

# AAN DE SLAG

## THEMA DIEREN

### Bewegen als dieren

*'Toto is een babyvogel en mamavogel Sassa gaat hem leren vliegen. Maar dat wil de babyvogel helemaal niet. Vogel Toto wil lekker in het nest blijven. Maar Sassa weet een slim trucje... Daarna is Sassa een poes. Ze heeft een hele dikke buik. Waarom zou poes Sassa zo'n dikke buik hebben?'*

In de aflevering ['Jonge dieren' van Het Zandkasteel](#) doen Sassa en Toto dieren na. Bekijk hierbij het fragment van minuut 01.34 tot 03.27. In dit fragment doen Sassa en Toto alsof zij een vogel zijn door hun armen heen en weer te bewegen. Dit is een mooi fragment om samen met de kinderen na te doen. Deze beelden zijn ook een goede aanleiding om met de kinderen te ontdekken hoe andere dieren bewegen.

#### ■ **Introductie activiteit**

Vertel de kinderen dat ze gaan kijken naar fragment van het Zandkasteel over jonge dieren. Vraag de kinderen om te letten op de bewegingen van Sassa en Toto. Tijdens het kijken kun je het beeld stopzetten om met de kinderen te bespreken wat ze zien. Doe deze bewegingen met elkaar na.

#### ■ **Tijdens activiteit**

Vertel na de aflevering dat elk dier op een eigen manier beweegt. Zoals te zien is in de aflevering, beweegt een vogel met zijn vleugels. Bespreek met de kinderen hoe andere dieren bewegen. Elk kind mag om de beurt een dier noemen waarna iedereen het met elkaar nadoet.

Maak kinderen bewust van de verschillende bewegingen. Een zwaan heeft bijvoorbeeld grote vleugels en een mus heeft kleine vleugels. Doe deze bewegingen met elkaar na door de armen

- **Wanneer:** Deze activiteit zet je in na de aflevering.
- **Hoofddoel:** Bevorderen van grove motorische ontwikkeling (verschillende bewegingen maken)
- **Groeps grootte:** Met de hele groep.

**Tip!** Deze activiteit past goed bij het prentenboek 'De wedstrijd van Schildpad en Haas'. In dit boek is te zien hoe een haas en schildpad bewegen.

breder of hoger uit te strekken (en andersom). Test ook de snelheid van bewegingen uit. Een schildpad loopt langzaam en een luipaard rent snel. Door te oefenen met verschillende houdingen, worden kinderen bewust van hun lichaam en bevordert je de grove motoriek.

#### **Afsluiting activiteit**

Sluit de activiteit af door de kinderen nog een laatste opdracht te geven waarin je een 'moeilijk' dier noemt dat ze gaan nadoen (bijvoorbeeld een mier of een rups). Zoek eventueel een filmpje op van dit dier om erachter te komen hoe ze bewegen.

## Winnen of verliezen

*'Wie is er als eerste bij de paardenbloemen aan het eind van het bospad? Alle dieren uit het bos komen kijken. Haas weet zeker dat hij super snel is. Daarom kan hij best nog even gek doen: een koprol maken, over een boomstam springen. Ondertussen kruipt Schildpad rustig verder.'*

In het prentenboek 'De wedstrijd van Schildpad en Haas' houden Schildpad en Haas een hardloophwedstrijd. Het boek is zowel [gedrukt](#) (van Rian Visser) als in [app-vorm](#) (van Rick de Haas) verkrijgbaar. De muziek, de voorgelezen tekst en de prenten van de app zijn een mooie aanvulling op het verhaal. Nadeel van de app is dat er buiten het mooie verhaal niets extra's te doen is. Om deze reden is begeleiding belangrijk, zodat de app op een activerende en bewuste manier wordt ingezet. Stel daarom vragen over en naar aanleiding van het verhaal of zet een bijpassende activiteit in. Dit geldt zowel voor het prentenboek als de app.

