

nummer 5 • augustus 2002

5



VOORUIT

Leerstof voor begaafde kinderen op de basisschool

In dit nummer o.m.:

Zelf werken met de denkvaardigheden van Robert Sternberg:
schets het denkprofiel van uw leerling • Bij ons op school •
Katamino • Lesmateriaal

Centrum voor begaafdheidsonderzoek **KLUWER** 

Inhoud

Theoretisch:		Lesmateriaal:	
Voorwoord	3	Rekenen	11
Zelf werken met de denkvaardigheden van Robert Sternberg		Taal	
Schets het denkprofiel van uw leerling	4	Les 3: Waar gaat dat heen:	15
Rubrieken:		Les 4: Super Sprookjes Schrijver	
Bij ons op school	7	Ruimtelijk/Creatief	23
Judith Reuver		Les 5: Vreemde figuren	
Interview met Carola van Rijn van Basisschool 't Palet te Diemen		Les 6: Bekijk het eens van de Andere Kant!	
Spelen is leren	10	Sociaal/Emotioneel	35
Katamino		Les 7: Een groepsspel	
Praktisch		38	
Les 8: Nadenken over een fiets			
Varia		41	
Les 9: Codetaal			
Les 10: Ra, ra een raadsel			

Adressen:

CBO

(Centrum voor Begaafdheids Onderzoek)

Universiteit Nijmegen

(Professor Dr F. J. Monks)

Montessorilaan 3

Postbus 9104

6500 HE Nijmegen

Tel: 024 - 3616146

Fax: 024 - 3615480

Psychologische Adviespraktijk Begaafden

Professor Dr P. Span

Louis Bouwmeesterlaan 77

3584 GE Utrecht

Tel: 030 - 2511995

Colofon:

Redactie

Els Schrover (hoofredactie)

Maryan Camps

Hélène van Haren

Walter van der Kaaij

Anda Schippers

Raad van Advies

E.J. Monks

W.A.M. Peters

Redactieadres

VOORUIT-redactie

CBO (Centrum voor Begaafdheids Onderzoek)

Postbus 9104

6500 HE Nijmegen

e.schrover@psychikun.nl

Vormgeving

Verheul en De Geus Communicatie BV

Abonnementen:

Voor abonnementen en/of vragen over verzending kunt u contact opnemen met:

Kluwer, afdeling klantenservice

Postbus 878

7400 AW Deventer

Tel: 0570 - 673344

Prijs

€ 90,05 per jaar

ISBN

9065010858

Vooruit verschijnt drie keer per jaar.

Kluwer BV legt de gegevens van abonnees vast voor de uitvoering van de (abonnements-) overeenkomst. De gegevens kunnen door Kluwer, of zorgvuldig geselecteerde derden, worden gebruikt om u te informeren over relevante producten en diensten. Indien u hier bezwaar tegen heeft, kunt u contact met ons opnemen.

Op alle uitgaven van Kluwer zijn de algemene leveringsvoorwaarden van toepassing. Deze kunt u lezen op www.kluwer.nl of opvragen via telefoonnummer 0172 - 466834.

KLUWER



Register

	Titel	Vooruit nr.	Pagina	Moeilijkheidsgraad	
Rekenen	Codes kraken en maken	1	11	III en IIII	
	Het nut van afronden	1	15	III	
	Eén uit de reeks	2	11	III	
	Getal geheimen	2	14	III	
	De prijs van het servies	3	11	III	
	Rekenen in de tijd:				
	Wanneer werd de lucifer uitgevonden	3	14	III	
	Rekenraadsels	4	13	III	
	Rekenen als de Maya's	4	16	III	
	Rekentekening	5	11	III	
Rekenen met tijd	5	13	III		
Taal	Kalenderkleintjes	1	20	n.v.t.	
	Telefoonpraat	1	23	III en IIII	
	Briefraadsel	2	16	III	
	De geschiedenis van de namen van de Euromunt	2	19	III en IIII	
	Zelf een gedicht maken	3	17	III	
	Extra pieten gevraagd... Advertenties	3	23	III en IIII	
	Chinese karaktertekens	4	19	III	
	Lieve moeder...!	4	23	III	
	Waar gaat dat heen?	5	15	III	
	Super Sprookjes Schrijver	5	19	III	
Ruimtelijk/creatief	Kleuren	1	26	III, III en IIII	
	Japanse puzzel, logisch tekenen	2	23	III	
	Vissen verdelen	3	27	III en IIII	
	Spelen met spiegelingen	3	29	III	
	Vingerafdrukken-archief	4	26	III	
	Bregalerij van de Ikken	4	30	III, III en IIII	
	Vreemde figuren	5	23	III	
	Bekijk het eens van de Andere Kant!	5	31	III	
	Sociaal/emotioneel	Ziek en zielig: help 's een handje	1	30	III en IIII
		Emoties? Je neus!	1	34	III
Geld maakt niet gelukkig... of toch wel?		2	28	III en IIII	
Overleven, hoe doe je dat?		2	31	III en IIII	
De weddensschap		3	32	III	
Praten in stilte		3	34	III en IIII	
Start een actie!		4	33	III	
Samen een stad ontwerpen		4	36	III	
Een groepsspel		5	35	III	
Praktisch		Experiment: hoe gevoelig is je huid?	1	37	III en IIII
	Opgepast: glad, gladder, gladst!	2	33	III en IIII	
	Je evenwicht bewaren... hoe werkt dat?	3	38	III en IIII	
	Wervelstorm in een fles	4	39	III	
	Determineren: wat zoekt u?	4	42	III	
	Nadenken over een fiets	5	38	III	
	Varia	Denken over zaadjes	1	40	III en IIII
Stoelen		1	46	III, III en IIII	
Strandles		2	38	III, III en IIII	
Koppie koppie		2	44	III	
Het verhaal van de verdwenen sneeuwpop		3	41	III	
Codetaal		5	41	III	
Ra, ra een raadsel		5	44	III	

2 | VOORUIT • nummer 5, augustus 2002

VOORUIT • nummer 5, augustus 2002 | 47

Ra, ra, een raadsel

Hoe gaat dat? Eerst kijken we naar een bestaand raadsel:

Het begin van het einde,
het eind van de ruimte,
het begin van de eeuwigheid.

Dat klinkt nogal zwaar, maar de oplossing is eenvoudig: de letter e. Het woord 'einde' begint met een e, 'ruimte' eindigt op een e en 'eeuwigheid' begint weer met een e. Zo'n raadsel kun je zelf ook maken.

Een voorbeeld:

Het begin van elke nagel,
het eind van alle handen,
het begin van iedere neus.

Raadselachtig, toch? Probeer het nu zelf!

Opdracht 3.

Nu wat moeilijker. Probeer voor de volgende begrippen een raadsel te bedenken:

- hagelslag
- rivier
- pechvogel

Een paar tips:

- stel, je maakt een raadsel over een stoel. Probeer een vergelijking te maken tussen de stoel en iets anders. Bijvoorbeeld: 'Het heeft poten, maar kan niet lopen. Het heeft armen, maar kan niets vastpakken'.
- maak een beschrijving van de omgeving waarin het voorwerp zich bevindt. Als je een raadsel maakt over een grasspriet, zeg je bijvoorbeeld: 'Het staat tussen duizenden anderen en is toch alleen.'
- Zeg iets over wat het voorwerp doet. Bijvoorbeeld: 'Het is rond en het rolt, maar het is geen bal' (een wiel). Of: 'Het is nooit stil, maar kan niet praten' (de televisie).

Veel plezier! O ja, en je mooiste en moeilijkste raadsels stuur je natuurlijk op naar de redactie van Vooruit!



In de afgelopen nummers van Vooruit werd het driedelige intelligentiemodel van Robert J. Sternberg voorgesteld: de analytische, creatieve en praktische denkvaardigheid, die inmiddels ook de basis vormen onder iedere les in Vooruit. In dit nummer vindt u een kopieerbare vragenlijst voor

uw leerlingen, waarop ze zelf hun denkvoorkeuren aangeven. De vragenlijst stelt u in staat om een 'profiel' van de leerling te maken, dat u helpen zal om het meest geschikte lesmateriaal voor elke leerling te kiezen. Carola Zanen, van wie in Vooruit nummer 3 de Sneeuwpoples werd opgenomen, wordt in

dit nummer geïnterviewd door Judith Reuver en presenteert het verrijktprogramma van Basisschool 't Palet in Diemen. En tenslotte vindt u in de rubriek Spelen is leren een bespreking van het spel Katamino junior. ●

Redactie Vooruit

In de afgelopen nummers van VOORUIT werden de drie denkvaardigheden van Sternberg gepresenteerd: de analytische, creatieve en praktische denkvaardigheid.

Deze vaardigheden vindt u terug op de pagina voor de leerkracht, waar we aangeven, welke denkvaardigheden in de betreffende les gestimuleerd worden.

Zelf werken met de denkvaardigheden van Robert Sternberg:

Schets het denkprofiel van uw leerling

Nu de basisvaardigheden allemaal zijn voorgesteld, wordt het tijd om te zien of u er ook mee kunt werken. Doen ze, wat de redactie van Vooruit ervan verwacht: helpen ze u, om gerichter lessen op te zoeken voor uw leerlingen? Helpen ze u om aan ouders uit te leggen, waarom u het kind met precies deze les hebt laten werken? Kunt u met behulp van de denkvaardigheden ook beter in kaart brengen of en waar de leerling vooruitgang boekt?

Vermoedelijk heeft u nog niet expliciet met de denkvaardigheden gewerkt. Daarvoor wilt u immers zeker weten dat u de theorie echt in de vingers hebt?

