


Gaan we ook naar een snoepwinkel/kruidenier zoals Choesang en Namdol?

* Breng **een bezoek aan een snoepwinkel/kruidenierszaak** met de kinderen. Laat kinderen goed rondkijken en verwoorden wat ze allemaal zien én horen (hoor je ook een belletje als je buitengaat? Of is er gerinkel van de kassa?) . Laat de kinderen goed naar de prijzen kijken. Laat hen iets kopen dat ze daarna samen in de klas kunnen opeten. **Bouw daarna de winkelhoek uit tot een echte snoepwinkel/kruidenierszaak.** Begeleid met de nodige taal/denkimpulsen. Laat de kinderen zelf “**accessoires**” maken voor deze winkel, bijvoorbeeld prijskaartjes, de naam van de winkel, geld, een bankkaart, kaartjes met de namen van de producten en de prijzen, een bord met openings- en sluitingsuren ... Laat de kinderen met speeldeeg of ander materiaal snoep en andere voedingsproducten maken, die ze daarna in de winkelhoek kunnen leggen. Geef wiskundige impulsen voor het betalen. Voorzie ook geldbeugels. *** In het eerste of tweede leerjaar is het misschien al mogelijk om het teruggeven op 1 euro te oefenen. Geef **talige impulsen** bij het kopen en verkopen. **Gebruik het woord goeiedag in meerdere talen.** Inventariseer vooraf hoe goeiedag of brood in de moedertaal van de kinderen wordt gezegd.

* Sta stil bij **de peinzende blik van Choesang** (zie vertelplaat). Doe haar na. Bespreek waar ze over zou kunnen nadenken. Laat de kinderen zichzelf ook tekenen/schilderen al “denkend”. Laat hen in een tekstballon tekenen/schrijven waarover ze allemaal nadenken.

** Organiseer een **wiskunde-activiteit rond het begrip: “half”, “de helft”/de begrippen duur/goedkoop/goedkoopste.** Breng dit begrip ook telkens ter sprake tijdens het winkel(rollen)spel.

*** Er staat een kauwgomautomaat in de winkel. **Kennen de kinderen automaten?** Zijn er ook automaten op school? Gebruiken ze die? Met wie? Wanneer? Hoe? Welk geluid maakt een automaat? Hoe werkt zo’n automaat? Als je met de kinderen op bezoek gaat naar de bakker of naar het pleintje in de buurt gaat, kun je er op letten of er ook ergens een automaat staat. Indien er een station is in de buurt, is de kans groot op automaten. Bekijk het goed met de kinderen, beluister ook de geluiden en laat hen dan een automaat maken in de klas. Voorzie rekken. Laat de kinderen  verpakkingen meebrengen om hun automaat te vullen. Laat hen zelf prijskaartjes en centen maken. Laat hen een manier bedenken om centen in een gleuf te laten vallen. Laat hen zelf bedenken hoe ze het automatische effect zouden kunnen naspelen of namaken. Laat hen ook de bijpassende geluiden zoeken en opnemen.

***  Boekentips uit www.leesplein.nl (geraadpleegd op 11 mei 2012)

- *Daar is Mees weer!*
 - Schrijver: [Jan Paul Schutten](#)
 - Illustrator: Wilbert van der Steen

- De snoep is op. Mees gaat met zijn moeder boodschappen doen. Mama koopt fruit. Mees wil snoep en koek. Mees wil zelf betalen, mama gaat naar huis. Maar... waar is het geld? Weg! (E)
- Leeftijd: 6-9
Uitgever: Kluitman
Verschenen: 2008
AVI-M3 / CLIB-START
ISBN: 9789020680744
- *Het geheim van de snoepfabriek*
 - Schrijver: [Selma Noort](#)
 - Illustrator: [Saskia Halfmouw](#)
 - De ouders van Meda willen een oude familiefabriek nieuw leven inblazen. Maar dan moeten ze wel het recept hebben van de beroemde 'zuchtjes', een speciaal soort snoepjes. Meda krijgt het recept in handen, maar de andere snoepfabriekanten zetten alles op alles om dat terug te krijgen! (A)
 - Bijzonderheden:
Ook verkrijgbaar als [Luisterboek](#) (Interval-Lâle).
 - Leeftijd: 6-9
Uitgever: Leopold
Verschenen: 2002
AVI-M5 / CLIB-6
ISBN: 9789025837235