

OUTSIDE THE BOX

STIMULEER HET CREATIEF DENKEN IN JE KLAS

Kun jij een magische machine in elkaar knutselen?
Of tien prinsen redden van een gewiekste tovenaars?
Kun je een koekoeksklok uitvinden die elk uur iets anders doet?
Kun je een wonderlijke nieuwe superheld of -heldin bedenken?

KUNNEN JE LEERLINGEN 'OUTSIDE THE BOX' DENKEN?

Door *Outside the box* leer je hen zaken creatief bekijken.
Door eens heel anders te kijken, zie je meer. Door eens heel anders te denken, leer je meer of zie je sneller oplossingen. Door *Outside the box* leer je omgaan met je eigen ideeën en die van een ander. Je leert dat er altijd meer dan één manier is om iets te doen of te denken.

Dit is een houding, een manier van denken die in het leven erg belangrijk is en daarom ook in het onderwijs aandacht moet krijgen.

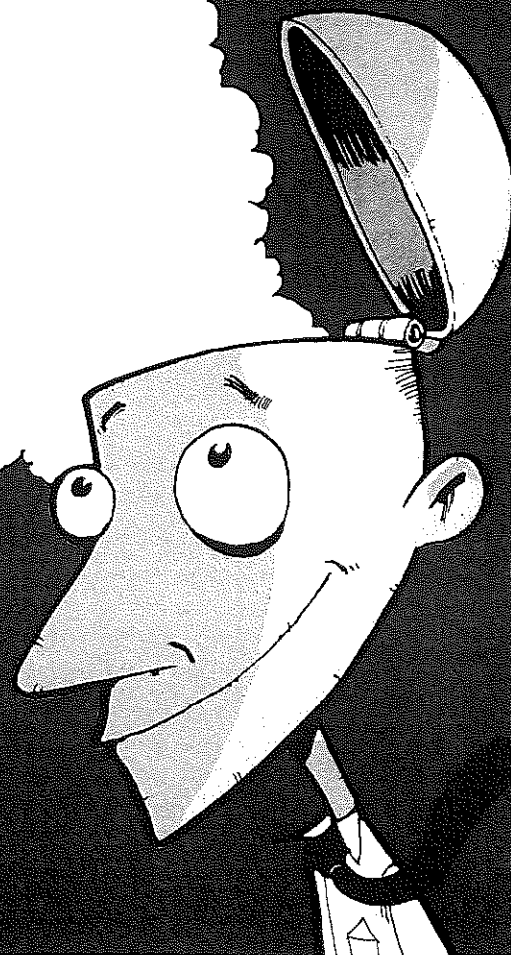
OUTSIDE THE BOX biedt

- dé stimulans om 'buiten de hokjes' te denken
- een reeks uiteenlopende activiteiten voor de behoeften en interesses van elke leerling
- een manier om elk talent aan te spreken
- bij elke opdracht een duidelijke uitleg voor de leerkracht

Ideaal om iedereen bij de les te houden!



9 789059 327603



OUTSIDE THE BOX VAN 6-7 JAAR

OUTSIDE THE BOX

MOLLY POTTER

**VAN
6-7
JAAR**



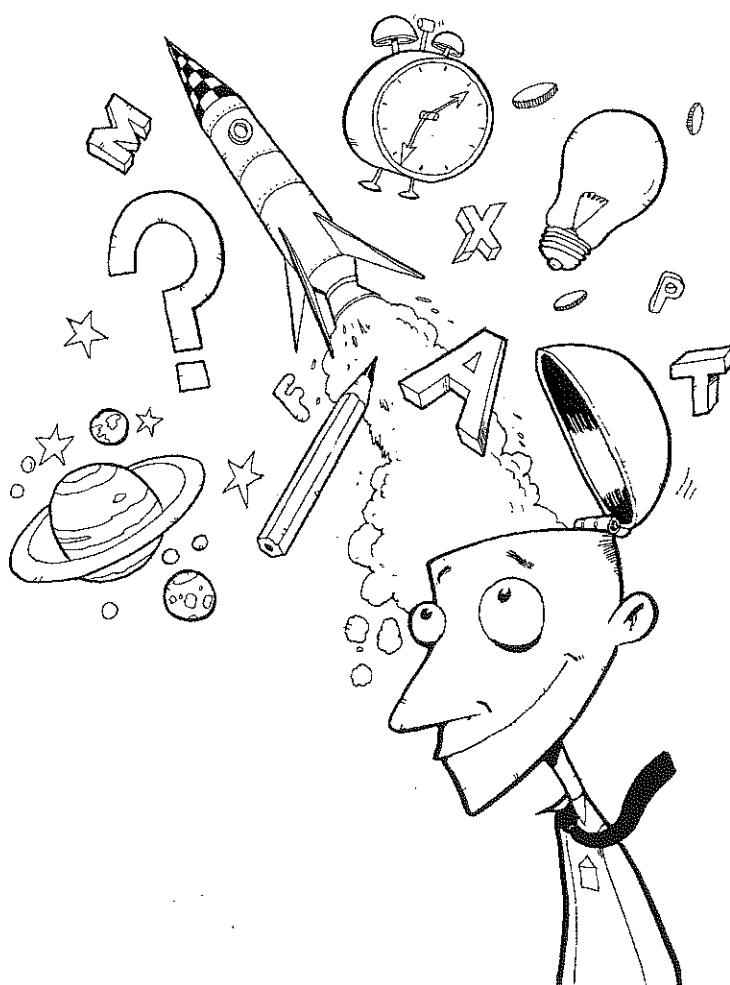
**STIMULEER HET
CREATIEVE DENKEN
IN JE KLAS**

OUTSIDE THE BOX

STIMULEER HET CREATIEF DENKEN IN JE KLAS

van 6 tot 7 jaar

MOLLY POTTER



ABIMO / SCHOOLSUPPORT



Voor Jed Kirkham, mijn eigen kleine, grappige man.

Published 2009 by A & C Black Publishers Ltd
36 Soho Square, London W1D 3QY
www.acblack.com
ISBN: 9789059327603
D/2011/6699/60

Auteur: Molly Potter
Design: Cathy Tincknell / Phaedra
Illustraties: John Kelly
Coördinator: Marjolein Noé
Vertaling: Sophie Goetvinck
Redactie: Simone Bonroy
Copyright © Molly Potter 2009

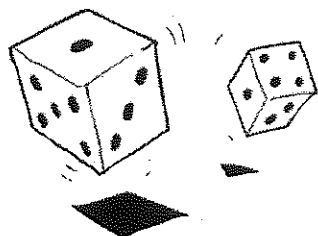
Voor België
©Abimo Uitgeverij
Europark Zuid 9
9100 Sint-Niklaas

T: 03 760 31 00
F: 03 760 31 09

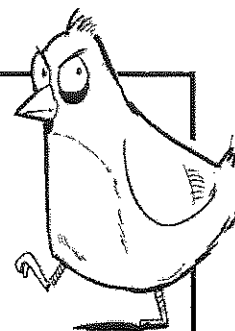
info@abimo.net
www.abimo.net

Voor Nederland
Schoolsupport

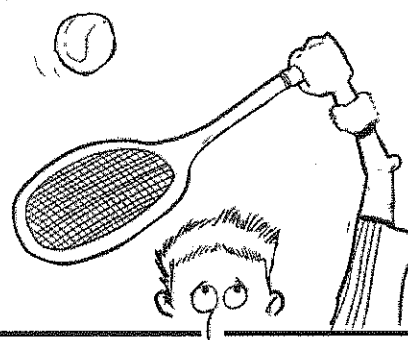
info@schoolsupport.nl
www.schoolsupport.nl



INHOUD



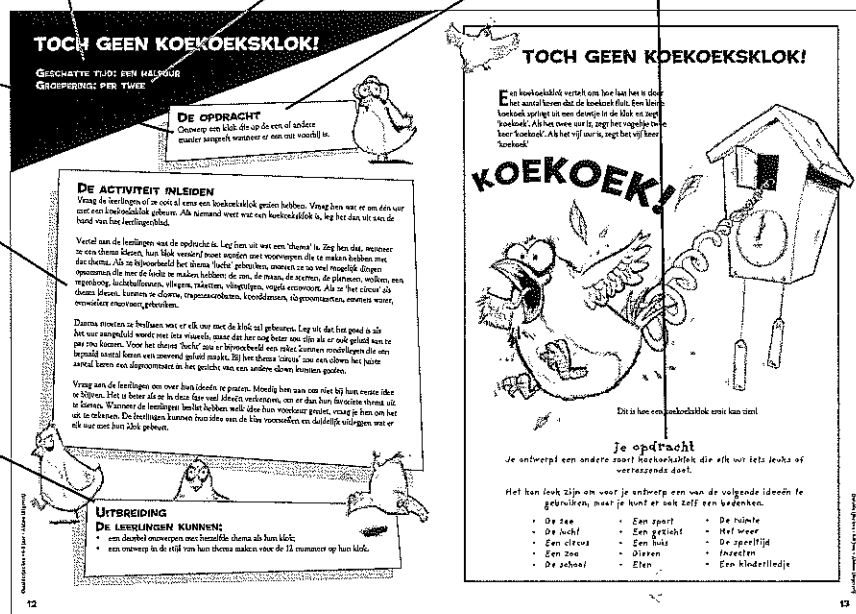
INLEIDING	4
DEEL 1 - ONTWERPEN	6
Bedenk een nieuwe soort ontbijtgranen	6
Een stijlvolle kamer	8
Werk aan je figuur!	10
Toch geen koekoeksklok!	12
Ontwerp een superheld	14
Doepelval	16
Een echt ongeloofelijke boom **	18
DEEL 2 – CREATIEF DENKEN	20
Een erg gevaarlijke plek **	20
Het kasteel van koningin Heidi **	22
Reus Rudy	24
Het land Krittelt	26
Prinses Kaat snelt te hulp	28
Noortje Nutteloos	30
Monsterzakken **	32
Magische machine	34
DEEL 3 – TAAL ONTDEKKEN	36
Overdrijvende Olivia ***	36
Lars de leugenaar ***	38
Medeklinkereiland ***	40
De woordentuin **	42
Goed monster, slecht monster **	44
Trigo **	46
Koning en koningin Tegenovergesteld **	48
DEEL 4 – PROBLEMEN OPLOSSEN	50
Pieters pizza's	50
Rommel in de gang **	52
Lijnen op de speelplaats **	54
Saaie tandpasta ***	56
Plan een schoolfeest ***	58
Op zoek naar aanwijzingen ***	60
Bloep Park ***	62



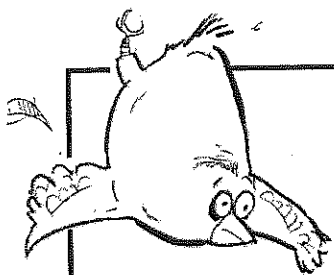
HOE IS HET BOEK INGEDEELD?

Elke activiteit beslaat twee pagina's in dit boek. De eerste pagina is een toelichting voor de leerkracht, waarin de opdracht wordt uitgelegd. Waar nodig is ook achtergrondinformatie toegevoegd. De bijbehorende pagina voor de leerlingen is handig om te kopiëren en uit te delen in de klas. Voor sommige opdrachten zul je ook extra blanco papier moeten voorzien.

Suggesties voor een uitbreiding bij een activiteit voor leerlingen die snel klaar zijn. (Sommige van deze uitbreidingen kunnen een project duidelijk langer maken en vragen dan ook veel meer tijd dan aangeduid bovenaan op het blad.)



- als een speelse manier om een nieuw trimester te beginnen of een nieuwe klas te leren kennen;
- aan het einde van het trimester wanneer het tijdsschema wat minder strak is;
- voor de overblijvende leerlingen van een groep, die niet kunnen meegaan op een schoolreis;
- wanneer iemand maar een korte tijd les moet geven aan een groep;
- als alternatieve activiteit, waarbij iedereen op een leuke en uitdagende manier betrokken wordt.



WAAROM DIT BOEK GEBRUIKEN?

Voor zij die er nog aan twijfelen: creativiteit wordt steeds belangrijker! Nooit eerder was de vraag naar creatieve denkers zo groot. Niet alleen in de reclamewereld maar in zowat elke sector van de bedrijfswereld wordt creativiteit als de motor van vernieuwing en ontwikkeling gezien. Het is bijgevolg een onmisbare kwaliteit geworden in onze snel evoluerende maatschappij.

Ook in het onderwijs groeit het besef dat kennis in een bredere context moet worden gezien, dat creativiteit en creatief denken minstens even belangrijk zijn als pure kennisoverdracht en logisch redeneren. Ruimte laten voor eigen inbreng en inventiviteit blijkt in het onderwijs zeer waardevol.

'Ieder kind wordt als kunstenaar geboren, de moeilijkheid is om er een te blijven.' (Pablo Picasso)

Kinderen zijn van nature creatief. In hun schoolloopbaan moeten we dat proberen te bewaren. In ons onderwijs hebben we soms de neiging om routine, logica en rechtlijnigheid voorop te stellen. Van jongs af worden we in een bepaalde richting gestuurd en leren we denken in vooropgestelde patronen. We leren spellen en sommen berekenen volgens welbepaalde regels, opzoeken in een atlas doen we zo, een vraagstuk oplossen zo ... Voor elke vraag is er een standaardantwoord voorzien. Maar het is ook interessant en waardevol om patronen te doorbreken en platgetreden paden te vermijden. Daarom moeten we zoeken naar diverse werkvormen en mogelijkheden om creativiteit te stimuleren.

De activiteiten in dit boek streven dit na. Kinderen worden uitgedaagd om hun verbeelding en creativiteit aan te wenden in afzonderlijke, losstaande activiteiten. Door kinderen inspirerende vertrekpunten aan te reiken, krijgen ze de kans om hun gedachten te verruimen en zelfstandig problemen op te lossen. Ze leren inzien dat er meer dan één manier is om iets te doen of denken, ze leren om outside de box te denken! Dit bevordert niet alleen hun zelfvertrouwen, maar ook hun motivatie en succes ...

BEDENK EEN NIEUWE SOORT ONTBIJTGRANEN

GESCHATTE TIJD: 2 UREN

GROEPERING: PER TWEE OF PER DRIE

DE OPDRACHT

Bedenk een nieuwe soort ontbijtgranen, een verpakking en het marketingplan ervoor.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Vraag de leerlingen om een lijst te maken van alle ontbijtgranen die ze kennen.

Voor de populaire ontbijtgranen – niet voor muesli of havermout – kun je de leerlingen de opdracht geven om de vormpjes na te maken (op ware grootte) in boetseerklei, bv. cornflakes, gepofte rijst, gepofte mais of tarwevlokken. Vraag hen welke ontbijtgranen zij het liefst eten en laat hen omschrijven hoe ze smaken, bijvoorbeeld:

- naar chocolade
- naar honing
- zoet/niet zoet
- naar bloem
- naar noten
- naar brood
- gewoon

Je kunt aan de leerlingen vragen om een tabel te maken zoals deze, met ten minste vier soorten ontbijtgranen. Laat dan de anderen aan de hand van de omschrijvingen raden om welke soorten het gaat.

Vorm van de ontbijtgranen – leg hier je model of teken ze na.	Hoe smaken ze?	Geef punten op tien voor hoe graag je ze eet.

Leg de opdracht uit aan de leerlingen door het leerlingenblad samen met hen door te nemen. Met de naam, de vorm en de kleur van hun ontbijtgranen kun je de leerlingen aanmoedigen om gedurende geruime tijd te experimenteren met ideeën vooraleer ze beginnen aan hun eigenlijke ontwerp. Je kunt dat doen door hen te vragen om drie verschillende ontwerpen te maken waaruit ze hun favoriet moeten kiezen. Vraag de leerlingen daarna om een doos te ontwerpen.

Als hun doos af is, kun je bespreken hoe een reclamespot mensen kan overtuigen om hun product te kopen. Ze kunnen dat bijvoorbeeld doen door...

- hun ontbijtgranen aan te prijzen als 'gezond' en heerlijk;
- de mensen ervan te overtuigen dat een kommetje ontbijtgranen een schitterende manier is om de dag te beginnen;
- hun ontbijtgranen aan een tekenfilmfiguur te koppelen zodat kinderen zeuren bij hun ouders/voogden tot ze die kopen;
- aan ouders/voogden te vertellen hoe lekker hun kinderen (zelfs de moeilijke eters) de ontbijtgranen wel zullen vinden;
- te overdrijven in wat hun ontbijtgranen onderscheidt van andere;
- een cadeautje mee te geven met de ontbijtgranen;

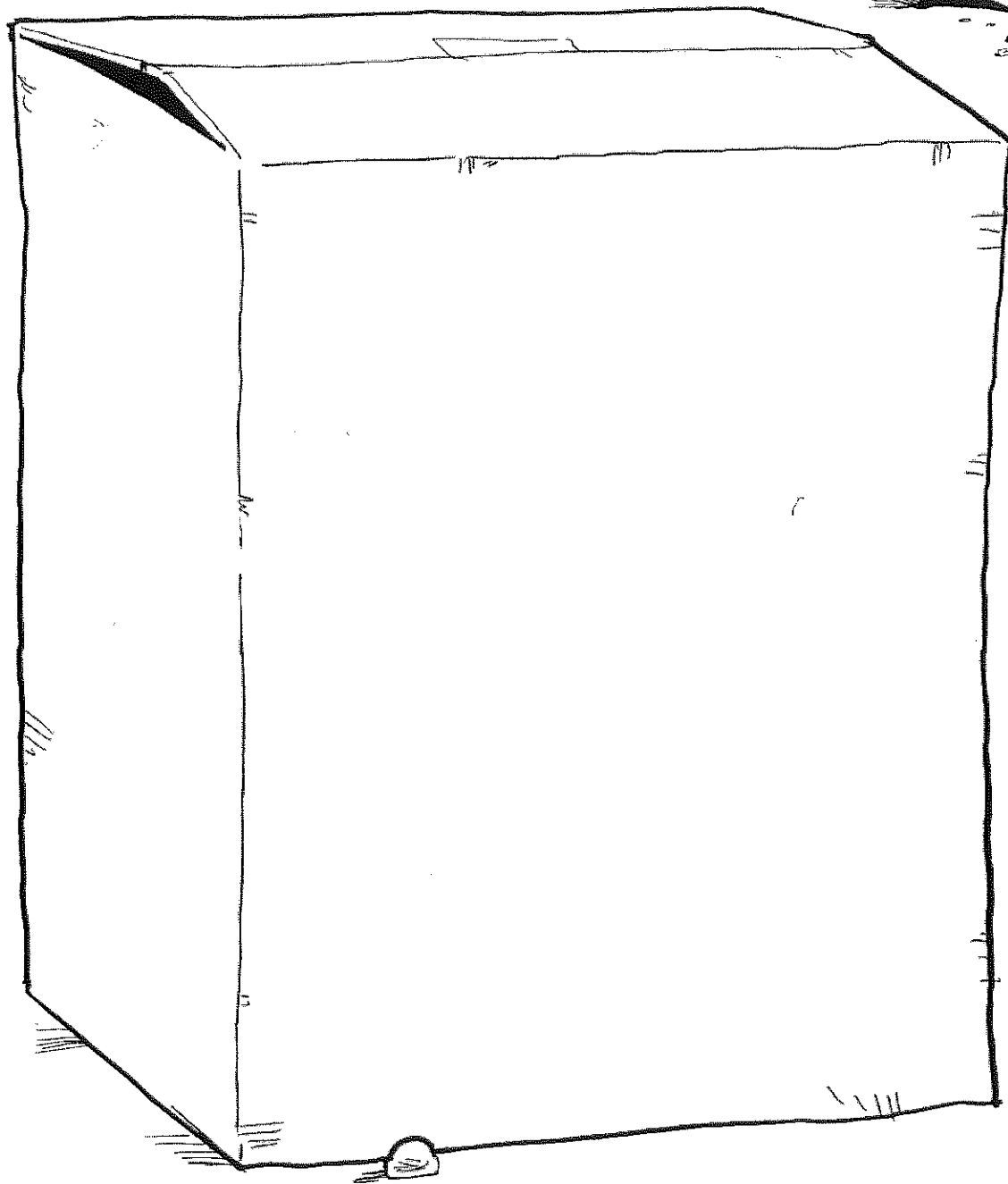
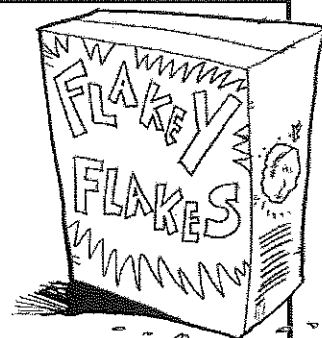
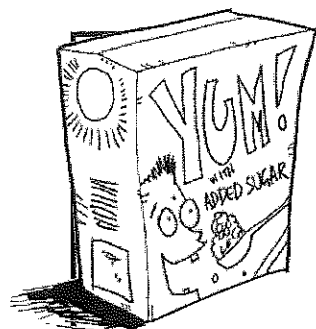
Vraag de leerlingen om hun reclamespotje na te spelen en het een paar keer in te oefenen zodat het steeds hetzelfde is.

UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een slogan verzinnen voor hun ontbijtgranen;
- nadenken over een andere verpakking voor hun ontbijtgranen dan een rechthoekige doos;
- een super-ontbijtgranenkommetje met bijbehorende lepel ontwerpen – een hebbeding dat elk kind wil of dat bij hun ontbijtgranen 'hoort'.

BEDENK EEN NIEUWE SOORT ONTBIJTGRANEN



Je opdracht

Je bedenkt een nieuwe, lekkere soort ontbijtgranen! Je zult:

1. een naam voor je ontbijtgranen moeten bedenken.
2. moeten omschrijven hoe je ontbijtgranen smaken en wat er allemaal in zit.
3. de vorm van je ontbijtgranen moeten namaken met boetseerlei, papier of karton.
Je moet ook een kleur kiezen voor je ontbijtgranen.
4. je ontwerp moeten tekenen op de doos hierboven. Zorg ervoor dat de naam van je ontbijtgranen erop staat. Geef ook informatie over hun smaak: zoet of zout of ...
5. een reclamespot moeten verzinnen om de mensen jouw ontbijtgranen te doen kopen.

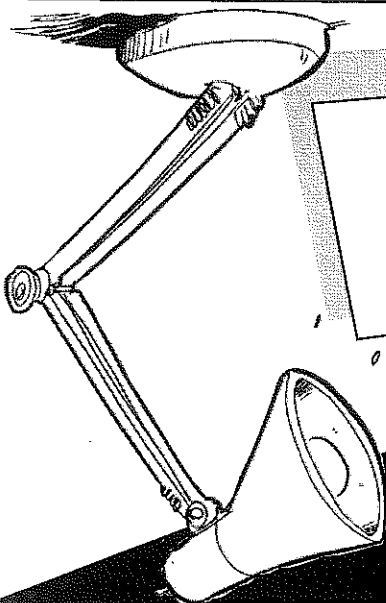
EEN STIJLVOLLE KAMER

GESCHATTE TIJD: 1 UUR

GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER TWEE

DE OPDRACHT

Bedenk de patronen en kleurenschema's die gebruikt kunnen worden om een stijlvolle kamer te ontwerpen.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Laat de leerlingen eerst de tekening van de lege kamer zien. Dit is een 'modelkamer', maar de kleuren en de patronen zijn weggeleten. Leg de leerlingen uit dat zij de ontwerpers zijn en dat ze deze kamer tot een heel stijlvolle kamer moeten omtoveren door kleuren en patronen te gebruiken.

De leerlingen zullen een kleurenschema moeten kiezen dat er volgens hen goed zal uitzien. Ze kunnen ook kiezen voor een steeds terugkerend thema in de kamer, zoals een rand of een patroon. Leg uit dat de kamer er te druk zou uitzien als er overal patronen in zouden voorkomen, maar ook dat de kamer te gewoontjes zou zijn als er helemaal geen patronen in te zien zouden zijn.

Geef de leerlingen tien velletjes wit papier van (ongeveer) 10 cm op 10 cm en vraag hen om patronen uit te tekenen en egale kleuren uit te kiezen waarvan ze denken dat die goed samengaan. De leerlingen kunnen die velletjes dan gebruiken om te bepalen hoe ze elk van de volgende elementen in hun kamer zullen versieren of inkleuren:

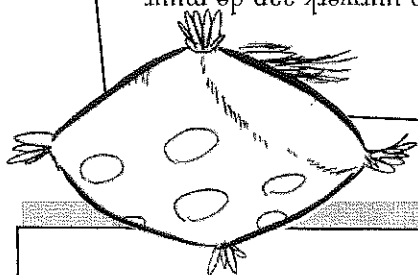
- de gordijnen
- het tapijt
- de zitbank

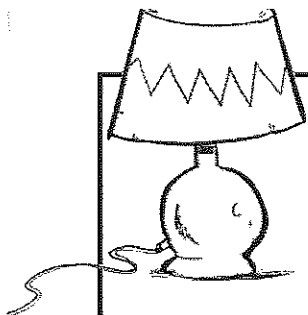
Wanneer de leerlingen beslist hebben over de kleuren en patronen, kunnen ze die onmiddellijk op de kale kamer uittekenen. Je kunt alle kamers tentoonspiden over de hele klas zodat de leerlingen kunnen zeggen wat ze leuk vinden aan elk ontwerp.

UITBREIDING

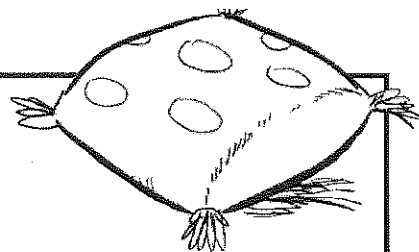
DE LEERLINGEN KUNNEN:

- accessoires toevoegen, zoals een kleine tafel met een lampje erop of een uurwerk aan de muur. Ze kunnen die accessoires op een gewoon vel papier maken en ze dan op de tekening van hun kamer kleven;
- dezelfde opdracht uitvoeren, maar dan met verschillende beperkende regels. Ze mogen bijvoorbeeld enkel bepaalde kleuren gebruiken zoals grijs en blauw of zwart en wit; of ze moeten cijfers in hun ontwerp verwerken; of ze mogen alleen cirkels gebruiken voor de patronen enzovoort;
- een ontwerp maken voor iemand met de slechtste smaak ter wereld!