Vandaar dat we u in deze bijdrage voorstellen om in uw klas eens aan het werk te gaan met de denkvaardigheden van Sternberg. Voordat u kunt beginnen om een leerplan te maken voor een individuele leerling is het van groot belang dat u in staat bent om het denkprofiel van die leerling in kaart te brengen. Welke denkvaardigheid gebruikt uw leerling het gemakkelijkst? Bekijkt hij problemen vooral op analytische wijze? Praktisch? Of vooral creatief? Of ziet u bij bepaalde leerlingen een gemengde voorkeur, zodat ze bijvoorbeeld vooral analytisch en creatief kunnen denken, maar de praktische kant meestal jammerlijk ontbreekt? Of juist praktisch en analytisch, maar helemaal nooit creatief? Sternberg stelt

in zijn boek: *Teaching for Successful Intelligence* (Uitgeverij SkyLight Professional Development, 2000), dat iedereen een eigen 'intelligentieprofiel' heeft, met vaardigheden die gemakkelijk worden gebruikt en andere, die nog best wat meer oefening mogen hebben.

Zo'n intelligentie-profiel is natuurlijk het eerste wat u nodig heeft om een leerling het passende lesmateriaal te kunnen bieden: om te versterken wat hij of zij al kan en te ontwikkelen wat nog wel wat extra aandacht nodig heeft.

We bieden u in deze aflevering van Vooruit een vragenlijst om het intelligentieprofiel van uw leerlingen vast te stellen. Deze vragenlijst is door Sternberg en Grigorenko ontwikkeld en ook in het genoemde boek te vinden, op pp. 129 en 130. Wij hebben deze lijst voor u vertaald. U vindt de vragen hieronder. We tonen ze eerst naar denkvaardigheid gesorteerd. Zo kunt u misschien uw inzicht in de drie denkvaardigheden nog wat verfijnen. Voor de vragenlijst die u aan leerlingen kunt voorleggen vindt u dezelfde vragen terug, maar nu hebben we ze gemixt om te zorgen dat kinderen niet, bewust of onbewust, naar een bepaald profiel sturend gaan invullen.

De drie denkvaardigheden

Voorkeuren, door Robert Sternberg

Analytisch

- Karakters te analyseren wanneer ik lees of luister naar een verhaal
- Vergelijken hoe mensen over dingen denken
- Kritisch te kijken naar mijn eigen werk en dat van anderen
- Alles wat met logica te maken heeft
- Mijn eigen standpunt en dat van anderen analyseren
- Mijn gedrag en dat van anderen beoordelen
- Moeilijke dingen uitleggen aan anderen
- Problemen logisch oplossen
- Denkpuzzels oplossen
- Logisch stap voor stap redeneren: als dit, dan dat ...
- Sorteren en categoriseren
- Nadenken over dingen

Creatief

- Nieuwe dingen ontwerpen
- Met nieuwe ideeën komen
- Mijn fantasie gebruiken
- Spelletjes waarbij je rollen speelt of doet alsof
- Ongewone oplossingen bedenken
- Nadenken over dingen die andere mensen heel gewoon vinden
- Denken in beelden

VARIA

Ra, ra, een raadsel

'Het hangt aan de muur en het loopt.' 'Het loopt de hele dag maar komt nooit vooruit.' Ra, ra, wat is dat? Inderdaad, een klok. (Zo'n ouderwetse dan, met wijzers.) Raadsels zijn al zo oud als de wereld en veel mensen zijn er dol op. In een raadsel omschrijf je de werkelijkheid op een andere manier. Dat is eigenlijk alles. Het is leuk om ze op te lossen, maar ook om ze zelf te bedenken!

Opdracht 1.

Kijk eens of je de volgende raadsels kunt oplossen.

Raadsel 1

We hebben geen vlees
en ook geen veren,
geen schubben
en geen pluimen.
Toch hebben we
vingers en duimen.

Raadsel 2

Het gaat voor de zon langs en werpt toch geen schaduw.

Raadsel 3

Op de weg naar Henegouwen
kwam ik een man tegen met zeven vrouwen.
Elke vrouw droeg een zak
en in elke zak zat een kat.
Elke kat had zeven jongen.
Jongen, katten, zakken, vrouwen:
hoevelen gingen naar Henegouwen?

Raadsel 4

In een groot blauw paleis woont een schone dame. Ze bloost in de ochtend en komt 's avonds nooit buiten.

Opdracht 2.

Raadsels zijn leuk, maar als je de oplossing niet weet te vinden, is er niet veel aan. Het is natuurlijk wel weer lachen als jij de oplossing wel weet, en iemand anders niet. Maak daarom je eigen raadsel en probeer het uit op iedereen die je kent.

VARIA
Ra, ra, een raadsel

Zwaarte van de opdrachten

Korte inhoud

Deze les bestaat uit raadsels. De kinderen proberen raadsels op te lossen, en maken er zelf ook een paar. Zo leren ze hoe je de werkelijkheid op een andere manier kunt beschrijven. Hierbij wordt zowel hun analytisch als hun creatief denkvermogen aangesproken.

Vaardigheden die in deze les geoefend worden

- Analytisch denken
- inzicht
 - abstract denken
 - logica
 - formulering
 - evaluatie
 - informatieverwerking

Creatief denken

- associëren
- brainstormen
- flexibiliteit
- inlevingsvermogen
- originaliteit
- vormgeving

Praktisch denken

- effectiviteit
- doorzettingsvermogen
- planning
- teamwork
- zelfkennis
- overtuigen

De les in de klas

1. Tijd: minimaal 60 minuten.
De opdrachten kunnen over meerdere dagen verdeeld worden
2. Benodigdheden: pen en papier
3. Werkvorm: individueel

Uitkomsten

- Opdracht 1
Raadsel 1: handschoenen
Raadsel 2: de lucht
Raadsel 3: alleen de 'ik' gaat naar Henegouwen)
Raadsel 4: de zon

Bij de overige opdrachten kunt u kijken of het raadsel dat de leerling maakt daadwerkelijk klopt, en in hoeverre het kind in staat is iets origineels te bedenken.

- Nieuwe dingen bedenken: recepten, woorden, spellen, uitvindingen ...
- Me voorstellen dat dingen heel anders waren
- Nadenken over hoe het zou zijn als sommige dingen in de wereld anders waren
- Componeren: liedjes of melodieën
- Toneelspelen en rollenspel

- Vrienden maken en vriendschappen onderhouden
- Begrijpen hoe iemand anders zal reageren
- Dingen die ik geleerd heb in de praktijk toepassen
- Ruzies tussen mensen oplossen
- Advies geven aan mijn vrienden over hun problemen
- Iemand overhalen om iets te doen
- Leren door met anderen samen te werken
- Mijn kennis toepassen

- Werken in een team
- Me aanpassen aan nieuwe situaties

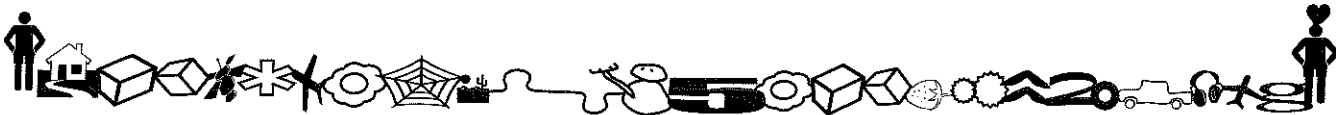
Deze voorkeurszinnnetjes kunt u aan leerlingen voorleggen om ze hun eigen denkvaardighedenprofiel te laten schetsen. Hiervoor hebben we de zinnen door elkaar gemixt en er een aantal ook wat aantrekkelijker of gemakkelijker geformuleerd voor kinderen. U kunt deze vragenlijst gemakkelijk kopiëren en aan de leerlingen voorleggen.

Vragenlijst

Hieronder zie je een lijst met 36 verschillende manieren van werken en denken. Het is de bedoeling dat je er 15 tot 18 van uitzoekt, door het nummer aan te kruisen.

Dit doe ik graag óf: ja, dit doe ik eigenlijk heel vaak:

- ☐ 1. Karakters analyseren wanneer ik lees of luister naar een verhaal
- ☐ 2. Nieuwe dingen ontwerpen
- ☐ 3. Dingen uit elkaar halen en repareren
- ☐ 4. Vergelijken hoe mensen over dingen denken
- ☐ 5. Met nieuwe ideeën komen
- ☐ 6. Dingen leren door gewoon te beginnen om ze te doen
- ☐ 7. Kritisch kijken naar mijn eigen werk en dat van anderen
- ☐ 8. Mijn fantasie gebruiken
- ☐ 9. Vrienden maken en vriendschappen onderhouden
- ☐ 10. Alles wat met logisch nadenken te maken heeft
- ☐ 11. Spelletjes waarbij je rollen speelt of doet alsof
- ☐ 12. Nadenken hoe iemand anders op iets zal reageren
- ☐ 13. Mijn eigen standpunt en dat van anderen analyseren
- ☐ 14. Ongewone oplossingen bedenken voor dingen waar niet iedereen over nadenkt
- ☐ 15. Dingen die ik geleerd heb toepassen door ze te doen
- ☐ 16. Mijn gedrag en dat van anderen beoordelen
- ☐ 17. Nadenken over dingen die andere mensen heel gewoon vinden
- ☐ 18. Ruzies tussen mensen oplossen
- ☐ 19. Moeilijke dingen uitleggen aan anderen
- ☐ 20. Denken in beelden
- ☐ 21. Advies geven aan mijn vrienden over hun problemen
- ☐ 22. Problemen logisch oplossen
- ☐ 23. Nieuwe dingen bedenken: recepten, woorden, spellen, uitvindingen ...
- ☐ 24. Iemand overhalen om iets te doen
- ☐ 25. Denkpuzzels oplossen
- ☐ 26. Me voorstellen hoe het zou zijn als de dingen heel anders waren
- ☐ 27. Iets nieuws leren door met anderen samen te werken
- ☐ 28. Logisch stap voor stap redeneren: als dit, dan dat ...
- ☐ 29. Dagdromen over van alles
- ☐ 30. Mijn kennis toepassen op nieuw dingen
- ☐ 31. Van alles sorteren en categoriseren
- ☐ 32. Componeren: liedjes of melodieën
- ☐ 33. Werken in een team
- ☐ 34. Rustig in m'n eentje zitten nadenken over dingen
- ☐ 35. Toneelspelen en rollenspel
- ☐ 36. Me aanpassen aan nieuwe situaties



KATAMINO, 1999, DJ Games, France

Vanaf 3 jaar

Prijs: € 47,60

Te verkrijgen via www.arabesk.nl

Katamino is een denkspel, dat een beroep doet op het vermogen van kinderen te observeren en logisch te redeneren. Het bestaat uit diverse pentaminos (figuren in verschillende vormen, maar telkens bestaande uit vijf eenheden), een speelbord en een liniaal waarmee je een willekeurig gedeelte van het speelbord kunt afbakenen. Het is de bedoeling met de pentaminos pentas (volmaakte combinaties) te leggen. Een penta is een afgebakend en rechthoekig deel van het speelbord, bestaande uit 15 of meer eenheden, dat helemaal vol gelegd is. Omdat je de liniaal steeds 5 eenheden kunt opschuiven (van 15 tot wel 50 eenheden), kun je het jezelf steeds moeilijker maken, want hoe groter het aantal stenen is, dat gebruikt moet worden, hoe moeilijker het wordt de pentas te leggen.

