

# OUTSIDE THE BOX

MOLLY POTTER

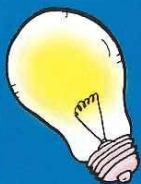
VAN  
10-12  
JAAR



STIMULEER HET  
CREATIEVE DENKEN  
IN JE KLAS

ABIMO | SCHOOLSUPPORT

OUTSIDE THE BOX VAN 10-12 JAAR



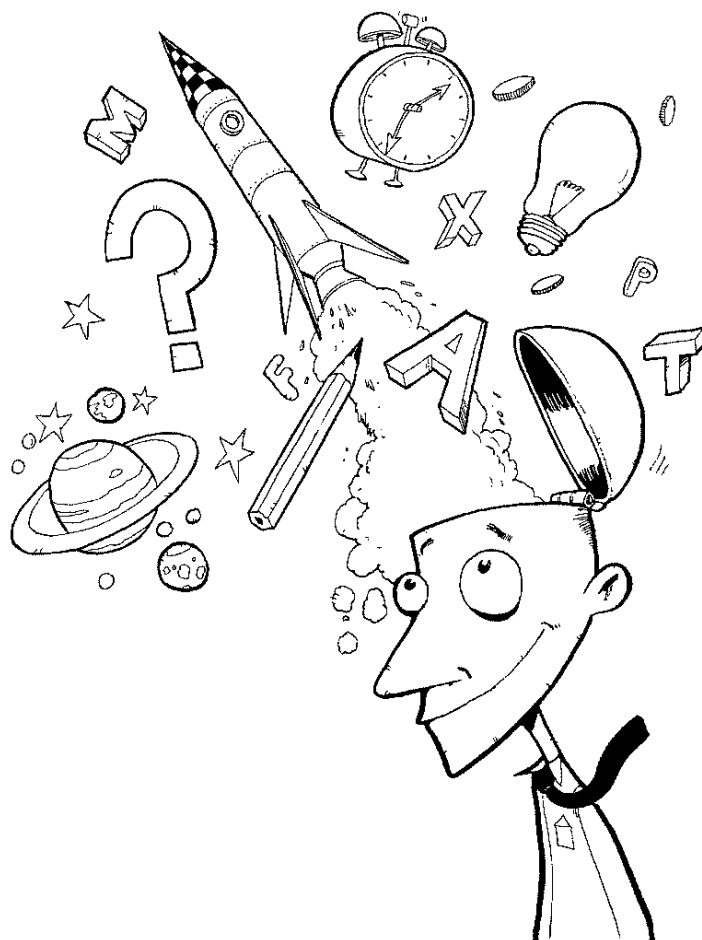


# OUTSIDE THE BOX

**STIMULEER HET CREATIEF DENKEN IN JE KLAS**

van 10 tot 12 jaar

**MOLLY POTTER**



**ABIMO**



*Met dank aan ...*

*Andy, de geweldige man achter de vrouw.*

*Mikey, Jed en Maddy, omdat ze met me spelen en mijn verbeelding levendig houden.*

*Claire, omdat ze me helpt om op de belangrijke momenten in mijn leven  
te verschijnen alsof ik vanuit een doos kom.*

*Jackie Frost, omdat hij me alles geleerd heeft.*

*Paul Stanley, voor een lerarenperspectief recht vanuit de doos.*

*Ma en pa, omdat ze me niet in een doos gehouden hebben!*

Published 2007 by A & C Black Publishers Ltd  
36 Soho Square, London W1D 3QY  
[www.acblack.com](http://www.acblack.com)  
ISBN: 9789059327627  
D/2011/6699/62

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)

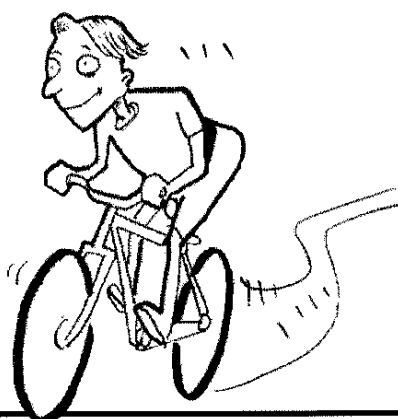
**Voor Nederland**  
Schoolsupport

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



# INHOUD

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| INLEIDING                           | 4  |
| DEEL 1 - ONTWERPEN                  |    |
| Nieuwe verkeersborden               | 6  |
| Moeilijke etenswaren                | 8  |
| Het museum van de Mozteken ***      | 10 |
| Een biotoop ***                     | 12 |
| Een nieuwe sport **                 | 14 |
| Ontwerp een bloem **                | 16 |
| DEEL 2 - CREATIEF DENKEN            |    |
| Ontwerp een restaurant ***          | 18 |
| Tiensterrenhotel voor kinderen      | 20 |
| Rampzalige Ronald                   | 22 |
| Badgeboek                           | 24 |
| Pret met boetseerklei!              | 26 |
| De perfecte afstandsbediening **    | 28 |
| Een roeg **                         | 30 |
| Uitwisselingsproject ***            | 32 |
| Win de gouden munten                | 34 |
| DEEL 3 - DE TAAL VERKENNEN          |    |
| Promoot je band!                    | 36 |
| Een weerzinwekkend menu             | 38 |
| Schoolrapport **                    | 40 |
| De beste/slechtste ter wereld ***   | 42 |
| Een tweede poging! **               | 44 |
| Op een glitvolle dag **             | 46 |
| DEEL 4 - PROBLEMEN OPLOSSEN         |    |
| Depridorp **                        | 48 |
| Het mysterie van de bronzen bol *** | 50 |
| Moordmysterie ***                   | 52 |
| Hoogspanningsmasten plaatsen **     | 54 |
| Vier brieven **                     | 56 |
| Ontwerp een park **                 | 58 |
| Pico's recreatiepark                | 60 |
| Wiggem **                           | 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.

Geeft aan hoe je de opdracht kunt inleiden.

Geeft 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.)

**ONTWERP EEN BLOEM \*\***  
GROEPGROOTTE: 1-4  
GROEPENWEL: INDIVIDUEEL

**DE OPDRACHT**  
Ontwerp een bloem die Fred (het insect op het hoofdstuk) kan bestuiven.

Deze opdracht kan ingezet worden om de leerlingen wat te leren vertellen over de bestuiving van bloemen. Het is een goed idee om te beginnen met het ontwerp van de leerlingen met een, maar het is vooral de bedoeling dat de leerlingen weten dat er een leuke activiteit is. Het is niet van belang dat de leerlingen er niet van worden verwacht dat ze het weten over bestuiving.

**DE ACTIVITEIT INLEIDEN**  
Maak een tekening van een bloem, zodat iedereen weet waarom het gaat.  
Bestuiving kan heel eenvoudig uitgelegd worden:  
Stuifmeel van de bloem komt op de stempel van de andere bloem.

(Verduidelijk dat het niet best is voor de plant en dat geen afbeelding van een insect. Vraag aan de leerlingen om te vertellen in welke bloem ze de bestuiving vinden in het ontwerp van hun bloem.)

De leerlingen kunnen dit doen door:  
• hun bloem te tekenen op een stuk papier dat Fred moet in het ontwerp van de bloem.  
• het ontwerp van de bloem te tekenen op een stuk papier dat Fred moet in het ontwerp van de bloem.  
• een tekening te maken van de bloem op een stuk papier.  
• de leerlingen te laten tekenen op een stuk papier dat Fred moet in het ontwerp van de bloem.  
• de leerlingen te laten tekenen op een stuk papier dat Fred moet in het ontwerp van de bloem.

**UITBREIDING**  
**DE LEERLINGEN KUNNEN**  
• proberen hun ontwerp te tekenen met kleurpotloden en tekenen;  
• zoeken naar een manier om de bestuiving te tekenen op een stuk papier dat Fred moet in het ontwerp van de bloem.

**ONTWERP EEN BLOEM**  
Eerst over je gedachten schrijven...  
Bestuiving is het proces waarbij het stuifmeel van de helmknoppen van een bloem landt op de stempel van een andere bloem. Bloemen kunnen bestuiven worden door de wind en door insecten. Het is niet zo goed voor een plant als het stuifmeel van de bloem landt op haar eigen stempel, zoals ze zichzelf bestuift (zelfbestuiving). Het stuifmeel (van bloemen die bestuiven worden door insecten) is een heel fijn en kleverig poeder dat in de haartjes van insecten blijft hangen.

stempel  
stuifmeel  
bestuiving  
bloem  
kelk  
helmknop  
vruchtblaad  
vruchtblaad

Fred, het vettendste insect  
Het is Fred, hij houdt van suiker. Fred is levendig en vrolijk. Na rood is zijn lievelingskleur geel. Fred is niet erg slim, alles moet heel duidelijk zijn, anders begrijpt hij het niet. Fred heeft veel haat op zijn rug en is anders dan erg gillend.

**Je opdracht**  
Ontwerp een bloem die Fred moet bestuiven. Probeer met je ontwerp te voorkomen dat Fred zelfbestuiving in de hand werkt. Benoem de helmknop, de stempel en alle andere delen van je bloem.

## 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.

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 rekenen 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 the box te denken! Dit bevordert niet alleen hun zelfvertrouwen, maar ook hun motivatie en succes...

# NIEUWE VERKEERSBORDEN

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**

**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

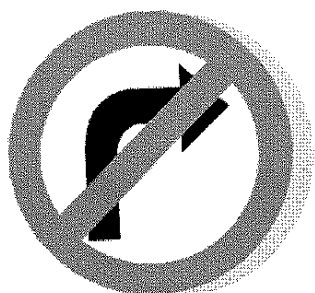


## DE OPDRACHT

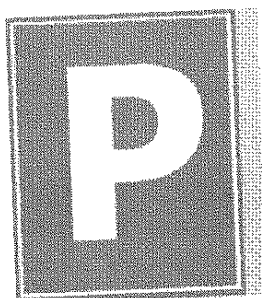
Ontwerp en teken (of schilder) nieuwe – ernstige en grappige – verkeersborden.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Begin met de leerlingen eraan te herinneren dat verkeersborden eenvoudig en duidelijk moeten zijn en dat er weinig of geen tekst mag opstaan. De leerlingen moeten weten dat bevelen en verboden meestal op ronde borden staan (bevelen in blauw, verboden in rood), informatie op blauwe, rechthoekige borden en waarschuwingen op rode, driehoekige borden. De klas kan wat tijd besteden aan bestaande verkeersborden en proberen te raden wat die betekenen, zodat ze vertrouwd raken met dit soort ontwerpen.



**BEVEL  
(ROND)**



**INFORMATIE  
(RECHTHOEKIG OF VIERKANT)**



**WAARSCHUWING  
(DRIEHOEKIG)**

Help de leerlingen op weg en laat hen zoveel borden ontwerpen als ze zelf willen. Je kunt hen wel verplichten om een minimumaantal borden af te werken. Daarna kunnen ze een grotere versie van hun favoriete bord schilderen, zodat het in de schoolgebouwen of in het klaslokaal gebruikt kan worden..

## UITBREIDING

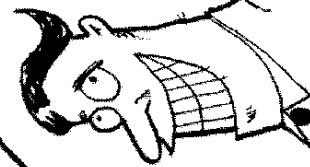
### DE LEERLINGEN KUNNEN:

- enkele borden bedenken die ze graag thuis zouden gebruiken;
- een quiz met meerkeuzevragen maken, waarbij de anderen moeten zeggen wat de bestaande verkeersborden betekenen;
- enkele borden verzinnen en aan anderen vragen om de betekenis ervan te raden.
- een stratenplan tekenen en nadenken over de borden die op verschillende plaatsen nodig zouden zijn.

# NIEUWE VERKEERSBORDEN

## Je opdracht

Ontwerp nieuwe verkeersborden voor de waarschuwingen, informatie en bevelen hieronder. Kies één of twee van je favoriete ontwerpen en werk die in het groot uit.

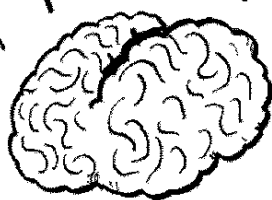
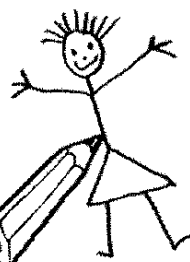


## waarschuwingen

- Lawaaimaker
- Wie niet hard werkt, krijgt een uitbrander.
- Moeilijke taak
- Boze leerkracht
- Gekke leerkracht • Knorrepot
- Rij voor klas 6
- Modderige speelplaats • Regenspeeltijd
- Humeurige persoon • Ondeugende leerling
- Slordige leerling • warme drankjes hier te verkrijgen • Opgelet: spieker!

## Informatie

- Rafter
- Kantoor van de directeur
  - Secretariaat
  - Slimme persoon
  - Snelle werker
- Klas die in stilte werkt
- Lokaal van de conciërge
- Klaslokaal van het vierde leerjaar
  - Bibliotheek
  - Deur naar de speelplaats
  - Leesruimte
  - Knutselhoek
  - Materiaal voor wetenschappen



## Bevelen

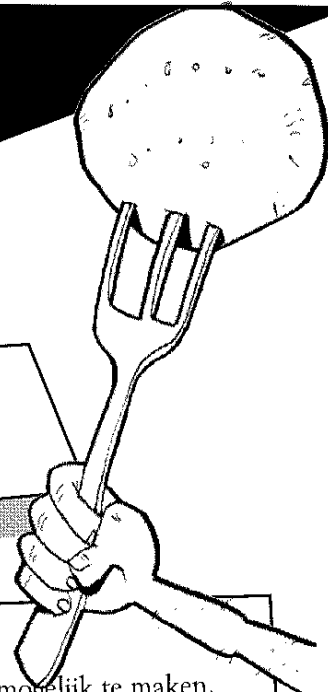
- Delen a.u.b.!
- Geen ruzie maken!
- Lachen!
- Hard werken!
- Vuilnis in de prullenmand!
- Houd het klaslokaal netjes!
- Niet lopen in de schoolgebouwen!
  - In stilte werken!
  - Meewerken a.u.b.!
- Niet wiebelen op de stoelen!
  - Wees beleefd!
  - Netjes werken!
  - Niet storen!
  - Niet spieken!
- Raap het vuilnis op!
  - Niet pesten!
  - Wees aardig!
  - Niet kauwen!
  - Concentreer je!
- Kloppen voor je binnenkomt!
  - Voeten vegen!
- Niet praten tijdens de les!

# MOEILIJKE ETENSWAREN

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

## DE OPDRACHT

Ontwerp bestek dat kan helpen bij het eten van moeilijke etenswaren en maak aantekeningen bij de ontwerpen.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Moedig de leerlingen aan om het eten van de moeilijke etenswaren zo eenvoudig mogelijk te maken. De ideeën van de leerlingen zullen erg uiteenlopend zijn qua details en haalbaarheid! Voor minder vaardige leerlingen kun je een andere selectie etenswaren gebruiken; de lijst hieronder biedt wat inspiratie.

**RUKET** – moet vastgegrepen worden met iets roods aan een stang, zodat het zichzelf eromheen kan winden.

**KOEPEER** – een poeder dat alleen opgegeten kan worden als het ALLEMAAL in één keer van het bord genomen kan worden. Het moet samengehouden worden, want anders vliegt het omhoog en ontsnapt het.

**TAGOE** – is heel erg glibberig en slijmerig. Het laat zichzelf naar de grond glijden, tenzij het de grond niet kan 'zien'.

**TARRAPOT** – lijkt een beetje op een hostie. Verkrumelt en drijft weg tenzij het draait terwijl je het van je bord neemt.

**RAS** – balletjes die in het rond rollen op je bord en die alleen per twee met een net gevangen kunnen worden.

**SOESAS** – lange, dikke, cilindervormige etenswaren (met een diameter van 2 cm en een lengte van 15 cm). Je moet ze in de lengte samenduwen voor je ze opeet, tot ze maar 8 cm lang meer zijn.

**HAAKSTRAAL** – heeft een bovenkant waar een haak uit groeit. Als je deze etenswaren wilt opeten, moet je ze verticaal optillen (ze moeten rechtop staan, anders valt de haak eruit en vallen ze zijdelings op de grond). Je moet ze beginnen opeten vlak boven het punt waar ze losgekomen zijn van het bord.

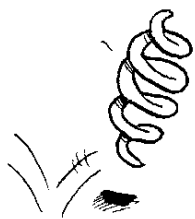
**KRATTER** – etenswaren met punten die (altijd weg van het bord) kaatsen!

**SMALF** – blauwe en gele pasta die je vóór het eten in gelijke hoeveelheden moet mengen om zo een groene pasta te bekomen.

## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN OOK:

- een verpakking maken voor een volledige bestekset. Moedig de leerlingen aan om hun bestek ook stijlvol te maken, bijvoorbeeld door alle stukken hetzelfde handvat te geven. Er moet ook een handleiding voor het gebruik van het bestek in de verpakking zitten;
- een tijdschriftadvertentie maken voor hun bestek;
- een (grappige) reclamespot maken voor hun bestek;
- borden ontwerpen die kunnen helpen bij het opeten van alle etenswaren;
- beschrijven hoe de etenswaren klaargemaakt moeten worden – voor de zijkant van de verpakking;
- hun eigen moeilijke etenswaren verzinnen en op een menukaart zetten.

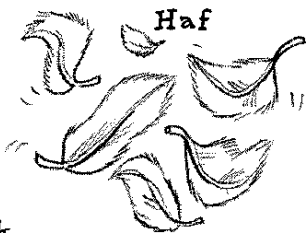
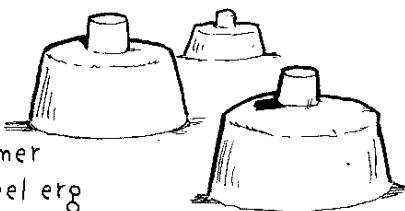
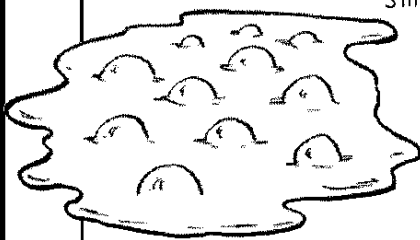
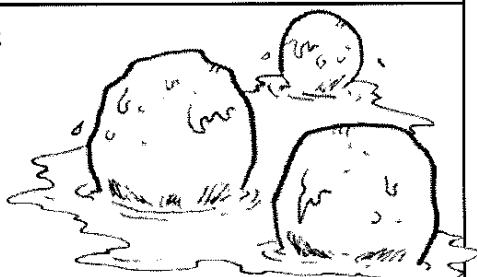
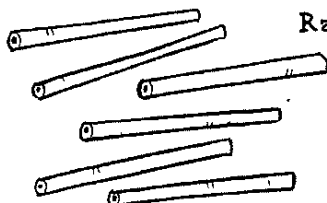
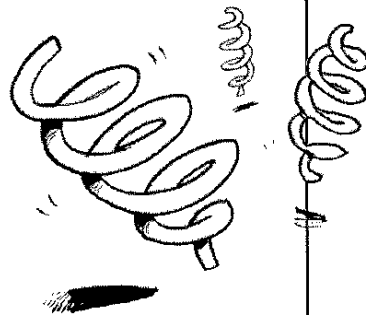


# "MOEILIJKE ETENSWAREN

## Je opdracht

De volgende etenswaren worden alleen geserveerd in restaurants in Karamanië. De mensen houden van die etenswaren omdat ze overheerlijk zijn. Ze zijn echter heel erg moeilijk om op te eten, want je kunt ze niet aanraken met je handen. Jij moet bestek (messen, lepels en vorken) ontwerpen waarmee je die etenswaren gemakkelijker kunt opeten.



|                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>Haf</b></p> <p>Haf is heerlijk eten dat lijkt op pluimpjes. Het zweeft boven je bord en als je met je handen dichterbij komt, wordt de haf tot je handen aangetrokken en kleeft hij eraan vast.</p> |  <p><b>Masmer</b></p> <p>Masmer is heel erg lekker. Het is magnetisch, maar alleen als het eerst gekriebeld wordt met een veer. Masmer kan alleen opgenomen worden met metaal.</p>                            |
|  <p><b>Plipper</b></p> <p>Plipper is een heerlijke soort zeewier dat eruitziet als noppensfolie. Om ten volle van de smaak te genieten, moet elk van de bubbeltjes doorprikt worden met een pin.</p>      |  <p><b>Glat</b></p> <p>Glat is heerlijk fruit, dat vol sap zit. Voor je het opeet, moet je er echter veel van het sap uitpersen.</p>                                                                        |
|  <p><b>Ragetti</b></p> <p>Ragetti heeft dezelfde vorm als spaghetti, maar elke sliert is precies 6 cm lang. Ragetti moet in stukjes van 2 cm gesneden worden voor je het kunt opeten.</p>                |  <p><b>Springling</b></p> <p>Springling is heel lekker eten dat eruitziet als een veer. Je kunt het alleen opeten als je de veer indrukt en dan loslaat. En dan maar hopen dat het in je mond belandt.</p> |

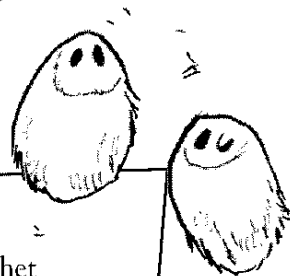
# HET MUSEUM VAN DE MOZTEKEN \*\*\*

GESCHATTE TIJD: 2 UUR

GROEPERING: PER TWEE

## DE OPDRACHT

Verzin informatie, schetsen en omschrijvingen voor de collectie van het museum van de Mozteken.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De denkbeeldige beschaving van de Mozteken zal de leerlingen hopelijk inspireren om een interessant museum met goed getekende en omschreven voorwerpen te bedenken. Het moet duidelijk zijn dat dit een denkbeeldige beschaving is waarover de leerlingen veel zelf mogen verzinnen, maar ze moeten ook de informatie gebruiken die je hen geeft. Moedig de leerlingen aan om nog meer gebruiken van de Mozteken te verzinnen, terwijl ze ideeën aan het bedenken zijn. Wijs hen erop dat het voor iedereen een interessant museum moet zijn.

## UITBREIDING

**VRAAG DE LEERLINGEN** om activiteiten te verzinnen voor kinderen die het museum met hun school bezoeken. Hier zijn enkele ideeën om hen op weg te helpen.:

- Een quiz
- Voorwerpen uit de Mozteekse cultuur die uitgetoetst mogen worden
- Iets namaken wat de Mozteken gebruikten
- Een jachtspelletje
- Je verkleden als een Mozteek
- Een activiteit rond de taal van de Mozteken
- Een spel of sport van de Mozteken spelen
- Iets in de stijl van de Mozteken decoreren
- Instrumenten van de Mozteken bespelen

**DE LEERLINGEN KUNNEN** een boekje schrijven met informatie over deze aspecten van het leven van de Mozteken:

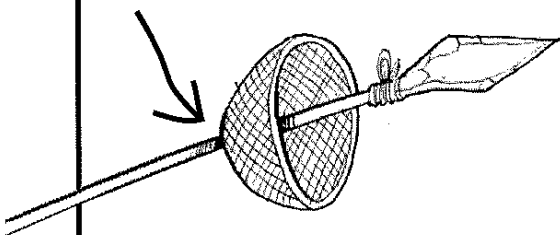
- het voedsel en de bereiding ervan,
- ontspanning,
- jagen,
- bruggen bouwen,
- kunst,
- kledij en juwelen,
- godsdienst.



# HET MUSEUM VAN DE MOZTEKEN

**D**e Mozteken leefden 500 jaar geleden in Mozië, een groot eiland in de Stille Oceaan. Geen mens heeft ze ooit bezocht; ze hadden een unieke manier van leven, niet te vergelijken met eender welke andere beschaving. Jammer genoeg is de Mozteekse beschaving lang geleden verdwenen. Toch zijn enkele van hun voorwerpen teruggevonden. Die geven ons een beeld van hoe de Mozteken leefden.

Dit is een van hun voorwerpen: de klat.



Het werd gebruikt om kokosnoten uit bomen te halen. De punt is gemaakt van de scherpe hoek van een steen en het net is gemaakt van gevlochten touw en takken uit de natuur. De punt steekt men op de plaats waar de kokosnoten aan de boom vasthangen en met het net worden de kokosnoten opgevangen. Op die manier vallen de kokosnoten niet op het hoofd van de gebruiker van de klat.

Aan de hand van andere teruggevonden voorwerpen kwamen de archeologen de volgende feiten te weten.

De Mozteken

- joegen op garlen – kleine, harige wezentjes die de zee in renden als ze bang waren.
- kweekten een soort maïs die ze oogstten en pletten om bloem te maken.
- waren bedreven in het bouwen van bruggen. Ze bouwden heel wat bruggen over de rivieren op hun eiland.
- droegen kleurrijke kleren. Ze gebruikten verschillende soorten verf die ze maakten van de planten op het eiland.
- droegen juwelen die ze maakten van schelpen en zaadjes van planten.
- maakten hun eten op een open vuur en ze hadden veel gerei om hun eten te bereiden.
- schilderden hun gezichten in de kleuren van de zee, want ze beschouwden de zee als een soort god. Ze hadden respect voor alles wat uit de zee kwam en aten dan ook nooit vis.
- maakten boten om op de zee te varen en er zo hun eerbied voor te tonen.
- maakten kleren van de vachten van dieren en van bladeren.
- leefden in een soort boomhutten.
- maakten grotschilderingen. Hun kunstwerken waren heel kleurrijk. Er kwamen veel spiralen, krullen en cirkels voor in hun kunst.
- maakten touwen en waren heel bedreven in het bewerken van hout en steen.
- bespeelden muziekinstrumenten gemaakt van hout, touw en dierenhuiden.



## Je opdracht

Er werd beslist om een museum te openen dat alle gekende aspecten van het leven van de Mozteken laat zien. Maar er is nog veel werk aan de winkel voor het museum geopend kan worden. De volgende taken staan jou nog te wachten.

