

AAN DE SLAG

THEMA DIEREN

Mee met de dierenambulance

Schrijfster Bibi Dumon Tak liep een jaar lang mee met de dierenambulance en schreef er twee boeken over: *We gingen achter de hamsters aan* en *We gingen op krokodillenjacht*. Deze twee boeken zijn nu gebundeld in [Mee met de dierenambulance](#). Bibi Dumon Tak kan als geen ander spannend en meeslepend vertellen over alle belevenissen. Je leeft helemaal mee met de gekko's tussen de bananen, de rode kat onder de motorkap en... heeft ze nu werkelijk een krokodil gevangen? In overzichtelijke hoofdstukken neemt ze je mee in de dierenambulance, hierdoor kun je steeds een hoofdstuk per keer lezen en bespreken.

Wanneer: Deze activiteit zet je in na het voorlezen.

Hoofddoel: Bevorderen van taalontwikkeling en creativiteit

Groepsgrootte: Met de hele groep
Leeftijdsadvies: 9-12 jaar

Introductie activiteit

Lees eerst de inleiding voor aan de kinderen. Wat is een dierenambulance eigenlijk? Kies een verhaal en lees dat eerst voor en laat de foto's aan de kinderen zien. Gaat het over dieren die ze kennen? Hebben ze zelf ook wel eens zoiets meegemaakt? Vertel eens!

Tip! Deze activiteit is bedacht door Dessgevraagd in opdracht van Stichting Lezen. [Op deze site](#) vind je nog meer boeken en activiteiten over het thema Lenté.

Tijdens activiteit

Lees enkele verhalen uit het boek voor en vertel dat jullie zelf gaan onderzoeken welke dieren er rondom de BSO leven. Welke dieren denken de kinderen dat ze tegen kunnen komen? Vervolgens gaan jullie naar buiten, op zoek naar dieren en/of dieren sporen. Je kunt de dieren heel even in een potje doen zodat jullie ze kunnen bekijken en bespreken. De kinderen kunnen de dieren natekenen.

Afsluiting activiteit

Verzamel de tekeningen van de kinderen en maak hier een boek van. Scan de tekeningen eventueel in zodat je er een digitaal boekje van kan maken. Zo heeft iedereen een eigen versie van het boek en kan je aan alle ouders laten zien welke activiteit jullie op de bso hebben gedaan. Het fotoboek dient eveneens als aanleiding voor een gesprek met de kinderen over de activiteit. Wie heeft dit dier getekend? Wat voor dier zien we op de tekening? Welk dier was het leukst? Waarom?

Dierenpuzzel

'Hoela heeft net haar dierenwinkel geopend. Hoep ziet een mooie krokodil voor zijn vriend. Hij probeert het dier te pakken maar dan valt alles om. Hoela heeft de dieren gemaakt van dozen. Hoe moeten deze dieren nou weer in elkaar gezet worden?'

In de aflevering [Hoela's Dierenwinkel van Hoelahoep](#) lossen de kinderen een dierpuzzel van dozen op. De kinderen op de BSO zien door deze aflevering hoe de puzzel wordt opgelost. Dit is een mooie introductie om zelf een puzzel te maken en op te lossen.

Introductie activiteit

Zet de aflevering Hoela's Dierenwinkel op. Zet tijdens het puzzelfragment de beelden af en toe op pauze, zodat de kinderen op de BSO kunnen meedenken. Vraag aan de kinderen of zij weten waar het puzzelstukje moet komen te staan. Als de puzzel is opgelost, geef je aan dat de kinderen het met elkaar goed hebben opgelost. Nu is het tijd om het een stapje moeilijker te maken. De kinderen gaan zelf een dierenpuzzel maken en lossen het in kleine groepjes op.