Katamino wordt in twee varianten geleverd. Er is een 'gewone' Katamino (voor kinderen vanaf 4 jaar) en een Katamino Junior (voor kinderen vanaf 3 jaar). Katamino Junior bevat naast de pentaminos (10 blokjes in totaal) ook een aantal kleinere blokjes van 1 of 2 eenheden, waardoor het makkelijker wordt een penta te leggen. De gewone Katamino bevat naast de pentaminos (12 stukjes in totaal)

en het speelbord om alleen te spelen ook een schaakbord (een speelbord met 64 hokjes) om met z'n tweeën te spelen. In dat geval legt elke speler om de beurt een pentamino op het bord, net zolang tot er geen enkele pentamino meer bij past. Wie slim speelt, plaatst als laatste een pentamino en is daarmee winnaar van het spel!

Het leuke aan dit intelligente raadsel is, dat er meerdere goede oplossingen mogelijk zijn. Het is dus niet zo dat er slechts één goede oplossing is, zoals dat veelal het geval is bij lesstof uit de methoden. In het geval van Katamino zijn er duizenden juiste combinaties mogelijk. Een aantal mogelijke goede oplossingen zijn te vinden op de overzichtskaart die bij het spel is geleverd, maar daarnaast zijn er dus nog veel meer goede oplossingen. En omdat dit spel in de vorm van een zichzelf evaluerende puzzel is gegoten, kunnen kinderen zelf zien of ze de puzzel op een juiste wijze opgelost hebben en hoeven ze geen hulp van de leerkracht in te roepen. Dit (en het feit dat Katamino niet veel plaats inneemt, waardoor kinderen aan hun eigen tafeltje met de puzzel bezig kunnen zijn) maakt, dat Katamino zeer geschikt is voor zelfstandig gebruik in de klas. Daarnaast kan Katamino, wanneer het spel met z'n tweeën wordt gespeeld, ook dienen om de onderlinge communicatie te bevorderen en kinderen te leren dat een denkproces uit meerdere stappen bestaat en er dus (vooruit) gepland dient te worden om de kans op winnen te vergroten.

Bij kleuters kan Katamino Junior behalve als puzzel ook gebruikt worden als constructiemateriaal. Omdat de pentaminos in een driedimensionale uitvoering worden geleverd en bij het spel een aantal tweedimensionale afbeeldingen te vinden zijn, bestaat de mogelijkheid deze afbeeldingen met de constructieblokken na te bouwen. En wat de puzzels betreft, zijn er naast de standaard pentas ook een aantal afbeeldingen van niet-rechthoekige figuren (zoals bijvoorbeeld een zwaan of een olifant) na te leggen met de pentaminos.

Voor oudere kinderen worden ook een aantal suggesties ter variatie gegeven. Zo bestaat bijvoorbeeld de mogelijkheid met negen pentaminos een bestaande pentamino's vergroot na te leggen of kan het oppervlak van het speelveld aangepast worden. In plaats van de bestaande afmeting van vijf bij twaalf eenheden, kunnen ook oppervlakten van drie bij twintig, vier bij vijftien of zes bij tien eenheden gebruikt worden.

Kortom: Katamino is een spel dat door zijn opbouwende moeilijkheidsgraad en vele variatiemogelijkheden een uitdaging is voor jong en oud!

Judith Reuver

PRAKTISCH

Nadenken over een fiets

In deze les gaat het over fietsen: hoe zit een fiets in elkaar? Zag een fiets er vroeger anders uit? Valt er nog iets te verbeteren?

We hebben 'opzoek vragen' (O) en 'verzin vragen' (V) bedacht.

Maak de eerste opdracht en kies daarna zelf twee andere opdrachten: verzinnen of opzoeken dat mag je zelf weten.

Opdracht 1.

Voordat je begint met nadenken over een fiets moet je eerst goed weten hoe een fiets in elkaar zit.

Maak een kloppende tekening van een fiets, waarbij duidelijk is hoe je vooruit komt en hoe het stuur, het zadel en de wielen aan elkaar vast zitten.

Leg ook in woorden uit waar de onderdelen voor zijn en hoe ze werken.

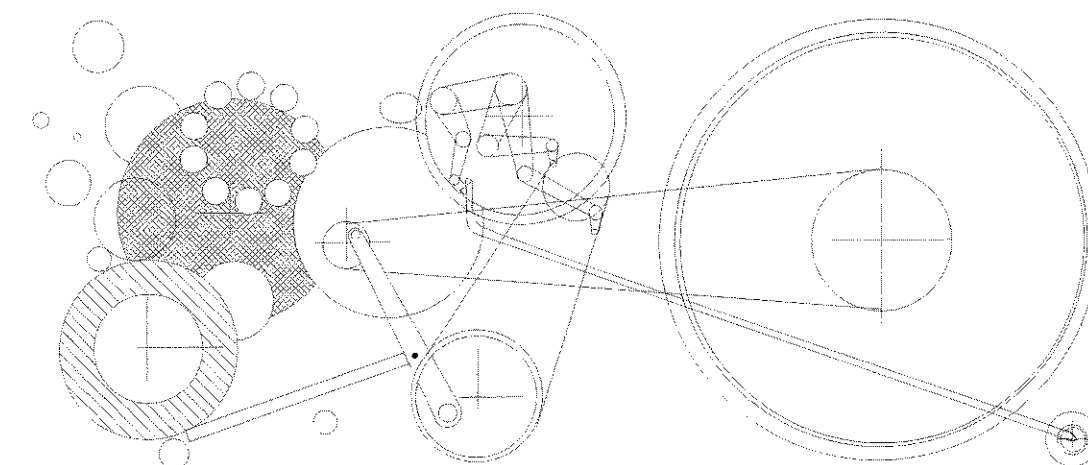
Opdracht 2. (O)

Zoek uit hoe fietsen er vroeger uit zagen. Maak vier of vijf tekeningen om te laten zien hoe de fiets steeds werd verbeterd en schrijf de naam en het jaartal erbij.

Opdracht 3. (V)

Als je folders voor nieuwe fietsen bekijkt, zie je dat er elk jaar weer nieuwe dingen zijn bedacht. Over vijftig jaar zullen de fietsen er dus zeker anders uit zien. Bedenk 2 dingen die je graag aan een fiets zou veranderen of verbeteren. (Tip: bedenk bijvoorbeeld eerst wat je zelf vervelend vindt aan je fiets - lekke band, fiets gestolen, nat worden.)

Denk je dat je zelf over 50 jaar (nog) fietst?



PRAKTISCH
Nadenken over een fiets

Zwaarte van de opdrachten

Korte inhoud

Een les met gevarieerde vragen over fiet-
sen: de geschiedenis van de fiets, het
bedenken van nieuwe mogelijkheden, en
het historisch kader komen aan bod.

- Vaardigheden die in deze les geoefend
worden
- Analytisch denken
- inzicht
 - informatieverwerking
- Creatief denken
- brainstormen
 - inlevingsvermogen

De les in de klas

1. Tijd: 30 - 90 min., deelopdrachten
mogelijk. Geschikt als project
2. Benodigdheden: opzoekmogelijkheden,
toegang tot internet of encyclopedie
3. Werkvorm: individueel of in groepjes.
4. Producten: mogelijk werkstuk voor in
portfolio

Uitkomsten

Opdracht 1:
let er op dat de fiets logisch getekend is:
wordt het achterwiel via de trappers aange-
dreven? Is alles logisch opgehangen aan het
frame? Zet eventueel een fiets in de klas.
Opdracht 2:
zie voor informatie bijvoorbeeld:
www.velorama.nl (ook voor informatie/
schoolpakket.)

- 1817 Draisine (eerste fiets)
1861 Vélocipède
1874 Hoge bi
1890 'gewone' fiets met ketting
1934 ligfiets
- Opdracht 4:
- a. ja
 - b. nee; ook al leefde Napoleon nog toen de
fiets werd uitgevonden, hij was toen ver-
bannen en had dus geen leger meer.
 - c. nee
 - d. nee
 - e. ja
 - f. Elk antwoord is goed zolang de onder-
bouwing klopt. NASA heeft nog niet
geoefend met fietsen

REKENEN
Rekentekening

Zwaarte van de opdrachten

Korte inhoud

Rekenoefening met als resultaat en con-
trolemiddel een kleurenplaatje. Het resul-

taat wordt via een omweg bereikt. De
tekening is een slag gedraaid om niet
meteen de afbeelding te laten zien.
Er zijn uitsluitend optel-, aftrek- en
vermenigvuldigopgaven tot 20.

De les in de klas

Wanneer een leerling erg snel klaar is met
deze opdracht, laat de leerling dan zelf een
rekeningtekening-opdracht maken.