EEN STIJLVOLLE KAMER



Je opdracht

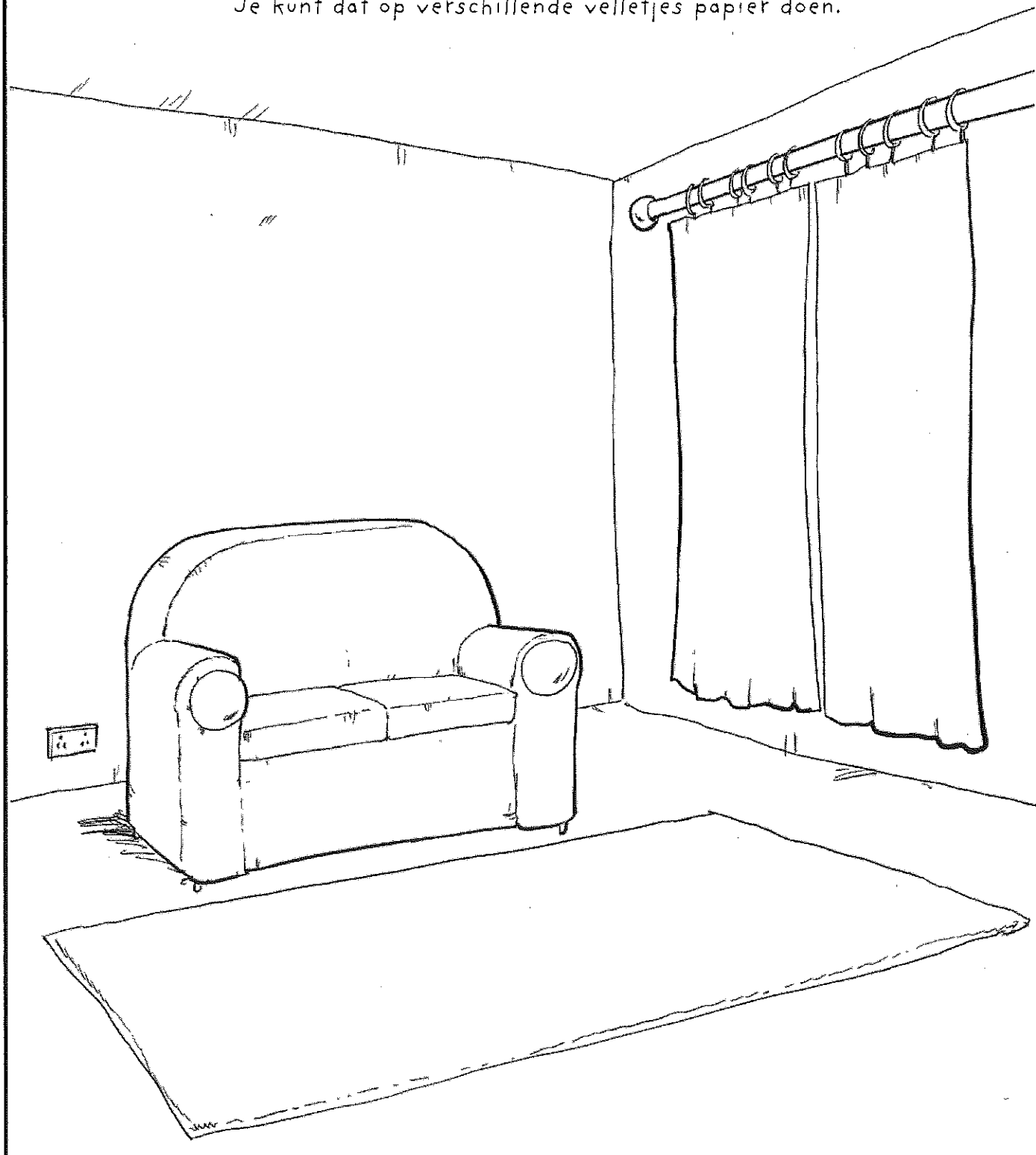
Je hebt een prachtig beroep: huizen inrichten.

Je moet een ontwerp voor deze kamer bedenken.

Je zult moeten nadenken over hoe je de kamer er echt goed kunt doen uitzien.

Je moet eerst kiezen welke patronen en kleuren je zult gebruiken voor de muren, de gordijnen, het tapijt en de zitbank.

Je kunt dat op verschillende velletjes papier doen.

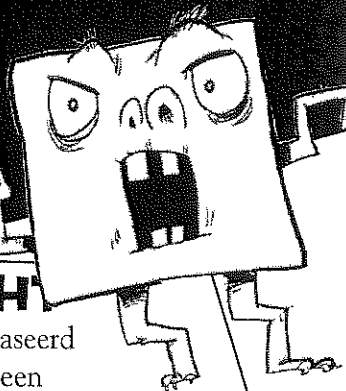


WERK AAN JE FIGUUR!

GESCHATTE TIJD: VARIEERT (AFHANKELIJK VAN DE OPDRACHT DIE DE LEERLINGEN KIEZEN)
GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER

DE OPDRACHT

Werk enkele taakjes af gebaseerd op drie figuren: een cirkel, een driehoek en een vierkant.



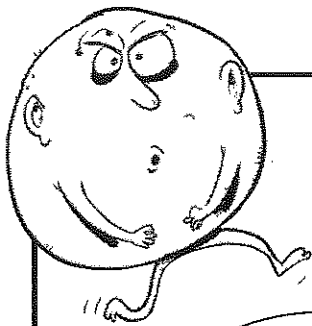
DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Je kunt de leerlingen eerst alle opdrachten uitleggen en dan vragen om die opdrachten uit te voeren die ze zelf het liefst willen doen, of je kunt de hele klas tegelijk aan dezelfde opdracht laten werken. De volgende tips kunnen nuttig zijn.

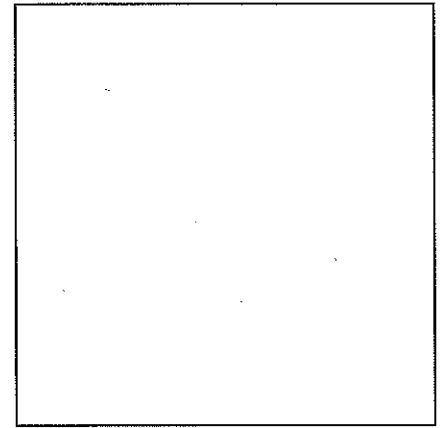
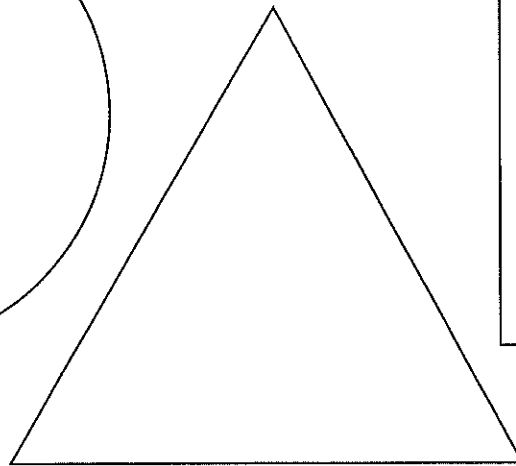
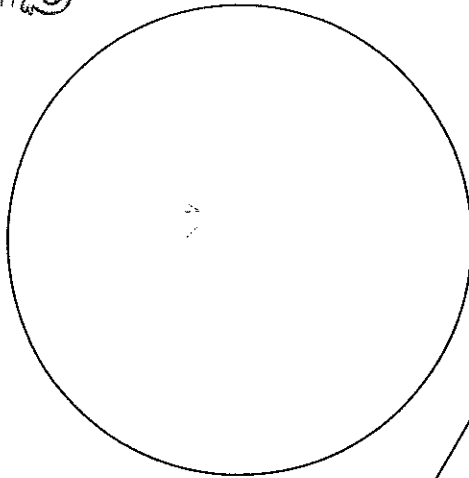
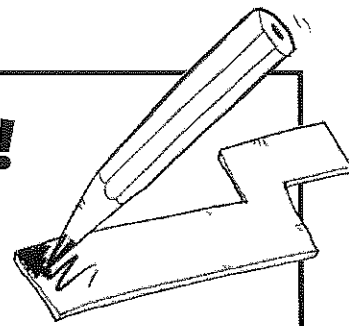
- Opdracht 1. Welke figuur de leerlingen ook kiezen, moedig hen aan om die figuur zo veel mogelijk te gebruiken.
- Opdracht 2. Dit kan een heuse uitdaging zijn! Hoe dunner de spiraal van de leerling, hoe langer hun 'slinger' zal zijn!
- Opdracht 3. De leerlingen kunnen zo veel mogelijk vierkante, ronde of driehoekige dingen bedenken. Ze kunnen ook zo veel mogelijk vierkante, ronde of driehoekige versies bedenken van dingen die ze door het raam kunnen zien, zoals een driehoekige boom, een rond gebouw enzovoort.
- Opdracht 4. Moedig de leerlingen aan om hun speelgoedontwerpen zo aantrekkelijk mogelijk te maken voor jonge kinderen. Krijgt de baby een 'beloning' als hij duwt, draait of trekt?
- Opdracht 5. Je kunt de leerlingen toelaten om met een viltstift lijnen toe te voegen aan hun collage. Kijk of de andere leerlingen kunnen raden welke dieren afgebeeld zijn.
- Opdracht 6. Bij deze activiteit draait alles om camouflage. De leerlingen moeten één figuur meenemen terwijl ze het klaslokaal verkennen en op zoek gaan naar plekken om hun figuur te verbergen. Je kunt de leerlingen de te verbergen figuren opleggen, of je kunt ze zelf laten kiezen welke figuur ze het gemakkelijkst kunnen verbergen. Om te voorkomen dat de leerlingen hun witte figuren simpelweg op witte oppervlakken plakken, kun je die mogelijkheid uitsluiten. De leerlingen moeten hun figuur inkleuren tot die opgaat in zijn achtergrond. Daarna kunnen ze op 'zoektocht' naar de figuren van de andere leerlingen. Je kunt hen vertellen hoeveel gecamoufleerde figuren er zijn en hen zo aanmoedigen om extra hard te zoeken.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN

- naar zo veel mogelijk voorwerpen op zoek gaan waarin een cirkel, driehoek of vierkant verwerkt zit;
- een portret van een persoon samenstellen met enkel driehoeken, vierkanten en cirkels;
- een spel verzinnen met cirkels, vierkanten en driehoeken. Enkele ideeën:
 1. Verspreid evenveel driehoeken, cirkels en vierkanten over een bepaalde ruimte. Splits de groep op in drie ploegen en wijs aan iedere ploeg een figuur toe. Elk team moet binnen een bepaalde tijdspanne zo veel mogelijk exemplaren vinden van de figuur die hen toegewezen werd. Het winnende team is het team met de meeste exemplaren van hun figuur. Voor elke figuur van de andere teams die per ongeluk meegenomen werd, verliest het team een punt.
 2. Leg eerst een verschillende manier van bewegen vast voor de leerlingen die een cirkel vasthouden, de leerlingen die een vierkant vasthouden en de leerlingen die een driehoek vasthouden. Vraag je klas om op een rij te gaan staan. Sta voor de rij en deel de figuren willekeurig uit. Van zodra de leerlingen hun figuur krijgen, moeten ze op de afgesproken manier beginnen te bewegen. Telkens je op een fluitje blaast, moeten de leerlingen hun figuur met iemand ruilen en op de juiste manier volgens hun nieuwe figuur beginnen te bewegen. Om het allemaal nog wat spannender te maken, kun je een nieuwe manier van bewegen aan de figuren toewijzen. Voorbeelden van verschillende manieren om te bewegen zijn: springen, in slow motion bewegen, de figuur vasthouden zonder je handen te gebruiken enzovoort.
 3. Een spelletje waarbij verschillende leerlingen verschillende taken krijgen, bv. vouw één hoek van alle driehoeken om, zet een 'x' in het midden van elke cirkel enzovoort. De leerlingen moeten hun taken uitvoeren binnen een bepaalde tijd.

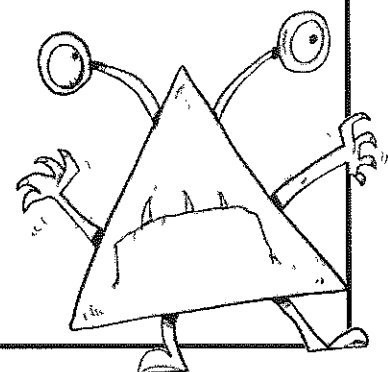
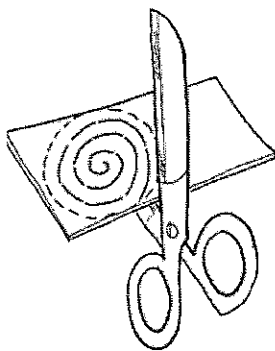


WERK AAN JE FIGUUR!



Je opdracht

1. Kies een figuur en maak er de mond mee van een monster of een buitenaards wezen. Maak dan een tekening van het hele wezen, waarin je figuur zo veel mogelijk voorkomt.
2. Jij en je vriend(in) hebben elk een cirkel nodig. Knip er een spiraal uit en kijk wie de langste papieren slinger kan maken.
3. Gebruik de drie figuren. Als het ramen zouden zijn, welke cirkelvormige, driehoekige of vierkante voorwerpen zou je dan door elk raam kunnen zien?
4. Gebruik de drie figuren in het ontwerp voor een speeltje voor een baby. Het speeltje moet de baby leren om te draaien, duwen en trekken. Maak een tekening.
5. Gebruik de drie figuren. Kun je de figuren vouwen, scheuren en op een vel papier kleven en zo een dier maken?
6. Kies één uitgeknipte figuur. Kijk goed rond in de kamer waar je nu bent. Zie je een plekje waar je je figuur kunt verbergen zodat die moeilijk terug te vinden is? Je moet je figuur kunnen terugvinden zonder dat je er iets voor moet verplaatsen. Wanneer je een plekje gevonden hebt, kleur je je figuur in zodat het nog moeilijker wordt om ze terug te vinden. (Ze moet gecamoufleerd zijn.) Je kunt een beetje lijm of wat plakband gebruiken om je figuur op haar plaats te houden.



TOCH GEEN KOEKOEKSKLOK!

GESCHATTETIJD: EENHALFUUR
GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Ontwerp een klok die op de een of andere manier aangeeft wanneer er een uur voorbij is.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Vraag de leerlingen of ze ooit al eens een koekoeksklok gezien hebben. Vraag hen wat er om één uur met een koekoeksklok gebeurt. Als niemand weet wat een koekoeksklok is, leg het dan uit aan de hand van het leerlingenblad.

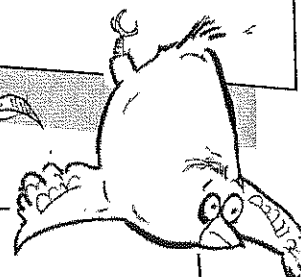
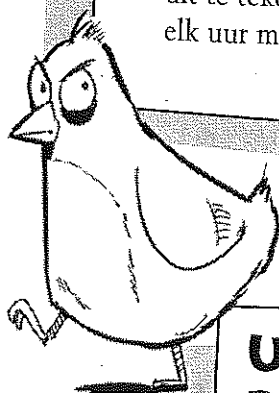
Vertel aan de leerlingen wat de opdracht is. Leg hen uit wat een 'thema' is. Zeg hen dat, wanneer ze een thema kiezen, hun klok versierd moet worden met voorwerpen die te maken hebben met dat thema. Als ze bijvoorbeeld het thema 'lucht' gebruiken, moeten ze zo veel mogelijk dingen opsommen die met de lucht te maken hebben: de zon, de maan, de sterren, de planeten, wolken, een regenboog, luchtballonnen, vliegers, raketten, vliegtuigen, vogels enzovoort. Als ze 'het circus' als thema kiezen, kunnen ze clowns, trapezeacrobaten, koorddansers, slagroomtaarten, emmers water, eenwieters enzovoort gebruiken.

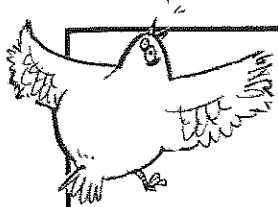
Daarna moeten ze beslissen wat er elk uur met de klok zal gebeuren. Leg uit dat het goed is als het uur aangeduid wordt met iets visueels, maar dat het nog beter zou zijn als er ook geluid aan te pas zou komen. Voor het thema 'lucht' zou er bijvoorbeeld een raket kunnen rondvliegen die een bepaald aantal keren een zovend geluid maakt. Bij het thema 'circus' zou een clown het juiste aantal keren een slagroomtaart in het gezicht van een andere clown kunnen gooien.

Vraag aan de leerlingen om over hun ideeën te praten. Moedig hen aan om niet bij hun eerste idee te blijven. Het is beter als ze in deze fase veel ideeën verkennen, om er dan hun favoriete thema uit te kiezen. Wanneer de leerlingen beslist hebben welk idee hun voorkeur geniet, vraag je hen om het uit te tekenen. De leerlingen kunnen hun idee aan de klas voorstellen en duidelijk uitleggen wat er elk uur met hun klok gebeurt.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een deurbel ontwerpen met hetzelfde thema als hun klok;
- een ontwerp in de stijl van hun thema maken voor de 12 nummers op hun klok.

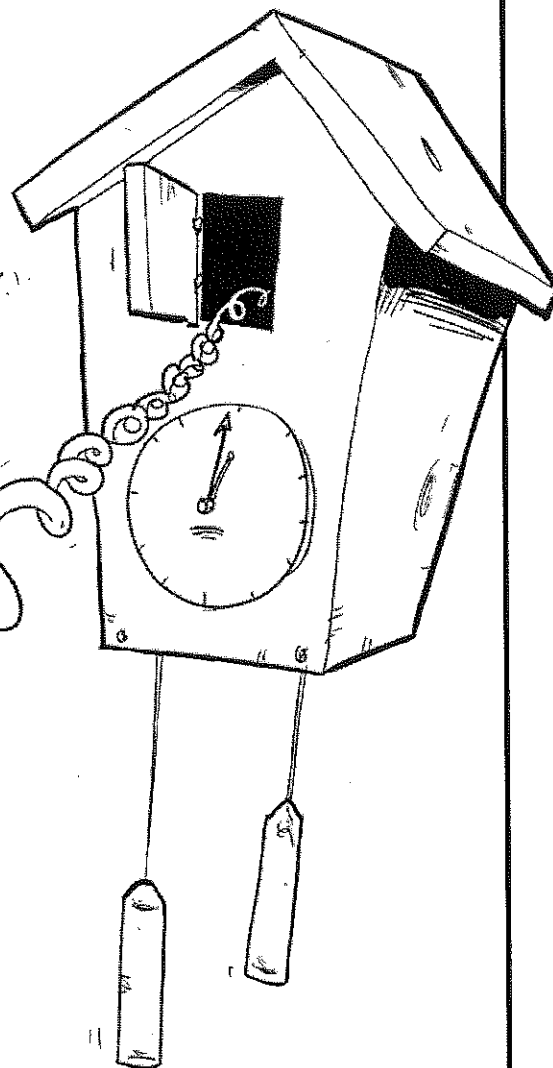




TOCH GEEN KOEKOEKSCLK!

Een koekoeksklok vertelt ons hoe laat het is door het aantal keren dat de koekoek fluit. Een kleine koekoek springt uit een deurtje in de klok en zegt 'koekoek'. Als het twee uur is, zegt het vogeltje twee keer 'koekoek'. Als het vijf uur is, zegt het vijf keer 'koekoek'.

KOEKOEK!



Dit is hoe een koekoeksklok eruit kan zien!

Je opdracht

Je ontwerpt een andere soort koekoeksklok die elk uur iets leuks of verrassends doet.

Het kan leuk zijn om voor je ontwerp een van de volgende ideeën te gebruiken, maar je kunt er ook zelf een bedenken.

- | | | |
|--------------|---------------|--------------------|
| • De zee | • Een sport | • De ruimte |
| • De lucht | • Een gezicht | • Het weer |
| • Een circus | • Een huis | • De speeltijd |
| • Een zoo | • Dieren | • Insecten |
| • De school | • Eten | • Een kinderliedje |

ONTWERP EEN SUPERHELD

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL
OF PER TWEE

DE OPDRACHT

Ontwerp een wonderlijke nieuwe superheld of -heldin.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Vraag de leerlingen om zo veel superhelden op te noemen als ze maar kunnen.
Je kunt ze in een tabel als deze opsommen:



Naam	Hoe ziet hij/zij eruit?	Superkracht(en)

Laat de leerlingen het leerlingenblad bekijken en leg hen de opdracht uit. Als ze hulp nodig hebben bij het bedenken van superkrachten, kunnen de volgende ideetjes hen misschien op weg helpen.

Naam	Superkracht(en)	Heeft de wereld gered van... (of is daar nog steeds mee bezig)
Supersnuffel	Een ongelooflijke reukzin.	Stinkende Smazoes die de planeet Aarde probeerden over te nemen. Supersnuffel rook ze terwijl ze zich achter de maan verborgen. Hij sloop erheen en viel ze aan met luchtverfrisser.
Wonderwiel	Kan zichzelf in een wiel veranderen dat aan een onvoorstelbare snelheid kan rollen. Hij is niet te verpletteren.	Auto-ongevallen. Zonder dat de mensen het weten, snelt Wonderwiel naar plaatsen waar twee auto's gebotst zouden hebben als hij er niet tussen gerold was. Er zouden al veel meer ongevallen gebeurd zijn als Wonderwiel er niet geweest was.
Hondman	Kan heel snel en heel veel speeksel produceren en kwijlt dan over alles heen. Hij heeft een staart die zo snel kan kwispelen dat hij er hout mee kan hakken.	Bosbranden. Hij blust bosbranden met zijn kwijl. Hij kan ook bomen omhakken om te voorkomen dat branden zich sneller verspreiden.

De superheld van de leerlingen kan:

- een heel scherpe reuk-, smaak- of tastzin hebben of een heel scherp gezichtsvermogen of gehoor.
- als een dier zijn, maar dan met een heel uitgesproken eigenschap, zoals het gebrul van een leeuw (zodat iedereen zijn oren moet bedekken), de lange nek van een giraf (zodat hij heel ver kan zien) of het gezoem van een bij (om de mensen af te leiden).
- zoals een pinguïn zijn (kan op het land lopen en ook zwemmen).
- heel elastisch zijn.
- zichzelf onzichtbaar maken.
- superwarm of -koud worden.
- zichzelf groter of kleiner maken, of allebei.
- zijn haar heel snel laten groeien.
- magnetisch worden.
- over water lopen.
- de stemmen van anderen heel goed nadoen.
- door de tijd reizen.
- door dingen heen zien (zoals röntgenstralen).
- veranderen in een spiegel.
- zich supersnel voortbewegen.
- een andere vorm aannemen of in een voorwerp veranderen.
- zich camoufleren als een kameleon.
- supersnel taken uitvoeren (zoals rekensommen oplossen, strijken, een raam lappen, knopen leggen).

Als de leerlingen het moeilijk hebben om te bedenken wat hun superheld doet om de wereld te redden, vinden ze het misschien makkelijker om een vijand te verzinnen (waartegen de held de wereld beschermt en) die verslagen kan worden door de superkracht van hun held.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- de aartsvijand van hun superheld bedenken;
- een tekening maken van het huis van hun superheld – waarop ze de speciale eigenschappen aanduiden die het huis heeft door de superkracht van hun held.

ONTWERP EEN SUPERHELD

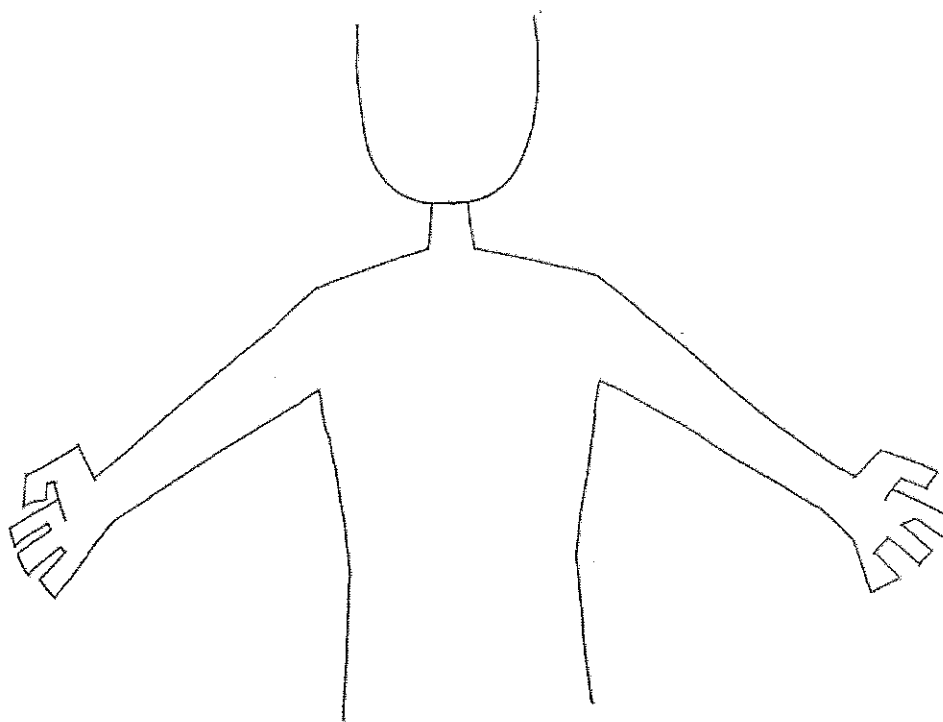
Je opdracht

Je ontwerpt een superheld. Bedenk enkele eigenschappen die je superheld heeft en maak er hieronder een tekening van.

Naam:

Superkracht:

Heeft de wereld gered van:



DOEPELVAL

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Bedenk een val voor 'doepels', die pijnloos is voor deze wezentjes..

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het leerlingenblad door met de hele klas en zorg ervoor dat iedereen alles begrijpt. Leg de leerlingen uit dat de doepels op vele verschillende manieren gevangen kunnen worden, maar dat zij een ideale val moeten bedenken, waarbij de doepel ongedeerd blijft.

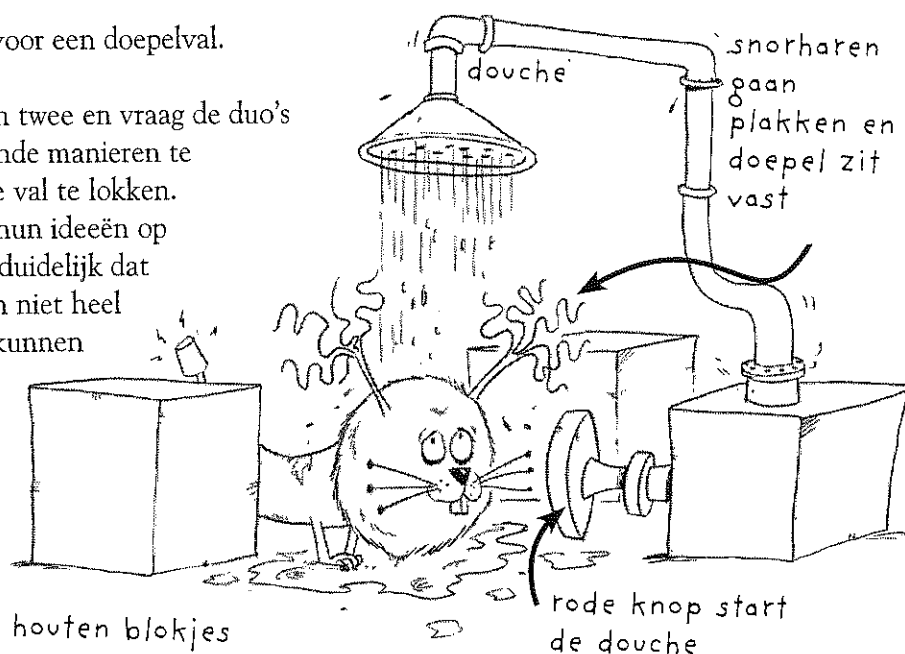
Leg uit dat:

wanneer de oren van de doepel ergens in vastraken, hij ze zelf niet kan losmaken;

- de doepel zichzelf niet kan bevrijden wanneer zijn staart plat op een stuk staal of ijzer vastraakt;
- de doepel zichzelf niet kan losmaken wanneer zijn snorharen ergens aan vastraken;
- de doepel niet zou kunnen ontsnappen als hij in een houten of glazen doos zou zitten.

