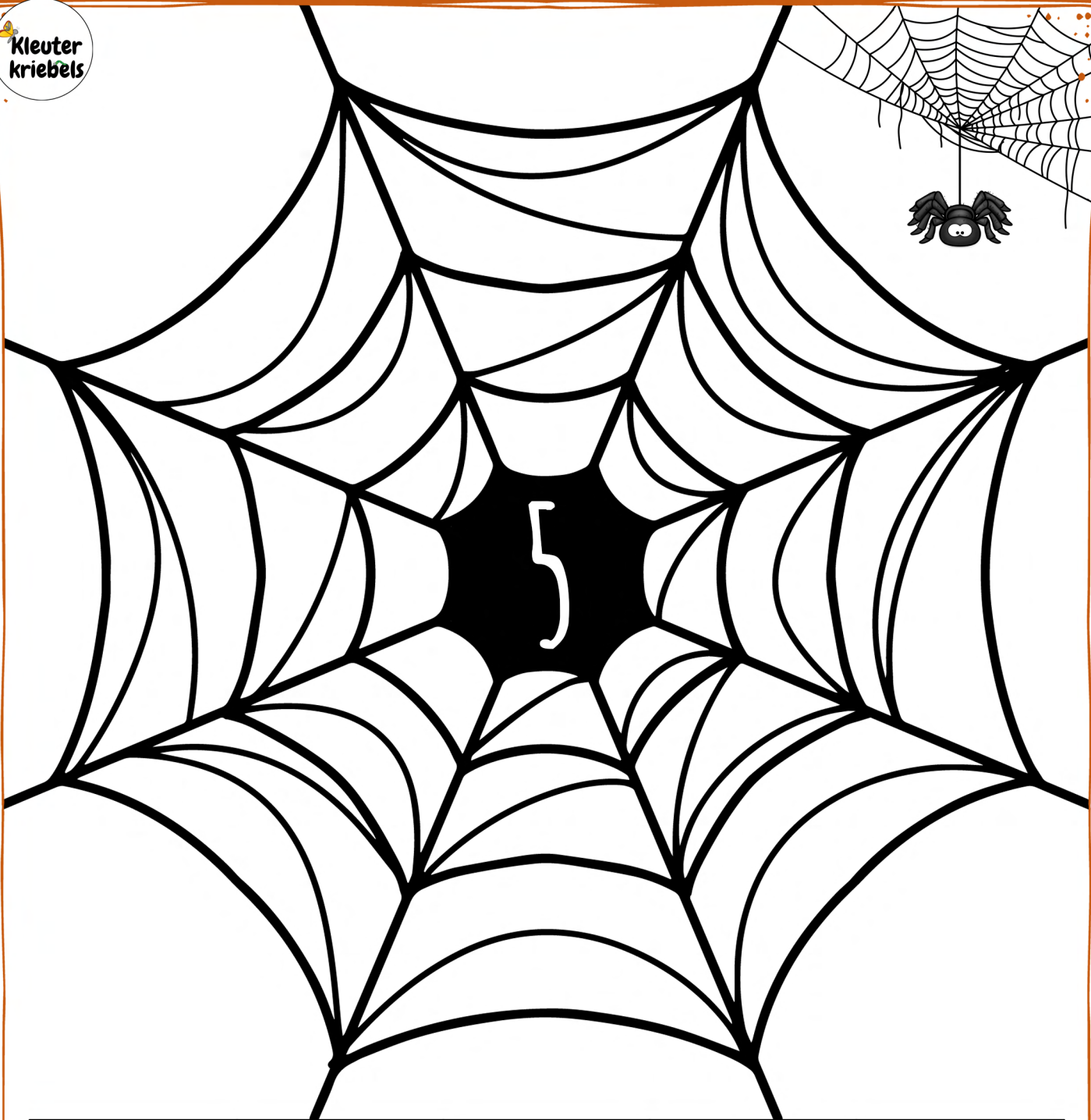
- De kleuters nemen een opdrachtkaart.
- Ze kijken welk cijfer er in het midden staat.
- Ze nemen evenveel spinnen en leggen deze op het raster.

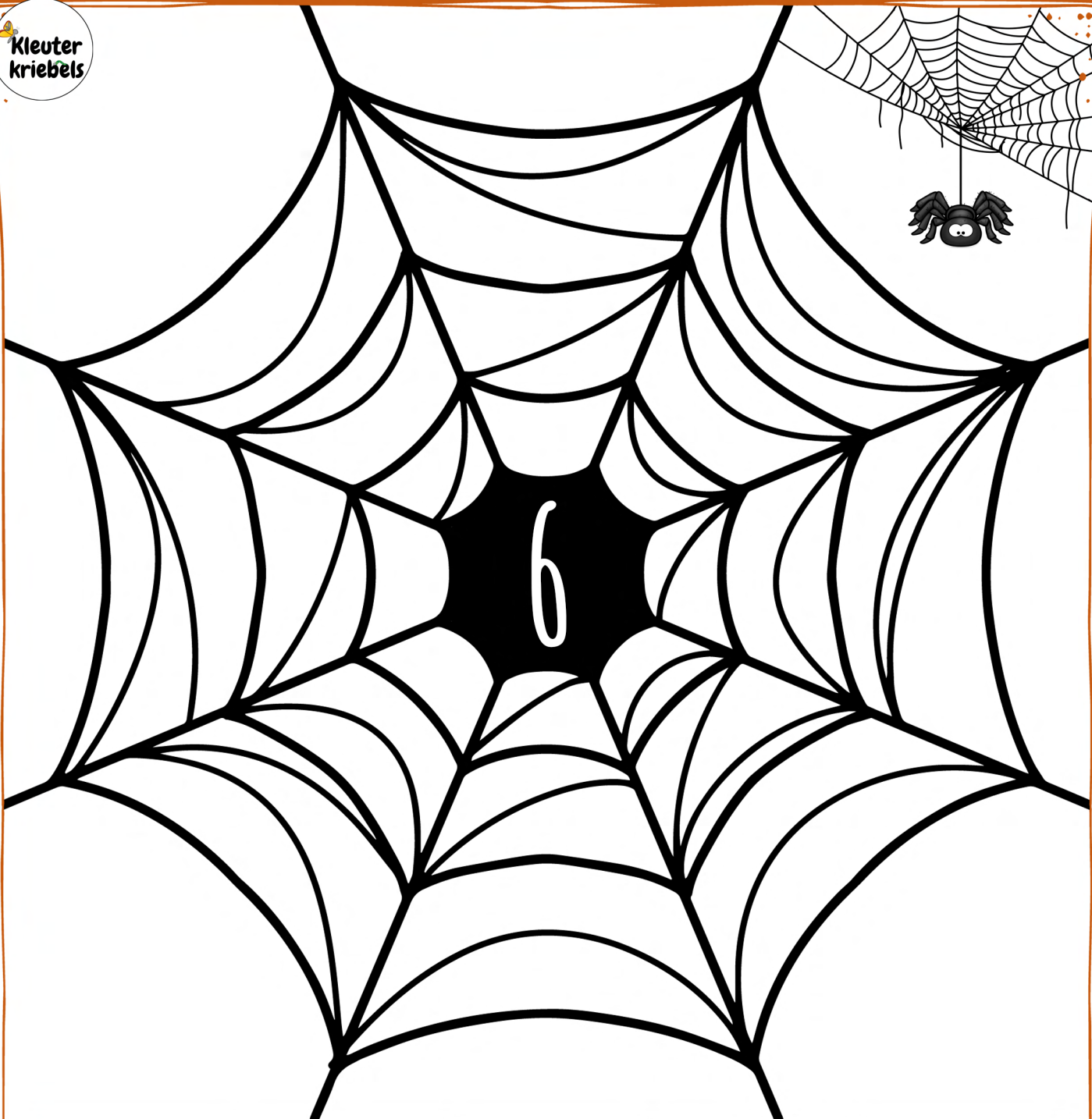


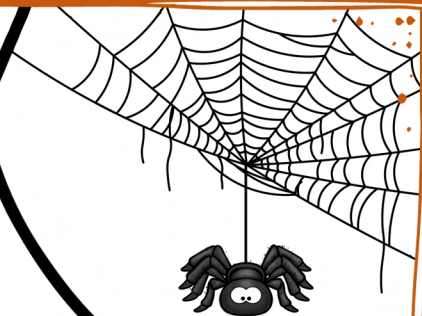
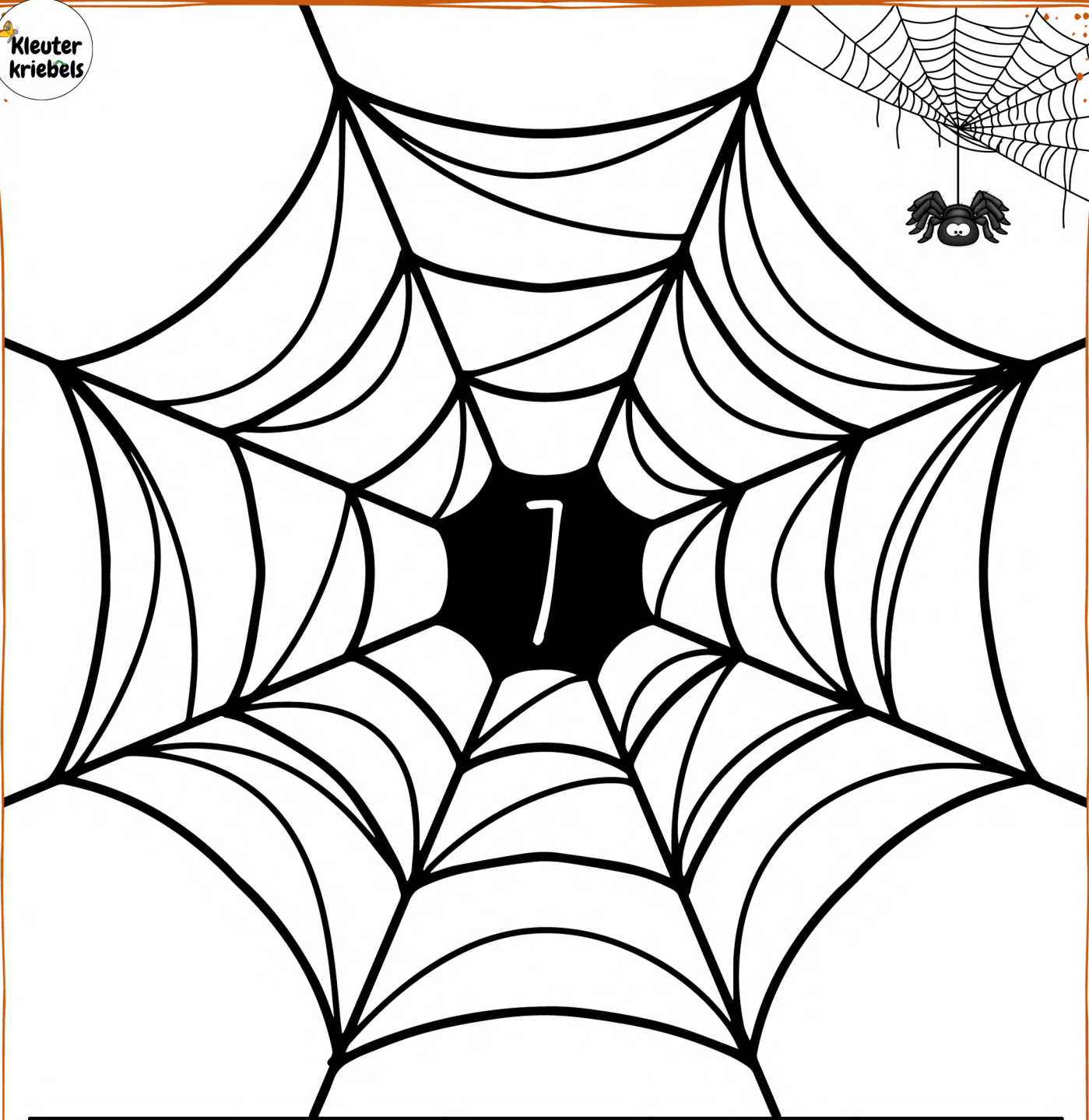