Tijdens activiteit

Maak samen met de kinderen een papieren puzzel. Teken eerst de omtrek van het dier op stevig karton. Knip dit karton in meerdere stukken, zodat er een verschillende onderdelen van het dier ontstaan. Bepaal zelf – afhankelijk van de ontwikkelingsfase van het kind – in hoeveel stukken je het verdeelt. Wijs de onderdelen aan de kinderen toe en laat hen zelf kiezen hoe zij de tekening versieren. Zorg voor verschillende materialen zoals stiften, potloden, verf, glitters, stukjes papier en/of crêpepapier om op te plakken.

Tip! Elke aflevering van Hoelahoep heeft een [Doe-kaart](#) waarin bijpassende activiteiten zijn beschreven.

Als de verschillende delen zijn versierd, kan het puzzelen beginnen. Laat de kinderen in een klein groepje overleggen hoe de tekeningen moeten worden samengevoegd tot één geheel. Zij leren hierdoor om goed met elkaar samen te werken. Als de puzzel is opgelost, ontstaat er weer één dier. Plak deze aan elkaar vast en hang het op in het lokaal.

Wanneer: Deze activiteit zet je in na de aflevering.

Hoofddoel: Bevorderen van fijne motoriek (knutselen), cognitieve ontwikkeling (puzzel oplossen) en sociaal-emotionele ontwikkeling (samen nadenken over oplossing).

Groepsgrootte: Kleine groepjes
Leeftijdadvies: 3 - 5 jaar

Afsluiting activiteit

Deze activiteit kan worden herhaald of in kleinere groepjes worden aangeboden. Hierdoor kunnen de puzzels ook door elkaar worden gehusseld. De staart van de krokodillenpuzzel kan bijvoorbeeld worden omgewisseld met de staart van de muis. Zo ontstaat er uiteindelijk een hele fantasierijke dierentuin.

Levende dinodragen

'Op een dag was Sjakie een beetje moe en besloot een dutje te gaan doen. Gelukkig had hij zijn konijn en zijn giraf. En terwijl hij ze stevig vasthield, viel hij in een diepe slaap. Maar toen gebeurde het ... Plotseling kwamen er twee grote poten de grot binnen. Toen Sjakie wakker werd, schrok hij zich een stekel... Giraf en Konijn waren verdwenen!?'

Het boek [Sjakie de kleine Dinodrachus en de grote Tyrelieus Rex](#) van Eline Ulaen is geanimeerd door [Wepboek](#) en gaat over dier Sjakie dat half dinosaurus, half draak is: een Dinodrachus. De kleine Dinodrachus en het Tyramiesusje worden dikke vrienden. Ze spelen samen met hun knuffels en doen nog veel meer spelletjes, zoals verstoppertje spelen, zakdoekje leggen en vader en moedertje. Dit is een leuk boek om met kinderen te fantaseren over de eigenschappen van deze bijzondere dieren.

Introductie activiteit

Vertel aan de kinderen dat ze naar een boek gaan kijken over Sjakie. Laat de kinderen een plaatje van Sjakie zien. Vraag de kinderen of ze weten wat voor dier Sjakie is. Antwoord: Sjakie is een draak/dinosaurus. Hoe kun je dat zien? Antwoord: hij is groot, heeft een lange staart, scherpe tanden en stekels. Stel verdiepende vragen aan de oudere kinderen, zoals: hebben zij weleens een draak/dinosaurus in het echt gezien? Kan dat wel?

Tijdens activiteit

Bekijk samen met de kinderen het Wepboek. Praat na de aflevering met de kinderen over Sjakie. Wat gebeurde er toen Sjakie lekker lag te slapen? Kijk (indien nodig) het fragment van minuut 1:15 tot 3:20 samen terug. De kinderen gaan dit fragment naspelen en leren zo over de eigenschappen van dinosaurussen.