Rekentekening

Kleur de vakjes met de volgende zes kleuren:
Rood, bruin, groen, geel, lichtblauw en donkerblauw.

Is de uitkomst van de som:

0 of 1 of 2 of 3?

Kleur het vakje dan rood

10 of 11 of 12?

Kleur het vakje dan donkerblauw

4 of 5 of 6?

Kleur het vakje dan bruin

13 of 14 of 15?

Kleur het vakje dan groen

7 of 8 of 9?

Kleur het vakje dan donkerblauw

16 of 17 of 18 of 19?

Kleur het vakje dan geel

				1+2								
8+9	17x1	1+18	4x4	16-0	3x1							
9x2	19-2	18-10	2x4	8+8	19-19	8-5	11-1	6+6	2x5			
11+8	15+4	1x9	4+3	18x1	1x2	1+1	1x1					
18-1	8x2	18-2	19-1	2+16	10-9	3x3	17-17	5-3				
6x2	19-7	1+11	3x4	19-3	2+1	16-15	1x3					
9+2	1x10	5+5	18-6	6x3	9-7	10-8						
9+9	2x8	17-1	1x19	10+9	2-2	7+7	2x7	1+12	18-4			
				7-6	15x1	1x13	11-10	17-2	2x1	19-6		
3+3	18-12	5x1	1x4	15-9	3x2	13+1	5x3	16-2	7x2	10+3	15-2	
					13+2	14x1	7+8	0+1	9+5	3x5		
						9+5	18-3	6+9	14-1			

Een groepsspel

Spreek anders de naam van het land nog maar eens uit: géénie en géénoo.
Weet je het nu?

Echt?

Dan mag je verder kijken:

Het ging erom dat je dingen bedacht waar 'géén- i' en 'géén o' in voorkwamen. Dat was de regel. En zo kun je dus meteen het eerste spel spelen: zoek een groep kinderen bij elkaar, vertel aan de helft wat de spelregel is en aan de andere helft niet en begin te spelen. De kinderen die de spelregel (nog) niet kennen moeten ook telkens een ding bedenken als ze aan de beurt zijn, en jullie (degenen die de regel wél kennen) zeggen dan steeds of het goed is of niet. Intussen letten de kinderen die nog moeten raden heel goed op, of ze de regel kunnen ontdekken. Ze mogen niet meteen gaan schreeuwen!!! Want dan is er voor niemand iets aan. Wie denkt dat hij/zij het raadsel heeft opgelost, steekt een vinger op en noemt *drie* verschillende dingen die allemaal *goed* moeten zijn. En dán mag hij/zij zeggen wat de regel was ...

Daarna is de andere groep aan de beurt: zij bedenken nu een nieuwe regel en nu gaan de anderen dus raden wat die regel was.

Kom je niet zo gauw op ideeën voor een geheime regel?

Hier zijn wat voorbeelden:

- 1 alleen woorden die beginnen met een medeklinker zijn goed;
- 2 alleen levende dingen zijn goed (of alleen voorwerpen);
- 3 alleen dingen die in een koffer passen zijn goed;
- 4 alleen woorden die beginnen met letters uit de eerste helft van het alfabet zijn goed: a b c d e f g h i j k l m. Dus 'aalbessen' wel, maar 'peperkoek' niet;
- 5 alleen dingen en mensen die in deze klas zijn op dit moment zijn goed.
(Let dan wel op dat je niet teveel rondkijkt als je aan de beurt bent, want dat valt de raders vast meteen op!)

Nog een tip:

Als de raders het heel moeilijk hebben met de regel te ontdekken, dan kun je toestaan dat ze alle woorden opschrijven: dus een rij met wat wel wordt goedgekeurd en een rij met wat niet wordt goedgekeurd. Als ze dan ook nog na twee of drie ronden hardop met elkaar mogen overleggen is het leuk om te horen voor wie de regel al kent, én hebben ze veel meer kans om er achter te komen.

Een groepsspel

Voor dit spel zit je met een groep in een cirkel. De helft van de groep kent de regel en de andere helft van de groep gaat proberen om de regel uit te vinden.

Ken je het spel 'Ik ga op reis en ik neem mee ...'?

Dat gaat zo: iedereen bedenkt om beurten een woord erbij, maar moet van tevoren eerst alle woorden die al gezegd zijn in de goede volgorde herhalen.

Dat wordt dus steeds moeilijker.

Bijvoorbeeld: Ik ga op reis en ik neem mee: een schaar.

De volgende: Ik ga op reis en ik neem mee: een schaar en een zonnewijzer.

De volgende: Ik ga op reis en ik neem mee: een schaar, een zonnewijzer en een koe.

De volgende: Ik ga op reis en ik neem mee: een schaar, een zonnewijzer, een koe en een tol.

En zo gaat dat maar door.

Misschien is het wel goed om het spel eerst een keer gewoon te spelen. Daarna gaan we het veel moeilijker en leuker maken, en daarover gaat deze les.

Voorbeeld 1.

Kijk eerst even of iedereen de basisregel kent van het spel 'Ik ga op reis en ik neem mee ...'.

Als dat zo is, leg je uit dat jullie nu een variant gaan spelen, die heet: 'Ik ga op reis naar Geni en Geno en ik neem mee ...'.

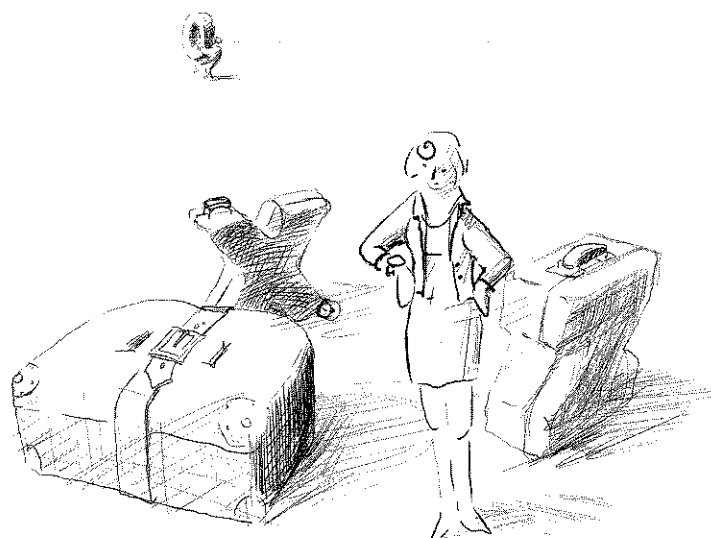
Snap je al wat de spelregel nu is? Weer moet iedereen om beurten iets toevoegen aan de reeks (en eerst alle eerder genoemde voorwerpen herhalen), maar nu gaat het om een reis naar 'Geni en Geno' - dus niet alles is goed.

Wél goed zijn: paard, vizel, kachelpijp, musje, bandenplak en kaasschaaf.

Niet goed zijn: iris, Roodkapje, potlood, pinda's of een viool.

Waar ligt dat aan? Probeer het eerst zelf te raden!!!

Gevonden?



REKENEN Rekenen met tijd

Zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud

Drie inzichttraadsels die met tijd te maken hebben. Geschikt voor zelfstandig werk.

Vaardigheden die in deze les geoefend worden

Analytisch denken

- inzicht

- abstract denken

- logica

Creatief denken

- brainstormen

- inlevings-/voorstellingsvermogen

De les in de klas

1. Tijd: 3 x 15 minuten

2. Werkvorm: individueel of in groepjes

Uitkomsten

1: Klok kijken in de spiegel: de klok links-onder staat op 10 minuten voor 5 en zal als eerste slaan.

2: Tijd meten met twee zandlopers:

- keer beide zandlopers tegelijk om

- als de zandloper van drie minuten leeg is, is de rest in de andere zandloper dus nog 4 - 3 minuten = 1 minuut

- keer de lege drie minuten zandloper meteen om

- als de vier minuten zandloper nu leeg is, is er dus weer een minuut voorbij

- het zand onder in de drie minuten zandloper is dus precies de hoeveelheid van 1 minuut

- keer deze zandloper weer om: in 1 minuut loopt het zand weer terug

3: Wandelen ...

Je hoeft niet precies te weten hoe de boskat heen en weer loopt. Je weet dat hij twee uur rent (want zo lang doet Maryan over de terugtocht), en zijn snelheid is zeven km per uur. In totaal legt de boskat dus $2 \times 7 = 14$ km af.

Waar gaat dat heen?

Van TELEVISIE naar THEEKOPJE in vijf gemakkelijke stappen ...

Dat klinkt raadselachtig, nietwaar? En dat is ook de bedoeling van deze les: je gaat raadsels maken voor anderen. Woordraadsels om precies te zijn, en je kunt ze zo makkelijk en moeilijk maken als je wilt.

Hieronder komt ons voorbeeld:

TELEVISIE

1. Vervang de letter die ingeklemd zit tussen twee E's door de letter vijf plaatsen terug in het alfabet (dus: L wordt H).

TEHEVISIE

2. Elke I wordt een J.

TEHEVJSJE

3. Waar vier medeklinkers achter elkaar staan verander je de middelste twee in OP.

TEHEVOPJE

4. De H schuift een plaats naar voren.

THEEVOPJE

5. De middelste letter van het woord verandert in een K:

(dus V wordt K)

THEEKOPJE

Zo gaat dat dus.

Nu was dit een oefenrondje. Je wist al naar welk woord we op zoek waren, wat het minder spannend maakte, en bovendien hebben een tv en een theekopje niets interessants met elkaar te maken. Dus ook al is het best een goed voorbeeld, echt een spannend raadsel is het nog niet.

Daar gaan we nu mee oefenen. Dit raadsel is het leukst als je het met een groepje doet. Ieder heeft pen en papier voor zich en eentje schrijft niet mee, maar leest op. Nu weet niemand wat de uitkomst is, en je wint als je als eerste kunt zeggen wat het 'uitkomst-woord' gaat worden. Een ding verraden we wel: het gaat om een toverspreuk die Roodkapje verandert in

Bekijk het eens van de Andere Kant!