Hier is één mogelijk ontwerp voor een doepelval.

Verdeel de klas in groepjes van twee en vraag de duo's om zo veel mogelijk verschillende manieren te bedenken om een doepel in de val te lokken. Moedig de leerlingen aan om hun ideeën op papier te schetsen. Maak hen duidelijk dat het niet erg is als hun schetsen niet heel duidelijk zijn, zolang ze maar kunnen omschrijven hoe hun val werkt. Laat de leerlingen na enkele minuten stoppen en vraag hen om enkele van hun ideeën met de rest van de klas te delen. Vraag dan aan elk duo om zo veel mogelijk ideeën te blijven bedenken.



Laat elk duo hun favoriete ontwerp voorstellen aan de rest van de klas. De leerlingen kunnen dat doen door eenvoudigweg op deze vragen te antwoorden.

1. Wat zorgt ervoor dat de doepel naar de val komt?
2. Waardoor kan de doepel niet ontsnappen?
3. Waarom was dit idee het beste van al je ideeën?

UITBREIDING

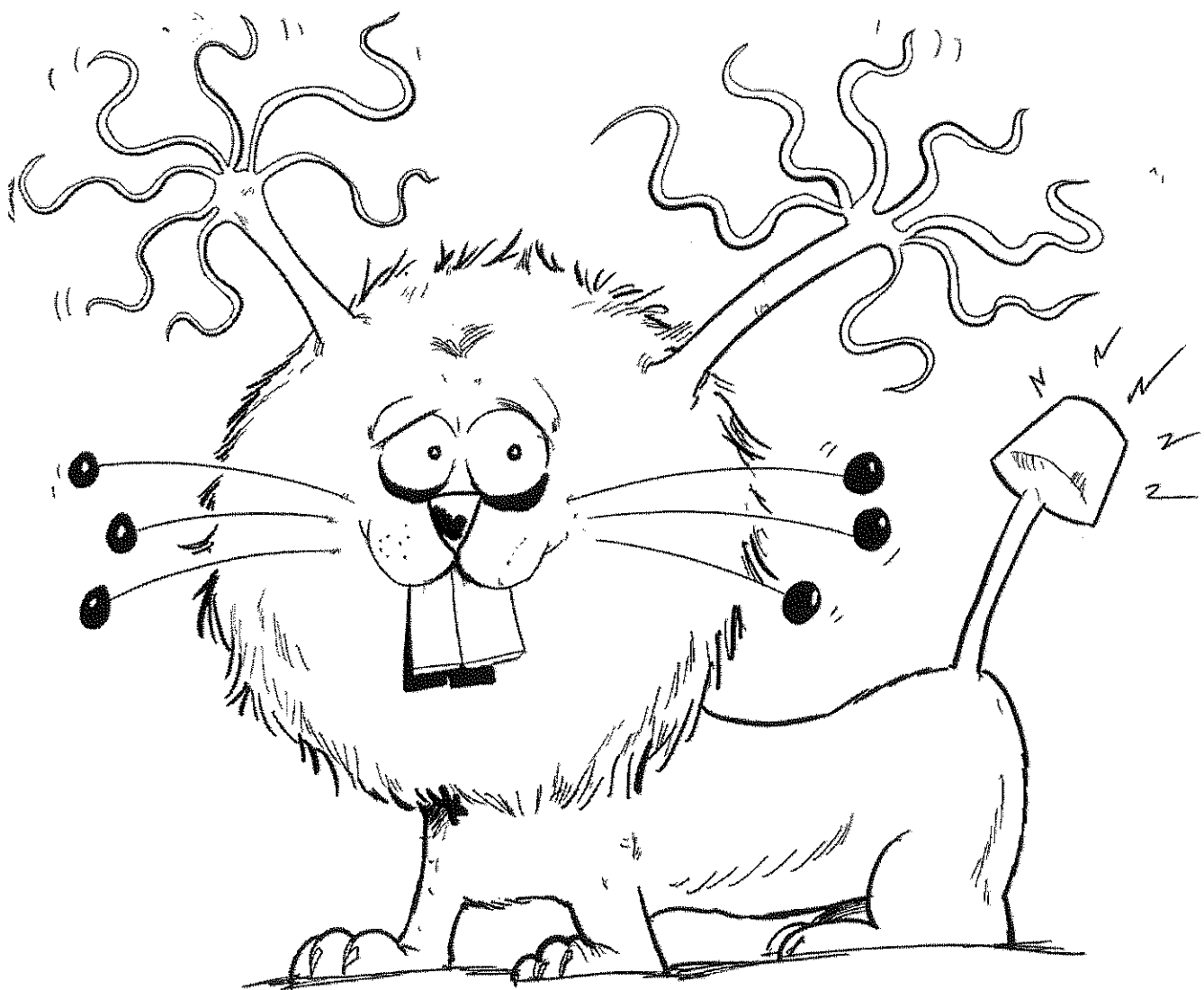
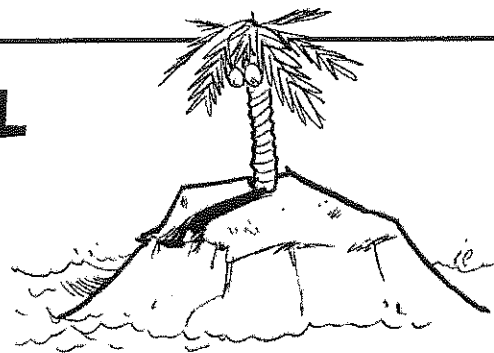
DE LEERLINGEN KUNNEN:

een plan van hun val uittekenen (in vogelperspectief) en er dingen op aanduiden;

- een reclamespot voor hun val bedenken;
- de doepel op de bladzijde hiernaast inkleuren en de omgeving natekenen, waarin het wezentje goed gecamoufleerd is. Ze kunnen de doepel uitknippen en zelf nagaan hoe doeltreffend hun camouflage is!
- de problemen bespreken die iemand zou kunnen ervaren als hij of zij een doepel als huisdier had.

DOEPELVAL

De doepels werden hierheen gebracht van op het eiland Flippo en dan vrijgelaten. Het probleem is dat doepels bakstenen eten en dat ze onze huizen proberen op te eten. Daarom moeten we ze vangen en terugbrengen naar het eiland Flippo. Dit is een doepel.



Je opdracht

Kun je een val ontwerpen waarmee je doepels kunt vangen zonder dat ze pijn hebben?

Enkele weetjes die je kunnen helpen ...

Doepels eten graag worstjes.

Doepels drukken graag op rode knopjes.

Doepels volgen altijd groene pijlen.

Doepels eten bakstenen, maar ze eten nooit hout of glas.

De oren van doepels raken heel snel in alles verstrikt.

Doepels hebben een heel sterke magneet aan het uiteinde van hun staart.

Als een doepel nat wordt, plakken de uiteinden van zijn snorharen vast.

EEN ECHT ONGELOFELIJKE BOOM **

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL
OF PER TWEE

DE OPDRACHT

Ontwerp de meest ongelofelijke boom ter wereld.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Maak een situatieschets en omschrijf het eiland Purpil, een prachtig eiland dat bewoond wordt door wezens die zelfs nog nooit gefotografeerd zijn. Geef wat uitleg over de ongelofelijke boom en gebruik het leerlingenblad om te vertellen wat er speciaal aan is. Verdeel de klas in duo's en vraag aan elk duo om elk aspect van de boom te bespreken. Geef de leerlingen wat tijd om hun ideeën te bespreken en vraag hen dan om ze te delen met de rest van de klas.

Moedig de leerlingen aan om hun verbeelding te gebruiken. Hier zijn enkele suggesties om de leerlingen in hun ideeën te stimuleren en om het gesprek op gang te brengen.

- 1 De vogels kunnen hun nest maken in de takken van de boom en zijn er veilig voor katten en andere dieren. Er kunnen:
 - platforms zijn op het uiteinde van een glibberige en gladde tak waar een kat nooit aan zou kunnen;
 - antidierenpinnen onder elk nest hangen;
 - takken zijn die uithalen naar vogetende dieren als die ook maar in de buurt van de boom komen.
- 2 De boom biedt mensen een schuilplaats tegen weer en wind.
 - De takken zouden de mensen kunnen 'knuffelen' als het slecht weer is.
 - De boom zou een grote holte kunnen hebben vanbinnen – met een deur.
 - De bladeren van de boom kunnen als een miniparaplu zijn.
- 3 Voor kinderen is het een fantastische boom om in te spelen.
 - De boom zou takken kunnen hebben waar de kinderen van af kunnen glijden.
 - De boom zou bewegende takken kunnen hebben waarover de kinderen kunnen lopen.
 - De takken zouden de kinderen in de lucht kunnen gooien om ze dan weer op te vangen.
- 4 Er groeit echt heerlijk fruit aan de boom.
 - Welke kleur(en) en vorm heeft het fruit?
 - Hoe groeit het fruit aan de boom en hoe hangt het eraan vast?
 - 'Gedraagt' het fruit zich vreemd? Kan het bijvoorbeeld spreken, of drijft het of snijdt het zichzelf in hapklare stukjes?
- 5 De boom heeft bladeren waarmee je kunt spelen.
 - De bladeren zouden vele kleuren kunnen hebben zodat de kinderen er tekeningen mee kunnen maken.
 - De bladeren zouden een buisvorm kunnen hebben zodat ze gebruikt kunnen worden als blaaspijp.
 - De bladeren zouden kunnen zweven als een vlieger of ze zouden bolvormig kunnen zijn en kaatsen.

Na alle gesprekken kun je de leerlingen vragen om een tekening van hun boom te maken en om hem een naam te geven. Als ze dat kunnen, vraag dan aan een paar leerlingen om hun boom aan de rest van de klas voor te stellen.

UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een vreemde weersomstandigheid uitvinden die alleen voorkomt op het eiland Purpil en uitleggen hoe de boom daartegen beschermd is;
- een van de wezens tekenen die op het eiland wonen en die vogels opeten als ze daar de kans toe krijgen;
- een fruitschaal tekenen gevuld met het fruit van het eiland Purpil.



EEN ECHT ONGELOFELIJKE BOOM

Je tekent een echt ongelofelijke boom.

De boom groeit op het eiland Purpil. Hij is echt ongelofelijk, want:

- de vogels kunnen hun nest maken in de takken van de boom; ze zijn er ook veilig voor katten en andere dieren;
- mensen kunnen in de boom schuilen voor weer en wind;
- voor kinderen is het een fantastische boom om in te spelen;
- er groeit echt heerlijk fruit aan;
- de boom heeft bladeren waarmee je kunt spelen.

Je opdracht

Schrijf enkele van je ideeën op en maak er tekeningen bij om je uitleg nog duidelijker te maken.

Hoe zorgt de boom ervoor dat de vogels en hun nesten er veilig in zijn?	Hoe beschermt de boom de mensen tegen het weer?
Waarom is het een leuke boom om in te spelen?	Hoe ziet het fruit van de boom eruit en hoe smaakt het?
Hoe zien de bladeren van de boom eruit?	Hoe kunnen kinderen met de bladeren spelen?

Maak een tekening van je ongelofelijke boom op een apart blad papier en geef je boom ook een naam.

EEN ERG GEVAARLIJKE PLEK **

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

De leerlingen moeten hun verbeelding gebruiken om de gevaren te verzinnen die Tommy tijdens zijn reis tegenkomt.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Leg aan de leerlingen uit dat Tommy een heel gevaarlijke reis zal maken. Tot nu toe weet nog niemand welke gevaren zijn pad zullen kruisen, want iedereen moet zijn verbeelding gebruiken om die gevaren te verzinnen! Neem de informatie door die we wel hebben over de reis – de gevaren die op de kaart omschreven staan – en geef de leerlingen enkele voorbeelden van wat elke plek gevaarlijk kan maken.

Gevaar om te vallen in of van:

- een diepe put die bedekt is, zodat hij op een normaal pad lijkt;
- een diepe ravijn;
- een helling.

Gevaar om bekogeld te worden met:

- grote klodders gelei;
- erwten die door een blaaspijp afgeschoten worden;
- inktbommen uit de kanonnen van de Oegoe-stam.

Gevaar om verstrengeld te raken in:

- de enorme doornige vlavikstruik die heel snel om alles wat beweegt heen groeit;
- een grote berg spaghetti;
- het breigaren van een reus.

Gevaar om verpletterd te worden door:

- een gigantisch woepmonster;
- grote, vallende gummibeertjes;
- een onzichtbare olifant.

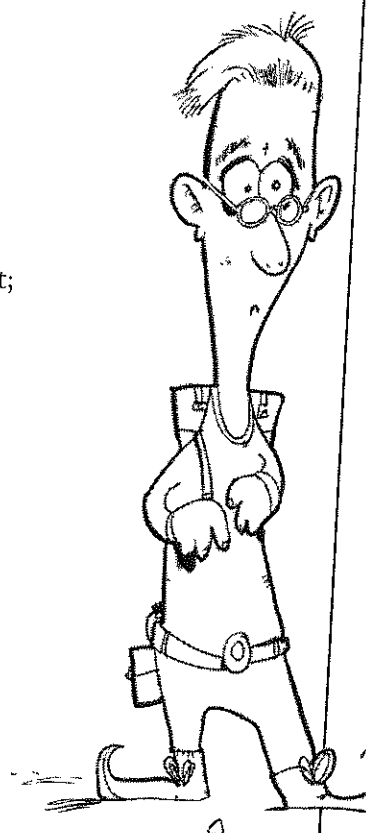
Gevaar om vergiftigd te worden door:

- gifpijljes;
- een slangenbeet van een zeskoppige slang;
- een schram van de doorn van een baramboosplant.

Gevaar om omgestoten of -gereden te worden:

- want het pad loopt langs een golfterrein voor reuzen;
- door enorme raffiemonsters (die zich rollend voortbewegen);
- door de auto van een trag die het pad vaak oversteekt (trags geven daarbij geen waarschuwing).

Vraag de leerlingen om in groepjes van twee te werken en een tekening te maken van enkele gevaren. Leg ook uit dat ze moeten kunnen omschrijven wat alles zo gevaarlijk maakt.



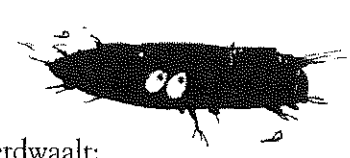
UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een naam verzinnen voor deze gevaarlijke plek;
- waarschuwingsborden maken voor elk gevaar dat ze verzinnen;
- nog meer gevaren verzinnen, bijvoorbeeld:

1. het gevaar dat er een vloek over je uitgesproken wordt;
2. het gevaar dat je in de war raakt of je geheugen verliest;
3. het gevaar dat je verdwaalt;
4. het gevaar om vastgebonden te raken;
5. het gevaar om bedolven te worden onder iets kleverigs.

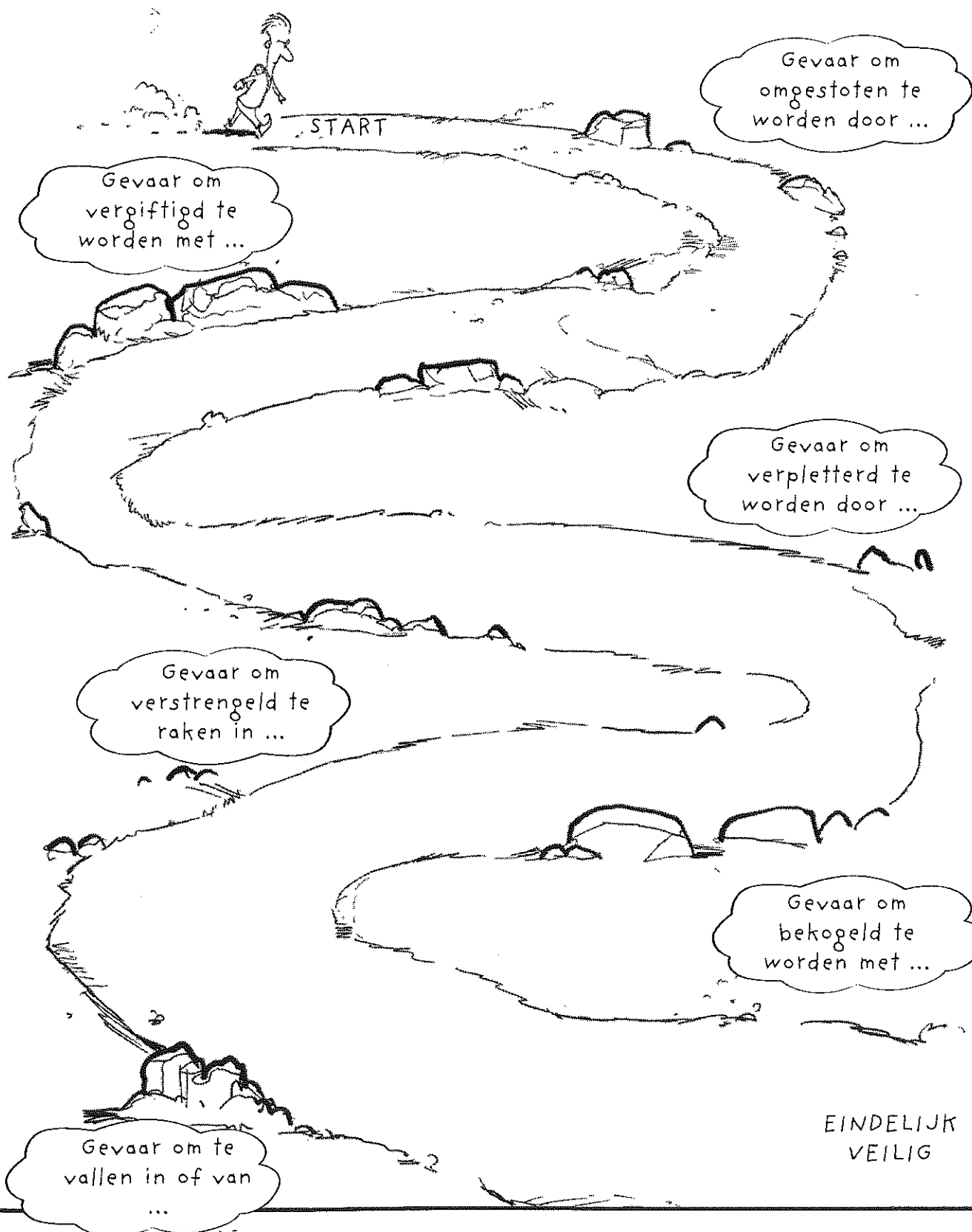
Je kunt een grote plattegrond van de weg aan de muur hangen zodat de leerlingen er de favoriete gevaren (van de hele klas) op kunnen klevens.



EEN ERG GEVAARLIJKE PLEK

Je opdracht

Tommy staat op het punt om dit pad te volgen. Hij zal veel gevaren tegenkomen op zijn weg. (Lees de tekstballonnetjes maar eens ...) Aan jou om te beslissen wat die gevaren precies zullen zijn!



HET KASTEEL VAN KONINGIN HEIDI **

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL
OF PER TWEE

DE OPDRACHT

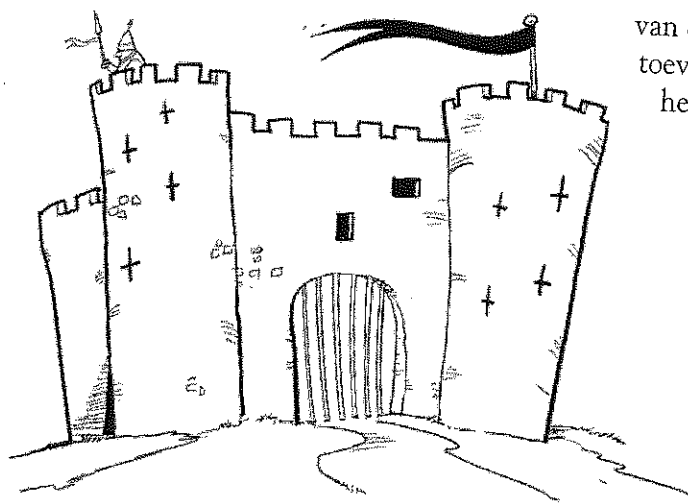
Bescherm het kasteel van koningin Heidi tegen een aanval van de wezens die in Laarland wonen.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het leerlingenblad met de leerlingen door. Bespreek even welk kenmerk elk wezen zou kunnen hebben dat het gevaarlijk maakt, bijvoorbeeld scherpe tanden, een puntige staart, gif, ledematen die je kunnen verpletteren, iets wat iemand kan wurgen, een gewicht waaronder iemand verpletterd kan raken enzovoort.

Vraag dan aan de leerlingen wat veranderd moet worden aan het kasteel om die wezens weg te houden. Herinner hen eraan dat koningin Heidi wil dat haar kasteel er goed uitziet en dat ze zullen moeten nadenken over het uitzicht van de dingen die ze aan het kasteel toevoegen. Je kunt ook zeggen dat er in het hele kasteel geen gaten mogen zijn waar een wezen doorheen kan. Als er rond het hele kasteel bijvoorbeeld geen paarse dingen zouden staan, dan zou een bollip er zo binnen geraken.



Je kunt de leerlingen vragen om op het leerlingenblad een schets te maken van hun ontwerp, zodat ze daarna hun definitieve ontwerp op een vergrote tekening van het kasteel kunnen maken.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een stijlvolle vlag voor het kasteel ontwerpen;
- de wapenuitrusting en/of de beschermende kledij tekenen die een persoon zou nodig hebben om Laarland veilig binnen te kunnen trekken;
- een zevende wezen verzinnen dat koningin Heidi als huisdier houdt;
- een volledige tekening maken van een van de wezens (dus ook zijn lichaam).

HET KASTEEL VAN KONINGIN HEIDI

Koningin Heidi van Laarland is een kasteel aan het bouwen. Ze wil dat het er goed uit ziet, maar het moet tegelijk ook alle sterke en gevaarlijke wezens die in Laarland wonen, buitenhouden.



Je opdracht

Wat moet volgens jou aan het kasteel toegevoegd worden om het te beschermen tegen die wezens? Teken al die dingen.
Dit zijn de wezens die je in Laarland kunt tegenkomen.



Pips komen niet in de buurt van bollips, maar ze kunnen niet goed zien. Het is dus niet moeilijk om hen wijs te maken dat er een bollip in de buurt is.

Tappels hebben een afkeer van driehoeken en willen niet in de buurt van driehoeken komen.

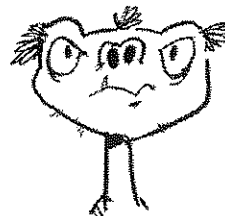


Tooms volgen altijd heel goed de aanwijzingen op borden en pijlen.



Gorgels haten alle planten.

Bollips willen niet in de buurt van paarse dingen komen.



Poms houden niet van water, vooral als het beweegt.

REUS RUDY

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PERTWEE

DE OPDRACHT

Denk creatief na over de voorwerpen die een reus kan maken met dingen die hij uit onze wereld gestolen heeft.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Enkele suggesties om te leerlingen op weg te helpen:

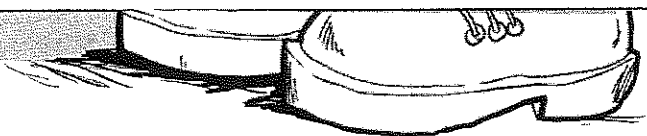
- een bril gemaakt van twee banden die samengehouden worden door een gebogen stuk spoorweg;
- een tandenborstel gemaakt van een verkeerslicht met enkele takken of een hele boom eraan;
- een vuilnisbak die gebruikt wordt als beker;
- rolschaatsen gemaakt van auto's waar het dak van afgehaald is;
- een hoed gemaakt van een opblaasbaar zwembadje.

Dit zijn een aantal dingen die gemaakt kunnen worden met de voorwerpen op het leerlingenblad:

- een houten deur die gebruikt wordt als bord;
- een boom kan gebruikt worden als verfborstel of rugkrabber;
- een boot kan gebruikt worden als kom of als schoen;
- een glijbaan die gebruikt wordt als boemerang;
- een schuur die gebruikt wordt als krukje;
- een verkeersbord kan dienstdoen als vliegenmepper;
- een zwembad zou een bad kunnen zijn;
- een draaimolen van een speeltuin kan gebruikt worden als frisbee of bord;
- een vlag zou een goede sjaal of een tafelkleed kunnen zijn;
- een anker kan gebruikt worden als tandenstoker.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een halsketting en een paar oorringen tekenen die Rudy gemaakt heeft voor zijn moeder en aangeven waarvan ze gemaakt zijn;
- een heel kleine persoon verzinnen en nadenken over wat hij of zij kan gebruiken als bord, vork, bed, stoel enzovoort;
- een tekening maken van hoe Rudy enkele van deze voor hem kleine voorwerpen gebruikt.



REUS RUDY

Je opdracht

Reus Rudy is heel ondeugend. Hij steelt dingen uit onze wereld en gebruikt ze voor een heleboel andere dingen in zijn wereld. Welke voorwerpen hieronder zou Rudy gebruikt hebben om de volgende dingen mee te maken?

Een bril

> Een tandenborstel

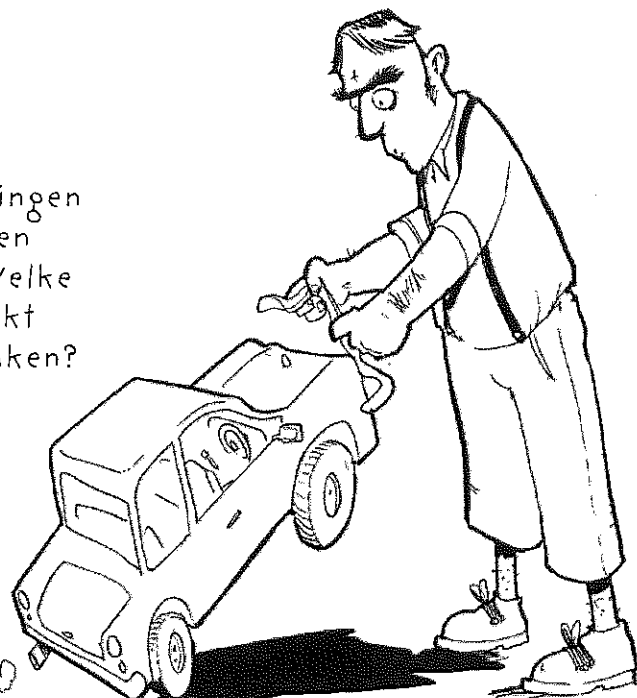
Een beker

Rolschaatsen

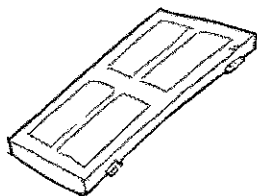
Een hoed

Maak een tekening van de dingen die Rudy gemaakt heeft.