Eén kind mag Sjakie zijn. Hij/zij ligt in een hoek op een mat met zijn knuffel te slapen (ogen dicht!). De andere kinderen lopen heel zachtjes naar de dinosaurus toe. Ze willen net zoals de dino in het boek de knuffels van Sjakie afpakken. Als ze vlak om de mat heen staan, wordt de dino wakker en komt uit zijn hol. De kinderen rennen zo snel mogelijk naar een plek waar ze niet getikt mogen worden. Spreek van tevoren deze plek met de kinderen af. Wissel de rol van Sjakie af. Tussen de verschillende rondes kun je het spel af en toe stil leggen en de opdracht steeds een beetje moeilijker maken: de kinderen moeten zich steeds meer als een dinosaurus gaan gedragen.

Wanneer: Deze activiteit zet je in na het lezen.

Hoofddoel: Bevorderen van sociale ontwikkeling en motorische ontwikkeling (personages nadoen).

Groepsgrootte: Met de hele groep

Leeftijdsadvies: 4 - 5 jaar

Voorbeelden van vragen:

- Praten dinosaurussen met elkaar? Nee. Probeer zo stil mogelijk te lopen en niet te kletsen. Zo leren kinderen dat dieren, anders dan mensen, niet praten met elkaar. Ze leren ook te doen-alsof, wat heel goed bij de kleuterleeftijd past.
- Hoe kun je zachtjes lopen zodat de dino het niet hoort? Door op je tenen te lopen. Doe dit eventueel voor op je plek. Heel hard stampen en dan steeds zachter trippelen. Zo leren kinderen dat ze op verschillende manieren kunnen lopen en worden zij meer bewust van hun grove motoriek.
- Lopen dinosaurussen op twee of vier poten? Vier. Probeer op handen en voeten te lopen. Kan iemand dit voordoen? Dit is een uitdagende motorische activiteit die coördinatie van handen en voeten vereist.

Afsluiting activiteit

Praat met de kinderen na over het boek. Van wie kreeg Sjakie hulp? Vond Sjakie het erg dat zijn knuffels werden afgepakt? Waarom werden de knuffels afgepakt? Kijk eventueel het fragment terug. Het is hier belangrijk om te benoemen dat Sjakie het niet erg vond dat zijn knuffels werden afgepakt: hij kon er immers een ander kind mee helpen. Hebben de kinderen zelf ook weleens iets aan een ander kind gegeven of een ander kind geholpen? Door deze nabespreking leren kinderen het perspectief van de ander innemen en nadenken over de intenties van anderen.

Freeks Wilde Wereld

Freek Vonk is Nederlands bekendste bioloog. Hij presenteert verschillende kinderprogramma's waarin hij de hele wereld over reist op zoek naar unieke diersoorten. Freek zet niet alleen het medium televisie in, maar gebruikt ook andere media om kinderen meer te laten leren over dieren. Denk hierbij aan de Albert Heijn-dierenplaatjes, de puzzels van Freek, zijn website voor meer dierenweetjes en een powerpoint die bewerkt kan worden tot een eigen spreekbeurt. Dit zijn mooie voorbeelden waarbij kinderen op een activerende manier aan de slag gaan met het thema dieren. Wij lichten het laatste voorbeeld – de spreekbeurt – iets meer uit.

Introductie activiteit

Bekijk een aflevering van [Freeks Wilde Wereld](#). Elke aflevering duurt 10 minuten. Het programma is geschikt voor kinderen vanaf 7 jaar.¹ In de uitzending wordt uitgelegd waar Freek is, welk dier hij tegenkomt en welke eigenschappen het dier heeft. Benoem deze opzet vlak voor de uitzending en vertel dat de kinderen daarna zelf een eigen presentatie gaan maken over dieren. Vraag na de aflevering aan de kinderen wat zij tijdens de aflevering hebben gezien, zodat de opzet voor hen helder is.

Wanneer: Deze activiteit zet je in na de aflevering.

Hoofddoel: Bevorderen van taalontwikkeling (presenteren) en sociale ontwikkeling (samenwerken).

