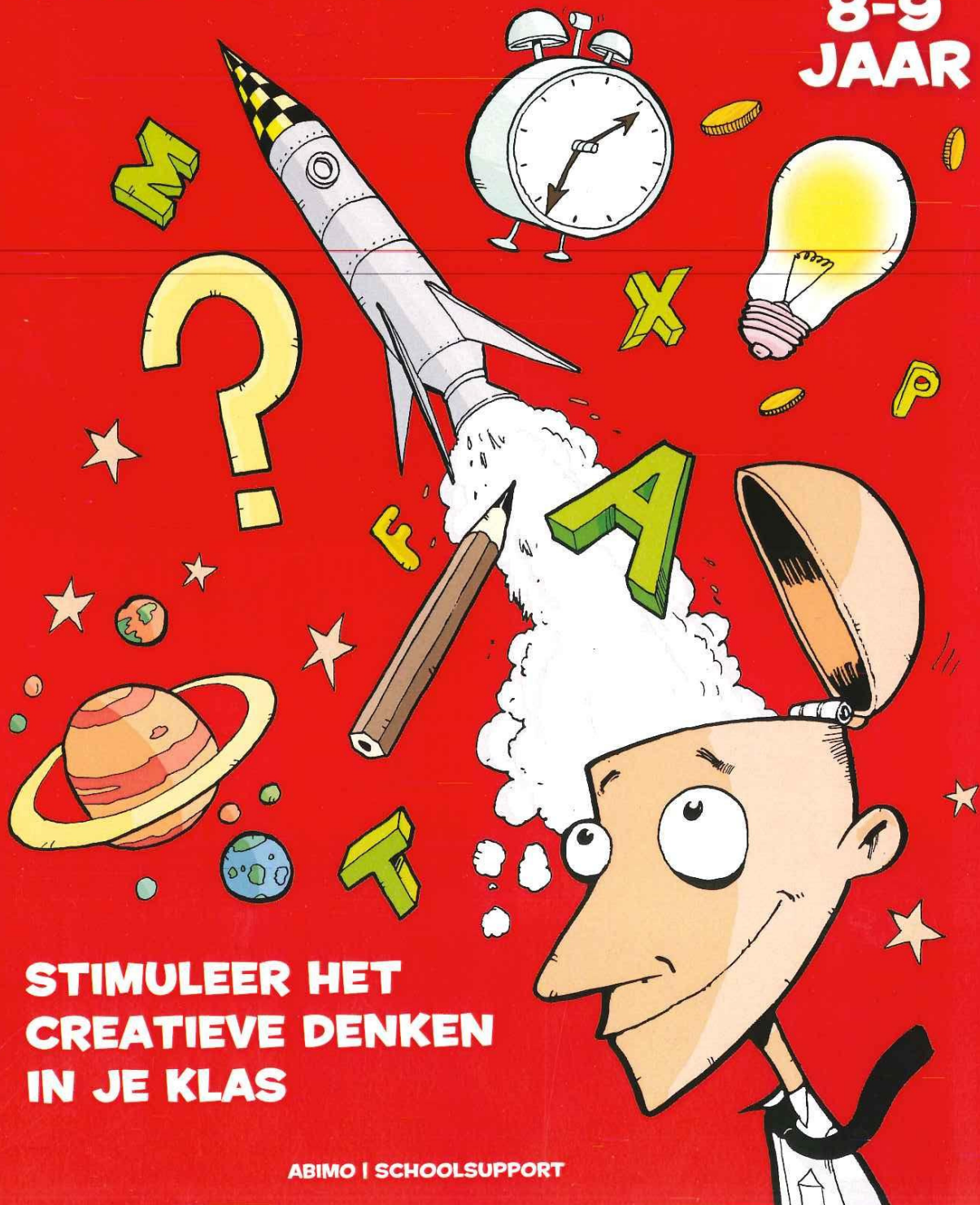


# OUTSIDE THE BOX

MOLLY POTTER

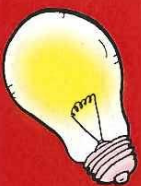
VAN  
8-9  
JAAR



STIMULEER HET  
CREATIEVE DENKEN  
IN JE KLAS

ABIMO | SCHOOLSUPPORT

OUTSIDE THE BOX VAN 8-9 JAAR



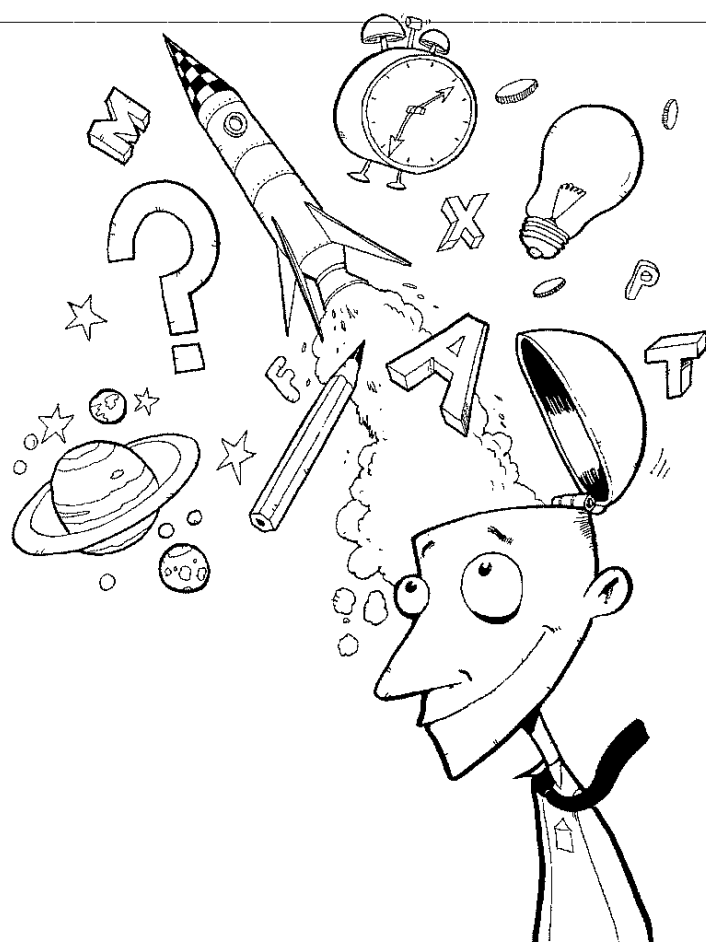


# OUTSIDE THE BOX

**STIMULEER HET CREATIEF DENKEN IN JE KLAS**

van 8 tot 9 jaar

**MOLLY POTTER**



**ABIMO**



*Dank aan  
Andy, de sterke man achter de vrouw.  
Mikey, Jed en Maddy, om mijn inspiratie te doen blijven stromen.  
Jackie Frost, om me alles te leren wat ik weet!  
Paul Stanley en André Mettepenningen, voor de didactische input.  
Moe en va, om me niet in 'the box' te houden.*

Published 2007 by A & C Black Publishers Ltd  
36 Soho Square, London W1D 3QY  
[www.acblack.com](http://www.acblack.com)  
ISBN: 9789059327610  
D/2011/6699/61

Auteur: Molly Potter  
Design: Cathy Tincknell / Phaedra  
Illustraties: John Kelly  
Coördinator: Marjolein Noé  
Vertaling: Sophie Goetvinck  
Redactie: Simone Bonroy  
Copyright © Molly Potter 2007

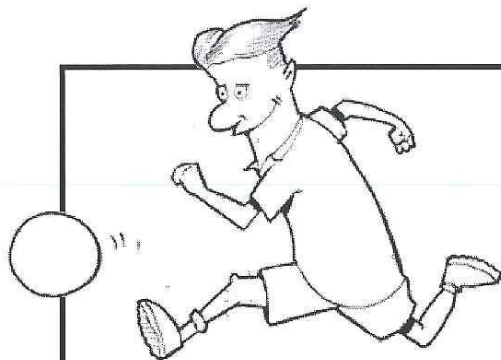
**Voor België**  
©Abimo Uitgeverij  
Europark Zuid 9  
9100 Sint-Niklaas

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

[info@abimo.net](mailto:info@abimo.net)  
[www.abimo.net](http://www.abimo.net)

**Voor Nederland**  
Schoolsupport

[info@schoolsupport.nl](mailto:info@schoolsupport.nl)  
[www.schoolsupport.nl](http://www.schoolsupport.nl)



# INHOUD

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| INLEIDING                                   | 4  |
| DEEL 1 - ONTWERPEN                          | 6  |
| De Gevaarlijke Vallei                       | 6  |
| Supervogelverschrikker                      | 8  |
| Buitenaardse planeet                        | 10 |
| De spooktrein **                            | 12 |
| De outfit-uitdaging                         | 14 |
| Weerbericht                                 | 16 |
| De meest gewilde pennendoos van de wereld!  | 18 |
| DEEL 2 – CREATIEF DENKEN                    | 20 |
| Fruit om mee te spelen                      | 20 |
| De tuin van Damgor                          | 22 |
| Een jipper verzorgen                        | 24 |
| Voordeuren                                  | 26 |
| Zet je aan het denken **                    | 28 |
| Weekendmenu                                 | 30 |
| Grappige opdrachtjes                        | 32 |
| Ontwerp een advertentie                     | 34 |
| DEEL 3 – TAAL ONTDEKKEN                     | 36 |
| Lichaamstaal **                             | 36 |
| Ordelijkheids en slordigheids ***           | 38 |
| Spreekwoordenplezier **                     | 40 |
| Instructies                                 | 42 |
| De planeet Pazar **                         | 44 |
| Plezier met vergelijkingen en metaforen *** | 46 |
| DEEL 4 – PROBLEMEN OPLOSSEN                 | 50 |
| PMoordmysterie **                           | 48 |
| Wie woont hier?                             | 50 |
| Zebapaden **                                | 52 |
| Het speeltijdreglement ***                  | 54 |
| Een echt schatteneiland **                  | 56 |
| Geef ons de details **                      | 58 |
| Een probleem in Viezegem ***                | 60 |
| Vosvoordes verkeersprobleem ***             | 62 |





# INLEIDING

## HOE IS HET BOEK INGEDEELD?

De activiteiten in dit boek zijn in vier hoofdstukken verdeeld, gebaseerd op hun grootste focus, maar omdat creativiteit moeilijk op te delen is, zijn er hier en daar wel overlappingen. De hoofdstukken zijn: Design, Creatief denken, Verken de taal en Problemen oplossen. Omdat elke activiteit op zichzelf staat, is er geen verplichte volgorde. De keuze van een activiteit is dus volledig aan jou, afhankelijk van de vaardigheden die je graag zou ontwikkelen en de aard en capaciteiten van de klas waarmee je werkt. Zorg ervoor dat de kinderen de opdracht volledig begrijpen, om er zeker van te zijn dat ze de opdracht juist uitvoeren. Eens ze gestart zijn, hebben de meeste kinderen genoeg inspiratie en hebben ze nog weinig raad nodig.

Sommige opdrachten zijn wel moeilijker in hun omschrijving en soms in de uitvoering dan andere. Deze zijn aangeduid met \*\* voor 'iets moeilijker' en met \*\*\* voor 'moeilijk'. Op deze leeftijd is het zelfstandig lezen vaak nog moeilijk. Start de opdracht dus samen met de kinderen op. Opdrachten kunnen indien gewenst of nodig ook mondeling uitgevoerd worden.

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.

Wijst op de aangewezen grootte van de groep voor het uitvoeren van deze opdracht.

Geef de geschatte tijd die nodig is om de opdracht uit te voeren.

Vat de opdracht samen.

Geef aan hoe je de opdracht kunt inleiden.

Geef antwoorden, suggesties, ideeën en meer informatie, om je te helpen een activiteit volledig tot zijn recht te laten komen.

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.)

**SUPERVOGELVERSCHRIKKER**  
GESCHAFTE TIJD: 1 UUR  
GROEPING: INDIVIDUEEL

**DE OPDRACHT**  
Ontwerp een supervogelverschrikker die kraaien afschrikt als ze te dicht in de buurt komen van Fientjes huisje.

**DE ACTIVITEIT INLEIDEN**  
Nieuw het blad met de leerlingen door en stel de taak voor. Zet je leerlingen aan een zo veel mogelijk verschillende dagen de kraaien zouden kunnen afschrikken in hun omgeving op te nemen. Overleg met de leerlingen hoe je de vogelverschrikker verschillende bewegingen kunt laten maken, het de afnemende beweging van een windmolen of de voor- en achterwaartse bewegingen van een zager, vapperen, afspelen, wat hen ook op de gedachten van de leerlingen haant. De leerlingen kunnen ook op de afbeeldingen.

**UITBREIDING**  
De leerlingen kunnen in de tijd kruisen van een 'vogelverschrikker' in een andere manier. Ze kunnen de vogelverschrikker in een andere manier. Ze kunnen de vogelverschrikker in een andere manier. Ze kunnen de vogelverschrikker in een andere manier.

**SUPERVOGELVERSCHRIKKER**

Bierin Fientje Campi heeft een heel klein probleem met kraaien! Elke keer als ze naar plant op haar grote veld, zien ze honderden kraaien die de planten weggrijpen. Dat betekent dat ze verschillende keren nieuw zaad moet strooien over het veld, als ze een volledige oogst wil hebben. Dat komt haar elk jaar opnieuw een fortuin.

Dit jaar heeft Fientje genoeg van de kraaien die haar zaadje opeten. En ze komt maar jou toe om hulp te vragen.

**FIENTJES VELD**

**Je opdracht**  
Een supervogelverschrikker ontwerpen. Die moet ervoor zorgen dat de kraaien stoppen met 'vondjes' te pikken, eerder waken in de buurt van het veld. Hoe zal je ontwerp eruitzien en waar zou je het zetten?

**Dingen om in overweging te nemen**

- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door (klein) ruisen, luiden, een lichter - en verschillende geluiden werken beter dan geluiden die heel vaak hetzelfde geluid.
- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door objecten die licht reflecteren en schijnen.
- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door beweging.
- Kraaien zullen meestal af grote dieren aanpakken als ze denken dat ze dichtbij zijn. Wind- en waterkracht kunnen gebruikt worden om dingen te laten bewegen.

## WANNEER KUN JE DE ACTIVITEITEN INZETTEN?

Alle opdrachten kunnen doorheen het schooljaar uitgevoerd worden.

Ze kunnen worden gebruikt:

- 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 ...

# DE GEVAARLIJKE VALLEI

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

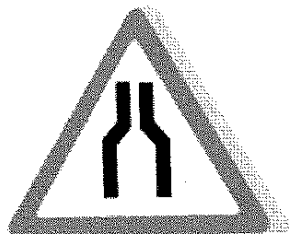


## DE OPDRACHT

Maak verkeersborden om de bezoekers te waarschuwen voor de obstakels die ze kunnen tegenkomen in de Gevaarlijke Vallei.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

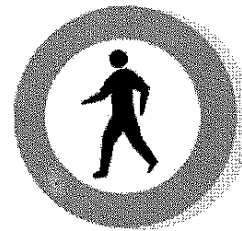
Wijs leerlingen erop dat verkeersborden een makkelijke en duidelijke manier zijn om gevaren aan te duiden. Leg uit dat een waarschuwing in een driehoek staat, informatie in een rechthoek (of een vierkant) en een verbod in een cirkel. Je kunt het best deze borden als voorbeeld aan de leerlingen tonen.



**waarschuwing**



**informatie**



**verbod**

De leerlingen moeten de kaart van de Gevaarlijke Vallei bestuderen en zich de tocht inbeelden van de ingang (linksonder) tot de uitgang (linksboven). Ze moeten dan beslissen welke borden de bezoekers zouden kunnen helpen om veilig aan de uitgang te komen.

Moedig de leerlingen aan om nummers op de kaart te zetten op die plaatsen waar volgens hen een bord nodig is. Herinner de leerlingen er ook aan dat het bord vóór het obstakel of het risico moet komen. Dat kan voor jonge leerlingen een goede oefening in ruimtelijk bewustzijn zijn!

Aan de hand van de nummers kunnen leerlingen dan aangeven welke borden op welke plaatsen moeten komen.

P.S.: Moedig je leerlingen aan om de figuren op hun verkeersborden het uitzicht van flirganten en bakito's te geven.

## UITBREIDING

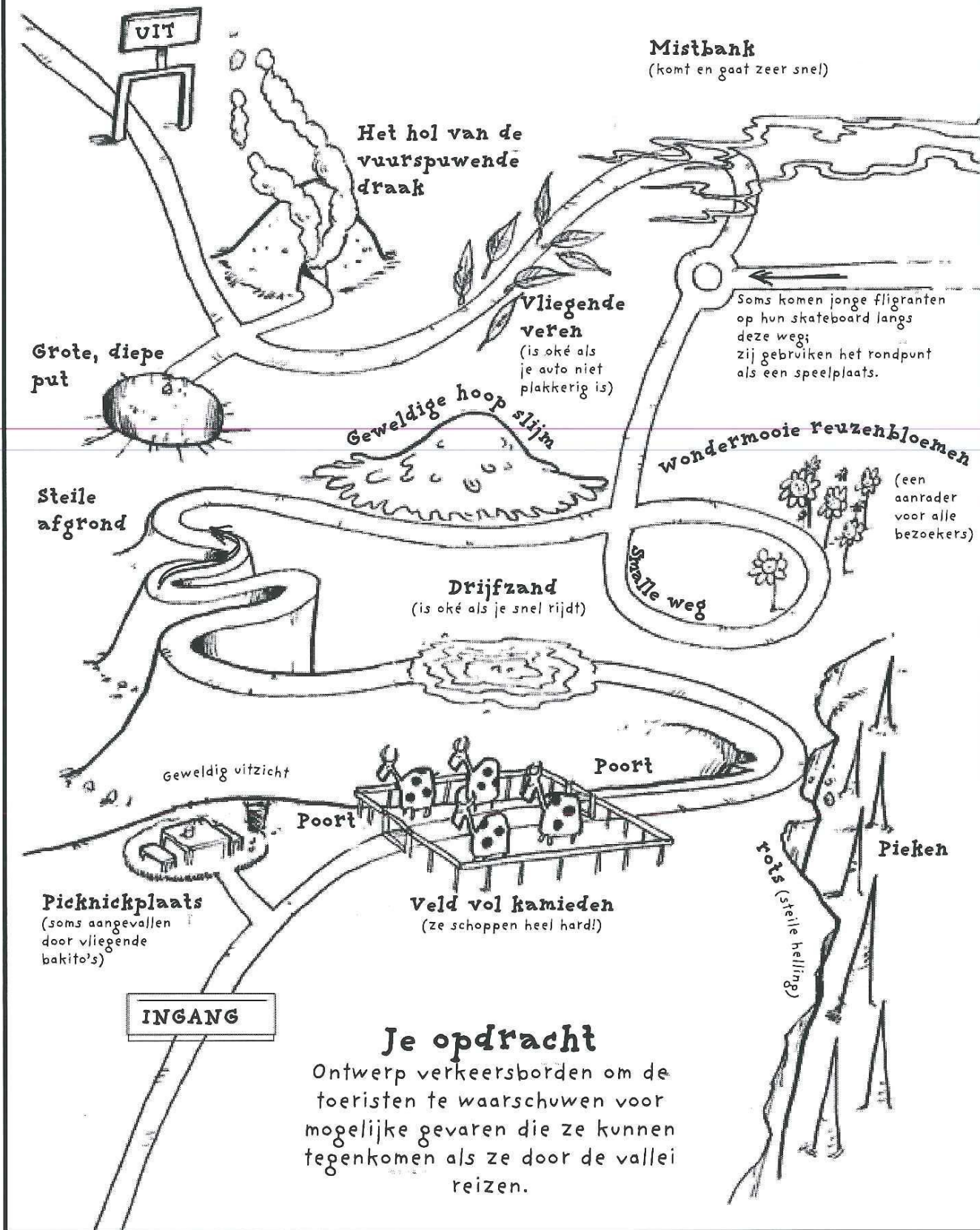
### DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een veiligheidsvoorschrift voor de vallei te schrijven.
- hun tocht door de vallei te beschrijven.
- een poster te ontwikkelen om mensen ertoe aan te zetten de vallei te bezoeken.
- zich in te beelden dat ze voor het ministerie van Volksgezondheid werken en dat ze afgevaardigd zijn om de Gevaarlijke Vallei veilig te maken. De leerlingen kunnen een lijst maken van wat er moet gebeuren.



# DE GEVAARLIJKE VALLEI

**D**it is de Gevaarlijke Vallei. Vele toeristen bezoeken de Gevaarlijke Vallei om de schoonheid ervan te bewonderen. Maar de weg die door de vallei gaat, heeft vele obstakels en toeristen raken steeds weer in moeilijkheden.

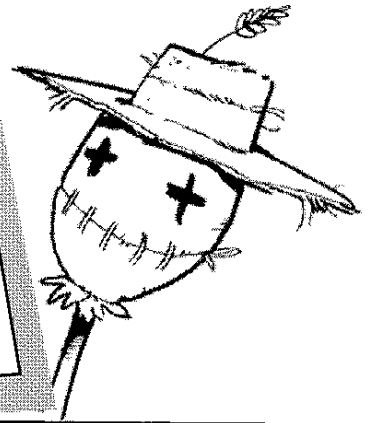


# SUPERVOGELVERSCHRIKKER

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

## DE OPDRACHT

Ontwerp een supervogelverschrikker die kraaien afschrikt als ze te dicht in de buurt komen van Fientjes boerderij.

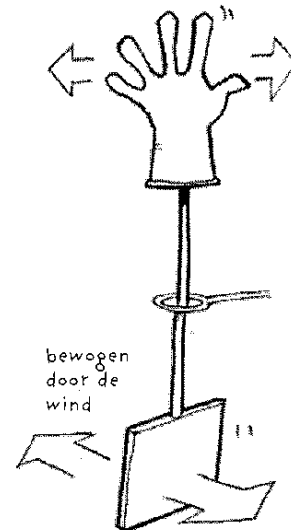
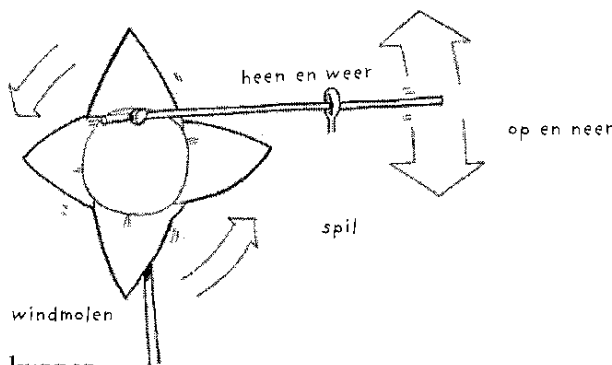


## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het blad met de leerlingen door en stel de taak voor. Zet je leerlingen aan om zo veel mogelijk verschillende dingen die kraaien zouden kunnen afschrikken in hun ontwerpen op te nemen.

Overleg met de leerlingen hoe je de vogelverschrikker verschillende bewegingen kunt laten maken, bv.: de draaiende beweging van een windmolen of de voor- en achterwaartse bewegingen van een zuiger, wapperen, slingeren; wijs hen ook op de geluiden die bij die bewegingen horen.

Deze tekeningen kunnen helpen om dit te visualiseren.



De leerlingen kunnen zich ook afvragen hoe ze het effect van de vogelverschrikker over

het hele veld kunnen laten werken. Dat kan bijvoorbeeld door een

vogelverschrikker aan iedere uithoek van het veld te zetten, of iets te ontwerpen dat zich uitstrekt over het hele veld, bv. een grote windmolen met menselijke vormen! Leerlingen kunnen ook ideeën aanbrengen waarbij ze de rivier, de berm van het veld, de boerderij, de drukke weg, de koeienwei of de haag gebruiken.

Vraag aan de leerlingen om een gedetailleerd ontwerp te maken en de verschillende delen te benoemen.

Vraag hen om te omschrijven hoe hun vogelverschrikker werkt en er een gebruiksaanwijzing voor te schrijven.