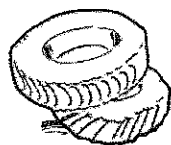
Wat zou Rudy kunnen gebruikt hebben om andere dingen mee te maken?



houten deur



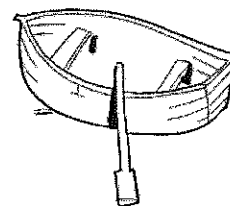
banden



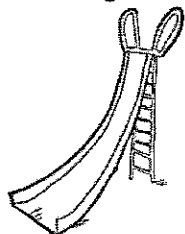
boom



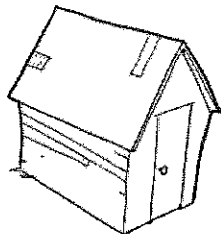
Boot



glijbaan



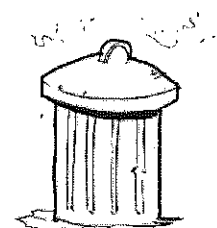
schuur



verkeersbord



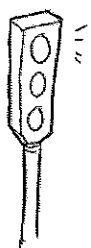
vuilnisbak (met deksel)



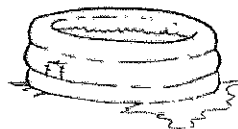
zwembad



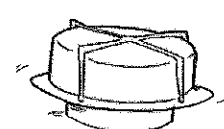
verkeerslicht



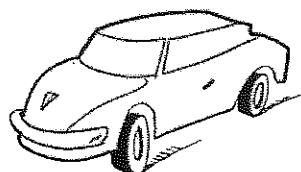
opblaasbaar
zwembadje



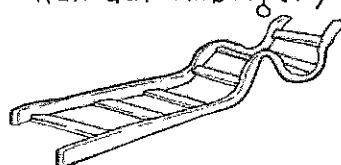
draaimolen van een
speelplein



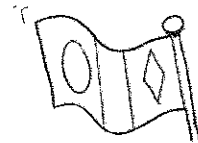
auto



stuk spoorweg (hij
kan dat ombuigen)



vlag

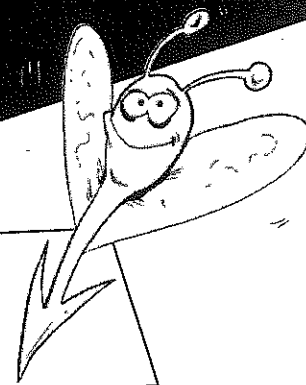


anker



HET LAND KRITTEL

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR
GROEPING: INDIVIDUEEL OF PER TWEE



DE OPDRACHT

Bedenk redenen waarom een bepaald wezen nuttig, gevaarlijk of aangenaam is.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Vraag de leerlingen wat de woorden nuttig, gevaarlijk en aangenaam betekenen.

Nuttig: als iets je helpt om iets te doen. Personen of dingen kunnen nuttig zijn omdat ze iets voor je doen. Een hamer is nuttig als je nagels in een stuk hout moet slaan.

Gevaarlijk: niet veilig. Iets wat gevaarlijk is, kan schade aanrichten.

Aangenaam: leuk en interessant om naar te kijken.

Je kunt de leerlingen vragen om echte dieren en insecten op te noemen die nuttig zijn (een paard, een koe), die gevaarlijk zijn (slangen, spinnen), of die aangenaam zijn (apen, pauwen). Dat zou de manier waarop de klas de taak benadert, echter wel kunnen beperken.

Neem het leerlingenblad met de leerlingen door. Bespreek wat de wezens op Krittel nuttig, gevaarlijk of aangenaam kan maken. Het volgende kan helpen om inspiratie op te doen.

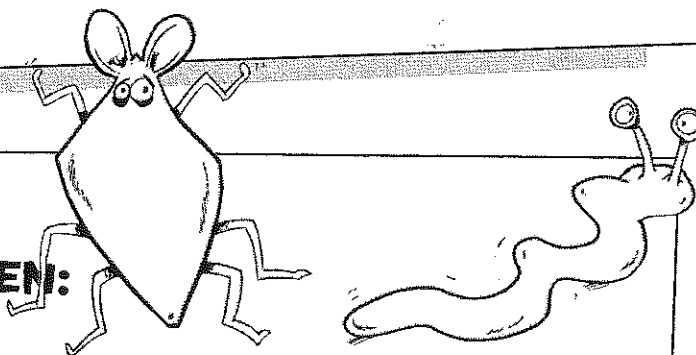
Nuttige wezens voeren nuttige taken uit, zoals je dragen, je eten geven of – minder voor de hand liggend – je haar kammen, je de weg uitleggen of je toekomst voorspellen.

Gevaarlijke wezens zijn gevaarlijk door hun giftige beten, hoorns, grote tanden of ze eten je op, doen je pijn of – minder voor de hand liggend – ze brengen je in de war, verwisselen je armen en benen van plaats of ze wissen al je gedachten.

Aangename wezens zijn een interessante vertoning, leuk om naar te kijken, kunnen trucjes doen, maken een geweldig geluid of – minder voor de hand liggend – kunnen vuurwerk maken, een muziekinstrument bespelen of kunnen gebruikt worden in een spelletje.

Als de leerlingen hun wezens even besproken hebben, kun je vragen om hun favoriete creaties met de rest van de klas te delen.

Op het laatste deel van het leerlingenblad moeten de leerlingen planten uitvinden die nuttig, gevaarlijk of aangenaam zijn. De leerlingen kunnen hun verzonnen planten op een apart blad tekenen als ze dat leuk vinden.



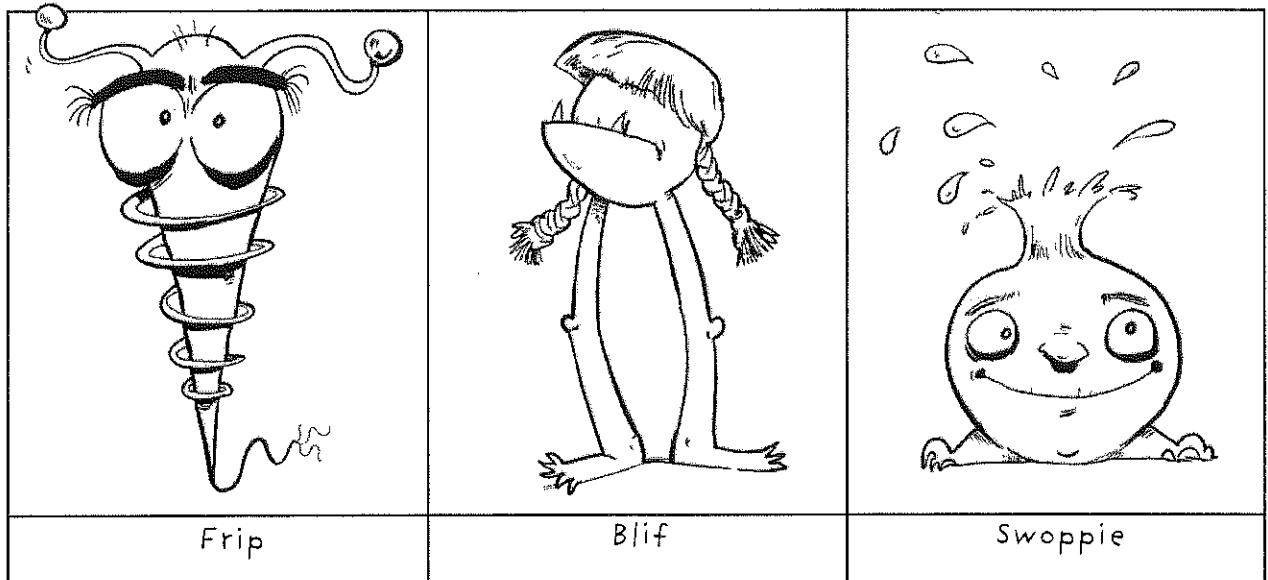
UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- 'het meest nuttige wezen ter wereld' uitvinden;
- nuttige, gevaarlijke en aangename weersomstandigheden bedenken die voorkomen in Krittel.

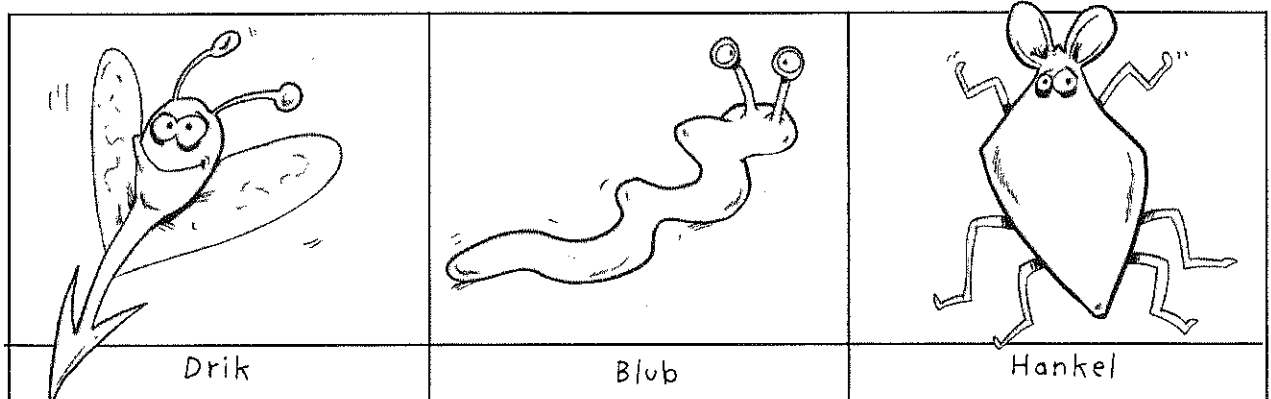
HET LAND KRITTEL

Je opdracht

1. Dit zijn drie dieren die in Krittell leven. Het ene is nuttig, het andere gevaarlijk en het derde is aangenaam. Wie is wie? Bedenk wat hen nuttig, gevaarlijk of aangenaam maakt. Bespreek je ideeën met je partner.



2. Dit zijn drie insecten die in Krittell leven. Het ene is nuttig, het andere gevaarlijk en het derde is aangenaam. Wie is wie? Bedenk wat hen nuttig, gevaarlijk of aangenaam maakt. Bespreek je ideeën met je partner.



3. Teken een nuttige, een gevaarlijke en een aangename plant en geef ze een naam.

PRINSES KAAT SNELT TE HULP

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: PERTWEE

DE OPDRACHT

Gebruik je verbeelding om uit te dokteren hoe prinses Kaat tien gevangengenomen of betoverde prinsen zal redden.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Laat de leerlingen het leerlingenblad bekijken en lees de opdracht voor. Neem de tien dingen door die de doortrapte tovenaard de prinsen heeft aangedaan en ga na of iedereen begrijpt wat de prinsen overkomen is. De volgende bijkomende informatie over sommige van de betoveringen kan de reddingsoperatie een extra dimensie geven.

1. De zon en de regen samen zorgen ervoor dat de regenboog niet verdwijnt.
2. De reus is niet vriendelijk en zou Kaat makkelijk kunnen vertrappelen.
5. De betovering zorgt ervoor dat de prins vastzit in het boek als een tekening. We kennen het verhaal niet. De leerlingen kunnen bespreken waarover het boek zou kunnen gaan.
7. Het meer is zo plakkerig dat iedereen die het aanraakt onmiddellijk vast komt te zitten.
8. Het ijsblokje is zo groot dat het, als het gewoon zo gelaten werd, een jaar zou duren voor het helemaal gesmolten is.
10. Alle bomen, ook de prins, zien er hetzelfde uit.

Geef de leerlingen wat tijd om te praten over de benarde situatie van elk van de tien prinsen en over manieren om hen te redden. Praat dan over de vier winkels (hieronder opgesomd en uitgetekend op het leerlingenblad) en vraag aan de duo's om na te denken over wat prinses Kaat kan kopen om haar te helpen bij het redden van de prinsen. Voor een klas met jongere leerlingen kun je een lijst geven met de dingen die de prinses gekocht heeft en de leerlingen laten nadenken over hoe elk ding gebruikt werd om de prinsen te redden.

Moedig de leerlingen aan om zo veel mogelijk hun verbeelding te gebruiken. Hier zijn enkele suggesties voor wat je op het bord kunt schrijven of tekenen.

- De gereedschapswinkel, waar je deze dingen kunt kopen: ladders, touw, een prinsendetector, een trampoline, een houten plank, een katapult, wol, een kniptang, antikleefschonen enzovoort.
- De toverdrankjeswinkel, waar je deze dingen kunt kopen: een 'verander-je-terug-drankje', een reuzenslaapmiddel, een 'super-slimdrankje', een antikleefmiddel enzovoort.
- De monstervoedingszaak, waar je deze dingen kunt kopen: drakenvoeding, reuzenvoeding, trollenvoeding enzovoort.
- De toverwinkel, waar je deze dingen kunt kopen: toverpoeder, een toverstokje, weermagie, toverspreuken enzovoort.

Vraag de duo's om de dingen te tekenen die prinses Kaat gekocht heeft. Je kunt hen vragen om haar uitrusting te tekenen en te benoemen. Vraag dan aan de leerlingen om uit te dokteren hoe ze elke prins gered heeft. Moedig hen aan om hun verbeelding te gebruiken. En zeg hen dat de reddingsoperatie zal slagen zolang zij er maar in geloven! Enkele voorbeelden van reddingsscenario's voor drie van de prinsen ...

1. Koop een gigantische haardroger en blaas de wolk voor de zon zodat de regenboog verdwijnt. Wanneer de prins valt, geef je hem een trampoline om op te landen.
 7. Gebruik een toverstokje om het kleverige meer te veranderen in een aardbeienmilkshake. Nodig dan een bus milkshakedrinkende kwoffers (vreemde wezens met enorme magen) uit om het hele meer leeg te drinken met rietjes!
 8. Haal er professor Drago – dé expert bij uitstek in doolhoven – bij en laat hem met een helikopter boven het doolhof vliegen zodat hij prinses Kaat de weg naar de prins kan wijzen.
- Vraag de leerlingen om hun favoriete ideeën met de rest van de klas te delen.

UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een rek uit een van de winkels tekenen;
- een tekening maken van hoe een van de prinsen gered wordt;
- een benarde situatie verzinnen voor een andere prins – een betovering die over hem uitgesproken werd of een manier waarop hij gevangen gehouden wordt.



PRINSES KAAAT SNELT TE HULP

Een heel doortrapte tovenaar heeft gemene dingen gedaan met tien prinsen. Hij heeft ze gevangengenomen of er een betovering over uitgesproken. De prinsen moeten gered worden en prinses Kaat zal ze allemaal te hulp snellen. Voor ze aan de reddingsoperatie begint, moet ze nog wat inkopen doen.

Je opdracht

Bedenk hoe prinses Kaat alle prinsen redt en wat ze daarbij gebruikt.



NOORTJE NUTTELOOS

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Bedenk wat iets nutteloos kan maken, zodat het niet meer de taak kan uitvoeren die het zou moeten uitvoeren.



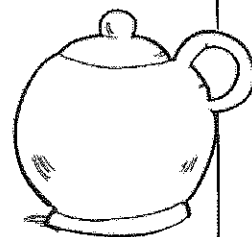
DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Leg de term 'nutteloos' uit: iets is 'nutteloos' als je het niet (meer) kunt gebruiken. Je kunt meer uitleg geven over het begrip aan de hand van de voorbeelden in de tabel. Ga voorwerp per voorwerp te werk, bespreek 'de taak' van het voorwerp en geef dan voorbeelden van hoe het voorwerp nutteloos zou kunnen worden. Vraag aan de leerlingen of ze zelf nog voorbeelden kunnen geven.

Voorwerp	Wat moet het doen?	Wat kan het nutteloos maken? (Zodat het niet kan doen wat het moet doen.)
Schoenveter	Schoenen strikken	• Als de veter maar één cm lang was. • Als hij gemaakt was van hout. • Als hij heel kleverig was (bedekt met lijm). • Als hij te dik was om door de gaatjes in je schoen te kunnen.
Paraplu	Mensen beschermen tegen de regen	• Als de paraplu niet open zou gaan. • Als hij gemaakt was van spons. • Als hij wel open zou gaan, maar heel klein zou zijn. • Als zijn handvat van touw gemaakt zou zijn. • Als hij, telkens hij geopend wordt, water zou gieten op de persoon die hem vasthoudt. • Als hij gigantisch zou zijn en heel moeilijk om mee rond te lopen.
Een polshorloge	Je tonen hoe laat het is, waar je ook bent	• Als het maar één deel van een bandje zou hebben. • Als de sluiting niet zou werken. • Als het maar drie cijfers zou hebben. • Als het 's nachts nooit het uur zou aanduiden. • Als het bandje niet aangespannen zou kunnen worden en het daardoor de hele tijd zou afvallen. • Als het te groot of zwaar zou zijn om aan te houden. • Als het bandje in gif of jeukpoeder gedrenkt zou zijn. • Als het horloge een heel sterke magneet zou zijn waardoor de drager ervan niet in de buurt van metaal zou kunnen komen zonder vast te hangen.

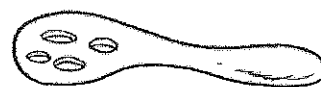
Geef dan het leerlingenblad aan de leerlingen en vraag hen om per twee te bespreken waarom de dingen in Noortjes kraam nutteloos zijn. Vraag dan aan de duo's om de lijst van voorwerpen die Noortje in het verleden verkocht heeft, door te nemen – dat hoeft niet in volgorde te gebeuren – en vraag hen om originele manieren te bedenken waarop elk ding nutteloos zou kunnen zijn. Sommige leerlingen willen misschien een vel kladpapier om hen te helpen vorm te geven aan hun ideeën.

Wanneer de leerlingen verschillende manieren verzonnen hebben, kun je hen vragen om hun twee favoriete ideeën uit te tekenen en te benoemen. Daarna kunnen ze die aan de rest van de klas voorstellen.



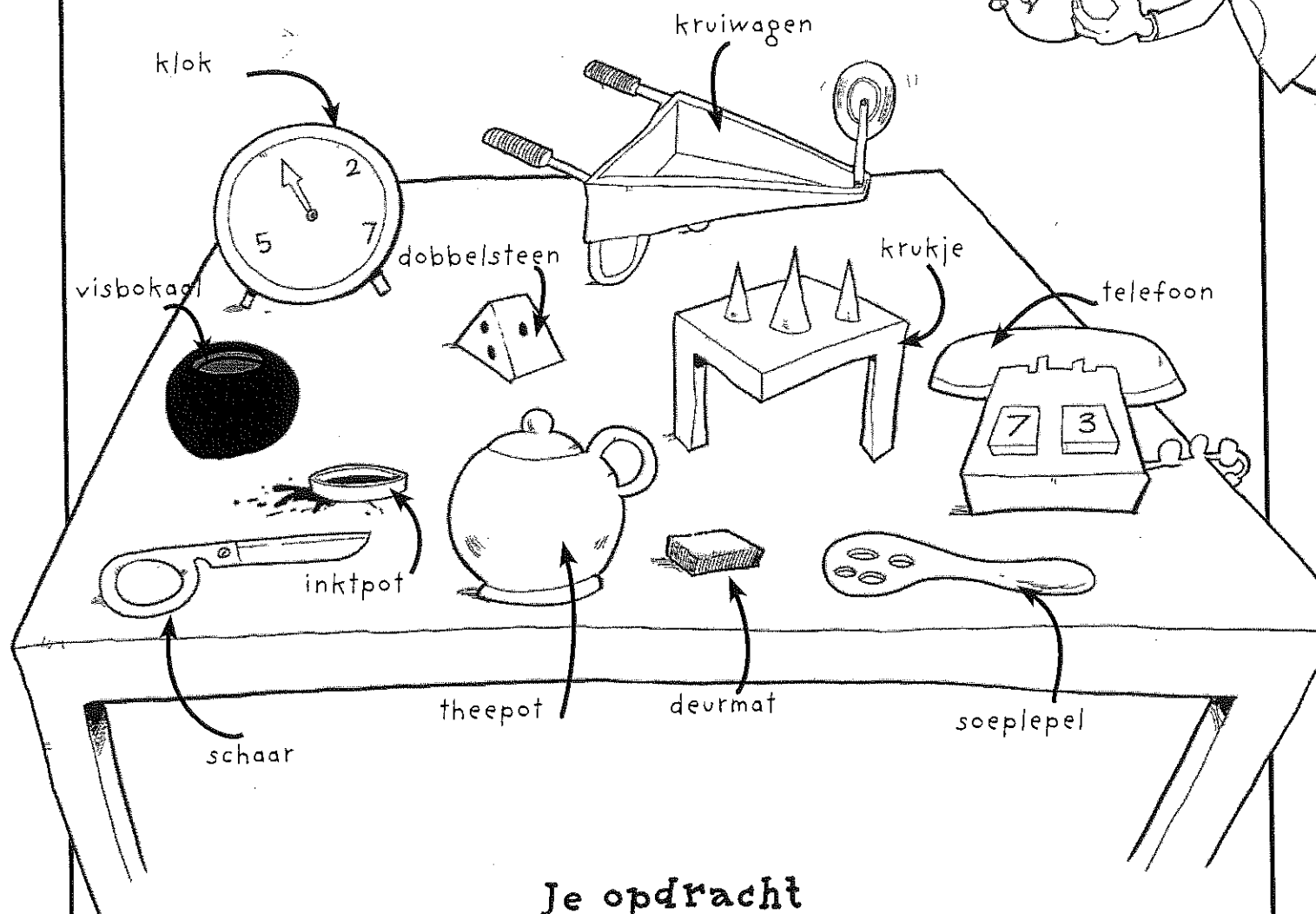
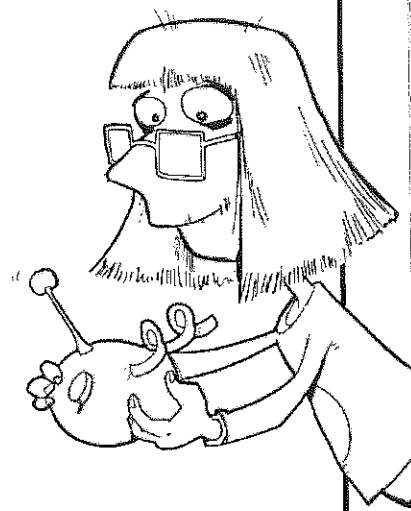
UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- Noortjes huis tekenen – met een nutteloze deur, schouw, ramen, schommel in de tuin, bloemenperken, pad, gordijnen, huisnummer enzovoort;
- nieuwe manieren bedenken om dingen die stuk zijn toch nuttig te gebruiken: een schop die in twee gebroken is (bedenk een gebruik voor elk stuk), een verpletterd conservenblik, een hoed met enkel zijkant en geen bovenkant, de soeplepel in Noortjes kraam enzovoort.



NOORTJE NUTTELOOS

Noortje Nutteloos houdt ervan om nutteloze dingen te verkopen. Sommige dingen zijn nutteloos omdat ze stuk zijn. Andere dingen zijn gewoon nutteloos op zich. Bekijk haar winkel aandachtig en bespreek met je partner waarom elk voorwerp nutteloos is.



Je opdracht

Noortje heeft in het verleden al veel dingen verkocht. Hoe kon elk van die dingen nutteloos geweest zijn? Bespreek het met je partner. Maak van elk ding een tekening waarop duidelijk te zien is waarom het nutteloos was.

- | | | | |
|----------------|-----------------|---------------|---------------|
| • schop | • tandenborstel | • wiel | • naaiaald |
| • paraplu | • tafel | • hamer | • spiegel |
| • vork | • knoopje | • brievenbus | • rietje |
| • zaag | • kam | • poort | • broek |
| • schuurpapier | • springtouw | • schoenveter | • boekenplank |
| • vaas | • bal | • penseel | • bad |
| • kraan | • leiband | • tent | • vermomming |

MONSTERZAKKEN **

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Denk na over de inhoud van de zakken van verschillende (bv. behulpzame, vrolijke) monsters en over het gebruik van elk ding.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Begin met de voorstelling van Maboe. Leg uit dat Maboe meestal alle dingen op de leerlingenbladzijde in zijn zak zitten heeft en dat hij die dingen gebruikt om mensen te helpen. Vraag aan de leerlingen om per twee te praten over hoe elk voorwerp van Maboe iemand zou kunnen helpen. Maboe kan bijvoorbeeld:

- een banaan geven aan iemand die grote honger heeft;
- een krijtje gebruiken om aan te duiden dat er iets op de weg ligt waarover iemand zou kunnen struikelen.

Moedig de leerlingen aan om zo veel mogelijk dingen te bedenken. Als ze geen ongewone dingen kunnen verzinnen, kun je uitleggen dat Maboe niet uit een land als het onze komt en de voorwerpen dus misschien op andere manieren gebruikt. In het land van Maboe worden misschien wel:

- hamers gebruikt om planten plat te slaan die over de paden groeien en waarover de monsters kunnen struikelen;
- bananen gebruikt in de lessen over de planeet aarde;
- paraplu's ondersteboven gehouden om de biebelsnoepjes op te vangen die uit de lucht vallen. De monsters kunnen de snoepjes dan delen met hun vrienden.

Sommige leerlingen zullen misschien tijd hebben om nog meer voorwerpen en het gebruik ervan te bedenken voor de zak van Maboe. Vraag aan elk duo om hun favoriete idee te delen met de rest van de klas.

Ga vervolgens door met Gluk. Leg ook hier uit aan de leerlingen waar Gluk vandaan komt. De monsters kunnen daar op dezelfde manier pret maken als wij, maar ze doen wellicht andere dingen ook. Ze kunnen bijvoorbeeld:

- antizwaartekrachtspillen bij zich hebben in hun zak;
- een caleidoscoop bij zich hebben waar ze in kunnen springen;
- superspringveren hebben die ze aan hun voeten kunnen vastmaken om te springen;
- een kangoeroebal bij zich hebben;
- een clownspak bij zich hebben.

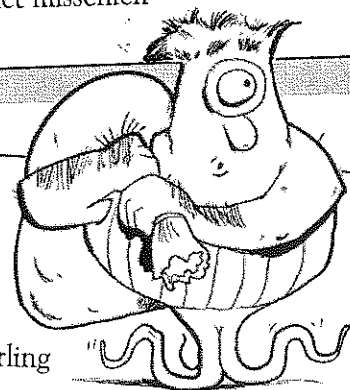
Wanneer de leerlingen een lijst gemaakt hebben met de inhoud van de zak van Gluk of er een tekening van gemaakt hebben, kunnen ze hun favoriete voorwerpen voorstellen aan de rest van de klas.

Ga door met het laatste deel van de activiteit. Sommige leerlingen vinden het misschien leuker om vanaf hier individueel verder te werken.

UITBREIDING

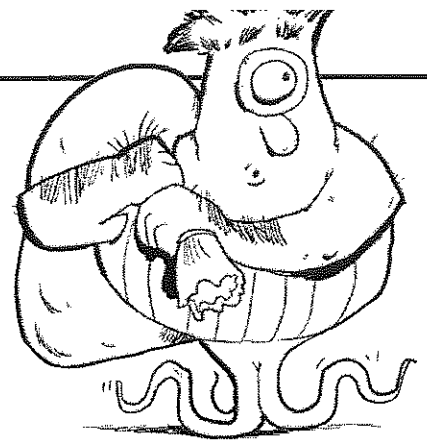
DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een tekening maken van Maboe die iemand aan het helpen is;
- een tekening maken van Gluk die plezier maakt;
- een lijst maken met de inhoud van de zak van een persoon. Een andere leerling kan vertellen wat elk voorwerp ons over die persoon zegt. Voorbeelden van voorwerpen zijn: een ticket voor de bus, een kaart van Brussel enzovoort.



MONSTERZAKKEN

Maboe is een heel behulpzaam monster. Hieronder zie je een lijst van wat hij bij zich heeft in zijn zak.