1. Je gaat voor de opstelling zitten en nu ga je tekenen. Eerst maar eens gewoon: wat je ziet. Het gaat er nu niet om dat het een echt kunstwerk wordt, maar meer dat de verhoudingen kloppen.

Lukt je dat? Is de fles echt 2,5 keer zo hoog als de mok? Is de mok net zo breed als de appel? Staat de vaas naast of net iets achter de peer?

Je zult het al wel gemerkt hebben: een stilleven tekenen is vooral heel goed kijken wat er staat!

2. Nu maken we het moeilijker. Bevalt het stilleven je nog steeds? Anders verschuif je even tot het naar je zin is. Nog steeds: niet meer dan hooguit zeven voorwerpen! Je gaat er wéér voor zitten, maar nu wordt het heel anders en VEEL moeilijker! Kijk héél goed naar het stilleven voor je. En ... teken het nu ALSOF JE HET VAN BOVENAF ZIET! (Zónder dat je gaat staan, natuurlijk. Je bedenkt in je hoofd hoe het er van bovenaf uitziet). Dat betekent: teken de plattegrond van je stilleven en wel zó nauwkeurig dat je met behulp van die plattegrond morgen je stilleven weer precies zo kunt opbouwen als het nu staat.

Kun je dat? Het is heel erg knap als je dat kunt!

Om het gemakkelijker te maken voor jezelf om te testen of je het goed gedaan hebt, kun je nu een geblokt kleedje gebruiken als ondergrond voor je stilleven. Of als je dat niet hebt, geruit papier. Dan kun je namelijk van bovenaf aan de ruiten zien of je plattegrond ook echt klopt, begrijp je?

3. Nóg moeilijker? Jazeker!

Blijf nu voor je stilleven zitten en teken hoe deze opstelling er uit ziet alsof je er van de ACHTERKANT tegenaan kijkt.

Moeilijk, hè? Maar wel gemakkelijk te controleren natuurlijk. Je hoeft maar met je tekening naar de achterkant van je stilleven te lopen om te kunnen vergelijken. Als je goed bent in dit soort opdrachten, dan heb je een goed ruimtelijk inzicht. Dat betekent dat je gemakkelijk begrijpt hoe iets in de ruimte staat. En dat is wat een schilder wel goed kan gebruiken als hij een goed stilleven wil schilderen.

We hebben nog wat andere opdrachten voor je bedacht waarvoor je geen eigen stilleven hoeft neer te zetten maar toch je ruimtelijk inzicht kunt testen.

Opdracht B

Je ziet vijf kleine tekeningen met respectievelijk 3, 4, 5, 6 en 7 voorwerpen.

1 Maak van alle tekeningen een schets hoe dit er van de achterkant uit zal zien

2 Maak van alle tekeningen een schets hoe dit er van bovenaf uit zal zien.

Bekijk het eens van de Andere Kant!

Jij bent vast wel eens in een museum geweest. En anders heb je vast wel eens ooit een schilderij gezien.

Over schilderijen gaat het in deze les, en wel over een heel speciale soort, namelijk stillevens. Stillevens zijn schilderijen waar geen mensen of dieren op staan, maar 'levenloze' voorwerpen zoals stukken fruit of ander voedsel en bijvoorbeeld een schaal, een vaas met bloemen, een kom, en dat soort dingen.

Voordat een schilder een stilleven gaat tekenen of schilderen maakt hij eerst een opstelling van de voorwerpen. Hij plaatst ze naast en achter elkaar en bekijkt de opstelling dan van alle kanten om te zien of er een mooie tekening van gemaakt kan worden. De schilder maakt van zo'n opstelling enkele schetsen (proeftekeningen) vanuit verschillende standpunten voordat hij aan het werk gaat. In deze les ben jij een schilder die de voorbereidingen voor een stilleven maakt.

Opdracht A

Kies een paar leuke dingen bij elkaar: een fles, een mok, wat krijtjes of een appel en een peer ... Wat je leuk vindt. Maak het jezelf alleen niet te moeilijk: neem niet te veel voorwerpen. Vijf tot hooguit zeven, dat is genoeg. Zet ze mooi neer in een groepje dat je leuk vindt om te zien. En nu komt het! Pak je potlood en een vel papier.

Waar gaat dat heen?

Roodkapje

1. Verander de kleur in dit woord, in het woord voor PAARS (6 letters, eerste letter is een P):

2. Schuif de eerste letter twee plaatsen op:

3. Verander elke U in een E en andersom:

4. Verander de middelste letter in een W:

5. Verander de eerste en de laatste letter van plaats:

6. Verander UR in SN:

7. Verander de twee dezelfde medeklinkers naast elkaar in twee dezelfde klinkers, zo, dat de eerste lettergreep iets KOUDS betekent:

8. Verander de lettergreep die 'MUTS' betekent in een kleur van evenveel letters:

Gelukt?

Dan kun je nu je eigen woordraadsels maken.

Waar gaat dat heen?

Hieronder nog een paar tips:

- je hebt het vast al gemerkt: je moet heel nauwkeurig werken. Als je onderweg ergens een fout maakt klopt er van de rest niets meer. Dus waarschuw de oplos-sers van je raadsel daarvoor.
- je ziet heel verschillende manieren om de letters te veranderen: De ene keer gaat het om verplaatsen (letters opschuiven, letters met elkaar van plaats verwisselen, de middelste letter vervangen), de andere keer om letters vervangen (maak van elke R een P, bijvoorbeeld, of: vervang NS door PP), maar soms gaat het niet over letters maar over betekenissen. Zoals: 'vervang de kleur 'rood' door 'purper' (al hadden wij dat nog moeilijker gemaakt!)
- je raadsel is leuker als je zoveel mogelijk verschillende opdrachten bedenkt. Bij het ROODKAPJE-raadsel zou iedereen het meteen raden als je zou beginnen met "KAPJE" veranderen in "WITJE", dus bedenk goed hoe je het raadsel spannend houdt: het moet niet te snel op het nieuwe woord gaan lijken.
- voor héél goede raadseloplossers: je zou natuurlijk ook eens kunnen proberen om een raadsel helemaal UIT JE HOOFD op te lossen, dus zonder pen en papier te gebruiken ... Niet gemakkelijk natuurlijk. Maar wel een uitdaging, toch?

RUIMTELIJK/CREATIEF Bekijk het eens van de Andere Kant!

Zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud

De leerling maakt een opstelling voor een stilleven. Hij dient deze opstelling te tekenen vanaf boven en vanaf de achterzijde, terwijl hij er van vooraf tegen aankijkt. Als voorbereiding kunt u een klassikale les wijden aan schilderkunst en stillevens in het algemeen en/of een museumbezoek aan deze les koppelen.

Vaardigheden die in deze les geoefend worden

Analytisch denken

- inzicht
- abstract denken
- logica

- formulering
- evaluatie
- informatieverwerking (opzoekwerk, bronvermelding)

Creatief denken

- associëren
- brainstormen
- flexibiliteit
- inlevingsvermogen

Praktisch denken

- originaliteit
- vormgeving
- effectiviteit
- doorzettingsvermogen
- planning
- teamwork
- zelfkennis (sterkte / zwakte analyse)
- overtuigen

De les in de klas

Tijd: circa 45 minuten

Benodigdheden: lege flessen, doosjes, ballen, mokken

Werkvorm: individueel

Product(en): diverse tekeningen

Uitkomsten

Opdracht A + Opdracht C

Afhankelijk van de opstelling die de leerling heeft gemaakt. U kunt ter controle de opstelling van boven en van achteren bekijken. Neem samen met de leerling door waar het goed en waar het fout is gegaan.

TAAL Super Sprookjes Schrijver

Zwaarte van de opdrachten

Korte inhoud

Een speelse les, waarin kinderen leren om sprookjes te analyseren: ze zoeken naar de eenheden die telkens terugkomen, zoals 'de toverspreuk', 'het gevaar', 'de helper', het getal drie e.d. Met deze blokjes betekenis maken ze dan weer nieuwe sprookjes, door vervanging, toevoeging, omgooien van de volgorde. De les is heel geschikt als voorbereiding voor een opstel.

Vaardigheden die in deze les geoefend worden

Analytisch denken

- inzicht

Creatief denken

- brainstormen

- flexibiliteit

- inlevingsvermogen

- originaliteit

Praktisch denken

- planning

De les in de klas

1. Tijd: minimaal 60 minuten

2. Benodigdheden: pen en papier, eventueel sprookjesboeken

3. Werkvorm: individueel, geschikt voor de hele klas

4. Product: een nieuw sprookjesboek!!

Oplossing Repelsteeltje

Heks: nee. Maar wel een enge vader, de molenaar die zegt dat zijn dochter goud kan spinnen en haar opsluit in de schuur met strol!

Toverspreuk: ja, door Repelsteeltje: stro in goud.

Tovermiddel: eigenlijk: Repelsteeltjes geheime naam.

Helper: Repelsteeltje.

Drie: ja, ze wordt drie keer opgesloten en moet drie keer iets van zichzelf aan Repelsteeltje beloven, de derde keer haar eerste kindje. En ze raadt drie keer wat zijn naam is.