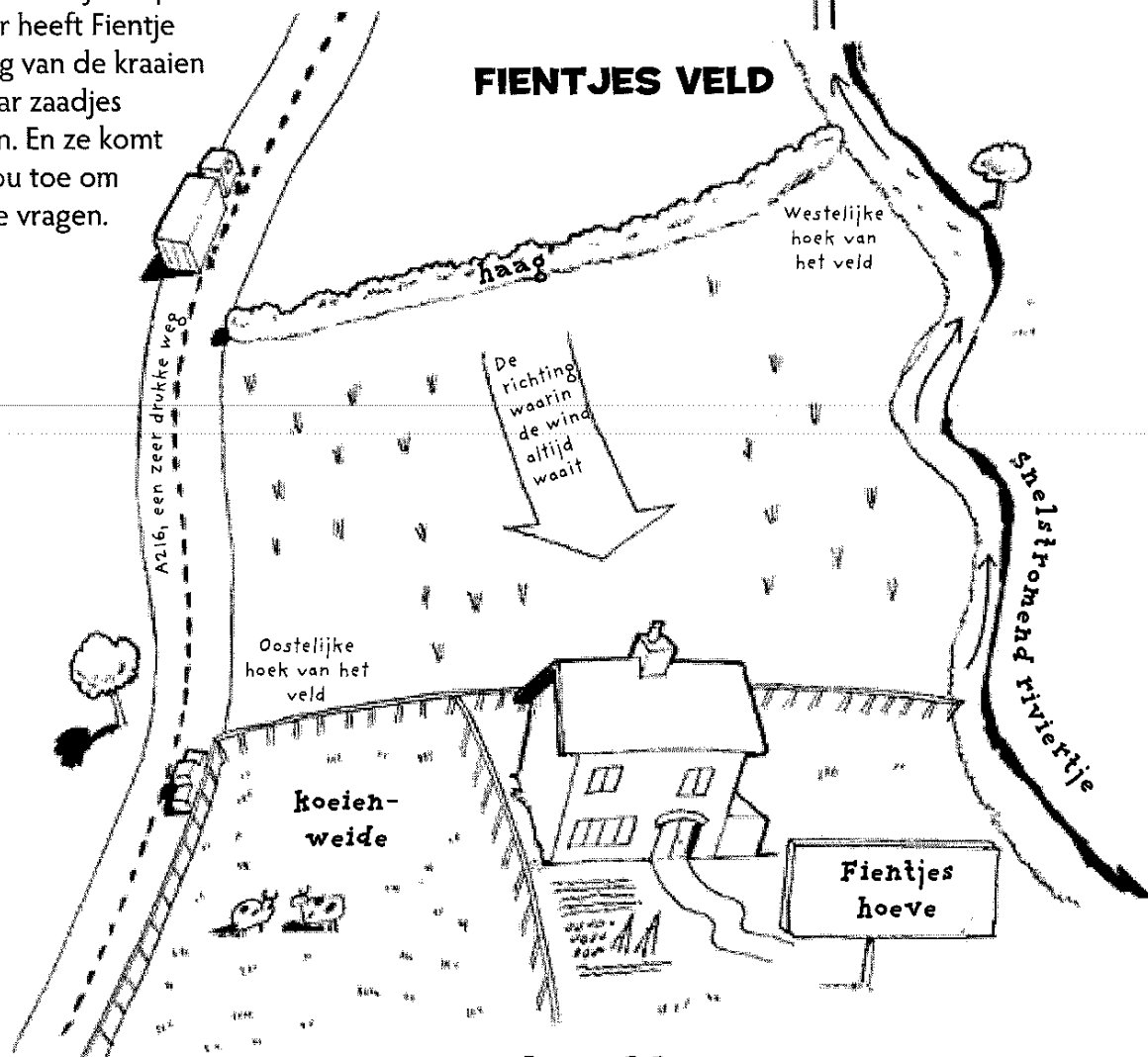
## UITBREIDING

De leerlingen kunnen in de huid kruipen van een 'vogelverschrikkerverkoper' en een reclamespotje verzinnen dat boerin Fientje zou overtuigen om er een te kopen. Ze moeten dan uitleggen waarom de vogelverschrikker zo geweldig in zijn soort is. De leerlingen kunnen hun ontwerp aan de klas voorstellen en dan vragen welke reclame zij het meest overtuigend vinden.

# SUPER-VOGELVERSCHRIKKER

**B**oerin Fientje Camps heeft een vreselijk probleem met kraaien! Elke keer als ze zaad plant op haar grote veld, ziet ze honderden kraaien de zaadjes wegpikken. Dat betekent dat ze verschillende keren nieuw zaad moet strooien over het veld, als ze een volledige oogst wil hebben. Dat kost haar elk jaar opnieuw een fortuin.

Dit jaar heeft Fientje genoeg van de kraaien die haar zaadjes opeten. En ze komt naar jou toe om hulp te vragen.



## Je opdracht

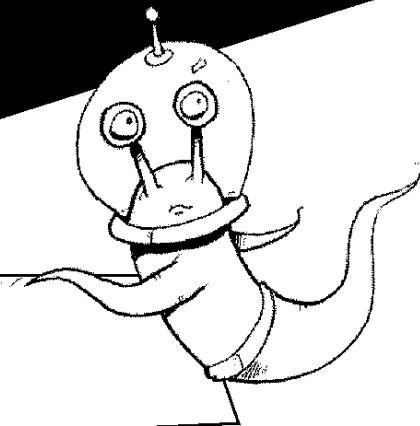
Een supervogelverschrikker ontwerpen. Die moet ervoor zorgen dat de kraaien stoppen met zaadjes te pikken, eender waar in de buurt van het veld. Hoe zal je ontwerp eruitzien en waar zou je het zetten?

## Dingen om in overweging te nemen

- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door geluid (hoe luider, hoe beter – en verschillende geluiden werken beter dan gewoon de hele tijd hetzelfde geluid).
- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door objecten die licht reflecteren en schijnen.
  - Kraaien kunnen afgeschrikt worden door beweging.
- Kraaien zullen mensen of grote dieren ontwijken als ze denken dat ze dichtbij zijn. Wind- en waterkracht kunnen gebruikt worden om dingen te laten bewegen.

# BUITENAARDSE PLANEET

**GESCHATTE TIJD: TOT 5 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL, IN DUO'S,**  
**PER 3 OF PER 4**



## DE OPDRACHT

Bedenk een buitenaardse planeet en de bewoners ervan.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Deze opdracht kan zo lang duren als de leerlingen geïnteresseerd blijven. Het is een goed idee om de leerlingenpagina te vergroten op een A3-blad; dat blad kan gebruikt worden om de planeet te organiseren. Leerlingen kunnen hun ideeën verder ontwikkelen op een ander blad papier. De titels kunnen gebruikt worden als hoofding van zo'n afzonderlijk blad. De opdracht moet niet worden uitgevoerd in de volgorde van dit leerlingenblad.

## DINGEN OM IN OVERWEGING TE NEMEN

Overloop het opdrachtenblad samen met de leerlingen. Leg uit dat ze over de volgende categorieën moeten nadenken:

- een naam en een vlag voor de planeet;
- hoe een familie buitenaardse bewoners er zou uitzien;
- hoe de dieren op de planeet er zouden uitzien;
- welke vegetatie (bomen, planten, bloemen) er zou groeien;
- een naam voor de taal die de buitenaardse wezens spreken en hoe die taal er geschreven uitziet;
- welke betaalmiddelen er zijn; hoeveel verschillende munten of biljetten er zijn en welke waarde ze hebben;
- wat voor soort beroep de bewoners zouden hebben, bv.: maanstofveger (bedenk een lijstje van minstens vijf beroepen);
- welke lessen de buitenaardse wezens op school zouden hebben, bv. lessen 'smurrie gooien' of 'zwaartekracht trotseren';
- hoe een huis of een hele straat er zou uitzien;
- wat voor soort voedsel de buitenaardse wezens zouden eten – leerlingen kunnen een menu uitschrijven (met vertalingen) dat men in een buitenaards restaurant zou kunnen opdienen;
- hoe de wezens rondreizen;
- wat de wezens in hun vrije tijd doen, buitenaardse hobby's en sporten.

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een vakantiebrochure maken of een gids(boek) voor iedereen die overweegt om de planeet te bezoeken;
- een verhaal schrijven over de wezens die naar de aarde komen, hun reis beschrijven en vertellen wat ze denken over de aardbewoners;
- een model van hun buitenaardse wezens maken uit klei of papier-maché;
- een prentbriefkaart tekenen en schrijven van een aardbewoner die op de planeet verblijft.





# DE SPOOKTREIN \*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**  
**OF PER TWEE**

## DE OPDRACHT

Maak een angstaanjagende spooktrein.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Lees eerst het begin van het volgende verhaal aan de leerlingen voor. Vraag hen om een lijst te maken van dingen die Frankie zouden kunnen overkomen, mocht het verhaal verder gaan.

Ze hadden Frankie uitgedaagd, dus hij moest het gewoon doen. Hij verliet zijn vriend in de Kapelstraat en wandelde met voorgewend zelfvertrouwen naar de hoek. Hij keek niet achterom, want hij wist dat zijn gezicht voor zijn vrienden zou verraden hoe hij zich echt voelde. Maar eens hij achter de hoek was verdwenen, vertraagde Frankie aanzienlijk en slenterde hij met een slakkengangetje door de Wijngaardstraat. Zijn ogen schoten nerveus van de ene kant naar de andere tot hij op zijn bestemming aankwam: het Opgejaagde Huis.

Het Opgejaagde Huis stond al leeg zo lang Frankies grootouders zich konden herinneren. Slechts enkelen hadden het ooit gewaagd zo dichtbij te komen. Er waren vele verhalen over het Opgejaagde Huis en Frankie geloofde ze allemaal. Frankie duwde met zijn handen de grote ijzeren poort open. Hij zette een eerste stap op het pad dat door de overwoekerde tuin liep. Reuzengrote planten maakten angstaanjagende schaduwen dankzij het maanlicht. Frankie fronste elke keer dat hij spinnenwebben tegen zijn gezicht voelde kleven...

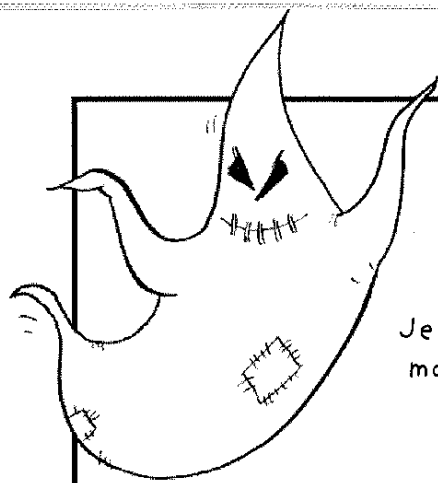
Nadat de leerlingen hun lijstje van angstaanjagende dingen bedacht hebben, kun je hen de opdracht uitleggen. Ze kunnen individueel of per twee werken en ontwerpen de meest angstaanjagende spooktrein die ze kunnen bedenken. De ontwerpen die ze maken, moeten duidelijk genoeg zijn om aan anderen te tonen. Ze zullen door de hele klas beoordeeld worden op hun 'griezeligheid'. Je kunt de opdracht beperken door hen een A3-blad te geven, waarop ze hun hele idee moeten uitwerken.

De leerlingen kunnen hun ontwerpen ophangen in de klas. Hun klasgenoten kunnen hen dan een cijfer geven dat aangeeft hoe griezelig het ontwerp zou zijn, mocht het in een echte spooktrein omgezet worden.

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- doen alsof ze op de spooktrein gaan die de klas als meest griezelig heeft aangeduid;
- het ontwerp van de buitenkant (of voorkant) van de spooktrein maken.





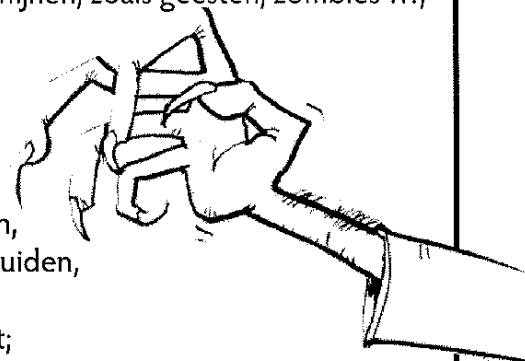
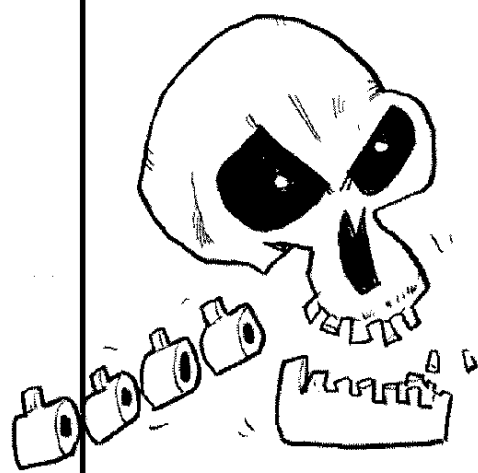
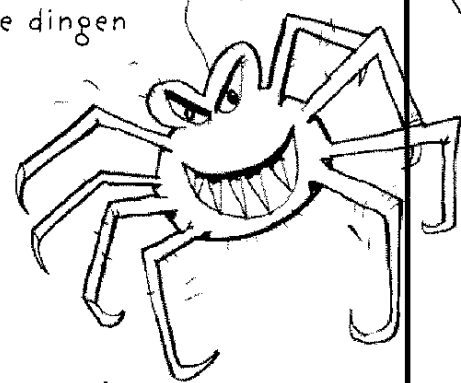
# DE SPOOKTREIN

## Je opdracht

Je gaat een van de griezeligste spooktreinen ooit maken. Je moet vooral bedenken welke dingen mensen het meest bang maken.

Je krijgt hier enkele ideeën van wat mensen zoal aan het schrikken kan brengen. Ze kunnen je helpen bij je ontwerp: dingen waarvan mensen omhoogspringen;

- dingen die je gezicht aanraken;
- dingen die je vastgrijpen (aan enkels, pols, nek);
- iets wat op je schouder belandt;
- oponthoud; bv. de trein stopt even en er gebeurt iets;
- de trein die lijkt neer te storten in een ravijn;
- je stoeltje dat beweegt;
- foto's van dingen die plots verschijnen, zoals geesten, zombies ...;
- spinnen, insecten, slangen;
- iets wat plotseling valt;
- ogen die je volgen;
- complete duisternis;
- afschuwelijke geuren;
- allerlei vreemde geluiden: kraken, schreeuwen, stemmen, spookgeluiden, huilende wind;
- het gevoel dat iets je achtervolgt;
- mist;
- iets nat of slijmerig dat op je valt.



Je mag slechts acht griezelige dingen op je route laten voorkomen, dus zorg ervoor dat het allemaal om ter griezeligst is! De trein zelf kan ook heel angstaanjagend zijn.



## WAT JE MOET DOEN...

- Geef je spooktrein een naam.
- Omschrijf en teken alle acht dingen die mensen zullen tegenkomen op de spooktreinrit. Omschrijf die dingen in de juiste volgorde.
- Teken een plan in vogelperspectief van de route die je trein zal maken en duid aan waar elk griezelig ding zich zal bevinden.
- Maak een tekening van de trein en duid de griezelige onderdelen erop aan.

# DE OUTFIT-UITDAGING

**GESCHATTE TIJD: 30 MINUTEN PER UITDAGING**

**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

## DE OPDRACHT

Diverse kleren ontwerpen voor verschillende mensen.



### DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De leerlingen kunnen de uitdagingen in volgorde uitvoeren, ofwel een uitdaging (of twee) kiezen die hen het leukste lijkt of jij kunt voor iedereen een uitdaging selecteren om aan te werken. Zet je leerlingen ertoe aan om de outfits te labelen met de bedoeling ervan.

#### EEN SLECHTE-SMAAK-OUTFIT

Vraag de leerlingen om kleuren en patronen te exploreren die absoluut niet passen. Je kunt het ook hebben over andere dingen die een outfit vreselijk maken, bv. te klein, te groot, een vreemde vorm, te veel franjes, te druk.

#### EEN UNIFORM DAT EEN LEERKRACHT OP ZIJN SPEELPLAATS RONDE ZOU KUNNEN DRAGEN

De leerlingen kunnen een element toevoegen aan het uniform dat zowel plezierig als praktisch is voor de leerkracht als hij de speelplaats bewaakt.

#### EEN KNOOP DIE ZE GRAAG Zouden WILLEN HEBBEN OP EEN VAN HUN OUTFITS

De kleur en het patroon van een knoop kunnen uiteenlopend zijn. De leerlingen moeten wel in gedachten houden dat de vorm belangrijk is, het moet makkelijk blijven om de knoop door het knoopsgat te halen.

#### ONTWERP EEN TAS MET ALLERLEI SLUITINGEN.

Vraag de leerlingen om de sluitingen op hun tas praktisch te maken (niet alleen decoratief). Let er ook op dat de sluitingen aangepast zijn aan de plaats waar ze komen (bv.: een zijzakje moet een degelijke sluiting hebben). De tas moet er stijlvol uitzien!

#### EEN SCHOUDERDECORATIE

Overtuig de leerlingen ervan dat een schouderdecoratie zowel beschermend als mooi kan zijn. Ze moeten erover nadenken of het echt een idee is dat in de mode zou kunnen komen en ook waarom dat het geval zou zijn.

#### EEN HOED DIE MENSEN AAN HET LACHEN MAAKT

Enkele ideeën om hen op weg te zetten:

- een 'te gekke' hoed;
- een hoed die geluidjes maakt;
- een hoed die eruitziet als een marsmannetje;
- een hoed die grappen vertelt.

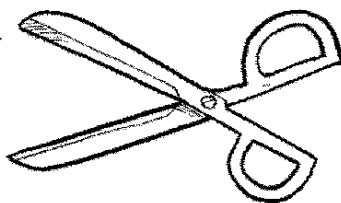
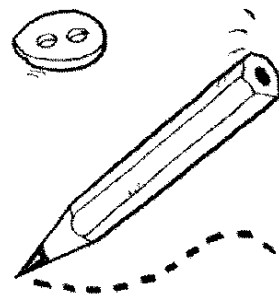
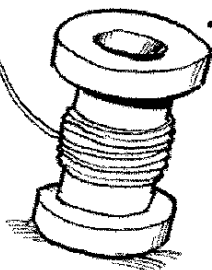
### UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- met stof en papier een collage maken van een slechte-smaak-outfit;
- hun stem uitbrengen over de vreselijkste outfit;
- het idee om uniformen te ontwerpen uitbreiden door de vraag te stellen wat de volgende mensen moeten doen en op basis daarvan een uniform voor hen ontwerpen: een goede vriend, de ouders van een baby, een heel intelligent persoon, een artiest, een extreem ijdele persoon.

# DE OUTFIT-UITDAGING

## Je opdracht

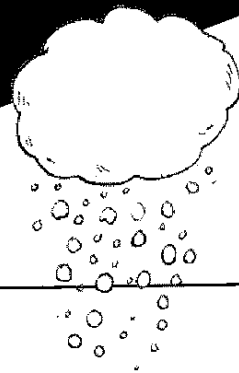
1. Ontwerp een outfit van de slechtste smaak voor iemand die naar een slechte-smaak-feestje gaat. Ontwerp het zo dat de kleuren en patronen echt niet samengaan.
2. Ontwerp een uniform (met toebehoren) dat een leerkracht tijdens zijn speelplaatsronde kan dragen. Bedenk alle dingen die hij/zij op de ronde zou kunnen tegenkomen en hou die dingen in gedachten als je het uniform ontwerpt.
  - Ongelukkige kinderen terug blij maken (neuzen snuiten, grapjes maken)
    - Kinderen helpen die zichzelf pijn gedaan hebben
      - Op een fluitje blazen
    - Kinderen naar binnen sturen
    - Kinderen helpen met het bedenken van leuke speelplaatsspelletjes
    - Verloren voorwerpen zoeken
    - Een kopje koffie drinken



3. Ontwerp knopen die je graag op je kledij zou hebben.
4. Ontwerp een tas met vele sluitingen. Die sluitingen mogen zeker niet ontbreken: rits, knoop, velcro, touwtjes, haakje, elastiek. Benoem elke sluiting op je tekening.
5. Beeld je in dat er een nieuwe rage zou zijn, waarbij mensen een soort van decoratie op hun schouder zouden dragen. Teken je eigen ontwerp en zorg ervoor dat je iets schrijft over het volgende:
  - van welk soort materiaal is het gemaakt (metaal, stof, touw, elastiek...)?
  - hoe wordt het aan de schouder bevestigd?
6. Ontwerp een hoed die mensen aan het lachen zou maken als je hem zou dragen wanneer je over de straat wandelt.

# WEERBERICHT

**APPROXIMATE TIME REQUIRED: 1 HOUR**  
**GROUPING: INDIVIDUEEL**  
**OR PAIRS**



## DE OPDRACHT

Geschatte tijd: 1 uur

Groepering: individueel of per twee

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Vraag aan de leerlingen wat ze weten over symbolen en waarom we ze gebruiken.

1. Duidelijk en snel te begrijpen.
2. Geen geschreven woorden, dus iedereen kan ze verstaan.
3. Je hebt geen details nodig om de informatie te verstaan.
4. Snel te gebruiken of te tekenen.

Vraag de leerlingen of ze de volgende symbolen kennen en wat ze betekenen (30 km per uur, strijksymbool, kerk op een stadskaat). Heb je ze makkelijk kunnen raden? Waarom?



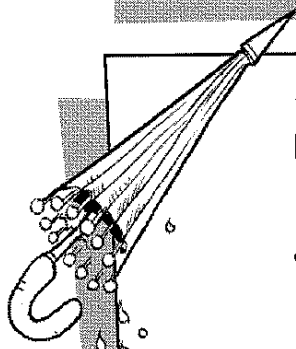
Leg de opdracht uit. Herinner de leerlingen eraan dat symbolen weinig details bevatten en moedig hen aan om verschillende ontwerpen te maken voor ieder weertype. Daarna beslissen ze welk symbool ze zelf het beste vinden en dus ook zullen gebruiken.

Als leerlingen zelf een weertype gaan verzinnen, herinner hen er dan aan dat het weer zich meestal buiten afspeelt!

Vraag de leerlingen vervolgens om een weerbericht in te oefenen, om het later te kunnen presenteren. Ze moeten dan de naam voor ieder weertype kennen en wat bijbehorende commentaar kunnen geven (zoals het bij echte weerberichten gaat): is het komende weer iets om naar uit te kijken, of helemaal niet? Bv.: je zal verbaasd staan kijken naar de geweldige Safschijs morgen, vergeet vooral niet om Safschijscrème te smeren!

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

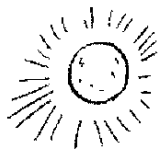
- kledij of attributen ontwerpen die de verschillende weertypes typeren (bv.: een speciale paraplu of zonnecrème);
- tekeningen maken van het echte weer.





# WEERBERICHT

**D**it zijn enkele symbolen die gebruikt worden om verschillende weertypes aan te duiden in weerberichten in kranten.



zon



regen



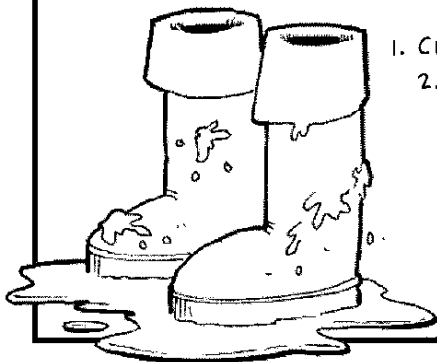
sneeuw

Hier op het eiland Fydor, is het weer behoorlijk ongewoon. Het wordt beschreven in deze tabel.

| Weer      | Omschrijving                                                                                                           | Symbool |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Vlisserd  | Dit zijn grote, groene mistbanken die rond de stammen van bomen kronkelen.                                             |         |
| Trach     | Dit zijn grote blokken ijs die zich op de top van een berg vastzetten.                                                 |         |
| Safschijn | Dit zijn oranje lichtvonken die overal in de lucht oplichten.                                                          |         |
| Jerst     | Dit zijn waterdruppels die op en neer springen op de grond.                                                            |         |
| Schriet   | Dit zijn ronde schuimbollen die op de grond vallen en in alle richtingen rollen.                                       |         |
| Tallok    | Dit is een roze vloeistof die in een rechte lijn vanuit de lucht op de grond valt en een grote roze poel doet ontstaan |         |
|           |                                                                                                                        |         |
|           |                                                                                                                        |         |
|           |                                                                                                                        |         |

## Je opdracht

1. Creëer een symbool voor elk van deze weertypes.
2. Verzin drie extra weertypes en de daarbij horende symbolen.
3. Teken een kaart van het eiland Fydor en maak een weerbericht voor het eiland op een typische dag.  
Gebruik daarvoor de kaart en de symbolen die je hebt ontworpen.



# DE MEEST GEWILDE PENNENDOOS VAN DE WERELD!

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPING: IN GROEPJES VAN DRIE**

## DE OPDRACHT

Een originele pennendoos ontwerpen die iedereen zou willen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Praat met de hele klas over het idee van een pennendoos die iedereen zou willen. Dit zijn enkele ideeën om de discussie op te starten.

Een pennendoos ...

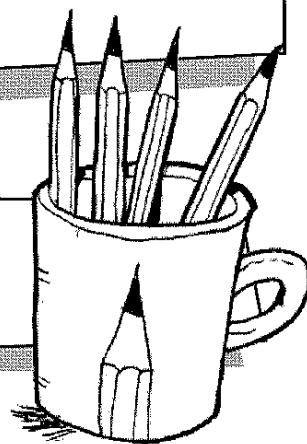
- met vele kleine beweegbare monstertjes over de hele doos.
- die alleen maar opent na het spelen van een bepaald deuntje op een minikeyboard, of eentje die alleen maar opent door stemherkenning.
- met een ontwerp waarin verschillende soorten stof zijn geïntegreerd die geweldig leuk zijn om aan te raken en die je helpen je te concentreren in de klas.
- die opent zoals een pop-upboek.
- die eruitziet als een marsmannetje – met diverse onderdelen om verschillende dingen in te steken.
- die gekleurd is als een regenboog van de ene kant tot de andere – alle inhoud inbegrepen.
- die zich vasthecht aan de voorkant van een boek, aan je voorhoofd, aan een tas, rond je vuist of op je schoen zodat hij makkelijk overal mee te nemen is.
- die magnetisch is en waarop vele verschillende metalen vormen zich hechten.
- die ook een spelletje is (bv.: Oxo)
- waarop je tekeningen kunt maken die je nadien weer kunt uitwissen.