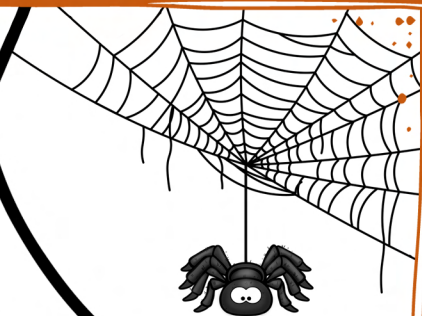
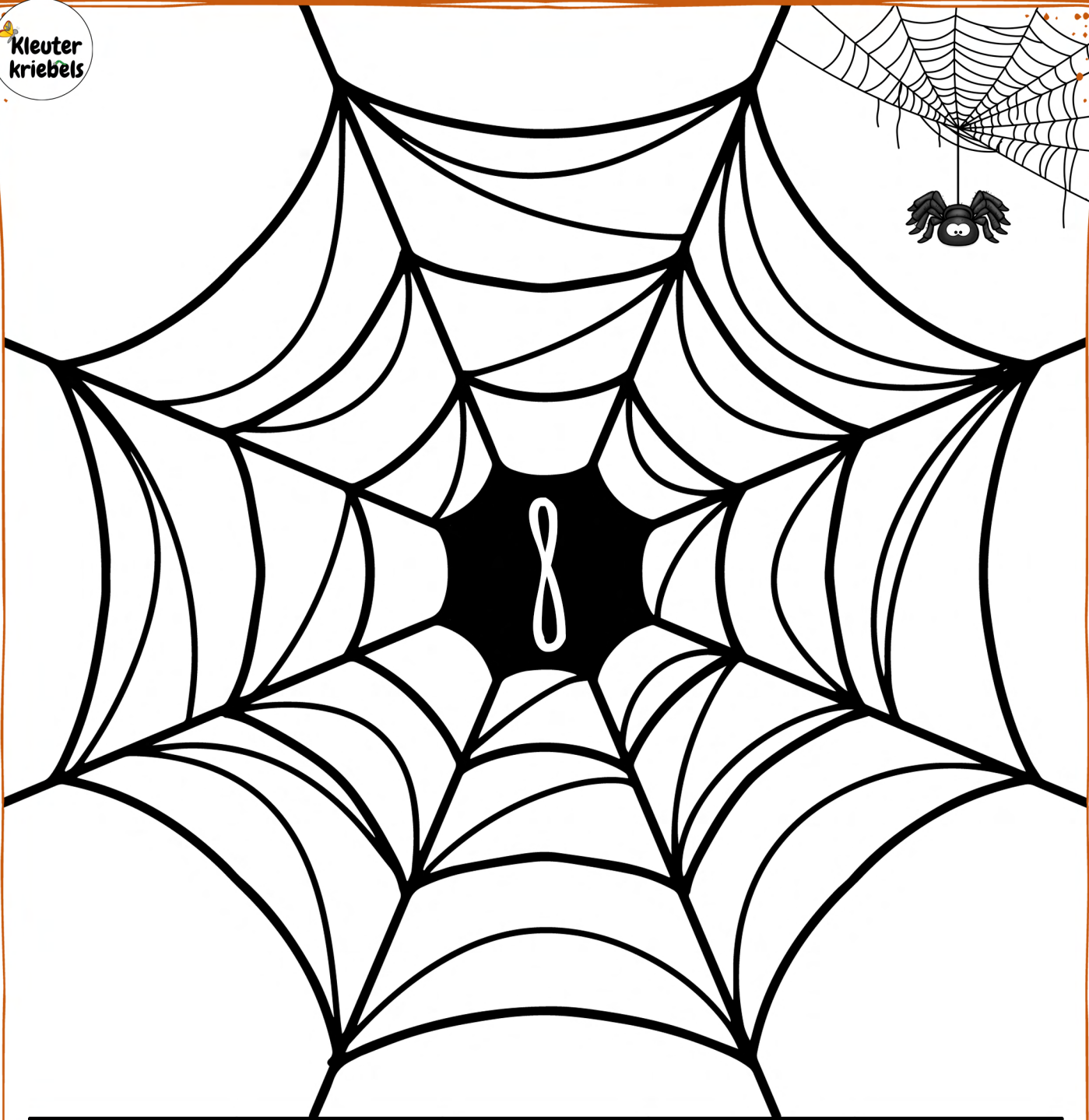