Gevaarlijke situatie: nou! In die schuur met stro: als ze daar geen goud zal kunnen

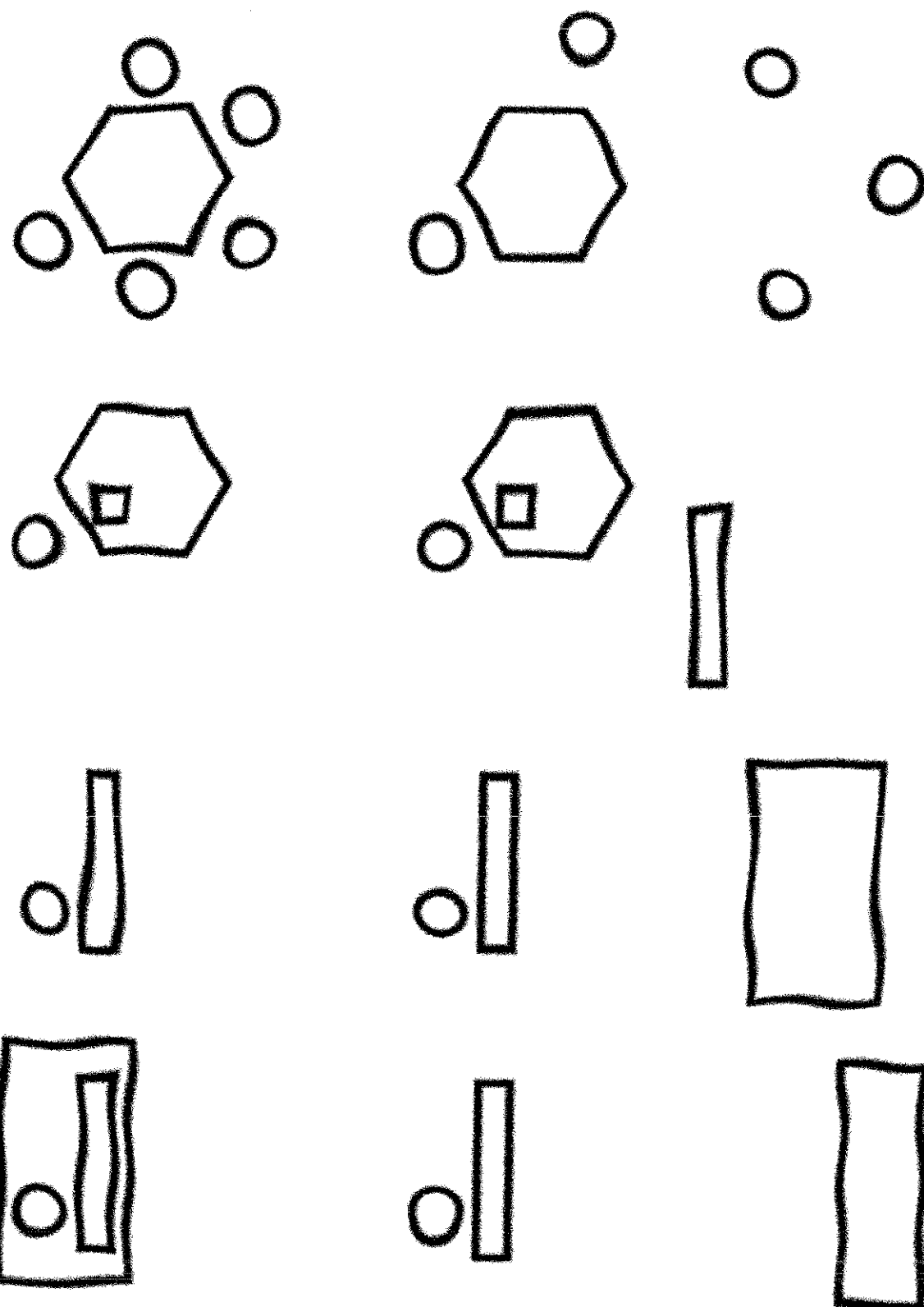
spinnen loopt het niet goed met haar af.
En later: als Repelsteeltje haar baby wil meenemen.

Voor de kleintjes

Lees twee sprookjes voor. Laat de kinderen in de kring samen bedenken hoe het verhaal zou lopen als de hoofdpersonen van het ene sprookje zouden meedoen met het andere sprookje.

Om kinderen op weg te helpen kan het leuk zijn om voor te lezen uit *De Grote Vriendelijke Reus* van Roald Dahl. Daarin staat beschreven hoe de reus losse droombelletjes door elkaar klopt om een nieuwe droom samen te stellen.

werkblad 3



Super Sprookjes Schrijver

Heb je wel eens over de *vorm* van sprookjes nagedacht? Er zijn onderdelen die in heel veel sprookjes terugkomen: een heks, een toverspreuk, een tovermiddel, een helper (een dier of een goede fee), een gevaarlijke situatie, het getal *drie*: iets wat pas bij de *derde* keer goed gaat, of drie beren, of drie biggetjes, of één-oogje, twee-oogje en drie-oogje, of de *derde* dochter van de koning (de jongste prinses) die ook meteen de liefste en de mooiste is ...

Als je naar de vorm van sprookjes kijkt, lijken ze wel wat op blokkendoosjes: de volgorde kan wat verschillen en de inhoud ook, maar telkens duikt het blokje 'drie', of 'boze heks' of 'tovermiddel' weer op.

Eerst even kijken of het je lukt om een sprookje als blokkendoos te bekijken.
We nemen als voorbeeld Sneeuwwitje.

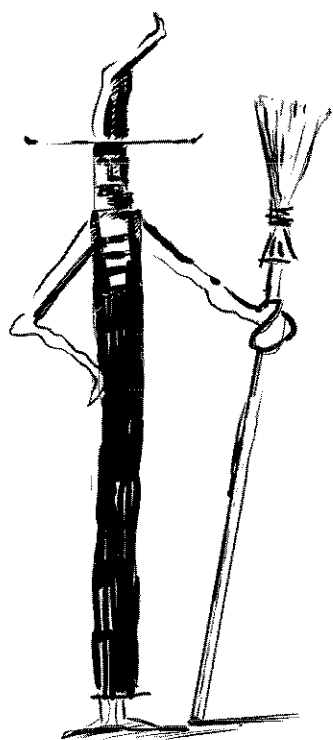
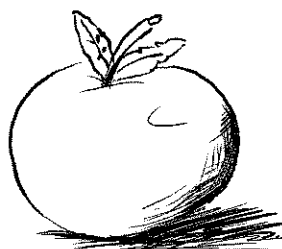
Heks: ja!

Toverspreuk: ja, zo verandert de heks in koningin en omgekeerd.

Tovermiddel: ja: de giftige appel.

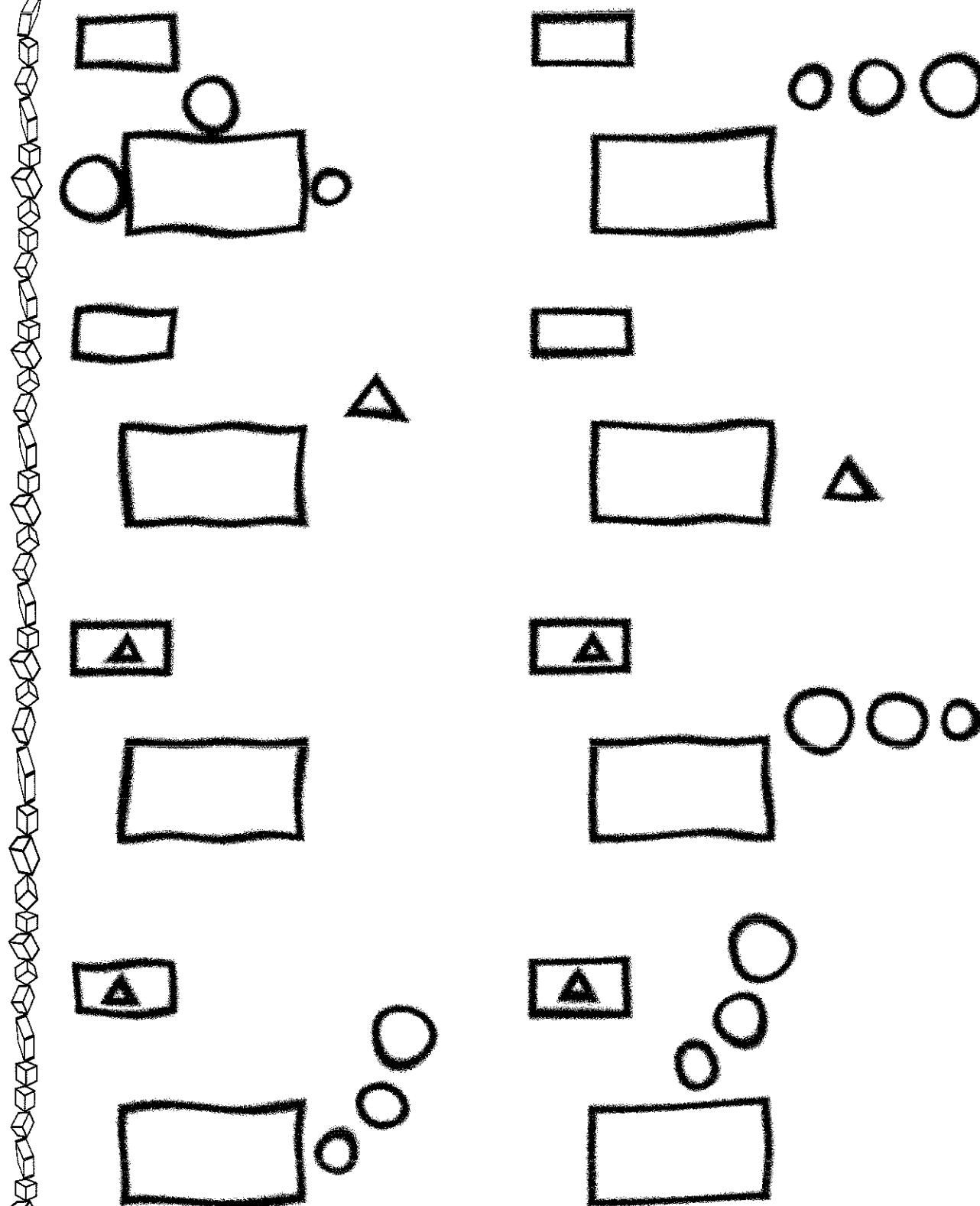
Helper: ja, *drie* keer: eerst de jager die haar niet doodt, dan de zeven dwergen die haar in hun huisje nemen en tenslotte de Prins op zijn Witte Paard die haar weer levend kust.