Groepsgrootte: Kleine groepjes

Leeftijdsadvies: 7 – 12 jaar

¹ De vervolgvactiviteit die wij beschrijven (spreekbeurt) is gericht op de bovenbouw. Bedenk dus goed of deze activiteit past bij jouw kinderen. Pas de activiteit indien nodig aan of bedenk een nieuwe activiteit die past bij de ontwikkelingsfase van de groep.


Tijdens activiteit

Op de website van Freek kun je de [dieren-powerpoint downloaden](#). De opmaak is al gemaakt, maar de inhoud van sheets is nog leeg. Kinderen vullen deze powerpoint met een eigen presentatie over (huis)dieren.

Bedenk met de hele groep wat er op de vier sheets kan komen te staan. Één sheet gaat bijvoorbeeld over de leefomgeving, de tweede over de uiterlijke kenmerken, de derde over de beste eigenschappen en de vierde over het eten van dieren. Als kinderen hier moeite mee hebben, bespreek je de uitzending van Freeks Wilde Wereld na. Wat zei hij ook alweer over het dier in de aflevering? Schrijf de vragen op het bord, zodat kinderen deze opzet kunnen gebruiken. Let op: kinderen hóeven deze opzet niet te gebruiken. Bij deze activiteit is het vooral belangrijk dat kinderen zelf nadenken over het verhaal en op een creatieve manier bedenken hoe zij het verhaal vertellen.

Verdeel de kinderen in kleine groepjes, zodat zij met elkaar de slide show maken. Samen bedenken zij welk dier ze uitlichten. Laat ze hun verhaal eerst uitwerken op een vel papier, voordat ze aan de slag gaan met de powerpoint.

De kinderen mogen zelf weten op welke manier zij de slide show vullen. Zij kunnen plaatjes op internet zoeken, teksten toevoegen, een filmpje maken etc. Deze laatste optie is een mooie manier om kinderen beter samen te laten werken: iemand filmt, een ander presenteert en de ander interviewt. Filmen neemt wel meer tijd in beslag. Als hier geen tijd voor is, kan je er ook voor kiezen om alleen een slide show met plaatjes en tekst te maken. Het maken van een filmpje biedt je eventueel als vervolgvorm aan.



Tip! Let op het leeftijdsadvies, maar kijk ook naar de ontwikkelingsfase van jouw kinderen. Als Freeks Wilde Wereld eng is voor sommige kinderen, maak dan een bewuste keuze of je het toont.

Zorg ervoor dat kinderen de digitale mogelijkheden van powerpoint goed begrijpen. Maak bijvoorbeeld eerst zelf een slide show en leg stap voor stap uit hoe je een plaatje of tekst toevoegt. Zorg ook voor voldoende begeleiding tijdens de activiteit, zodat kinderen geholpen kunnen worden met de digitale opties.

Afsluiting activiteit

Als de powerpoints klaar zijn, presenteert elk groepje zijn verhaal. Op deze manier leren kinderen hun verhaal opnieuw over te brengen en andersom leren de andere kinderen meer over de verschillende soorten dieren. Bespreek de slide shows daarna na: welk dier is het leukst? Welk dier is het grootst? Je kan ook praten over de vormen van presentaties: hoe hebben jullie het filmpje gemaakt of waar hebben jullie de plaatjes opgezocht?

Los in het bos

'Help de boswachter, breng de jonge dieren groot, maar pas wel op voor de stroper!'