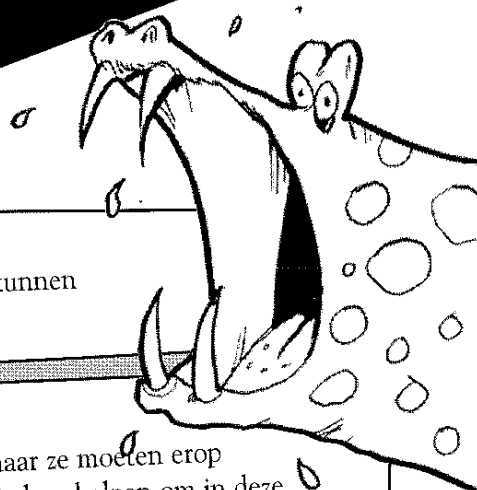
1. Maak een tekening en een omschrijving van vijf voorwerpen die de Mozteken gebruikten en die interessant zijn om in het museum te hebben. (De 'klat' hierboven is een voorbeeld.)
2. Maak een grote tekening van hoe het leven in een Moztekendorp eruitzag.
3. Maak een tekening van een Moztekenman en -vrouw om aan een grote muur te hangen.
4. Maak een tekening van de kunst van de Mozteken.

# EEN BIOTOOP \*\*\*

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

## DE OPDRACHT

Bedenk levende dingen die in een bepaalde biotoop zouden kunnen voorkomen.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De meeste leerlingen zullen zich maar al te graag op deze activiteit storten, maar ze moeten erop gewezen worden dat hun planten en dieren eigenschappen moeten hebben die hen helpen om in deze biotoop te overleven.

Praat met de leerlingen over deze belangrijke eigenschappen om te overleven voor ze aan hun ontwerpen beginnen.

**PLANTEN:** hebben water, voedingsstoffen uit de grond, zonlicht en lucht nodig. Vaardige leerlingen kunnen nadenken over hoe hun plant succesvol bestoven kan worden (met behulp van de wind of insecten) en hoe de zaden van de plant weggebracht kunnen worden van de moederplant (met behulp van de wind, dieren of op andere manieren).

**PLANTENETERS:** hebben water nodig en moeten goed om zich heen kunnen kijken zodat ze kunnen eten en tegelijk uitkijken voor roofdieren. Ze hebben tanden nodig om op planten te kauwen en ze moeten gecamoufleerd zijn, zodat ze zich kunnen verbergen voor roofdieren. Ze hebben een schuilplaats nodig om hen te beschermen tegen roofdieren of een eigenschap waardoor roofdieren hen niet willen opeten. Ze moeten veel planten kunnen eten.

**VLEESETERS:** hebben water nodig en moeten gecamoufleerd zijn om hun prooi te kunnen besluipen. Ze moeten hun prooi op een doeltreffende manier kunnen vangen. Het is misschien geen slecht idee om de leerlingen te zeggen dat hun dieren op echte dieren moeten lijken (bijvoorbeeld met poten, een vacht, een slurf, oren, tanden en een staart) en niet op een buitenaards wezen! Je kunt de leerlingen vertellen dat ze na de uitvoering van de taak een volledige voedselketen voor de biotoop getekend zullen hebben:

Plant → Planteneter (Herbivoor) → Vleeseter (Carnivoor)

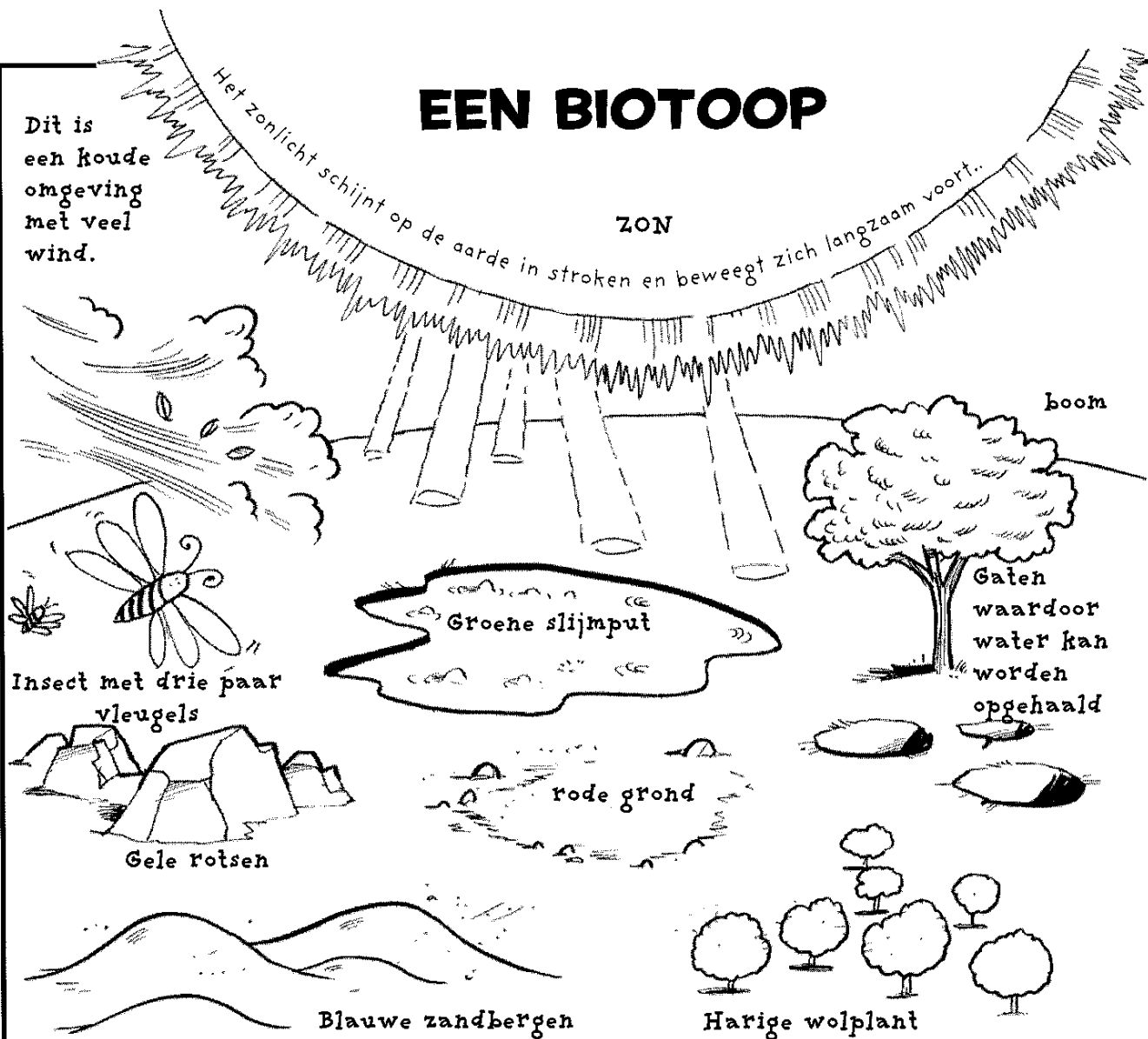
## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN

- zelf een biotoop verzinnen en de planten en dieren die erin voorkomen, ontwerpen. Ze moeten nadenken over hoe de volgende dingen eruitzien: rotsen, bomen, insecten, de bodem, het licht, het weer, de temperatuur, andere planten die er al groeien, de plaatsen waar water gevonden kan worden, andere speciale landschapkenmerken zoals zandheuvelds en slijmputten;
- een tent ontwerpen voor de mensen die in deze biotoop leven. De tent moet veilig en comfortabel zijn voor de mensen die ze gebruiken.

# EEN BIOTOOP

Dit is  
een koude  
omgeving  
met veel  
wind.



## Je opdracht

1. Ontwerp een plant die in deze biotoop kan leven. Denk eraan dat planten water, licht en lucht nodig hebben om te groeien en voedingsstoffen uit de bodem om gezond te blijven. Probeer ook na te denken over hoe je plant bestoven zal worden. Hoe zullen de zaadjes uit de buurt van de moederplant gebracht worden? Zo hoeven de nieuwe plantjes niet in de schaduw van de moederplant te groeien.
2. Ontwerp een dier dat overleeft door de plant die je ontworpen hebt op te eten. Denk eraan dat het dier water nodig heeft en dat het voldoende planten moet kunnen eten. Het dier moet voorkomen dat het opgegeten wordt door het vleesetende dier dat je moet ontwerpen in opdracht 3.
3. Ontwerp een dier dat het dier opeet dat de plant opeet. Denk eraan dat dit dier water moet kunnen drinken en het dier moet kunnen vangen dat je hebt ontworpen in opdracht 2.

Denk voor opdrachten 2 en 3 na over:

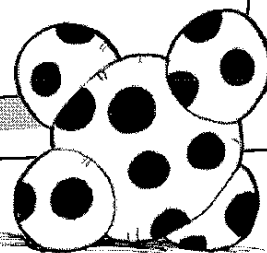
tanden – camouflage – de positie van de ogen – de plaats waar het dier leeft – de reukzin – hoe het dier beweegt – hoe het dier zichzelf warm houdt – hoe het dier zichzelf verdedigt – andere eigenschappen die het dier kunnen helpen om te overleven.

# EEN NIEUWE SPORT \*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL,**  
**PER TWEE PER DRIE**

## DE OPDRACHT

Vul de onvolledige uitleg over een nieuwe sport aan en bedenk een compleet nieuwe sport.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Je kunt de leerlingen eerst vragen om zo veel mogelijk sporten op te noemen (bv. hockey, volleybal, voetbal, tennis, atletiek, boogschieten, zwemmen, lopen, skiën, zeilen, wielrennen, judo). Kies er dan één sport uit om informatie over te verzamelen met behulp van de kaarten op het leerlingenblad: vul de naam, het aantal spelers, de nodige vaardigheden enzovoort in. Je kunt de leerlingen ook vragen om de vaardigheden die nodig zijn voor verschillende sporten op te sommen.

Neem het leerlingenblad door en denk na over de drie sporten. Sommige gegevens ontbreken. Vraag de leerlingen om die gegevens voor de drie sporten te verzinnen en aan te vullen. Geef de leerlingen wat kladpapier om hun ideeën te noteren zodat ze die dan aan de klas kunnen voorstellen.

Vraag daarna aan de leerlingen om een volledig nieuwe sport uit te vinden. Ze kunnen de rubrieken (naam, aantal spelers, nodige vaardigheden...) op de kaarten van het leerlingenblad gebruiken om de informatie over hun sport te structureren. Als de leerlingen het hiermee echt moeilijk hebben, zeg hen dan dat ze het helemaal niet ingewikkeld hoeven te maken en dat ze er een heel eenvoudige sport van mogen maken, zoals een sport waarin mikken, springen of snelheid centraal staat. Wanneer de leerlingen alle informatie over hun sport verzameld hebben, vraag hen dan om er een gegevensfiche voor te maken. Daarin kunnen alle gegevens van de kaarten komen, maar ook foto's van mensen die de sport beoefenen, van het materiaal, van het veld of terrein en van de uitrusting (en bescherming) die nodig is om de sport te beoefenen.

Je kunt de leerlingen stimuleren met de volgende tips:s:

**NAAM:** de leerlingen kunnen lettergrepen van twee verschillende sporten door elkaar halen om een volledig nieuwe naam te verzinnen.

**AANTAL SPELERS:** worden met de sport de vaardigheden van één persoon getest, zoals in het boogschieten? Of is het een sport met 2, 3, 4 of 5 spelers of een team met een bepaald aantal spelers aan elke kant?

**VEREISTE VAARDIGHEDEN:** evenwicht, slaan, vangen, werpen, rennen, manoeuvreren, snelheid, uithoudingsvermogen, bedachtzaamheid, behendigheid, anticipatie, kloppen, mikken, kracht, gecontroleerde bewegingen, springen, iets van de grond houden enzovoort.

**BENODIGDHEDEN:** lijnen op de grond, hoepels, netten, slaghouten, ballen (hoe groot en welke vorm?), jongleerballetjes, emmers, doelen, palen, touwen, banken, velden, terreinen, muren, kegels, pijlers, rackets, stokken, doelen enzovoort.

**HOE MOET JE SPELEN?** Vraag de leerlingen om hun uitleg zo duidelijk mogelijk te maken.

**HOE KUN JE SCOREN?** Je kunt simpelweg scoren als je iets bereikt of als je iets binnen een bepaalde tijd doet, maar de puntentelling kan ook ingewikkelder zijn (zoals in badminton – alleen de speler aan de opslag kan scoren).

**HOE WIN JE?** Door een bepaalde score te halen, door meer punten te behalen dan je tegenstander, door je tegenstander te verslaan, door iets binnen de kortste tijd te doen, door de minste fouten te maken?

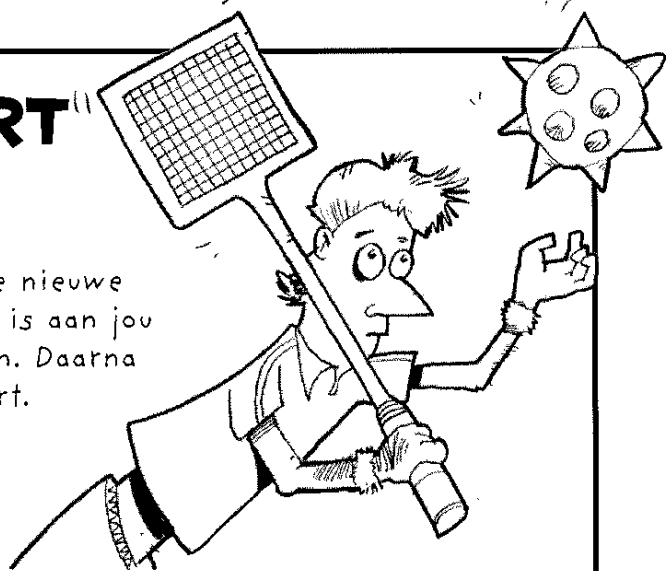
## UITBREIDING

De leerlingen kunnen een 'Superhindernissenparcours' uittekenen en er uitleg bij geven. Verschillende van de bovenstaande vaardigheden moeten daarbij getest worden.

# EEN NIEUWE SPORT

## Je opdracht

Hieronder vind je informatie over enkele nieuwe sporten. Die info is echter onvolledig. Het is aan jou om de ontbrekende gegevens aan te vullen. Daarna verzin je zelf je eigen nieuwe sport.



**Naam:**

**1**

**Aantal spelers:** 2

**Vereiste vaardigheden:** snelheid, manoeuvreren, werpen

**Benodigdheden:** een klein ommuurd veld met een laag net in het midden en acht jongleerballetjes.

**Hoe wordt er gespeeld?** Elke speler begint met vier jongleerballetjes – één balletje in elk hoekje van het veld. De spelers moeten de hele tijd hun jongleerballetjes op de kant van de tegenstander gooien.

**Hoe wordt er gescoord?** Je scoort een punt op het moment dat al jouw jongleerballetjes op de kant van de tegenstander liggen.

**Hoe kun je winnen?** De eerste speler met 5 punten is de winnaar.

**Naam:**

**2**

**Aantal spelers:** tot 15, maar er staat telkens maar één speler centraal, de anderen staan in het veld

**Vereiste vaardigheden:**

**Benodigdheden:** één bal die goed botst, een gemarkeerde positie in het midden van een grote cirkel (met een diameter van 10 meter) die op de grond geschilderd is.

**Hoe wordt er gespeeld?** De 'centrale speler' staat op de stip in het midden van de cirkel en gooit de bal weg. Hij moet proberen om de bal twee keer op de grond buiten de cirkel te laten botsen zonder dat de anderen hem kunnen vangen. Als een van de spelers in het veld de bal drie keer kan vangen, mag hij of zij op de stip in het midden gaan staan.

**Hoe wordt er gescoord?**

**Hoe kun je winnen?**

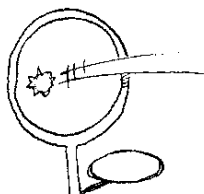
**Naam:**

**3**

**Aantal spelers:**

**Vereiste vaardigheden:** werpen, mikken, snelheid

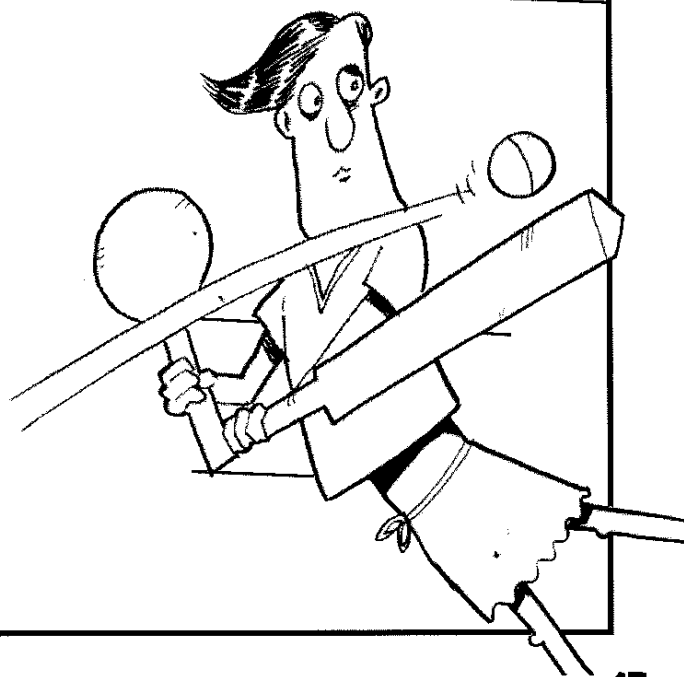
**Uitrusting:** een sponsen bal en een grote hoepel (met een diameter van 3 meter) die 2 meter boven de grond rechtop staat in het midden van het veld.



**Hoe wordt er gespeeld?**

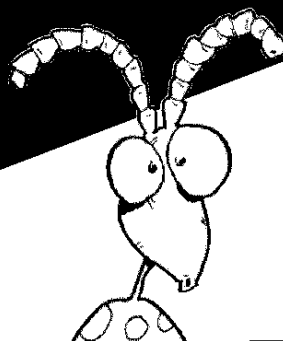
**Hoe wordt er gescoord?**

**Hoe kun je winnen?**



# ONTWERP EEN BLOEM \*\*

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



## DE OPDRACHT

Ontwerp een bloem die Fred (het insect op het leerlingenblad) kan bestuiven.

Deze activiteit kan ingezet worden om de leerlingen wat te laten bijleren over de bestuiving van bloemen. Het is aan jou om te bepalen hoe 'realistisch' het ontwerp van de leerlingen moet zijn, maar het is vooral de bedoeling dat dit een leuke activiteit is. Hier en daar een ladder of wegwijzer in het ontwerp zal de leerlingen er niet van weerhouden om bij te leren over bestuiving.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Herhaal eerst nog eens wat bestuiving precies inhoudt, zodat iedereen weet waarover het gaat. Bestuiving kan heel eenvoudig uitgelegd worden:

*Stuifmeel van de helmknop van de ene bloem landt op de stempel van de andere bloem.*

Benadruk dat het veel beter is voor de plant als er geen zelfbestuiving plaatsvindt. Vraag aan de leerlingen om manieren te bedenken waarop ze dat kunnen voorkomen in het ontwerp van hun bloem.

De leerlingen kunnen dat doen door:

- hun bloem zodanig te ontwerpen dat Fred maar in één richting kan bewegen. Op die manier moet hij eerst het stuifmeel (van de bloem die hij ervoor bezocht) van zijn rug op de stempel van de bloem wrijven voor hij het stuifmeel van die bloem kan nemen.
- een luikje te maken dat maar in één richting opengaat.
- duidelijke pijlen te tekenen zodat Fred weet langs waar hij moet gaan.
- meer omslachtige manieren te bedenken om zelfbestuiving te voorkomen!

De leerlingen moeten er ook rekening mee houden dat Fred niet kan vliegen. De bloem moet dus naar beneden hangen of er moet een manier zijn waarop Fred naar de bloem kan klimmen.

## UITBREIDING

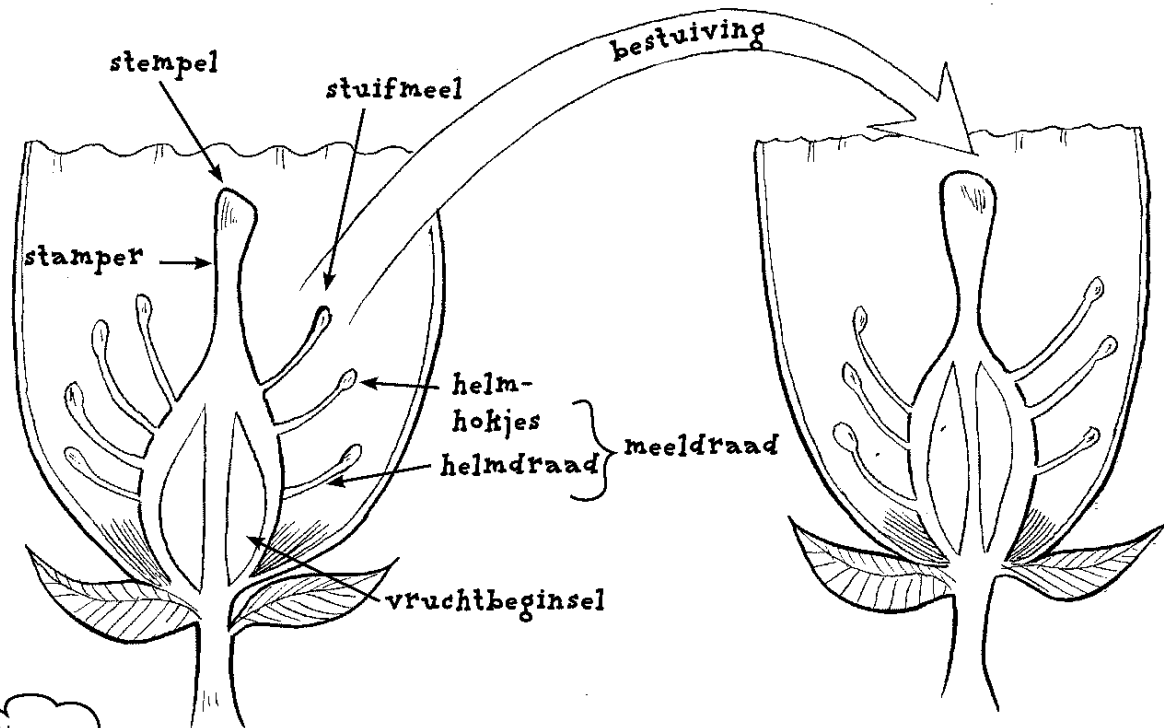
### DE LEERLINGEN KUNNEN

- proberen hun ontwerp na te maken met knutselstro en karton;
- zaadjes ontwerpen die op een doeltreffende manier van de moederplant verwijderd kunnen worden met behulp van de wind of van dieren.

# ONTWERP EEN BLOEM

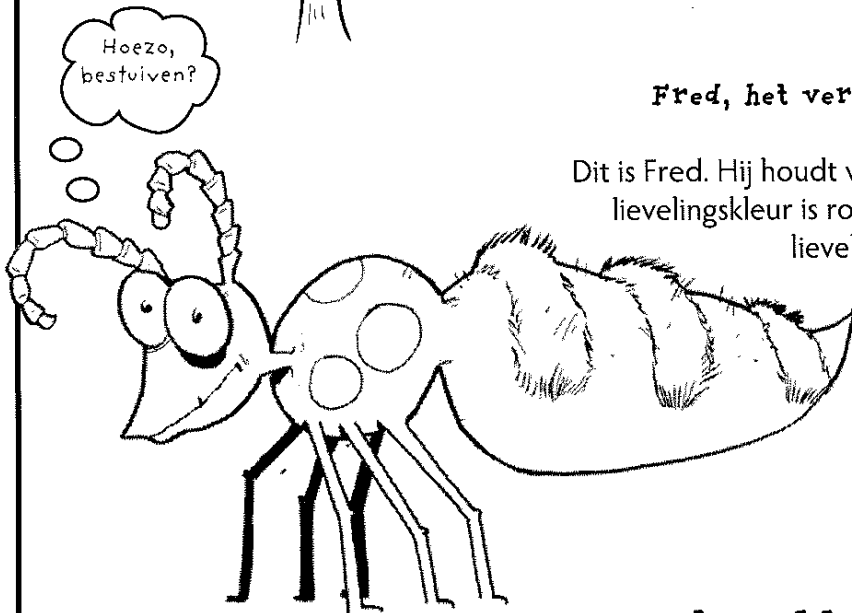
Eerst even je geheugen oprissen...

**B**estuiving is het proces waarbij het stuifmeel van de helmknoppen van een bloem landt op de stempel van een andere bloem. Bloemen kunnen bestoven worden door de wind en door insecten. Het is niet zo goed voor een plant als het stuifmeel van de bloem landt op haar eigen stempel, zodat ze zichzelf bestuift (zelfbestuiving). Het stuifmeel (van bloemen die bestoven worden door insecten) is een heel fijn en kleverig poeder dat in de haartjes van insecten blijft hangen.



**Fred, het verzonnen insect**

Dit is Fred. Hij houdt van suiker. Freds lievelingskleur is rood. Na rood is zijn lievelingskleur geel. Fred is niet erg slim, alles moet heel duidelijk zijn, anders begrijpt hij het niet. Fred heeft veel haar op zijn rug en is onderaan erg glibberig.



## Je opdracht

Ontwerp een bloem die Fred moet bestuiven. Probeer met je ontwerp te verhinderen dat Fred zelfbestuiving in de hand werkt. Benoem de helmknop, de stempel en alle andere delen van je bloem.

# ONTWERP EEN RESTAURANT \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 4 UUR**

**GROEPERING: GROEPJES VAN DRIE**

## DE OPDRACHT

Maak een ontwerp en een plan voor het beheer van een succesvol restaurant.

