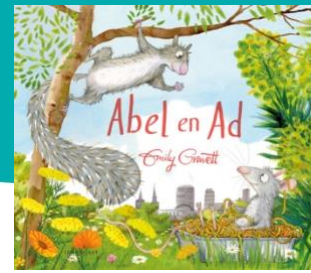




# Activiteiten bij Abel en Ad



In het verhaal van Abel en Ad komen veel onderwerpen voor waar kleuters zich mee kunnen identificeren. Het verhaal gaat onder andere over vriendschap, diversiteit en inclusiviteit.

## Eekhoorn of rat?

Praat met de kinderen over de voorkant van het boek. Over welke twee dieren gaat het boek? Laat dan een plaatje zien van een eekhoorn en een rat (op de tweede pagina staan Ad en Abel volledig afgebeeld). Wat zijn de overeenkomsten en verschillen tussen de dieren? Wat zijn de eigenschappen van de dieren? Hebben de kinderen een voorkeur voor één van de twee? Hebben de kinderen de dieren weleens in het echt gezien? Zo ja, wat dachten ze toen?

## Praten over het verhaal en over vriendschap

Ga in gesprek met de kleuters om meer beleving bij het verhaal te krijgen. Stel zoveel mogelijk open en stimulerende vragen.

- Abel de eekhoorn verveelt zich in het begin van het boek. Waarom zou hij zich vervelen? Vervelen de kinderen zich weleens? Hoe komt dat dan? En hoe voelt dat? En wat doen ze om zich minder te vervelen?
- Welke voor dingen doen Abel en Ad allemaal samen? Laat de kinderen omschrijven wat de activiteiten precies inhouden. Welke activiteit lijkt de kinderen het leukst om te doen (stel ze kunnen er maar één kiezen)?
- Wat denken de dieren over de rat? Waarom denken de dieren zo over de rat? Vinden de kinderen het kloppen wat de dieren denken? Als je *Kikker en rat* met de kinderen hebt gelezen, verwijst dan ook naar dat verhaal, waarin dezelfde vooroordelen spelen.
- Abel denkt heel anders over Ad: wat denkt hij? Wat betekent het wat hij allemaal zegt? Wie heeft er nu gelijk? Mogen Abel en Ad vriendjes zijn volgens de kinderen?
- Wat gebeurt er als Abel weer alleen is? Wat is er anders aan de activiteiten die hij eerst met Ad deed? Laat de kinderen de verschillen benoemen. Abel kan niet zo goed alleen spelen; alles gaat mis. Spelen de kinderen liever alleen of liever samen? Wat zijn de voor- en nadelen van samen of alleen spelen?
- Bespreek ook de gezichtsuitdrukkingen van alle figuren. Wat zie je? Hoe voelen zij zich? Hoe zou dat komen?

## Beginnende geletterdheid

De tekeningen bij het verhaal bevatten verschillende pictogrammen of borden die een betekenis hebben. Besteed tijdens het voorlezen aandacht aan de verschillende pictogrammen en borden:

- Kunnen de kinderen de pictogrammen en/of borden zelf aanwijzen?
- Wat is er te lezen op de kartonnen dozen, het nummerbord van de auto, de huizen in de stad?
- Wat zouden de pictogrammen/borden betekenen?
- Doen de mensen en dieren hetzelfde als wat er op de borden en pictogrammen staat?
- Klopt het wat de mensen en dieren doen, in vergelijking met wat de pictogrammen en borden betekenen?
- Kunnen de kinderen zelf nog voorbeelden noemen van pictogrammen of borden? Misschien zelfs in de klas of ergens anders in de school?



### De plattegrond bespreken

In het boek staat een plattegrond van het park waar Abel en Ad achterna worden gezeten door Raf. Bekijk deze plaat samen met de kinderen (maak eventueel kopieën of vergroot de plaat op het bord). Het is de bedoeling dat de kinderen steeds meer details ontdekken. Help ze hierin door verschillende vragen te stellen.

- Welke kleur hoort bij welk dier? Waarom is er een verschil tussen de vorm van de lijntjes?
- Waar start Raf en waar starten Abel en Ad?
- Welke route rennen Abel en Ad? En welke route rent Raf? Wat komen ze allemaal tegen? Als je goed naar de plaat kijkt, zie je dat de dieren overal over, onder en in rennen. Probeer daarom te letten op het gebruik van voorzetsels ('Abel en Raf rennen *over* de glijbaan' of 'Ad rent *onder* de zandbak *door*, maar Abel rent de zandbak *in*').
- Waar zien de kinderen dat twee of drie dieren dezelfde route nemen? Waar zien de kinderen verschillen tussen de routes? Waarom zouden er verschillen in de routes zitten?
- Waar stopt de route van Ad en Abel? Zou Raf daar ook kunnen komen?
- Verder in het verhaal rent Abel nog een keer weg voor Raf. Hoe verlopen de routes nu?

### Tikkertje

Je kunt de achtervolging door Raf heel goed naspelen in de vorm van tikkertje. Een kind speelt Raf (de tikker), de andere kinderen spelen Ad en Abel (zij moeten getikt worden). Je kunt de tikker onderscheiden door het kind een lint of hesje te geven. Je kunt ook meerdere tikkers aanwijzen, afhankelijk van de groeps grootte.

Ad en Abel kunnen in bomen, op de glijbaan en op het speeltoestel klimmen. Raf kan dit niet. Kies drie plaatsen – misschien tijdens gym of buitenspelen – waar de Ads en Abels "vrij" zijn en niet getikt mogen worden. Raf kan niet overal komen waar Ad en Abel kunnen komen, maar hij jaagt Ad en Abel wel telkens verder. Kinderen mogen dus niet te lang blijven staan bij een boom, speeltoestel of glijbaan (de vrijplaatsen). Wanneer een kind getikt is, mag het aan de kant gaan zitten. Wie is Raf het slimste af?

### Een kaart met een compliment

Abel is heel positief over Ad, want samen weten ze de leukste ideeën te bedenken. Abel ziet dan ook niet dat Ad een rat is, maar maakt de zin telkens af met een compliment ('grote grappenmaker' of 'geweldige deler'). Laat de kinderen bedenken met wie zij altijd leuke ideeën bedenken en leuke activiteiten doen; dit kan iedereen (van een opa tot vriend) zijn. Laat de kinderen een kaart maken voor deze persoon. Wat willen ze zeggen tegen die persoon? Welke activiteiten vindt het kind het leukst om te doen met die persoon? Of welk compliment willen ze geven? Dit tekenen de kinderen op de voorkant van de kaart. Als Pm'er/leerkracht kan je nog iets in de kaart schrijven als de kinderen dat willen. Geef de kaart aan het einde van de dag aan de ouders en verzorgers, zodat de kaart op het juiste adres bezorgd wordt.

De activiteiten van  
deze maand zijn  
ontwikkeld door  
Machteld van  
Kooten