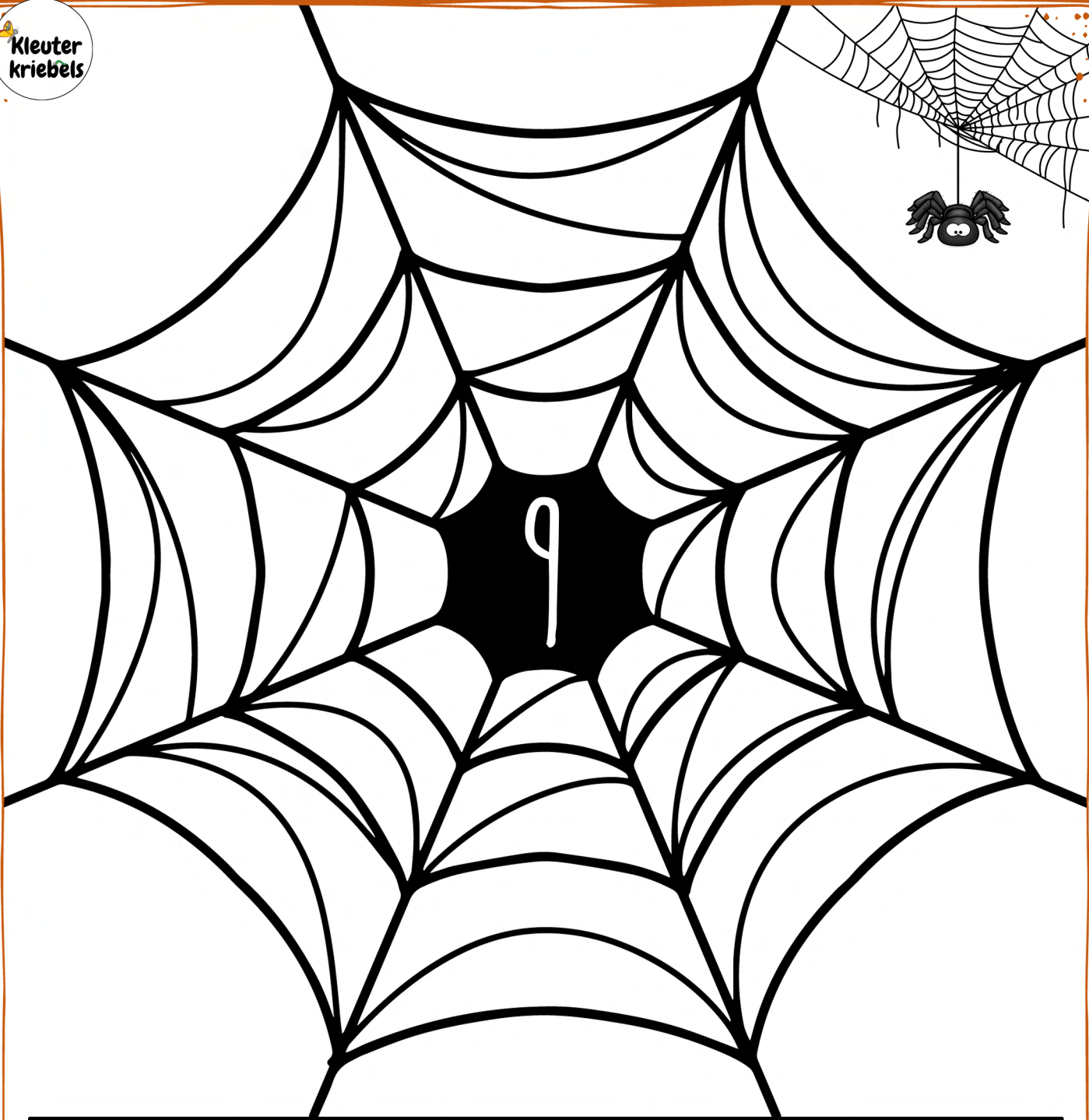


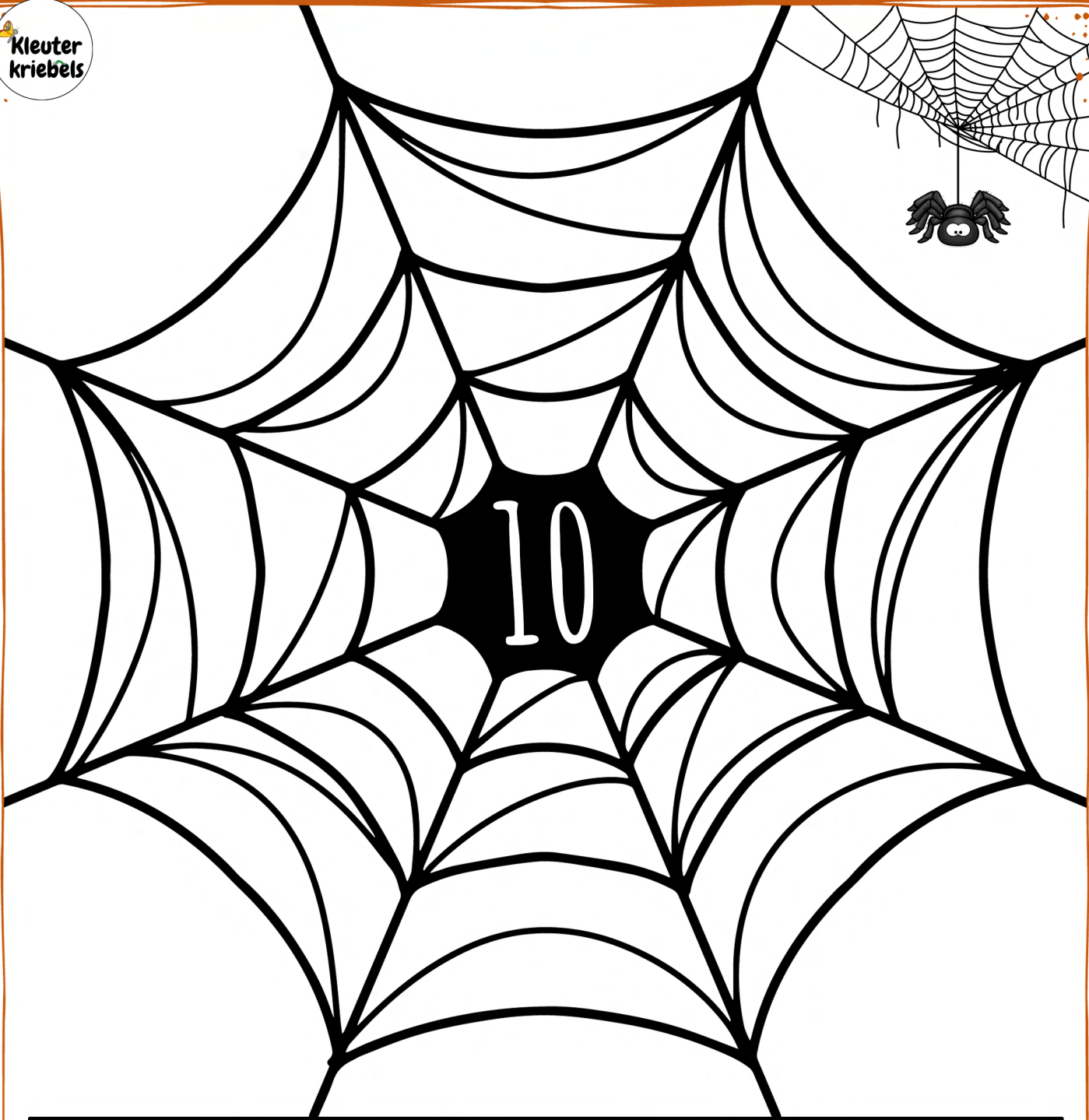


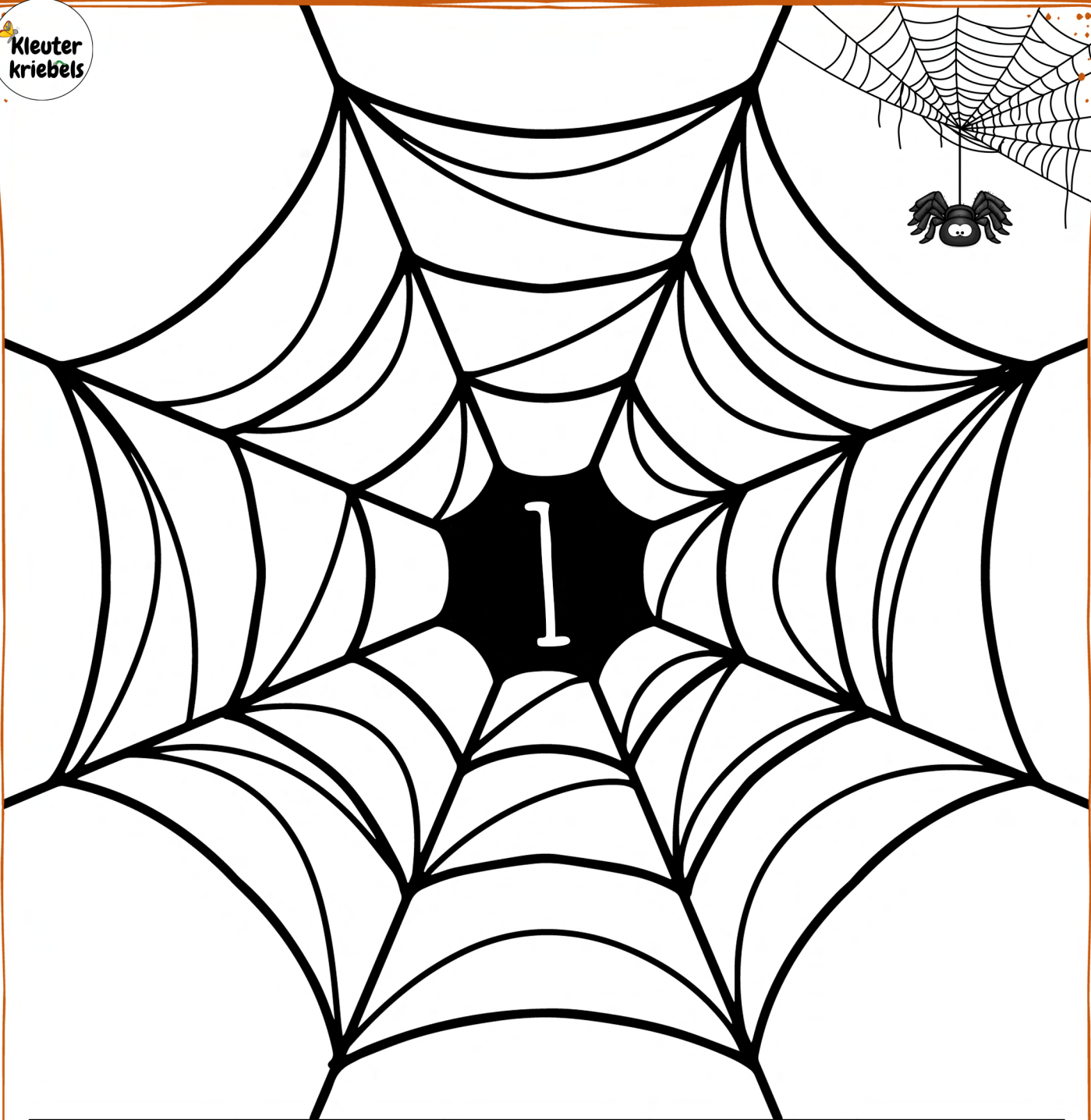




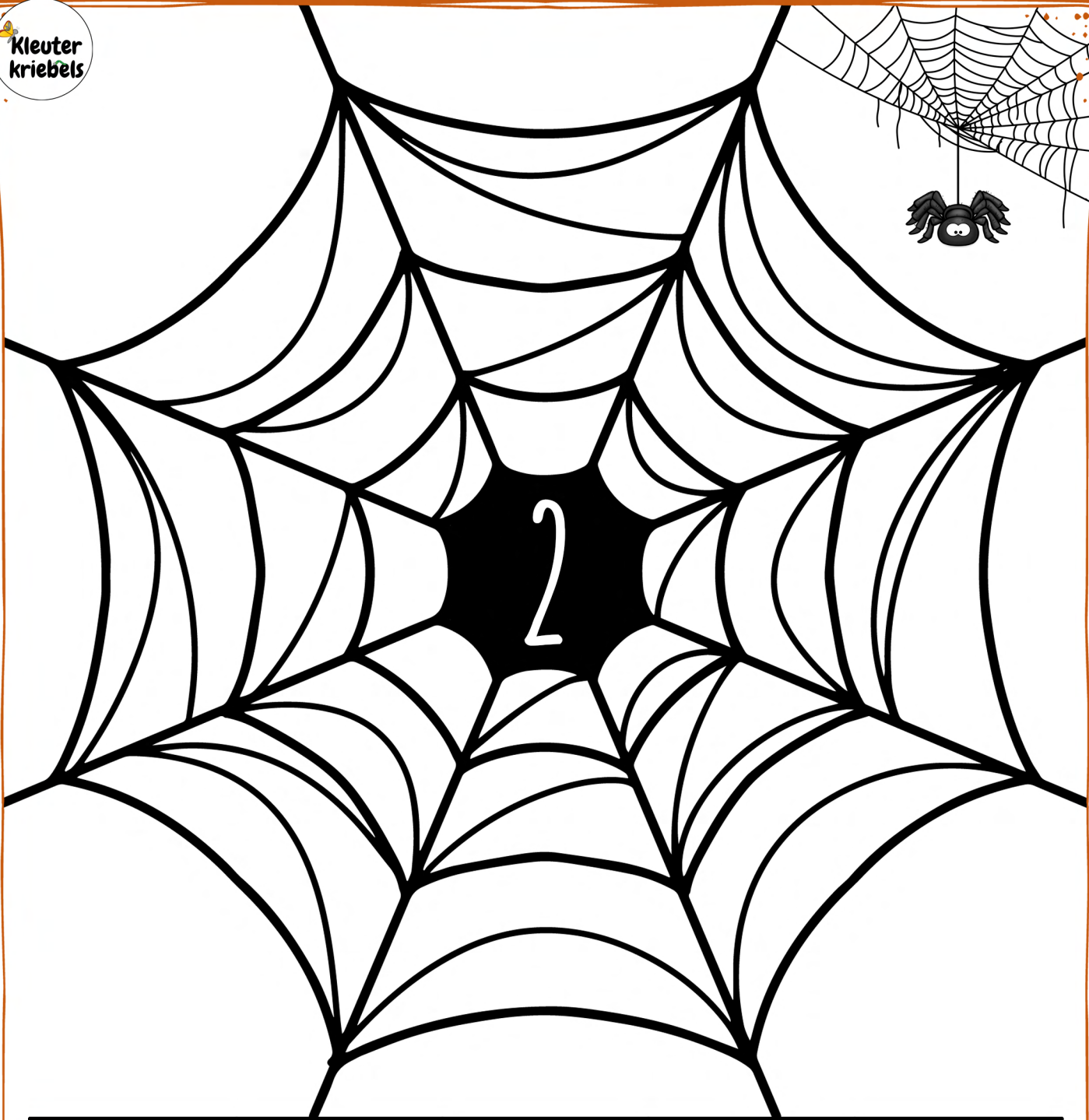




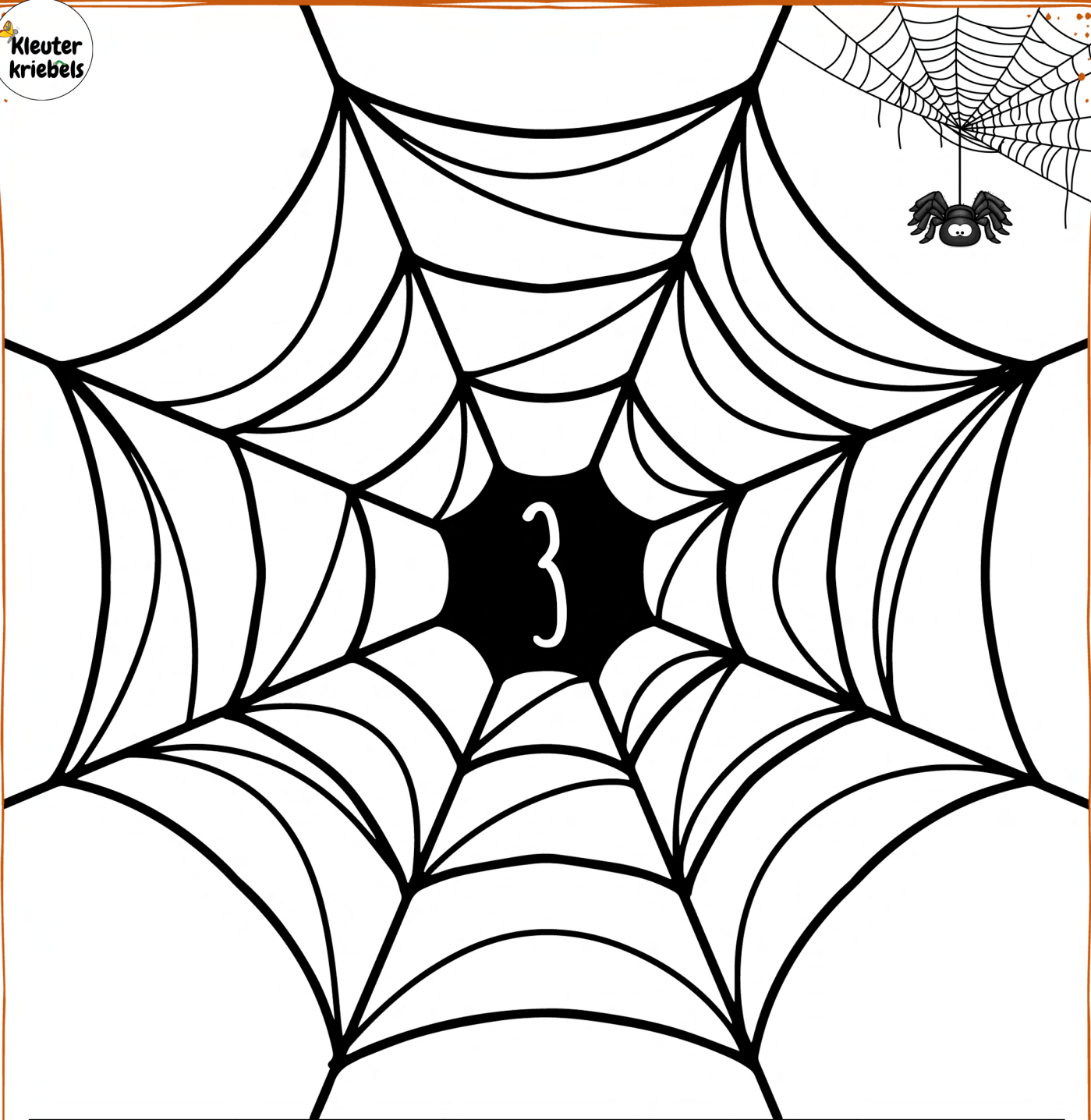




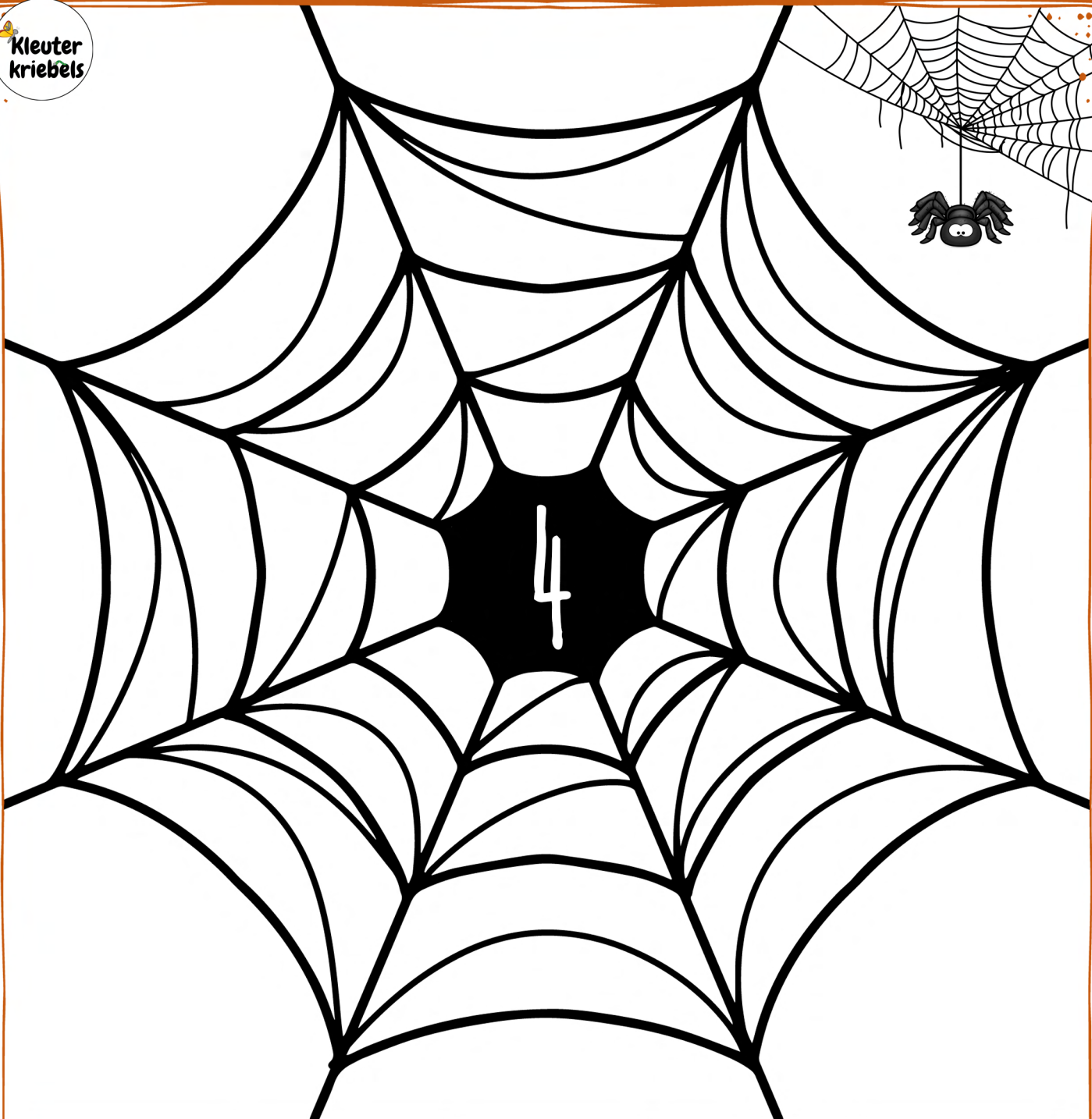
				



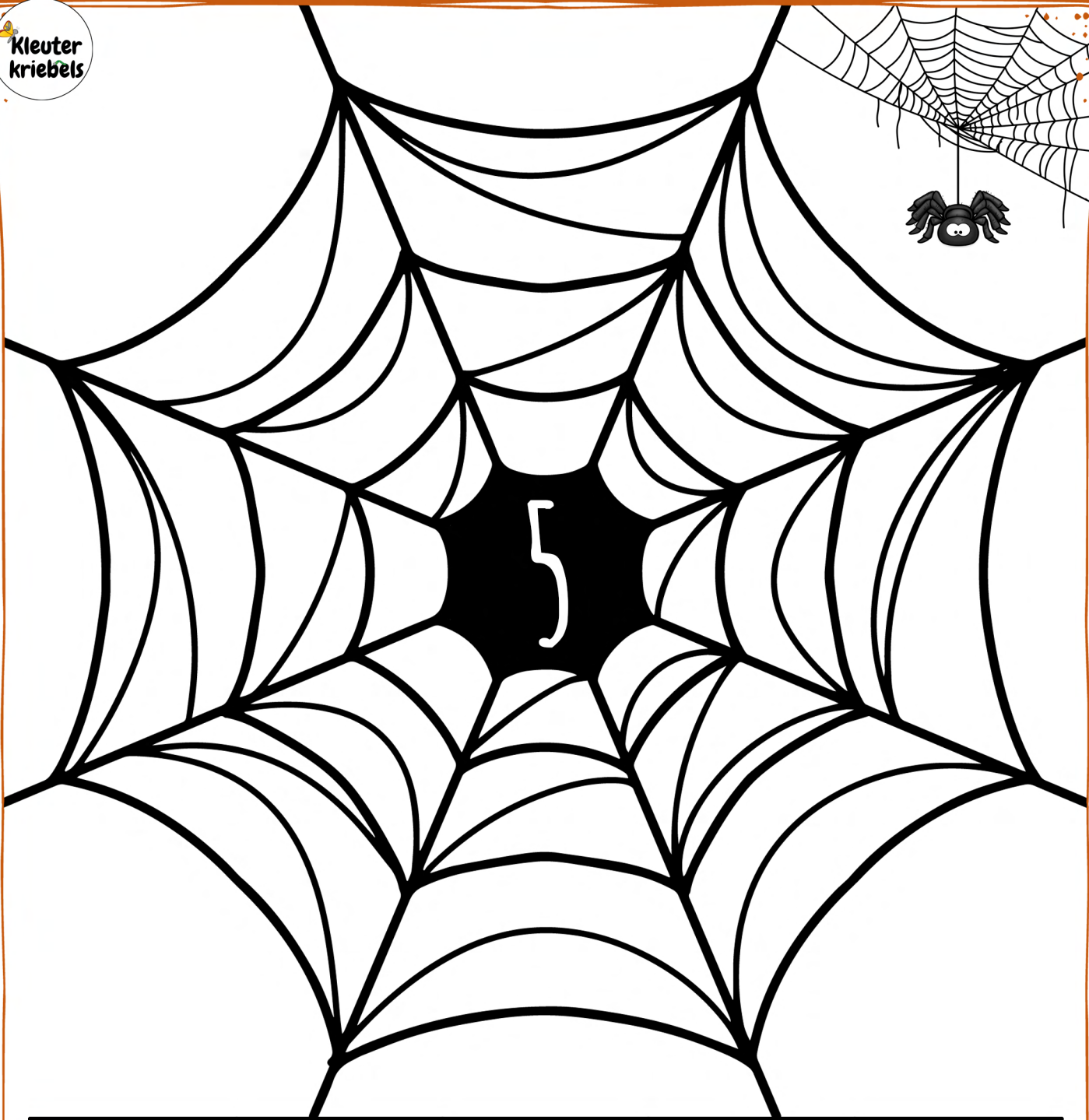
				
				