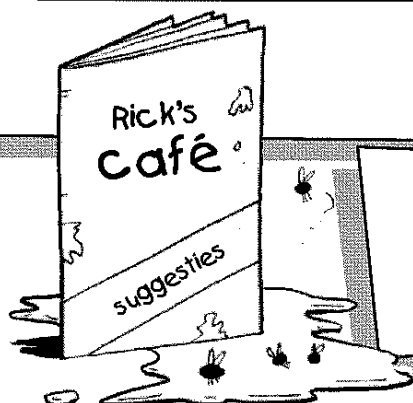
## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De leerlingen kunnen eerst even nadenken over restaurants of cafés waar ze al geweest zijn en wat ze daar wel en niet leuk vonden. Vraag aan de leerlingen wat de hoofdreden(en) is (zijn) waarom een persoon beslist om naar een bepaald restaurant te gaan. Ze zullen waarschijnlijk het menu de belangrijkste factor vinden. Andere factoren kunnen zijn: de sfeer, de netheid, de inrichting, speciale aanbiedingen, de vriendelijkheid en efficiëntie van het personeel en de reclame die voor het restaurant gemaakt werd. Leg duidelijk aan de leerlingen uit dat ze hun restaurant zodanig moeten ontwerpen dat het alle kansen heeft om een succesvolle zaak te worden.

Moedig de leerlingen aan om na te denken over de algemene stijl van hun restaurant en over een eventueel thema dat terugkeert in de decoratie en het menu, maar vertel hen ook dat een thema niet altijd nodig is. Een goede menukaart en een aangename sfeer kunnen volstaan om klanten aan te trekken. Stimuleer de leerlingen om al hun werk te verzamelen en het te benaderen alsof het een zakenplan is dat beoordeeld moet worden als het af is. Ze mogen zelf kiezen of ze hun plan in een map willen voorstellen of op een affiche.

Als hun plan af is, kunnen de leerlingen hun werk aan de rest van de klas voorstellen. Zo kunnen ze het ontwerp van de anderen beoordelen en punten op tien geven voor de volgende categorieën.

| CATEGORIE                                   | DETAIL                                 | SCORE (OP 10) |
|---------------------------------------------|----------------------------------------|---------------|
| <b>BORD AAN DE GEVEL VAN HET RESTAURANT</b> | Naam van het restaurant                |               |
|                                             | Ontwerp van het logo                   |               |
| <b>DECORATIE VAN HET GEBOUW</b>             | Behang/foto's/gordijnen/meubels        |               |
|                                             | Kleuren                                |               |
|                                             | Tafeldecoratie                         |               |
| <b>STRUCTUUR VAN HET RESTAURANT</b>         | Praktische uitvoering                  |               |
| <b>MENU</b>                                 | Keuze                                  |               |
|                                             | Ontwerp van de menukaart               |               |
| <b>PROMOTIE VAN HET RESTAURANT</b>          | Flyer, folder, advertentie             |               |
| <b>ALGEMEEN</b>                             | Zou je het restaurant willen bezoeken? |               |
| <b>EXTRA'S</b>                              | Verdere ideeën/werkpunten              |               |
|                                             | <b>TOTAAL</b>                          |               |



## UITBREIDING

- De leerlingen kunnen een radiospot maken voor hun restaurant.
- Zie ook de suggesties op het leerlingenblad.

# ONTWERP EEN RESTAURANT

## Je opdracht

Je hebt net een vervallen gebouw gekocht waarin je een restaurant wilt openen. Je wilt er een echt succesvol restaurant van maken, maar vóór je de zaak kunt openen, is er nog heel wat werk aan de winkel.

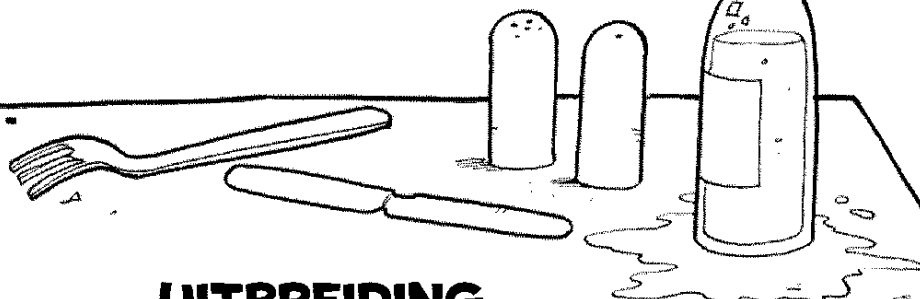
Hier is een lijst met de dingen die je nog moet doen.

- **Geef je restaurant een naam:** kies een naam voor je restaurant en maak een ontwerp voor het bord dat aan de voorgevel komt.
- **Decoratie:** maak een tekening van hoe je restaurant er moet uitzien nadat je het gedecoreerd hebt. Maak een tekening van een muur en één tafel. Teken die zoals ze eruit zouden zien net voor de opening van het restaurant. Vergeet niet om smakvolle kleuren en mooie foto's of schilderijen te kiezen voor de muren. Denk ook aan de details, zoals een tafelkleed en misschien een vaas met bloemen op de tafel.

- **Maak een plan:** teken een plan van je restaurant (bovenaanzicht) waarop de keuken, de toiletten en alle tafels afgebeeld staan.

• **Menu:** beslis wat er op je menukaart komt. Denk aan voorgerechten, hoofdgerechten, desserts en drankjes. Je kunt ook extra onderdelen toevoegen aan je menu, zoals lichte snacks of 'de suggesties van de dag'. Ontwerp je menukaart en maak een tekening van je definitieve versie.

- **Maak reclame:** maak een flyer die gedrukt kan worden en per post verdeeld kan worden, om je nieuwe restaurant te promoten.

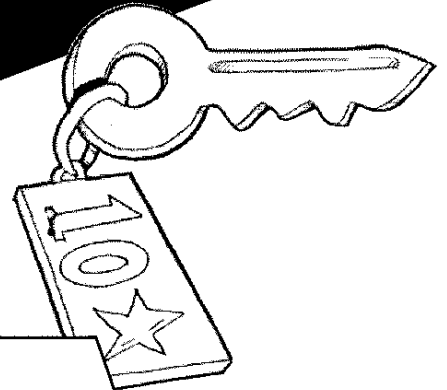


## UITBREIDING

- Maak een jobomschrijving voor je ober. In een jobomschrijving staat wat je precies verwacht van iemand die je aangenomen hebt.
- Maak een tekening van hoe je restaurant er langs de buitenkant uit zal zien (de voorgevel).
- Stel een enquête op die je kunt laten invullen door je nieuwe klanten. Zo krijg je een idee van wat ze goed en minder goed vonden aan je nieuwe restaurant.
- Denk na over speciale promoties die je kunt organiseren om nieuwe klanten naar je restaurant te lokken. Je zou voor livemuziek kunnen zorgen of twee maaltijden kunnen aanbieden voor de prijs van één enzovoort. Zorg ervoor dat je met die promoties wel nog steeds genoeg geld vraagt voor je gerechten en probeer je promoties interessant en origineel te maken (niet zoals de voorbeelden die we je gegeven hebben!).
- Maak een tekening van enkele maaltijden op je menukaart om aan de kok te tonen hoe die maaltijden eruit moeten zien.

# TIENSTERRENHOTEL VOOR KINDEREN

**GESCHATTE TIJD: 3 UUR**  
**GROEPING: PER TWEE OF**  
**GROEPJES VAN DRIE**



## DE OPDRACHT

Bedenk de beste ideeën voor een luxueus en leuk hotel voor kinderen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Leg de leerlingen uit dat ze in groepjes zullen werken en dat het winnende groepje het groepje zal zijn met de beste ideeën voor het hotel. Vertel hen dat hun ideeën echt origineel en leuk moeten zijn als ze willen winnen.

Zeg de leerlingen dat hun ideeën realistisch moeten zijn. Ze mogen bijvoorbeeld niet tegen de zwaartekracht ingaan, door de tijd reizen of mensen teleporteren! Vraag hen om eerst alle dingen op te sommen die ze graag in hun hotel zouden zien.

## VRAAG DE LEERLINGEN OM DE ZE DINGEN TE REALISEREN:

1. een naam voor het hotel bedenken.
2. een omschrijving en een tekening maken van de inkomhal en wat daar gebeurt. Leg de leerlingen uit dat de inkomhal indrukwekkend moet zijn en dat hij iedereen die er voor het eerst komt, moet verbazen.
3. een tekening (met aanduidingen) maken van hoe de kinderen op hun kamers kunnen raken.
4. een tekening en omschrijving maken van een van de kamers met duidelijke aanduidingen en beschrijvingen van alle leuke en luxueuze snufjes.
5. een lijst en omschrijving maken van alle andere dingen die de kinderen kunnen doen tijdens hun verblijf in het hotel. De leerlingen kunnen er een folder van maken.

Daarna moeten de leerlingen hun ideeën aan de rest van de klas voorstellen. De klas kan dan stemmen over het hotel waarin zij het liefst zouden verblijven.

## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN

- een brochure ontwerpen voor het 'winnende' hotelontwerp;
- nadenken over het personeel dat nodig zou zijn voor dit hotel en een lijst maken van alle taken die er uitgevoerd moeten worden.

# TIENSTERRENHOTEL VOOR KINDEREN

\*\*\*\*\*

## Je opdracht

Men heeft je hulp gevraagd om een groot, vervallen hotel om te toveren tot een tiensterrenhotel voor kinderen. Het moet een luxueuze en leuke ervaring worden voor elk kind dat in het hotel verblijft. De mensen die het hotel zullen uitbaten, zullen er reclame voor maken om er zo veel mogelijk negen- tot elfjarigen naartoe te lokken. Een verblijf in dit hotel kost veel geld, maar eens een kind betaald heeft, is alles in het hotel gratis.

### Waar moet jij over nadenken?

#### 1. De naam van je hotel

- Welke naam zou je geven aan zo'n hotel?
- Zal uit de naam duidelijk blijken dat dit een luxehotel voor kinderen is?

#### 2. De inkomhal van het hotel

- Hoe worden de kinderen begroet als ze voor het eerst binnenkomen in het hotel?
- Hoe kunnen de kinderen een kamer boeken in het hotel?
- Wat zal het personeel in de inkomhal doen?
- Hoe wordt aan de kinderen verteld wat ze allemaal kunnen doen in het hotel?

#### 3. De weg naar de kamers

- Is er een lift of een andere manier om op de kamers te geraken?
- Gebeuren er leuke dingen op de weg naar de kamers?

#### 4. De kamers

- Hoe zien de bedden in de kamers eruit?
- Welk uitzicht hebben de kinderen van op hun kamers (iets speciaals)?
- Welke luxueuze en leuke snuffjes zijn er op de kamers te vinden?
- Hoe zien de badkamers eruit?
- Hoe kunnen de kinderen krijgen wat ze nodig hebben en wat kunnen ze allemaal krijgen?

#### 5. Andere activiteiten in het hotel

- Wat kunnen de kinderen in de andere delen van het hotel vinden?
- Welke sporten en spelletjes kunnen de kinderen in het hotel spelen?
- Is er een zwembad en zo ja, hoe ziet het eruit?
- Waar kunnen de kinderen gaan eten in het hotel?
- Welke diensten biedt het personeel aan?

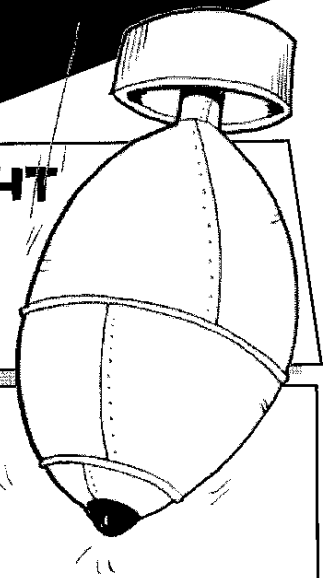


# RAMPZALIGE RONALD

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL, PER 1**  
**OF GROEPJES VAN 3 OF 4**

## DE OPDRACHT

Denk op een creatieve en leuke manier na over een rampzalige persoon.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Deze activiteit brengt de klas gegarandeerd aan het lachen! Je kunt er een wedstrijdje van maken: wie bedenkt de meest rampzalige Ronald? De leerlingen kunnen individueel werken, maar als ze per twee of zelfs in kleine groepjes werken met leerlingen met uiteenlopende vaardigheden, kunnen de ideeën pas echt goed loskomen.

1. Het is aan te raden om met de hele klas samen aan opdracht één te werken. Zo kunnen de leerlingen zich een beter beeld vormen van hoe rampzalig Ronald wel is.
2. Vraag de leerlingen om zo veel mogelijk rampzalige details te tekenen. Je kunt hen ook vragen om een tekening te maken van Ronald met zes aanwijzingen (of bewijzen) van rampen die hij meegemaakt heeft. Enkele voorbeelden:
  - spaghetti op zijn T-shirt
  - een geschaafde knie
  - vreemde schoenen
  - een parkeerboete
  - een gescheurde broek
  - een gekrompen T-shirt
  - een buil op zijn voorhoofd
  - een gipsverband
  - modder aan zijn benen
  - een leiband rond zijn middel... enzovoort
3. De leerlingen kunnen een stripverhaal maken van Ronalds uitstap als ze dat willen. Moedig hen opnieuw aan om zo veel mogelijk rampen te verzinnen. Hier zijn enkele ideeën om hen op weg te helpen:
  - verloren lopen
  - struikelen
  - zichzelf snijden
  - onder de modder raken
  - de verkeerde dingen kopen
  - de verkeerde winkel binnenwandelen
  - iets vergeten
  - een bus nemen terwijl hij dat helemaal niet hoefde te doen
  - proberen te duwen aan een deur waaraan je moet trekken en zo de deur stukmaken
  - de melk laten vallen
  - de krant laten wegwaaien
  - ervoor zorgen dat andere mensen rampen meemaken.
4. Voor deze opdracht moet je de leerlingen aanmoedigen om de dingen die Ronald echt rampzalig maken, in detail te bespreken. Ronald heeft bijvoorbeeld misschien een hond als huisdier, maar dat wordt alleen iets rampzaligs als er details over de hond toegevoegd worden: zodra de hond een leiband om heeft, begint hij rond zijn baasje te lopen en diens benen zo vast te binden. Hij likt aan al het eten... enzovoort. De leerlingen kunnen twee of drie ideeën kiezen die hen het meest aanspreken en die dan verder uitwerken en uitschrijven.

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN

- een tekening maken van Ronalds huis;
- zich inbeelden wat er zou gebeuren als Ronald een leraar was en een lijst maken van wat er zich zou kunnen voordoen op een doordeweekse schooldag;
- een omschrijving of tekening maken van Ronald die een tent aan het opzetten is, een wetenschappelijk experiment aan het uitvoeren is, een kamer aan het decoreren is, een auto aan het wassen is enzovoort;
- enkele tekeningen maken van de dingen die Ronald heeft of gemaakt heeft, bijvoorbeeld zijn fiets of een T-shirt dat hij zelf genaaid heeft.

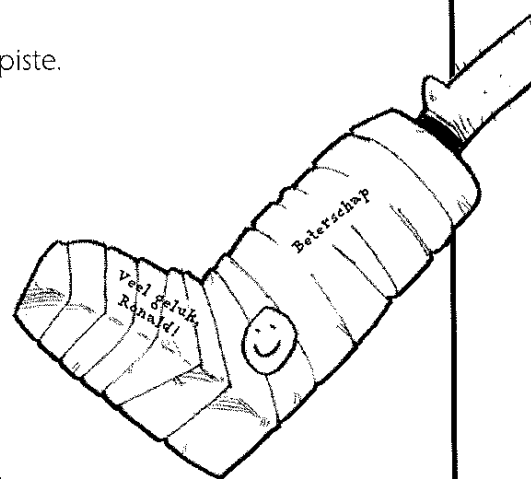
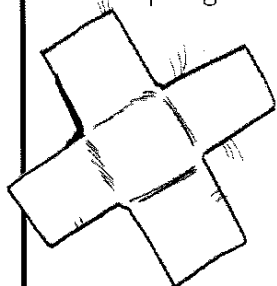
# RAMPZALIGE RONALD

Ronald is een echte ramp! Waar hij ook gaat of wat hij ook doet, wanorde en chaos achtervolgen hem. Er is niemand op de hele wereld die al zoveel rampen meegemaakt heeft. Een goeie dag voor Ronald is een dag waarop hij maar zo'n zesentwintig rampen meegemaakt heeft.

## Je opdrachten

1. Hier zijn enkele voorbeelden die aantonen hoe rampzalig Ronald wel is. Lees de eerste, die volledig zijn, en probeer dan de onvolledige zinnen op een grappige manier aan te vullen.

- Rampzalige Ronald kan drijfnat raken in de Sahara.
- Rampzalige Ronald kan bedolven raken onder modder op een ijspiste.
- Rampzalige Ronald zou zichzelf kunnen snijden aan pudding.
- Rampzalige Ronald kan zich bezeren aan ...
- Rampzalige Ronald kan zijn kleren scheuren aan ...
- Rampzalige Ronald kan in de war raken door ...
- Rampzalige Ronald kan struikelen over ...
- Rampzalige Ronald kan botsen tegen ...
- Rampzalige Ronald kan zichzelf verbranden aan ...
- Rampzalige Ronald kan verstrikt raken in ...
- Rampzalige Ronald kan paniek zaaien in ...
- Rampzalige Ronald kan morsen met ...
- Rampzalige Ronald kan zijn been breken door ...
- Rampzalige Ronald kan verloren lopen in ...
- Rampzalige Ronald kan ...
- Rampzalige Ronald kan ...

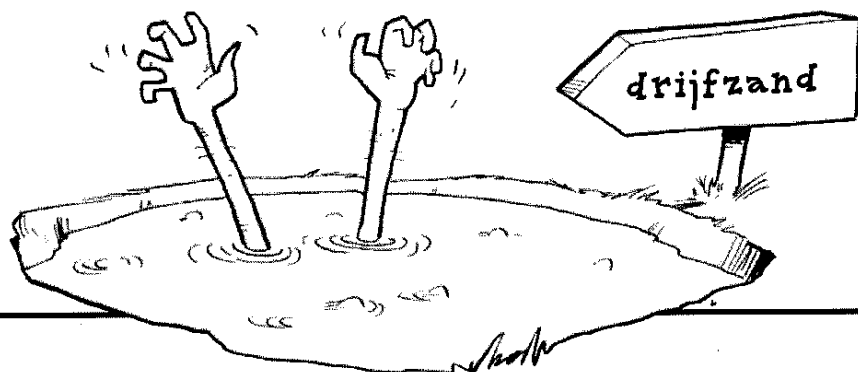


2. Maak een tekening van Rampzalige Ronald.  
Teken zoveel details als je maar kunt.

3. Beschrijf hoe Ronald naar de plaatselijke kruidenierswinkel gaat, een krant en melk koopt en naar huis gaat. Probeer ten minste tien rampen in zijn uitstapje te verwerken.

4. Omschrijf of teken Rampzalige Ronalds ...favoriete vakantiedag

- |                          |                                                           |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------|
| • hobby's                | • favoriete televisieprogramma                            |
| • lievelingseten         | • favoriete plekje om te gaan zitten en tot rust te komen |
| • job                    | • lievelingsliedje                                        |
| • huisdier               | • favoriete kleren om uit te gaan                         |
| • favoriete soort winkel |                                                           |



# BADGEBOEK

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

## DE OPDRACHT

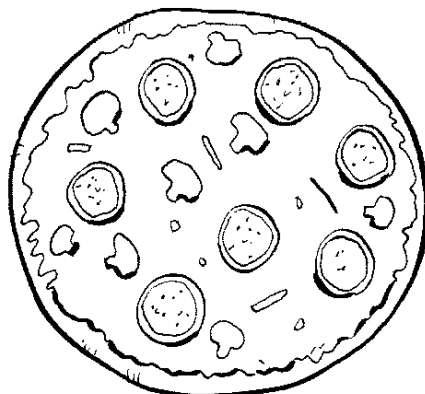
Ontwerp badges voor de opgegeven thema's en verzin criteria om ze uit te reiken.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De leerlingen houden ervan om criteria te bedenken om deze verzonden onderscheidingen uit te reiken en dan een ontwerp te maken voor de badges. Je kunt hen vragen om hun badges op te sommen in een boek zoals het handboek van de scouts en de gidsen. Moedig de leerlingen aan om ten minste drie criteria per badge te bedenken. De leerlingen zullen voor deze activiteit meer ideeën kunnen verzinnen als ze per twee werken. De echte creatievelingen onder hen kunnen zelf enkele badges bedenken. Op die manier zullen de leerlingen al gauw beseffen dat er met een beetje verbeelding voor alles een badge gemaakt kan worden!

Er staat al een voorbeeld van het soort criteria die je kunt verzinnen op het leerlingenblad, maar hier is er nog een om de leerlingen op weg te helpen!

### PIZZA BADGE

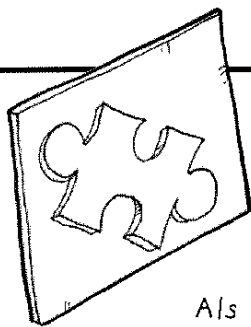


Wat moet je doen om deze badge te verdienen?

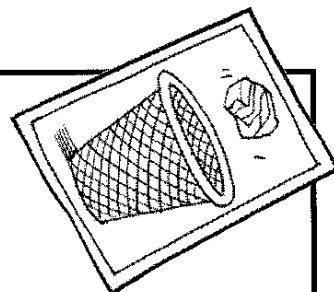
1. Het pizzabeleg van alle pizza's in alle restaurants van je stad kennen.
2. Een week lang het woord 'pizza' gebruiken telkens je boos of humeurig wordt en notities bijhouden van hoe de mensen daarop reageren.
3. Een pizza bedenken die niemand met ook maar een greintje verstand zou kiezen op een menukaart.
4. Je moeder/vader/voogd overtuigen om je drie keer in één week pizza te geven als maaltijd.
5. Drie pizza's herkennen aan hun geur alleen.

### ANDERE IDEEËN:

- Eier-badge
- Huiswerk-badge
- Maaltijd-badge
- Wandel-badge
- Olifanten-badge
- Toast-badge



# BADGEBOEK



## Je opdracht

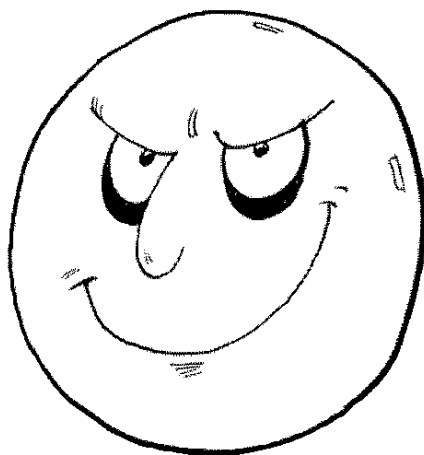
Als je voor een vereniging badges zou moeten ontwerpen (zoals de scouts of de gidsen die hebben), hoe zouden die badges er dan uitzien en wat zouden de mensen moeten doen om ze te verdienen?

Kies uit deze mogelijkheden en gebruik je verbeelding!

- Complimentjes-badge
- Klusjesontlopers-badge
- Beleefdheids-badge
- Beetnemers-badge
- Lach-badge
- Herstellers-badge
- Netheids-badge
- Ermeewegkomen-badge
- Uitleg-badge
- Baasspelers-badge
- Beslissings-badge
- Smoesjesverzimmers-badge
- Fantastischvriend-badge
- Leugenaars-badge
- Opscheppers-badge
- Puzzel-badge
- Vastehand-badge
- Verdraagzaamheids-badge
- Superfantasie-badge
- Doe-alsof-badge
- Pret-badge
- Evenwichts-badge
- Vrolijkheids-badge
- Onzin-badge
- Verstands-badge
- Zonderling-badge
- Luister-badge
- Kalmte-badge
- Organisators-badge

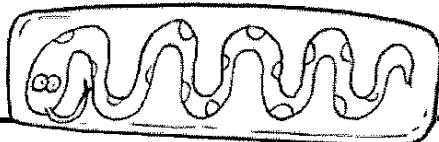
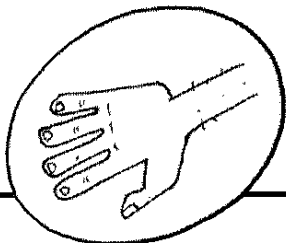
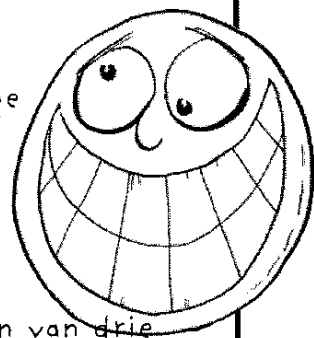
## Je krijgt eerst een voorbeeld:

### De grote ergernis-badge



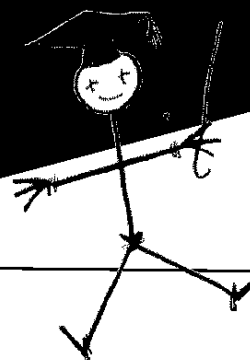
Wat moet je doen om deze badge te verdienen?

1. Op één dag op de zenuwen werken van drie verschillende mensen en hen vragen een papier te ondertekenen dat bewijst dat je hen op de zenuwen gewerkt hebt.
2. Een irritante enquête verzinnen waarin onderzoek gedaan wordt naar wat de mensen irriteert.
3. Drie verschillende irritante geluiden verzinnen.
4. Gedurende één week een ergernisdagboek aanleggen en er alle dingen in noteren die je gezien hebt waaraan mensen zich ergerden. Er moeten ten minste acht
5. dingen in je lijst staan.
6. Aan de persoon die
7. de badge uitreikt,
8. vertellen waar jij je het meest aan ergert en waarom.