Vraag ieder groepje om te brainstormen voor ideeën en bespreek hun suggesties. Vraag steeds: 'Denk je echt dat mensen deze pennendoos geweldig graag zouden hebben?' Als het antwoord negatief is, vraag hen dan om een ander idee te bedenken. Zeg de leerlingen in dit stadium om niet te veel details toe te voegen, zodat ze het niet vervelend vinden om telkens helemaal opnieuw te beginnen. Benadruk dat deze fase de belangrijkste is en dat je gewoon een ruw idee wil hebben over wat ze van plan zijn. Als de groep een schets heeft voor hun ontwerp, waarvan ze echt tevreden zijn, vraag hen dan om het duidelijk op een A3-blad te tekenen en alle onderdelen te benoemen. Vraag aan elk groepslid om een tekening van het ontwerp te maken. Je kunt hen elk een eigen focus geven: hoe de pennendoos er vanbinnen uitziet; hoe de pennen en potloden erin geschikt kunnen worden of hoe de pennendoos moet worden geopend of gesloten.

De leerlingen kunnen dan al die tekeningen gebruiken om hun idee te presenteren. Vertel de leerlingen dat ze hun ontwerp moeten presenteren aan de klas. Hun klasgenoten moeten helemaal vallen voor het ontwerp. Om dat te bereiken, zullen ze hun pennendoos echt moeten 'verkopen' door te vertellen wat er zo geweldig/uniiek aan is. Aan het einde van de presentatie kan de rest van de klas stemmen op de twee meest gewilde pennendozen.

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen een advertentiecampaagne voor hun pennendoos ontwikkelen die op tv of in een magazine kan worden getoond.



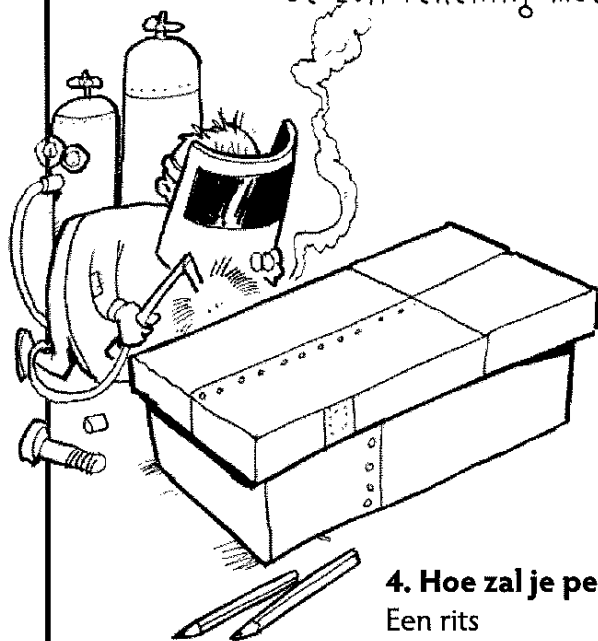
# DE MEEST GEWILDE PENNENDOOS VAN DE WERELD!

## Je opdracht

Je gaat een pennendoos ontwerpen die iedereen zal willen kopen.

Het zal niet makkelijk worden, want het moet voor iedereen een speciale pennendoos zijn. Je zult minstens twee speciale dingen moeten bedenken die je ontwerp origineel en ongewoon maken.

Je zult rekening moeten houden met de volgende dingen.



### 1. Van welk materiaal wordt je pennendoos gemaakt?

Hout  
Metaal  
Stof  
Leder  
Plastic

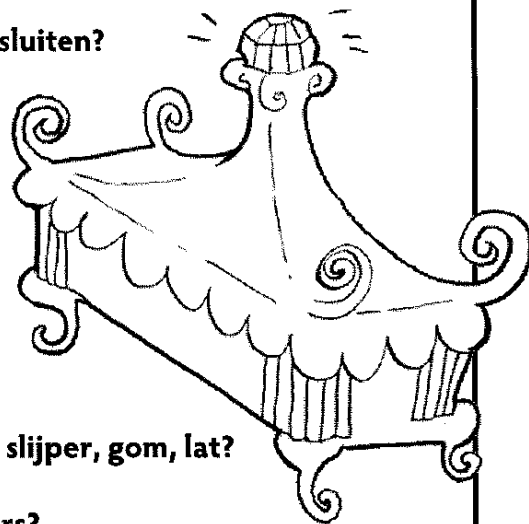
### 2. Welke vorm heeft de pennendoos?

### 3. Welke kleur zal je pennendoos hebben?

Zal er een speciaal ontwerp op geschilderd worden?

### 4. Hoe zal je pennendoos openen en sluiten?

Een rits  
Een scharnier  
Een hangslot  
Een combinatieslot  
Velcro  
Een lintje  
Elastiek  
Een zeer ongebruikelijke manier  
Bv.: met een ketting

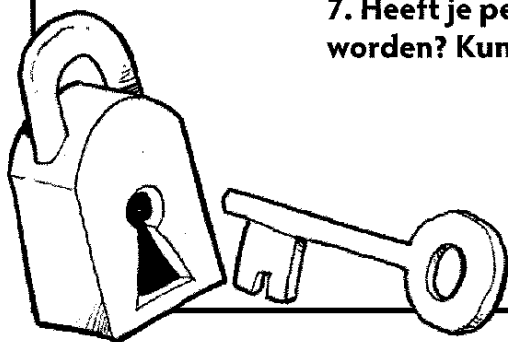


### 5. Heeft je pennendoos aparte plaatsjes voor pennen, een slijper, gom, lat?

### 6. Kan je pennendoos ook gebruikt worden voor iets anders?

### 7. Heeft je pennendoos een speciale manier om meegenomen te worden? Kun je ze ergens aan vastmaken?

Als je besloten hebt welke details je ontwerp zullen bevatten, ga je je ontwerp tekenen. Het is mogelijk dat je dit een paar keer moet doen voor je een ontwerp hebt waarmee je echt blij bent.



# FRUIT OM MEE TE SPELEN

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: PER TWEE**



## DE OPDRACHT

Verzin spelletjes die kinderen met het opgegeven fruit kunnen spelen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Lees het leerlingenblad samen met de leerlingen door en zorg ervoor dat iedereen de beschrijvingen van de verschillende fruitsoorten begrijpt.

Je kunt starten met het voorbeeld van de tieferboom, die eruitziet als een vrij eenvoudig spel: men probeert de vijf balletjes allemaal tegelijk in het kuipje te zwaaien, terwijl men enkel het handvat vasthoudt. Daag de klas uit om met hetzelfde fruit een ander spelletje te spelen, dat niet zo voor de hand liggend is (men kan bijvoorbeeld twee stukken fruit gebruiken). Bv.: neem in elke hand een stuk fruit en probeer de balletjes van het ene stuk in het kuipje van het andere te krijgen en andersom. Of draai het stuk fruit ondersteboven zodat de balletjes de grond raken; speel met een partner en probeer zo veel mogelijk balletjes onder je kuipje te vangen.

Vraag de leerlingen dan om per twee te brainstormen over de manieren waarop ze deze stukken fruit kunnen gebruiken in een spel. Moedig de leerlingen aan om zo veel mogelijk spelletjes te bedenken en hun ideeën bondig op papier te zetten.

Dit zijn enkele ideetjes die de leerlingen zouden kunnen uitvinden.

- Probeer een aantal opdrachten te vervullen, bv. een handstand doen, een afstandje lopen, binnen de tijd die de sachakvrucht nodig heeft om op de grond te vallen.
- Probeer de dijnvrucht van een bepaalde hoogte te laten vallen, zodat ze enkele keren stuitert.
- Gebruik kleine hoepels, probeer ze over de frietsvruchten te halen, zonder dat ze blijven plakken.
- Probeer een aantal baukvruchten constant te laten tolleren door er snel rond te lopen en hen op een bepaalde manier te slaan (zoals draaiende borden).
- Gooi hoeflervruchten zodat ze rond het baukfruit vallen.
- Plak frietsvruchten aan elkaar en maak zo de hoogste constructie (in concurrerende groepen).

Vraag de leerlingen om hun drie favoriete ideeën op te schrijven in het volgende schema.

- Naam van het spel
- Gebruikte vruchten
- Het doel van het spel
- Een foto van het spel terwijl het gespeeld wordt

De leerlingen kunnen hun favoriete spel met de rest van de klas delen.

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

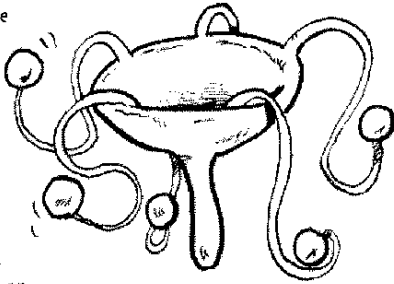
- hun eigen vruchten proberen te creëren;
- een tekening maken van elke boom en er een gedetailleerd gegevensblad voor schrijven: bloemen, bladeren, hout, hoogte en omtrek.

# FRUIT OM MEE TE SPELEN

In één hoek van het Valoreiland groeien vele verschillende soorten bomen. Iedere herfst reizen de kinderen van Valor naar die hoek van het eiland om het fruit en de zaadjes van de bomen die er groeien te verzamelen. Net zoals vele kinderen bij ons met kastanjes spelen, spelen de kinderen ginder ook graag spelletjes met wat van de bomen valt. Je krijgt hier zes soorten fruit.

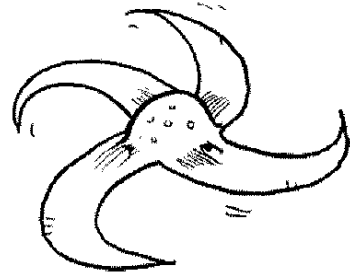
## De tieferboom

De vrucht van de tieferboom is een kuipje op een stok. Daaraan hangen vijf koordjes met aan het uiteinde een balletje. De balletjes rollen heen en weer in alle richtingen van zodra ze de grond raken.



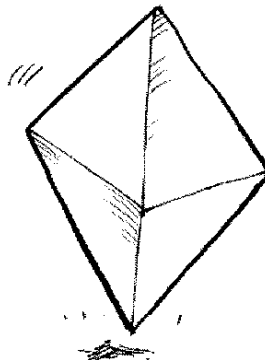
## De sachakboom

De sachakboom produceert een vrucht die naar beneden dwarrelt als men ze laat vallen. Het maakt niet uit van hoe hoog je de vrucht laat vallen, de vrucht doet er altijd tien seconden over voor ze de grond raakt.



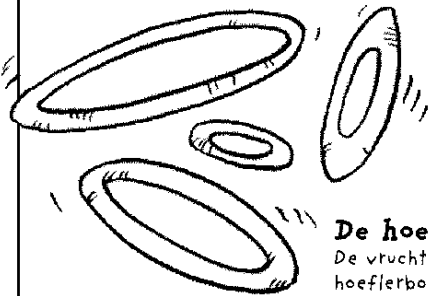
## De dijnboom

De dijnboom maakt zware, gelijkvormige achthoeken. Iedere zijde heeft exact dezelfde grootte. Deze vrucht zal stuiteren als ze op drie van de zes 'hoeken' belandt, maar je kunt niet zien welke van de 'hoeken' zullen opspringen.



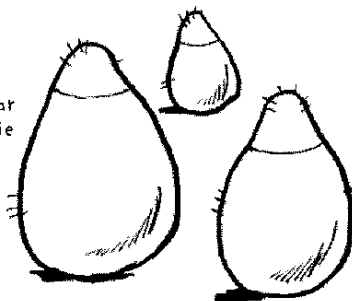
## De hoeflerboom

De vruchten van de hoeflerboom zijn hoepels in allerlei formaten.



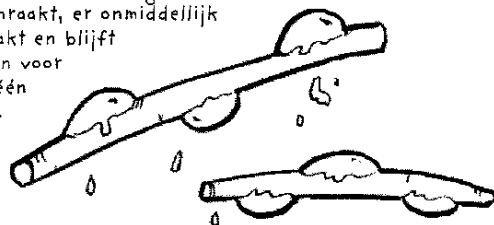
## De baukboom

De baukboom maakt een vrucht die altijd rechtop staat. Als je er een duwtje tegen geeft, zal ze in vijf seconden terug in haar rechtopstaande positie komen.



## De frietsboom

De vrucht van de frietsboom is een stok met kleine, kleverige bultjes. Als men dit fruit van de grond opraapt, worden de bultjes bedekt met een soort lijm. Die is zo kleverig dat alles wat het aanraakt, er onmiddellijk aan plakt en blijft plakken voor exact één minuut.



## Je opdracht

Je verzint drie spelletjes die kinderen met dit fruit kunnen spelen. Je kunt spelletjes verzinnen met één vrucht, maar ook spelletjes waarbij je verschillende vruchten tegelijk gebruikt.

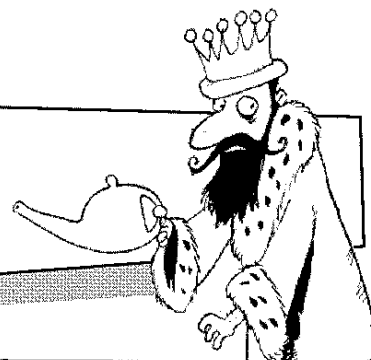
# DE TUIN VAN DAMGOR

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**



## DE OPDRACHT

Verzin twee extreem gevaarlijke planten. Eentje die mensen vangt en eentje die mensen steekt of vergiftigt.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Laat de leerlingen kennismaken met de tuin van Damgor en leg hen de opdracht uit. Wijs hen erop dat ze een plant moeten maken die mensen vangt en eentje die mensen steekt, om echt weerzinwekkende dingen te vermijden.

Vraag de kinderen na te denken welke bladeren, steel, bessen, doornen en wortels de plant zou hebben, wanneer ze aan het tekenen zijn. Moedig de kinderen aan om zo creatief mogelijk te zijn in hun ontwerp en om na te denken over hoe de plant hen zou vangen of steken.

## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN:

- bedenken welk gereedschap ze zouden nodig hebben om veilig door de tuin van Damgor te kunnen wandelen;
- een tekening maken van een bewoner van de tuin van Damgor, ook wel Damgoriaan genoemd;
- bedenken welk gereedschap ze zouden nodig hebben om de tuin te onderhouden;
- een plattegrond van de tuin tekenen en zo aangeven waar de verschillende planten staan; daarna tekenen ze de planten zodanig dat het precies foto's zijn vanuit de tuin;
- de verzorgingsvoorschriften voor de planten verzinnen. We geven als voorbeeld de 'kezer'.
  - Waar plant je de kezer? Plant hem niet in de buurt van een gat, omdat die zijn kop dicht bij het pad houdt. (Hij kijkt graag naar de Damgorianen als ze werken.)
  - Hoe geef je de kezer water? Geef hem water met een emmer, zodat hij zijn kop er kan insteken en er eens een goeie slok van kan nemen.
  - Bodemtype: de kezer gedijt het best in zachte, warme grond.
  - Licht: de kezer houdt van zonlicht, maar heeft dan wel een zonnebril en een zonnenscherm nodig.
  - Snoeien: snoei enkel 's nachts terwijl de plant slaapt. Hij heeft graag dat de haarslierten achter zijn oren op minder dan 2 cm gehouden worden.
  - Andere details: de kezer moet zijn tanden een keer per maand poetsen. Het is een vreselijke klus, maar als het niet gebeurt, worden zijn tanden paars en vallen ze uit.



# DE TUIN VAN DAMGOR

In een land dat alleen door magische mensen gekend is, woont koning Damgor. Die koning heeft een van de prachtigste collecties die je ooit zou kunnen zien. In de tuin, die mooier is dan eender welke andere, staan planten van overal ter wereld. De tuin wordt verzorgd door de Damgorianen. Dat zijn kleine dwergjes die geweldig sterk zijn en een geweldig dikke huid hebben. Als jij of ik door deze tuinen zouden wandelen, zouden we onmogelijk kunnen overleven.

Koning Damgors collectie bestaat uit de meest gevaarlijke planten die ooit bestaan hebben. Dit zijn slechts vijf voorbeelden uit die enorme verzameling.

## De rotadim

Killerwespen zijn verzot op de rotadim. Als iemand te dicht bij deze plant komt, zou hij zo vaak gestoken worden dat hij het niet overleeft.

## De steekbree

Gebruikt zijn grote, puntige bladeren om prooien in zijn web te plakken. Eens je erin zit, raak je er nooit meer weg.

## De gatum

Zijn kop hangt naar beneden; als je te dicht bij hem komt, zuigt hij zich aan je hoofd vast en laat je zo eeuwig hangen.

## De kezer

Heeft kopjes die bijten. Eens hun kaken iets omsloten hebben, laten ze het niet meer los.

## De norcus

Ziet eruit als een geweldig mooie bloem, maar als je hem aanraakt, omsluiten zijn bloemblaadjes je helemaal, zodat het onmogelijk wordt om te ontsnappen.

## Je opdracht

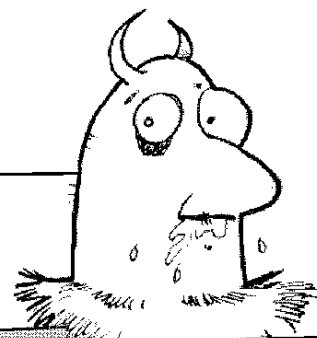
Koning Damgor kijkt altijd uit naar nieuwe planten. Hij zendt jou op weg om twee nieuwe planten te vinden, die hij aan zijn collectie kan toevoegen. Je hebt een plant gevonden die mensen vangt en eentje die hoogst giftig is. Je moet deze planten voor koning Damgor uitgebreid beschrijven (met een tekening en met woorden) zodat hij kan beslissen of hij ze bij zijn collectie wil of niet. Je moet:

- een tekening maken van je plant en de delen benoemen;
- je planten een naam geven;
- uitleggen waarom de plant zo gevaarlijk is.

# EEN JIPPER VERZORGEN

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**

**GROEPING: INDIVIDUEEL OF PERTWEE**



## DE OPDRACHT

Geschatte tijd: 2 uur

Groepering: individueel of per twee

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het leerlingenblad samen met de leerlingen door en leg hen uit dat ze een ontwerp gaan maken voor het gereedschap dat je nodig hebt om een jipper te verzorgen. Vraag hen om een lijst te maken van benodigdheden die strookt met wat ze over de jipper gelezen hebben. Bijvoorbeeld:

- bescherming voor de armen
- een kooi
- een dagelijkse wandeling
- een leiband die aan zijn vacht bevestigd kan worden
- melk die in zijn mond wordt gedruppeld
- een baksteen om zijn tanden mee aan te scherpen
- een stekelige oppervlakte om op te slapen
- iets dat zijn wielje laat ronddraaien
- een donkere plaats om naar het toilet te gaan
- noten die ofwel al opengebroken zijn of een manier waarop de jipper ze kan openbreken.

De leerlingen moeten al het materiaal tekenen, omschrijven en benoemen. Ze zullen wellicht de volgende dingen overwegen:

- een kooi met voorziening om:
  - te eten
  - te slapen
  - zijn tanden aan te scherpen
  - te drinken
  - naar het toilet te gaan
  - oefeningen te doen;
- een leiband met enkele klemmetjes die je aan zijn pels kunt bevestigen;
- bescherming voor de armen van een jipper;
- iets om noten mee open te breken voor de eigenaar, of voor de jipper zelf.

De leerlingen kunnen per twee werken om alles te tekenen en omschrijven. Het resultaat kan gepresenteerd worden als een catalogus of in een vorm die de leerlingen zelf kiezen.

## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN:

- foto's tekenen die mensen genomen hebben van de nu veel gelukkigere jippers;
- naar de WVDV (Wees Vriendelijk voor Dieren-vereniging) gaan om verslag uit te brengen over de gelukkige jipper.

# EEN JIPPER VERZORGEN

**D**it is een jipper. Een jipper is een soort wezen dat je met geen enkel ander wezen op aarde kunt vergelijken.



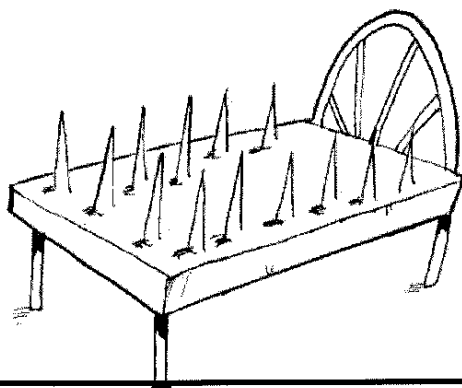
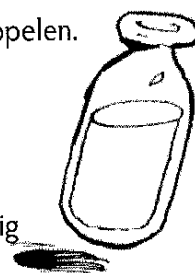
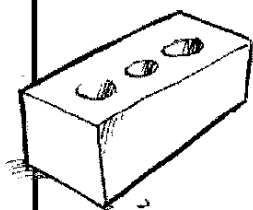
## Een jipper heeft:

- drie armen, die zeer makkelijk breken tenzij ze 'ingepakt' of op een of andere manier beschermd zijn;
- één wiel en één been;
- een vreselijk lopende neus (blauw slijm loopt de hele tijd uit zijn neus en droogt op in blauwe plakkende korsten, die dan in zijn haar kunnen blijven plakken);
- haar rond zijn middel dat zeer makkelijk in de knoop raakt.

Jippers zijn de laatste tijd zeer populaire huisdieren geworden. Jammer genoeg beseffen heel wat mensen niet hoeveel werk de verzorging van een jipper vraagt. Tot nu toe hielden mensen jippers in kartonnen dozen en lieten ze hen af en toe binnenshuis rondlopen. Dat heeft ertoe geleid dat de jippers nu zeer ongelukkig zijn. De WVDV (Wees Vriendelijk voor Dieren-vereniging) maakte onlangs een studie over de jipper en weet nu wat de jipper zoal nodig heeft om gelukkig te zijn.

## Dit zijn de resultaten van hun studie.

- Jippers houden ervan om in een kooi te zitten, zodat ze naar buiten kunnen kijken.
- Jippers houden van een wandeling één keer per dag, maar als ze niet aan de leiband zijn, zullen ze weglopen. Die leiband kan alleen maar bevestigd worden aan de pels van de jipper, rond zijn middel.
- Jippers drinken alleen maar melk en het moet geleidelijk aan in hun mond druppelen.
- Als jippers naast iets paars staan, willen ze het steeds weer aanraken.
  - Jippers houden ervan om hun tanden aan een baksteen te scherpen (ze kunnen met een baksteen een maand verder).
  - Jippers slapen graag op een oppervlakte met pieken.
  - Een jipper moet zijn wielje vele keren laten draaien voor hij vredig kan inslapen. Hoe meer hij zijn wielje draait, hoe gelukkiger hij wordt. Hij kan zijn wielje laten draaien door rond te lopen of door het te drukken op iets dat beweegt.
  - Jippers gaan alleen maar naar het toilet in het donker.
    - Jippers eten alleen maar noten, maar krijgen ze zelf niet open.
    - Als een jipper zijn arm breekt, heeft hij heel veel pijn.



## Je opdracht

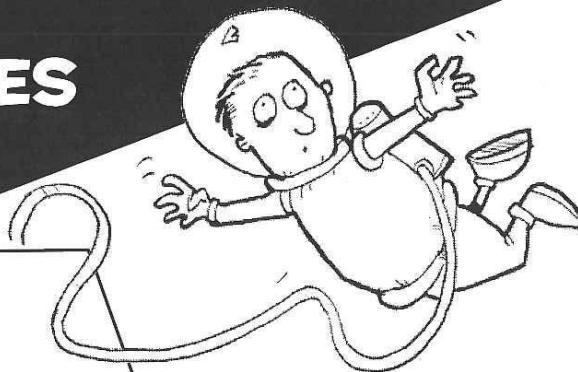
Bedenk alle benodigdheden die de jipper gelukkig kunnen maken, zodat het makkelijker wordt om voor hem te zorgen.

# GRAPPIGE OPDRACHTJES

GESCHATTE TIJD: 1 UUR  
ROEPERING: PER TWEE

## DE OPDRACHT

Verzin enkele zeer grappige en ongebruikelijke opdrachtjes.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Deze opdracht kan de leerlingen inspireren om zo creatief mogelijk uit de hoek te komen. Er zijn immers zeer weinig beperkingen voor wat een opdrachtje kan zijn. Dit kan ook tot zeer grappige situaties leiden.

Start met een discussie over wat een opdrachtje juist is: een kleine taak die meestal aan iemand gegeven wordt als deel van een spel. Een opdrachtje duurt maximum een minuut. Wijs hen er ook op dat een opdrachtje geen ander nut heeft dan te entertainen, dus er moet niet echt iets bereikt worden. De meeste leerlingen zullen al weleens met zulke opdrachtjes gewerkt hebben.