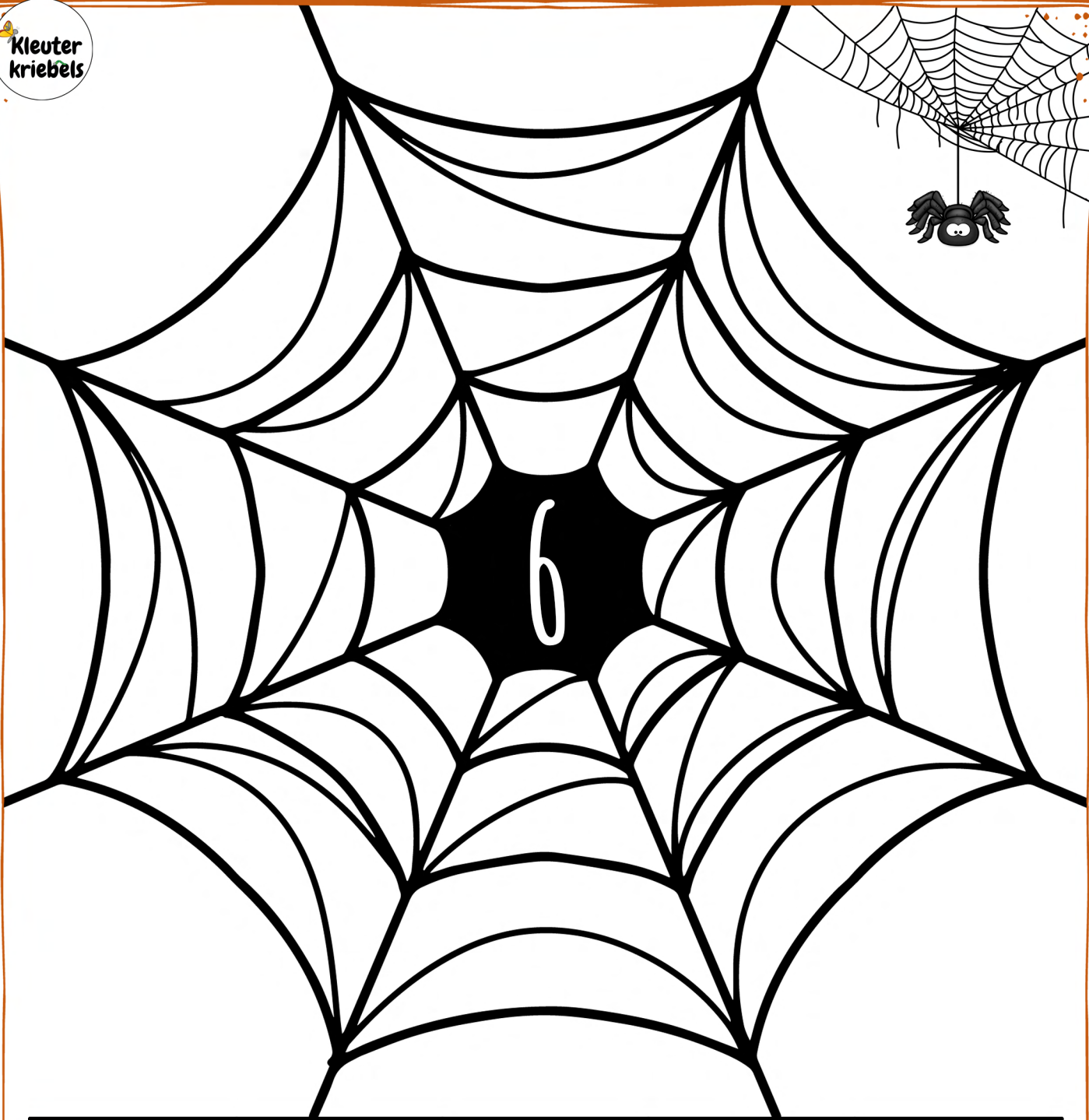
				
				



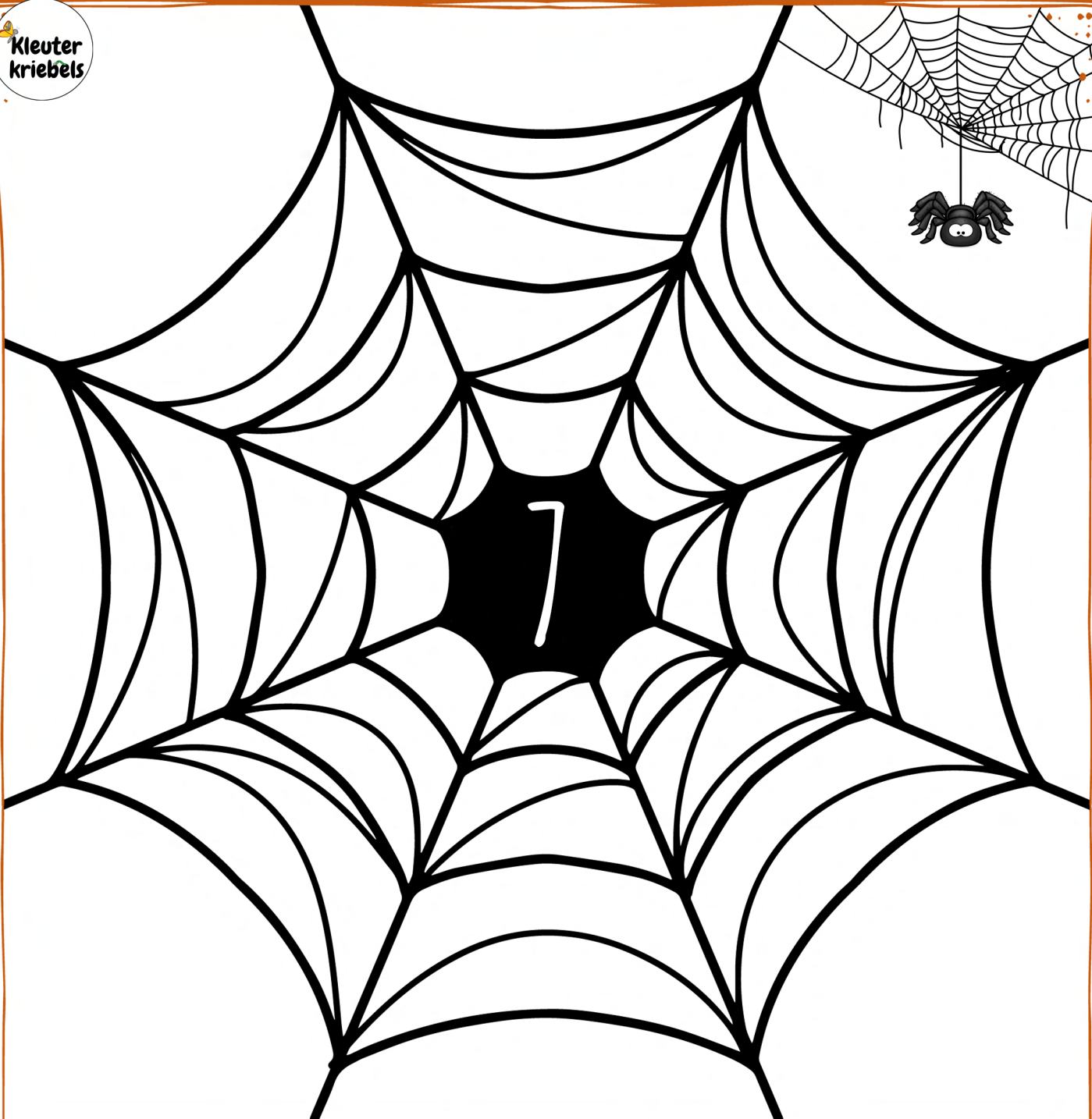
				
				