# PRET MET BOETSEERKLEI!

**GESCHATTE TIJD: 10 – 15 MINUTEN PER TAAK**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL, IN GROEPJES**  
**VAN VIER SAMEN VOOR OPDRACHT 10**



## DE OPDRACHT

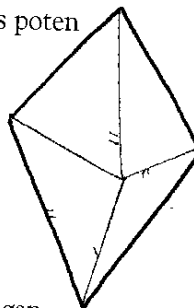
Maak 3D-figuren en werk leuke ideeën uit met boetseerklei.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Je kunt de klas druk in de weer houden met deze opdrachten als je ze per 2 of per 3 uitlegt, maar je kunt de klas ook gedurende een hele les aan het werk zetten als je alle opdrachten tegelijk uitlegt en de leerlingen zelf de opdrachten laat kiezen die ze willen doen.

De leerlingen moeten uiteraard allemaal wat boetseerklei krijgen. Hier zijn wat extra tips voor enkele van de opdrachten.

1. Je kunt de leerlingen inspiratie geven door hen bestaande soorten pasta te laten zien.
3. Je kunt de leerlingen op deze manier over nog meer emoties laten nadenken, zoals vreemd, ontgoocheld, gegeneerd, verveeld, zenuwachtig, verontrust enzovoort.
4. Je kunt de leerlingen enkele alledaagse voorwerpen geven zodat ze kunnen zien welke patronen gemaakt kunnen worden als ze die voorwerpen op de klei drukken.
6. Geef de leerlingen de vrijheid om zelf insecten te verzinnen, zolang ze er maar rekening mee houden dat een insect zes poten en drie segmenten heeft: een kop, een borststuk en een achterlijf.
8. Een achzijdige 'eerlijke' dobbelsteen heet een octaëder en ziet er zo uit:
10. De leerlingen kunnen dit spelletje met z'n vieren spelen: twee leerlingen maken de figuur en de andere twee leerlingen raden om welk rijmpje of liedje het gaat.



Als de leerlingen aangeven dat ze echt trots zijn op een van hun creaties, kun je hen met hun twee beste ideeën laten meedoen in een 'wedstrijd'.

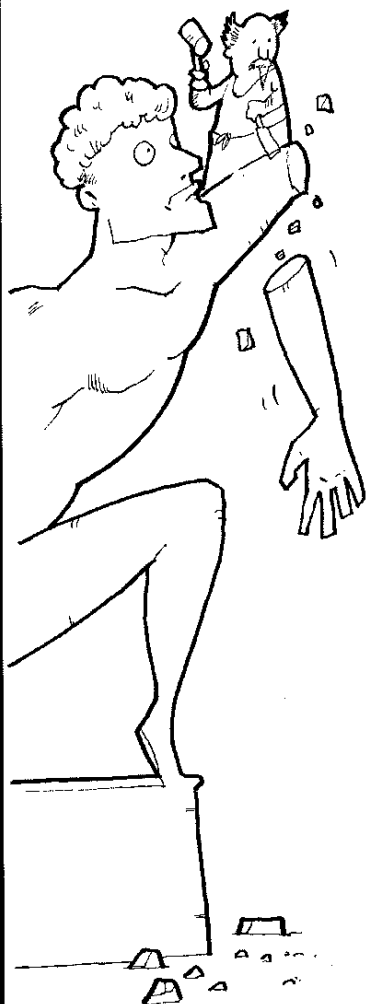
## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN:

- verschillende dieren proberen te maken en de anderen laten raden over welke dieren het gaat;
- door middel van een bepaald aantal sneden of deuken van een mes een figuur proberen te maken in een schijf boetseerklei. Een andere leerling moet dan raden om welke figuur het gaat. Enkele voorbeelden: maak een vis met zes sneden van een mes, maak een oog of een schoen met tien messneden, maak een vork met zeven messneden, maak een muis met twaalf messneden enzovoort.

# PRET MET BOETSEERKLEI!

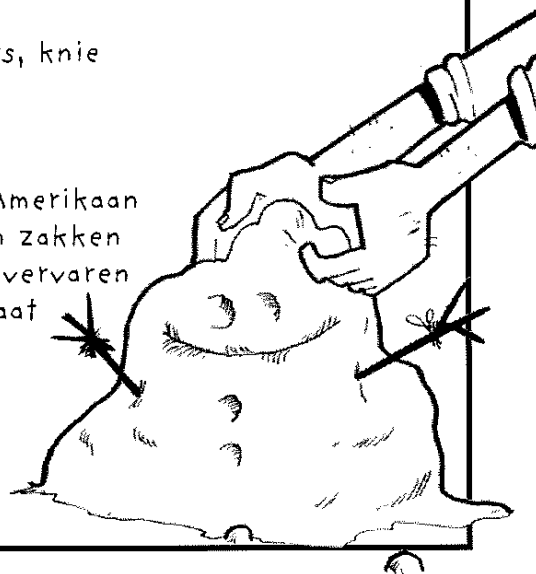
## Je opdrachten



1. Ontwerp een nieuwe soort pasta. Denk eraan dat de meeste soorten pasta gemaakt zijn van een plat vlak of een lange sliert pastadeeg. Probeer verschillende vormen te maken en kies er je favoriet uit. Geef je nieuwe soort pasta een naam.
2. Wie kan de meest waarheidsgetrouwe neus maken?
3. Maak beelden die volgens jou de volgende emoties weergeven: boos, opgewonden, rustig, verward. Ga na of de anderen met behulp van je beelden kunnen raden welke emoties je uitgebeeld hebt!
4. Experimenteer met het maken van patronen door verschillende voorwerpen in je boetseerlei te drukken. Als je een patroon gevonden hebt dat je leuk vindt, maak dan een stropdas na en bedruk hem met je patroon.
5. Maak een leuk accessoire om bovenaan op je potlood te plaatsen. Probeer zes verschillende topjes te maken met hetzelfde thema, bijvoorbeeld bloemen, gezichten, eten.
6. Maak een blad na en zet er een vreemd insect op.
7. Ga na of je een leuke figuur kunt maken om aan een halsketting of aan oorringen te hangen.
8. Kun je een achzijdige dobbelsteen maken die evenveel kans maakt om op elk van zijn zijden te vallen?
9. Maak een figuur die een stuk fruit zou kunnen zijn, maar geen fruit dat je al kent. Geef je nieuwe fruitsoort een naam.
10. Maak iets wat je doet denken aan een van de volgende kinderrimpjes. Kijk of iemand zonder tips kan raden welk rijmpje jij nagemaakt hebt.

- Kortjakje
- Klein klein kleutertje
- Broeder Jakob
- Jantje zag eens pruimen hangen
- Naar bed, naar bed
- Al die willen te kaap'ren varen
- 'k Zag twee beren
- In een klein stationnetje
- Op een grote paddenstoel
- Slaap, kindje, slaap

- Alle eendjes
- Hoofd en schouders, knie en teen
- Bim bam beieren
- De kikkertjes
- Een Nederlandse Amerikaan
- Ik heb de zon zien zakken
- Schipper, mag ik overvaren
- In het bos daar staat een huisje
- Iene miene mutte
- Hoedje van papier



# DE PERFECTE AFSTANDBEDIENING \*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**

**GROEPERING: START IN GROEPJES VAN VIER  
EN WERK DAN INDIVIDUEEL**

## DE OPDRACHT

Bedenk wat de knopjes op jouw perfecte afstandsbediening kunnen doen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Je kunt de leerlingen voor deze opdracht laten beginnen in groepjes van vier om inspiratie op te doen. Vraag hen om een lijst te maken van zo veel mogelijk dingen

- die ze leuk vinden,
- waar ze van houden,
- die ze haten,
- waar ze zich aan ergeren,
- waar ze graag wat meer of minder van gehad hadden,
- waar ze veel plezier aan beleven,
- die ze proberen te vermijden.

Je kunt hen ook vragen om aan elk van die dingen in andere omgevingen te denken, bijvoorbeeld op school, thuis, in het dorp of in de stad, op het platteland enzovoort. Dat kan de leerlingen helpen bij hun keuze van dingen die hun afstandsbediening kan doen.

Zorg ervoor dat de leerlingen begrijpen dat ze hun afstandsbediening op drie verschillende manieren kunnen gebruiken.

De wijzers geven informatie over de hoeveelheid van iets.

De draaiknoppen kunnen dingen doen toe- of afnemen, of zelfs verdwijnen.

De aan/uit-knoppen kunnen dingen simpelweg aan- en uitzetten.

Vraag de leerlingen om na te gaan of ze de juiste knopjes gebruikt hebben voor de dingen die ze gekozen hebben. Het zou bijvoorbeeld jammer zijn om een draaiknop te verspillen aan het openen en dichtdoen van een raam als daarvoor eigenlijk ook een aan/uit-knop gebruikt kan worden. De draaiknoppen moeten gespaard worden voor dingen die je wilt doen veranderen in hoeveelheid, zoals de temperatuur.

Zeg aan de leerlingen dat ze hun afstandsbediening niet meer kunnen veranderen eens ze gekozen hebben wat ze doet. Wanneer ze de functies van hun afstandsbediening gekozen hebben, kun je hen vragen om er een tekening van te maken en duidelijk aan te duiden wat elke wijzer, draaiknop en aan/uit-knop doet.

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen een tekening maken van hun afstandsbediening in volle actie.



# DE PERFECTE AFSTANDSBEDIENING

Dit is je persoonlijke afstandsbediening en verwerker van informatie. Het is geen gewone afstandsbediening. Ze is magisch! Aan jou om te beslissen wat ze kan doen.

Hieronder lees je wat de afstandsbediening allemaal heeft.

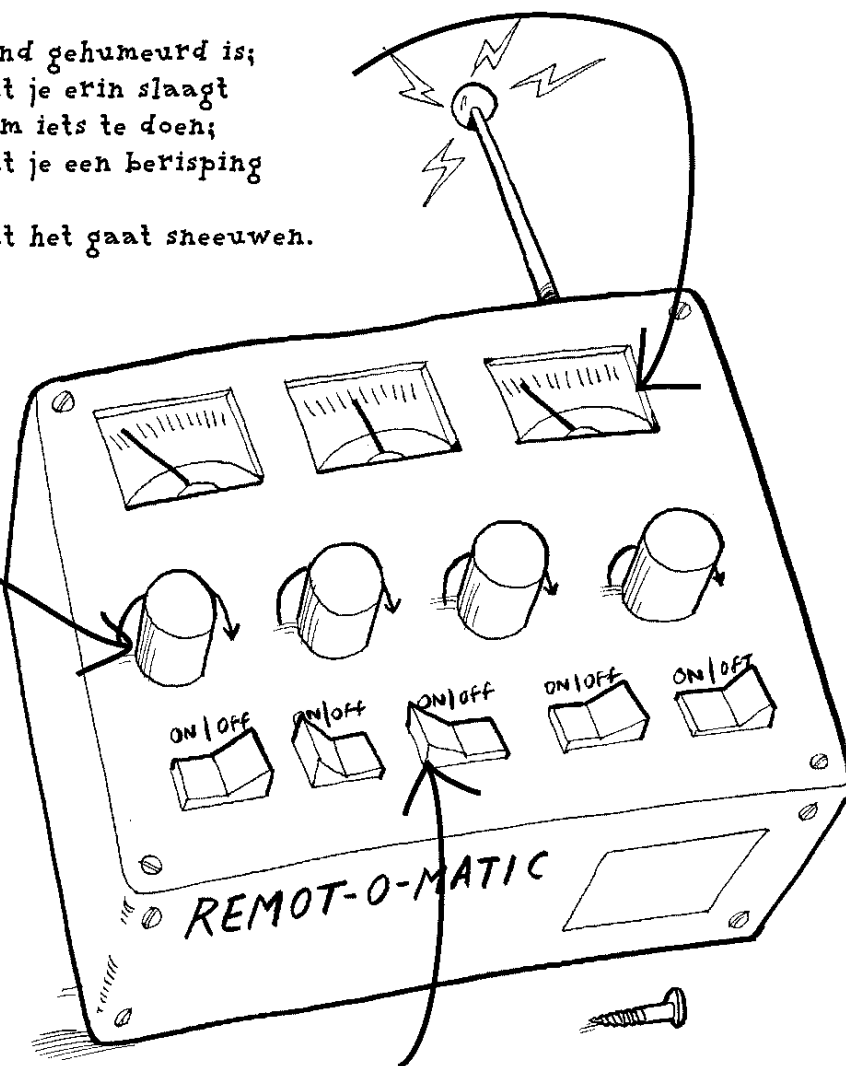
Drie wijzers die je informatie kunnen geven over de hoeveelheid of mate van iets.

Enkele voorbeelden van dingen waarover de wijzers je informatie kunnen geven:

- hoe goed of slecht iemand gehumeurd is;
- hoe groot de kans is dat je erin slaagt iemand te overtuigen om iets te doen;
- hoe groot de kans is dat je een berisping krijgt;
- hoe groot de kans is dat het gaat sneeuwen.

Vier draaiknoppen die iets kunnen doen toenemen, afnemen of verdwijnen.  
Enkele voorbeelden van dingen die de wijzers kunnen doen toenemen, afnemen of verdwijnen:

- de afstanden tussen verschillende plaatsen;
- de moeilijkheidsgraad van je schoolwerk voor vandaag;
- de zwaartekracht;
- de grootte van je slaapkamer;
- de zoetheid van je eten;
- de snelheid waarmee je haar groeit.



Vijf aan/uit-knoppen.

Enkele voorbeelden van wat deze knoppen kunnen aan- en uitzetten:

- iemands stem;
- een les op school;
- iemand die gemeen tegen je doet;
- iets om je onmiddellijk in slaap te doen vallen;
- iets wat je een massage geeft;
- iets om iets te openen of sluiten, zoals een winkel of de school.

# EEN ROEG \*\*

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

## DE OPDRACHT

Bedenk een nieuw wezen en omschrijf het met behulp van de gegeven onderwerpen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Met deze activiteit kunnen de leerlingen hun verbeelding echt de vrije loop laten! Neem het leerlingenblad door en ga na of ze alles begrijpen (vooral de woorden 'levensverwachting', 'natuurlijke habitat'). Vraag de leerlingen om de vragen 1 tot 3 op te lossen. We geven eerst wat toelichting bij de genummerde opdrachten.

1. Mogelijkheden zijn: gele etenswaren (de leerlingen kunnen enkele gele etenswaren opsommen), een koelkast, suikerspin om een nest te maken, kaas, een nagelvijl, een emmer, een tandenborstel.
2. De leerlingen kunnen hun verbeelding de vrije loop laten bij het tekenen van een 'roeg', maar ze moeten rekening houden met de informatie die ze gekregen hebben:

T'roeg', maar ze moeten rekening houden met de informatie die ze gekregen hebben:

- twee korten benen (diagonaal tegenover elkaar) en twee lange,
- een erg harige kop en buik,
- kaal op de rest van zijn lichaam,
- puntige oren,
- een grote, ronde neus,
- piepkleine ogen die je bijna niet kunt zien,
- een blauwe, groene, bruine of roze kleur.
- Hij kan wat last hebben van sprok. In dat geval moeten er enkele groene wratten op de kale plekken te zien zijn.

Hij kan er ongeveer zo uitzien:



3. Moedig de leerlingen aan om creatief na te denken – ze kunnen hun ideeën voor deze opdracht per twee bespreken.
4. Vraag de leerlingen om na te denken over het wezen dat ze moeten uitvinden. Leg hen uit dat hun wezen zo vreemd en ongewoon mag zijn als ze zelf willen, zolang het maar leuk is om erover te lezen. Zeg hen dat ze geen ideeën mogen overnemen van de informatie over de roeg! Meestal helpt het om hen eerst te vragen om een tekening te maken van hun wezen. Ze kunnen de eigenaardige kenmerken van hun wezen op hun tekening aanduiden. Vraag hen dan om ideeën te verzinnen voor de volgende puntjes:

- |                            |                   |                                 |
|----------------------------|-------------------|---------------------------------|
| • gegevensfiche,           | • verblijfplaats, | • ziektes,                      |
| • korte omschrijving,      | • beweging,       | • wat mag het doen en wat niet? |
| • voedsel en eetgewoontes, | • verzorging,     |                                 |

Als de leerlingen beide kanten van een A4-blad gebruiken, hebben ze plaats genoeg voor tekeningen.

## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN

- een tekening maken van hun wezen en die dan op een grote tekening kleven van een zoo met de wezens van de hele klas;
- de zoo een naam geven en er een affiche voor maken, of hun bezoek aan de zoo beschrijven.



# EEN ROEG

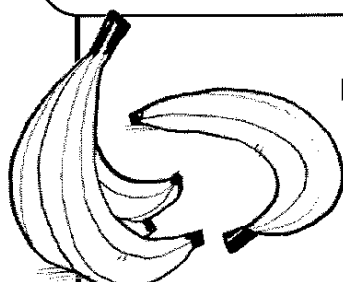
Lees hier over  
dit maffe huisdier.

## Gegevensfiche

**Naam:** roeg    **Hoogte:** 15 cm  
**Lengte:** 20 cm    **Levensverwachting:** 21 dagen  
**Kleuren:** blauw, groen, bruin, maar roze komt het meest voor.  
**Scherpste zintuig:** gezicht (kan een erwte van op een afstand van 300 m zien)  
**IQ:** 120  
**Natuurlijke habitat:** nestkastjes in koude landen

## Korte omschrijving

Roegs zijn erg schuwe wezens. Ze zijn dan ook nog niet zo gek lang geleden ontdekt. Ze hebben vier benen: twee korte (diagonaal tegenover elkaar) en twee lange. Hun hoofd en buik is erg behaard, maar ze hebben kale plekken op de rest van hun lichaam. Ze hebben puntvormige ogen en een grote, ronde neus. Hun ogen zijn zo klein dat je heel goed moet kijken om ze te vinden.



## Voedsel en eetgewoontes

Roegs eten alleen voedsel waar ze op staan en ze hebben een voorkeur voor geel voedsel, zoals bananen.

## Verblijfplaats van de roeg

Tamme roegs hebben een voorkeur voor een hoekje van de koelkast. Ze houden van een luxueuze omgeving en beschikken graag over een grote voorraad suikerspin om een nest te maken.

## Beweging

Roegs hebben veel beweging nodig (ze moeten minstens zes uren per dag rondlopen). Probeer nooit om een leiband om een roeg te doen. Stop liever een stukje kaas in je broekzak. De geur ervan zou de roeg in je buurt moeten houden, zolang tenminste niemand anders passeert met kaas in zijn of haar broekzak, want die kans is wel groot. Roegs worden immers steeds populairder.



## Verzorging

Probeer nooit je roeg te verzorgen met iets anders dan een nagelvijl. Gebruik de vijl om de klitten haar die zich op het hoofd van de roeg vormen, uit elkaar te halen.

## Ziektes

Roegs zijn in het algemeen heel gezonde dieren, maar af en toe hebben ze last van een ziekte die sprok heet. Dan zwellen hun ogen op en groeien er groene wratten op hun kale plekken.

### Wat mag?

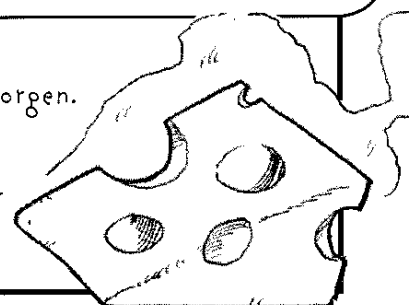
- Kietel de tong van je roeg met een tandenborstel. Daar houdt hij van.
- Geef je roeg een emmer om mee te spelen. Hij of zij kan zich uren vrolijk bezighouden door erin en eruit te springen!

### Wat mag niet?

- Laat je roeg nooit in de buurt komen van iemand die groter is dan 1,83 m, want hij zal die persoon bijten.
- Kom nooit met je roeg in de buurt van een lantaarnpaal, want hij of zij zal erop klimmen en niet meer naar beneden willen komen voor het donker wordt.

## Je opdrachten

1. Maak een lijst met alle dingen die je nodig hebt om voor een roeg te zorgen.
2. Hoe denk je dat een roeg eruitziet? Maak er een tekening van.
3. Verzin nog enkele dingen die je wel en niet mag doen met een roeg.
4. Vind nu je eigen maffe huisdier uit. Vul er een gegevensfiche over in en maak er een beschrijving van. Vergeet niet om er ook een tekening van te maken.



# UITWISSELINGSPROJECT \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**

**GROEPERING: GROEPJES VAN 2, 3 OF 4  
EN DAN INDIVIDUEEL**



## DE OPDRACHT

Denk na over de eigenschappen van een verzonnen wezen en beeld je in dat je er een week mee moet doorbrengen. Houd tijdens die week een dagboek bij.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Praat met de leerlingen over uitwisselingsprojecten om er zeker van te zijn dat ze het concept begrijpen. Leg uit dat zo'n uitwisseling vaak gedaan wordt met Franstalige kinderen bijvoorbeeld, zodat ze op een goedkope maar interessante manier kennis kunnen maken met een ander land en een andere taal. Het betekent ook dat de kinderen het gezins- en schoolleven kunnen ervaren in dat andere land, wat ze niet zouden kunnen doen als ze er op vakantie waren.

Stel de opdracht aan de leerlingen voor door samen met hen het hele leerlingenblad door te nemen. Praat over de vier wezens en vraag dan aan de leerlingen om in groepjes of per twee te werken om dingen te verzinnen die op school, thuis of op andere plaatsen zouden kunnen gebeuren als ze een week met deze wezens doorbrachten. Denk na over alle vier de wezens.

De volgende vragen kunnen de leerlingen op weg helpen.

- Wat zou je wezen kunnen doen om je aan het lachen te brengen?
- Wat zou je wezen kunnen doen waardoor je in de nesten raakt?
- Zou je je wezen kunnen gebruiken om je problemen op te lossen of om ergens een beloning voor te krijgen?
- Hoe zou het vreemde gedrag van jouw wezen de volwassenen thuis en op school kunnen ergeren?
- Wat zou er kunnen gebeuren als je samen met je wezen in je dorp of stad rondloopt?

Bekijk samen de opdrachten en neem er de volgende opmerkingen bij.

1. Wanneer de leerlingen alle wezens bekeken hebben, vraag hen dan om er het wezen uit te kiezen dat volgens hen het grappigste dagboek oplevert voor de 'uitwisselingsweek'.
2. Vraag de leerlingen om nog wat meer gegevens te verzinnen over het wezen dat ze gekozen hebben. Ze kunnen daarvoor de tekening van hun wezen op een blad kleven en er een lijstje onder maken van hun verzonnen gegevens. Ze kunnen ook hun dagboek uitschrijven op dit blad.
3. Vraag de leerlingen om de grappige dingen die tijdens de uitwisselingsweek zullen gebeuren, op te sommen en om dan een dagboek te maken. Moedig hen aan om in spreektaal te schrijven. Ze moeten per dag drie of vier zinnen schrijven over één grappige gebeurtenis. Ze mogen beginnen bij het moment van de ontmoeting met de vier wezens samen. Je kunt hen dit voorbeeld voorlezen.

*Zondag.*

*Ik hoop echt dat Vora niet gezien heeft hoe mijn mond openviel toen ik ze daar alle vier zag staan. Het was niet gemeen bedoeld, maar zoiets had ik nog nooit gezien! Toen ik haar koos, glimlachte ze, ze stak haar hand uit en gaf me een emmer vol met zakjes pindanoten. Ik hoefde me er geen zorgen over te maken dat ik onbeleefd geweest was, want toen ik haar vroeg of we volgens haar met elkaar zouden kunnen opschieten, zei ze 'neen' en glimlachte ze.*

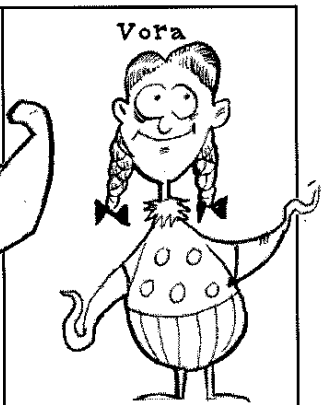
## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN

- een tekening maken van enkele foto's die tijdens de uitwisselingsweek genomen werden;
- zelf enkele wezens verzinnen;
- een postkaart maken die de wezens naar huis zouden kunnen sturen.

# UITWISSELINGSPROJECT

**E**lk jaar komt een hele bus vreemde wezens aan in je school, als onderdeel van het jaarlijkse uitwisselingsproject. Jij zit in het zesde leerjaar en je mag een wezen uitkiezen waar je een hele week mee doorbrengt. Dat betekent dat het wezen de hele dag en nacht met jou en je gezin doorbrengt, tijd met je doorbrengt thuis, met je meegaat naar school en alles met je doet wat jij tijdens een normale week doet.