Je opdracht

Hoe denk je dat Maboe elk voorwerp gebruikt om iemand te helpen?
Bespreek per twee.

- Een stukje touw
- Wat lijm
- Een zaag
- Een bord waarop staat: 'hierlangs'
- Een banaan
- Een paraplu
- Een schaar
- Een vergrootglas
- Een emmer
- Een hamer
- Een krijtje
- Een lange stok

Wat zou er nog in de zak van Maboe kunnen zitten?

Gluk is een monster dat graag plezier maakt. Dit is de zak van Gluk. Teken de dingen die volgens jou in de zak van Gluk zitten en waarmee hij plezier kan maken.



Teken op de ommezijde van dit blad nog een monster en geef het een naam.
Beslis waar jouw monster van houdt en teken enkele dingen die het in zijn zak zou kunnen hebben. Jouw monster kan:

- houden van eten • ondeugend zijn • opruimen • feestjes bouwen
- mensen in de war brengen en hen in de maling nemen.

MAGISCHE MACHINE

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPING: INDIVIDUEEL OF PERTWEE

DE OPDRACHT

Zet een machine in elkaar waarvoor je alle losse onderdelen gekregen hebt en bedenk wat de machine doet.

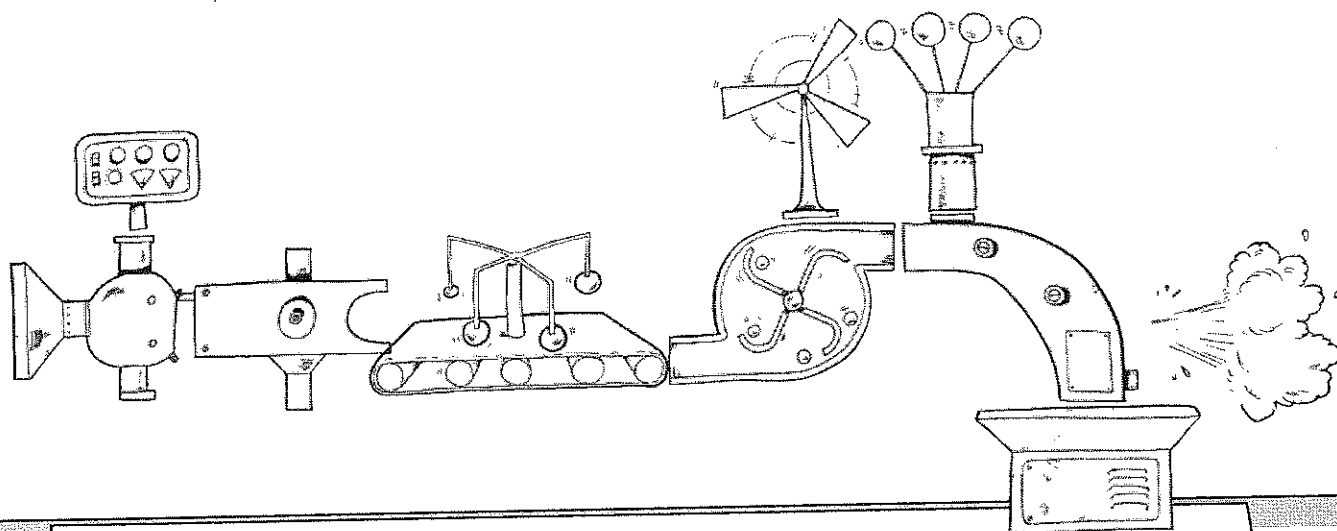
DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem de instructies op het leerlingenblad met de leerlingen door en ga na of ze begrijpen wat ze moeten doen. Zeg aan de leerlingen dat er veel verschillende manieren zijn om de machine in elkaar te zetten en dat ze het moeten bekijken als een puzzel voor hun verbeelding. Leg ook uit dat niet elk onderdeel, zoals de twee figuren met de bollen, afzonderlijk uitgeknipt moet worden langs de lijntjes. Voor leerlingen die minder goed kunnen knippen, kun je een stippellijn rond de figuren tekenen zoals hiernaast.

Wanneer de leerlingen al hun vormen uitgeknipt hebben, moedig je hen aan om te experimenteren met het samenleggen van de onderdelen. Sta de leerlingen toe om extra lijnen en figuren toe te voegen. Ze mogen de figuren ook draaien zoals ze willen. Dit is een manier om de stukjes samen te leggen:

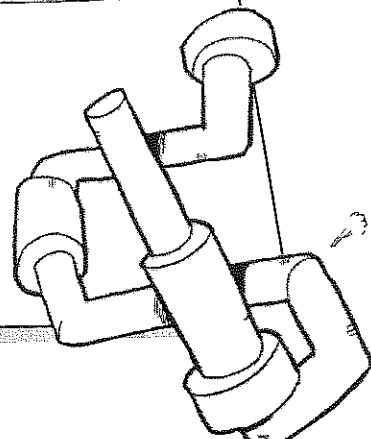
De leerlingen kunnen per twee werken om te bedenken wat de machine doet. Hun ideeën zouden weleens heel inventief kunnen zijn. Dit zijn enkele ideeën die de klas kunnen inspireren:

- de machine kan voorwerpen doen krimpen;
- de machine maakt dingen onzichtbaar;
- de machine kan dingen buigzaam maken;
- de machine bekladt voorwerpen met verschillende kleuren;
- de machine maakt voorwerpen eetbaar.



UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- de dingen opsommen die ze graag in hun machine zouden stoppen;
- de advertentie uittrekken die hen overhaalde om de machine te kopen;
- de tekening maken die op de doos stond toen de machine geleverd werd;
- hun eigen machine ontwerpen.



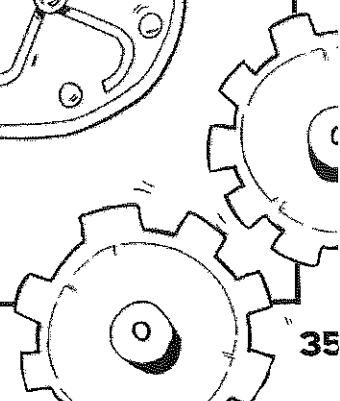
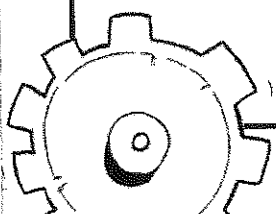
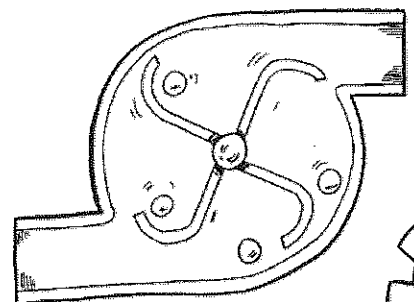
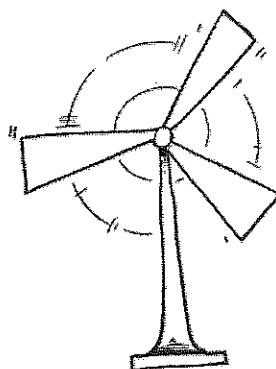
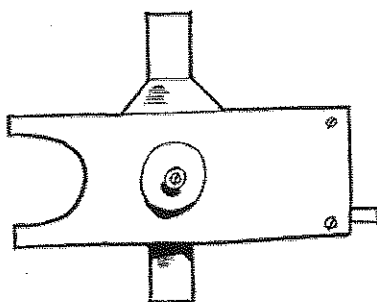
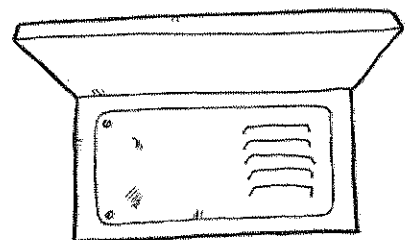
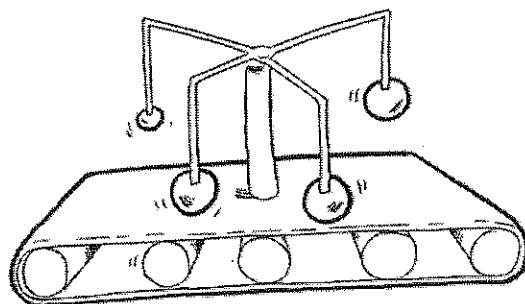
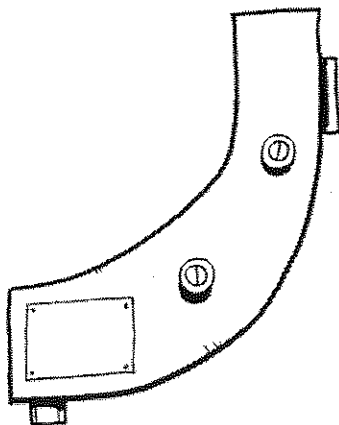
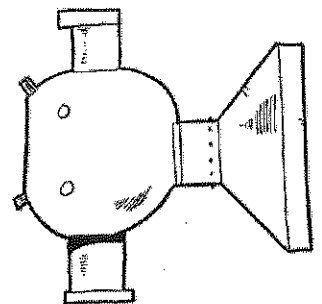
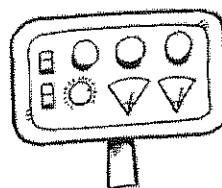
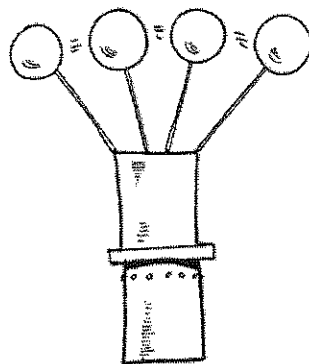
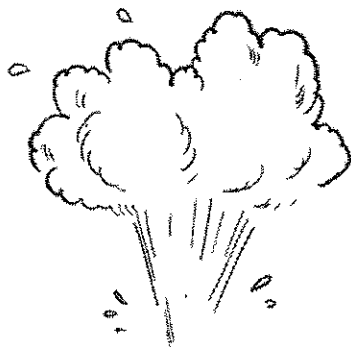
MAGISCHE MACHINE

Je opdracht

Je hebt een machine besteld. Ze is aangekomen met de post, maar werd nog niet in elkaar gezet.

Jij moet:

1. elk onderdeel van de machine inkleuren.
2. alle onderdelen uitknippen.
3. de onderdelen op een blad papier kleven zoals jij denkt dat ze in elkaar passen.
4. extra lijnen en figuren toevoegen als je dat wilt.
5. bedenken wat de machine doet met de dingen die je erin stopt.

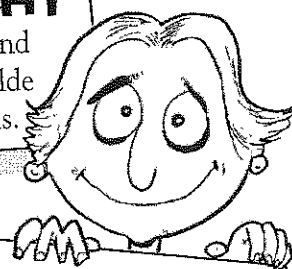


OVERDRIJVENDE OLIVIA ***

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR
GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Vertel overdrijvend wat in een bepaalde situatie gebeurd is.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Leg uit wat overdrijven is: iets sterker (of extremer) doen lijken dan het eigenlijk is.

Je kunt deze voorbeelden gebruiken om de leerlingen kennis te laten maken met het begrip. Een persoon is aan het overdrijven als hij zegt:

- dat hij lachte en lachte tot het pijn deed, terwijl hij enkel maar wat aan het giechelen was;
- dat hij doodsbang is van spinnen, terwijl hij er gewoon niet zo van houdt om ze aan te raken;
- dat hij de slimste is van de hele school, terwijl hij eigenlijk niet zo'n goede cijfers haalde voor zijn dictée.

Vraag aan de leerlingen om de volgende stellingen te overdrijven.

1. Ik hou niet zo van frambozen.
2. We moesten nogal lang aanschuiven voor het eten.
3. Ik struikelde gisteren en schaafde mijn knie een beetje.

Neem daarna het leerlingenblad door om te laten zien hoe Overdrijvende Olivia haar uitstap naar het park omschrijft. De leerlingen kunnen per twee werken om alle overdrijvingen te onderstrepen.

Vraag aan elk duo om naar de tekening onderaan te kijken en laat hen nadenken over hoe Olivia dat zou kunnen vertellen. Moedig hen aan om zo veel mogelijk overdrijvingen te gebruiken, bijvoorbeeld:

- de regen zou een 'stortvloed' kunnen zijn;
- Olivia zou de kat kunnen omschrijven als een 'wilde leeuw';
- de man zou 'van zijn fiets geslingerd kunnen zijn en van geluk mogen spreken dat hij het overleefd heeft';
- de arm van de man zou 'bijna af geweest kunnen zijn en helemaal onder het bloed gezeten hebben';
- de man zou heel erg van streek geweest kunnen zijn.

Vraag de leerlingen om in te oefenen hoe ze zelf een Olivia (of Olivier!) kunnen zijn. Ga na of ze deze gebeurtenis kunnen omschrijven zoals zij (of hij) dat zou doen. Sommige leerlingen zijn misschien bereid om hun versie voor de klas te brengen.

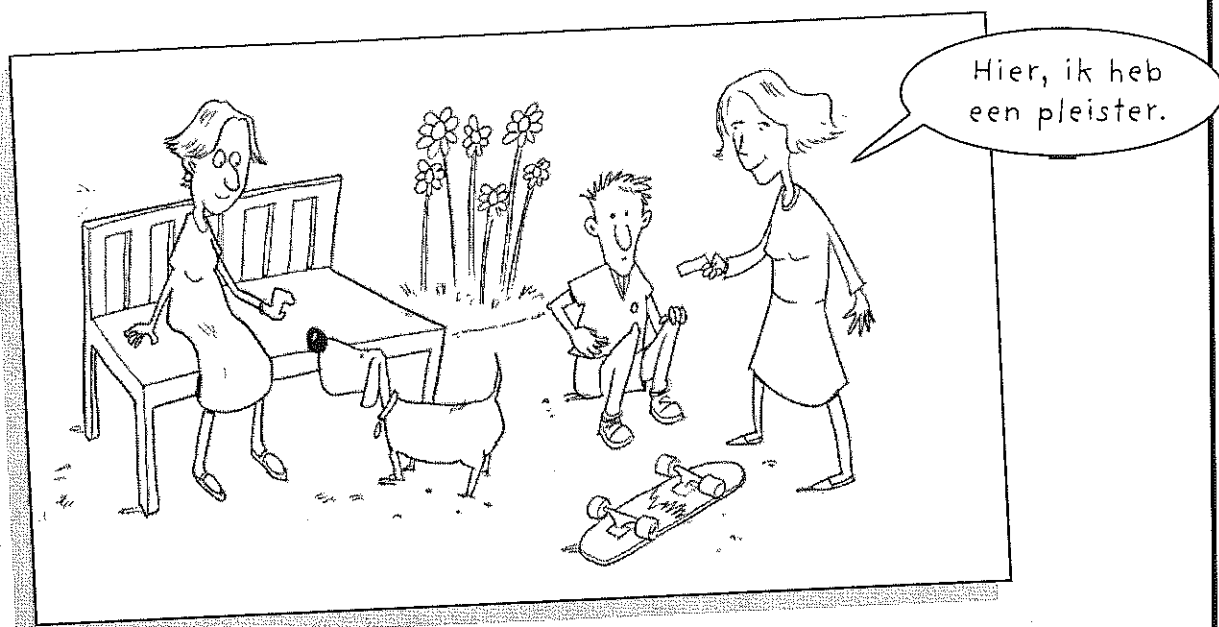
UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- op de tekeningen aanduiden hoe Olivia overdrijft;
- naar tekeningen in boeken kijken en overdrijven over wat er op elke tekening gebeurt;
- bedenken hoe verschillende weersomstandigheden (erg) overdreven kunnen worden, zoals een hittegolf, wind, sneeuw, hagel, regen;
- per twee werken en enkele zinnen hardop voorlezen in een gewone en een overdreven versie. Een voorbeeld: 'Een ijsje is wel leuk.' En: 'Ik vind een ijsje het heerlijkste wat er is en ik hou er meer van dan al het andere eten op de wereld.' Of: 'Ik vind deze rekensom nogal moeilijk.' En: 'Ik heb elk klein deeltje van mijn hersenen moeten gebruiken om er alleen maar achter te komen hoe ik aan deze som moest beginnen. Dit is de meest onmogelijke rekensom die ik ooit heb moeten oplossen.' Andere zinnen om te overdrijven zijn bv.
 - a) Ik fiets liever niet ...
 - b) Ik heb een schrammetje in mijn vinger van een stukje glas ...
 - c) Ik had een leerkracht die er altijd een beetje triest uitzag ...
 - d) (omgekeerd) Als ik buitenkom in de sneeuw, draag ik altijd een massa kleren. Je zou me niet meer herkennen onder al die sjaals, hoeden en de gigantische jas die ik draag.

OVERDRIJVENDE OLIVIA

Overdrijvende Olivia overdrijft de hele tijd! Lees haar versie van het uitstapje naar het park waarbij deze foto genomen werd.



"Ik mocht van heel veel geluk spreken dat ik op de bank kon zitten. Het is altijd zodanig druk in het park dat het soms moeilijk is om een plaatsje te vinden om te zitten. Maar goed, ik zat daar nog maar even toen plots een enorme, wilde hond naar me toe kwam lopen. Het scheelde geen haar of hij had me gebeten of omvergelopen. Ik ben doodsbang van honden. Op ongeveer hetzelfde moment viel een jongen van zijn skateboard, waarschijnlijk omdat hij te snel ging. Hij kwam met een harde bons op de grond terecht. Zijn skateboard smakte in stukken tegen de grond. Zijn been was helemaal bedekt met bloed en hij schreeuwde de longen uit zijn lijf. Gelukkig was er een medisch team in het park dat zijn leven kon redden. Het was op dat moment dat ik besepte hoeveel geluk ik had dat ik nog niet opgegeten was, want vlakbij mijn hoofd groeiden er honderden mensenetende zonnebloemen. Het zal nog een tijdje duren voor ik terug naar dat park ga!"

Je opdracht

Bespreek hoe Olivia het volgende ongeluk zou kunnen omschrijven.
(Olivia is de dame onder de paraplu!)



LARS DE LEUGENAAR ***

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER

DE OPDRACHT

Zoek aanwijzingen in een reeks foto's die aantonen dat Lars gelogen heeft.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Zorg ervoor dat iedereen weet wat liegen is. Vraag elke leerling om iets over zichzelf te verzinnen waarvan iedereen weet dat het een leugen is. Bijvoorbeeld: 'Ik heb over de maan gesprongen.'

Je kunt ook een spelletje spelen met de klas waarin elke leerling iets over zichzelf zegt wat waar is en iets wat niet waar is. De rest van de klas kan telkens raden welke stelling waar is.

Vertel de klas daarna over Lars. Leg uit dat het sterker is dan hemzelf en dat hij voortdurend leugens vertelt. Je kunt aan de klas vertellen dat zijn vriend Laurens genoeg heeft van de leugens en dat die eropuit is om te bewijzen dat Lars leugens vertelt. Daarom heeft Laurens deze foto's genomen. Laurens wil dat de klas luistert naar het verhaal van Lars over het verloop van de namiddag en op de foto's aanduidt waar blijkt dat Lars aan het liegen is.

Lees dan Lars' versie van de namiddag twee keer voor aan de hele klas. Doe dat eerst in een normaal tempo en daarna eens wat trager. Vraag de leerlingen om aanwijzingen te zoeken die aantonen dat Lars liegt. De leerlingen kunnen de aanwijzingen omcirkelen op het leerlingenblad. Hier zijn enkele voorbeelden van leugens met de aanwijzingen die ons tonen dat het leugens zijn.

Wat in de tekst staat	Wat de foto ons vertelt
Ik ben maar één keer naar buiten gegaan vandaag en dat was 's morgens.	Hij is ofwel meer dan één keer het huis uitgegaan of hij is pas in de namiddag (niet 's morgens) vertrokken, want volgens de foto is hij om 13.00 uur vertrokken.
Ik was mijn enige pet kwijt en moest een paraplu meenemen.	Lars draagt een pet en heeft geen paraplu vast.
... omdat het heel hard regende en het was ijskoud.	Het is niet aan het regenen en het is duidelijk niet koud.

De andere leugens in de tekst:

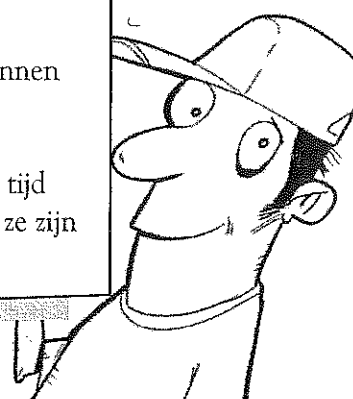
- Ik ben rechtstreeks naar de winkel gegaan, want ik was gehaast.
- Gelukkig is de winkel op het einde van mijn straat.
- Ik had dringend brood, suiker en een krant nodig.
- ... ik besepte dat ik mijn portemonnee thuis gelaten had en helemaal niets kon kopen.
- Toen ik de winkel verliet, besloeg mijn bril waardoor ik zomaar de straat overstak.
- ... Saartje, die in nummer 4 woont.
- Ze was haar raam aan het schilderen.
- Ze kon niet bij de bovenkant om die te schilderen, dus deed ik dat voor haar.
- Toen ik thuiskwam, kwam Fredo, mijn enige huisdier, me tegemoet om me te groeten.
- Ik heb de rest van de dag televisie gekeken.

Vraag de leerlingen welke leugens Lars vertelt en hoe ze weten dat het leugens zijn.

UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een tekening maken van Lars die iets aan het doen is. Ze kunnen alle leugens verzinnen die hij erover kan vertellen, maar die ontkracht kunnen worden door de tekening;
- een wedstrijd houden in het verzinnen van 's werelds meest ongelofelijke leugen;
- bespreken hoe je aan mensen kunt zien dat ze aan het liegen zijn: ze kijken de hele tijd heen en weer, ze aarzelen als ze iets vertellen, ze vertellen dingen die niet kloppen, ze zijn duidelijk iets aan het vertellen om iets anders te vermijden enzovoort.



LARS DE LEUGENAAR

Je opdracht

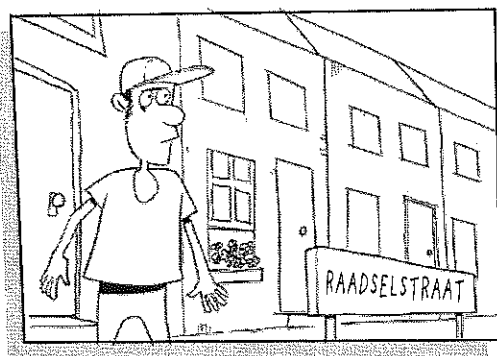
Lars vertelt nooit de waarheid. Lees Lars' verhaal over wat hij op een zaterdagmiddag deed en vergelijk dat dan met de foto's die genomen werden. Omcirkel alle aanwijzingen in de foto's die aantonen dat Lars leugentjes verteld heeft.



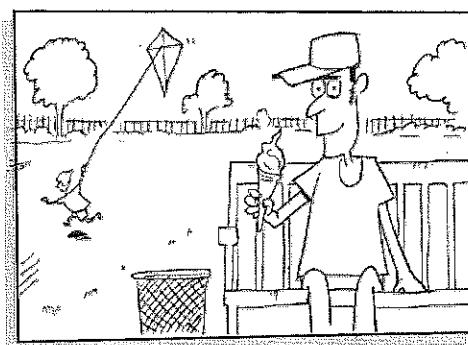
LARS' VERHAAL

Ik verliet het huis maar één keer vandaag en dat was 's morgens. Ik was mijn enige pet kwijt, dus moest ik een paraplu nemen omdat het aan het stortregenen was en het was ijskoud. Ik ben rechtstreeks naar de winkel gegaan, want ik was gehaast. Gelukkig is de winkel op het einde van mijn straat. Ik had brood, suiker en een krant nodig. Toen ik eenmaal in de winkel was, besepte ik dat ik mijn portemonnee thuis gelaten had en dat ik dus helemaal niets kon kopen. Toen ik de winkel buitenkwam, sloeg mijn bril aan, waardoor ik zomaar de straat overstak. Op weg naar huis kwam ik Saartje tegen, die in nummer vier woont. Ze was haar ramen aan het schilderen. Ze kon niet bij de bovenkant, dus hielp ik haar met die te schilderen. Toen ik thuiskwam, kwam Fredo, mijn enige huisdier, me tegemoet om me te groeten. Ik heb de rest van de dag televisie gekeken.

13.00 uur



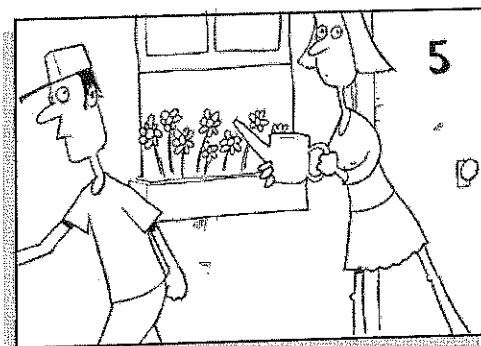
13.10 uur



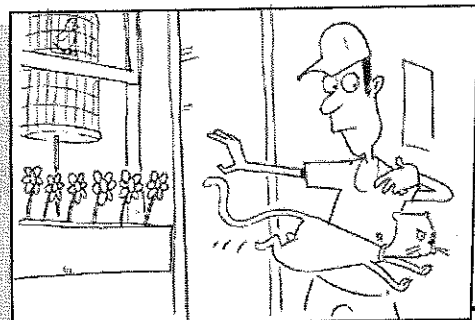
13.20 uur



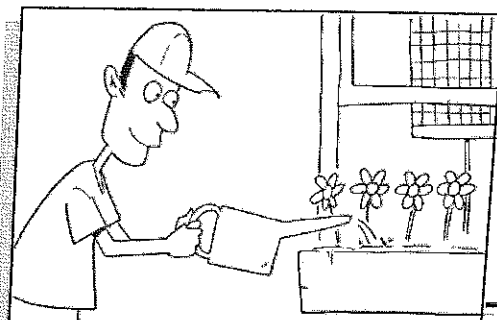
13.30 uur



13.40 uur



13.50 uur



MEDEKLINKEREILAND ***

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR

GROEPING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Geef mondelinge aanwijzingen om woorden te raden die gevormd zijn met de letters van Medeklinkereiland.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Vraag de leerlingen welke letters klinkers zijn en leg nog eens uit dat alle letters die geen klinkers zijn, medeklinkers zijn. Deel het leerlingenblad uit aan de duo's en geef ze een vel papier om de letters die ze vinden op te schrijven. Vertel aan de leerlingen dat je tips zult geven voor verschillende letters die samengezet moeten worden tot ze een woord vormen. Dat kan je op verschillende manieren doen. Gebruik de volgende voorbeelden.

EENVOUDIGE AANWIJZINGEN GEBASEERD OP ÉÉN KENMERK

Woord: dag

De eerste letter staat dicht bij een brug. De tweede letter is een klinker: A. De derde letter ligt stroomopwaarts ten opzichte van de brug, naast een waterval.

IETS MOEILIKERE AANWIJZINGEN

Woord: prettig

De eerste letter staat naast een lichtsignaal dat schepen waarschuwt voor kliffen of rotsen. De tweede medeklinker zit in een koude, donkere plaats waar je zou kunnen schuilen voor de regen. De volgende letter is de klinker E. De letter daarna zit verborgen tussen lange, groene sprietten. Je hebt die letter twee keer nodig. Dan volgt de klinker I. De laatste letter staat naast een plaats waar veel water heel snel naar beneden stort.