Neem samen met hen het leerlingenblad door om hen op weg te helpen en zeg hen ook dat ze zich niet beperkt hoeven te voelen door de hoofding op dit blad; zo lang het opdrachtje maar leuk en kort is.

PS: De leerlingen moeten ermee om kunnen gaan dat ze slechts een klein aantal voorwerpen kunnen gebruiken (datgene wat voorhanden is).

De leerlingen zetten zich per twee samen en proberen zo op vijf leuke en originele opdrachtjes te komen. Je kunt er ook een wedstrijdje van maken: in een bepaalde tijd zo veel mogelijk leuke opdrachtjes verzinnen. Moedig de leerlingen aan om niet te stoppen na de eerste vijf opdrachten die ze bedenken. Vraag hen om zo veel mogelijk te blijven verzinnen, tot ze aan vijf opdrachten komen die ze erg leuk en origineel vinden. Vraag aan ieder duo om hun twee leukste opdrachtjes te kiezen, die dan in de klascompetitie kunnen worden opgenomen. Verdeel de leerlingen over de klas om de opdrachtjes uit te voeren. De leerlingen beoordelen elkaar en ook de leerkracht geeft aan hoe vermakelijk of origineel hij de opdrachtjes vindt.

## ANDERE IDEEËN VOOR DE OPDRACHTJES:

- Doe alsof (beeld uit dat) je ergens in gewikkeld wordt.
- Voer een opdracht binnen een bepaalde tijd uit.
- Maak een zo lang mogelijk lijstje van een bepaald iets.
- Breng de mensen aan het springen.
- Zing de woorden van een lied alsof je aan het verdrinken bent.
- Bedenk een spreuk die iets heel vreemds met de mensen doet.

## UITBREIDING HET RIJSPELLETJE

In verschillende manieren om de kinderen in een rij door de deur te laten lopen, bv. na een LO-les.  
k een rij alsof:

de voeten in discussie zijn met elkaar;

de armen en benen als marionetten aan koordjes hangen;

een grote stapel boeken in je armen hebt, waar je niet over of rond kunt zien;

een kikker probeert te vangen;

iedereen naar jou aan het staren is en je niet weet waarom.

# GRAPPIGE OPDRACHTJES

**J**e gaat kleine opdrachtjes bedenken die iemand moet doen als het zijn beurt is (bv. in een spelletje waarbij je een pak rondgeeft en een opdracht moet uitvoeren telkens als de muziek stopt).

## Je opdracht

Gebruik de ideeën op dit blad om enkele nieuwe, leuke en ongewone opdrachtjes te maken – hoe grappiger, hoe beter!

## Enkele ideeën om je op weg te helpen:

- Beeld iets eenvoudigs uit.

Bv.: eten, wandelen, je haar kammen in een zeer ongewone stijl (bv. vanachter naar voren kammen of in slow motion); maak een grappig geluidje telkens als een vinger, been of arm buigt; doe alsof er iets aan jou plakt; doe alsof je hoofd heel zwaar is; doe alsof er een klein wolkje boven je hangt en er regen uit valt.

- Beeld iets uit dat een element van verrassing in zich heeft, zoals een pakje openen, door een deur wandelen, een deur openen. Beeld ook uit wat je vindt van wat je ontdekt hebt: een foto van iemand waar je helemaal verliefd op bent, een kamer vol water, een cadeau dat stinkt, een gebrek aan zwaartekracht ...

- Beeld een voorwerp uit dat op een bepaalde manier beweegt: een smeltende kaars, een golf die op een golfbreker terechtkomt, een paardenbloem waarvan de pluïsjes worden afgeblazen. Zeg ook wat het zou denken, mocht het kunnen denken.

- Wandel of zit terwijl bepaalde lichaamsdelen zich vreemd gedragen: een hand die alles wat blauw is wil aanraken, een elleboog die op en neer gaat, vingers die met elkaar in de knoop liggen ...

- Verzin opdrachtjes die kunnen worden uitgevoerd door bepaalde voorwerpen te gebruiken: haarmousse (geef iemand een nieuw kapsel), wol (bind drie mensen samen met 50 cm wol), papier (scheur een blad papier in de vorm van een dier, zodat mensen kunnen raden wat het is).

- Grappige vaardigheden:

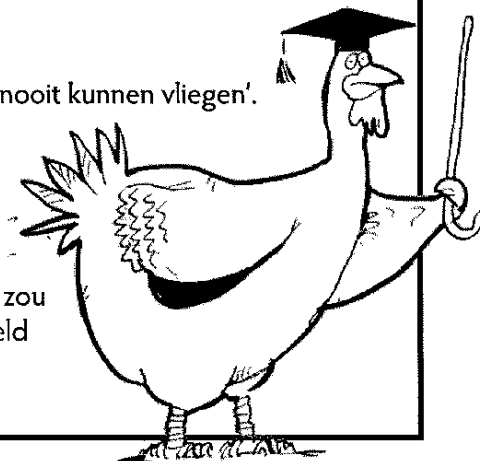
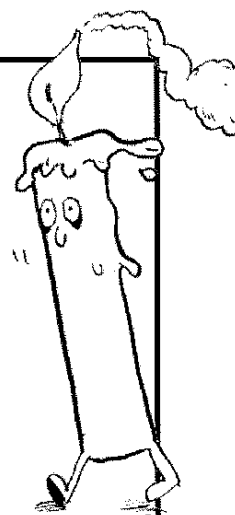
probeer een knikker over een vinger te laten rollen en er weer af te laten rollen langs een andere, werp een prop papier naar een gekozen doel, hou een pen vast op drie verschillende manieren (je mag er wel alleen je hoofd voor gebruiken, bv.: de pen tussen neus en lippen klemmen).

- Idiote opdrachtjes:

sta op een been, knipper met je ogen, zwaai met je armen en zeg: 'Ik heb nooit kunnen vliegen'. Stap rond op een knie, een elleboog, je hoofd en een voet. Wandel over een koord dat op de grond ligt en doe alsof het op een grote hoogte is vastgebonden, zoals in het circus.

- Opdrachtjes gebaseerd op dieren:

doe alsof je een leraar bent die een leerling terechtwijst zoals een kip dat zou doen. Doe alsof je een mot bent die rond een lamp aan het vliegen is. Beeld een dier uit, zodat de anderen het kunnen raden.





# ONTWERP EEN ADVERTENTIE

**GESCHATTE TIJD: 4 UUR**  
**GROEPERING: GROEPJES VAN 3 OF 4**

## DE OPDRACHT

Maak een reclamecampagne voor een gegeven product.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De leerlingen moeten een tijdje in hun groepje bespreken voor welk product ze reclame willen maken en wat hun doelgroep zal zijn. Het is ook een goed idee om uit te leggen wat slogans zijn, wat het doel ervan is, wat een goede slogan is en enkele voorbeelden te geven. De leerlingen kunnen ook naar enkele voorbeelden van advertenties kijken in magazines of op tv en de methodes bespreken die reclamemakers gebruiken om mensen aan te moedigen hun product te kopen. De leerlingen moeten dan beslissen hoe ze de mensen gaan overtuigen om hun product te kopen. Ze kunnen een of meer van de volgende adverteertechnieken gebruiken:

- een foto die de aandacht trekt;
- laten uitschijnen dat je plots slimmer bent als je het product koopt;
- de mensen overdonderen met een wetenschappelijke uitleg, zodat het product wel zeer gesofisticeerd lijkt;
- een slogan bedenken die je makkelijk onthoudt, zoals je bv. op grote borden, in magazines, op tv ziet;
- proberen mensen een schuldgevoel te geven als ze je product niet kopen, want je product is een absolute 'must have' voor iedereen (bv. modeaccessoires);
- mensen het gevoel geven dat dit een echt koopje is;
- vertellen hoe geweldig je product is en zeggen dat je nu niet meer zonder zou kunnen;
- proberen mensen te doen duizelen van verbazing;
- vragen stellen om interesse op te wekken.

Elke groep moet zijn product uit een hoed met mogelijkheden trekken, omdat er vast producten zijn waarvoor verschillende kinderen reclame willen maken. Zodra de leerlingen een idee hebben voor hun reclamecampagne, kunnen ze de rest van de taak op het leerlingenblad doen.

De advertenties kunnen beoordeeld worden op hun overtuigingskracht, presentatie en originaliteit. Teams kunnen beoordeeld worden op hun teamwork, efficiëntie en enthousiasme.

Mogelijke productideeën

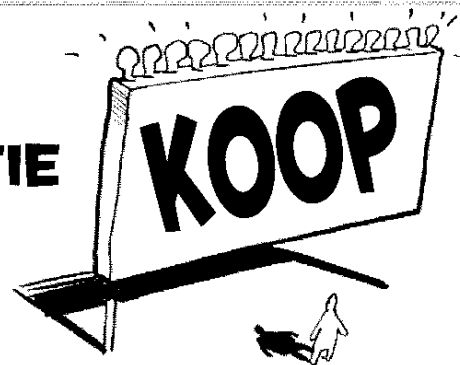
- Een drankje met vele kleuren dat een andere smaak heeft bij iedere slok
- Een gemotoriseerd skateboard
- Een pen die je geschrift leesbaar maakt
- De zaadjes van een plant, die eens ze geplant zijn, meteen groeien en waarvan je de vruchten na twee dagen kunt opeten
- Een grappige bril die de kleur van alles verandert
- Een pil die je in de wasmachine doet, die alles proper maakt zonder schadelijke stoffen
- Een parfum dat iedereen doet denken dat je geweldig bent
- Een beer of een popje dat je slaapkamer opruimt
- Een boek met bewegende prenten, zoals in een tekenfilm
- Een spray die je een onmiddellijke knipbeurt geeft

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen proberen een reclametekst te schrijven waarin ze vertellen hoe vreselijk hun product is, zodat mensen het net NIET zouden kopen.



# ONTWERP EEN ADVERTENTIE



## Je opdracht

Je krijgt een nieuw product, dat juist op de markt is gebracht. De makers van het product hebben nog niet besloten hoe ze hun product aan de man zullen brengen en hebben jouw groep gekozen om een reclamecampagne op te zetten.

**Product:** \_\_\_\_\_

**Mensen in de groep:** \_\_\_\_\_

**Je moet:** \_\_\_\_\_

1. een naam voor het product bedenken: \_\_\_\_\_.
2. bepalen wat voor type persoon je product zal kopen. Zo weet je beter wat voor soort advertentie je moet bedenken. Je kunt ook proberen je product aan een of meer groepen te verkopen: schoolkinderen, professionele mensen, ouders van kleuters of baby's, ouders van schoolkinderen, tieners, bejaarde mensen, mensen die het huishouden doen.
3. een slogan bedenken die je in je reclame kunt gebruiken.
4. de doos ontwerpen waarin je product verkocht zal worden.
5. een advertentie voor een magazine maken.

6. een groot reclamebord maken. Denk eraan dat mensen minder tijd hebben om het te bekijken dan in een magazine, omdat ze er voorbij zullen wandelen, fietsen of rijden. Daarom moet het eenvoudiger zijn en minder tekst hebben dan een tijdschriftadvertentie.

7. een tv-reclame voor je product verzinnen en inoefenen. Als je tijd hebt, teken je de reclame als een strip om je te helpen voorstellen hoe het eruit moet zien.





# LICHAAMSTAAL \*\*

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**  
**GROEPERING: PER TWEE**



## DE OPDRACHT

Leer om meer expressie te leggen in het acteren, door je stem te controleren, de toon van je stem te veranderen, op je lichaamstaal en je gezichtsuitdrukking te letten.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Vraag de leerlingen om duo's te vormen voor deze opdracht. De partner is nodig voor delen 3 en 4 en kan ook instructies geven bij opdrachten 1 en 2. Je werkt de activiteiten het best in volgorde af. Delen 1 en 2 zijn goede opwarmers.

Omdat dit een beetje kan overkomen als een 'domme' opdracht, moet je je leerlingen op het hart drukken dat ze zeker hun best moeten doen! Voor de delen 3, 4 en 5 leg je aan de leerlingen uit dat hun stukje een einde moet hebben en dat ze het zo goed gerepeteerd moeten hebben dat, als ze het nog eens een tweede keer zouden moeten opvoeren, het juist hetzelfde zou zijn. Hopelijk voorkomt dit dat de leerlingen eerst de indruk geven dat ze er hard over hebben nagedacht, maar dat het na een tijdje duidelijk wordt dat ze aan het improviseren zijn en de kwaliteit dus danig naar beneden gaat.

Wanneer de leerlingen hun werk aan de rest van de klas tonen, is het goed als je de kijkers aanmoedigt om de fragmenten te onthouden waarin de acteurs zeer expressief waren in hun lichaamstaal, gezichtsuitdrukking, toon van hun stem enz. Je kunt dat doen door hen te vragen om enkele notities te maken terwijl ze kijken, bv.: Emma's lichaamstaal toen ze zeer kwaad was.

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- mannetjes tekenen die de lichaamstaal uitdrukken die bij iedere soort emotie hoort. Ze kunnen die tekenen naar het model van hun partner, die in de bijbehorende positie staat;
- gezichtsuitdrukkingen in cartoonvorm tekenen bij iedere emotie;
- de toon van iemands stem bij verschillende emoties beschrijven. Ze kunnen ook met klanken spelen en proberen de emotie over te brengen zonder woorden.



# LICHAAMSTAAL



## Je opdracht

Als je acteert, zijn het niet alleen de woorden die belangrijk zijn.

Je moet ook denken aan:

- de toon van je stem,
- je gezichtsuitdrukking,
- je lichaamstaal.

Denk aan die drie dingen bij het uitvoeren van de volgende opdrachten.



1. Zeg: 'Ik ben een aardappel' op de volgende manieren:

|              |                    |             |
|--------------|--------------------|-------------|
| ellendig     | adviserend         | ongerust    |
| verrast      | opgewonden         | al lachend  |
| droevig      | geïrriteerd        | uitdagend   |
| bang         | verdacht           | verlegen    |
| plagend      | nieuwsgierig       | vermoeid    |
| verward      | vol zelfvertrouwen | vragend     |
| zelig        | geniepig           | opscheppend |
| al roddelend | helpend            | dagdromend  |



2. Je hebt net een cadeautje gekregen. Bedenk wat er zou kunnen in zitten. Doe alsof je het openmaakt en probeer op de volgende manieren te reageren: opgewonden / teleurgesteld / verrast / onzeker over wat het is / heel blij.

3. Speel per twee een scène waarin je mekaar beledigt. Je mag geen woorden gebruiken, alleen maar gebaren, geluiden en gezichtsuitdrukkingen.

4. Speel deze scène per twee zoals jij denkt dat ze moet gespeeld worden en geef de scène een einde.

A: Ik weet echt niet wat ik ermee moet doen.

B: Ja, ik begrijp dat het een probleem is.

A: Kan je me misschien enig advies geven over dit onderwerp?

B: Nou, wat heb je tot hier toe zoal geprobeerd?

A: Niet zo heel veel, omdat ik echt niet weet hoe eraan te beginnen.

B: Wel, ik betwijfel of ik je echt kan helpen.

5. Probeer nu hetzelfde script te spelen maar met de twee rollen op de volgende manier gespeeld:

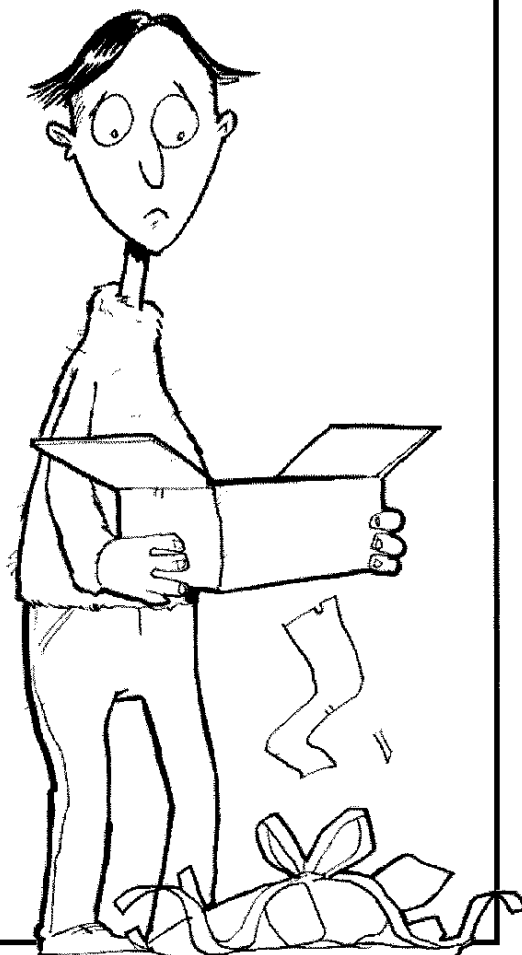
A geïrriteerd / B sympathiek

A ongerust / B kan het niets schelen

A verward / B verlegen

A zelig / B abrupt (accepteert geen gezever!)

Probeer dan een eigen combinatie.



# ORDELIJKAARDS EN SLORDIGAARDS \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

## DE OPDRACHT

Verzin een variatie aan ideeën gebaseerd op slordigheid en ordelijkheid.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Omkader het geheel. Leg de leerlingen eerst uit dat de 'ordelijkaards' er dol op zijn om hun deel van het eiland superproper te houden en dat de 'slordigaards' er even dol op zijn om hun deel van hetzelfde eiland heel slordig te maken.

Het is een goed idee om de leerlingen voor deze activiteit op weg te helpen met enkele ideetjes. De leerlingen beantwoorden de vragen en zetten alle antwoorden van de ordelijkaards aan de linkerkant van de pagina en de antwoorden van de slordigaards aan de rechterkant. We geven bij enkele opdrachten wat ideetjes om mee te starten.

- 2 Je kunt enkele voorbeelden van namen geven:
  - Slordigaards: Charles Chaos, Mevr. Valérie Vuilnis, Meneer Joop Hoop
  - Ordellijkaards: Meneer Pro Per, Mevr. Priscilla Precies, Olga Ordelijk
- 3 Andere dingen die ze misschien graag tekenen, zijn: een moeras, een vuurtoren, een windmolen, een vulkaan, een klif, een waterval, een weg, een wrak van een schip, een luchthaven, een eenzame boom, een heuvel enz.
- 4 Je kunt een huisdier van de ordelijkaard laten tekenen, bv.: een mooi geknipte poedel, en een huisdier van een slordigaard, bv.: een mormel met vlooiën, modderige poten en massa's ongekamd haar.
- 5 Je kunt een slordigaardsmaaltijd laten tekenen, bv. een bord spaghetti met klodders ketchup op en over de rand. Bij de ordelijkaardsmaaltijd liggen de frietjes allemaal mooi en ordelijk naast elkaar, de erwten in mooie rijtjes gerangschikt en het stuk vis is in een vierkant gesneden.
- 6 Slordigaards kunnen van beroep een moddertekenaar of een muggenboer zijn, terwijl de ordelijkaards bv. jobs hebben als een rechthoekmeter, die overal gaat kijken of alles wel in een mooie rechte hoek staat, of een mobiele schoonmaakmiddelsproeier, die alles schoonmaakt.

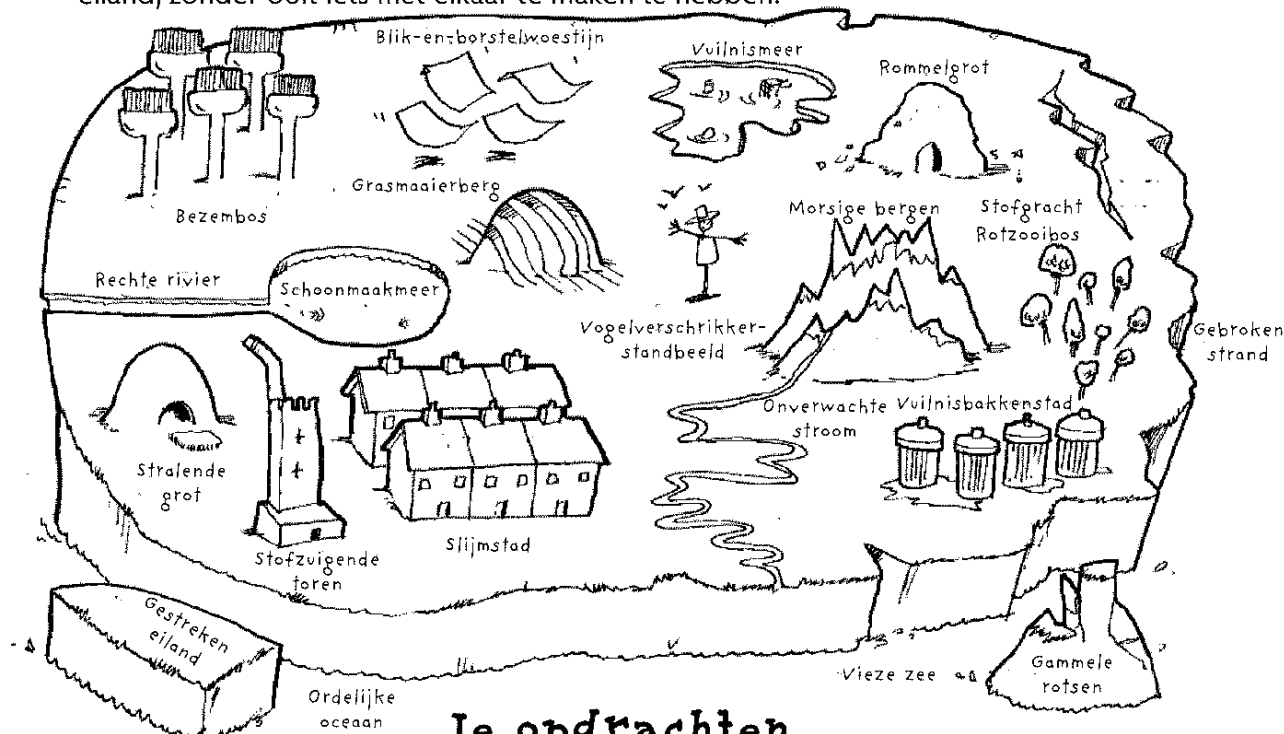


## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

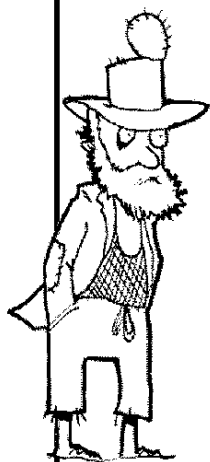
- Een 'gemeenschap' zoals deze kan ook gecreëerd worden met andere tegengestelde woorden. Je kunt de leerlingen in duo's verdelen en hen aan het werk zetten met tegengestelde woorden, zoals: groot en klein, actief en passief, snel en traag, warm en koud, luidruchtig en stil, gekruld en recht, eenvoudig en moeilijk, kleurrijk en eenkleurig, blij en ellendig.
- De leerlingen kunnen in een rollenspel een ruzie tussen een ordelijkaard en een slordigaard uitvechten, over hoe een bed opgemaakt moet worden.
- Je kunt een grote plattegrond van het eiland maken, bv. in een collage.

# ORDELIJKAARDS EN SLORDIGAARDS

Het eiland Slordor is in twee helften verdeeld. De ordelijkaards leven op de westelijke helft en de slordigaards leven op de oostelijke helft. Ze delen het eiland, zonder ooit iets met elkaar te maken te hebben.



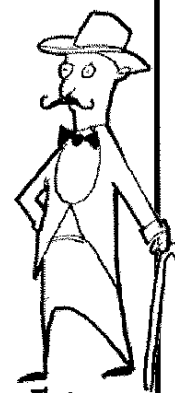
Een slordigaard



## Je opdrachten

1. Teken een vrouwelijke slordigaard en een vrouwelijke ordelijkaard.
2. Bedenk enkele namen die de slordigaards of de ordelijkaards zouden kunnen hebben.
3. Teken en bedenk de naam voor drie extra dingen voor elke kant van het eiland.
4. Teken een huisdier van een slordigaard en van een ordelijkaard.
5. Teken en beschrijf het lievelingseten van een slordigaard en dat van een ordelijkaard.
6. Maak een lijst van minstens drie beroepen die een ordelijkaard en een slordigaard kunnen hebben.
7. Maak het huiswerk van een slordigaard en van een ordelijkaard. Gebruik daarbij telkens het bijbehorende handschrift. Bedenk vakken die ze graag zouden hebben.
8. Ontwerp een vlag voor elke kant van het eiland.
9. Teken het huis en de tuin van zowel een ordelijkaard als een slordigaard.
10. Als de ordelijkaards slordig zouden worden en hun deel van het eiland zouden bevuilden en de slordigaards ordelijk zouden worden en hun deel van het eiland zouden opruimen, hoe zou het eiland er dan uitzien? Maak het duidelijk in een tekening.
11. De ordelijkaards en de slordigaards spreken een soortgelijke taal, maar er zijn sommige woorden die een slordigaard zal weigeren uit te spreken en ook enkele woorden die een ordelijkaard niet zou gebruiken. Zet de volgende woorden in twee lijsten: degene die de ordelijkaards zouden weigeren en degene die de slordigaards zouden weigeren. Je hebt hiervoor waarschijnlijk een woordenboek nodig:  
vunzig • netjes • verspreid • rein • georganiseerd • verward • vuil • blinkend • chaos • onbevlekt • slordig • smerig • stront • slobberig • verfijnd • woest • gladgestreken • rechthoekig • bemodderd • strikt • wanordelijk • opgeruimd.