Wanneer je bij de bus aankomt, zijn er maar vier wezens meer over waaruit je kunt kiezen.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Trego</b></p>  <p>Trego zit de hele tijd te krabben en zo vallen er vaak groene stukjes van zijn gezicht af. Die landen met een luide dreun op de grond. Hij is niet zo slim. Het enige wat hij eigenlijk kan op school, is kleuren. Hij houdt van rode dingen en knuffelt dan ook vaak brievenbussen. Hij moet met zijn voeten omhoog slapen, anders snurkt hij heel erg luid.</p> | <p><b>Gastina</b></p>  <p>Gastina is ongelofelijk slim en moet extra hard aan het werk gezet worden op school, of ze gaat zich vervelen en neemt het over van de leraar. Ze is zodanig slim dat ze een auto kan bouwen. Gastina kan alleen eten als ze onder een eik zit. Ze kan de luidste boeren laten die je ooit gehoord hebt. De meeste dieren zijn bang van haar!</p> | <p><b>David</b></p>  <p>David is heel erg sterk en kan zonder enige moeite twee bussen optillen. Hij huilt erg snel en eens hij begint te huilen, kan hij er dagen mee doorgaan. Hij houdt van het spelletje boter-kaas-en-eieren en wil niet gaan slapen voor hij ten minste 20 spelletjes gespeeld heeft, ook al heeft hij er ooit maar drie gewonnen. David verzamelt slakken.</p> | <p><b>Vora</b></p>  <p>Vora is heel erg aardig en probeert iedereen die ze ontmoet voor zich te winnen door ze een grote zak pindanoten te geven. Vora haalt vaak de woorden 'ja' en 'nee' door elkaar. Ze is bang van wolken, maar houdt van regen. Het liefst van al verandert ze zichzelf in een bord met een pijl erop om mensen in de war te brengen.</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Je opdracht

- Kies met welk wezen je een week zult doorbrengen.
- Verzin wat meer informatie over je wezen en schrijf die op. Enkele voorbeelden:  
Hoe groet het de mensen?  
Als het aan tafel zit om te eten, gedraagt het zich dan op een vreemde manier?  
Loopt het op een vreemde manier?  
Bezit het speciale of magische krachten?  
Heeft het een erg irritante gewoonte?  
Zijn er dingen waardoor je wezen zich op een vreemde manier gaat gedragen?
- Schrijf een dagboek met een kort tekstje over elke dag. Schrijf er per dag de meest ongebruikelijke dingen in die je meegemaakt hebt.



# WIN DE GOUDEN MUNTEN

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**

**GROEPING: GROEPJES VAN 3**

## DE OPDRACHT

Steek een spelletjesprogramma voor kinderen in elkaar.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Laat de leerlingen eerst nadenken over de spelletjesprogramma's die ze kennen. Wat moeten de deelnemers doen om te winnen? Wat zijn de spelregels?

Neem daarna samen het leerlingenblad door. Vraag aan de leerlingen of ze een thema willen voor hun programma. Dat kan een heel algemeen of een heel specifiek thema zijn. Het kan bijvoorbeeld gebaseerd zijn op een fictief personage. De leerlingen kunnen, als ze dat willen, het winnen van de 'gouden munten' ook vervangen door iets anders dat bij hun thema past.

Enkele voorbeelden van thema's:

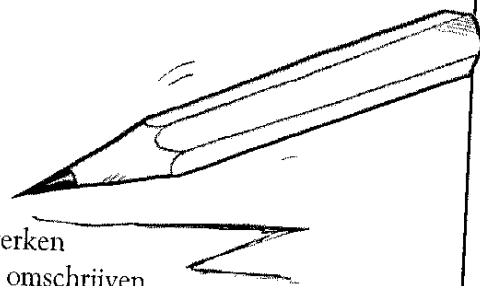
- het circus
- kleuren
- monsters
- water
- de vijf zintuigen
- Robin Hood
- dieren
- een kermis
- de school
- planten
- magie, heksen en tovenaars
- de wereld

Vraag de leerlingen om hun ideeën voor elk van de opdrachten te bespreken. Benadruk dat het op dit moment beter is om veel tijd te besteden aan het nadenken over veel ideeën dan om één idee uit te werken zodra ze het gevonden hebben. De leerlingen kunnen hun opdrachten omschrijven met behulp van de volgende titels.

- Opdrachtnummer
- Naam van de activiteit
- Benodigdheden (maak een tekening)
- Wat moet de deelnemer doen om de munt te winnen?
- De spelregels

Benadruk dat uit wat ze geschreven hebben duidelijk moet zijn wat elke opdracht precies inhoudt en hoe de gouden munt gewonnen kan worden.

Als de leerlingen klaar zijn, kunnen ze hun ideeën aan de rest van de klas voorstellen. De leerlingen kunnen stemmen voor het spelletjesprogramma waaraan ze het liefst zouden deelnemen!



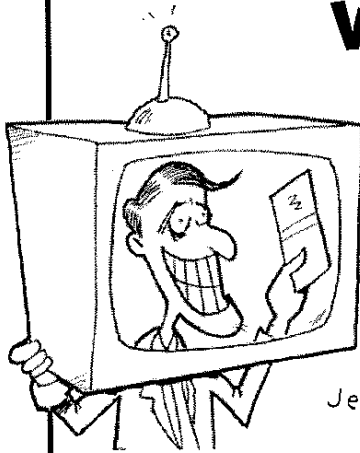
## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN

- de begingeneriek van hun programma natekenen;
- enkele slagzinnen verzinnen die voor hun programma gebruikt kunnen worden;
- tekeningen maken en schrijven over de presentator van hun spelletjesprogramma (in zijn aangepaste kledij) en speciale kenmerken of vaardigheden aanduiden. Ze kunnen ook de jobadvertentie uitschrijven die voor de presentator verscheen.
- een lijst maken van de prijzen die de deelnemers kunnen winnen voor de verschillende aantallen gouden munten die ze verzameld hebben;
- een van de opdrachten in het echt proberen na te maken zodat de andere leerlingen die eens kunnen uitproberen.

# WIN DE GOUDEN MUNTEN

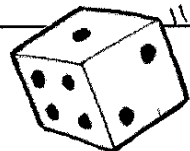
## Je opdracht



Er werd je gevraagd om een spelletjesprogramma voor kinderen in elkaar te steken. In het programma moeten de deelnemende kinderen zo veel mogelijk gouden munten winnen door verschillende opdrachten uit te voeren. Hoe meer munten de deelnemer wint, hoe mooier de prijs. Jij moet de opdrachten verzinnen die de deelnemers moeten uitvoeren om de munten te kunnen winnen.

Je kunt voor elk van de volgende dingen een opdracht verzinnen.

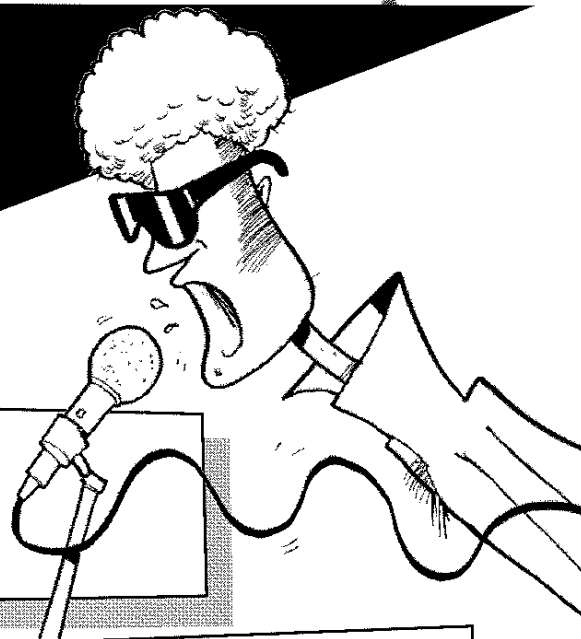
| Nummer | Opdracht                                                                                                                                          | Voorbeelden en ideeën                                                                                                                                                                                  |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Een opdracht waar een vaste hand (of voet) voor nodig is                                                                                          | Een spelletje met een zoemer<br>Een evenwichtsspelletje<br>Een piepkleine taak uitvoeren met piepklein gereedschap                                                                                     |
| 2      | Een opdracht waarvoor je goed moet kunnen mikken                                                                                                  | Schieten<br>Pijlen gooien<br>Een bal uitwerpen om dingen omver te werpen<br>Dingen door een hoepel krijgen                                                                                             |
| 3      | Een puzzel                                                                                                                                        | Een woordpuzzel<br>Een rekenpuzzel<br>Een legpuzzel<br>Een doolhof<br>Geheimschrift ontcijferen<br>Een veilige weg vinden door een gebied                                                              |
| 4      | Een observatie-opdracht                                                                                                                           | Naar een foto kijken en er vragen over beantwoorden<br>Een line-up of confrontatie<br>Meneer Aardappelhoofd, die je net gezien hebt, namaken<br>Een tekening maken van een foto die je net gezien hebt |
| 5      | Een opdracht waarin je uithoudingsvermogen, snelheid en/of fitheid getest wordt                                                                   | Een groot waterreservoir opvullen met kleine bekertjes<br>Een race tegen de tijd<br>Een hindernissenparcours                                                                                           |
| 6      | En dan, na al de opdrachten hierboven, moet je eindigen met een opdracht waarmee de deelnemer alles kan winnen of verliezen – gebaseerd op geluk! | Een muntje opwerpen<br>Een speelkaart omdraaien<br>Een spelletje met de flipperkast<br>Een dier door een tunnel laten lopen en raden waar het eruit komt                                               |



# PROMOOT JE BAND!

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**

**GROEPERING: PER TWEE OF PER DRIE**



## DE OPDRACHT

Bedenk de naam, titel en het ontwerp voor een cd en een promotieaffiche van een band.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De leerlingen vinden dit een heel 'hippe' activiteit! Leg hen uit dat veel van de popgroepen die ze kennen, veel mensen hebben die aan hun imago werken (die bepalen hoe de band er voor het publiek uitziet) en belangrijke beslissingen voor hen nemen. Vertel de leerlingen dat ze tijdens deze activiteit die rol zullen opnemen en dat ze heel hard zullen moeten werken om het imago van de band op een doeltreffende manier te promoten. Ze moeten de band met andere woorden steunen en ervoor zorgen dat het er goed mee gaat.

De leerlingen vinden het misschien leuk om eerst even stil te staan bij bestaande popgroepen en hun imago, hoewel het imago van veel popgroepen de hele tijd verandert! Ze kunnen ook nadenken over de groepen die zij leuk vinden en waarom ze die leuk vinden. Wat ze ook kiezen, moedig hen aan om het imago en thema van hun keuze voor alle cd-boekjes en affiches aan te houden.

Sommige leerlingen vinden het misschien leuk om nieuwe namen aan de bandleden te geven en er een grappig imago voor te verzinnen (met kleuren, emotioneel gedrag, dieren, een ruimtethema, superhelden enzovoort), andere leerlingen geven de voorkeur aan de meer 'gebruikelijke' imago's voor popgroepen. Wijs de leerlingen erop dat ze geen bestaande ideeën en namen mogen 'stelen'.

Leg de leerlingen uit dat hun cd-hoesje helemaal niet hetzelfde formaat hoeft te hebben als echte cd's (die worden altijd verkleind wanneer ze afgedrukt worden), maar dat hun ontwerpen wel vierkant moeten zijn. De promotieaffiches kunnen uitgetekend worden op een A4-formaat en moeten zo veel mogelijk in het oog springen.

## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN

- een affiche maken voor de nieuwe single, die 'Vrolijk en interessant' heet;
- het eerste interview van hun band naspelen.

# PROMOOT JE BAND!

Beste \_\_\_\_\_, (schrijf hier jullie namen)

We hebben vier heel getalenteerde jongeren gevonden: Anke, Ali, Kaatje en Michael. Ze kunnen zingen, dansen en hebben er helemaal zin in om samen een band te vormen. Dus nu begint het stevige werk! Ik vind dat ze een echt 'popimago' moeten hebben zodat ze de jongeren zeker aanspreken. We moeten beginnen met een naam voor de band – iets hups, natuurlijk, en dan moeten we aan een cd werken (die heeft ook een naam en een imago nodig) en aan een affiche. We moeten de promo-outfits voor de band uitkiezen voor alle foto's: die voor de cd en voor de affiches.

We hebben onze zeven liedjes uitgekozen (Vliegen, Ik kan niet stoppen, Is dit liefde?, Dansen tot de ochtendstond, Vrolijk en interessant, Ik doe mijn best, Ik blijf proberen). We kunnen nu beginnen te werken aan het ontwerp van het cd-hoesje en de affiches voor de promotie. De band zal de liedjes opnemen, maar jij moet het beste uit jezelf halen om de cd klaar te krijgen voor de verkoop. De cd moet deze jongeren beroemd maken en in de hitlijsten doen belanden.

Dit is een foto van de vier:

Aan de slag!  
Ik kijk ernaar uit om je ideeën te horen en te zien.

Vriendelijke groeten,

Sam Stevens

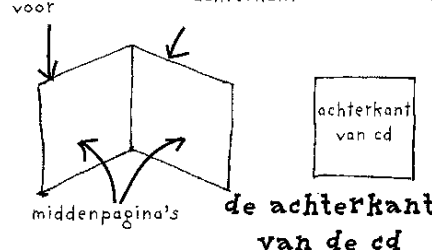


## Je opdrachten

1. Geef je band een naam.
2. Bedenk een naam voor de cd.
3. Denk na over het imago van je band. Is er een thema dat terugkomt in hun naam, kledij, cd-hoes en affiches?
4. Ontwerp een cd-hoesje. Daarvoor moeten vijf 'vierkanten' uitgewerkt worden:
  - een voorkant – met de naam van de band, de titel van de cd en hier en daar een foto van de bandleden;
  - een dubbele binnenkant – vaak een foto van de band en wat informatie erover;
  - de achterkant van het boekje – daarin staat vaak wat meer over de band en/of hun liedjes;
  - de achterkant van de cd – daarop staat vaak een opsomming van de liedjes.
5. Ontwerp een affiche voor de promotie – om de mensen ervan te overtuigen de cd te kopen en om de band bekend te maken. Daarop moet een foto van de band in hun promotiekledij staan.

### De Inlay

voor achterkant



# EEN WEERZINWEKKEND MENU

**GESCHATTE TIJD: 3 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**



## DE OPDRACHT

Maak een menu dat de weerzinwekkende ingrediënten heerlijk doet lijken, door het gebruik van typische beschrijvingen voor menukaarten.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Als het kan, is het misschien een leuk idee om eerst een selectie van echte menukaarten te bekijken met de leerlingen, zodat ze kunnen zien welke taal gebruikt wordt om het eten echt heerlijk te laten klinken. Je kunt de leerlingen vragen om een lijst te maken van woorden en uitdrukkingen die gebruikt worden om het eten lekker en verleidelijk te doen lijken.

Wanneer de leerlingen meer weerzinwekkende ingrediënten proberen te bedenken, kun je hen de volgende lijst geven als bron van inspiratie:

- lichaamssappen, zoals zweet en snot;
- insecten, zoals kevers;
- ziektes, zoals korstjes van de windpokken of etter;
- vieze plekken, zoals vuilnisemmers, riolen of vuilnisbelten;
- dingen die helemaal niet eetbaar zijn, zoals cement of houtkrullen;
- schoonmaakproducten of -materiaal, zoals een schuurspons of vocht uit een dweil;
- ongedierte dat in water voorkomt, zoals watervlooien of bloedzuigers;
- voedsel, maar dan niet in zijn normale vorm, zoals een rauwe aardappel of geplette spaghetti;
- vloeistoffen voor machines, zoals olie, vet, of de vloeistof die uit de uitlaat van een auto komt;
- dingen die dieren produceren, zoals een rattenvacht of een haarbal.

Vraag de leerlingen om hun voorgerechten, hoofdgerechten, desserts en de drankjes eerst in het klad neer te schrijven. Voor jongere kinderen kan het gemakkelijker zijn om hen slechts één voorgerecht, hoofdgerecht en dessert te laten verzinnen.

## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN

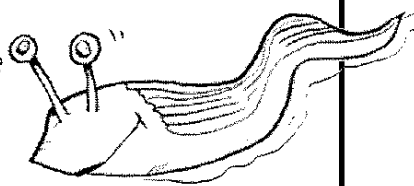
- een tekening maken van de chef die aan het koken is en besmeurd is met weerzinwekkende ingrediënten;
- een koelkast maken in 3D (door simpelweg een stuk papier om te vouwen) en er alle ingrediënten op hun menu in te tekenen of kleven.

# EEN WEERZINWEKKEND MENU

## Je opdrachten

Je gaat een menu schrijven waarin je de meest weerzinwekkende ingrediënten zo heerlijk mogelijk doet klinken.

1. Vul deze lijst aan met dingen die weerzinwekkend zouden zijn om op te eten.



|                                              |                                             |                                             |                                                                 |                                        |                                                       |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| wratten<br>schilfers<br>schimmel<br>tandplak | slakken<br>slijm<br>modder<br>haar<br>draad | teennagels<br>wormen<br>rioolwater<br>afval | oorsmeer<br>bladschimmel<br>smerig vet<br>stofzuiger-<br>zakken | spinnen<br>stof<br>compost<br>olieverf | gruis<br>stof van<br>bakstenen<br>zeep<br>oude sokken |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------|

2. Gebruik de woorden uit de lijst hieronder om enkele voorgerechten, hoofdgerechten, desserts en drankjes te omschrijven die gemaakt zijn met ingrediënten uit je 'weerzinwekkende lijst'. Een voorbeeld:

Een hoofdgerecht zou er als volgt kunnen uitzien:

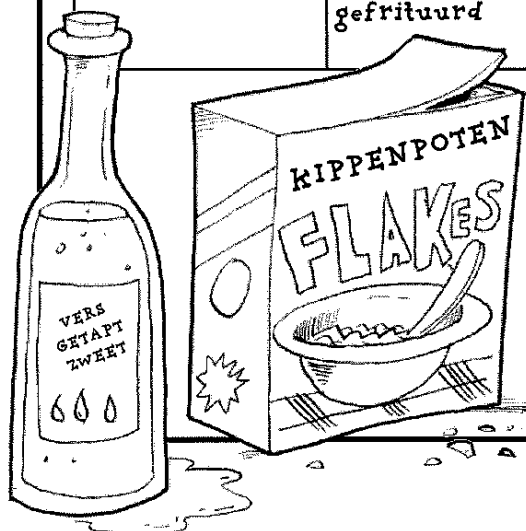
Fijngesnipperde slakken op een bedje van geroosterde bladschimmel, afgekruide met huidschilfers en sappige spinnen. Gepureerd, gegrild of gefrituurd – aan u de keuze.



Als drankjes en desserts zou je het volgende kunnen aanbieden: een selectie van weerzinwekkende smaken, zoals wrattenbes.

Je kunt elk gerecht een naam geven en er een tekening van maken (bijvoorbeeld suprême van bladeren, gegrilde stofzuigerzak of de suggestie van de chef.)

|                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| heerlijk<br>lekker<br>licht<br>verleidelijk<br>in de oven<br>gegaard<br>verrassend<br>hemels<br>mals<br>verfrissend<br>mousserend<br>mager<br>rijk aan smaak<br>gebakken | om bij te<br>wateranden<br>hartig<br>romig<br>besprenkeld met<br>met zorg<br>geselecteerd<br>traditioneel<br>appetijtelijk<br>in een krokant<br>jasje<br>speciaal<br>kokend heet<br>specialiteit<br>gefrituurd | populair<br>klassiek<br>fijn van smaak<br>smakelijk<br>seizoensgebonden<br>super<br>luxueus<br>brede waaier aan<br>fijn<br>geprezen<br>pikant<br>geroosterd<br>fijngesnipperd | onvolprezen<br>natuurlijk<br>gerijpt<br>ongewoon<br>voedzaam<br>vers bereid<br>sappig<br>met een<br>uitgesproken<br>smaak<br>mild<br>exotisch<br>meerwaarde<br>keuze<br>gegrild<br>gekookt | uitmuntend<br>rijklijk<br>krokant<br>rijk<br>aanlokkelijk<br>volgens origineel<br>recept<br>interessant<br>gemalen<br>ijskoud<br>topkwaliteit<br>delicatesse<br>gepureerd<br>gehakt |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



3. Geef je restaurant een naam en ontwerp, schrijf en teken een volledige menukaart. Vergeet niet om je gerechten een prijs te geven. Denk goed na over hoe je je menukaart gaat voorstellen..



# SCHOOLRAPPORT \*\*

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

## DE OPDRACHT

Maak een leuk rapport voor een bepaald personage.

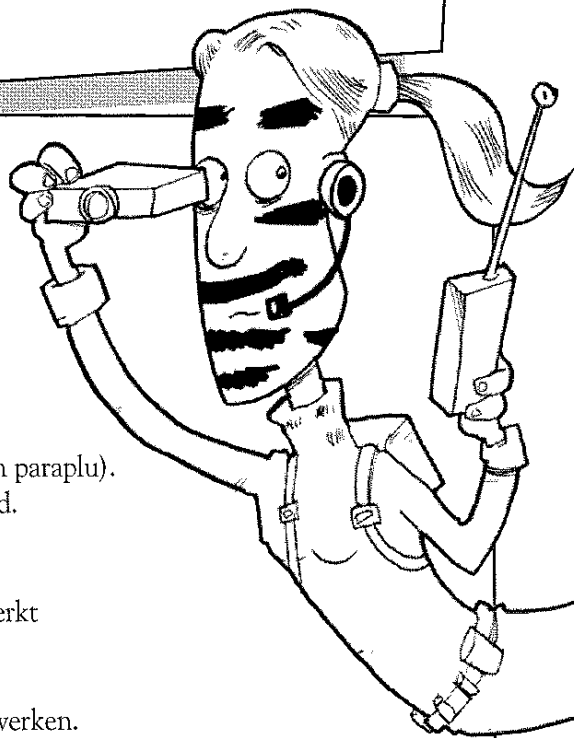
## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het rapport op het leerlingenblad door met de leerlingen.

Vraag de leerlingen om alle dingen uit het rapport op te sommen waaruit blijkt dat Elsje denkt dat ze een spionne is.

- Ze leest kleine stukjes opgevouwen papier.
- Ze schrijft in geheimschrift.
- Ze gebruikt onzichtbare inkt.
- Ze maakt periscopen en telescopen (die ze er doet uitzien als een paraplu).
- Ze heeft een schietstoel in de auto van haar moeder geïnstalleerd.
- Ze schildert met camouflagekleuren.
- Ze leert veel talen.
- Ze gebruikt allerlei technische snufjes als ze met de computer werkt (om een 'operatie' te leiden).
- Ze overtuigt de leerlingen om haar hun geheimen te vertellen.
- Ze is erg goed in aardrijkskunde en kan met navigatiesystemen werken.
- Ze vindt van zichzelf dat ze het heel druk heeft.
- Ze gebruikt walkietalkies en vlagsignalen om strategieën door te spelen.
- Ze gebruikt morsecode.
- Ze sluipt rond in de schoolgangen en kruipt in kasten, op zoek naar verdachte dingen.
- Ze communiceert met haar hoofdkwartier via haar pennenzak.

Vraag de leerlingen over welk personage onderaan op het leerlingenblad ze volgens hen het leukste rapport kunnen schrijven. Wanneer ze een personage gekozen hebben, kun je hen vragen om alle dingen op te sommen die hun personage kan doen om zich te gedragen volgens zijn of haar omschrijving. De leerlingen die de clown gekozen hebben, kunnen de volgende dingen in hun lijstje zetten: gooit met slagroomtaarten, is een koorddanser, kan jongleren, stopt zijn hoofd in de mond van een leeuw, rijdt met een eenwieler, brengt mensen aan het lachen, vertoeft vaak in een grote ronde tent, trekt op met andere clowns, spuit water uit een bloem op zijn pak, gooit met emmers water, doet borden draaien op een stokje, draagt broeken die veel te groot zijn, draagt bretellen en handschoenen, draagt kleurrijke kledij, heeft een beschilderd gezicht, heeft een vreemd kapsel, struikelt vaak, breekt dingen op zijn hoofd enzovoort. Wanneer de leerlingen zo'n lijst afgewerkt hebben, kunnen ze bepalen bij welk vak ze die dingen kunnen onderbrengen. Het kan zijn dat de leerlingen zullen proberen om alle puntjes in hun rapport te verwerken, maar dat hoeft niet. Je kunt de leerlingen zeggen dat ze ten minste vijf puntjes en wat algemene commentaar in hun rapport moeten verwerken.



## UITBREIDING

De leerlingen kunnen een tekening maken van het personage waarvoor ze een rapport geschreven hebben. Ze kunnen de bijzonderheden aanduiden aan het schooluniform, de schooltas en de pennenzak die hun personage gebruikt om aan te tonen wat hij of zij denkt te zijn.

# SCHOOLRAPPORT \*\*

Dit is het schoolrapport van  
Elsje, die er rotsvast van  
overtuigd is dat ze een spionne is.

Naam: Elsje Linkhout - Klas: 6C  
Toegestane afwezigheid: 0 - Niet toegestane afwezigheid: 0

## Leesvaardigheid

Elsje kan heel goed lezen, maar ze leest enkel hele kleine opgevouwen stukjes papier. Ik heb tot nu toe nog nooit iets begrepen van wat Elsje schrijft, want ze gebruikt enkel geheimschrift.

## Rekenvaardigheid

Elsje heeft heel weinig interesse in rekenen. Ik heb haar nog nooit een taak zien afwerken, en toch beweert ze elke les dat ze haar taken afgemaakt heeft, maar dat ze geschreven heeft met onzichtbare inkt.

## Wetenschappen

Elsje heeft enorm genoten van het lichtproject dit jaar. Ze heeft zestien periscopen en drie telescopen gemaakt (één daarvan heeft ze er doen uitzien als een paraplu).

## Technologie

Elsje weigerde om deel te nemen aan het project rond opvangcentra dit trimester. Maar ze was erg druk in de weer met het project dat de leerlingen zelf mochten kiezen. Daarvoor installeerde ze een schietstoel in de auto van haar moeder.

## Kunst

Elsje schildert alles met camouflagekleuren. Daardoor lijken al haar werkjes erg op elkaar.

## Vreemde talen

Elsje lijkt geen behoefte te hebben aan enkel Frans en zit dan ook vaak te werken aan haar

## Algemeen

Elsje is een heel intelligente leerlinge, maar alle leerkrachten vinden het moeilijk om haar hetzelfde werk te laten uitvoeren als de andere leerlingen. Ze is vaak te laat in de les omdat ze in de schoolgangen rondsluipert en zich in kasten verbergt op zoek naar dingen die verdacht lijken. Ze praat altijd in haar pennenzak en als we vragen wat ze aan het doen is, antwoordt ze altijd dat ze nieuwe instructies krijgt van het hoofdkwartier. We hopen dat Elsje zich beter zal kunnen aanpassen in het secundair onderwijs.