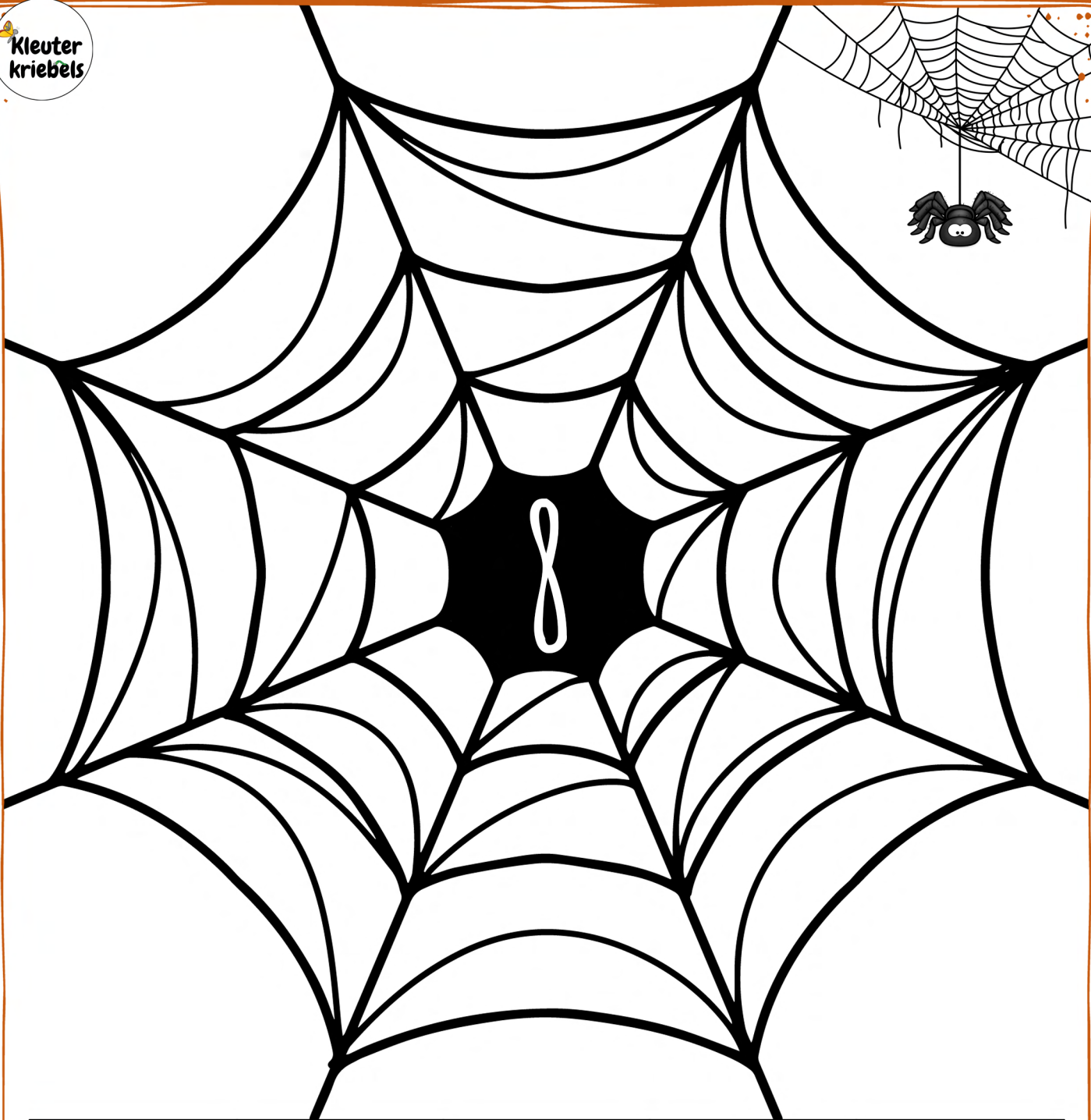
●	●	●		
●	●			



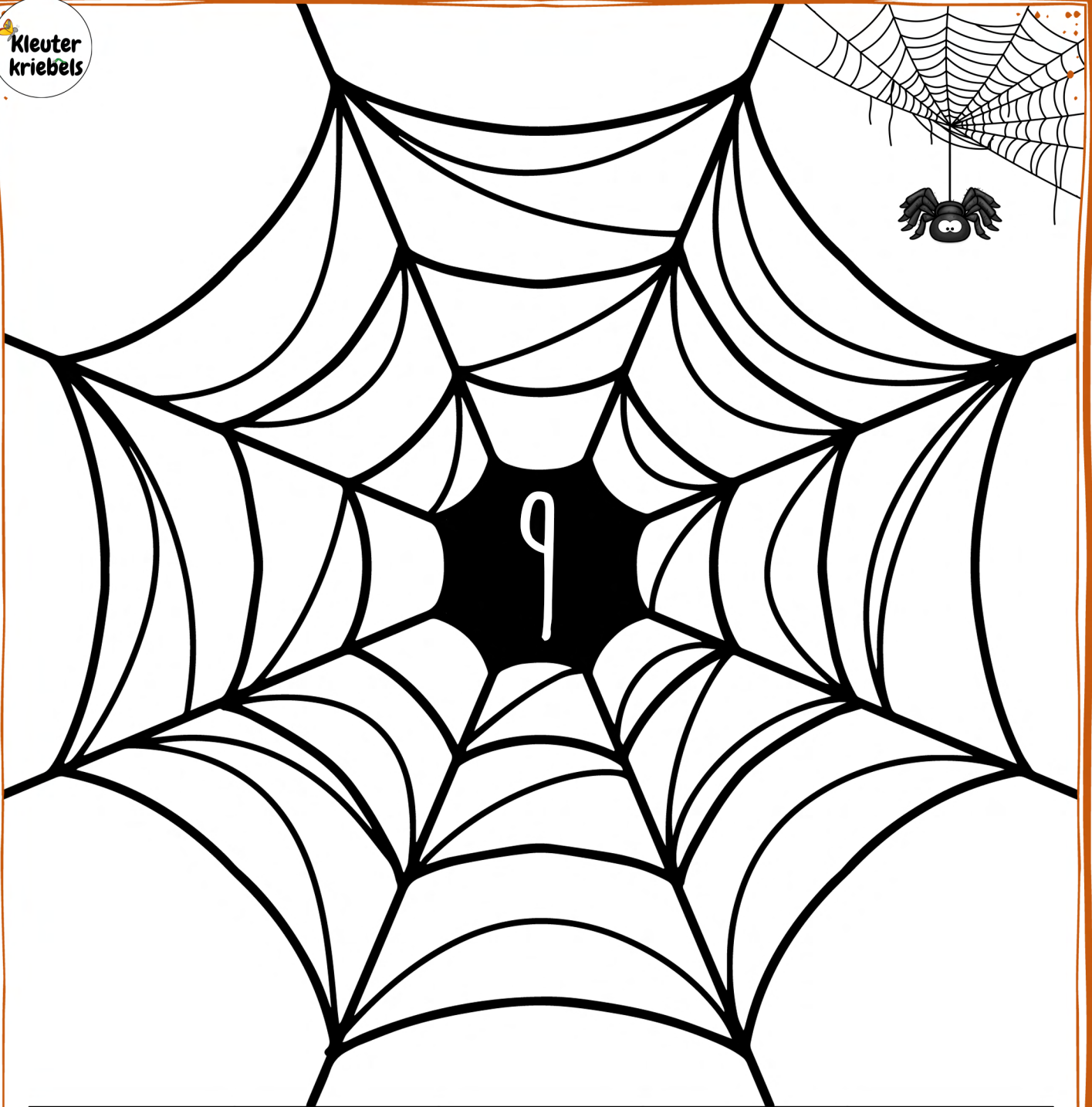
●	●	●		
●	●	●		



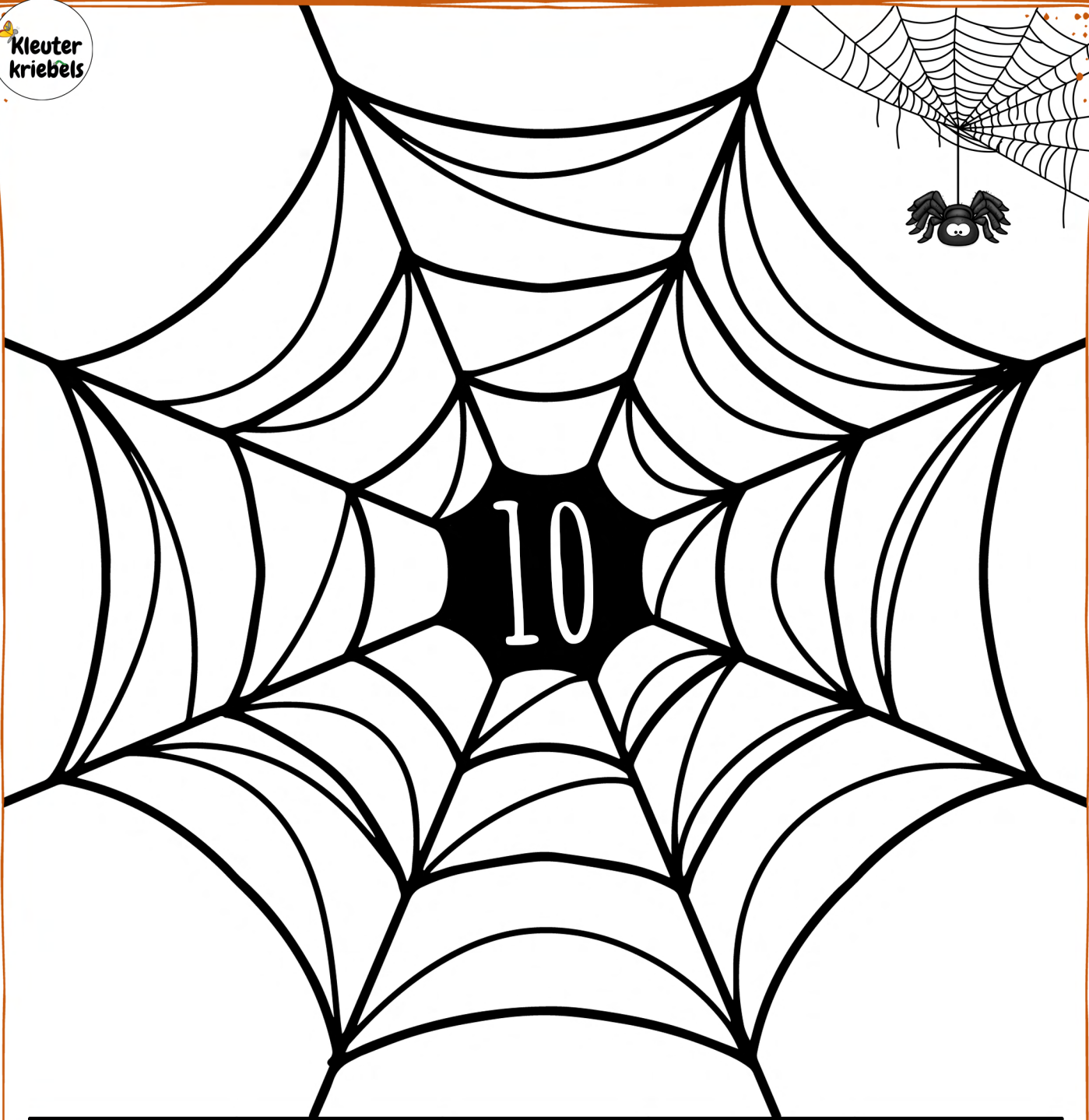
●	●	●	●	
●	●	●		



●	●	●	●	
●	●	●	●	



●	●	●	●	●
●	●	●	●	



Wiskundig spel

In het spinnendoolhof



Doel van het spel

- De kleuters oefenen op ruimtelijk inzicht.
- De kleuters leren inzicht te krijgen in een doolhof.



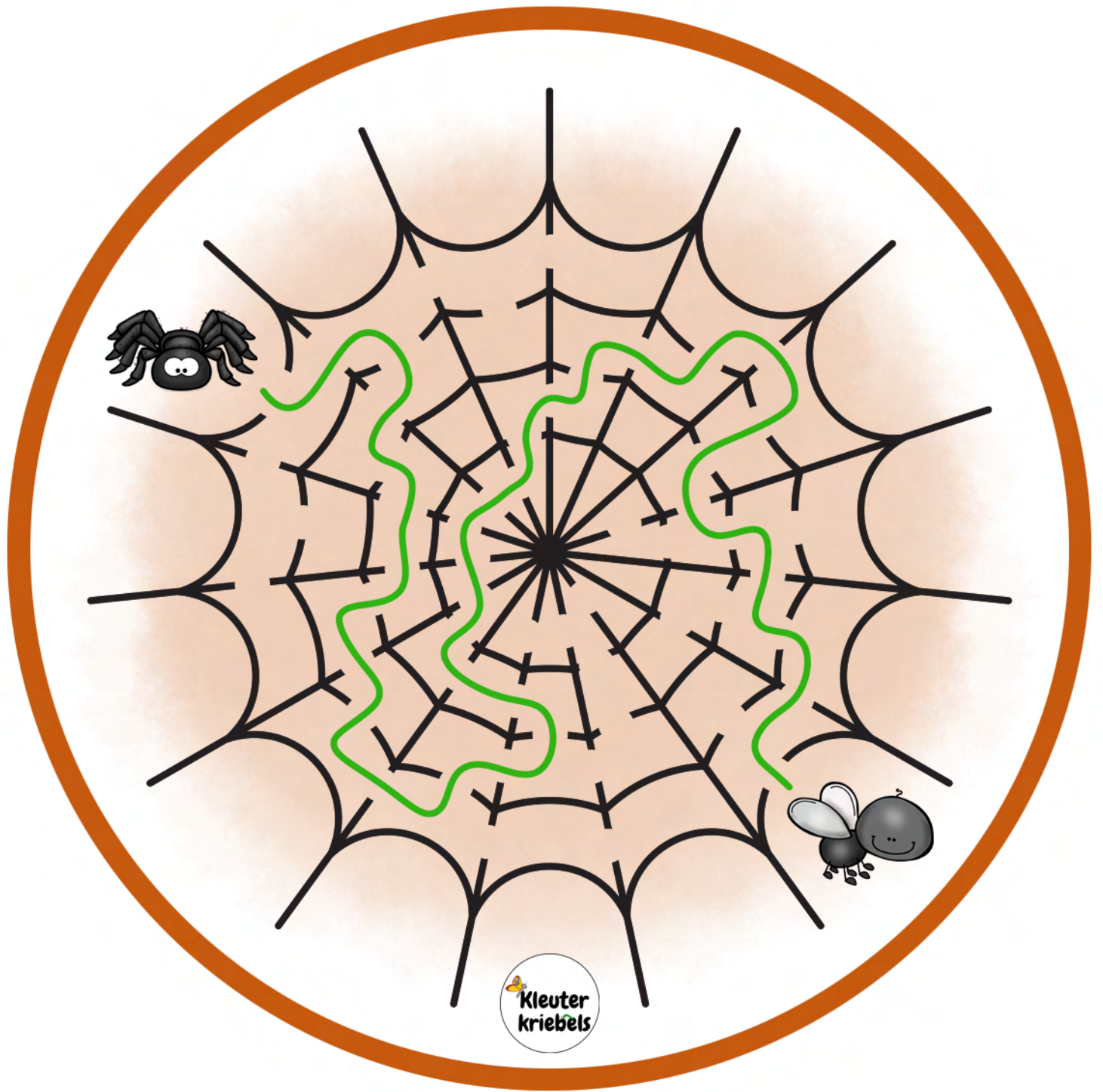
Vorbereidingen voor het spel

- Print de doolhoven.
- Kleef de correctiesleutel op de achterkant van het doolhof.
- Lamineer de doolhoven.
- Voorzie een whiteboardstift.