WEGBESCHRIJVINGEN

Woord: feest

Ik begon mijn reis in het noorden van het eiland. Ik werd omringd door enorme, lekker ruikende bloemen. Daar nam ik de eerste letter. Toen voegde ik de klinker E toe, twee keer zelfs. Ik reisde verder naar het zuiden en stak de rivier over langs een brug tot ik wat verder uitrustte onder een boom op een heuvel. Daar vond ik de volgende letter. Toen reisde ik verder, over gevaarlijk drijfzand en zo verder naar het westen. Langs de kust in het westen, tussen grote groene grassprietten, nam ik mijn laatste letter.

NOG EEN BEETJE MOEILIJKE

- Maak gebruik van anagrammen: leg aan de leerlingen uit dat ze de aanwijzingen voor hun letters kunnen geven volgens de volgorde waarin de letters in het woord voorkomen, maar dat ze de letters ook door elkaar kunnen gooien: een anagram.
- Laat de klinkers weg: de leerlingen kunnen de klinkers weglaten uit het woord waarvoor ze aanwijzingen geven, bijvoorbeeld 'schl' in plaats van 'school', en nagaan of hun partner het woord nog steeds kan raden. Er kunnen ook verschillende mogelijkheden zijn door er andere klinkers tussen te zetten. 'Sp' kan bijvoorbeeld 'soep', 'sap' of 'sip' zijn.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

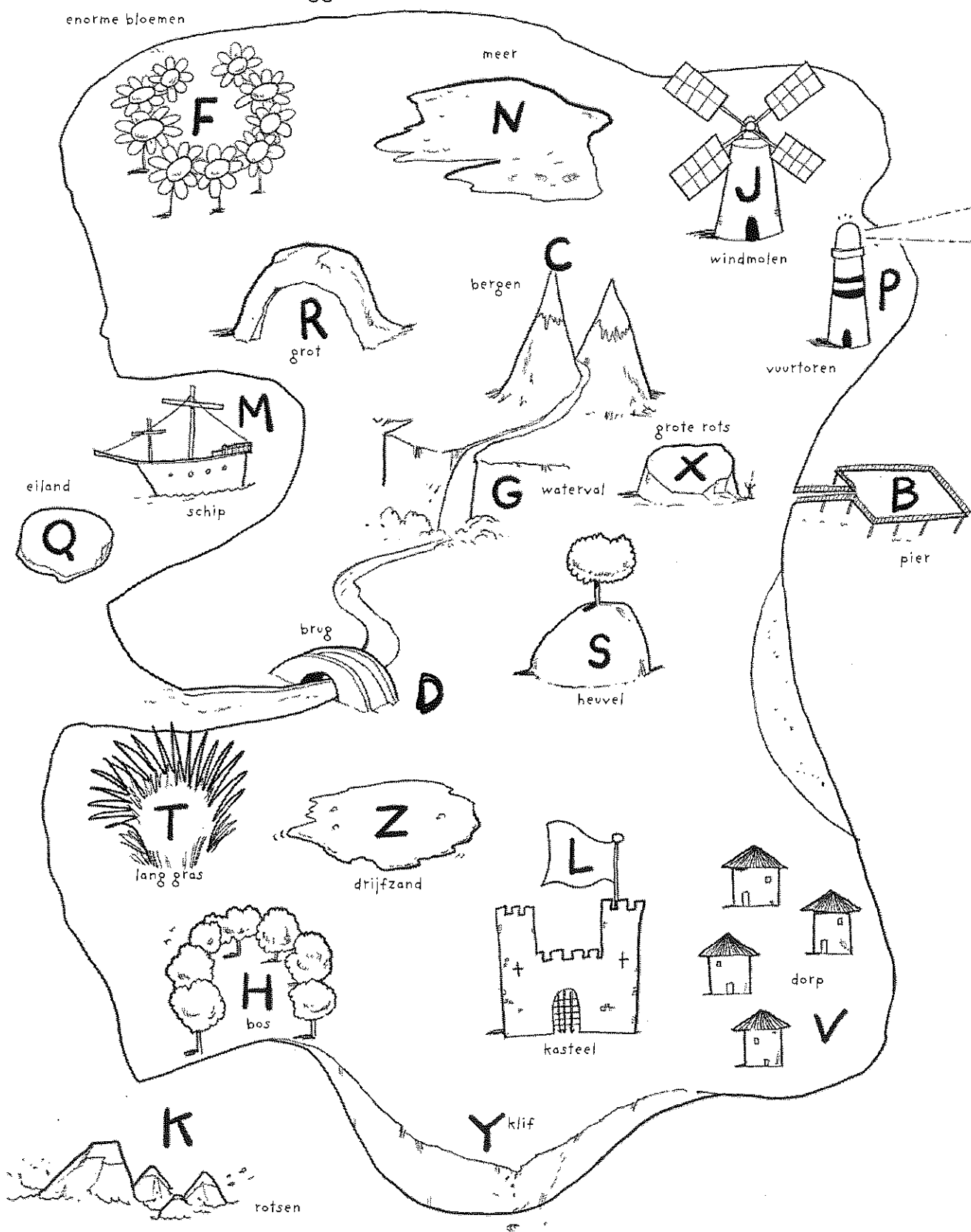
- een 'rekeneiland' tekenen met nummers en plus- en mintekens. Ze kunnen hun partner aanwijzingen geven om rekensommen op te lossen;
- de klinkers toevoegen aan het eiland en de plaatsen uittekenen waar die zich kunnen bevinden: een put, een hut, een toren, een mijn, een fabriek, een boomgaard, een naaldbos, een park, een trein, het huis van een monster, een wegwijzer enzovoort;
- een eiland tekenen en er alle medeklinkers opzetten, maar ze verbergen zodat iemand anders heel goed moet kijken om ze te kunnen vinden. De letters kunnen verschillende groottes hebben en ze kunnen gekanteld zijn, een D zou bijvoorbeeld een heuvel kunnen zijn, een V zou een berg kunnen zijn enzovoort.

MEDEKLINKEREILAND

Je opdracht

Medeklinkereiland ligt vol met letters die geen klinkers zijn. Klinkers zijn de letters A, E, I, O en U. Kun je een andere persoon tips geven om een woord te vormen met de letters van Medeklinkereiland? Je moet hem of haar wel zeggen wat de klinkers in het woord zijn.

enorme bloemen

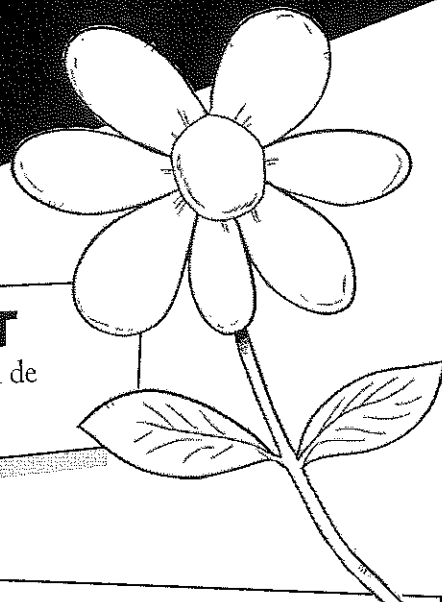


DE WOORDENTUIN **

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL

DE OPDRACHT

Leer woorden omschrijven aan de hand van tekeningen.



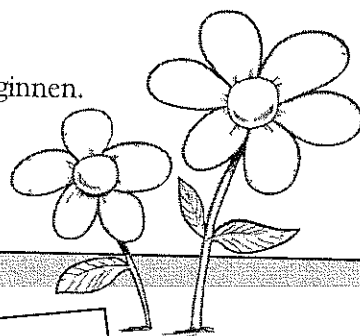
DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Geef aan elke leerling een kopie van het leerlingenblad en vertel hen over de 'woordentuin'. Leg uit dat op hun blad slechts een klein deel van de tuin staat en dat er veel meer woorden in de tuin staan die je niet echt kunt zien.

Neem daarna de drie taken op het leerlingenblad door. Het kan leuk zijn om even stil te staan bij nummer twee en na te denken over welke insecten het best bij elk woord passen. Enkele voorbeelden:

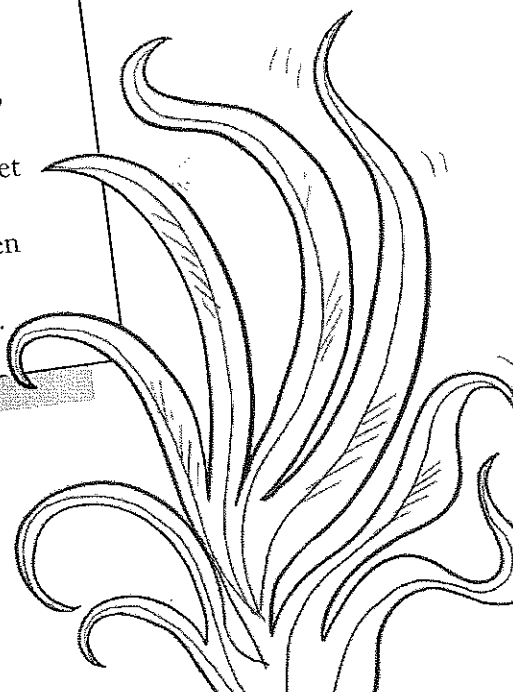
- stekelig: kever;
- gestippeld: lieveheersbeestje;
- netjes: rups (met zijn benen netjes op een rij).

Zorg ervoor dat de leerlingen de opdracht begrijpen voor ze beginnen.



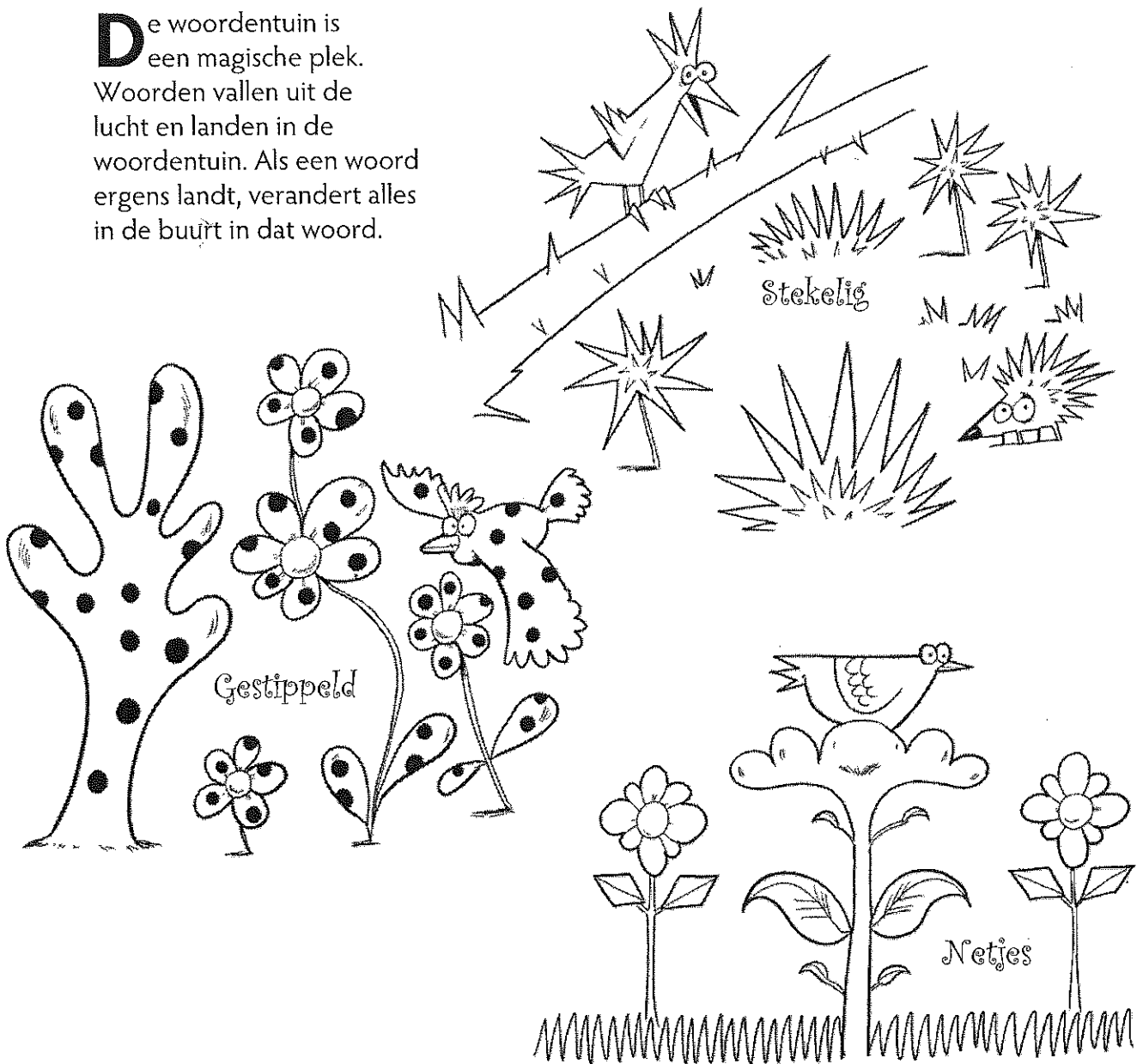
UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- andere delen van de tuin tekenen met enkele andere woorden, bijvoorbeeld slordig, golvend, kleurrijk, driehoekig, spiraalvormig, in de war, effen, gestreept, zigzag, vierkant, saai, grillig, met veel franjes, knoeierig, recht, ingewikkeld, met een motiefje, harig, glad enzovoort;
- een persoon tekenen die terechtgekomen is in een deel van de woordentuin;
- een tuincollage voor één woord maken.



DE WOORDENTUIN

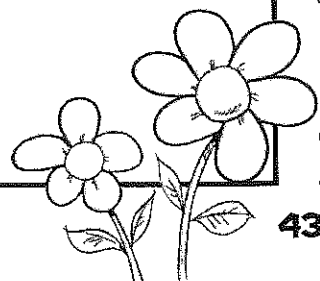
De woordentuin is een magische plek. Woorden vallen uit de lucht en landen in de woordentuin. Als een woord ergens landt, verandert alles in de buurt in dat woord.



Krullerig

Je opdrachten

1. Kleur de tuin in.
2. Zet een insect in de tuin.
3. Teken de rest van de krullerige tuin hiernaast.



GOED MONSTER, SLECHT MONSTER **

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL
OF PER TWEE

DE OPDRACHT

Creëer een goed en een slecht monster door verschillende kenmerken voor elk monster te verzinnen.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Laat de leerlingen het leerlingenblad zien en leg uit dat ze een goed en een slecht monster moeten maken door met woorden te spelen. Je kunt dit het best uitleggen aan de hand van een voorbeeld. Neem enkele van deze ideeën door met je klas.

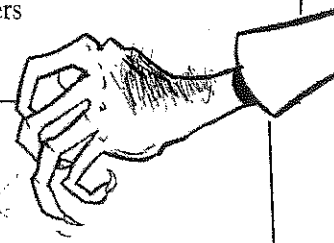
Monster	Voorbeelden van goed	Voorbeelden van slecht
Dit monster heeft ... manieren	aardige, goede, mooie	vreselijke, verschrikkelijke, slechte, ergerlijke
Dit monster ziet er meestal ... uit	gelukkig, vrolijk, vriendelijk	boos, wild, angstaanjagend
Het huis van dit monster is ...	een gezellige plattelandshoeve met bloemenperken in de tuin, een boomhut, een springkasteel, heel kleurrijk	een donkere grot, een moeras, een eng bos, slijmerig
Dit monster houdt van ... maken	cakejes voor iedereen, kaartjes voor iedereen, zijn eigen kledij	rokken van mensenhaar, rommel in de huizen van mensen
Dit monster eet graag ...	wortelen, appels, tomaten, bloemen, samen met zijn vrienden	mensentaart, konijntjes, slakken, modder, krokodillen
Als je dit monster ontmoet, zal het ...	je de hand schudden, je een pakje geven, naar je lachen, je aaien, met je spelen, je een kus geven	naar je grommen, je omver lopen, naar je fronsen, je spullen stelen, dingen naar je gooien
De beste vriend van dit monster is ...	iedereen, een clown, een klein kindje, een petieterige muis	een grote humeurige trol, een gemene heks, een draak, een worm, nergens te bespeuren
Het geluid dat dit monster maakt, is ...	gezang, gespin, gefluister	gebrul, een grom, een schreeuw

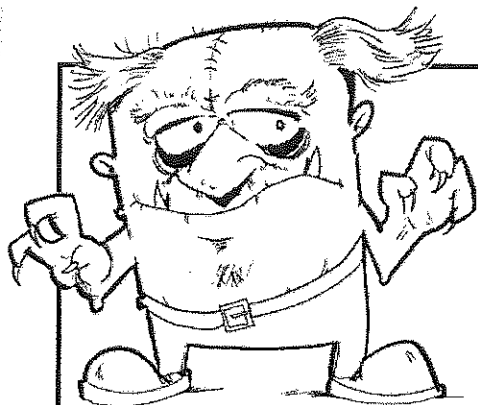
Vraag de leerlingen om zo veel mogelijk ideeën te bespreken vóór ze beslissen wat ze in elk hokje schrijven. Om de activiteit even te onderbreken, zou je feedback kunnen vragen aan de leerlingen na elke rij van de tabel. Voor minder vaardige leerlingen kun je een selectie van woorden geven waaruit ze kunnen kiezen. Als de leerlingen beslist hebben over hun beste ideeën, kun je ze vragen om hun monsters een naam te geven en om er een tekening van te maken.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- het huis van hun monsters tekenen;
- een lijst maken van de goede en slechte dingen die hun monsters gedaan hebben (moedig hen aan om hun verbeelding te gebruiken);
- een tekening maken van hun monsters met hun beste vriend;
- met woorden spelen en meer zinnen over elk monster verzinnen (zie hieronder).

Monster	Goed	Slecht
Dit monster houdt van ... geven.	feestjes voor iedereen	klappen
Dit monster houdt van ... blazen.	kusjes	mensen omver
Dit monster spreekt graag ... uit.	complimentjes	beledigingen
Dit monster doet graag ...	boodschappen	gemeen





GOED MONSTER, SLECHT MONSTER

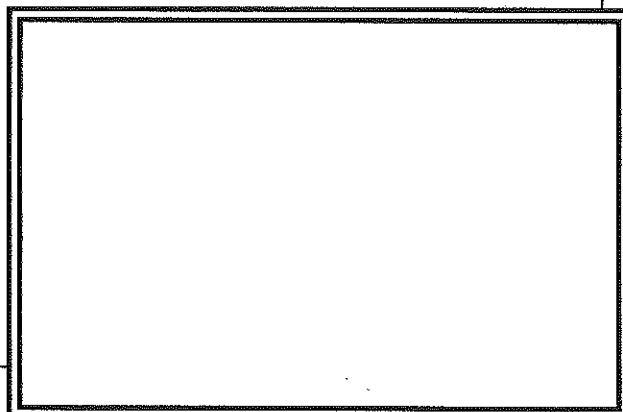
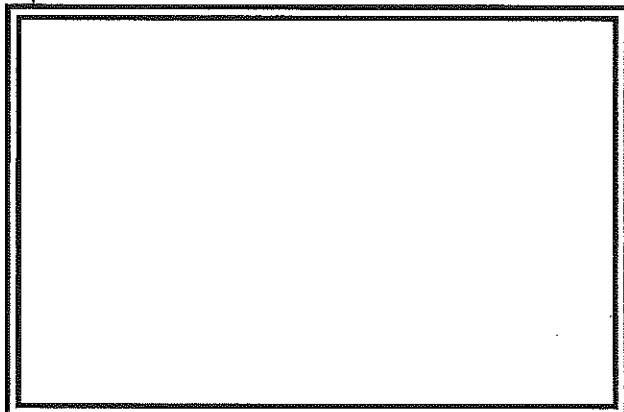
Je opdracht

Je ziet hier twee monsters. Het ene is heel aardig en goed. Het andere is heel gemeen en slecht. Vul de tabel aan met woorden waaruit blijkt dat het goede monster goed is en het slechte monster slecht.

Maak dan van elk monster een tekening en geef het een naam.



Goed Monster	slecht Monster
Dit monster heeft manieren.	Dit monster heeft manieren.
Dit monster ziet er meestal uit.	Dit monster ziet er meestal uit.
Het huis van dit monster is	Het huis van dit monster is
Dit monster houdt van maken.	Dit monster houdt van maken.
Dit monster eet graag	Dit monster eet graag
Als je dit monster ontmoet, zal het	Als je dit monster ontmoet, zal het
De beste vriend van dit monster is	De beste vriend van dit monster is
Het geluid dat dit monster maakt, is	Het geluid dat dit monster maakt, is
Dit monster heet	Dit monster heet



TRIGO **

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL

DE OPDRACHT

Gebruik verschillende vreemde woorden om een monster te beschrijven en maak er dan een tekening van.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het leerlingenblad door en laat de leerlingen beslissen welk verzonnen woord gebruikt kan worden om de verschillende eigenschappen van het monster te omschrijven. De leerlingen moeten goed nadenken, want niet elk bijvoeglijk naamwoord past bij elk zelfstandig naamwoord (of het wordt heel moeilijk om een tekening te maken!).

Voor sommige leerlingen is het beter om de woorden uit te knippen, zodat ze die op de tekst kunnen leggen en verleggen.

Dit zijn de woorden die ingevuld kunnen worden:

Trigo is een groot monster met een plappele / lumpe huid.

Trigo heeft daf / krik / lump / floep haar en plappele / daffe / krikke / lumpe tanden.

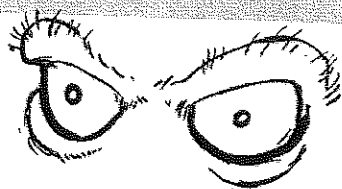
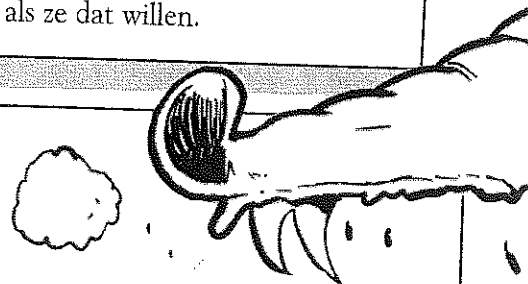
Zijn ogen zijn garp en zijn mond is lump.

Hij heeft ook een plappele / daffe / krikke / lumpe staart.

Door de definities van 'garp' en 'lump' kunnen deze woorden enkel gebruikt worden om de ogen en de mond te omschrijven. Voor minder vaardige leerlingen kun je die twee woorden al op hun plaats leggen om te beginnen. Je kunt aangeven dat de zes woorden allemaal gebruikt moeten worden of dat de leerlingen bepaalde woorden verschillende keren mogen gebruiken als ze dat willen.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een paar woorden omwisselen en een nieuwe tekening van Trigo maken;
- enkele nieuwe woorden en hun betekenis verzinnen om die dan in de tekst hieronder te gebruiken. De leerlingen kunnen dan een tekening maken van zijn maaltijd:
Trigo eet uit een bord. Hij gebruikt een mes en vork om te eten. Hij eet altijd puree en worstjes. De saus is altijd
- hun eigen monster tekenen en zijn kenmerken omschrijven met verzonnen adjectieven.



TRIGO

Hier zijn enkele vreemde woorden en hun betekenis:

WOORD	BETEKENIS
plappel	groen met roze stippen
daf	kort en paars
garp	groot en altijd wijd open
krik	slap met een scherpe punt
lump	altijd vol met etenresten
floep	slordig en gekruld

Je opdracht

Vul de zinnen hieronder aan met de vreemde woorden.

Maak dan een tekening van Trigo, het monster.

Trigo is een groot monster met een huid.

Trigo heeft haar en tanden.

Zijn ogen zijn en zijn mond is

Hij heeft ook een staart.

and his mouth is

He also has a

Trigo

KONING EN KONINGIN TEGENOVERGESTELD **

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL

DE OPDRACHT

Gebruik tegenovergestelde woorden om een koning en koningin te verzinnen die elkaars tegengestelde zijn.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Geef de leerlingen een kopie van het leerlingenblad en neem samen de opdracht door. Ga na of ze al de tegengestelde woorden begrijpen. Vraag dan aan de leerlingen om de woordenparen aan de koning of de koningin toe te wijzen. Bespreek dan het idee dat sommige woorden beter samengaan bij één bepaalde persoonlijkheid, de woorden kleurrijk en elegant bijvoorbeeld; of laat het aan de leerlingen om dat zelf te ontdekken.

Vóór de leerlingen hun koning en koningin tekenen, kun je andere tegenstellingen bespreken die de leerlingen in hun tekening kunnen verwerken. Er zou bijvoorbeeld een venster in de tekening kunnen staan: op de ene tekening is het nacht buiten en op de andere dag. Enkele andere voorbeelden van tegenstellingen:



- gekruld en recht
- sterk en zwak
- licht en donker
- scherp en golvend

- vuil en schoon
- nat en droog
- warm en koud

Sommige leerlingen vinden het misschien leuker om hun tekening op een apart blad te maken, zodat ze meer ruimte hebben voor details in de achtergrond.

UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- nadenken over de persoonlijkheden van de koning en koningin en tegengestelden zoeken die gebruikt kunnen worden om die persoonlijkheden te omschrijven. Voorbeelden:

onbeschoft en beleefd
rustig en opgewonden
eerlijk en oneerlijk
slim en dom
aardig en gemeen
interessant en saai
enthousiast en ongeïnteresseerd

verstandig en stompzinnig
roekeloos en voorzichtig
lui en ijverig
gul en gierig
stil en luid
vriendelijk en onvriendelijk;

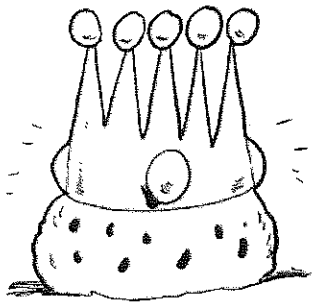
- een huisdier tekenen voor de koning en één voor de koningin;
- twee tronen tekenen: één voor de koning en één voor de koningin;
- het uitzicht tekenen vanuit de slaapkamer van de koning en de koningin: door het uitzicht van één venster in twee te delen of door twee verschillende vensters te tekenen.

KONING EN KONINGIN TEGENOVERGESTELD

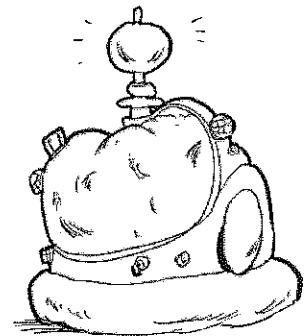
De koning en koningin Tegenovergesteld verschillen heel erg van elkaar. Ze zijn elkaars tegenpool op allerlei vlakken!

Je opdracht

Beslis voor elk van deze woordenparen welk woord bij de koning en welk woord bij de koningin hoort.