Spaans, Duits, Tsjechisch, Deens, Lets, Italiaans, Chinees, Japans, Russisch, Arabisch, Portugees en Fries.

## Informatica

Telkens Elsje aan een computer zit, verbindt ze die met allerlei technische snufjes en lijkt het wel alsof ze een of andere operatie aan het leiden is. Ik probeer haar niet te storen.

Religie, zingeving en levensbeschouwing  
Tijdens een les over geheimen bewaren probeerde Elsje iedereen te overhalen om geheimen aan haar te vertellen.

## Aardrijkskunde

Elsje is een echte uitbinker in aardrijkskunde. Ze is erg vaardig in het gebruik van navigatiesystemen.

## Geschiedenis

Elsje zegt dat ze het te druk heeft met dingen in het heden om zich bezig te houden met wat er in het verleden gebeurd is.

## Spel/LO

De laatste keer dat de klas een teamsport speelde, drong Elsjes team erop aan om walkietalkies te gebruiken om strategieën te bespreken.

## Muziek

Welk instrument Elsje ook bespeelt, ze gebruikt het altijd om haar morsecode te oefenen.

## Je opdracht

Maak een schoolrapport voor een van de volgende leerlingen. Je hoeft niet alle vakken te overlopen.

Een leerling die denkt dat hij of zij het volgende is:

- een clown uit het circus
- een verslaggever voor de televisie
- een astronaut
- een beroemde wetenschapper/uitvinder
- een personage uit een sprookje
- een politieagent of -agente.



onzichtbare  
inkt

# DE BESTE/SLECHTSTE TER WERELD \*\*\*

GESCHATTE TIJD: 2 UUR  
GROEPERING: PER TWEE



## DE OPDRACHT

Vul twee compleet tegenovergestelde sollicitatieformulieren in en speel twee compleet tegenovergestelde sollicitatiegesprekken voor dezelfde vacature na (het slechtste en het beste).

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het leerlingenblad samen door en ga na of de leerlingen alles begrijpen. Vraag hen om het sollicitatieformulier eerst per twee in te vullen. Dat zal hen helpen om te wennen aan de opdracht en om de twee contrasterende persoonlijkheden van Jonathan uit te werken. Het formulier van Slechtste JG mag heel slordig zijn! Moedig de leerlingen aan om heel leuke antwoorden voor Slechtste JG te verzinnen die duidelijk aantonen hoe rampzalig hij is. Benadruk dat Slechtste JG antwoorden geeft die de werkgevers echt niet willen horen, maar dat hij die antwoorden geeft tegen beter weten in.

Vraag dan aan de leerlingen wat volgens hen goed en slecht is tijdens een sollicitatiegesprek. De leerlingen kunnen hun ideeën opschrijven en ze in de twee contrasterende gesprekken passen. Vraag de leerlingen om ongeveer zes vragen te verzinnen die tijdens het gesprek gesteld zullen worden – ze mogen op de vragen in het sollicitatieformulier lijken of ze mogen iets 'gekker' zijn.

De leerlingen houden ervan om het 'slechtste' gesprek na te spelen, dus kunnen ze eerst het 'beste' gesprek naspelen om zo het contrast nog meer in de verf te zetten. Vertel aan de leerlingen dat Slechtste JG vreselijk is in alles, maar dat hij de baan echt wil en dat hij er erg zijn best voor doet. Dat maakt het gesprek nog grappiger en op die manier is de kans kleiner dat er een gesprek komt waarin Slechtste JG gemeen doet!

## VOORBEELDEN

### BESTE:

- is beleefd.
- luistert goed.
- beantwoordt de vragen en toont daarmee aan hoe geschikt hij is voor de baan.
- stelt verstandige vragen.
- schudt de hand van de persoon die het gesprek leidt.
- glimlacht en ziet er ontspannen uit.

### SLECHTSTE:

- slurpt en morst thee op het bureau van de persoon die het gesprek leidt.
- niest in diens gezicht.
- beantwoordt de verkeerde vraag of begrijpt de vraag niet.
- zegt vreemde dingen.
- raakt in de knoei.
- wijst op enkele van zijn vreselijke gebreken – zoals zijn klunzigheid – en geeft voorbeelden van wat daardoor al gebeurd is!

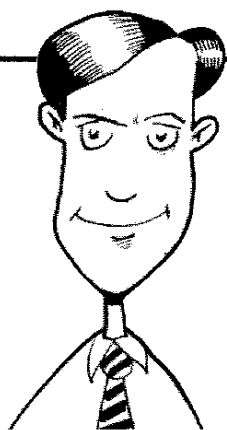
## UITBREIDING

Slechtste JG en Beste JG kunnen gevraagd worden om andere dingen te doen:

- |                      |              |                           |
|----------------------|--------------|---------------------------|
| • receptionist zijn, | • lesgeven,  | • verkeerswachter zijn,   |
| • het nieuws lezen,  | • ober zijn, | • een televisiebaas zijn. |

De aanpak van de beste en slechtste ter wereld kan voor andere ideeën gebruikt worden:

- |               |                                       |                                 |
|---------------|---------------------------------------|---------------------------------|
| • lesgeven,   | • veiligheid in de klas of op school, | • uitnodiging voor een feestje, |
| • leerkracht, | • verontschuldiging,                  | • aanschuiven in een rij.       |



## DE BESTE/SLECHTSTE TER WERELD



Jonathan Gabriëls (beter gekend als JG) wil heel graag een baan op een kantoor. Het probleem is dat hij om de andere dag in alles de beste en de slechtste ter wereld is – en hij kan zich de verandering die hij doormaakt, nooit herinneren. We noemen hem Beste JG en Slechtste JG.

Er is een nieuwe vacature bij Dhondt, een firma in het dorp waar Jonathan woont. Hij heeft twee sollicitatieformulieren voor de vacature gekregen. Slechtste JG en Beste JG hebben allebei een formulier aangevraagd en ze zullen allebei het formulier invullen. Aangezien het bedrijf dringend iemand moet vinden, werden Beste JG en Slechtste JG allebei uitgenodigd voor een gesprek.

### Je opdracht

Vul de beide sollicitatieformulieren voor JG in en speel beide gesprekken na. Je kunt dit zo grappig maken als je zelf wilt. Probeer een groot verschil tussen beide JG's te laten zien! De vragen tijdens het gesprek mogen lijken op de vragen in het formulier, maar probeer ook wat meer ongewone vragen toe te voegen, zoals:

- Als je een dier was, welk dier zou je dan zijn en waarom?
- Hoe ga je om met heel drukke momenten? Geef ons een voorbeeld.
- Hou je van telefoneren?
- Ben je goed in het uitleggen van dingen? Geef eens een voorbeeld.

### Invulformulier

|                                                                                               |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Naam:                                                                                         |        |
| Geboortedatum:                                                                                |        |
| Adres:                                                                                        |        |
| Opleiding:                                                                                    |        |
| Werkervaring:                                                                                 |        |
| Redenen verandering:                                                                          |        |
| Waarom wilt u deze baan?                                                                      |        |
| Welke vaardigheden en talenten heb je die je volgens jou geschikt maken voor deze baan?       |        |
| Is er nog iets waarmee we rekening moeten houden wanneer we beslissen of je deze baan krijgt? |        |
| Handtekening:                                                                                 | Datum: |

# EEN TWEEDE POGING! \*\*

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

## DE OPDRACHT

Herschrijf de tekst op een verpakking of doos om ze leuker om lezen te maken.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Lees samen het voorbeeld op het leerlingenblad. De leerlingen kunnen hun tekst schrijven zoals die in het voorbeeld of je kunt hen andere dozen of verpakkingen geven die ze kunnen bekijken. Voor minder vaardige leerlingen kun je een verpakking geven met minder tekst.

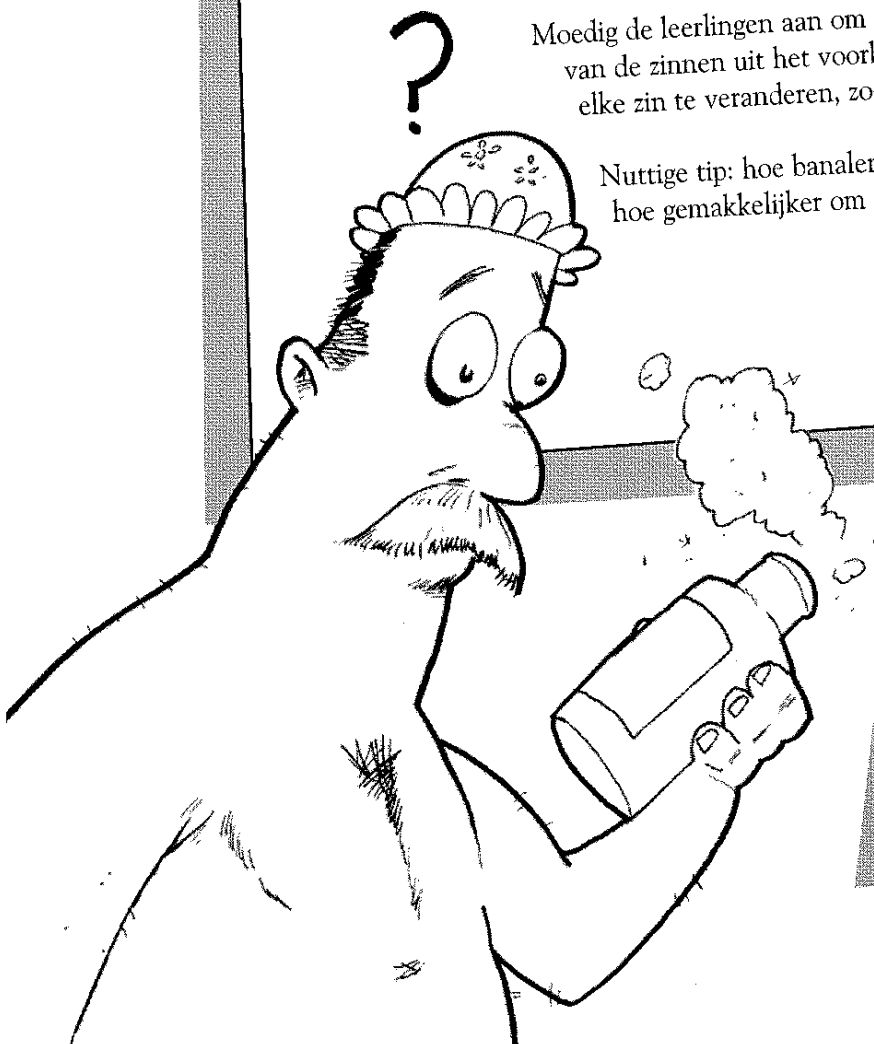
Moedig de leerlingen aan om per onderdeel zo veel mogelijk zelf hun tekst te verzinnen, maar als het hen echt niet lukt, kunnen ze hier en daar een idee 'stelen' uit het voorbeeld. Sommige leerlingen werken hier liever per twee aan en anderen werken liever alleen. Je kunt hen de keuze geven.

Moedig de leerlingen aan om het begin of einde te gebruiken van de zinnen uit het voorbeeld en om enkel een deel van elke zin te veranderen, zodat die grappig wordt.

Nuttige tip: hoe banaler de woorden op de verpakking, hoe gemakkelijker om er iets grappigs van te maken!

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen symbolen verzinnen voor hun nieuwe instructies of er tekeningen van maken!



# EEN TWEEDE POGING!

## Je opdracht

De meesten onder ons lezen nooit de teksten op de zijkanten van verpakkingen van bv. shampoo, voedingswaren uit blik of pakjes pasta. Dat komt waarschijnlijk doordat die teksten oersaai zijn! Denk je dat jij een etiket kunt schrijven waar mensen toch eens naar kijken of dat hen zelfs aan het lachen brengt? Lees even dit echte voorbeeld en hoe het aangepast werd om het grappiger te maken. Gebruik Nelsons talkpoeder of de tekst van een andere verpakking en schrijf zelf een aangepaste tekst die mensen boeiend of grappig zullen vinden.

Nelsons talkpoeder

Ideaal voor het hele gezin.

Nelsons talkpoeder kan gebruikt worden na het baden om de huid droog en zacht te houden..

Gebruiksaanwijzing

Strooi het poeder rechtstreeks op je huid en wrijf het zachtjes in. Dagelijks te gebruiken voor een zachte en egale huid. Goed sluiten na gebruik om de inhoud droog te houden.

Ingrediënten

Talk, magnesiumcarbonaat, parfum

**Waarschuwing**

**Buiten het bereik van kinderen bewaren.**

Contact met de ogen, neus en mond vermijden.

Nelson is tegen proeven op dieren en investeert in onderzoek naar alternatieven.

In dit product zijn geen dierlijke ingrediënten gebruikt. Actieve bestanddelen komen vrij tijdens gebruik.

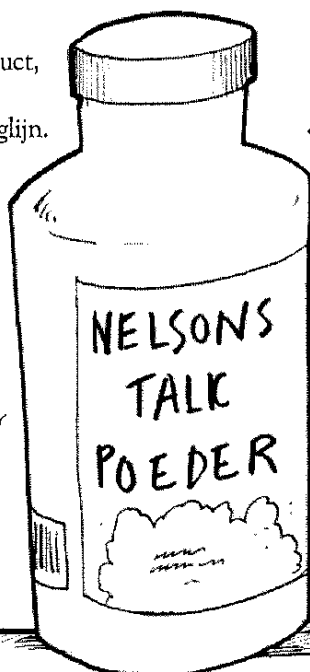


**Kwaliteits-  
garantie**

Dit product onderging een kwaliteitscontrole door Nelson Talk nv.

Als u in welk opzicht dan ook ontevreden bent over dit product, aarzel dan niet om ons te contacteren op de Nelson Zorglijn. Gratis telefoonnummer 0800 010101. Uw privacy wordt niet geschonden.

Product uit België,  
vervaardigd door  
Nelsons Talk nv  
Nelsonstraat  
1000 Brussel



Nelsons talkpoeder

Ideaal voor egels met vlooien.

Nelsons talkpoeder kan gebruikt worden nadat u het gras gemaaid heeft en bij voorkeur op vrijdagen na 15.00 uur.

Gebruiksaanwijzing

Strooi poeder in het hele huis in kleine hoopjes op de vloer. De meeste mensen zullen zich daaraan ergeren. Voor echt efficiënte ergernis kunt u op verschillende hoopjes blazen om het poeder te verspreiden. Als u klaar bent, zet dan het poeder op een hoge plank.

Ingrediënten

Gedroogde en gemalen slakken die gevoed werden met diepgevroren erwten, een rode sok en twee eikels.

**Waarschuwing**

**Buiten het bereik van chinchilla's bewaren.**

Contact vermijden met mensen die hun armen snel heen en weer zwaaien.

Nelson is tegen luiheid en onbeleefde mensen en investeert in onderzoek naar hoe het is om een astronaut te zijn.

Actieve bestanddelen kunnen rustiger worden en zich beter gaan gedragen tijdens gebruik.



**Kwaliteits-  
spul**

Dit product onderging een kwaliteitscontrole door Bert, die deze baan haat.

Als u in welk opzicht dan ook ontevreden bent over dit product, zouden we liever hebben dat u gaat klagen bij uw bureu. Hun telefoonnummer staat misschien in het telefoonboek. We hebben nooit echt begrepen wat privacy precies is.

Product uit België, vervaardigd door  
Nelsons Talk nv  
Jans huis in de Hoogstraat  
In Brussel



# OP EEN GLITVOLLE DAG \*\*

GESCHATTE TIJD: 1 UUR  
GROEPERING: PER TWEE



## DE OPDRACHT

Verzin betekenissen voor verzonden bijvoeglijke naamwoorden en verzin bijvoeglijke naamwoorden die de gegeven woorden in een tekst vervangen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Lees samen het eerste deel van het leerlingenblad. Bespreek hoe de verzonden woorden 'klinken' en vraag of ze een positieve of negatieve connotatie lijken te hebben. Het kan zijn dat de leerlingen het niet eens zijn met elkaar. Vraag hen om per twee definities te verzinnen die passen bij de tekst.

In het volgende onderdeel van de activiteit moeten de leerlingen zelf woorden verzinnen om de bijvoeglijke naamwoorden in de tekst te vervangen. Moedig hen aan om te experimenteren met de klanken van woorden. Het kan vaak helpen om verschillende klanken uit de twee of drie gegeven bijvoeglijke naamwoorden door elkaar te halen om zo één woord te maken.

Je kunt ook even stilstaan bij de volgende voor- en achtervoegsels.

Voorvoegsels:

ge-  
on-  
her-  
ver-

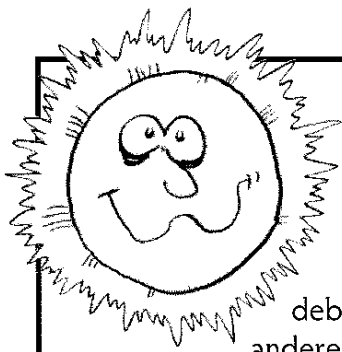
Achtervoegsels:

-ig  
-lijk  
-er  
-est  
-vol



## UITBREIDING

De leerlingen kunnen tekeningen maken van verschillende zelfstandige naamwoorden die dan omschreven kunnen worden met een van hun nieuwe bijvoeglijke naamwoorden.



## OP EEN GLITVOLLE DAG

**O**p een glitvolle dag was een piddige jongen die Gert heette, op weg naar school. Hij hield niet van naar school gaan en was steeds deblief wanneer hij de school binnen ging. Deze dag was een dag zoals alle andere. Toen hij op de speelplaats aankwam, waren de andere kinderen al aan het spelen. Gert had nooit zin om mee te spelen en dus ging hij zoals altijd op een bank zitten. Op dat moment kwam een malonkig meisje dat Ruth heette, naar de jobbelige bank toe gerend. Ze begon op een knappelijke manier te praten tegen Gert, die gliekvol was dat iemand besloten had om tegen hem te praten. Hij glimlachte en was een beetje gehest. Zou deze dag dan toch flegt zijn?

**Schrijf op wat deze woorden volgens jou zouden kunnen betekenen.**

|          |       |            |       |
|----------|-------|------------|-------|
| glitvol  | _____ | knappelijk | _____ |
| piddig   | _____ | gliekvol   | _____ |
| deblief  | _____ | gehest     | _____ |
| malonkig | _____ | flegt      | _____ |
| jobbelig | _____ |            |       |



### Je opdracht

Verzin woorden die goed zouden klinken ter vervanging van de bijvoeglijke naamwoorden (vet gedrukt) in de volgende tekst (je mag meerdere woorden na elkaar vervangen door één woord).

Op een **zonnige** dag in het **machtige en succesvolle** koninkrijk Sarvaar maakte heer Duizebel zijn **sterk en betrouwbaar** paard klaar om op een **moedige** zoektocht te gaan naar de **angstaanjagende, moordende en hondsdlle** draak.

Hondsdlle draken waren heel **zeldzaam en moeilijk om te vinden**, maar uit recente berichten was gebleken dat zo'n draak in het geniep en zonder dat iemand het merkte dorpelingen opgegeten had. De mensen dachten dat het de hondsdlle draak moest geweest zijn, want de beenderen van de **arme en tragische** slachtoffers werden allemaal teruggevonden in een **kleine, nette en georganiseerde** hoop. Dat was typisch voor de **pietluttige en nette** draak.

Het probleem met heer Duizebel was echter dat hij **moediger en onbevreesder** was dan hij **slim en handig** was. Dit betekende dat hij na vijf uren **snel en ongeduldig** rijden door het mooie platteland terug aankwam in zijn thuisdorp. Daar deed het nieuws de ronde dat de draak verslagen werd door een **zwakke en slappe** oude vrouw die haar hond aan het uitlaten was. Heer Duizebel ging naar huis en dronk een **lekkere, warme en troostende** kop thee.



# DEPRIDORP \*\*

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



## DE OPDRACHT

Maak een omschrijving van een dorp volgens een vaste structuur en met een emotie of een gedragstype als thema.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Het is misschien geen slecht idee om met de leerlingen het concept te exploreren en om hen wat inspiratie te geven voor je hen laat beginnen aan de opdracht. Overloop alle emoties en denk na over hoe het dorp eruit zou zien als er een bepaalde emotie of een bepaald gevoel overheerste. Je kunt de klas in kleine groepjes verdelen en elk groepje laten nadenken over een van de emoties. De leerlingen kunnen hun ideeën noteren.

De dingen die beschreven kunnen worden in het dorp en over de huizen zijn de volgende.

- De paden die naar de huizen leiden
- Bloemen
- Regenpijpen
- Gazons
- Voordeuren
- Poorten
- De bodem
- Ramen en gordijnen
- Bloempotten
- Afval
- Kleuren
- Rotspartijen
- Huisdieren
- Onkruid
- Geluiden
- Barsten in paden of muren
- Schilderwerk
- Insecten
- Auto's
- Brievenbussen
- Vogels
- Vijvers
- Muren
- Schoorstenen

De leerlingen kunnen een lijst maken van de dingen die volgens hen blijk geven van de emotie waarover zij enkele alinea's zullen schrijven. Vraag hen dan om hun vijf alinea's uit te schrijven. Leerlingen die iets minder vaardig zijn, kunnen enkele tekeningen maken en er aanduidingen op aanbrengen.

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen nadenken over een 'Fleur Depridorp op'- campagne – met affiches, enquêtes en een lijst met dingen waardoor het dorp een leukere plek om te wonen kan worden!

# DEPRIDORP

**D**epridorp is wellicht de meest ellendige plek die iemand kan bezoeken. Iedereen die in Depridorp woont, jong of oud, ziet er altijd heel beroerd uit. Niemand werd ooit gezien met ook maar een kleine glimp van een glimlach, laat staan dat er al eens gelachen werd. De dorpelingen worden meestal gezien als ze van hun auto's naar hun huizen slenteren met hun handen in hun zakken en hun hoofden naar de grond gericht.

De mensen die in Depridorp wonen, zijn niet de enigen die er lamelijk uitzien, het dorp zelf ziet er ook heel ellendig en droevig uit. De huizenrij (Depristraat), dicht bij de groene long van het dorp die overwoekerd is door onkruid, ziet er vreselijk vervallen uit. Het voortuintje van nummer 1 is een bos van brandnetels die tot tegen de beschimmelde voordeur groeien. Bij nummer 2 hangen de planten in de bloembak op de vensterbank tot net boven het gebarsten betonnen pad. Nummer 3 heeft een gebarsten raam en niemand heeft ooit de gordijnen open gezien. Bij nummer 4 staat iedereen die zich aan het pad naar de voordeur waagt een heus modderbad te wachten en bij nummer 5 leidt het met mos bedekte pad naar een piepende voordeur die slaat in de wind. Niemand kan zich herinneren of er ooit iemand in nummer 5 gewoond heeft.

De winkel in het dorp sloot vijf jaar geleden. De ramen zijn dichtgetimmerd en de regenpijp hangt los aan de muur. Toen de winkel nog open was, ging niemand er ooit naar binnen. Het gemeentehuis werd nooit gebruikt en ziet er heel schamel uit door de deur die los aan de scharnieren hangt en de verf die eraf bladdert. Af en toe zweeft er wat afval over de lege parking van het gemeentehuis.

Zelfs het naambord van het dorp, met zijn ontbrekende 'o', grauwe en loshangende 'r' en dofwitte achtergrond, is voor iedereen die zich aan een bezoek waagt een aanwijzing voor de ellendige toestand van het dorp. Eigenlijk is Depridorp een plek die alleen geschikt is voor de meest lamelijke mensen.



1. Beschrijf een dorp waarin een van de volgende gevoelens het overheersende thema is:  
verward opgewonden    bazig    boos    vriendelijk    lui    verlegen  
Eens je een emotie of manier van gedragen gekozen hebt, kun je de volgende alinea's uitschrijven.
  - a) Een inleiding waarin je iets vertelt over de aard van de mensen die in het dorp wonen.
  - b) Een beschrijving van een rij van vijf huizen in je dorp.
  - c) Een beschrijving van de winkel in het dorp.
  - d) Een beschrijving van het gemeentehuis.
  - e) Een beschrijving van het naambord van het dorp.
2. Maak een tekening van de huizenrij en het naambord van je nieuwe dorp.