Een ordelijkaard



# SPREEKWOORDENPLEZIER \*\*

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

## DE OPDRACHT

Leer de betekenissen van spreekwoorden op een speelse manier kennen.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Dit kan best een leuke opdracht zijn. Taak 1 biedt leerlingen een inleiding tot spreekwoorden en leert hen misschien ook al enkele betekenissen aan. Taak 2 geeft de leerlingen de kans om grappige tekeningen te maken, zelfs als ze de echte betekenis van het spreekwoord proberen te tekenen. De leerlingen kunnen enkele spreekwoorden kiezen en alle inspanningen kunnen dan gebundeld worden tot een spreekwoordenboek. Taak 3 bevat bijkomende opdrachten die sommige leerlingen graag zullen doen en taak 4 is voor de meer vaardige leerlingen.

De volgende lijst van spreekwoorden is uiteraard beperkt; de leerlingen kunnen proberen de lijst nog aan te vullen, misschien thuis, met de hulp van hun ouders/opvoeders. Deze lijst kan gebruikt worden als leerlingen onvoldoende ideeën hebben voor taken 2, 3 en 4 op de leerlingenpagina.

## UITDRUKKINGEN, SPREEKWOORDEN EN ZEGSWIJZEN

Een snelheidsduivel  
Met het verkeerde been uit bed stappen  
Het is hondenweer  
In de put zitten  
Het bij het rechte eind hebben  
Wat vliegt de tijd!  
In de wolken zijn  
Een oude rot in zijn vak zijn  
Zijn eieren goed naar de markt brengen  
Zo blij als een kermisvogel  
Met iets in zijn maag zitten  
Gasten zijn lasten

Geen zitvlees hebben  
Een koekje van eigen deeg  
Het regent pijpenstelen  
De beste stuurman staan aan wal  
Hij kan er geen touw aan vastknopen  
Wachten tot je een ons weegt  
In de weer zijn met iets  
Je bent pas verslagen als je het zelf opgeeft  
Eerlijk duurt het langst  
Dat loopt op wielotjes  
Hij kan de wereld aan  
Zijn neus overal insteken  
Hij gaat niet over één nacht ijs.

Voor iets warm lopen  
Iemand de voet dwars zetten  
Zet je schrap!  
Van een mug een olifant maken  
Iemand met een kluitje in het riet sturen  
De juiste koers varen  
Niet aan de bak komen  
De appel valt niet ver van de boom.  
Wie een prins wil trouwen, moet vele kikkers kussen.  
Je ogen zijn weer groter dan je buik.  
Een na-aper  
Tot over zijn oren verliefd zijn

## SPREEKWOORDEN EN GEZEGDEN OVER HET LICHAAM

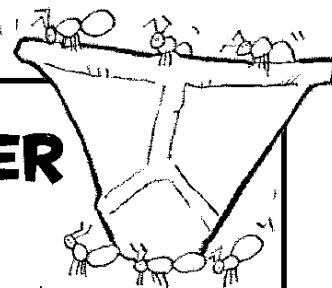
Een olifantenhuid hebben  
Je neus in andermans zaken steken  
Je haar van ellende uittrekken  
Ik ben een en al oor  
Vlinders in je buik hebben  
Met één voet in het graf staan

Met lange tanden eten  
Iemand op de zenuwen werken  
Een oogje in het zeil houden  
Een luie kont hebben  
Iemands hart breken  
Het hart op de tong hebben

Een last op de schouders dragen  
Met iemands voeten spelen  
Groene vingers hebben  
Ben je je tong verloren?  
Een hart van goud



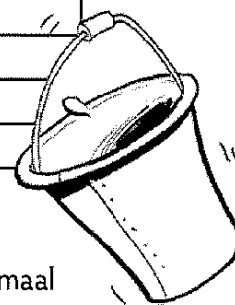
# SPREEKWOORDENPLEZIER



## Je opdrachten

1. Zoek in de tabel de betekenis van de spreekwoorden. Het getal achter elke betekenis geeft aan hoeveel spreekwoorden die betekenis hebben, bv. er zijn vier spreekwoorden die als betekenis 'oud' hebben.

| Betekenis               | Aantal spreekwoorden met die betekenis |
|-------------------------|----------------------------------------|
| iemand storen           | 3                                      |
| voorzichtig             | 1                                      |
| kalmeren                | 2                                      |
| niet stil kunnen zitten | 1                                      |
| slim zijn               | 3                                      |
| ga weg!                 | 1                                      |
| verliefd zijn           | 2                                      |
| slecht gezind zijn      | 1                                      |
| gek zijn                | 1                                      |
| opgewonden zijn         | 2                                      |
| oud (zijn of worden)    | 4                                      |
| doodgaan                | 1                                      |

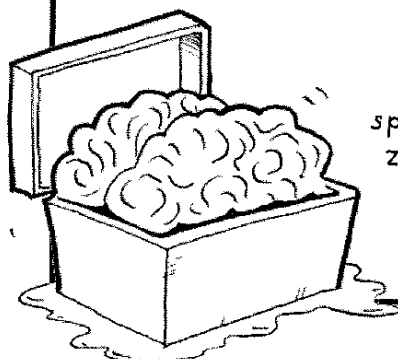


Vlinders in je buik hebben • Krakende wagens lopen het langst • Geen zitvlees hebben • Tekeergaan als een duivel in een wijwatervat • Met een lang gezicht • Wijsheid komt met de jaren • Een ezel stoot zich geen tweemaal aan dezelfde steen • Maak je niet dik! • Hij is van lotje getikt • Het hoekje om gaan • Hoteldebotel zijn • Met iemands voeten spelen • Als een dolle stier tekeergaan • Even stoom afblazen • Bij de pinken zijn • Niet goed snik zijn • Jezelf in toom houden • Scheer je weg! • Je bent een betweter • Het bijltje erbij neerleggen • Hij heeft Abraham al gezien • Met het verkeerde been uit bed stappen • Op kousenvoeten • Je bent een echte wijsneus • Iemand op de zenuwen werken • Met één voet in het graf staan

2. Neem nu een blaadje papier. Kies een spreekwoord uit. Op de ene kant van het blaadje maak je met een tekening duidelijk wat het spreekwoord echt betekent, op de andere kant teken je het spreekwoord letterlijk. Bv. als je 'met iemands voeten spelen' kiest, kun je een persoon tekenen die iemand anders voor de gek houdt (door hem iets wijs te maken of iets meermaals te laten uitvoeren ...). Op de andere kant teken je dan letterlijk iemand die met iemands voeten speelt.

3. Er zijn veel spreekwoorden die over lichaamsdelen gaan. Maak een tekening van een persoon waarop een aantal van die spreekwoorden letterlijk te zien zijn (bv.: iemand die echt vlinders in de buik heeft). Benoem alle spreekwoorden die je in een persoon hebt kunnen bundelen.

4. Probeer een verhaal te schrijven met zo veel mogelijk spreekwoorden. Gebruik ze in de letterlijke betekenis. Het zou zo kunnen beginnen: 'Ik stapte met het verkeerde been uit bed en viel pardoes op de grond. Ik probeerde de tijd in het oog te houden, daarna moest ik het terug in mijn oogkas proppen alvorens ik de dag kon beginnen.'





# INSTRUCTIES

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

## DE OPDRACHT

Volg de instructies op het leerlingenblad nauwkeurig op.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Deze opdracht is een leuke manier om de klas beet te nemen. Let wel, het duurt niet zo heel lang en het is een beetje zinloos om alles op een A4-blad te kopiëren (herleid daarom het leerlingenblad tot een A5-formaat, zodat er twee op een A4-blad kunnen).

Als je de opdracht met de leerlingen overloopt, leg hen dan goed uit dat ze volledig draait rond het opvolgen van instructies. Je kunt hen zelfs de indruk geven dat het hier om een test gaat, door te zeggen dat ze hun banken uiteen moeten schuiven, zodat er niet afgekeken kan worden. Dit zal ook voorkomen dat de ene leerling misschien ziet hoe een van zijn klasgenoten onmiddellijk naar vraag 10 gaat.

Vele leerlingen zullen zich uiteindelijk afvragen waarom sommige kinderen gewoon stilzitten en zullen uitzoeken hoe dat komt. Sommige leerlingen zullen al de opdrachten maken.

Als de opdracht klaar is, is het belangrijk om te benadrukken dat veel volwassenen ook zouden 'beetgenomen' worden door deze opdracht. Daarna kun je eens nagaan waarom iemand niet eerst het hele blad doorneemt (enthousiasme; gemotiveerd zijn om de taak tot een goed einde te brengen; dingen die we op school doen, zijn meestal geen 'trucjes'; we zijn het gewoon om een opdracht bij nummer 1 te beginnen). Je kunt ook vragen aan diegenen die wel meteen het hele blad doorlazen of ze dat normaal altijd doen, dan wel of ze gewoon de instructies zeer aandachtig hebben doorgenomen.

Je kunt hen ook vragen of ze zich verschillend gedroegen omdat het om een 'test' ging.

Vraag de leerlingen dan om een soortgelijke test te maken. Die nemen ze mee naar huis en proberen ze daar uit op hun ouders, broertjes, zusjes ...

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen proberen om de instructies die voor genummerde opdrachten komen, op verschillende manieren te formuleren, en nagaan of ze dan duidelijker en opvallender zouden zijn. Daarna kunnen ze die uittesten op leerlingen van een andere klas.

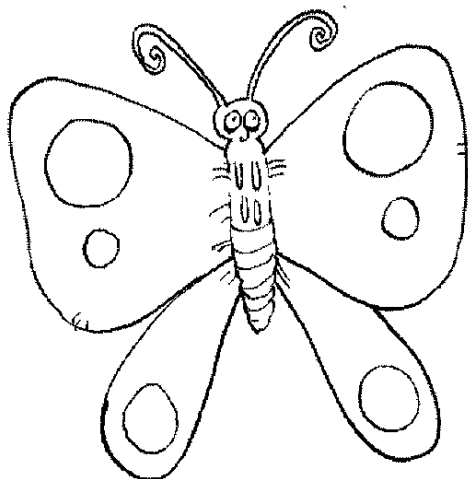
# INSTRUCTIES

## Je opdracht

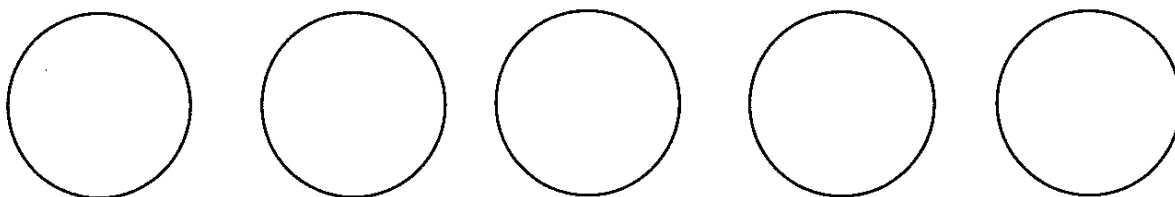
Dit blad werd ontworpen om te testen of je nauwkeurig instructies kunt opvolgen.

Lees eerst het hele blad door voor je iets doet.

1. Vouw dit blad in twee.
2. Knip langs de stippellijnen de kanten eraf.
3. Kleur de vijf cirkels onderaan dit blad.
4. Als ik 1 euro zou hebben en ik geef 43 cent uit, hoeveel wisselgeld zou ik dan krijgen?
5. Wat is je favoriete kleur?
6. Teken onder deze lijn een ster, een zon, een maan en een wolk, in die volgorde. \_\_\_\_\_



7. Kleur deze vlinder in. Gebruik slechts vier kleuren en zorg ervoor dat je de vlinder symmetrisch inkleurt.
8. Schrijf alle even getallen op tussen 2 en 20.
9. Negeer instructies 1 tot 8 als je dit eerst doorneemt en doe alleen nummer 10.
10. Zit stilletjes en kruis je armen. Wacht tot de leerkracht je opmerkt. Probeer te verbergen voor andere leerlingen wat je gedaan hebt.

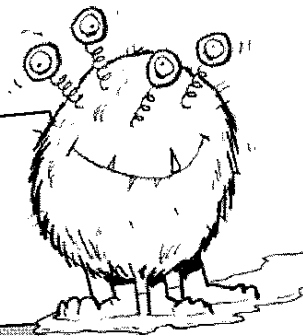


# DE PLANEET PAZAR \*\*

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

## DE OPDRACHT

Ontdek een gegeven buitenaardse omgeving en laat je daardoor inspireren om een eigen buitenaardse omgeving te creëren.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Zeg tegen je leerlingen dat ze goed naar de tekst moeten luisteren. Ze zullen enkele vraagjes moeten beantwoorden om na te gaan wat ze zich allemaal kunnen herinneren. Neem de tekst klassikaal door. Daarna vraag je de leerlingen om hun blad om te draaien en stel je de volgende vragen. (Ze kunnen de antwoorden individueel opschrijven of met de hele klas samen beantwoorden.)

Hoe heet de planeet? (Pazar)

1. Wat stroomt er door de rivieren? (stroop)
2. Welke kleur heeft het fruit dat aan de bomen groeit? (vele kleuren)
3. Hoeveel manen zijn er? (4)
4. Geef de kleur van een van de manen. (roze, paars en blauw)
5. Wat valt er uit de lucht als het aan het zobbën is? (steelpannetjes)
6. Waarnaar ruikt de paarse sijsrook? (spek)
7. Welke kleur heeft de pels van de ninnybig? (groen)
8. Hoeveel voeten heeft een ninnybig? (drie)
9. Als de ogen van een ninnybig op en neer gaan, hoe voelt hij zich dan? (dolenthousiast)
10. Waarom komen de ninnybig? naar de rivier? (om de stroop te eten)
11. Hoe ruiken kipnars? (naar parfum)
12. Wat weegt evenveel als een kipnar? (een ijskar)
13. Hoeveel oren heeft een kipnar? (zeven)
14. Welke kleur hebben de walgelijke bulten op de huid van een kipnar? (blauw)
15. Wat wordt als het mooist beschouwd voor een kipnar: vele bulten of weinig bulten? (vele)

Vraag de leerlingen om taken 1 en 2 te doen. Als ze beginnen met het beschrijven van een planeet, benadruk dan dat ze zich houden aan de gegeven structuur, de verschillende paragrafen.

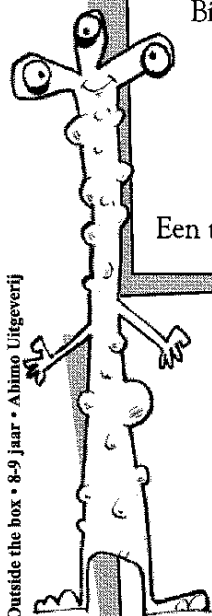
Bijvoorbeeld

1. Een algemene beschrijving van de omgeving, de lucht, de grond, de rivieren en enkele planten
2. Het weer
3. Omschrijving van een levend wezen
4. Omschrijving van nog een ander levend wezen

Een tekening van de planeet kan hun werk nog concreter en vrolijker maken.

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een tekening maken van de buitenaardse omgeving die andere leerlingen ontwierpen; ze proberen zo veel mogelijk details op te nemen;
- een grappige commentaar schrijven op het Nationale Pazar Snuisbaltoernooi (NPST) bij een wedstrijd kipnars vs. ninnybig;
- een stadscentrum op planeet Pazar beschrijven.





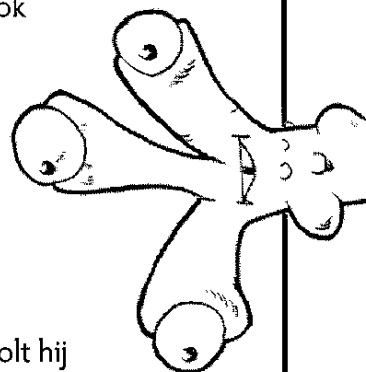
# DE PLANEET PAZAR

**D**e planeet Pazar is een vreemde planeet voor iemand die op de aarde woont. De grond is er groen en in de rivieren stroomt stroop. De bomen groeien zijdelings langs de grond en het fruit dat aan de bomen hangt, heeft vele kleuren. Als je op Pazar staat, kun je vier manen zien: de grootste is roze, eentje is paars en twee zijn blauw.

Er zijn drie verschillende weersomstandigheden op planeet Pazar. Als het aan het zobben is, vallen er steelpannetjes uit de lucht. Je kunt van slik spreken als de lucht zich vult met snoepdraden en het sijst wanneer de lucht zich vult met paarse rook (zodat je niets meer kunt zien). Die rook ruikt naar spek.

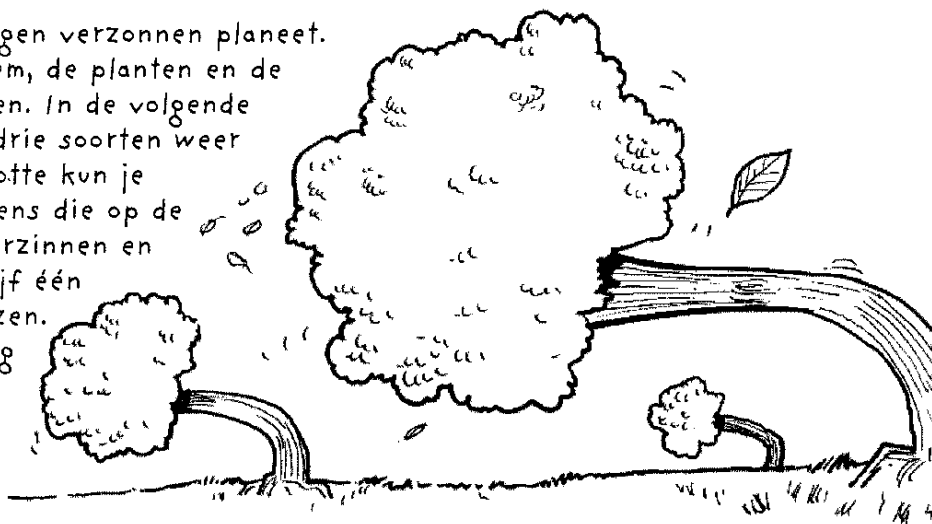
Er zijn twee soorten wezens op Pazar: de ninnybiggs en de kipnars. De ninnybiggs zijn kort en dik en hebben een groene pels. Ze bewegen zich verder op hun drie grote voeten en laten altijd een slijmspoor achter. Ze hebben vier ogen op springveren die zeer vlug op en neer springen als ze dolenthousiast zijn. Ninnibigs zijn dol op stroop, daarom zie je hen vaak in bosjes van honderd aan de rivieren toekomen.

Kipnars zijn helemaal anders. Ze ruiken naar parfum, maar laat je daardoor niet misleiden, want als je een kipnar boos maakt – wat zeer makkelijk is – rolt hij zich op tot een balletje en botst zo tegen jou. Als je bedenkt dat de kipnars 2 meter 40 centimeter groot zijn en zo veel wegen als een ijskarretje, dan weet je dat zo'n kipnar maar beter niet tegen je aan botst. Kipnars zien er ook wat vreemd uit. Ze hebben drie ogen, zeven oren en vele walgelijke blauwe bulten. Het aantal bulten dat ze hebben, geeft aan hoe knap ze zijn: hoe meer bulten, hoe knapper ze zijn.



## Je opdrachten

- 1 Teken een ninnybig en een kipnar. Enkele details over hoe ze eruitzien vind je in de tekst. Andere delen zul je zelf moeten verzinnen. Als je klaar bent, benoem je alle onderdelen die je in de tekst terugvindt op je ninnybig en je kipnar.
- 2 Teken nu wat je zou zien op Pazar
  - wanneer het er aan het zobben is;
  - wanneer je in de buurt van een paar bomen zou staan;
  - wanneer je naast een rivier zou staan;
  - wanneer je een kipnar zou zien die juist boos is geworden op een andere kipnar.
- 3 Omschrijf nu je eigen verzonden planeet. Begin met de bodem, de planten en de lucht te beschrijven. In de volgende paragraaf kun je drie soorten weer verzinnen. Ten slotte kun je twee soorten wezens die op de planeet wonen, verzinnen en beschrijven. Schrijf één paragraaf per wezen.
- 4 Maak een tekening van je planeet en de wezens die je verzonden hebt.



# PLEZIER MET VERGELIJKINGEN EN METAFOREN \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

## DE OPDRACHT

Ontdek, schrijf en speel met vergelijkingen en metaforen.

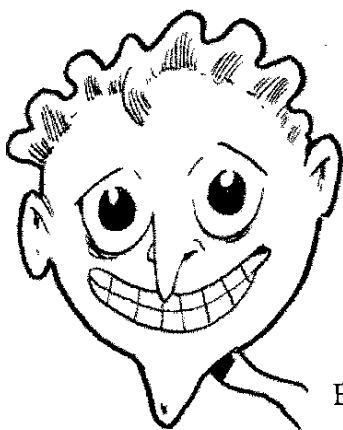
## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Deze activiteit kan zeer makkelijk aansluiten bij het vak Nederlands, maar ze kan ook gepresenteerd worden als een leuke oefening in creatief schrijven. Leerlingen die van zichzelf denken dat ze niet goed zijn in Nederlands, presteren vaak opvallend goed voor deze taak.

Als de klas heel wat vergelijkingen en metaforen heeft opgeschreven, is het een goed idee om de leerlingen elk een voorwerp te geven waarover vergelijkingen en metaforen geschreven zijn. Ze mogen ook aangeven welke vondsten van medeleerlingen ze het leukst vinden. Ze kunnen het voorwerp dan samen met de beelden die erbij werden geschreven, tekenen op een bladzijde die rond dat voorwerp wordt gecreëerd. De vergelijkingen en metaforen moeten natuurlijk ook ergens op het blad geschreven worden. Van de verschillende bladen kan dan een boek of een muurtekening worden gemaakt.

## UITBREIDING

Een andere (misschien wat bizarre) activiteit die hierop kan volgen, is een kunstwerkje gebaseerd op de vergelijkingen en metaforen. De leerlingen starten van een liggend A4-blad en delen dat met verticale lijnen in drie kolommen in. Het gaat het best als de middelste strook een beetje breder is en de twee delen aan de zijkant dezelfde grootte hebben. De leerlingen tekenen dan in cartoonstijl een persoon op de linkerkolom. Ze schrijven daarna zo veel mogelijk vergelijkingen en metaforen (over het uiterlijk van hun figuurtje) op het middelste deel. Hoe gekker de beschrijving, hoe beter. Als alle eigenschappen zijn genoteerd in een vergelijking of metafoor, kunnen de leerlingen een nieuw figuurtje tekenen in de rechterkolom, maar nu met alle voorwerpen die worden vermeld in de vergelijkingen of metaforen. De leerlingen moeten minstens voor de volgende onderdelen vergelijkingen of metaforen schrijven: hoofd, neus, ogen, wenkbrauwen, mond, kaken, oren, kin, nek, armen, handen, voeten. Het eindresultaat zal een zeer grappig figuurtje zijn. Enkele voorbeelden maken de bedoeling duidelijk:



Sams hoofd is als een tennisbal.  
Sams ogen zijn als borden.  
Sams wenkbrauwen zijn als worstjes.  
Sams neus is als een wortel.  
Sams mond is als een banaan.  
Sams kaken zijn als rozen.  
Sams haar is als spaghetti.  
Sams nek is als een tuinslang.  
Sams oren zijn als schotelantennes.  
Sams kin is als een ijshoortje.

En zo verder tot het hele lichaam wordt beschreven.



# PLEZIER MET VERGELIJKINGEN EN METAFOREN

## Maanmetaforen

De maan is een spiegel  
in een donkere kamer.

De maan is een vlek witte verf op  
een donker doek.

De maan is een enorme gom die de donkere  
nacht weggomt zodat de ochtend verschijnt.

De maan is een witte knoop op een zwart hemd.

De maan is een grijsaard gekleed in lompen.

De maan is een enorme spiegel die de ijdelheid  
van de zon reflecteert.

De maan is een parel in een satijnen doos.

De maan is de verlegen vriend van de zon.

De maan is een enorme kiezelsteen.

## Zonvergelijkingen

De zon is als  
een koning die op een  
gouden troon zit.

De zon is als een feniks die door  
de lucht vliegt.

De zon is als een muntstuk dat men  
in een wensput liet vallen.

De zon is als een enorme glimlach  
die over de hele hemel straalt.

De zon is als een vuurspuwer, die pocht.

De zon is als een hels lawaai,  
onmogelijk om te negeren.

De zon is als woede.

De zon is als  
een trotse leeuw.

## Je opdracht

1. Wat is het verschil tussen een vergelijking en een metafoor?

2. Verzin twee zonmetaforen en twee maanvergelijkingen.

3. Wat zouden deze vergelijkingen kunnen beschrijven?

\_\_\_\_\_ is als de groene natuur en een weelderig tapijt.

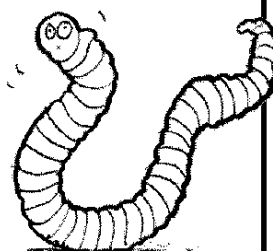
\_\_\_\_\_ is het oog van de lucht.