Gevaarlijke situatie: reken maar! Ook drie keer: Als ze alleen in het bos weglucht voor haar kwaaië stiefmoeder; als ze alleen is in het huis van de dwergen en de stiefmoeder geeft haar die appel, en tenslotte als ze dood lijkt en de dwergen haar niet kunnen helpen.

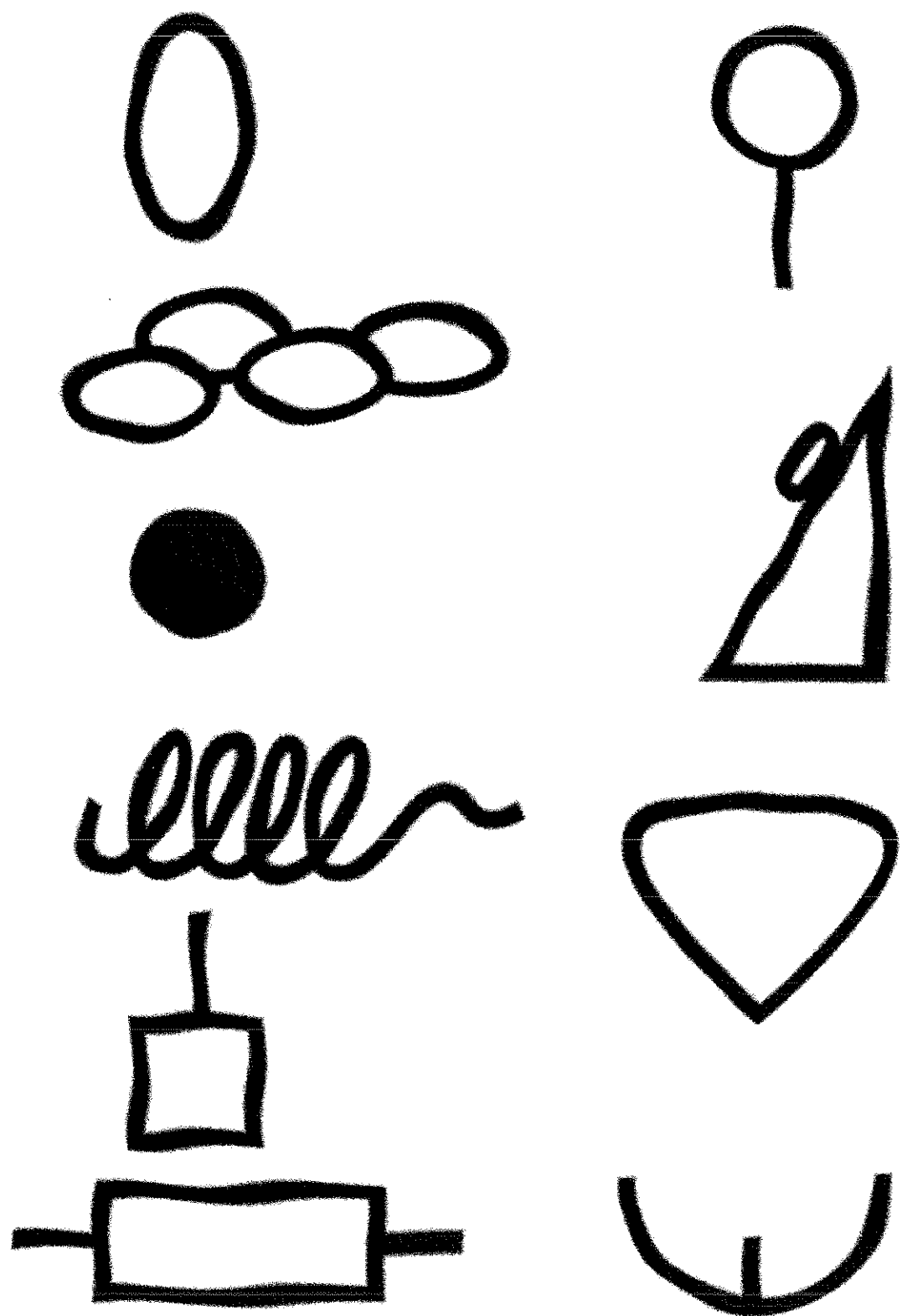


Nu jij! Kun jij dit doen met het sprookje van Repelsteeltje?
Het antwoord staat op de pagina van de leerkracht.

werkblad 2



werkblad 1



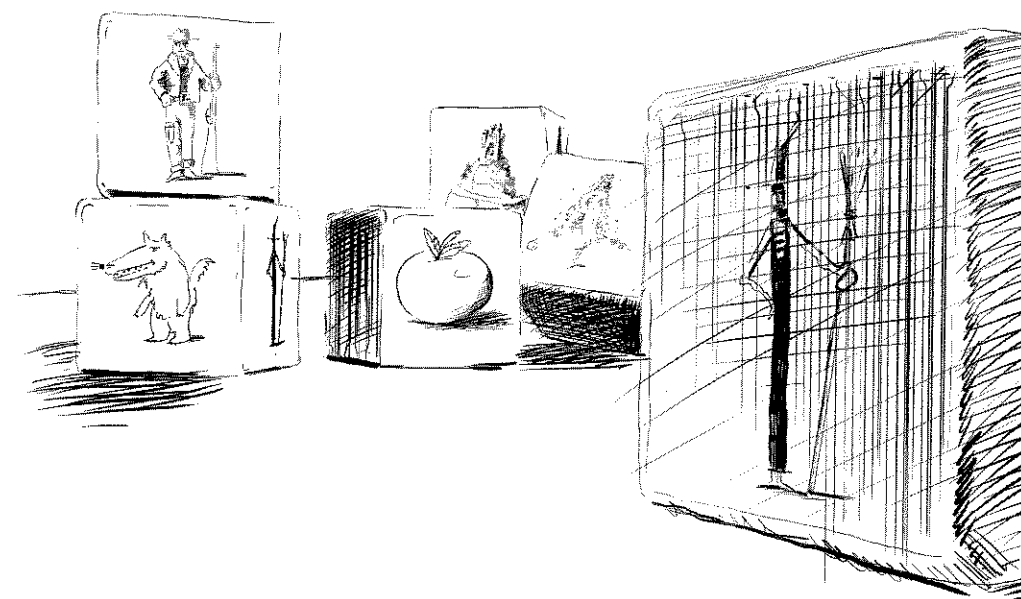
Super Sprookjes Schrijver

Werken met de blokkendoos ...

Als je sprookjes eenmaal als blokkendoosjes kunt bekijken, dan kun je ook heel gemakkelijk zelf nieuwe sprookjes schrijven. Gewoon, je bedenkt welke blokjes je wilt gebruiken en je bouwt ze in jouw eigen volgorde. Als je niet meteen zelf op een idee kunt komen, hebben we wat 'bouwplaatjes' voor je bedacht: je gooit twee verschillende sprookjesblokkendozen leeg en bouwt van alles samen een nieuw SUPERSprookje. Of je houdt je aan één blokkendoos maar je doet er één blokje uit een andere doos bij, of je gebruikt een paar blokjes 'ondersteboven', waardoor de lelijkheid ineens aardig wordt, of de goede slecht. Of, ook een leuke, je laat wat blokjes weg en kijkt wat je dan voor bouwsel kunt maken.

Hier zijn wat ideeën: kies de leukste en werk hem uit. Een mooie tekening erbij maakt het wel af, natuurlijk.

- Schrijf het sprookje van Roodkapje en maak de wolf tot de held van het verhaal.
- Verander Jaak en de Bonenstengel zo, dat de reus boven in de wolken zijn beste vriend wordt.
- Vertel het verhaal van de Schone Slaapster, maar zonder de boze heks.
- Lees het sprookje van 'de zeven geitjes' en dat van 'de drie biggetjes' en maak er één SUPER-sprookje van.



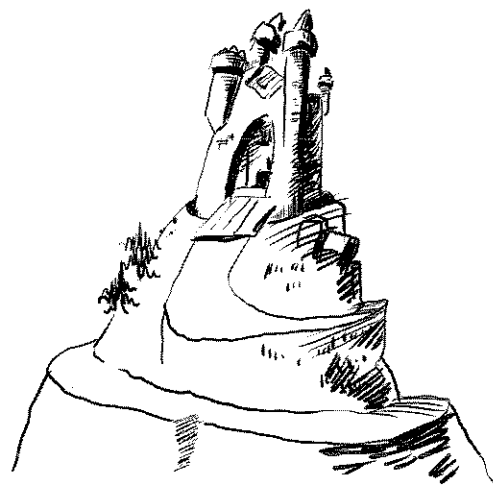
Super Sprookjes Schrijver

- Lees het sprookje van 'De gelaarsde kat' en dat van 'Repelsteeltje' en combineer ze tot één SUPER-sprookje.
- Lees het sprookje van 'De Rattenvanger van Hamelen' en schrijf het zó, dat het in een modern land in onze tijd kan spelen.
- Neem het sprookje van 'De nieuwe kleren van de keizer' en verander de volgorde van de gebeurtenissen.
- Schrijf het sprookje van 'De drie biggetjes' en vervang de drie biggetjes door drie van de dieren uit het sprookje van 'De Bremer stadsmuzikanten'.

Vrije sprookjesopdrachten

- Schrijf een sprookje met de volgende blokjes:
 - een draken-ei
 - een toverspreuk
 - drie
 - een helper
 - een goede afloop
- De eerste zin van je sprookje is:
Twee sprankelende blauwe oogjes keken nét over de grashalmen heen.
Een tinkelend stemmetje begon te schaterlachen ...
- De laatste zin van je sprookje is:
En de blaadjes bleven maar dwarrelen ...
- Tussenin heb je deze blokjes:
 - een toverkrijtje
 - een helpende kameel
 - drie

Succes, sprookjesschrijvers!