De app [Los in 't Bos](#) van Staatsbosbeheer, Stichting Nationale Boomfeestdag en Stichting NatuurWijs maakt gebruik van Augmented Reality (AR). Dit soort apps leggen een laagje over de werkelijkheid, waardoor de werkelijkheid als het ware wordt uitgebreid. Op het scherm zie je waar je bent en tegelijkertijd verschijnt het spel. Bij Los in 't bos spelen kinderen met een telefoon of tablet buiten in de tuin of in het bos. Tijdens het spel beschermen kinderen het bos en de dieren. Onderweg vervullen ze verschillende opdrachten die de (digitale) boswachter aan hen geeft, zoals het blussen van een brandje en het voeren van dieren. Met de opdrachten kunnen kinderen 1 tot 3 sterren verdienen. Als zij alle sterren hebben verdiend, krijgen ze een cadeautje: een virtuele boom. Deze boom kan overal worden geplant en blijft zichtbaar voor andere gebruikers van de app.

Wanneer: Deze activiteit zet je in tijdens de app.

Hoofddoel: Bevorderen van cognitieve ontwikkeling (verbanden leggen offline/online wereld).

Groepsgrootte: Kleine groepjes

Leeftijdsadvies: 9 - 12 jaar

AR-apps bieden de mogelijkheid om online en offline activiteiten met elkaar te verbinden. De app Los in t Bos kun je dan ook inzetten tijdens een boswandeling met de kinderen. Door middel van de app beleven kinderen de buitenwereld nóg intenser en leren zij op een leuke manier meer over het belang van de natuur.

Introductie activiteit

Het is belangrijk om deze AR-app goed te introduceren. Jonge kinderen kunnen fictie en realiteit niet altijd goed scheiden. Bij AR is het voor hen lastig te begrijpen dat de werkelijkheid met fictieve beelden wordt aangevuld. Vanaf 8 jaar zullen kinderen het verschil begrijpen tussen de echte omgeving om hen heen en de spelweergave van de werkelijkheid op het scherm. Gebruik de app dan ook met wat oudere kinderen.

Leg AR-apps daarom uit, voordat kinderen aan de slag gaan met Los in 't Bos. Doe dit bijvoorbeeld aan de hand van een 3D-bril of een zonnebril. De wereld blijft hetzelfde maar zonder bril ziet het er anders uit dan met bril. Zonder bril zijn de kleuren anders of is een 3D-film wazig. Met bril wordt er een soort filter toegevoegd en heeft alles een andere kleur en vorm.

Na de uitleg mogen kinderen oefenen met de app buiten de school. Kinderen kunnen dit het best in kleine groepjes doen: iemand houdt de iPad vast, de ander bepaalt waar zij heenlopen en gezamenlijk/om de beurt voeren ze de opdracht uit. Als kinderen het niet begrijpen, helpt de begeleider met de eerste opdrachten van de app.

Tijdens activiteit

De app Los in 't bos staat voor spelen, bewegen en leren. Kinderen moeten rennen, springen of

muisstil staan voor gevaarlijke stropers. Ga daarom naar een plek waar veel ruimte is. Deel de kinderen in kleine groepjes en geef per groep een iPad mee. Zorg dat er bij elke groep een begeleider is. De app bevat allerlei spelmogelijkheden, maar is daarnaast een mooie aanleiding om een gesprek te voeren over de natuur. Haak als begeleider daarom in op de virtuele situaties. Stel bijvoorbeeld vragen als: waarom moet een bosbrand worden geblust? Wat krijgen de dieren voor eten? Zie je de virtuele dieren ook in het echt? Houd bij deze vragen rekening met de ontwikkelingsleeftijd van kinderen. Voor de bovenbouw kan je dieper ingaan op het milieu: Waarom moet de natuur worden beschermd? Wat kan je nog meer doen om het milieu te verbeteren?

Afsluiting activiteit

Na de activiteit komen alle groepjes bij elkaar. Bespreek het spel met de kinderen na. Hoeveel bomen hebben ze gepland? En waar staan die? Zijn ze onderweg ook nog echte dieren tegengekomen?

Wij zijn erg benieuwd wat jullie van de activiteiten vinden! Deel jullie foto's, ervaringen en tips op onze [Facebook](#), [Twitter](#) of [Instagram](#) (#kindermedia) of mail naar communicatie@sardes.nl