# HET MYSTERIE VAN DE BRONZEN BOL \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**

**GROEPERING: PER TWEE OF GROEPJES**

## DE OPDRACHT

Los het mysterie van de verdwenen bronzen bol op door aanwijzingen te zoeken in de krant. Schrijf een krantenartikel met als titel 'Mysterie van de bol ontrafeld'.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

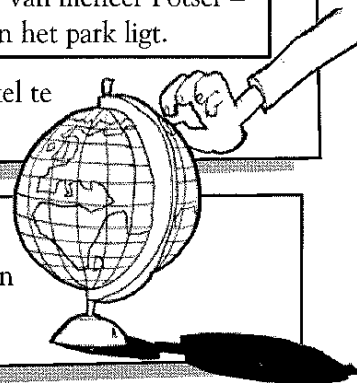
Het kan zijn dat de leerlingen al snel doorhebben wat er gebeurd is: meneer Potser heeft de bol genomen om hem te gebruiken in zijn bolwerpen-evenement, want hij heeft het blok verloren dat voor het paalwerpen gebruikt wordt. Dora Halters heeft het blok gevonden en gebruikte het in het ontwerp van haar bushalte. Vraag de leerlingen om alle aanwijzingen te noteren die hen geholpen hebben om het mysterie op te lossen. Laat hen ook opschrijven hoe elke aanwijzing geholpen heeft. Je kunt de leerlingen vragen om een tabel als de volgende te maken.

| AANWIJZING                                                                                                                                                                                  | WAT ZE ONS VERTELT                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| De bol staat nog steeds op het beeld op de eerste foto van de pagina – genomen om 14 uur.<br>Op de tweede foto ontbreekt de bol. Die foto werd genomen op 1 mei tussen 15.30 uur en 16 uur. | De bol verdween dus ergens tussen 14 uur en 15.30 uur.                                                                                               |
| Bijna het hele dorp ging naar de theatervoorstelling in het gemeentehuis kijken.                                                                                                            | Er was wellicht haast niemand in de buurt die getuige was van de diefstal.                                                                           |
| Meneer Potser coördineerde de sporten op het evenement van zondag.                                                                                                                          | Meneer Potser was waarschijnlijk degene die het paalwerpen verving door het bolwerpen.                                                               |
| Meneer Potser was aan de bushalte aan het werken op het moment van de botsing.                                                                                                              | Meneer Potser ging niet naar de toneelvoorstelling in het gemeentehuis.                                                                              |
| Er staat een ladder tegen het bushokje op de foto van de botsing.                                                                                                                           | Meneer Potser heeft een ladder die hij gebruikt kan hebben om de bol van het beeld te nemen.                                                         |
| Volgens de advertentie is meneer Potser een schilder en decorateur.                                                                                                                         | Meneer Potser was waarschijnlijk het dak van de bushalte aan het schilderen.                                                                         |
| De bol in het bolwerpen was crèmekleurig. Het dak van de bushalte is in 'eierschaal' geschilderd.                                                                                           | Meneer Potser schilderde het dak van de bushalte in een crèmekleur en hij gebruikte de verf om de bol te schilderen.                                 |
| Het midden van de bushalte is gemaakt van een groot 'blok'.                                                                                                                                 | Dat is waarschijnlijk het blok dat de vorige jaren gebruikt werd voor het paalwerpen.                                                                |
| Mevrouw Dora Halters zei dat ze alle materialen voor haar bushokje in het dorp vond.                                                                                                        | Het blok dat het bushokje ondersteunt, is waarschijnlijk het blok van het paalwerpen!                                                                |
| Het adres van meneer Potser is 'Parklaan'. Hij woont waarschijnlijk in de buurt van het park.                                                                                               | Het is goed mogelijk dat Dora Halters de paal 'gevonden' heeft naast de garage van meneer Potser – die waarschijnlijk in de buurt van het park ligt. |

Vraag de leerlingen om alle gebeurtenissen op een rijtje te zetten en om een krantenartikel te schrijven met als titel 'Mysterie van de bol ontrafeld'.

## UITBREIDING

De leerlingen kunnen kort naspelen hoe meneer Potser ontkent dat hij de bol genomen heeft, ondanks de vele bewijzen die tegen hem spreken!



# HET MYSTERIE VAN DE BRONZEN BOL

In het dorp Titburg moet een mysterie ontrafeld worden. Waar is de bol die boven op het millenniumstandbeeld (in het midden van het park) torende naartoe? Niemand begrijpt hoe iemand de bol kon wegnemen zonder dat ook maar iemand het zag. Kun jij de dorpelingen helpen bij het oplossen van het mysterie? Er staan heel wat aanwijzingen in de Titburgse Krant van maandag.

## The Tidburgse Krant

Maandag 3 mei

1 €

### KICK-OFF VAN HET MEIFESTIVAL!

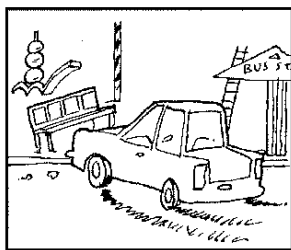


Deze editie van het jaarlijkse Meifestival ging op zaterdag om 14 uur van start met de traditionele meipaaldans. De leerlingen van de basisschool van Titburg verstomden de toeschouwers met hun vaardigheid en concentratie. 'Ik sta er elk jaar van versteld dat de dans niet eindigt in chaos', zei mevrouw Dorien Gijsens, een van de nieuwste inwoners van het dorp.

Zoals elk jaar werd de meipaaldans gevolgd door een toneelvoorstelling. Dit jaar was de titel 'Daar is de lente' en het werd geschreven en opgevoerd door het personeel en de leerlingen van de plaatselijke basisschool. Het stuk was zoals altijd weer erg veelbelovend en zo goed als het hele dorp ging ernaar kijken.

### AUTO BOTST TEGEN BANK

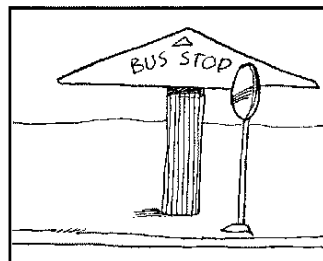
Op 1 mei, omstreeks 15.30 uur, botste meneer P. Anir met zijn auto tegen de bank in het park. Gelukkig raakte niemand daarbij gewond. Tot ieders verbazing was de bank niet beschadigd, wat niet gezegd kon worden van meneer Anirs auto. De enige getuige, meneer Pieter Potser, verklaarde: 'Ik was aan de nieuwe bushalte aan het werken



toen ik plots opgeschrikt werd door een luide knal. Ik ben erg blij dat niemand gewond raakte.' De plaats van het ongeval was rond 16 uur opgeruimd, zodat de pret van het weekend niet bedorven werd.

### NIEUWE BUSHALTE VOOR HET DORP

De nieuwe bushalte van Titburg, ontworpen door mevrouw Dora Halters, werd zopas geïnstalleerd. 'Er is nog wat werk aan, maar de halte zou maandag af moeten zijn', voegde ze toe. 'De halte heeft het dorp geen cent gekost, want ik heb het project helemaal gratis uitgevoerd met materialen die ik in het dorp gevonden heb (zelfs in het park). Ik houd van de crèmekleur van het metalen dak en ik kijk al uit naar de reacties van de dorpelingen.'



### HET SPORTEVENEMENT OP ZONDAG

Het jaarlijkse sportevenement, dat onderdeel is van het Meifestival, was opnieuw een groot succes. De sportcoördinator, Pieter Potser, moest af en toe streng optreden, want er waren enkele mensen die het niet zo nauw namen met de regels. Daisy Groen werd gediskwalificeerd toen ontdekt werd dat ze haar ei aan haar lepel vastgekleefd had met een kauwgom. Tom Peters werd van het plein verwijderd tijdens het touwtrekken, omdat hij zijn vader aan het kietelen was om zijn moeder, die in het andere team zat, te helpen. Dit jaar werd bovendien een nieuwe sport voorgesteld: het bolwerpen. Bij deze sport moesten de deelnemers een heel zware, crèmekleurige bol zo ver mogelijk werpen. Dit spel moest het paalwerpen van vorig jaar vervangen.

**PIETERPOTSER**  
SCHILDER EN DECORATEUR  
GEEN WERKJE IS TE  
ZWAAR OF TE LICHT.  
PARKLAAN 5, 4341 TITBURG

# MOORDMYSTERIE \*\*\*

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**

**GROEPING: DUO'S VAN LEERLINGEN  
MET VERSCHILLENDE VAARDIGHED**

## DE OPDRACHT

Zoek uit wie de moordenaar is aan de hand van aanwijzingen op foto's en teken zelf nog meer mogelijke foto's.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

De leerlingen zouden er al snel achter moeten komen dat de moordenaar de foto's getrokken heeft en dat de personen op de foto's de moordenaar niet kunnen zijn. Ze zullen hier hopelijk uit kunnen afleiden dat Karen Klein de moordnares is.

Op de foto's staan:

### FOTO A

Het gezin van Kaat Katerham dat de hond uitlaat op het pad langs de rivier. De foto werd genomen vanuit het huis Rivierzicht (waarschijnlijk van op de bovenverdieping).

### FOTO B

Geert Godefroit in zijn huis – dus hij kan onmogelijk de moordenaar zijn.

### FOTO C

Het huis en het veld van de boer – genomen vanuit het huis Rivierzicht.

### FOTO D

Nick Noordman die naar vogels aan het kijken is in zijn achtertuin – genomen vanuit het huis Rivierzicht.

### FOTO E

Het huis Zonnebloem – genomen vanuit het huis Rivierzicht.

### FOTO F

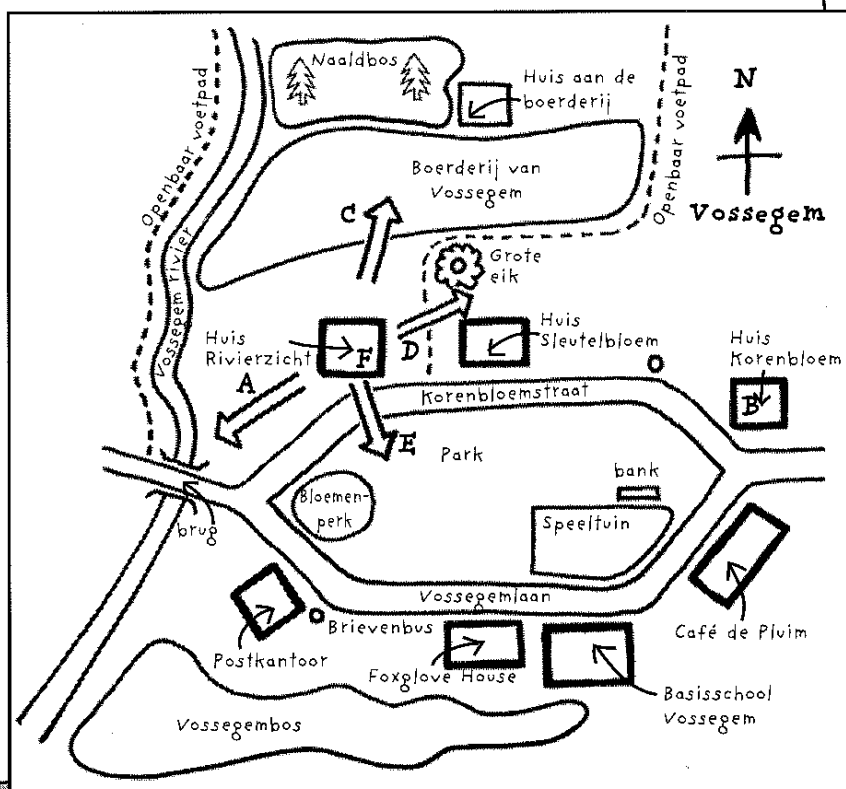
Binnen in het huis Rivierzicht.

Vraag de leerlingen om notities te maken van alle aanwijzingen die aantonen wat we op elke foto kunnen zien. Vraag hen dan om aan de hand van de plattegrond en de informatie over de verdachten nog vier foto's te tekenen die Karen had kunnen nemen. De foto's kunnen nog meer bewijzen leveren tegen Karen of ze kunnen de anderen vrijstellen van verdenking.

### OF

Vraag aan de leerlingen om een van de andere verdachten aan te duiden als de moordenaar en laat hen vier foto's tekenen die bewijzen dat die persoon de moordenaar is.

Van hieruit werden de foto's genomen:



# MOORDMYSTERIE

## Je opdracht

Er werd een moord gepleegd. Kun je detective Kiekje helpen? Ze heeft naast het moordwapen een fototoestel gevonden en beide stonden vol met de vingerafdrukken van één persoon. Ze liet de foto's natuurlijk onmiddellijk ontwikkelen. Aan jou om haar te helpen bij het bekijken van de foto's en zo uit te dokteren wie de moordenaar is.

Dit zijn de verdachten.

### Geert Godefroit

Geert woont alleen in het huis Korenbloem en daar woont hij al tien jaar. Hij houdt van doe-het-zelven en is voortdurend in de weer met het veranderen van de decoratie in zijn huis. Hij geeft vaak etentjes. Geert houdt ook van vissen. Hij kent alle andere verdachten vrij goed.

### Karen Klein

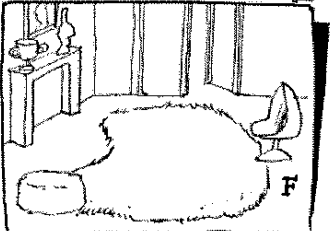
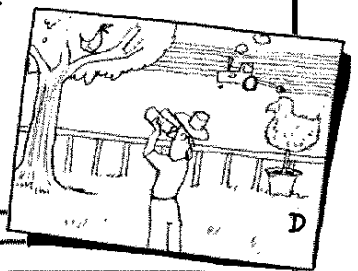
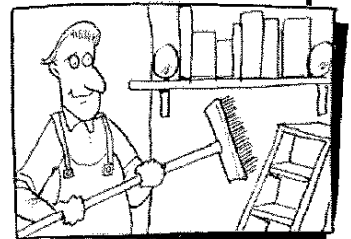
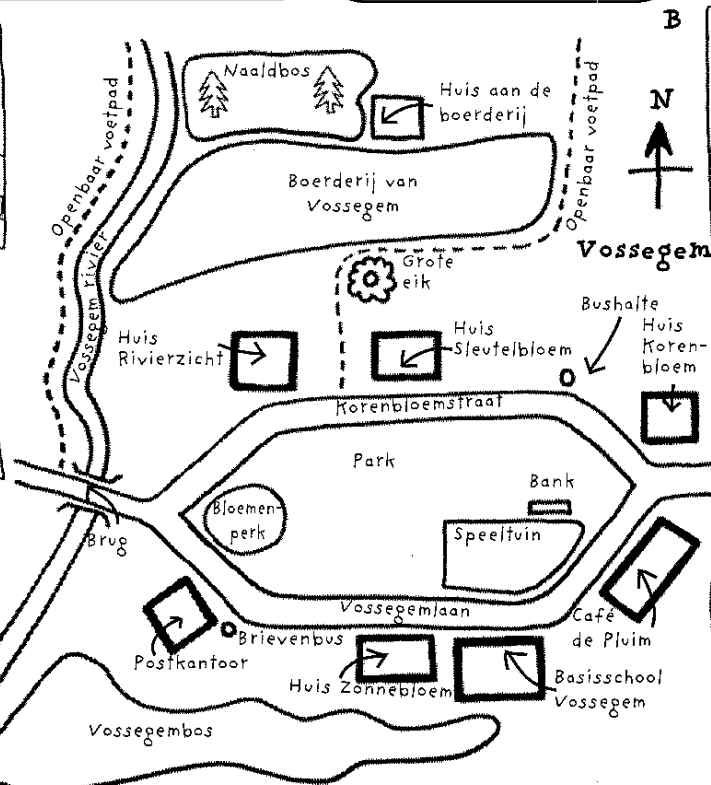
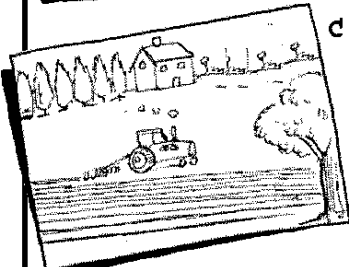
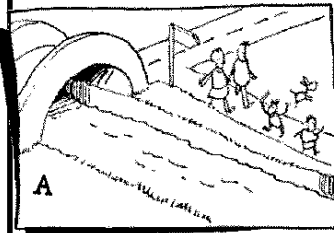
Karen is nog niet zo lang geleden verhuisd naar het huis Rivierzicht, nadat ze 15 jaar in de stad gewoond had. Ze werd meteen verliefd op het huis omdat het zo modern ingericht was. Karen kent enkel Geert en Nick in het dorp. Ze houdt van golf en tennis en ze is er ook echt goed in – vooral in tennis.

### Kaat Katerham

Kaat woont al haar hele leven in het huis Zonnebloem. Ze woont er samen met haar man en twee kinderen (Raf van 4 en Anton van 6). Kaat en haar gezin hebben een heel druk leven en hun huis is altijd een puinhoop! Kaat houdt van schilderen. Het hele gezin maakt graag lange wandelingen met de hond Bas, weer of geen weer.

### Nick Noordman

Nick Noordman woont al 47 jaar in het huis Sleutelbloem. Hij is een gepensioneerde leraar die vroeger les gaf in de plaatselijke basisschool. In zijn vrije tijd observeert hij graag vogels. Hij houdt ook van tuinieren. Zijn huis en tuin zijn altijd netjes onderhouden – hij snoeit zijn struiken vaak in de vorm van vogels en andere dieren.



Probeer erachter te komen waar deze foto's genomen werden en wat er op elke foto staat. Dat zou je naar de moordenaar moeten leiden.

Wanneer je de moord opgelost hebt, kun je nog vier foto's tekenen die de moordenaar genomen kan hebben. Met de foto's moet je ofwel kunnen bewijzen dat de moordenaar ze genomen heeft of dat de andere verdachten de moord niet gepleegd hebben.

# HOOGSPANNINGSMASTEN PLAATSEN \*\*

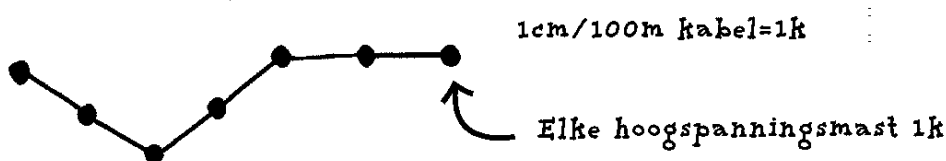
**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**  
**OF PER TWEE**

## DE OPDRACHT

Zoek en duid de goedkoopste plaatsen voor hoogspanningsmasten aan op de kaart om zo de elektriciteitscentrale van Astegem (punt A) te verbinden met punt B.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

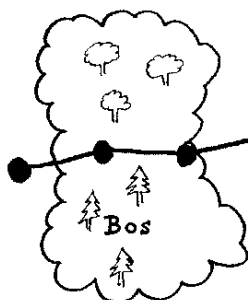
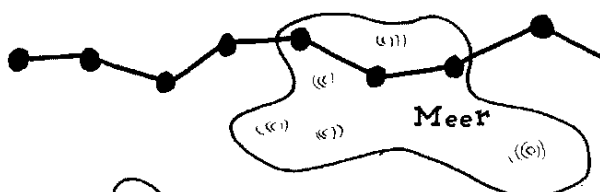
De leerlingen moeten deze activiteit aanpakken door steeds opnieuw te proberen enerzijds en door logisch na te denken anderzijds. Ze kunnen individueel of per twee werken, afhankelijk van de vaardigheden van de klas. Je kunt de activiteit beginnen door de leerlingen te tonen hoe ze de hoogspanningsmasten en kabels op 1 cm van elkaar moeten tekenen op de kaart. De leerlingen werken het best met potlood zodat ze hun route kunnen wissen als die te ingewikkeld wordt. Maak de klas duidelijk dat de letter 'K' gebruikt wordt om een bedrag van € 1000 uit te drukken. Op die manier worden de berekeningen eenvoudiger.



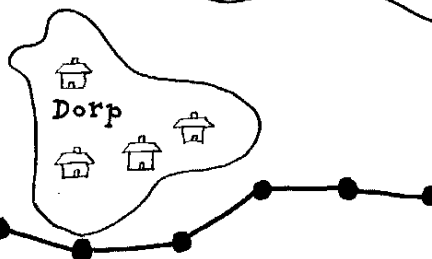
Dit zou 13 K kosten.

Geef de leerlingen dan enkele voorbeelden van hoogspanningsnetwerken om de kosten te berekenen.

Dit zou 29 K kosten.



Dit zou 33 K kosten.



1. hoeveel het zou kosten om hoogspanningsmasten in een rechtstreekse diagonale lijn van punt A naar punt B te plaatsen;
2. hoeveel het zou kosten om twee rechte lijnen met een bocht in het midden (naar het oosten, dan naar het zuiden en dan weer naar het oosten) te maken;
3. wat de duurste route zou zijn als je alleen maar 'trapsgewijs' oost- en zuidwaarts mag gaan.

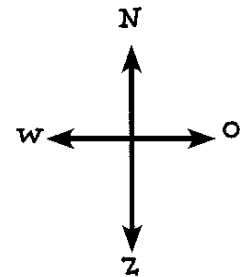
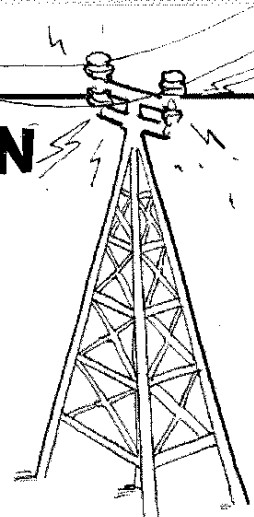
## UITBREIDING VRAAG DE LEERLINGEN:

1. hoeveel het zou kosten om hoogspanningsmasten in een rechtstreekse diagonale lijn van punt A naar punt B te plaatsen;
2. hoeveel het zou kosten om twee rechte lijnen met een bocht in het midden (naar het oosten, dan naar het zuiden en dan weer naar het oosten) te maken;
3. wat de duurste route zou zijn als je alleen maar 'trapsgewijs' oost- en zuidwaarts mag gaan.

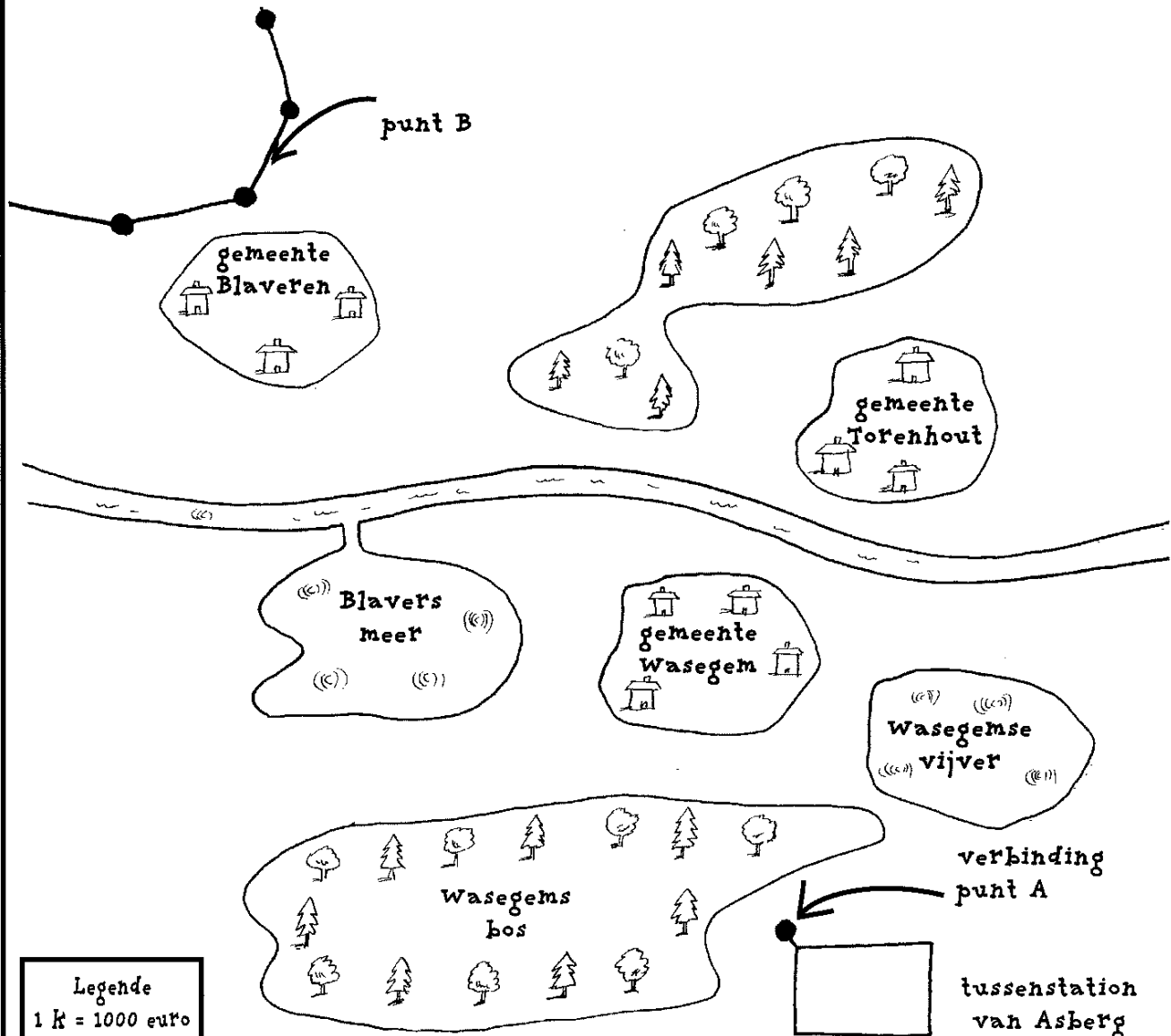
# HOOGSPANNINGSMASTEN PLAATSEN

## Je opdracht

Zoek de goedkoopste plaatsen voor hoogspanningsmasten en duid ze aan op de kaart. Zo probeer je de elektriciteitscentrale van Astegem (punt A) te verbinden met punt B. Gebruik daarvoor de kostentabel hieronder.



|                                                                                                                                                                                                          | PRIJS |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Hoogspanningsmast op open vlakte                                                                                                                                                                         | 1 K   |
| 100 m (= 1 cm op de kaart) kabel tussen twee hoogspanningsmasten (dat is de grootste afstand die mogelijk is tussen de masten). Elke kabel tussen 2 masten die korter is dan 100 m, kost nog steeds 1 K. | 1 K   |
| Hoogspanningsmasten die dichterbij dan 100 m (1 cm) bij een dorp staan (vanwege de milieuwetgeving).                                                                                                     | 2 K   |
| Een hoogspanningsmast in eender welke waterpartij                                                                                                                                                        | 5 K   |
| Een hoogspanningsmast in een woud of bos                                                                                                                                                                 | 3 K   |



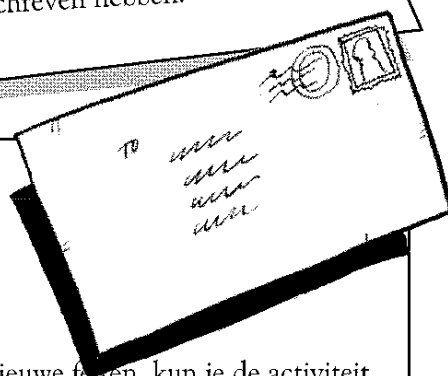
**Legende**  
 1 K = 1000 euro  
 1 cm = 100 m

# VIER BRIEVEN \*\*

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

## DE OPDRACHT

Verzamel informatie over de vier personen die de brieven geschreven hebben.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Laat de leerlingen de vier brieven lezen en per twee werken om zo veel mogelijk feiten uit de brieven neer te schrijven over de vier mensen (Khalid, Paul, Yvonne en Anita). Vraag de leerlingen om de feiten te sorteren volgens de categorieën 'heel erg waarschijnlijk' en 'waarschijnlijk'.