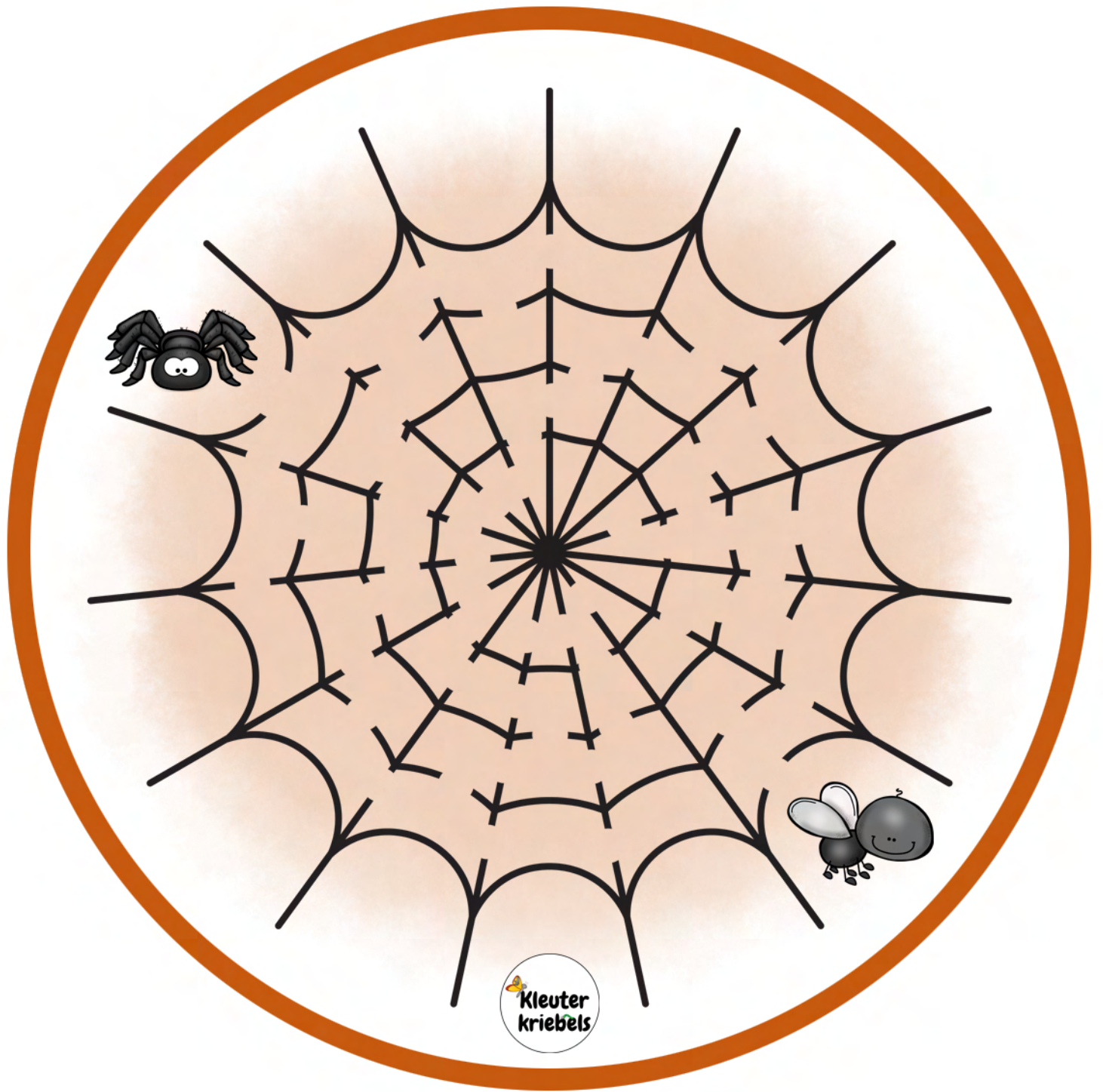


Spelregels

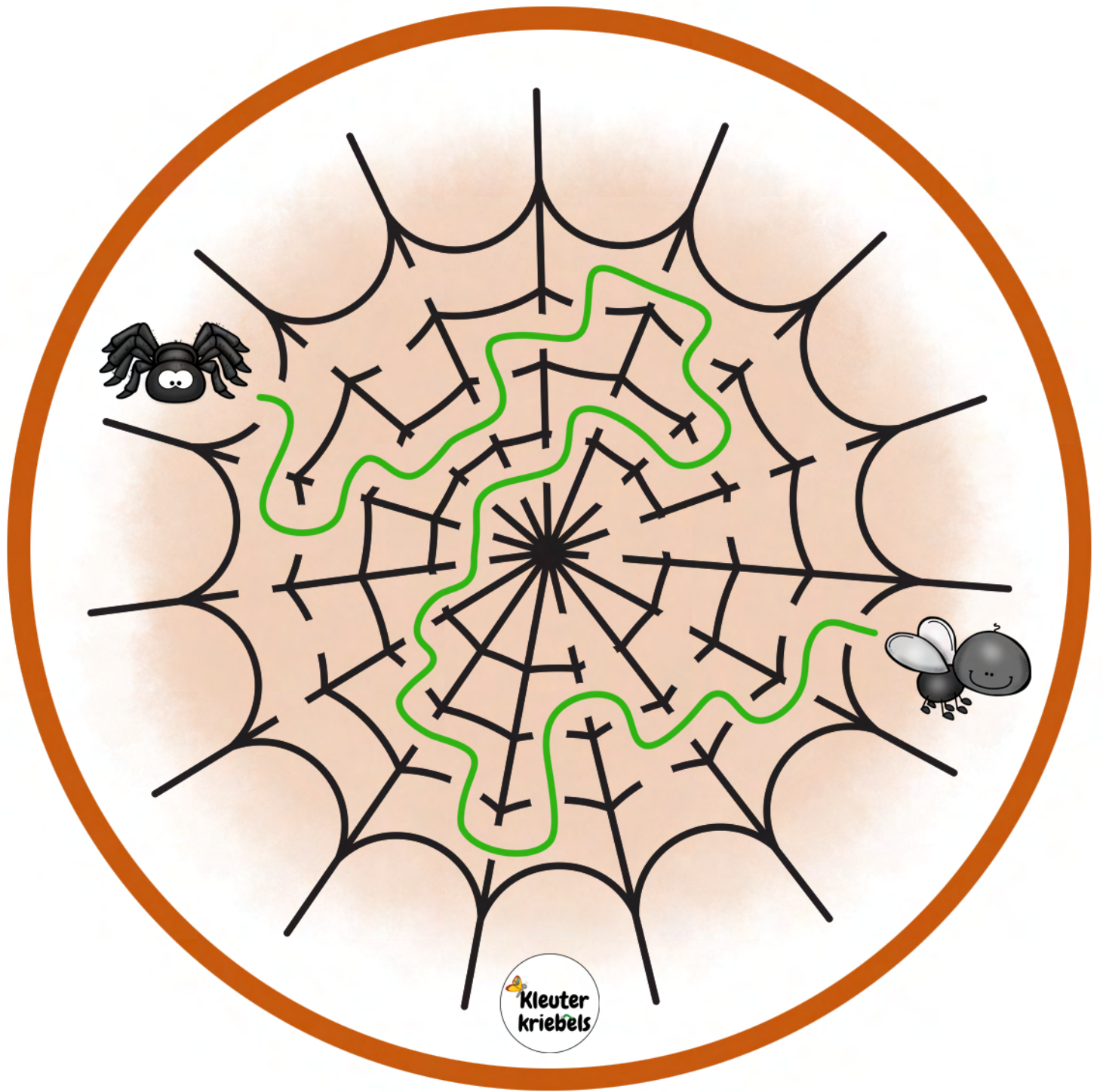
- De kleuters nemen een doolhof.
- Ze zoeken de weg van de spin naar de vlieg en tekenen deze met whiteboardstiften op het doolhof.
- Op de achterkant kunnen ze zichzelf dan controleren.