\_\_\_\_\_ is als glas dat de natuur maakt van de kou.

\_\_\_\_\_ zijn als kleine soldaten die alle kanten uitstormen.

\_\_\_\_\_ is als een wit tapijt dat de aarde bedekt.

\_\_\_\_\_ is als een reis die je snel begint, waarbij je een weg moet kiezen,  
dan vertraagt en uiteindelijk stopt.



4. Verzin enkele leuke vergelijkingen of metaforen voor de volgende dingen.

Je hoeft deze volgorde niet te volgen.

sterren • sneeuw • gras • saus • rook • regen • ogen • de aarde • de zee •

een boom • een meer • een auto • voedsel • een kaars • bladeren • tanden •

televisie • voeten • schoenen • wormen • tenen • donder • een fiets •

haar • hersenen • een mond • boeken • een rivier • bergen •

mist • een pen • bliksem • de lucht • planeten • een klok

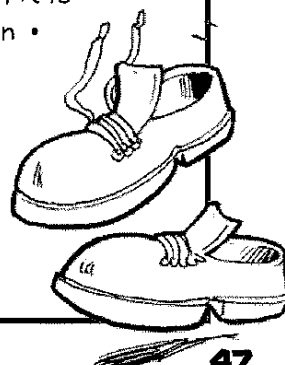
• een winkel • een boerderij • herfst • winter • zomer

• lente • Kerstmis • een regenboog • glimlachen • slaap • een

vulkaan • een aardbeving • leven • een stier • een grijsaard •

de dood • vuur • vervuiling • oorlog • een storm • verval •

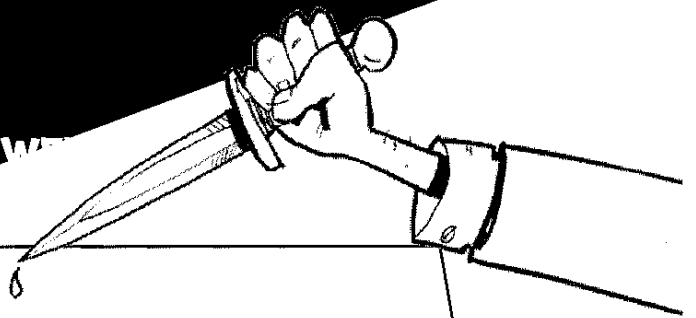
opwinding • woede • angst • schaamte • miserie • ziekte



# MOORDMYSTERIE \*\*

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**

**GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER TWEE**



## DE OPDRACHT

Los een moordmysterie op en verzin er zelf eentje.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Een moordmysterie oplossen duurt meestal niet meer dan een halfuurtje, zelfs als de leerlingen per twee werken en ieder klein detail bespreken. Zelf een moordmysterie maken is echter wel moeilijk en zal heel wat tijd in beslag nemen.

Het is zeker de moeite waard om de leerlingen voor elk ding in de vuilnisbakken te laten discussiëren over wie de eigenaar ervan kan zijn. Die discussie zal hen doen besluiten dat je nooit helemaal zeker kunt zijn; je kunt hooguit zeggen, bv. dat het hoogstwaarschijnlijk is dat de wilde kastanje van Danny Jordens is, maar je kunt dat niet zeker weten. Voor sommige dingen is het makkelijker om een eigenaar te verdenken. Ander vuilnisafval is dan weer veel moeilijker om toe te wijzen.

Op het einde zouden de leerlingen tot de conclusie moeten komen dat het meeste afval van Dorien Smets is, die dan ook de moordenaar is.

Als de leerlingen hun eigen moordmysterie maken, individueel of per twee, moeten ze beginnen met details uit te werken van vier (of twee) verdachten. Ze kunnen ook eerst hun verdachten tekenen. Je kunt hen daarna de volgende lijst geven om hen te helpen de details uit te werken.

**NAAM**  
**GESLACHT**  
**LEEFTIJD**  
**BEROEP**  
**HOBBY'S**

**WAAR ZIJN ZE GOED IN?**  
**WAAR WONEN ZE?**  
**REIZEN ZE VAAK?**  
**RIJDEN ZE MET DE AUTO?**  
**MET WIE WONEN ZE SAMEN?**

Als ze zorgvuldig alle details over de verdachten overwogen hebben, is het meestal makkelijk om het vuilnisafval te verzinnen dat je in iemands vuilnisbak terugvindt.

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen vier vuilnisbakken en de inhoud ervan tekenen en aan de andere leerlingen vragen wat volgens hen waarschijnlijk in de vuilnisbak van een bepaalde persoon zal zitten.



# MOORDMYSTERIE

## Je opdracht

Kun jij detective Depree helpen? Ze heeft de inhoud van vier vuilnisbakken dooreengehaald. Ze kan zich alleen herinneren dat het moordwapen in de volste vuilnisbak zat. Welke vuilnisbak was dat en van wie was die? Zoek uit in wiens vuilnisbak de verschillende dingen zaten.

## Dit zijn de verdachten:



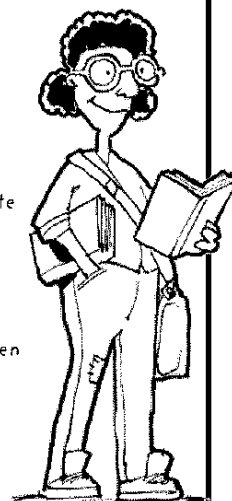
### Danny Jordens

Danny is een ondeugende schooljongen die het niet leuk vindt dat hij vlak naast zijn school woont. Hij eet altijd in de klas. Hij vindt wetenschappen en rekenen leuk, maar de andere vakken vindt hij maar saai.

### Paulette

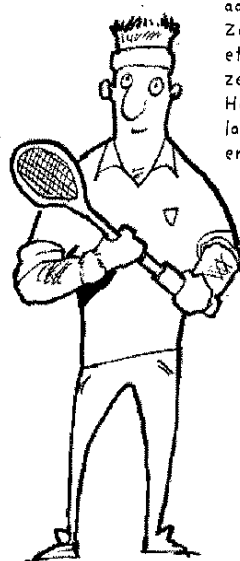
#### Konings

Paulette is een studente aan de theaterschool. Ze houdt ervan uit eten te gaan omdat ze zelf niet graag kookt. Haar hobby's zijn landschappen schilderen en gitaarspelen.



### Dorien Smets

Dorien is een weduwe. Haar man was een Fransman. Vroeger was ze secretaresse. Haar hobby's zijn in de tuin werken, bingo spelen, bloemschikken, breien, naaien en kruiswoordraadsels oplossen. Ze heeft een kanarie en een kat.



### Pieter Boonen

Pieter brengt bestellingen rond in zijn bestelwagen. Hij heeft een vriendinnetje dat Anke heet. Hij gaat 's avonds graag uit met Anke. Hij houdt van voetbal en squash. Hij kookt ook heel graag exotisch eten.

## Dit zit allemaal bij het vuilnisafval:

een pakje met jeukpoeder • een lint voor een typemachine • een stripboek • een bingokaart • een gebroken zakmes • een oud scheerapparaat • vloeistof voor contactlenzen • een uiteengevallen kookboek • een oude squashbal • een pakje kauwgom • twee gebruikte bioscoopkaartjes • een gebroken halsketting met een 'P' erop • een magneet • een bol garen • een wegenkaart • een schetsboek • een puzzelboek • oude tuinhandschoenen • een busabonnement • een pensioenboekje • een wilde kastanje • een lege kerriepoederpot • een spellingboek • gezichtscrème • een leeg blikje bruine bonen • een zakje voor bloemzaad • een dagboek met 'D.S.' erop • sporen van petroleum • een knikker • een roze, groen en oranje gespikkelde taart • een zakje met kanariezaad • een gebroken snaar van een muziekinstrument • een gebroken vaas • een breipatroon • een vliegtuigticket naar Parijs

1. Van welke dingen kon je niet helemaal zeker zijn? Waarom niet?
2. Verzin nu je eigen moordmysterie. Bedenk eerst je vier verdachten en schrijf een beetje over wat ze zoal doen. Geef dan een lijst van vuilnisafval dat bij de verdachten zou kunnen horen. Denk eraan dat je de moordenaar meer dingen moet geven in zijn of haar vuilnisbak.

# WIE WOONT HIER?

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER**

## DE OPDRACHT

Gebruik de aanwijzingen die je in een kamer vindt, om te zien van wie de kamer is.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Vraag de leerlingen om zo veel mogelijk feiten op te sommen over de mensen die in deze kamer zouden kunnen wonen. Dit levert nog geen definitieve antwoorden op; de leerlingen kunnen enkel speculeren over de mensen die deze kamer gebruiken. Ze kunnen hiervoor zinsstructuren gebruiken, zoals: 'Het is mogelijk dat deze kamer gebruikt wordt door drie mensen en ze vormen waarschijnlijk een gezin.'

Het geslacht van het 'waarschijnlijke kind (!)' wordt bewust vaag gehouden in de hoop dat dit tot enige discussie leidt in de klas. Dat kan dan uitmonden in enkele stereotiepen over de sexen. Bv. 'Sasha' kan zowel een jongens- als een meisjesnaam zijn; het speelgoed wijst op een jongen, maar er is ook een Handboek voor Meisjesscouts (dat ook nog van de moeder zou kunnen zijn enz.). Elk element in de kamer vertelt je wat, maar je kunt nooit 100 % zeker zijn van eender welke conclusie die je maakt. Daardoor kun je de leerlingen ook niet 'het antwoord' geven. De leerlingen houden er echter wel van om te weten wat juist en fout is, en daarom hebben we toch een mogelijk antwoord voorzien. Deze discussie kan uitmonden in de vraag hoe archeologen werken als ze materialen van lang geleden vinden.

## HET 'ANTWOORD'

Deze kamer wordt gebruikt door een gezin: een moeder, een vader en hun dochter Sasha die tien jaar is. De moeder en de vader, David en Jenny Debeer, zijn twaalf jaar getrouwd. David is landbouwer. Hij is een Amerikaan. Jenny is Belgische. Zij is een masterstudente aan de Universiteit van Antwerpen. Ze probeert nu een graad te halen in zowel Duits als chemie. Ze koos voor Duits omdat haar moeder een Duitse is en nog steeds in Duitsland woont. De familie woont in België, maar ze bezoeken De Verenigde Staten zeer regelmatig. Ze wonen dicht bij Antwerpen.

Vandaag is het Jenny's verjaardag (27 maart). Vanmorgen kreeg ze cadeautjes van zowel Sasha als van haar man. Sasha gaf haar moeder een drinkbeker met haar sterrenbeeld (ram) erop, omdat ze haar moeder dikwijls de horoscoop ziet lezen. David gaf zijn vrouw een halssnoer dat ze onmiddellijk aandeed.

Het gezin is dol op de natuur. Ze houden van kamperen. Sasha en haar vader gaan ook heel graag vissen. Het gezin is heel goed in het benoemen van vogels en planten. Als een verjaardagsverrassing is het gezin vandaag naar de kust getrokken, naar een plekje waar ze dol op zijn, zo'n 100 km van huis. Ze hebben er een lange wandeling gemaakt en gepicknickt. Het was een zeer aangename verrassing voor Jenny. Sasha en haar vader hadden dit een paar dagen eerder zo gepland. Het werd een zalig mooie dag. Meneer Edwards heeft zijn vislijn thuisgelaten omdat hij weet dat zijn vrouw zich al gauw gaat vervelen als hij en Sasha gaan vissen.

David Edwards houdt van jazzmuziek, maar zijn vrouw en zijn dochter haten jazz, en dus moet hij zijn muziek zeer vaak via zijn hoofdtelefoon beluisteren. David houdt van koken en zorgt meestal voor het avondeten. Hij probeert vaak nieuwe recepten uit. David houdt ook bijen en geeft de honing die ze maken aan zijn familie en vrienden. Jenny Edwards schildert vaak en ze schetst ook graag landschappen als ze op het platteland zijn. Ze schildert ook graag bloemen; daarom was ze zo blij dat haar man een grote bos narcissen had geplukt voor haar verjaardag.

Sasha en haar moeder schaken allebei en Sasha is net begonnen met pianospelen. Ze houdt ook van skateboards en van voetbal. Ze is zelf een goede speler en ook een fanatieke supporter van Club Brugge. Ze is al twee keer naar een match gaan kijken. Sasha gaat naar de plaatselijke lagere school en zit in het vijfde jaar. Haar leraar heet meneer Van Doren. Ze houdt van school, maar haat het om huiswerk te maken. Nog niet zo lang geleden moest Sasha thuisblijven met een longontsteking en daarvoor moest ze antibiotica en medicijnen innemen. Sasha is ook nog bij de meisjesscouts. Volgende week zal ze zich verkleeden als clown, om samen met haar medescouts geld rond te halen voor een goed doel.

Zowel moeder als vader kunnen autorijden. Het gezin heeft twee auto's.

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen zelf een kamer maken en een mogelijk antwoord verzinnen. De slimmere leerlingen kunnen een nieuw antwoord verzinnen voor deze kamer, een antwoord dat totaal anders is dan het bovenstaande modelantwoord.

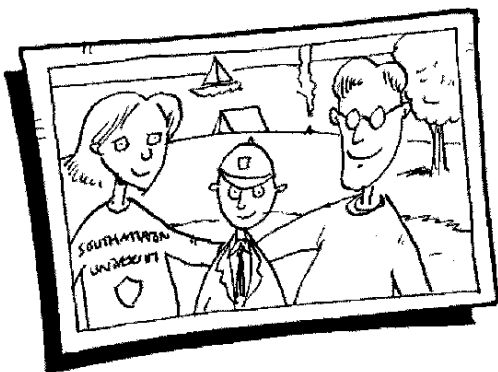
# WIE WOONT HIER?

## Je opdracht

Je stapt in een kamer waarin de volgende spulletjes aanwezig zijn. Wat kun je zoal raden over de mensen die deze kamer gebruiken?

- een paraplu
- verf en verfborstels
- een leeg medicijndoosje
- wat hoestsiroop
- een sjaal en een blauw-zwart gestreepte muts
- drie paar rubberlaarzen, maten 44, 38 en 35
- een speelgoedautootje
- een skateboard
- een paar verjaardagskaartjes, eentje waarop staat 'Voor mama, liefs, Sasha' en een ander waarop staat 'Voor Jenny, van David'
- wat inpakpapier, verfrommeld op de grond
- een drinkbeker met het sterrenbeeld 'ram' erop
- een enveloppe geadresseerd aan Dhr. en Mevr. D. Edwards
- een leeg busje zonnemelk in de vuilnisbak
- een vislijn
- autosleutels
- een schoolboek met 'Nederlands' en '5e leerjaar' erop geschreven
- een half afgemaakt clownpak
- een brief uit Duitsland, geschreven in het Duits
- drie gebruikte vliegtickets van België naar de VSA
- een muziekinstallatie met heel wat jazz-cd's
- een hoofdtelefoon
- een boek met eenvoudige pianomuziek
- een piano
- een schaakbord
- een voetbaltrofee
- een handboek voor meisjesscouts
- een kaart met 'Gefeliciteerd met jullie twaalfde huwelijksverjaardag' erop geschreven
- een verzameling lege confituurpotten

Deze foto

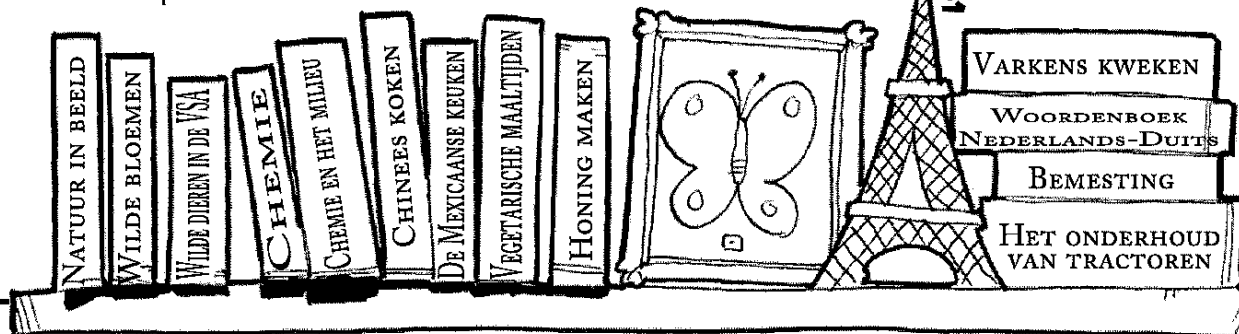


- een krant (De Standaard) die openligt bij het weerbericht

Het volgende lijstje:



Dit staat op het boekenrek in de kamer:



# ZEBRAPADEN \*\*

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**

**GROEPERING: PER TWEE**

## DE OPDRACHT

De leerlingen bepalen vier plaatsen waar het best een zebrapad zou komen en één plaats waar het best een gemachtigde opzichter kan staan. Ze zetten ook een campagne op touw die de mensen aanmoedigt de nieuwe zebrapaden te gebruiken.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Leg het probleem aan de leerlingen uit. Vraag hen waar zij de nieuwe zebrapaden zouden aanleggen en laat ze hun voorstellen ook motiveren.

De meesten zullen een zebrapad op de volgende plaatsen willen aanleggen:

- eentje dicht bij de schoolpoort om de Willersstraat over te steken;
- eentje in de buurt van de school, om de Dennenlaan over te steken – dicht bij het kruispunt met de Willersstraat;
- eentje om de Willersstraat over te steken, dicht bij het kruispunt met de Warandestraat;
- eentje om de Bekkevoordestraat over te steken, tussen de Koninginnelaan en de Warandestraat.

Ze zullen misschien ook beslissen om de gemachtigde opzichter op het tweede zebrapad te plaatsen, omdat daar meer leerlingen voorbij zullen komen.

Voor de campagne moeten ze bedenken hoe ze op verschillende manieren leerlingen ertoe kunnen aanzetten om langs deze zebrapaden te rijden/lopen. Een poster is een minimum dat je kunt vooropstellen, maar stimuleer de leerlingen ook om andere ideeën te bedenken.

Enkele voorbeelden:

- Maak posters als: Hou het veilig, gebruik de zebrapaden! Oversteken is nu veel makkelijker ...
- Geef de leerlingen stickers die aansluiten bij het posterthema; ze kunnen die ook zelf ontwerpen.
- Teken voor iedere leerling de veiligste weg naar school uit.
- Maak een soort van oriëntatiekaart die de leerling iedere dag afstempelt (wat ook dagelijks gecontroleerd wordt) aan de kruispunten waar hij/zij voorbijkomt. Dat kan dan beloond worden met een minidiploma of een kleine verrassing op het einde van het trimester.
- Vraag de ouders om vrijwillig een handje toe te steken in het checken van de oriëntatiekaarten aan de kruispunten.
- Vraag de leerlingen om in een groep naar school te wandelen en controleer of ze de veiligste route gebruiken.
- Organiseer een infoavond die de voordelen van de zebrapaden in het licht zet.
- Hang borden op, op plaatsen waar leerlingen zouden kunnen oversteken, maar waar geen zebrapad is. Op het bord kan dan bv. staan waar het dichtstbijzijnde zebrapad is.

## UITBREIDING

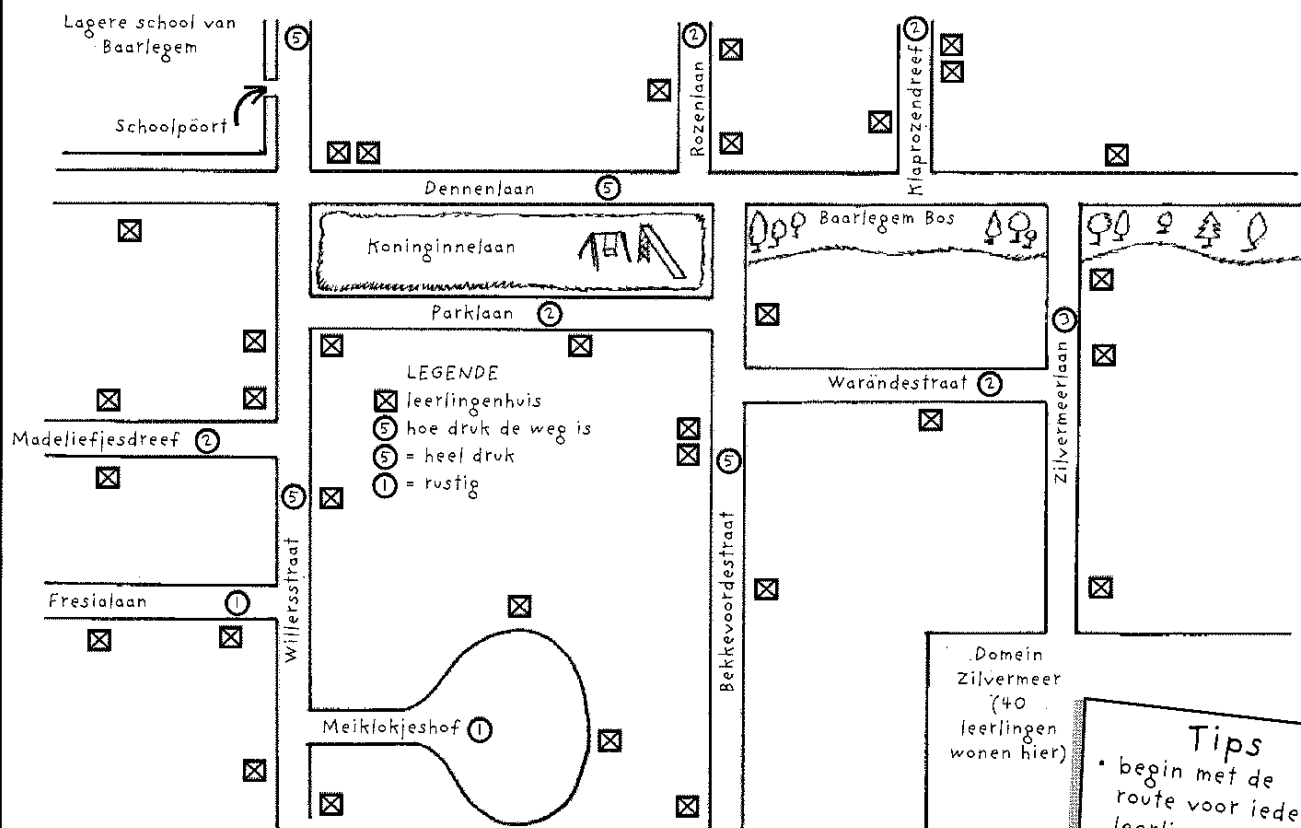
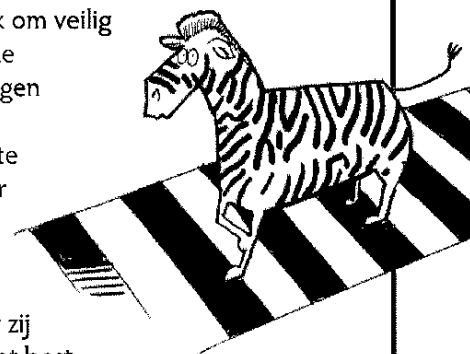
De leerlingen kunnen erover nadenken wat voor hen de veiligste weg van school naar huis is en dat op een kaart uittekenen. De leerlingen kunnen ook de delen van hun route benoemen die het minst veilig zijn en ook uitleggen waarom die niet veilig zijn.

# ZEBRAPADEN

**D**e kinderen van de lagere school van Baarlegem hebben het nogal moeilijk om veilig naar school te komen. Baarlegem heeft immers wel drie gevaarlijke, drukke wegen: de Dennenlaan, de Willersstraat en de Bekkevoordestraat. Alle leerlingen moeten minstens een van die wegen oversteken om op school te raken.

De gemeenteraad van Baarlegem heeft genoeg geld om vier zebrapaden aan te leggen om de kinderen te helpen veiliger op school te raken. Men weet echter niet goed waar de zebrapaden het best zouden komen. Er is ook geld om een gemachtigde opzichter in dienst te nemen, die de kinderen zal helpen oversteken op een van de zebrapaden.

De gemeenteraad heeft aan de leerlingen van de lagere school gevraagd waar zij de zebrapaden zouden aanbrengen en ook waar de gemachtigde opzichter het best zou staan. Kun jij helpen?



Hier zijn enkele punten waarmee je rekening moet houden:

- het getal achter de straatnaam geeft aan hoe druk de straat is. 5 wil zeggen dat het een heel drukke straat is, 1 wil zeggen dat het een zeer rustige straat is;
- de vierkantjes geven aan waar de leerlingen wonen;
- Domein Zilvermeer heeft een ingang, op de Zilvermeerlaan. Veertig leerlingen wonen in dit domein;
- alle wegen hebben voetpaden aan beide kanten.