Wanneer de leerlingen het moeilijk beginnen te krijgen met het vinden van nieuwe feiten, kun je de activiteit verder bespreken met de hele klas. Ga eerst na of de leerlingen begrepen hebben hoe de vier mensen met elkaar verbonden zijn.

- Yvonne en Anita zijn tweelingzussen.
- Yvonne is de moeder van Paul.
- Anita en de ouders van Khalid zijn burens.
- Paul en Khalid zijn vrienden.

Stel de leerlingen ook enkele vragen waarvoor ze aanwijzingen moeten zoeken voor ze kunnen antwoorden.

1. Wat is de relatie tussen Paul en Anita? (Tante en neef)
2. Wat staat Caroline te wachten? (Ze moet bevallen van een meisje.)
3. Welke baan zou Paul kunnen hebben? (Automecanicien)
4. Hoe oud zijn de kinderen van Paul en Caroline ongeveer? (Pieter is er 4 en Hendrik is er 5 of 6.)

Dit zijn enkele feiten om de leerlingen op weg te helpen, maar er kunnen nog heel wat dingen aan de lijst toegevoegd worden.

| HEEL ERG WAARSCHIJNLIJK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | WAARSCHIJNLIJK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Yvonne en Anita hebben net hun 50ste verjaardag gevierd.<br/>Ze droegen dezelfde jurk op hun verjaardagsfeest.<br/>Paul en Caroline waren aanwezig op het verjaardagsfeest.<br/>Het feest vond plaats op zaterdag 19 augustus.<br/>Caroline en Paul hebben twee kinderen: Hendrik en Pieter.<br/>Pieter is 4 en gaat bijna naar school, Hendrik gaat al naar school (dus hij is waarschijnlijk 5 jaar oud, want Caroline en Paul zijn 6 jaar samen).<br/>Caroline is zwanger.<br/>Khalid gaat naar de universiteit van Gent om geneeskunde te studeren.<br/>Paul speelde vroeger met Khalid als hij bij zijn tante Anita logeerde in Winsteke.<br/>Caroline en Paul logeerden twee weken bij Yvonne.<br/>Yvonne zorgde voor Pieter en Hendrik terwijl Caroline en Paul naar een muziekfestival waren.<br/>Paul speelt gitaar.<br/>Khalid kroop vroeger vaak door de omheining om Anita om koekjes te vragen.</p> | <p>Yvonne houdt van golf.<br/>Paul is een automecanicien.<br/>Paul en Caroline zijn getrouwd.<br/>Anita en Yvonne zijn allergisch voor noten.<br/>Pieter en Hendrik zijn de zoontjes van Caroline en Paul.<br/>Khalid werkt in een kantoor, maar vertrekt volgende week naar de universiteit.<br/>Julie is de vriendin van Khalid.<br/>Julie gaat niet mee met Khalid wanneer die naar de universiteit gaat.<br/>Caroline en Paul verwachten een meisje.<br/>Caroline en Paul zijn 6 jaar samen.<br/>Tom is de echtgenoot van Anita.</p> |

Neem de feiten door en praat met de leerlingen over de feiten die ze als absoluut waar hebben voorgesteld, maar waarover ze eigenlijk slechts een veronderstelling gemaakt hebben. Een voorbeeld: Paul en Caroline zijn getrouwd – het is ook mogelijk dat ze niet getrouwd zijn.

## UITBREIDING

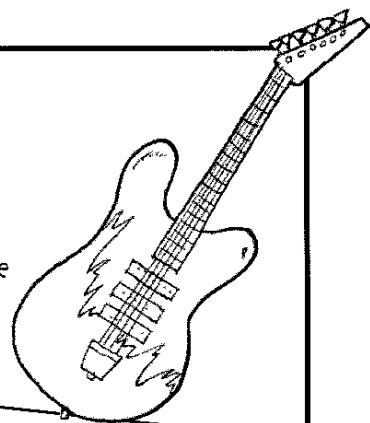
Vraag de leerlingen om vijf feiten over één persoon op te schrijven. Vraag hen om een brief van die persoon te schrijven waaruit die vijf feiten afgeleid kunnen worden.



# VIER BRIEVEN

## Je opdracht

Wat denk je te weten over de vier mensen die de volgende brieven geschreven hebben, en hoe kennen ze elkaar?



Frankstraat 32  
9721 Huizingen  
Oost-Vlaanderen

Woensdag 23 augustus

Beste Anita,  
Hartelijk bedankt voor het verjaardagsfeest dat je vorige zaterdag voor ons gaf - het deed me terugdenken aan vroeger, toen onze moeder ons dezelfde kleren aantrok met een grote roze strik! En jij doet ons dezelfde jurk aantrekken! Het was toch fantastisch om zo'n belangrijke verjaardag op die manier te vieren - je wordt niet elke dag 50! Het eten was heel erg lekker - je hebt er waarschijnlijk veel werk aan gehad - maar je bent altijd al de beste kok van ons beiden geweest, en je bent beter in het vermijden van noten in recepten. Na het verblijf van Caroline en Paul hier gaat alles weer z'n gewone gangetje. Ik hou van mijn kleinkinderen, maar ze kunnen zo druk zijn. Ik was nogal moe naar het einde van die twee weken toe.  
Veel liefs,

Yvonne

P.S.: Ik ben dol op de golfhandschoenen - ze zitten perfect - dank je!

Neerstraat 3  
9624 Mansel  
Oost-Vlaanderen

Liefste mama,  
Dank je wel dat we zo lang mochten blijven. Pieter en Hendrik vragen de hele tijd naar je. Caroline moet weer wennen aan het koken en schoonmaken! Ze is uitgeput! En nog eens bedankt dat de jongens dat hele weekend bij je mochten logeren.  
Ik hoop dat je genoten hebt van je verjaardagsfeest. Wij alvast wel!  
Ik moet maandag weer werken. De vetssporen op mijn handen waren op het einde van ons verblijf bij jou net bijna helemaal verdwenen. Ik moest de auto van Caroline onlangs herstellen - de remmen werkten niet zo goed meer. En ik moet de kinderkamer nog roze schilderen!  
Pieter kijkt er al naar uit om te starten met school. Hij loopt de hele tijd in zijn uniform rond - zelfs in deze hitte! Hendrik zegt hem de hele tijd maar dat school saai is en dat je toch alleen maar op je vingers getikt wordt door de leerkrachten!  
Houd je goed, ik bel binnenkort eens.  
Veel liefs,  
Paul



Sint-Antoniusstraat 102  
8625 Winstoke  
West-Vlaanderen

25 augustus

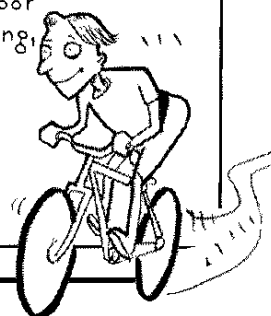
Liefste Khalid,  
Ik hoor dat we je moeten feliciteren! Paul vertelde me je nieuws. Ik ben zo blij dat je kunt studeren aan de universiteit van Gent. De tijd zal voorbij vliegen en ik ben ervan overtuigd dat het niet lang zal duren voor je je stempel drukt op de wereld van de geneeskunde.  
Ik zag Paul enkele dagen geleden. Ik zie hem nauwelijks nog nu hij het zo druk heeft met de kinderen en zijn baan. En toch vindt hij nog de tijd om gitaar te spelen! Hij overhaalde ons om allemaal mee te zingen - als je dat zingen kunt noemen.  
Je moeder en vader zien er altijd zo goed uit. We praten nog steeds over de omheining heen. Het lijkt alsof het glisteren was dat je door het gat in de haag kroop en ons om koekjes kwam vragen!  
Met Tom gaat alles goed. Hij is heel gezond, wat geen verrassing is natuurlijk, want ik zorg goed voor hem!  
Veel liefs,

Anita

Boogstraat 2  
9310 Summel  
Oost-Vlaanderen

24 augustus

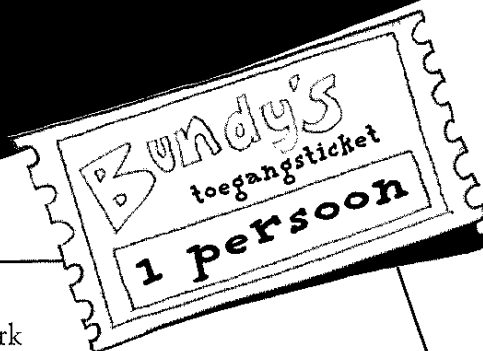
Beste Paul,  
Ik kan het nog steeds niet geloven. Twee keer goed nieuws in één week - ik ga naar Gent en jij wordt vader - voor de derde keer. Er is al zo veel veranderd sinds de tijd toen je bij je tante Anita bleef logeren en we voetballen en kampen bouwden in de achtertuin.  
Ik hoorde dat je naar Rock Werchter geweest bent zonder de kinderen. Dat moet een beetje zoals vroeger geweest zijn - toen je Caroline net ontmoet had, dat moet ongeveer zes jaar geleden zijn, niet?  
Volgende week is mijn laatste werkweek voor ik vertrek. Ik ga de mensen missen, maar mijn computer of de telefoon niet! Ik ga een vakantie nemen - met Julie op de tandem door Noord-Frankrijk. Niet echt haar ding, maar ik hoop dat ze er gaandeweg van gaat houden, want het is onze laatste keer samen voor een paar weken!  
Veel groetjes,  
Khalid



# PICO'S RECREATIEPARK

**GESCHATTE TIJD: 2 UUR**

**GROEPERING: PERTWEE OF GROEPJES  
VAN DRIE**



## DE OPDRACHT

Maak een nieuw plan voor Pico's recreatiepark en geef ideeën om het meer te laten opbrengen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Leg de situatie aan de leerlingen uit en vraag hen om een zo lang mogelijke lijst te maken van de dingen die zouden kunnen verhinderen dat het park genoeg opbrengt. We geven enkele voorbeelden van het soort dingen die in de lijst kunnen staan.

### DE LOCATIE VAN ELKE ACTIVITEIT

1. De souvenirwinkel zit helemaal verstopt in een hoekje. De meeste mensen kopen een cadeautje op het einde van hun bezoek.
2. Er zijn niet veel activiteiten waarvoor betaald moet worden, en ze zitten allemaal verstopt in een hoekje.
3. De ijskraampjes staan niet op plaatsen waar veel mensen geneigd zijn om een ijsje te kopen (bij de schattenjacht, vlak naast het zwembad en verborgen bij de souvenirwinkel).
4. De cafetaria heeft geen terras. Dat betekent dat de mensen misschien liever hun eigen picknick meenemen als het erg warm is.

### GELD

1. De toegangstickets kosten te weinig.
2. Er zijn niet genoeg goedkope dingen te verkrijgen in de souvenirwinkel, waaraan kinderen hun zakgeld kunnen uitgeven.
3. Op het speelplein, dat helemaal gratis is, zijn er activiteiten waarvoor geld gevraagd kan worden.

### ANDERE

1. Er zijn genoeg dingen te doen die geen geld kosten, waardoor de mensen eigenlijk niets hoeven te betalen om zich een hele dag te vermaken in het park.
2. Het treintje stopt niet aan en passeert niet langs plaatsen waar de mensen hun geld kunnen uitgeven of waar ze een interessante activiteit zouden kunnen zien.

Vraag de leerlingen om na te denken over de veranderingen die ze kunnen aanbrengen in het park zodat het meer geld opbrengt. Raad hen aan om na te denken over welke activiteiten het meeste geld kunnen opbrengen en om zich vooral te concentreren op die activiteiten.

Zeg aan de leerlingen dat ze:

- alles mogen verplaatsen;
- kleine dingen zoals borden, banken en afdaken mogen toevoegen;
- nieuwe paden mogen aanleggen;
- de prijzen mogen veranderen en geld mogen vragen voor de dingen die nu nog gratis zijn.

Vraag de leerlingen om:

1. een plattegrond te maken van hun nieuwe park;
2. een nieuwe prijslijst te maken;
3. elke andere wijziging of suggestie om het park meer te laten opbrengen te noteren.

## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN

- een logo ontwerpen voor het nieuwe park;
- nadenken over hoe ze de mensen kunnen overtuigen om het park te bezoeken;
- de schattenjacht ontwerpen – waar moeten de mensen naar op zoek? Letters voor een anagram misschien?
- een heel ongebruikelijke picknickzone ontwerpen.

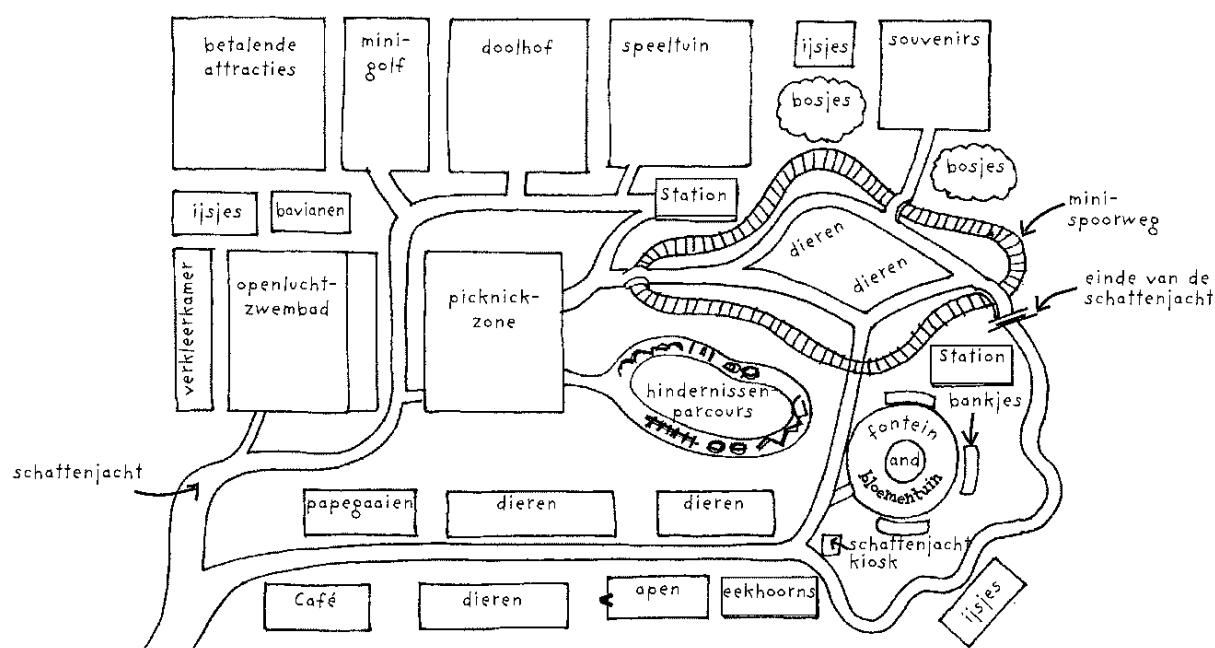
# PICO'S RECREATIEPARK

**M**eneer Paul Pico is van plan om 'Pico's recreatiepark te bouwen en uit te baten. Hij heeft een plan getekend van het park en enkele beslissingen genomen over de prijzen van de toegangstickets en de activiteiten in het park. Meneer Pico's bank vreest echter dat het park niet veel geld zal opbrengen als het gebouwd en beheerd wordt volgens zijn plan.

## Je opdracht

Meneer Paul Pico heeft je hulp nodig. Kun je:

- raad geven over de verschillende plaatsen waar de activiteiten zich in het park moeten bevinden om het park meer te doen opbrengen?
- prijsveranderingen voorstellen die ervoor zorgen dat het park meer opbrengt?
- andere suggesties doen die ervoor kunnen zorgen dat het park meer opbrengt?



Hier is wat meer informatie over het park dat meneer Pico wil bouwen en uitbaten.  
Een toegangsticket voor Pico's recreatiepark zal € 3 kosten.

| Zone                            | Prijs              | Aanvullende informatie                                                                                           |
|---------------------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Openluchtzwembad                | Gratis             | Dit wordt waarschijnlijk heel populair en heel erg druk op warme dagen.                                          |
| Betalende attracties            | € 2 voor een ritje | Hier komt een draaimolen, een spooktrein, een spookhuis, een mini-achtbaan en een enorm piratenschip.            |
| Doolhof                         | Gratis             | Het wordt enorm, maar doolhoven zijn meestal niet erg populair.                                                  |
| Speeltuin                       | Gratis             | Hier komen glijbanen, schommels, een klimrek, een wipplank, een springkasteel en enkele trampolines.             |
| Souvenirwinkel                  | Vanaf € 5          | Alles in de souvenirwinkel kost € 5 of meer. Hier wordt van verwacht dat het veel geld zal opbrengen.            |
| Picknickzone                    | Gratis             | Hier staan veel picknickbanken.                                                                                  |
| Hindernissenparcours            | Gratis             | Die zijn meestal erg populair.                                                                                   |
| Minigolf                        | Gratis             | Dit is meestal erg populair en heel drukbezocht.                                                                 |
| Dieren                          | Gratis             | Vele soorten kleine dieren zullen in kooien doorheen het hele park gehouden worden.                              |
| Minispoorweg                    | € 2                | Er komen twee stations voor de spoorweg. Heb je € 2 betaald, dan mag je zo vaak op het treintje mee als je wilt. |
| Fontein, bloementuin en bankjes | Gratis             | Deze plaats werd speciaal ontworpen voor de mensen die van rust en stilte houden.                                |
| Schattenjacht                   | € 1                | Je moet aanwijzingen zoeken langs de paden en die noteren.                                                       |
| Ijsjeskraampjes                 | € 1 - € 3          | Hiervan wordt verwacht dat ze veel geld in het laatje zullen brengen.                                            |
| Cafetaria                       | Vanaf € 5          | Hier wordt warm eten geserveerd.                                                                                 |

# WIGGEM \*\*

**GESCHATTE TIJD: 2 - 3 UUR**  
**GROEPING: PER TWEE OF**  
**GROEPJES VAN DRIE**

## DE OPDRACHT

Beslis over de behoefte van een gemeente aan een ringweg, denk na over de beste route en voer campagne om het beste idee voor een route erdoor te krijgen.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Deze activiteit zou voor veel discussie moeten zorgen, want er is geen juist antwoord. Toch beslissen de meeste groepen uiteindelijk voor een noordelijke ringweg.

Vraag de leerlingen om eens goed na te denken over de mensen die omschreven zijn in de tabel. Ze moeten erbij stilstaan dat de meeste inwoners de weg waarschijnlijk het liefst zo ver mogelijk bij zich vandaan hebben, zodat de rust en de stilte bewaard wordt. Zaakvoerders daarentegen zullen het waarschijnlijk leuk vinden als er veel verkeer passeert langs hun zaak, want zo krijgen ze ook meer klanten. Sommige mensen zijn misschien ook echt besluiteloos omdat ze bij elke situatie baat hebben. Het is misschien geen slecht idee om elk personage te bespreken nadat de leerlingen de tabel ingevuld hebben, om zo na te gaan of ze geen enkel detail of geen enkele mening vergeten zijn.

Voor opdrachten 4 en 5 kan de klas verdeeld worden in drie groepen:

1. een groep voor de noordelijke ringweg
2. een groep voor de zuidelijke ringweg en
3. een groep tegen een ringweg.

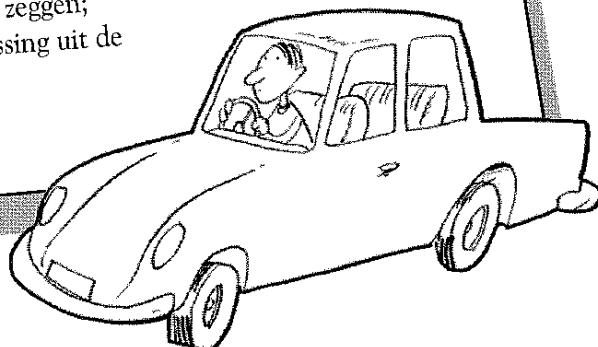
Elke groep kan een campagne op poten zetten met affiches en brieven en via de plaatselijke krant. De leerlingen kunnen oordelen over welke campagne ze de meest overtuigende vinden.

## UITBREIDING

Om meer discussie te doen ontstaan, kun je het idee bespreken van een spoorweg tussen Torregem en Hartem. Zo wordt hopelijk een heuse discussie over het openbaar transport

### DE LEERLINGEN KUNNEN

tekeningen maken van enkele inwoners van Wiggem en er tekstballonnetjes bijtekenen met de dingen die deze inwoners volgens hen zouden kunnen zeggen; het krantenartikel schrijven waarin de uiteindelijke beslissing uit de doeken gedaan wordt.



# WIGGEM



**E**r werd voorgesteld om een ringweg aan te leggen die ofwel ten noorden of ten zuiden van Wiggem loopt. Momenteel heeft de Hoogstraat van Wiggem te kampen met heel veel verkeer (vrachtwagens, auto's en landbouwvoertuigen), want die straat is de makkelijkste doorgang voor wie van de stad Torregem naar de stad Hartem wil. De hoeveelheid verkeer die het dorp te slikken krijgt, is de laatste jaren aanzienlijk gestegen. Wiggem zelf is een pittoresk dorp in het midden van het platteland.

|                               |                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Meneer P. Smit                | Woont in het huis Sleutelbloem. Hij woont daar al dertig jaar.                                                                                                         |
| Meneer C. Deburggraave        | Is eigenaar en zaakvoerder van de houtzagerij van Wiggem. Zware vrachtwagens die van de zagerij komen, gebruiken de Sint-Pietersstraat om naar Hartem te gaan.         |
| Juffrouw G. Reve              | Is eigenares van de pottenbakkerij van Wiggem. Ze woont in een ander dorp.                                                                                             |
| Meneer B. Hollaert            | Is de eigenaar van de frituur. Hij woont in een flat boven zijn zaak.                                                                                                  |
| Meneer J. Depoortere          | Is eigenaar van de dagbladhandel van Wiggem. Hij woont in de Nieuwstraat.                                                                                              |
| Meneer en mevrouw Vandeputte  | Wonen al 15 jaar in het huisje met het rieten dak naast de dagbladhandel. Ze laten hun honden uit in het bos van Wiggem.                                               |
| Mevrouw P. Dewitte            | Schoolhoofd van de lagere school van Wiggem.                                                                                                                           |
| Meneer en mevrouw F. Poppe    | Baas en bazin van De Kroon. De Kroon is een hotel, een restaurant en een café.                                                                                         |
| Juffrouw K. Coppens           | Uitbater van het restaurant 'Schoon zicht'. Woont in de Sint-Pietersstraat.                                                                                            |
| Meneer O. Janssens            | Is de conservator van het museum van Wiggem. Het museum dreigt gesloten te worden, want het aantal bezoekers is aan het dalen.                                         |
| Meneer H. Verhaeghe           | Priester van de Sint-Pieterskerk.                                                                                                                                      |
| Mevrouw L. Haniford           | Uitbater van Supermarkt Ten Dries.                                                                                                                                     |
| Meneer en mevrouw B. Willems  | Eigenaars van boerderij Berkenhof. Dat is een veeteeltbedrijf. De schapen en het vee grazen in de weides rond de boerderij.                                            |
| Meneer D. Pieters             | Eigenaar en uitbater van café 'De Meers'. Er staan pijlen naar het café van in de Torregemseweg.                                                                       |
| Mevrouw. J Nagels             | Bewoner van het huis Meidoorn. Ze werkt in de houtzagerij.                                                                                                             |
| Mevrouw T. Dejong             | Bibliothecaris van Wiggem. Ze is erg bedreven in het promoten van de bibliotheek bij de inwoners.                                                                      |
| Meneer A. Bauwens             | Uitbater van café De Koning.                                                                                                                                           |
| Meneer en mevrouw M. Van Laer | Wonen in het huis Braambloesem. Ze kochten het huis twee jaar geleden, daarvoor woonden ze in Hartem.                                                                  |
| Graaf en gravin Wiggem        | Wonen in het landgoed van Wiggem. Ze openden het kasteel en het landgoed vijf jaar geleden voor het grote publiek. Het domein is bekend om zijn schoonheid en de rust. |
| Mevrouw N. Olivier            | Woont in het Sint-Pietershuis, naast de kerk.                                                                                                                          |

## Je opdrachten

- Maak een tabel van drie kolommen met in de eerste kolom de naam van de inwoners, in de tweede een letter volgens wat hun mening is (zie hieronder) en in de derde kolom de reden waarom ze er zo over denken.  
A. Rood: waarschijnlijk vóór de noordelijke ringweg.  
B. Blauw: waarschijnlijk vóór de zuidelijke ringweg.  
C. Geel: waarschijnlijk tegen de ringweg.  
D. Groen: waarschijnlijk onpartijdig.
- Kleur de kaart op bladzijde 64 in volgens de kleuren in 1.
- Teken op de kaart een mogelijke route uit voor een noordelijke en voor een zuidelijke ringweg.
- Kies één inwoner uit en schrijf in zijn of haar naam een brief naar het bestuur van de provincie Limburg: voor of tegen de ringweg.
- Maak een affiche die de inwoner die je gekozen hebt aan zijn of haar raam gehangen heeft om campagne te voeren voor of tegen de ringweg.

# PLATTEGROND VAN WIGGEM