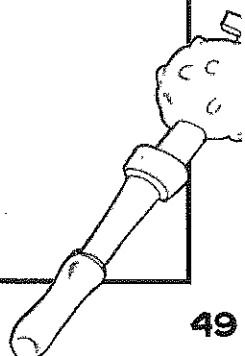
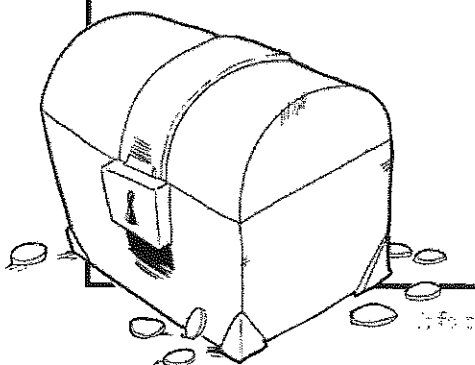


slordig / netjes
dik / dun
plomp / elegant
kleurrijk / zwart-wit
behaard / kaal
groot / klein
gelukkig / droevig



OMSCHRIJFT KONING TEGENOVERGESTELD	OMSCHRIJFT KONINGIN TEGENOVERGESTELD

Maak nu een tekening van de koning en de koningin.



PIETERS PIZZA'S

GESCHATTE TIJD: 1 UUR

GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER TWEE

DE OPDRACHT

Bedenk symbolen voor het gegeven pizzabeleg.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Geef de leerlingen uitleg over het gebruik van symbolen door hen de volgende voorbeelden te tonen. Leg hen uit waarom het soms beter is symbolen te gebruiken in plaats van woorden:

1. omdat ze makkelijk te herkennen zijn;
2. omdat ze snel te tekenen zijn.

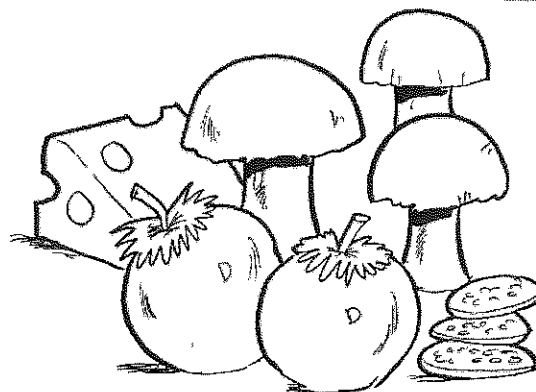
€	✚	✚	=
euro	kerk	windmolen	gelijk

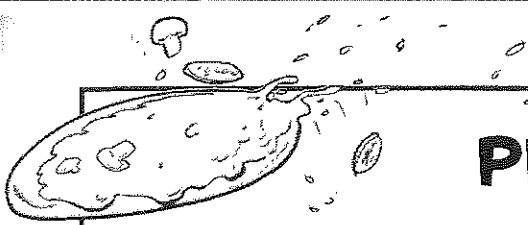
Leg uit dat sommige symbolen een beetje lijken op wat ze voorstellen (bijvoorbeeld een kerk of een windmolen) en andere niet (bijvoorbeeld de euro). Vraag de leerlingen of ze zien hoe het 'is gelijk aan'-symbool toont wat het betekent (beide lijntjes zijn hetzelfde).

Laat de leerlingen dan het leerlingenblad zien. Aangezien de symbolen gebruikt zullen worden om bestellingen op te nemen, moeten ze snel getekend kunnen worden. Als de leerlingen hun symbolen gemaakt hebben, kun je nagaan of ze zich kunnen herinneren wat elk symbool betekent zonder dat ze naar de sleutel hoeven te kijken. De leerlingen kunnen elkaar per twee testen door de symbolen van hun partner te gebruiken om duidelijk te maken wat ze op hun pizza willen. Zo kunnen ze nagaan of hun partner de bestelling begrijpt.

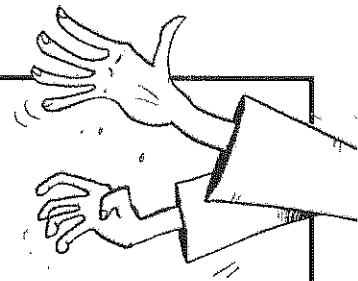
UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een logo ontwerpen voor Pieters pizzazaak;
- symbolen ontwerpen voor de drankjes die Pieter serveert.





PIETERS PIZZA'S

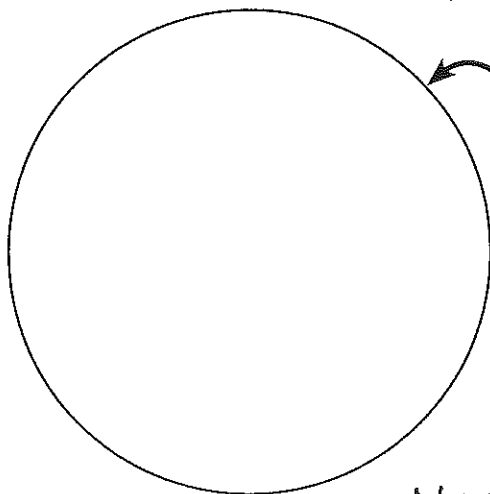


Je opdracht

Pieter heeft een pizzazaak. De bestellingen voor de pizza's moeten heel snel opgenomen worden. Daarom heeft Pieter je gevraagd om een symbool te verzinnen voor elke soort pizzabeleg. Hij wil niet dat er letters gebruikt worden en je moet de symbolen snel kunnen tekenen. Het symbool voor champignons is al af.

champignons +	vien	kaas	mais
ananas	olijven	tomaat	worst
ham	salami	kip	
paprika's	tonijn	pikante kip	

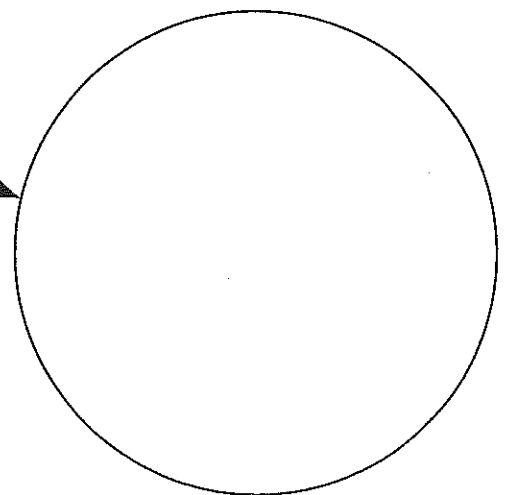
Maak nu een pizza die je zelf heel lekker vindt, geef hem een naam en maak er een tekening van!



Tekening

Symbolen
voor het
beleg

Naam _____



ROMMEL IN DE GANG **

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Stel een plan op om de gang aan klas 1 netjes te houden.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het leerlingenblad met de klas door en leg het probleem uit. Geef de leerlingen de volgende bijkomende informatie.

- Het klaslokaal van klas 1 is heel groot.
- De leerlingen herinneren zich niet altijd zo goed wat ze mee naar huis moeten nemen en ze laten de spullen die ze niet meer nodig hebben, vaak achter in de gang.
- Meester Fippel heeft de leerlingen al gevraagd om netjes te zijn, maar dat heeft niets opgeleverd.
- De helft van de klas neemt zijn lunch mee van thuis en de andere helft eet wat op school geserveerd wordt. Iedereen eet zijn lunch in de grote refter van de school.
- De lagere school van Poppevelde heeft een leerlingenraad.
- Klas 1 is het eerste leerjaar.
- Af en toe raakt een leerling gewond omdat hij of zij struikelt over de rommel in de gang.
- Alle leerlingen komen tegelijkertijd binnen van op de speelplaats, dus het is 's morgens veel te druk in de gang. De leerlingen hebben het soms moeilijk om tot aan een kapstok te geraken en hun jas eraan te hangen.
- Momenteel kan iedereen uit de klas zijn jas aan om het even welke kapstok hangen.

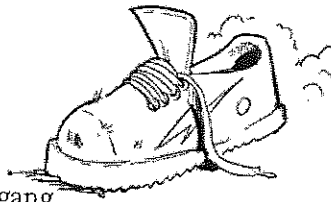
Vraag dan aan de leerlingen om per twee te werken aan de taken onderaan op het leerlingenblad. We geven hier enkele ideeën.

Deel 1

- De leerlingen kunnen hun lunchpakketten meenemen in het klaslokaal of naar de refter van de school en ze daar laten tot de lunchpauze.
- De leerlingen zouden de gang in groepjes kunnen binnengaan.
- De kapstokken kunnen verdeeld worden onder de leerlingen.
- De leerlingen moeten aangemoedigd worden om de spullen die ze niet meer nodig hebben, mee naar huis te nemen.
- Er zouden dozen op de planken boven de kapstokken gezet kunnen worden. Die kunnen gebruikt worden voor alles wat geen jas is.
- Er kan iemand aangesteld worden om een oogje in het zeil te houden in de gang.
- De gang zou gecontroleerd kunnen worden op dingen die er niet thuishoren (zoals rubberlaarzen als het mooi weer is.)
- Alle attributen of speeltjes voor de speeltijd zouden in de klas bewaard kunnen worden.
- Bij het binnenkomen in het klaslokaal kan aan alle leerlingen gevraagd worden of ze hun spullen netjes hebben achtergelaten.
- Er zou een 'niets-op-de-grond'-regel ingevoerd kunnen worden. De opzichter kan alles oprapen wat op de grond achtergelaten werd en dat dan meenemen in het klaslokaal.

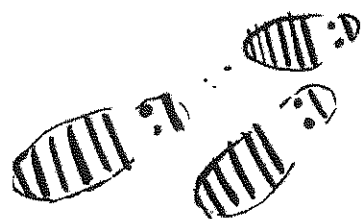
Deel 2

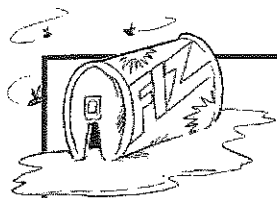
- Meester Fippel kan de gang elke dag punten op tien geven voor netheid. Als de klas op het einde van de week een bepaalde score haalt, krijgt ze een beloning, zoals bijvoorbeeld een vrij uurtje.
- De school zou een wedstrijd kunnen houden tussen alle klassen: wie heeft het netste plekje in de gang?
- De leerlingen kunnen even stilstaan bij veiligheid en gezondheid, om tot het inzicht te komen dat een rommelige gang gevaarlijk kan zijn.



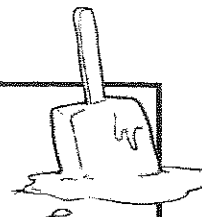
UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- 'houd-onze-gang-netjes'-affiches maken;
- nadenken over het eigen plekje in de gang en de verbeteringen die aangebracht kunnen worden. Of ze kunnen nadenken over een nieuw systeem om de gang netjes te houden.





ROMMEL IN DE GANG



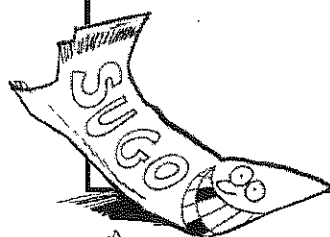
In de lagere school van Poppevelde heeft van de hele school Klas 1 het meest rommeligste plekje in de gang. Kijk maar eens hoe ze eruitziet:



Je opdrachten

Meester Fippel, de leraar, weet niet wat hij kan doen aan al die rommel.
Kun jij hem helpen?

1. Wat zou het makkelijker kunnen maken om de gang netjes te houden?
Maak een lijst met je ideeën op de achterkant van dit blad.
2. Verzin ideeën om de klas aan te moedigen om de gang netjes te houden.
Deel je beste idee met de rest van de klas.
3. Maak op de achterkant van dit blad een tekening van de nieuwe, nette gang.



LIJNEN OP DE SPEELPLAATS **

GESCHATTE TIJD: EEN HALFUUR
GROEPERING: PER TWEE OF PER DRIE

DE OPDRACHT

Verzin enkele spelletjes die gespeeld kunnen worden met behulp van de lijnen op de speelplaats.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Laat de leerlingen het leerlingenblad zien en leg hen de opdracht uit. Moedig hen aan om elke figuur apart te bespreken en om zo veel mogelijk spelletjes per figuur te verzinnen.

Help de leerlingen om ideeën te verzinnen voor spelletjes met de volgende doelen:

- mikken;
- evenwicht houden;
- snelheid halen;
- uitgeschakeld worden door toeval, bijvoorbeeld uitgeschakeld worden omdat je op een even nummer staat;
- gewoon voor het plezier, de ontspanning en de creativiteit, bijvoorbeeld 'dirigentje spelen';
- de mening van anderen te weten komen.



Enkele voorbeelden om je leerlingen wat inspiratie te geven:

Voor figuur 1

- Balletje mikken – Hoe dichterbij het midden van de figuur je balletje landt, hoe hoger je score.
- Laat zien hoe je over iets denkt. Wat denk je bijvoorbeeld van wiskunde? Ga in het midden staan als je er echt van houdt of aan de buitenkant als je het echt haat.
- De leerlingen kunnen een aanloop nemen en springen om te proberen in het midden te landen.

Voor figuur 2

- De leerlingen kunnen langs de lijnen dribbelen met een bal.
- Eén leerling rent langs de zwarte lijn, de andere langs de witte lijn; hun voeten moeten binnen de lijnen van de figuur blijven.
- Twee leerlingen zouden binnen de figuur kunnen lopen, elk in een helft. Ze moeten elkaars spiegelbeeld spelen.

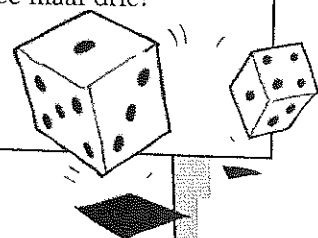
Voor figuur 3

- De leerlingen kunnen elk vier balletjes gooien en proberen om ze in vier verschillende zwarte vakken te mikken.
- De leerlingen lopen langs de lijnen. Wanneer iemand die niet aan het kijken is 'stop' roept, mogen de leerlingen nog één stap zetten. Als ze in een zwart vak geraken, zijn ze niet uitgeschakeld.

Voor figuur 4

- De leerlingen gaan op een nummer naar keuze staan. Er wordt een dobbelsteen geworpen en iedereen die op het nummer staat dat de dobbelsteen toont, wordt uitgeschakeld.
- De leerlingen rennen zo snel als ze kunnen naar het nummer dat het antwoord is op een vraag. De laatste die op het nummer terechtkomt, verliest. Voorbeelden van vragen zijn: 'Hoeveel is twee maal drie?' 'Hoeveel poten heeft een mier?' 'Hoeveel leerkrachten hebben blond haar?' 'Hoeveel letters telt het woord "hallo"?'

Vraag de leerlingen om hun favoriete spelletjes aan de klas voor te stellen.



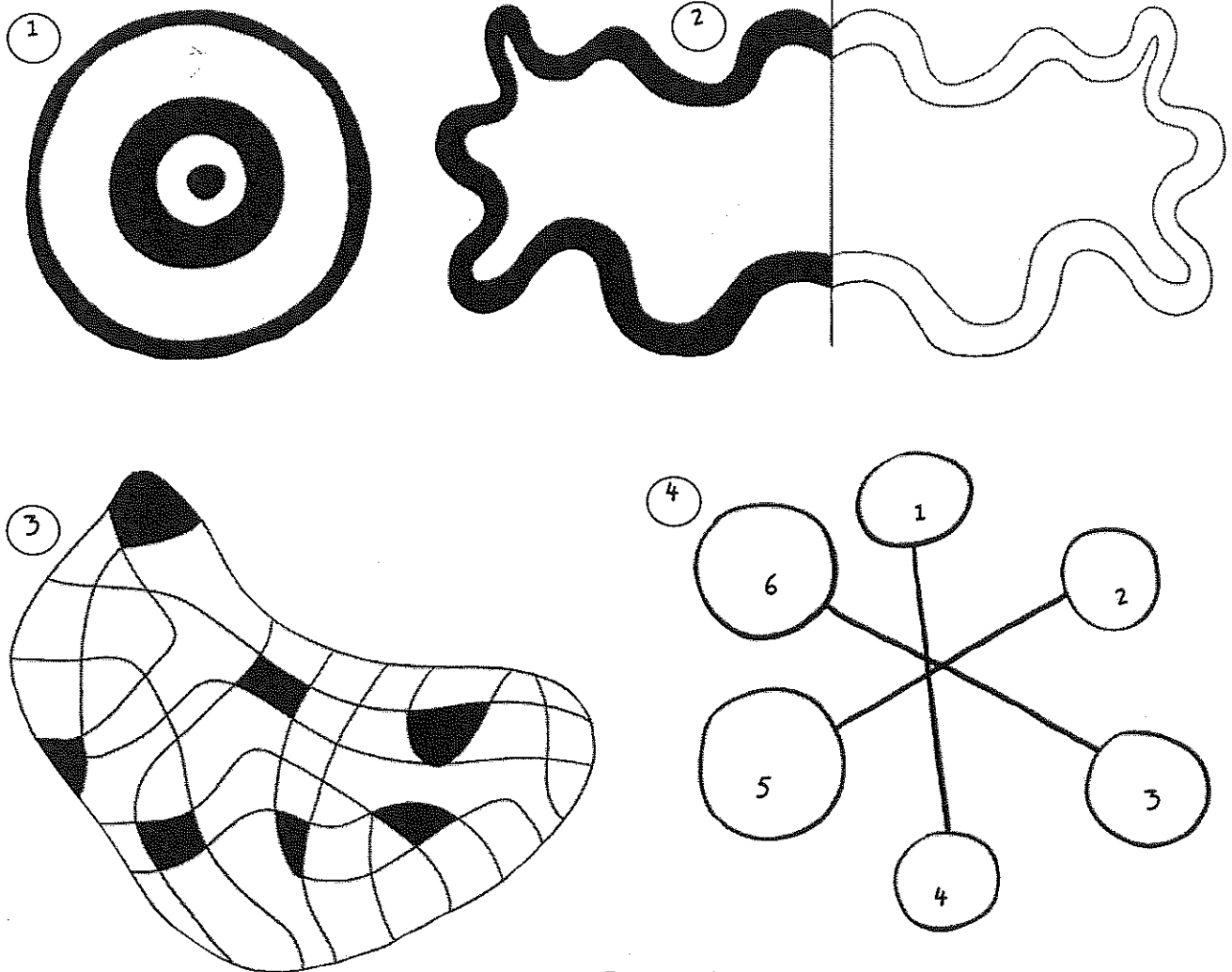
UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- zelf hun favoriete figuur op de speelplaats uittekenen met krijt en er een spelletje mee spelen;
- hun eigen figuren en de spelletjes die erbij horen verzinnen;
- de regels van hun spelletje uitschrijven.

LIJNEN OP DE SPEELPLAATS

De lagere school van Triggel heeft net lijnen op de speelplaats laten schilderen. Jammer genoeg is er een vergissing gebeurd en zijn het niet de lijnen waar ze om gevraagd hadden.

Dit is hoe ze eruitzien:

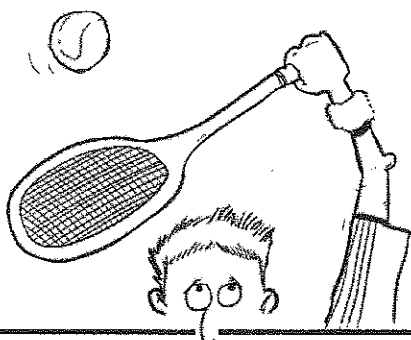


Je opdracht

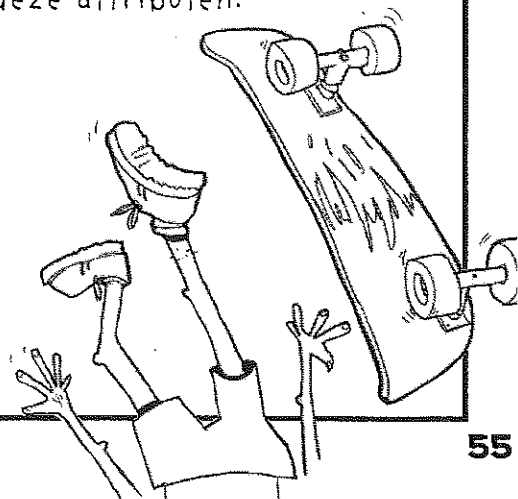
De lagere school van Triggel kan een verandering van de lijnen niet betalen. Welke spelletjes denk je dat de kinderen met deze figuren kunnen spelen?

Verzin op de achterkant van dit blad enkele spelletjes die de kinderen volgens jou leuk vinden.

De kinderen mogen ook gebruikmaken van deze attributen:



ballen,
jongleerballetjes,
hoepels,
touwen,
een slaghout,
een grote dobbelsteen,
een chronometer.



SAAIE TANDPASTA ***

GESCHATTE TIJD: 1 UUR

GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER TWEE

DE OPDRACHT

Breng een heel saai product opnieuw op de markt.



DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Laat de leerlingen de tekening van de tandpasta en de reclame ervoor zien. Stel hen de volgende vragen.

1. Zien tubes tandpasta er meestal zo uit? Indien nee, hoe zien ze er dan anders uit? (Meestal zijn ze kleurrijker, decoratiever en er staat vaak op hoe goed de tandpasta wel werkt!)
2. Denk je dat de mensen de tandpasta door deze reclame zullen kopen? Indien nee, waarom dan niet?
3. Welke reclame werkt wel en overtuigt je wel om iets te kopen?

Je kunt enkele van de volgende dingen bespreken met de klas. Er zijn verschillende manieren waarop advertenties mensen proberen te overtuigen om iets te kopen. We geven enkele voorbeelden voor tandpasta.

- De advertentie doet het product er verbazingwekkend en beter uitzien dan alle andere soorten tandpasta. Bijvoorbeeld: 'Deze tandpasta is anders omdat de laatste wetenschappelijke ontwikkelingen gebruikt worden – een nieuwe formule!'
- Er wordt geprobeerd om je een schuldgevoel te geven als je het product, dat voorgesteld wordt als een absolute noodzaak, niet koopt. Ouders kunnen bijvoorbeeld een slecht gevoel krijgen als ze de tandpasta niet kopen, want die tandpasta is de allerbeste tandpasta voor hun kinderen!
- Je krijgt ook het gevoel dat de tandpasta een echt koopje is.
- De advertentie doet mensen geloven dat iedereen die deze tandpasta gebruikt gezonder, gelukkiger en stijlvoller is.
- Er worden spitsvondige ideeën of trucjes gebruikt die kinderen aanspreken.

Reclame gebruikt ook verschillende methodes om mensen naar de reclame te doen kijken. Bijvoorbeeld:

- Er worden opvallende foto's gebruikt. Als reclame interessant is om naar te kijken, zullen er ook meer mensen naar kijken!
- Er wordt in elke advertentie (reclameborden, tijdschriften, televisie) een slogan gebruikt die makkelijk te onthouden is, zodat niemand het product vergeet.
- Er worden je vragen gesteld om je aandacht te trekken.

Vraag aan de duo's om hun ideeën voor een naam en reclame voor hun tandpasta te bespreken. Moedig de leerlingen in deze fase aan om zo veel mogelijk ideeën te verzinnen en laat hen dan hun favoriete idee kiezen. De naam en de reclame kunnen het uitzicht van de tube bepalen, dus kan het beter zijn om daar pas op het einde over te beslissen. Enkele ideeën om de leerlingen op weg te helpen ...

- Gebruik speciale kleuren voor de tube en zeg dat de tandpasta gebruikt wordt door buitenaardse wezens en monsters!
- Vertel dat de tandpasta je een zodanig heldere glimlach zal geven dat mensen in je omgeving een zonnebril nodig zullen hebben!
- Maak van de tube een wapen om bacteriën mee te bestrijden en van de tandpasta de munitie om te vechten tegen die smerige bacteriën in je mond.
- Zeg dat jouw tandpasta de beste tandpasta ter wereld is. Zorg ervoor dat alle andere tandpasta nutteloos lijkt.

Vraag de leerlingen om hun nieuwe tube (met de naam er duidelijk op vermeld) en de reclame ervoor te ontwerpen op een apart vel papier. Het kan leuk zijn om aan de leerlingen te vragen elk van deze dingen om de beurt te doen, zodat je na elk onderdeel feedback kunt vragen aan de klas.

UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een reclamespot voor hun tandpasta verzinnen;
- enkele reclamespotjes en verpakkingen voor verschillende soorten tandpasta bekijken en nadenken over de methode die telkens gebruikt wordt om de mensen te overtuigen om het product te kopen.

SAAIE TANDPASTA

Niemand koopt deze tandpasta in de winkels. Dit is hoe hij eruitziet. De tandpasta smaakt naar munt en is wit – zoals vele andere soorten tandpasta.



Dit is de advertentie die de mensen moet overhalen om de tandpasta te kopen.

Nieuwe tandpasta



Hij reinigt je tanden
Ook tandenborstel nodig

Je opdracht

De mensen die deze tandpasta maken, willen het product opnieuw ontwerpen. En ze hebben daarvoor jouw hulp gevraagd. Ze willen ook samen met jou nadenken over manieren om er reclame voor te maken. Doe het volgende op een blad papier.

1. Geef de tandpasta een nieuwe naam.
2. Ontwerp een nieuwe tube voor de tandpasta.
3. Teken een advertentie voor de tandpasta (en verwerk er de nieuwe naam en tube in).

PLAN EEN SCHOOLFEEST ***

GESCHATTE TIJD: 1 UUR

GROEPING: INDIVIDUEEL OF PERTWEE

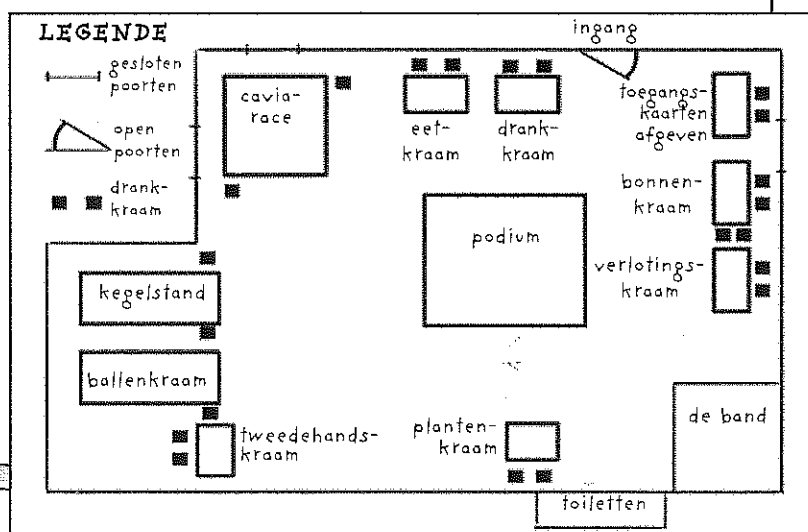
DE OPDRACHT

Plan een beter schoolfeest en maak een plattegrond van de inrichting.

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Toon de leerlingen het leerlingenblad en leg uit dat meester Flip dit plan getekend heeft. Hij wil ermee aanduiden waar de kraampjes komen en waar de activiteiten op het schoolfeest zullen plaatsvinden. Bespreek de plattegrond en de legende om er zeker van te zijn dat de leerlingen begrijpen wat de symbolen in de legende betekenen. Stel vragen om ervoor te zorgen dat de leerlingen begrijpen wat er in elk kraam en in elk deel gebeurt. Je kunt ook vragen stellen om het ruimtelijk inzicht van de leerlingen te stimuleren, bijvoorbeeld: 'Als ik nu net langs de ingang binnenkom, wat zie ik dan rechts van mij?'