**Tips**

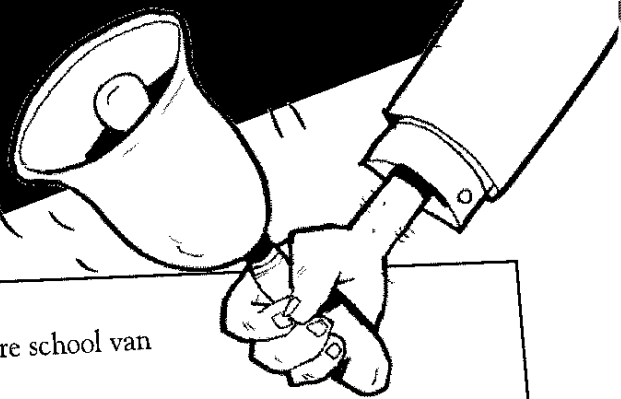
- begin met de route voor iedere leerling uit te stippelen;
- kijk naar de punten waar de meeste leerlingen de straat moeten oversteken, vooral in de drukke straten.

## Je opdracht

1. Beslis waar je de vier zebrapaden zult aanleggen en teken ze op de kaart.
2. Waar zet je de gemachtigde opzichter? Waarom?
3. Je hebt de zebrapaden aangeduid. Zijn er nu leerlingen die hun weg naar school moeten aanpassen zodat ze veilig over het zebrapad de drukke weg kunnen oversteken? Duid de huizen aan waarbij dat het geval kan zijn.
4. Maak een campagne die iedereen ertoe zal aanzetten de zebrapaden te gebruiken.

# HET SPEELTIJD- REGLEMENT \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: PER TWEE**



## DE OPDRACHT

Stel een speeltijdreglement op dat de speeltijden van de lagere school van Kuitegem wat minder chaotisch zou laten verlopen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Het is goed om eerst uit te leggen wat een reglement juist inhoudt. De leerlingen zullen het waarschijnlijk interpreteren als een geheel van regels en manieren om dingen te doen, die door iedereen zijn goedgekeurd en dus ook zullen nageleefd worden. Je kunt enkele voorbeelden geven van een aantal punten in het schoolreglement op het vlak van antipestcampagnes, huiswerk, puntensysteem enz. Vraag de leerlingen om in duo's te werken. Ze moeten voorstellen bedenken die de problemen op het leerlingenblad kunnen oplossen. Je kunt ook ieder duo twee of drie problemen geven, zodat ze zich daarop kunnen focussen en daarna kun je hun bevindingen laten delen met de klas.

Vraag de leerlingen om te bekijken of ze elk probleem goed kunnen plaatsen. Bespreek de oplossingen die de leerlingen hebben bedacht. Toon daarna aan de leerlingen het onderstaande speeltijdreglement van de lagere school van Kuitegem en vergelijk de oplossingen met die van de leerlingen.

### SPEELTIJDREGLEMENT VAN DE LAGERE SCHOOL VAN KUITEGEM

Op het einde van de speeltijd

Iemand zal op een fluitje blazen om de leerlingen duidelijk te maken dat dit het einde van de speeltijd is. De klassen moeten in hun eigen rij gaan staan op een afgesproken plaats en moeten wachten tot de leraar hen komt halen. De klassen zullen een voor een naar hun klaslokaal gaan, in één enkele rij, om te voorkomen dat iemand verpletterd wordt.

Speeltijdmaatjes

Kinderen van het 5e en 6e leerjaar zullen opgeleid worden om speeltijdmaatjes te worden. Details over hun verantwoordelijkheden (bv. jassen dichtdoen en deuren in het oog houden) zullen uitgeschreven worden in hun jobomschrijving. De speeltijdmaatjes zullen tijdens één speeltijd per week bewaking moeten houden (meestal dezelfde dag elke week).

Eenzame kinderen

Er staan twee banken aan ieder uiteinde van de speelplaats waar kinderen kunnen gaan zitten als ze met iemand willen praten. De speeltijdmaatjes zullen die banken in de gaten houden en zullen naar de kinderen toegaan als er niemand anders op de bank zit.

Pesten

Speeltijdmaatjes zijn ook getraind om pestgedrag in het oog te houden. Alle 'gemene' voorvallen zullen worden genoteerd in het 'gebeurtenissenboek'. Als iemand meer dan twee keer dezelfde persoon pest, zal dat aan de leraar gemeld worden en de situatie zal besproken worden met de directeur.

Speelgoed op de speelplaats (springtouwen en hoelahoepen)

Het speelgoed kan gebruikt worden in een beurtsysteem, zodat ieder jaar een dag in de week het speelgoed mag gebruiken, bv.: maandag: het derde leerjaar, dinsdag: het vierde, woensdag: het vijfde ...

Verwondingen en ziekte

Leerlingen die zich niet zo goed voelen of die zich bezeerd hebben, moeten meteen naar het kantoor van Mevr. Baumans gaan. Zij heeft een cursus EHBO gevolgd. Ze is tijdens iedere speeltijd van wacht. Speeltijdmaatjes kunnen gewonde leerlingen naar haar kantoor brengen of leerlingen kunnen op hun eentje gaan.

Regenpauze

De leraar die de bewaking tijdens de speeltijd op zich neemt, bepaalt of het weer te slecht en nat is om de kinderen naar buiten te laten. Hij stuurt een bericht rond naar alle klassen als dat het geval is. Voor elke klas is er een speeltijdmaatje die tijdens zo'n 'regenpauze' een en ander in de gaten houdt en onregelmatigheden meldt aan de leraar. De leraar mag maar even uit de klas, net lang genoeg om een warme drank te nemen. Mogelijke activiteiten voor de regenpauzes zijn verder uitgelegd in het reglement; dat bevat ook details over het gebruik van de gymzaal tijdens een regenpauze.

Voetballen

Voetballen is enkel toegestaan in de verste hoek van de speelplaats, die is afgebakend met kegels.

Toiletten

De speeltijdmaatjes moeten ook toezicht houden in de toiletten.

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een jobomschrijving voor de speeltijdmaatjes geven;
- het reglement i.v.m. de regenpauzes opstellen;
- een enquête opstellen om de problemen op de speelplaats in kaart te brengen;
- enkele echte speeltijdreglementen onder de loep nemen en er een kindvriendelijke versie van schrijven.

# HET SPEELTIJDREGLEMENT

## Je opdracht

De kinderen van de lagere school van Kuitegem waren het beu dat de speeltijden altijd zo chaotisch verliepen. Daarom hebben ze besloten een speeltijdreglement op te stellen om zo hun speeltijden aangenamer te maken.

Ze begonnen met alle problemen op te sommen die zoal voorkomen tijdens de speeltijd. Daarna stelden ze een reglement op dat in grote lijnen aangaf wat de school zou kunnen doen om de problemen op te lossen. Wat zouden ze zoal in hun reglement geschreven hebben, denk je? Wat zou hun problemen volgens jou kunnen oplossen??

## De problemen

- geduw en getrek om door de deur te geraken eens het fluitje was gegaan;
- vechten om het speelgoed vast te krijgen;
- het voetbalspel dat de hele speelplaats innam;
- ze wisten nooit wanneer het een 'regenpauze' was;
- pestgedrag van sommige leerlingen;
- ze wisten niet wat te doen wanneer iemand zich bezeerde;
- sommige kinderen voelden zich alleen;
- sommige kinderen deden hun jas niet aan en hadden het daarna te koud;
- sommige kinderen liepen te vroeg terug het schoolgebouw in;
- sommige kinderen bleven de hele tijd in het toilet staan.

Schrijf je oplossingen in een tabel zoals deze:

| Probleem | Wat is de oorzaak van het probleem? | Wat kan helpen? | Hoe zal het helpen? |
|----------|-------------------------------------|-----------------|---------------------|
|          |                                     |                 |                     |
|          |                                     |                 |                     |
|          |                                     |                 |                     |

Hieronder zie je de titels die de leerlingen gebruikten in hun speeltijdreglement. Kun je raden wat ze hebben verzonnen onder elk van deze categorieën om de problemen op te lossen?

- Op het einde van de speeltijd
- Speeltijdmaatjes
- Eenzame kinderen
- Speelgoed op de speelplaats
- Pesten
- Verwondingen en ziekte
- Regenpauze
- Voetballen
- Toiletten





# EEN ECHT SCHATTENEILAND \*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**

**GROEPERING: INDIVIDUEEL OF PER TWEE**



## DE OPDRACHT

Vind de schat die verborgen ligt op het eiland Guld en bedenk een schattenjacht. Bespreek de kaart van het schatteneiland met de leerlingen voor ze aan de taak beginnen. Hieronder vind je nog enkele bijkomende notities voor elke taak.

1. Je kunt de leerlingen vragen waarnaar de volgende tips verwijzen.

Antwoord: de schat is begraven in het regenbooggras.

2. Moedig je leerlingen aan om eerst de route uit te tekenen. Daarna kunnen ze bedenken welke hints ze voor hun route kunnen geven. Maak je leerlingen duidelijk dat ze hun hints niet te makkelijk, maar ook niet supermoeilijk moeten maken. De route in de opdracht loopt langs een weg, maar leg aan je leerlingen uit dat hun route de weg niet per se hoeft te volgen.

| Tip                                                                           | Wat de tip betekent           |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| ... Ik was niet op het hoofdeiland.                                           | Eiland van de donkere stippen |
| ... vijf zeer goed geplaatste trappen                                         | De oversteekrotsen            |
| De weg was nogal vreemd en leek niet de snelste weg te zijn om er te geraken. | Zigzagweg                     |
| ... een glinsterende put                                                      | Gekkenoudgroeve               |
| ... drie dezelfde                                                             | Driewolkenbergen              |
| ... borden die waarschuwen voor gevaar                                        | Diep gat en Klein vulkaantje  |
| ... een beetje klimmen                                                        | Kaasheuvel                    |
| ... een vreemde toren                                                         | De keientoren                 |
| ... behoorlijk duizelig                                                       | Draaiende rotonde             |
| ... een prachtig kleurenpalet                                                 | Regenbooggras                 |

3. De leerlingen kunnen hun schatteneilandkaart tekenen op een blad papier met theevlekken, om het er ouder en echter te doen uitzien. Je kunt de leerlingen vragen om een heel gewoon eiland te tekenen, maar het is leuker om wat ongewonere eigenschappen te bedenken. Om hun kaarten interessanter te maken, kunnen ze de volgende suggesties overwegen:

- ergens op de kaart een vlag zetten en de windrichting in de hints verwerken;
- een waterval voorzien en het geluid ervan als een hint geven;
- een weg die in twee splitst en ernaar verwijzen als een 'keuze in richting';
- planten of bloemen die stinken;
- iets dat in een bepaalde richting wijst (zoals een tak van een boom);
- een cirkel van stenen met één zwarte steen die ze gebruiken om iemand in een bepaalde richting te doen gaan;
- een 'hoogste' punt op het eiland;
- dingen die een zeer uitgesproken vorm hebben (bv. een driehoekige steen) of die in een bepaalde richting bewegen (bv. een zeil);
- enz.

Ze kunnen hun hints ook uitdagender maken door:

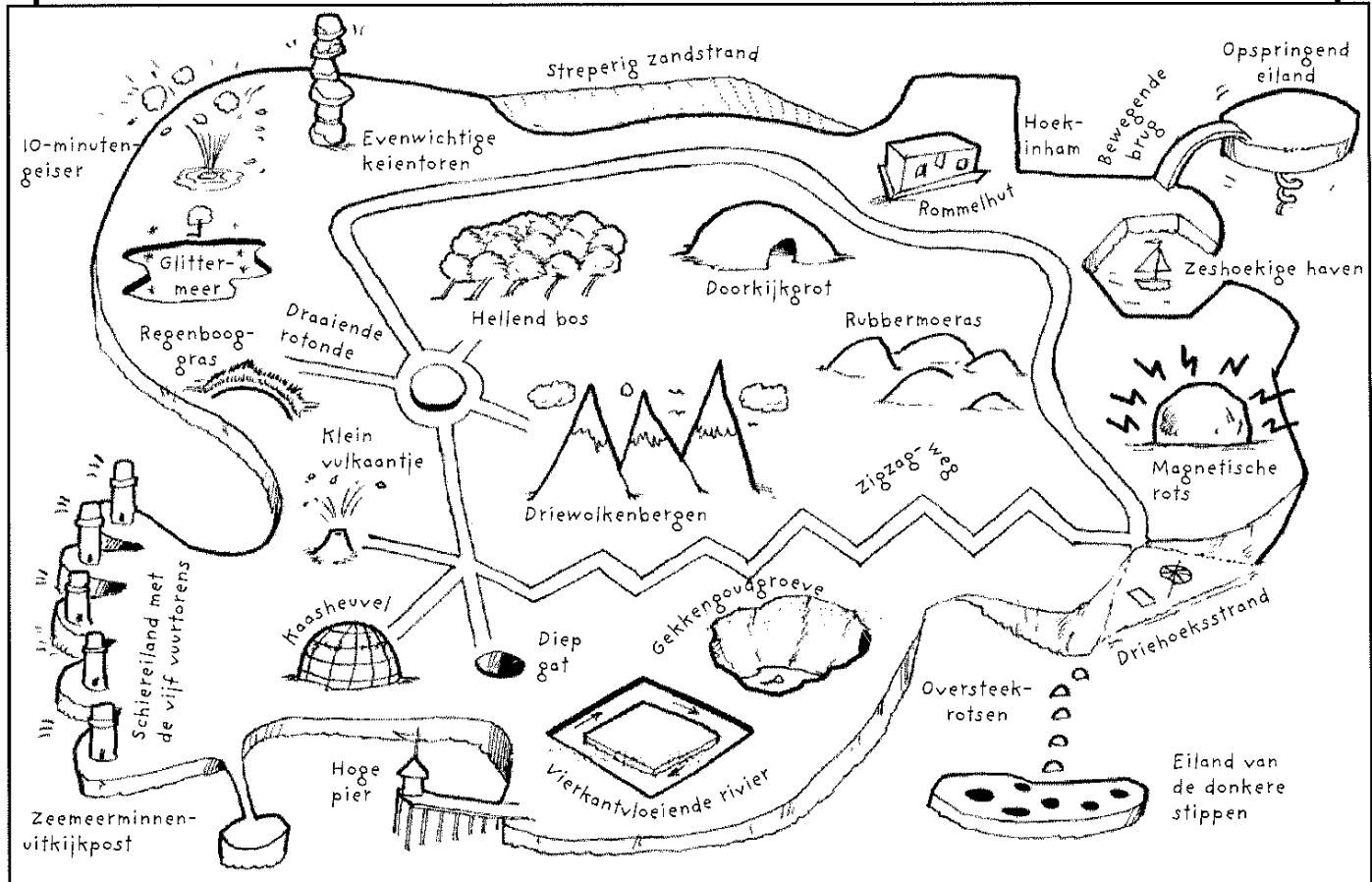
- de zonsondergang (westen) of de zonsopgang (oosten) in hun hints te verwerken;
- aan de schattenjager te vragen om denkbeeldige lijnen te tekenen tussen punten op de kaart;
- de schattenjager langs de kust, een rivier of een weg te laten wandelen;
- de schattenjager naar iets te laten kijken en hem dan links of rechts te laten afdraaien (beter dan altijd west, noord, oost, zuid te gebruiken);
- de kleuren van dingen in hun hints te verwerken (zeker als het ongewone kleuren zijn).

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- van Guld een toeristisch gebied maken en een brochure schrijven die de toeristen verleidt om naar het eiland te komen. De leerlingen kunnen erover nadenken hoe sommige dingen op de kaart als een toeristische attractie kunnen worden ingezet, bv.: boottochtjes maken op de vierkante rivier.
- hints voor elkaar schrijven voor de verborgen schatten in de klas, school of op de speelplaats.

# EEN ECHT SCHATTENEILAND

**D**it is het eiland Guld. Op dat eiland ligt een verborgen schat. Volg de hints in de tekst en probeer de schat te vinden.



Ik meerde aan met mijn boot en al gauw zag ik dat ik niet op het hoofdeiland was aangekomen. Maar dat was niet zo'n groot probleem. Ik moest slechts vijf goed geplaatste stappen zetten om aan wal te raken. Toen ik daar aankwam, bevond ik me op een uiteinde van het strand. Ik wandelde langs dat strand tot bij een weg. De weg was nogal vreemd en leek niet de snelste weg om ergens te geraken. Als ik mijn aandacht er niet had bijgehouden, was ik vast in een glinsterende put gevallen. Na wat gewandeld te hebben, leek het alsof ik aan mijn rechterkant driedubbel zag. Daarna moest ik kiezen uit vier wegen – de weg waar ik vandaan kwam niet meegerekend. Twee van de wegen hadden een bordje dat waarschuwde voor gevaar, dus die vermeed ik. Eén weg leek omhoog te gaan, die koos ik ook niet. Vanop de route die ik uiteindelijk koos, kon ik in de verte een vreemde toren zien. Daar zou ik echter nooit bij geraken, want het volgende moment werd ik behoorlijk duizelig! Ik slaagde er gelukkig in overeind te blijven en wandelde in de richting van een prachtig kleurenpalet. Daar heb ik de schat verborgen.

## Je opdracht

1. Waar werd de schat begraven?
2. Bedenk nu je eigen schattentocht op het eiland en vraag een vriend(in) om de schat te vinden.
3. Teken nu je eigen schatteneiland. Benoem alle plaatsen op je eiland. Schrijf hints op die iemand kunnen helpen je schat te vinden.



# GEEF ONS DE DETAILS \*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: PER TWEE**

## DE OPDRACHT

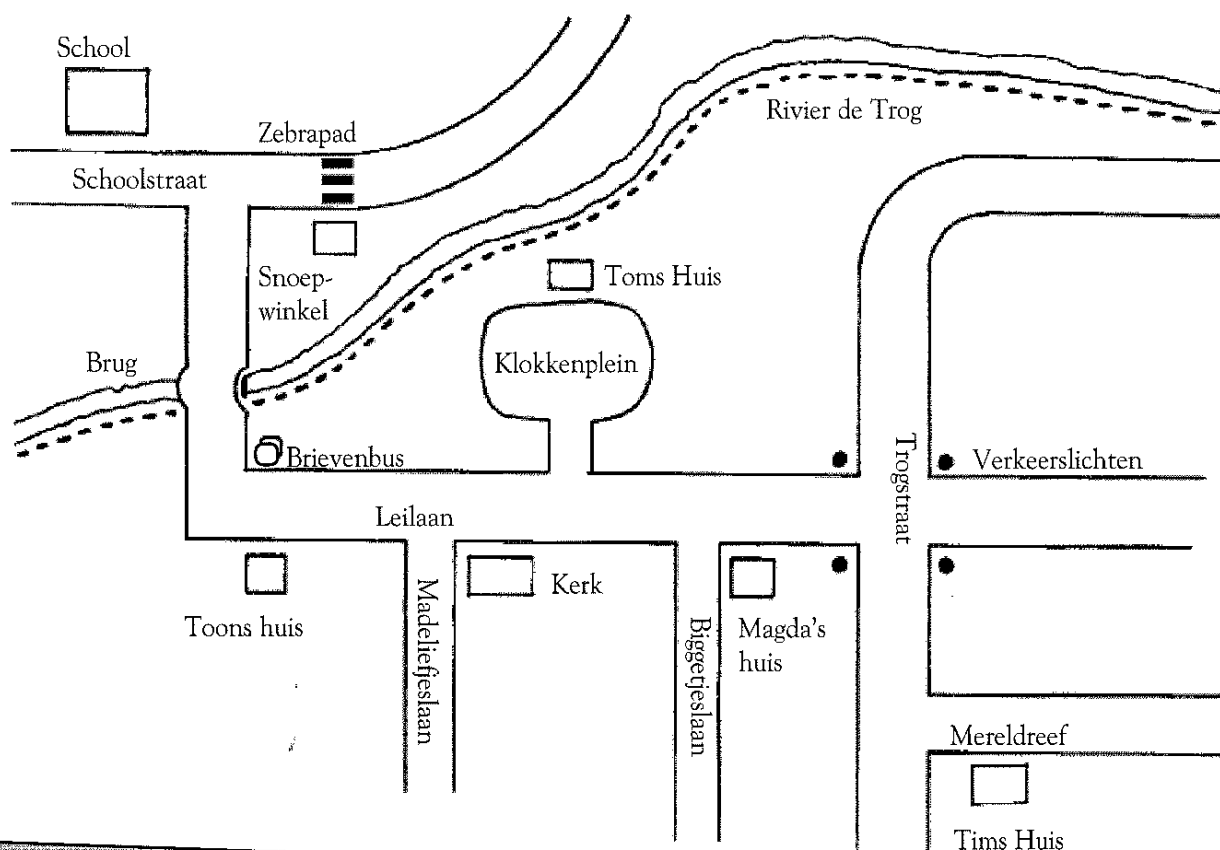
Benoem elementen op een kaart aan de hand van Tims beschrijving van zijn rit naar school.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De leerlingen kunnen per twee werken om tot de oplossing te komen. Sommige dingen zijn heel voor de hand liggend, maar over andere zullen ze dieper moeten nadenken en de hints zeer zorgvuldig moeten doornemen. Vraag de leerlingen om voor deze opdracht een potlood te gebruiken, zodat ze hun fouten makkelijk kunnen weggommen.

Dit is het antwoord.



## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN:

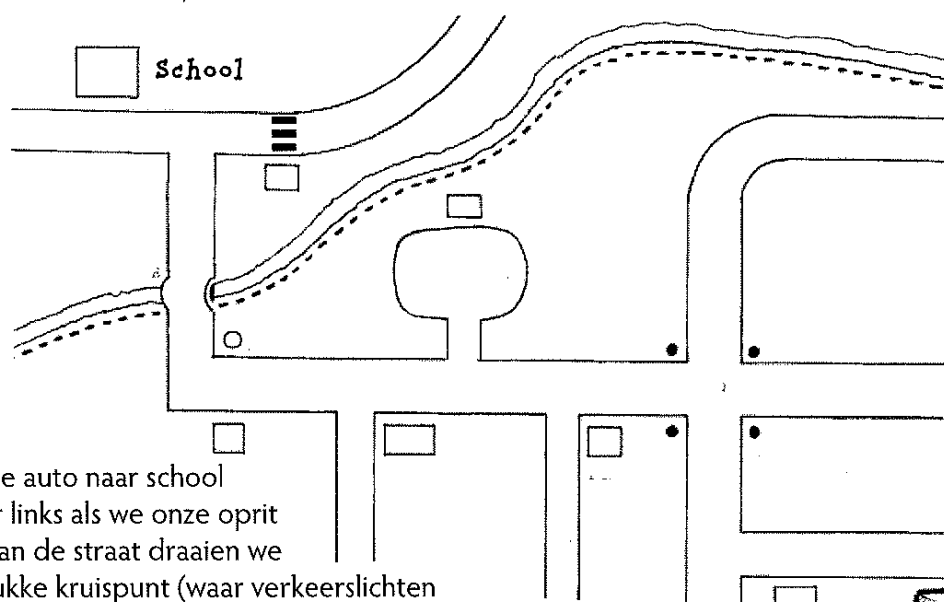
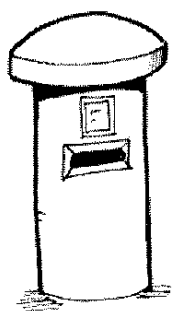
- nog meer elementen op deze kaart tekenen en aanwijzingen geven over hun positie;
- hun eigen kaart tekenen met allerlei elementen erop en hints schrijven voor wat zich waar bevindt (zorg er wel voor dat de leerlingen hun kaart eenvoudig houden).

# GEEF ONS DE DETAILS

## Je opdracht

Tim heeft zijn route van huis naar school in kaart gebracht, maar hij is vergeten om alles op zijn kaart te benoemen. Hij heeft een lijstje met elementen voor jou opgeschreven die je op de kaart moet benoemen. Dat zou moeten lukken als je de onderstaande hints zorgvuldig doorneemt.

- |                   |                     |                   |                 |
|-------------------|---------------------|-------------------|-----------------|
| • Een brievenbus  | • De rivier de Trog | • Leilaan         | • Kerk          |
| • Een brug        | • Trogstraat        | • Verkeerslichten | • Toons huis    |
| • Madeliefjeslaan | • Mereldreef        | • Magda's huis    | • Biggetjeslaan |
| • Klokkenplein    | • Toms huis         | • Een zebrapad    | • School        |
| • Tims huis       | • Een snoepwinkel   | • Schoolstraat    |                 |



## Hints

1. Als mijn papa me met de auto naar school brengt, draaien we naar links als we onze oprit verlaten; aan het eind van de straat draaien we naar rechts. Aan het drukke kruispunt (waar verkeerslichten staan) slaan we linksaf en volgen de weg, die op het einde naar rechts draait. (Onderweg negeren we twee straten aan de linkerkant en eentje aan de rechterkant.) Daarna slaan we linksaf aan het T-kruispunt en papa zet me af aan de rechterkant, juist voor mijn school.
2. Mijn straat is genoemd naar een vogel.
3. De Trogstraat en de Leilaan zijn twee drukke straten die mekaar kruisen. Er zijn verkeerslichten op de plaats waar ze elkaar kruisen. Eén uiteinde van de Leilaan is behoorlijk dicht bij mijn school.
4. Deze omschrijving van mijn route naar de school bevat de overige hints.  
Na het drukke kruispunt van de Trogstraat kom ik op mijn weg naar school meestal eerst Magda tegen. Ze woont op de hoek van haar straat (die naar een dier genoemd is) met de Leilaan. We passeren dan voorbij haar straat en kijken of Tom al vertrokken is. Je kunt Toms huis zien vanuit de Leilaan, want hij woont op het pleintje, juist tegenover de straat. We wachten op hem; als hij eraan komt, rijden we verder. We rijden zijn straat voorbij en passeren dan langs de Sint-Jakobskerk. De kerk ligt in de Madeliefjeslaan, hoewel op het adreskaartje ervan evengoed de Leilaan zou kunnen staan. Soms moet Magda een brief posten, dus stoppen we met z'n allen aan de brievenbus en wachten even op haar. De brievenbus staat recht tegenover Toons huis (voor we de bocht nemen.) We rijden verder en ergens halverwege tussen de brievenbus en de Schoolstraat steken we de rivier de Trog over. Ik weet dat de rivier heel dicht bij de achterkant van Toms huis loopt en wat verderop loopt ze ook dicht bij de Trogstraat. Er is een voetpad aangelegd langs de rivier en als het droog is, wandelt Tom soms langs daar naar school. Aan het einde van de Leilaan op onze weg naar school, slaan we soms rechtsaf en komen zo vrij snel onze favoriete snoepwinkel tegen (aan de rechterkant). Vreemd genoeg is het zebrapad juist voor de snoepwinkel en niet voor onze school!