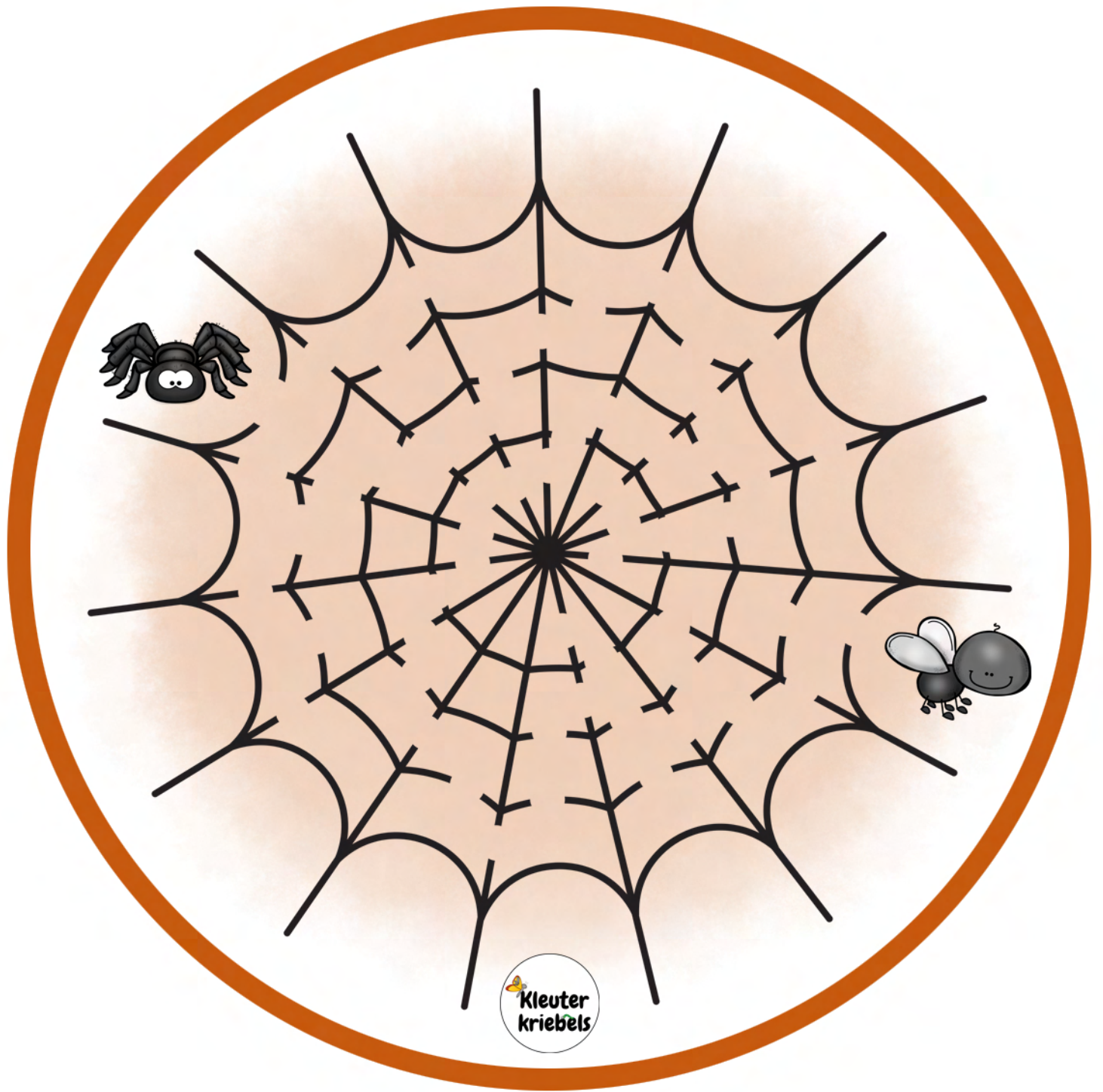
DOOLHOF 1



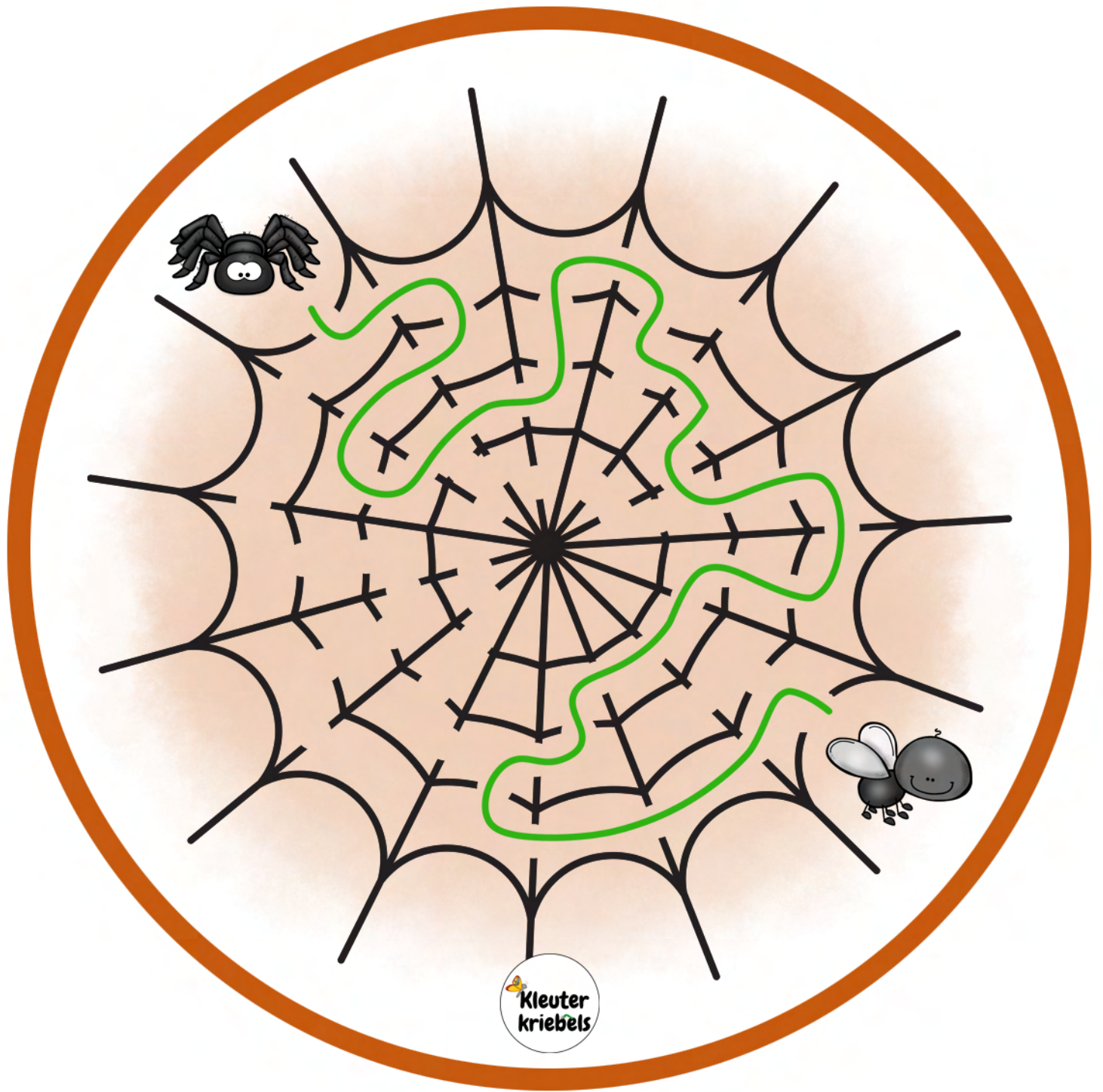
DOOLHOF 1



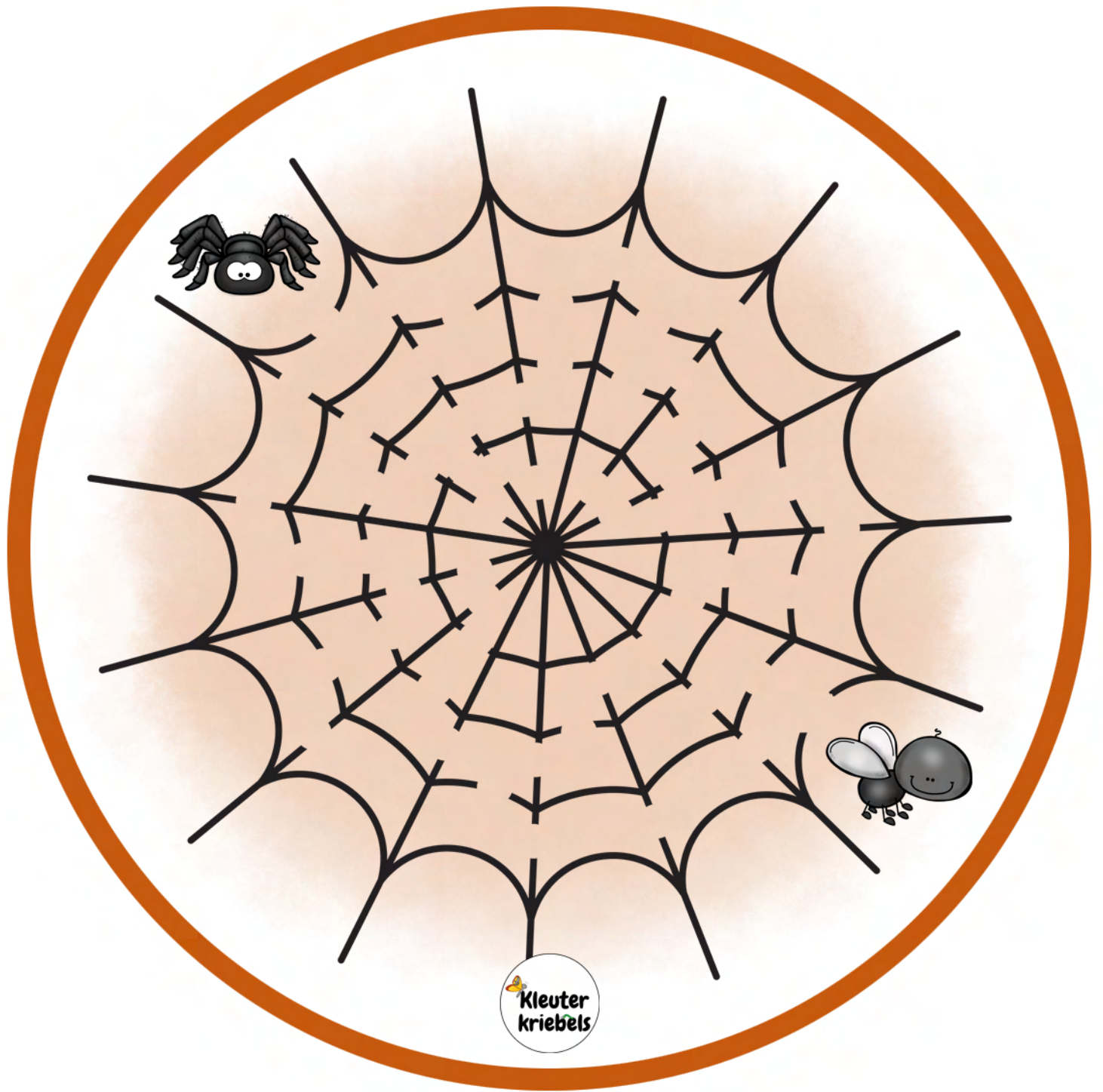
DOOLHOF 2



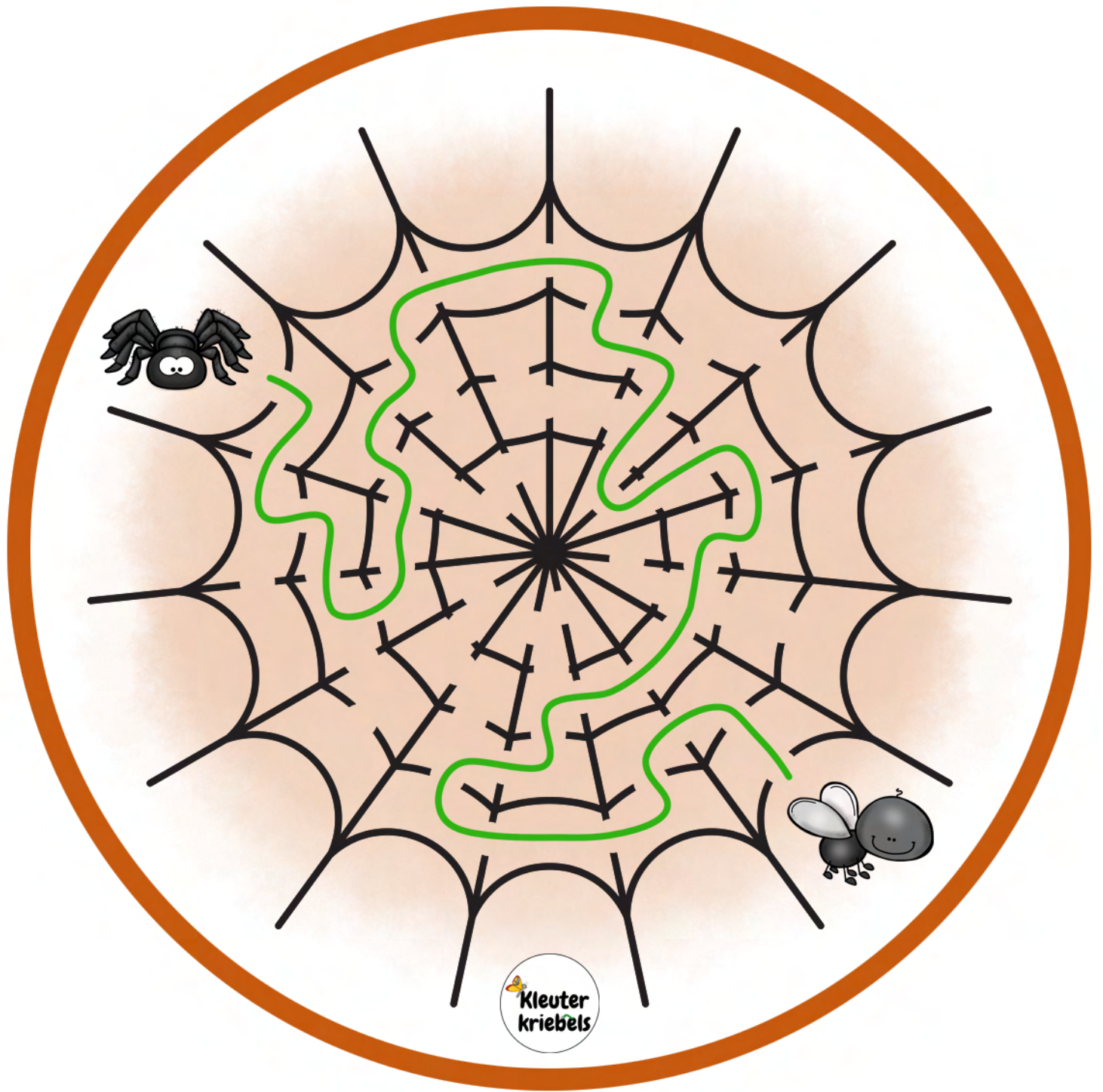
DOOLHOF 2



DOOLHOF 3



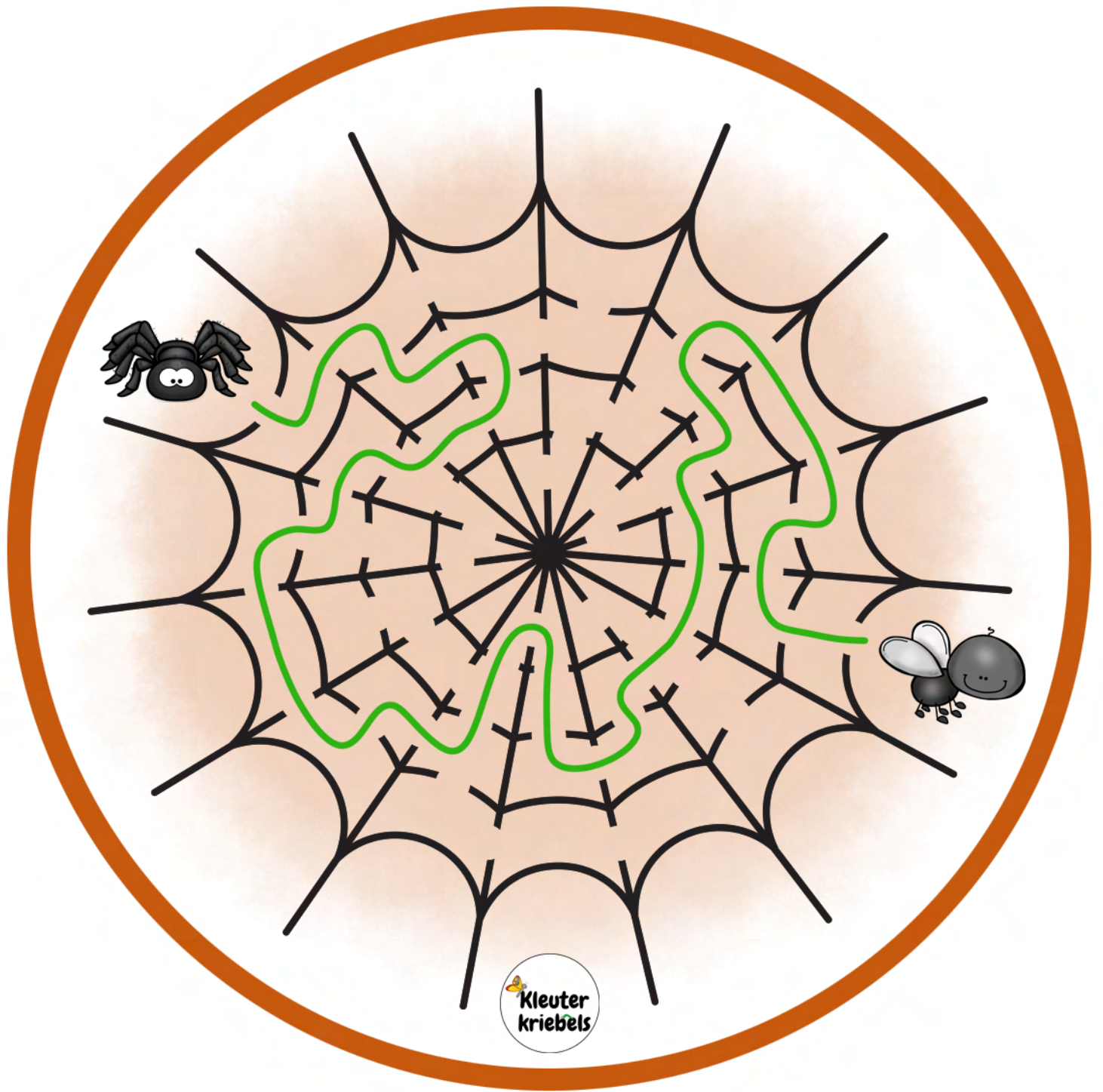
DOOLHOF 3



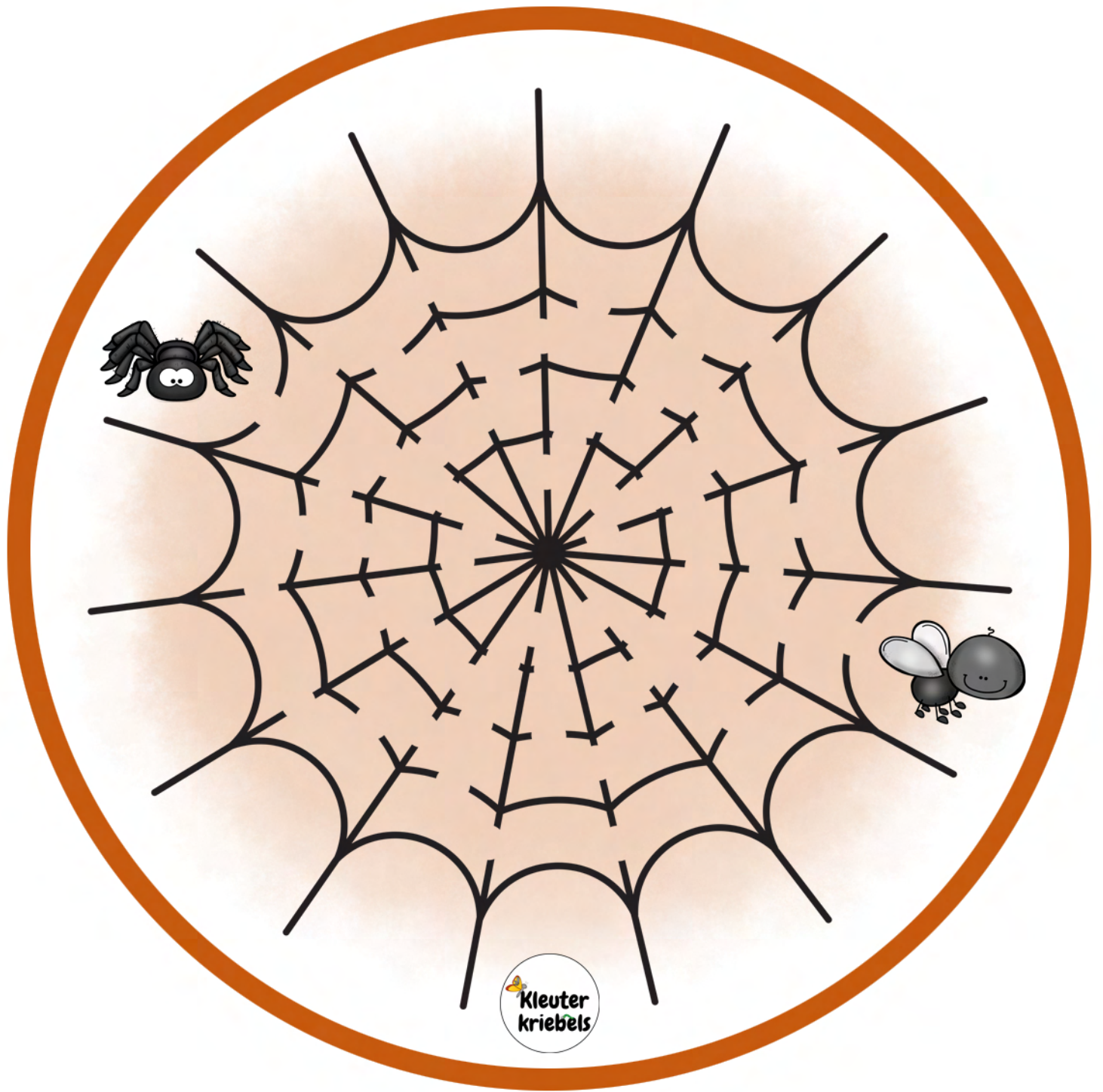
DOOLHOF 4



DOOLHOF 4



DOOLHOF 5



DOOLHOF 5

Motorisch spel

Spinnenweb rijgen



Doel van het spel

- De kleuters leren motorisch aan de slag gaan.
- De kleuters leren cijfers herkennen.
- De kleuters leren richtingen.