- Geef de leerlingen de volgende informatie.
 - Het podium wordt gebruikt voor dansvoorstellingen en een voorstelling van de gymnastiekclub van de school. Veel ouders komen naar die voorstellingen kijken.
 - De verloting en de tombola zijn de populairste kraampjes.
 - Het is altijd heel druk op het schoolfeest.
 - Tijdens de eerste helft van het schoolfeest, tot de voorstellingen beginnen, speelt er een (heel luidruchtige) band.
 - Op dit plan is er maar één poort open. Dat is de ingang voor het feest. De vier poorten kunnen allemaal gebruikt worden als ingang. Alle poorten leiden naar de speelplaats.
- Vraag dan aan de leerlingen om het plan eens te bekijken en na te gaan hoeveel problemen ze zien met de ideeën van meester Flip. Hier zijn enkele ideeën:
 - De ingangspoort staat in de weg van de tafel waar de toegangskaarten in ontvangst genomen worden.
 - Aan bijna alle kraampjes is er erg weinig plaats om de mensen in een rij te laten aanschuiven.
 - De plaats waar de band speelt, is vlak naast de plaats waar de caviarace gehouden wordt. Dat kan stresserend zijn voor de cavia's, want er zal veel lawaai zijn.
 - Het podium zou misschien beter wat meer in het midden van de zaal staan, zodat meer mensen naar de voorstellingen kunnen kijken.
 - De toiletten zijn vlak naast het eet- en drankkraam, wat de eetlust van sommigen misschien wel kan bederven.
 - Het spelletjeskraam eindigt net waar de mensen van de drankstand moeten staan. Ze zouden zich kunnen bezeren.
 - De mensen zouden weleens over de ruimte voor het kegelen kunnen lopen om naar het planten- en verlotingskraam te gaan.
- Vraag dan aan de leerlingen om een betere plattegrond te maken. Laat hen met potlood werken en zeg hen niet te hard op hun potlood te duwen zodat ze makkelijk opnieuw kunnen beginnen. Er zijn verschillende mogelijkheden, maar hier is een voorbeeld:



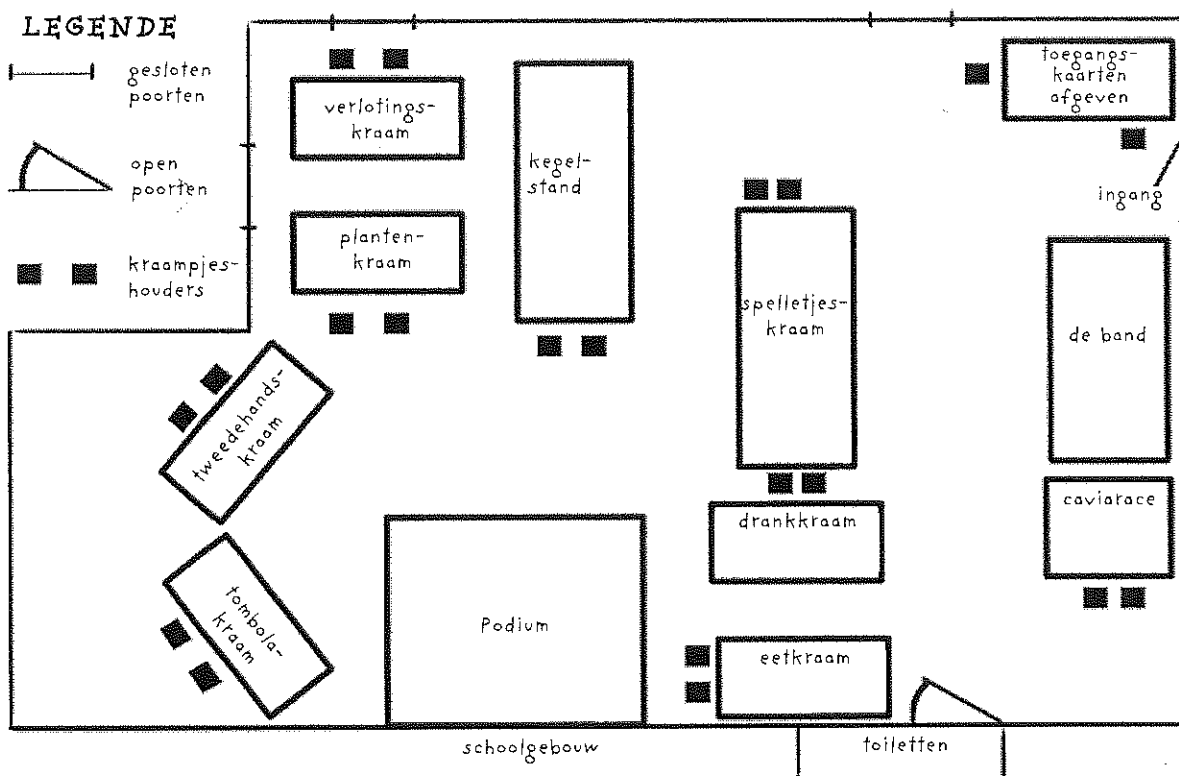
UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een kruisje op hun plattegrond tekenen en een tekening van het schoolfeest proberen te maken alsof ze op dat punt stonden. Ze kunnen ook een pijltje tekenen om aan te tonen in welke richting ze zouden kijken.
- een kleine 'journalistieke reportage' maken van het schoolfeest en er grappige elementen in integreren.

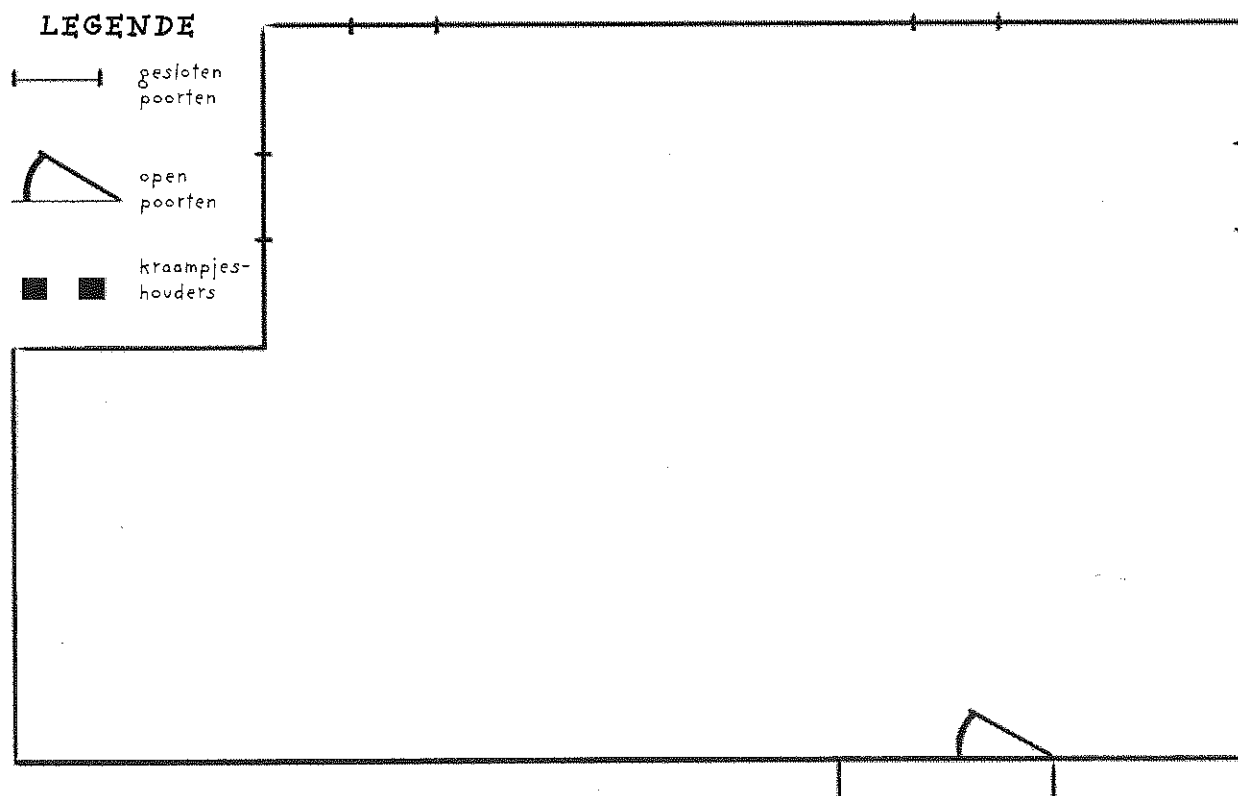
PLAN EEN SCHOOLFEEST

Meester Flip heeft een plattegrond gemaakt van het schoolfeest dat elk jaar op de speelplaats plaatsvindt. Dit is hoe de plattegrond eruitziet:



Je opdracht

Meester Flip toont je zijn plan. Je kunt zien dat er veel problemen zouden ontstaan als het schoolfeest ingericht werd volgens de plattegrond van meester Flip. Maak een beter plan. Je moet dezelfde standen en kraampjes behouden.



OP ZOEK NAAR AANWIJZINGEN ***

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER

DE OPDRACHT

Zoek de aanwijzingen in een tekening en maak een andere tekening met die aanwijzingen erin verwerkt!

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Toon het leerlingenblad aan de leerlingen en neem de aanwijzingen door. Geef enkele voorbeelden (zie hieronder) van aanwijzingen voor de eerste stelling. Wijs hen erop dat de tabel aangeeft dat aanwijzingen voor die stelling aangeduid moeten worden met een groen kruis. Vraag de leerlingen om elk gekleurd kruis of elke gekleurde cirkel in de kolom 'sleutel' te tekenen zodat ze niet vergeten hoe ze elke aanwijzing moeten aanduiden. Vraag dan aan de duo's om voor elke stelling zo veel mogelijk aanwijzingen te vinden op de tekening. Hier zijn enkele 'antwoorden'.

Het is zomer.

- Er staat 'juni' op de kalender.
- Het is acht uur 's avonds en het is nog niet donker buiten.
- Er liggen teenslippers op de grond.
- Het raam staat open.
- Er staat zonnecrème op de tafel.
- Er groeien rozen in de tuin.
- Er hangen bladeren aan de boom.



Er is veel wind buiten.

- Er zweeft een vlieger door de lucht.
- Er is een blad in de kamer gewaaid.
- De gordijnen zijn aan het wapperen.

Er was net nog iemand in de kamer.

- Er staat nog een dampend drankje.
- Er staat warm eten op de tafel.
- De televisie staat aan.

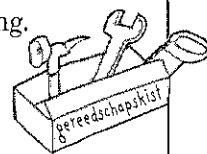


De kamer wordt gebruikt door een volwassene.

- De boeken zijn voor volwassenen.
- Er staat een gereedschapskist in de kamer.
- De jas naast de deur ziet eruit als voor volwassenen.
- Er hangen autosleutels naast de deur.

De kamer is op de gelijkvloerse verdieping.

- Er zit een brievenbus in de deur.
- Er ligt een deurmat.
- Je kunt de rozen zien staan.
- Er is een kattenluikje waar een kat doorstapt.



De kamer wordt door één persoon gebruikt.

- Er staat maar één fauteuil.
- Er staat één stoel aan de tafel.

De persoon die de kamer gebruikt, heeft een kat.

- Er is een kattenluikje.
- Er staat een mand voor een kat.
- Er kruipt een kat door het kattenluikje.
- Er hangt een plaatje van een kat aan de muur.

Neem de antwoorden met de klas door als de leerlingen de meeste aanwijzingen gevonden hebben. Je kunt bespreken hoe sommige aanwijzingen de stellingen beter bevestigen dan andere. De rozen buiten zijn een voorbeeld van een sluitend bewijs dat het zomer is, terwijl de teenslippers dat niet zijn. Die kan de eigenaar immers het hele jaar door binnen gebruiken. Je kunt de leerlingen ook vragen of de persoon die de kamer gebruikt, volgens hen een man of een vrouw is. Zo zou je elke vorm van geslachtelijke stereotypering ter discussie kunnen stellen. Vraag dan aan de leerlingen om hun eigen tekening te maken waarin aanwijzingen aanwezig zijn voor de stellingen onderaan op het leerlingenblad. Laat de duo's overleggen over hoe ze die aanwijzingen kunnen tekenen. Bijvoorbeeld:

- verjaardagskaarten in de kamer met het cijfer 'tien' erop;
- een natte paraplu naast de deur;
- natte voetafdrukken in de kamer;
- een foto van twee even grote kinderen aan de muur.

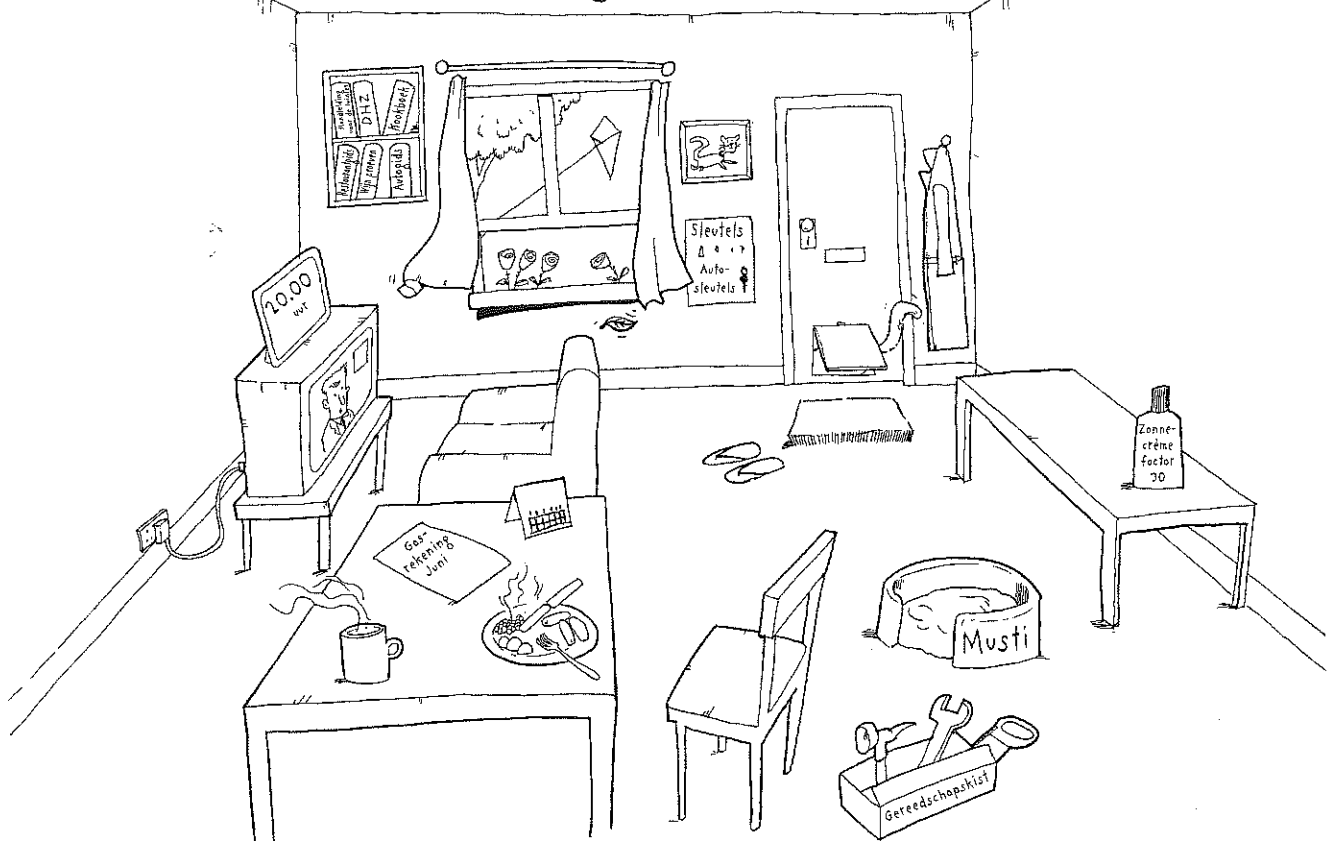
UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- hun eigen stellingen toevoegen en aanwijzingen ervoor in hun tekening verwerken. De tweeling heeft bijvoorbeeld een hond of het is winter;
- naar tekeningen in boeken kijken en zien hoeveel aanwijzingen voor het verhaal ze daarin terugvinden.

OP ZOEK NAAR AANWIJZINGEN

Je opdracht



Zoek zo veel mogelijk aanwijzingen in de tekening die de volgende stellingen bevestigen.

Stelling	Duid de aanwijzingen aan met	Sleutel
Het is zomer	een groen kruis	
Er is veel wind buiten	een rode cirkel	
Er was net nog iemand in de kamer	een geel kruis	
De kamer wordt gebruikt door een volwassene	een blauwe cirkel	
De kamer is op de gelijkvloerse verdieping	een paars kruis	
De kamer wordt gebruikt door één persoon	een zwarte cirkel	
De persoon die de kamer gebruikt, heeft een kat	een oranje kruis	

Maak op de achterkant van dit blad een tekening van een kamer met veel aanwijzingen voor de volgende stellingen.

- Iemand is nog maar net jarig geweest.
 - Het is aan het regenen buiten.
 - Iemand is net binnengekomen.
- De kamer wordt gebruikt door een tienjarige tweeling (een meisje en een jongen.)

BLOEP PARK ***

GESCHATTE TIJD: 1 UUR

GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Bepaal de positie van elk bord op de kaart van Bloop Park en maak voor elk bord een pictogram.

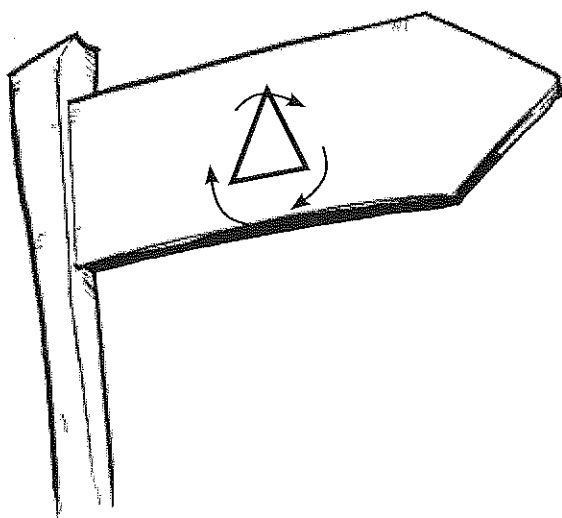
DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Toon de kaart aan de leerlingen en leg uit dat dit een pretpark is voor bloeps. Bloeps zijn wezens die niet op aarde leven, maar die wel houden van de dingen die mensen hier doen. Bespreek alle attracties en vertel waarom die leuk zouden zijn om te bezoeken.

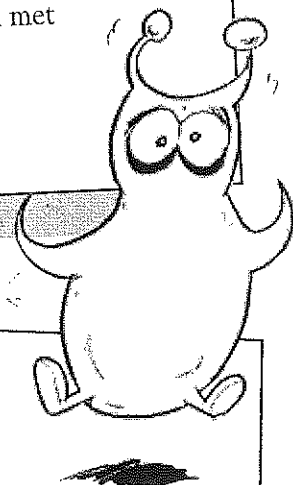
Vraag dan aan de leerlingen om de positie te bepalen van elk bord op het blad. Elk bord moet op een plek op de kaart komen die aangeduid is met de letters A, B, C, D, E en F.

Neem de antwoorden door en duid ze aan.

Vraag de leerlingen om naar dit bord te kijken en ga na of ze vinden naar welke attractie van het park hier verwezen wordt.



Leg de leerlingen uit dat ze pictogrammen (te vergelijken met symbolen) moeten maken om de woorden op de borden in Bloop Park te vervangen. Vertel hen dat tekeningen op borden veel eenvoudiger moeten zijn dan foto's. Je kunt voorbeelden van verkeersborden gebruiken om dat te illustreren. Daarna kunnen de leerlingen hun pictogrammen tekenen. Je kunt grotere borden tekenen waarbinnen de leerlingen moeten tekenen, je kunt ze de lege borden op bladzijde 64 laten gebruiken of je kunt de lege borden op bladzijde 64 vergroten met behulp van een kopieerapparaat.



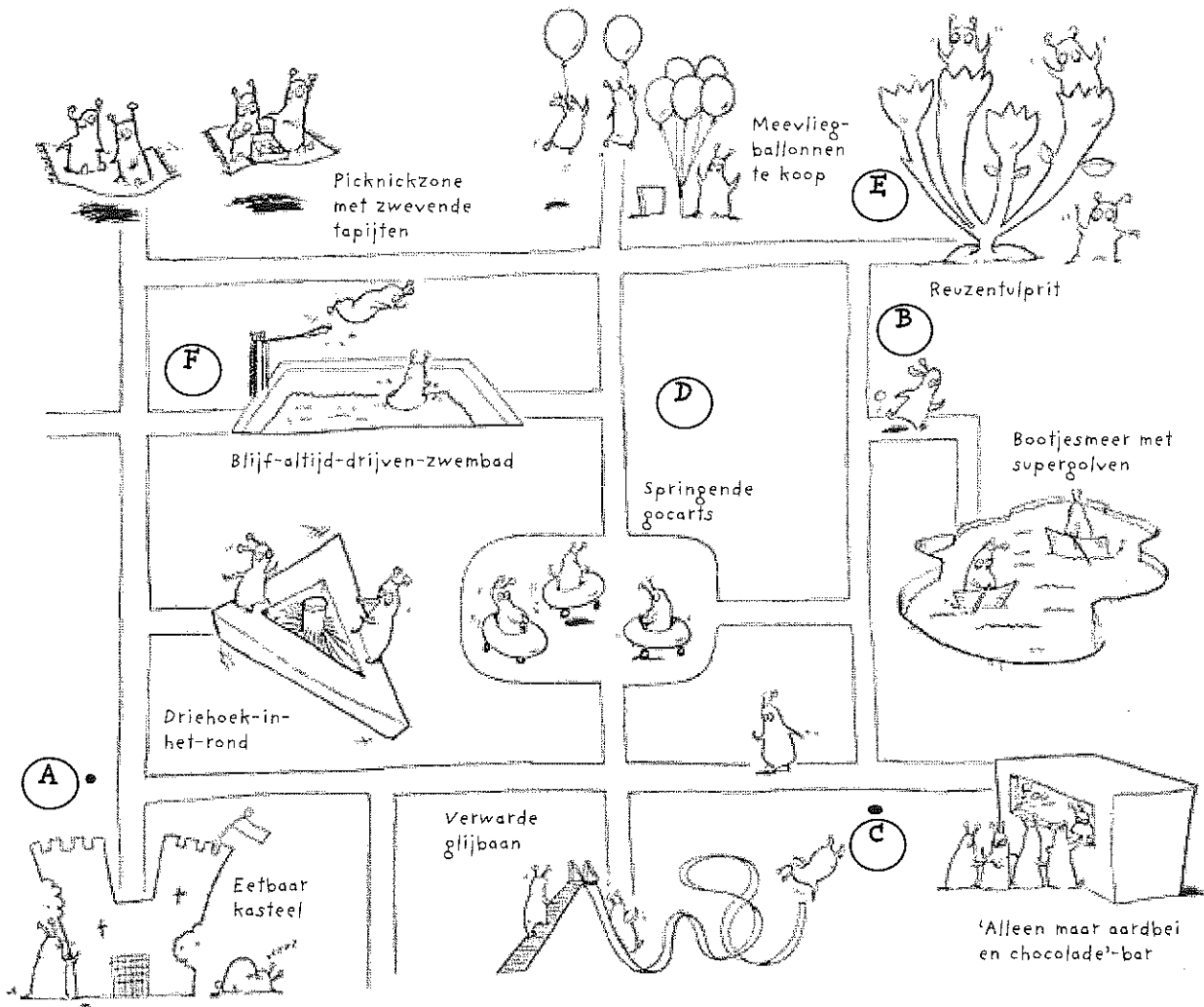
UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een andere attractie in het park tekenen;
- het eten en drinken verzinnen dat geserveerd wordt in de 'alleen maar aardbei en chocolade'-bar. Ze kunnen er een tekening van maken;
- een tekening maken van enkele bloeps die een spelletje of een verzonnen bloepsport aan het spelen zijn;
- een foto tekenen die in Bloop Park gemaakt is en nagaan of iemand kan raden waar de foto genomen werd.

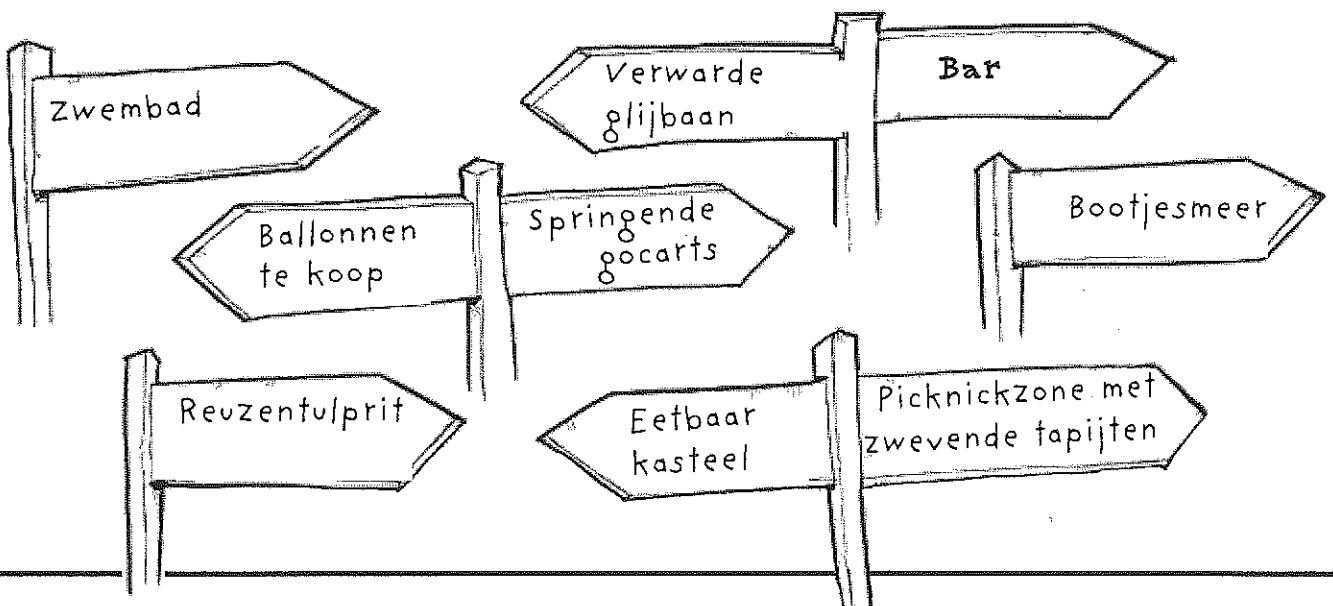
BLOEP PARK

Dit is een kaart van een hoek van Bloep Park. Bloeps komen naar hier om pret te maken. Praat over waar jij het liefst naartoe zou gaan in Bloep Park.



Je opdracht

- Op de kaart zie je de letters A, B, C, D, E en F. Zoek uit welke van deze borden op die plaatsen thuishoren.



2. Bloeps kunnen blijkbaar niet lezen. Je moet dus pictogrammen op deze borden tekenen om de woorden te vervangen.