Vreemde figuren

Tip 1

Ken je die gegomde plakplaatjes in kleuren, waar je als kleuter mee mocht spelen? Die zijn er nog, misschien bij jou op school in de kleuterklas ook. Die kunnen heel handig zijn om mee te werken!

Tip 2

(als je toch liever zelf tekent)

Misschien komen er ingewikkelde figuren in je verhaal voor, of figuren waarvan er meer van dezelfde in verschillende grootten zijn. Dan kun je sjablonen gebruiken: je tekent de vorm eerst op een apart blaadje, en dat knip je uit. Dan kun je dat steeds omtrekken, en zo krijg je steeds precies dezelfde vorm. Maak er iets leuks van!

Vreemde figuren

Stap 1

Voor deze opdracht heb je werkblad 1 van deze opdracht nodig. Op dat blad zie je tien verschillende vormen. Bedenk bij elk van die vormen wat het zou kunnen uitbeelden, zoals je net ook al hebt gedaan. Probeer bij elk plaatje een zin te maken, over wat er aan de hand zou kunnen zijn bij dat plaatje, of schrijf gewoon een opmerking op over wat je denkt dat het figuur is. De zin mag niet beginnen met 'dit doet me denken aan ...' of 'dit lijkt op'. Een voorbeeld is:



Oh nee! Ik ben net in de kauwgom gestapt!

Teken ook zelf een simpel figuur en bedenk daar een zin bij.

Stap 2

Nu wordt het leuker! Gebruik voor deze opdracht werkblad twee en drie. Daar staan weer allemaal figuren op. Bekijk ze eerst allemaal, en kies één van de twee werkbladen. Kijk weer wat er aan de hand zou kunnen zijn op de plaatjes van dat werkblad. Verzin er dan een verhaal bij, gebruik minstens één zin per plaatje! Je mag elk plaatje maar één keer gebruiken, maar je mag ze wel zelf in een andere volgorde zetten. Nummer je plaatjes en zet bij elk plaatje een zin. Als je de opdracht met de hele klas of met meerdere kinderen hebt gedaan, kunnen jullie als jullie klaar zijn de verhalen aan elkaar vertellen en met elkaar vergelijken. Wie heeft er iets bedacht waar je zelf nóóóóit op was gekomen?

Stap 3

Nu heb je genoeg geoefend om zelf een verhaal met dezelfde soort plaatjes te tekenen! Bedenk eerst een verhaal dat niet te ingewikkeld is en dat je goed kunt uitbeelden met makkelijke figuren. Teken dan elke gebeurtenis in een apart hokje. Gebruik echt simpele vormen en teken alleen wat ab-so-luut nodig is! Let er wel op dat een persoon, dier of ding het hele verhaal hetzelfde blijft, behalve als er iets mee gebeurt (bijvoorbeeld als er een glas breekt), anders is het verwarrend voor de lezers.

RUIMTELIJK/CREATIEF Vreemde figuren

Zwaarte van de opdrachten

Korte Inhoud

Kinderen zijn beeldend bezig: ze zetten teksten om in heel abstracte plaatjes en omgekeerd.

Vaardigheden die in deze les geoefend worden

Analytisch denken

- inzicht

- abstract denken

Creatief denken

- brainstormen

- inlevingsvermogen
- originaliteit
- vormgeving

De les in de klas

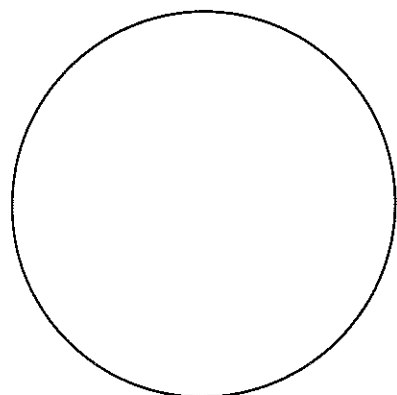
1. Tijd: 30 - 60 minuten
2. Benodigheden: eventueel: gegomde plakplaatjes uit de kleutergroepen
3. Werkvorm: individueel of in groepjes; geschikt voor heel de klas
4. Producten: stripverhalen, spreekwoorden in abstracte plaatjes, geschikt als raadsels (soort rebussen) op het prikbord in de klas

Voor de kleintjes

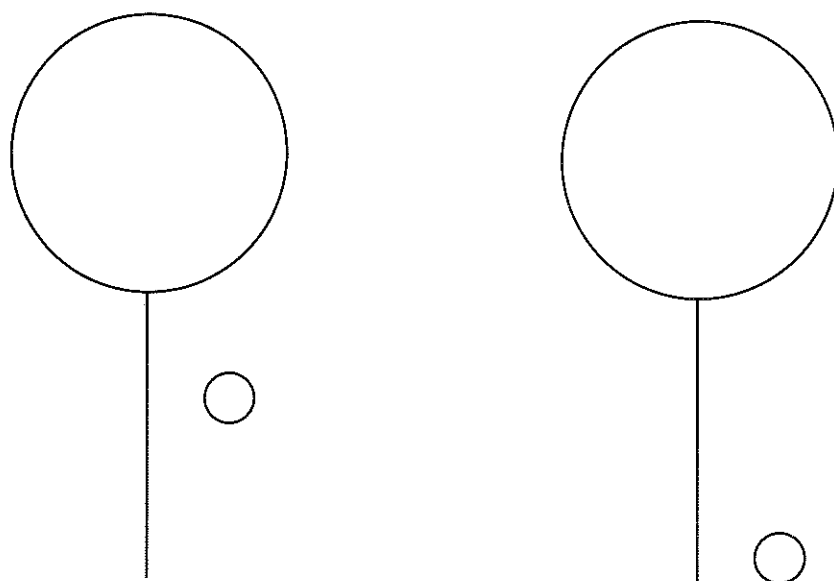
Samen een verhaaltje plakken. Bedenk wie de figuren zijn die in het verhaaltje voorkomen, bijvoorbeeld de meneer, het hondje en het meisje. Ieder kind plakt nu met gekleurde plakplaatjes een meneer, een hond en een meisje. Alleen de oogjes mogen los getekend worden. In de groep bedenken ze samen wat de plakfiguurtjes meemaken. Ieder kind heeft de eigen plakfiguurtjes erbij en houdt telkens het figuurtje omhoog waar het verhaal op dat moment over gaat.

Vreemde figuren

Kijk eens naar het plaatje dat hieronder staat. Het eerste wat je denkt als je het ziet, is waarschijnlijk: 'een rondje'. Maar als je wat verder denkt, kun je er ook de zon in zien, of een bal, of een rond broodje ... en ga zo maar door.

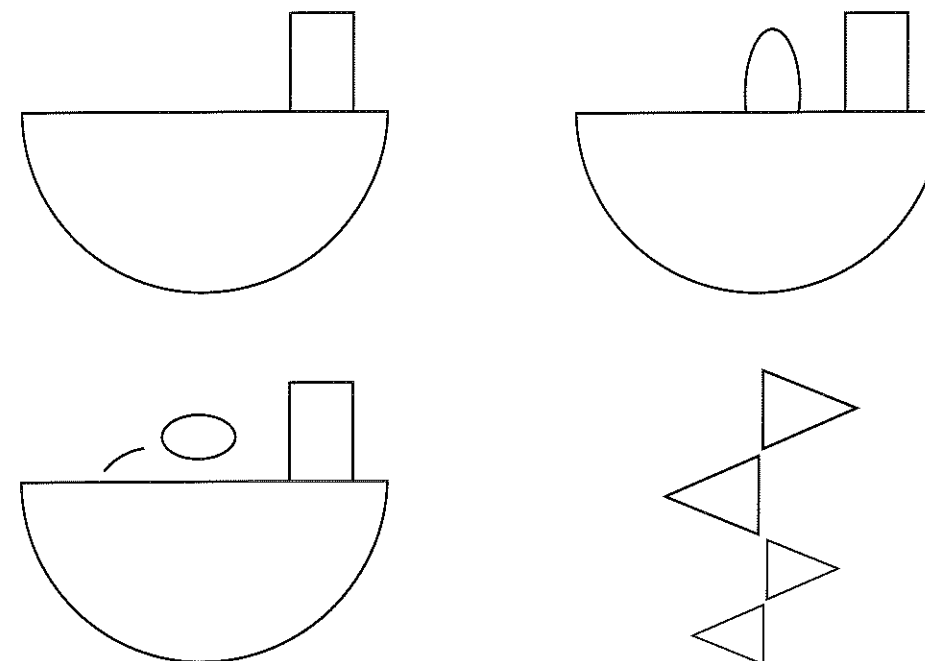


Zo kun je, door creatief te denken, van simpele vormen (driehoeken, een lijn, enz.), iets heel anders maken. Op die manier wordt hieronder het gezegde 'de appel valt niet ver van de boom' uitgebeeld: het rondje op de lijn stelt een boom voor, en het kleine rondje ernaast is de appel: die valt (op het plaatje) niet ver van de boom. Soms moet je een beetje oefenen om te kunnen zien wat er bedoeld wordt op zo'n plaatje.



Vreemde figuren

Nu omgekeerd: hieronder wordt een Sinterklaasliedje uitgebeeld. Kun jij raden welk liedje dat is?



Het antwoord was: 'Zie ginds komt de stoomboot'.

Plaatje 1: 'Zie ginds komt de stoomboot uit Spanje weer aan'.

Plaatje 2: 'Hij brengt ons Sint Nicolaas, ik zie hem al staan'.

Plaatje 3: 'Hoe huppelt zijn paardje het dek op en neer'.

Plaatje 4: 'Hoe waaien de wimpels al heen en al weer.'

Wéér andersom:

En we hebben nog een kinderliedje:

Schaapje, schaapje, heb je witte wol?

Ja baas, ja baas, drie zakken vol!

Eén voor de meester en één voor de vrouw

Eén voor het kindje dat bibbert van de kou

Schaapje, schaapje, heb je witte wol?

Ja baas, ja baas, drie zakken vol!

Maak jij daar zelf plaatjes bij?