Vorbereidingen voor het spel

- Print de opdrachtkaart en eventueel de kleine opdrachtkaarten.

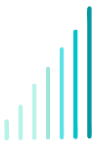
OPGELET! Hier is een variatie, zie onderaan.

- Je kan dit lamineren of voorzien als werkblad.



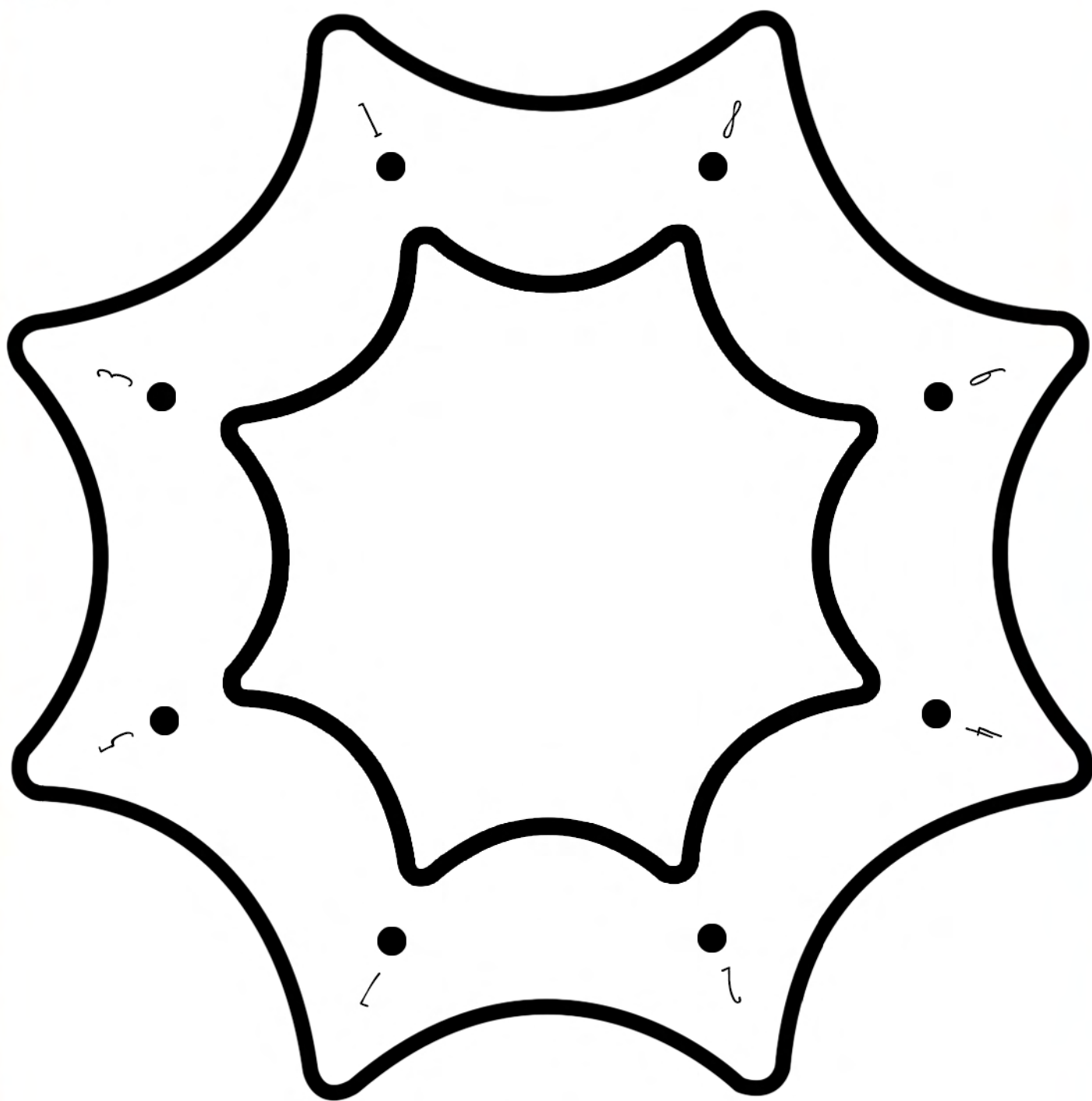
Spelregels

- De kleuters gaan met een stift/potlood aan de slag op het blad (of met een whiteboard stift op het gelamineerde blad).
- Ze kijken naar de volgorde die ze moeten volgen en gaan van cijfer naar cijfer om zo het web te vormen.



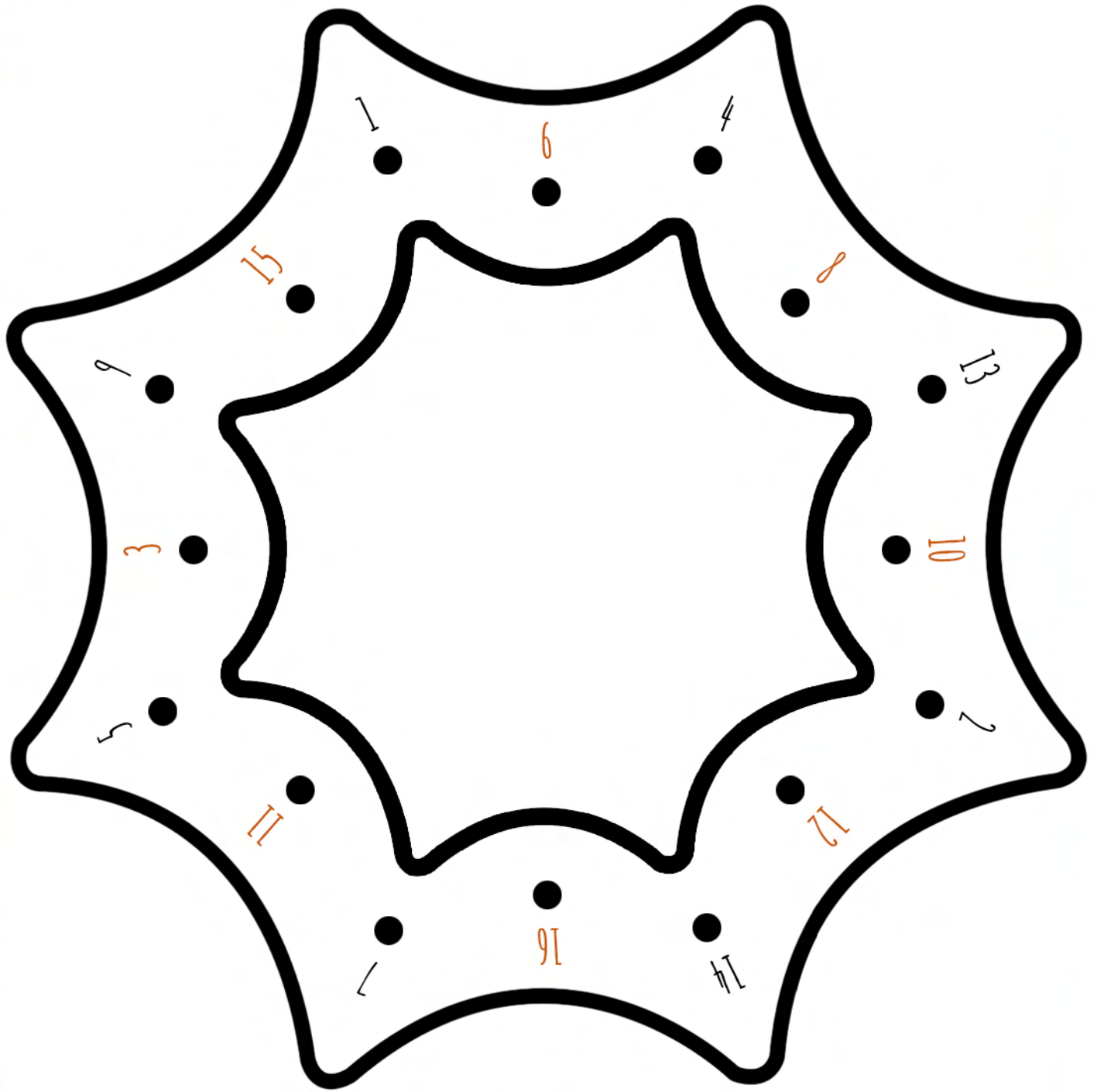
Gradaties en differentiatie

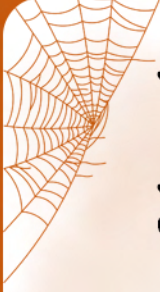
- De kaart tot 8 is een eenvoudige opdracht. Ook geschikt als eenmalig werkblad.
- De tweede kaart met 3 opdrachtkaarten is een moeilijkere opdracht. Eerder geschikt als klein spel in de denkkast.



1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8







1 - 14 - 15 - 12 - 9 - 2 - 3 - 10 - 5 - 13 - 11 - 8 - 7 - 4 - 16 - 6



1 - 7 - 10 - 15 - 16 - 13 - 9 - 14 - 8 - 3 - 12 - 4 - 5 - 2 - 6 - 11



1 - 14 - 9 - 2 - 5 - 13 - 7 - 4 - 16 - 6 - 11 - 8 - 3 - 10 - 15 - 12

Gezelschapsspel In het web



Doel van het spel

- De kleuters leren een gezelschapsspel spelen.
- De kleuters leren een dobbelsteen hanteren.



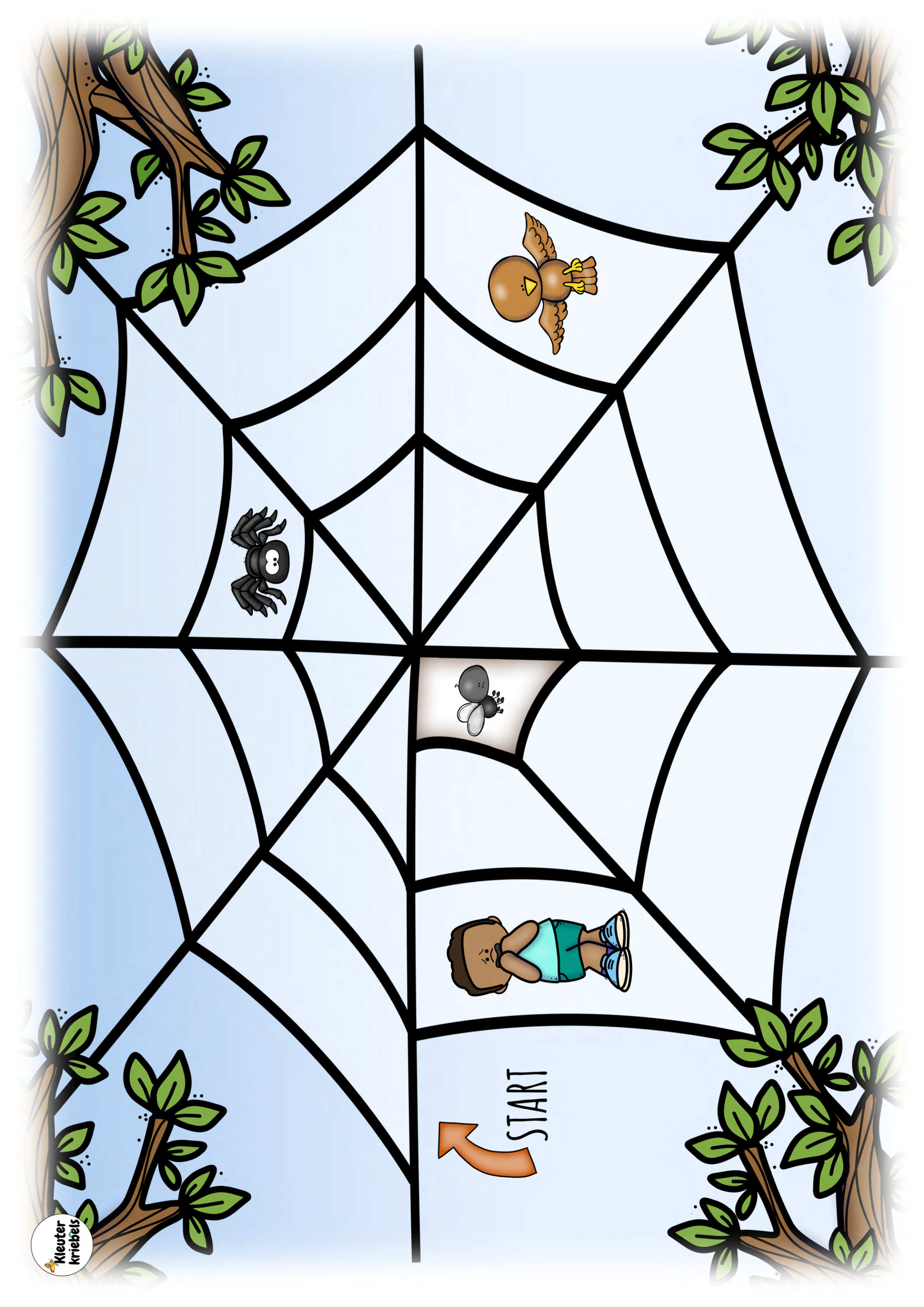
Vorbereidingen voor het spel

- Print het spelbord.
- Voorzie pionnen (bijvoorbeeld kleine spinnetjes).
- Voorzie een dobbelsteen.



Spelregels

- De spinnen hebben honger en zin in een lekker vliegje. Wie als eerste bij de vlieg aankomt is gewonnen.
- Iedereen start bij de pijl en je kan je verplaatsen door te dobbelen en evenveel vakjes vooruit te gaan.
- Maar als je...
 - Op de spin komt... mag je nog eens gooien.
 - Op de vogel komt... ben je opgegeten en moet je terug naar de start.
 - Op het bange kindje komt... moet je een beurt overslaan.



START

START