# EEN PROBLEEM IN VIEZEGEM \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR (KAN VERLENGD WORDEN TOT ENKELE DAGEN)**  
**GROEPERING: PER TWEE OF PER DRIE**

## DE OPDRACHT

Bedenk enkele oplossingen voor het vuilnisprobleem in het dorpje Viezegem.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Het hoofddoel, eens het gegeven is, zou de kinderen aan het denken moeten zetten over hoe de 'Viezegemnaars' kunnen worden overtuigd om hun dorpje proper te houden en dus te stoppen met vuilnis op de grond te gooien. Enkele mogelijke ideeën:

- posters die hen erop wijzen dat ze geen vuilnis op de grond mogen gooien;
- pamfletten waarop staat dat mensen trots horen te zijn op hun dorpje;
- strooifolders over recycleren;
- aandacht in de lessen voor vuilnis en manieren om te recycleren;
- een competitie of wedstrijd (voor de properste winkelstoep bijvoorbeeld);
- afvalcontainers die in het dorp geplaatst zijn;
- artikels in de lokale kranten over vervuiling;
- beter zichtbare vuilnisbakken met tekens erop;
- een vuilnisophaalschema uitwerken;
- een vuilniswebsite uitbouwen;
- een lokale radioadvertentie maken;
- vuilnisputters aanstellen.

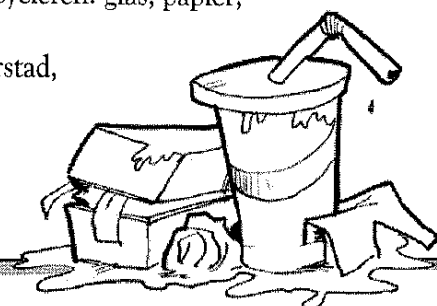
Afhankelijk van de ideeën die de leerlingen verzinnen en de beschikbare tijd, kun je een selectie maken uit hun ideeën om verder te ontwikkelen. Bv.:

1. een overtuigende poster ontwerpen;
  2. een strooibriefje maken dat bij iedereen in de brievenbus zal gestopt worden (waarop bv. details over recycleren staan);
  3. een vuilnisbak ontwerpen die mensen meer zou uitnodigen om er hun vuilnis in te werpen;
  4. een opdracht of les die in de school zou kunnen worden gebruikt om de leerlingen erop te wijzen dat vuilnis in de vuilnisbak thuishoort.
- Je kunt ofwel aan ieder groepje vragen om hun campagne voor te stellen aan de rest van de klas of alle campagnes tentoonstellen zodat alle leerlingen er zelfstandig naar kunnen kijken.

## UITBREIDING

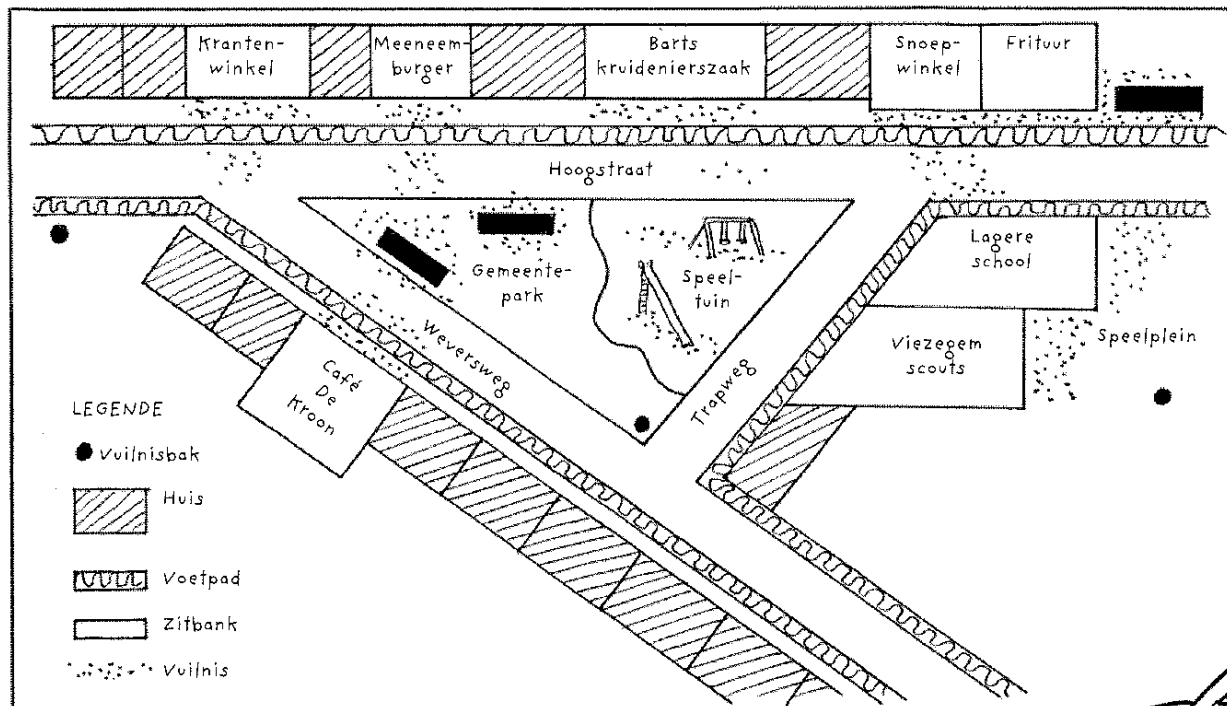
### DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een vuilnisbak tekenen die jonge kinderen zou aanmoedigen hem te gebruiken. (Vertel de leerlingen dat de vuilnisbak zal geplaatst worden in het gebouw dat wordt gebruikt door de scouts van Viezegem.) De leerlingen kunnen ook een model maken van hun vuilnisbak, maar zorg ervoor dat ze hun plan dan niet te ingewikkeld maken! Ze kunnen de vuilnisbak in de vorm van een bekende figuur maken. Laat ze gebruikmaken van kleuren of iets grappigs bedenken dat gebeurt als iemand iets in de vuilnisbak gooit;
- het vuilnis dat rond de school ligt in kaart brengen;
- onderzoeken waarom mensen (of andere leerlingen) vuilnis op straat gooien;
- een kaart tekenen van de school en alle vuilnisbakken erop aanduiden. Zijn er genoeg?
- nagaan hoe verschillende producten verpakt zijn, hoeveel verpakking er juist rond zit en de hoeveelheid ter discussie stellen;
- nagaan wat de recycleermogelijkheden in het dorp zijn. Wat kan waar gerecycleerd worden? De leerlingen kunnen een brief/mail sturen naar de lokale milieuraad waarin ze informatie vragen over het recycleren. Ga na of de leerlingen van de school een van de volgende dingen recyclen: glas, papier, plastic, metaal, compost enz.
- beelden of voorwerpen maken van vuilnis, bv.: robots, een miniatuurstad, vuilnismonsters ...
- vuilnisgedichten maken: over roestige nagels, kapotte banden, gescheurde boeken, rotte tanden.



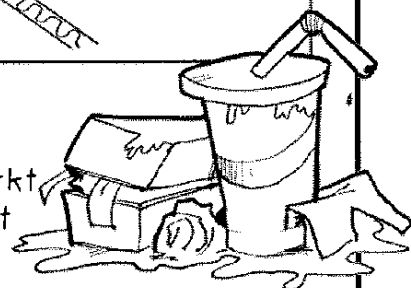
# EEN PROBLEEM IN VIEZEGEM

**H**et dorpje Viezegem heeft een vreselijk probleem: massa's vuilnis. Het probleem doet zich nu al een tijdje voor. De inwoners beginnen zich heel erg te ergeren aan hun slordige dorp en hebben beslist dat al dat vuilnis moet worden aangepakt. Kun jij helpen?



## Je opdrachten

Lees de brief uit de plaatselijke krant van Viezegem. Je werkt voor de gemeenteraad en bent gevraagd om een campagne uit te voeren om het dorpje Viezegem vuilnisvrij te maken.



Vorige week maakte ik een ritje door de dorpen van het Zaveland. Het was een prachtige dag en ik genoot ervan om door al die mooie dorpjes te rijden. Tot ik in Viezegem arriveerde. Het was er gewoon walgelijk. Er was overal vuilnis. Chipsverpakkingen, blikjes, lege flessen, kranten, snoeppapiertjes, karton enz. lagen overal verspreid. Er lag viezigheid op de paden, wegen en zelfs in het gemeentepark. Hier kan iets aan gedaan worden, toch?

Met vriendelijke groeten  
Mr. Verveeld

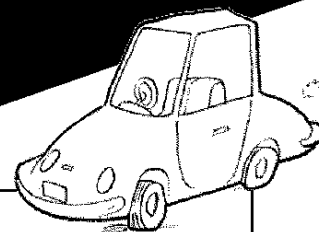
1. Stel een tabel op waarin je een lijst opneemt van alle plaatsen in Viezegem waar vuilnis wordt achtergelaten. Vermeld ook welk soort vuilnis er ligt. Dat kan je helpen bij je campagne.

| Plaats | Soort vuilnis |
|--------|---------------|
|        |               |

2. Kijk naar de plaatsen waar de vuilnisbakken staan. Kunnen ze op een betere plaats gezet worden? Je hebt bovendien genoeg geld voor zes extra vuilnisbakken. Duid op je kaart aan waar ze het best zouden staan.
3. Bedenk zo veel mogelijk argumenten om de mensen van Viezegem ervan te overtuigen hun vuilnis niet op straat te gooien. Maak een lijst van je ideeën.

# VOSVOORDES VERKEERSPROBLEEM \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**  
**GROEPERING: PER TWEE**  
**OF PER DRIE**



## DE OPDRACHT

Verzin een plan en een campagne om het verkeers- en parkeerprobleem in Vosvoorde op te lossen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem samen met de leerlingen het leerlingenblad door om het probleem uit te leggen en kijk naar de kaart van Vosvoorde (op bladzijde 64) om een goed beeld van de situatie te krijgen. De twee opdrachten hebben misschien wat meer toelichting nodig.

1. Zet je leerlingen ertoe aan om zo veel mogelijk ideeën te bedenken (door de tabel op het tweede leerlingenblad te gebruiken) om Vosvoordes verkeersprobleem op te lossen. Het is een goed idee om een voorbeeld als het volgende te geven en alle kolommen dan klassikaal in te vullen.

| VOORSTEL/<br>IDEE                                                   | MOEILIKHEDEN<br>BIJ DEZE<br>OPLOSSING                                                        | WAT MOET JE<br>DOEN?                                                                                            | VOOR WIE IS<br>DEZE OPLOSSING<br>BEDOELD? | HOE ZAL DIT<br>HET PROBLEEM<br>VERHELPEM?                                             |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Moedig de mensen in Vosvoorde aan om te voet naar het werk te gaan. | De gewoonten van mensen doorbreken<br>Extra kosten<br>Slechte voetpaden en oversteekplaatsen | Voetpaden aanleggen naar alle plaatsen waar mensen werken<br>Meer zebrapaden voorzien<br>Een campagne opstellen | Werknemers in Vosvoorde                   | Mensen zullen zich veiliger voelen als ze te voet gaan en de wegen moeten oversteken. |

## IDEEËN DIE LEERLINGEN ZOUDEN KUNNEN HEBBEN:

- Moedig de mensen uit Dravene en Waarmonde aan om te fietsen.
- Moedig mensen aan om te carpoolen (een auto delen en samen naar het werk rijden).
- Promoot het openbaar vervoer.
- Leg een speciale bus in die van Waarmonde vertrekt en naar de drie werkplaatsen rijdt.
- Creëer een 'Park & Ride'-zone op het braakliggend stuk.
- Vraag de werkgevers om glijdende uren toe te staan aan hun werknemers.
- Ga na of bepaalde werknemers ook af en toe van thuis uit zouden kunnen werken.
- Maak de werknemers ervan bewust dat parkeren in straten in de buurt van de school gevaarlijk kan zijn.
- Wijs hen ook op de luchtvervuiling die wordt veroorzaakt door in de file te staan.

## PROBLEMEN DIE SOMMIGE VOORSTELLEN VAN DE KINDEREN MET ZICH ZOUDEN KUNNEN BRENGEN:

- Het gedrag van mensen zal moeten veranderen.
  - De spitsuren zullen langer duren en/of de verplaatsingstijden naar het werk zullen verlengen.
  - Er moet beslist worden wie de kosten zal dragen, wiens verantwoordelijkheid het is en wie het allemaal zal moeten organiseren.
  - Er zouden veiligheidsproblemen kunnen ontstaan door de veranderingen.
- 2a De posters moeten eenvoudig zijn (om de boodschap kort en bondig, maar ook effectief te maken). De leerlingen moeten dus die ideeën kiezen die volgens hen het meest efficiënt zijn om de mensen ervan te overtuigen niet alleen naar het werk te rijden. De kinderen kunnen focussen op de problemen (vervuiling, veiligheid) of op de oplossingen (neem de bus, wandel, deel een auto) om hun punt duidelijk te maken. De posters kunnen beoordeeld worden op hun overtuigingskracht.
- 2b Op het strooibriefje moeten alle argumenten komen die ervoor kunnen zorgen dat de Vosvoordenaars met minder auto's naar het werk zullen rijden. De boodschap moet overtuigend zijn! Je kunt de leerlingen ook vragen om veranderingen op de kaart aan te brengen en ze te benoemen (met name de veranderingen die ervoor zullen zorgen dat alles veiliger wordt).



# VOSVOORDES VERKEERSPROBLEEM

**H**et dorpje Vosvoorde is nogal ongewoon. Het is een behoorlijk klein dorpje maar het heeft drie bedrijven, die in totaal 600 mensen tewerkstellen: nv Klaassen, Westland call center en Freddy's schoenenfabriek. Daardoor verandert Vosvoorde elke morgen tot negen uur in één grote file (vol auto's met meestal slechts één persoon erin) en na negen uur is er nauwelijks nog een plekje vrij om te parkeren.

Jij werkt voor de gemeenteraad en je hebt een petitie ontvangen van de inwoners van Vosvoorde. Ze vragen om de problemen zeer dringend aan te pakken. Gelukkig krijg je van de gemeente wat geld ter beschikking om je plan uit te werken.

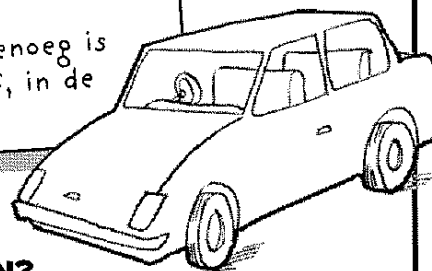
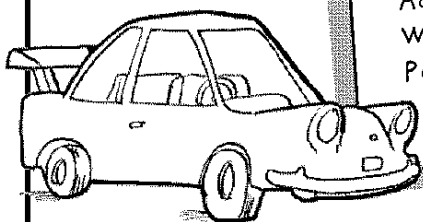
## NUTTIGE INFORMATIE

De werkplaatsen

Aantal werknemers: ongeveer 150  
Werkuren: 9 – 17 uur  
Plaats: aan het einde van de Hoogstraat  
Parking: er is een smalle parkeerstrook naast het bedrijf, maar de meeste werknemers parkeren in de villawijken van de Vijverstraat, de Rivierdreef, de Meerstraat en het Vennepleintje. Dat veroorzaakt ergernis bij de mensen die er wonen en maakt de wegen onveilig, zeker voor kinderen die de straat willen oversteken.

Naam van het bedrijf: Westland call center  
Aantal werknemers: ongeveer 200  
Werkuren: 9 – 17.30 uur  
Parking: er is een parking waar ongeveer de helft van de werknemers hun auto's kwijt kunnen. De rest van de werknemers vinden een parkeerplaats in de villawijken en in de Hoogstraat. Dat veroorzaakt lange files en hindert de mensen die naar de winkels willen gaan. Sommige werknemers parkeren ook op de parking van de bibliotheek.

Naam van het bedrijf: Freddy's schoenenfabriek  
Aantal werknemers: ongeveer 250  
Werkuren: 9 – 17 uur  
Parking: er is een parking die groot genoeg is voor alle werknemers van het bedrijf, in de straat recht tegenover het bedrijf.

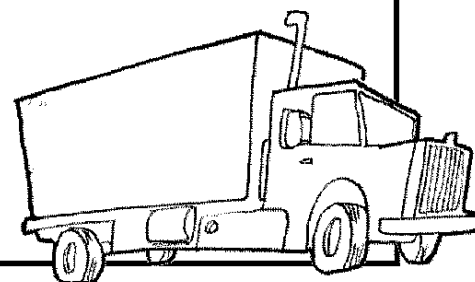


## WAAR WONEN DE WERKNEMERS VAN DEZE BEDRIJVEN?

Ongeveer de helft van de mensen die in deze bedrijven werken, komen van Waarmonde, een dorp ten oosten van Vosvoorde. De overige werknemers komen vanuit verschillende dorpen en steden, meestal ten westen van Vosvoorde (en dus reizen ze naar Vosvoorde langs de Dravenestraat). Ongeveer 40 werknemers wonen in Vosvoorde; 32 van hen rijden met de auto naar het werk.

## THE BUSES

Er is een busverbinding tussen Waarmonde en Dravene. Om het kwartier komt er in beide richtingen een bus. Deze service wordt niet optimaal gebruikt vanwege de files.

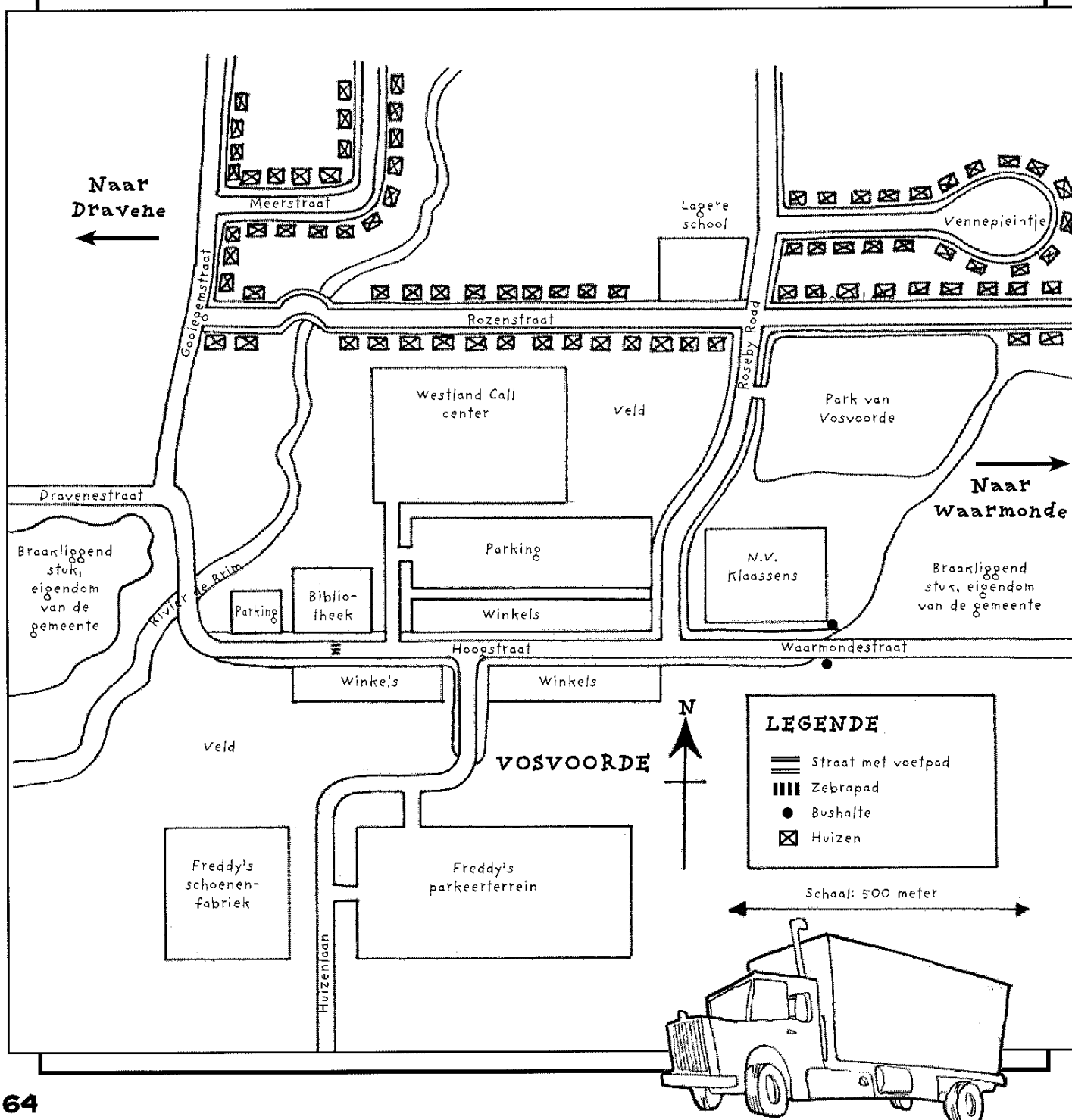


## Je opdrachten

1. Bedenk zo veel mogelijk ideeën die het parkeerprobleem in Vosvoorde zouden kunnen oplossen. Schrijf je ideeën in een tabel met de volgende titels.

| Voorstel/<br>Idee | Moeilijkheden bij<br>deze oplossing | Wat moet er<br>gebeuren? | Voor wie is<br>deze oplossing<br>bedoeld? | Hoe zal dit<br>het probleem<br>verhelpen? |
|-------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|
|-------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|

2. Bedenk wat het beste zou werken om de mensen in Vosvoorde te doen nadenken over de manier waarop ze naar het werk gaan. Maak daarna:
- een poster die mensen probeert te overtuigen minder de auto te nemen;
  - een strooibriefje waarop de veranderingen die zullen plaatsvinden in Vosvoorde, duidelijk worden uitgelegd. Zo zul je mensen bewuster doen nadenken over een meer milieuvriendelijke manier om naar het werk te gaan.





# OUTSIDE THE BOX

## STIMULEER HET CREATIEF DENKEN IN JE KLAS

Kun je een angstaanjagende spooktrein ontwerpen?

Kun je een jipper verzorgen als ik je zeg wat voor wezen het is?

Vind je de schat die verborgen ligt op het eiland Guld?

Slaag je erin om het vuilnisprobleem in het dorpje Viezegem een halt toe te roepen?

## 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.

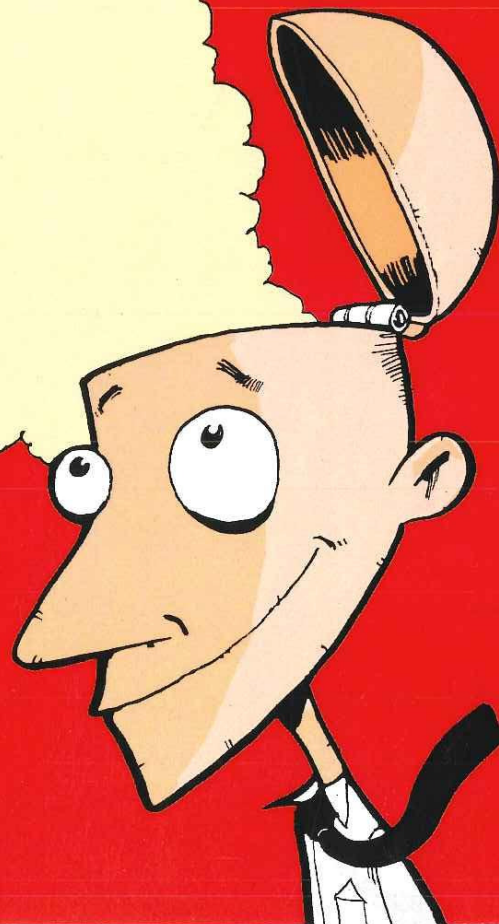
Je leert dat er altijd meer dan één manier is om iets te doen of te denken.

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 327610