#### **Introductie activiteit**

Het verhaal en de activiteit zijn een mooi vervolg op de aflevering 'Jonge dieren' van het Zandkasteel en de beschreven verwerkingsactiviteit (zie onderdeel 'Bewegen als dieren'). Door eerst de aflevering te kijken en de activiteit uit te voeren, kun je later met de kinderen terugkijken. Weten ze nog hoe ze zelf gingen bewegen als dieren? Welke dieren waren ook alweer snel en welke dier langzaam? Vertel dan dat de kinderen gaan luisteren naar een verhaal over een snel en een langzaam dier.

- Wanneer:** Deze activiteit zet je in na het voorlezen.
- Hoofddoel:** Bevorderen van taalontwikkeling (boek nabespreken) en sociaal-emotionele ontwikkeling (inleven in hoofdpersonen)
- Groepsgrootte:** Met de hele groep.

**Tip!** Koppel diverse media en activiteiten binnen hetzelfde thema zoveel mogelijk aan elkaar.

#### **Tijdens activiteit**

Het verhaal biedt mogelijkheden om het met de kinderen te hebben over winnen en verliezen. Hoe is het om te winnen? En hoe is het om te verliezen? Haas wist zeker dat hij zou gaan winnen van Schildpad. Waarom zou Haas dat hebben gedacht? Hoe zouden Schildpad en Haas zich voelen aan het einde van de wedstrijd en waarom? Hebben de kinderen weleens gewonnen of verloren?

#### **Afsluiting activiteit**

Blik kort terug op het verhaal en sluit eventueel af met het maken van een tekening hierover.

## Op naar de kinderboerderij!

*‘Welke dieren zijn er allemaal op de kinderboerderij? Ontdek het samen met Bas door middel van spelletjes over dieren.’*

Met de [app Bas op de kinderboerderij](#) heb je een middel in handen om een bezoek aan de kinderboerderij voor te bereiden en naderhand te herbeleven. Via het hoofdmenu speel je een memospel of een puzzel met boerderijdieren. Die plaatjes komen uit de grote praatplaat van een kinderboerderij met in totaal 12 soorten boerderijdieren. Bij elk dier kun je eigen foto's plaatsen. Eventueel met geluid. Zo verdien je stickers om een memospel te spelen of puzzel te maken met eigen foto's. In de 'bibliotheek' zijn alle eigen opnames terug te vinden. In het scherm vooraf aan het hoofdscherm is informatie voor ouders beschikbaar (Tips voor ouders, Gebruik van de App) en kun je opnames verwijderen.

#### **Introductie activiteit**

Bekijk eerst in kleine groepjes de praatplaat van de kinderboerderij in de app. Op deze pagina zijn verschillende dieren afgebeeld. Vraag één van de kinderen om één van de dieren aan te raken. Het geluid dat het dier maakt is dan te horen. De jongste kinderen zullen vooral geïnteresseerd zijn in de verschillende geluiden die de dieren maken.

#### **Tijdens activiteit**

De opzet van de app biedt herhaling. In de introductie hebben de kinderen kennis gemaakt met de dieren via een memospel, puzzel en praatplaat. Ga daarna met de kinderen naar een échte kinderboerderij en doe dezelfde spelletjes met eigen opnames. Op deze boerderij maken kinderen foto's van dieren en nemen zij dierengeluiden op. Begeleiding hierbij is belangrijk. Niet alleen om te helpen met de digitale *tools* en spelmogelijkheden (foto maken, geluiden opnemen etc), maar ook om de app

- Wanneer:** Deze activiteit zet je in tijdens app
- Hoofddoel:** Bevorderen van cognitieve ontwikkeling (verbanden leggen offline/online) en taalontwikkeling (gesprek over boerderij)
- Groepsgrootte:** Kleine groepjes

bewust in te zetten. De app is namelijk een goed middel voor een gesprek en offline activiteiten. Stel bijvoorbeeld vragen over de dieren op de echte boerderij: Welke dieren zien ze op de boerderij? Welk geluid hoort bij welk dier? Hoe bewegen de dieren? Dit stimuleert niet alleen het taalgebruik van de kinderen, maar zorgt ook voor een activerende inzet van de app. Kinderen beleven de boerderij hierdoor nog intenser.

### **Afsluiting activiteit**

In de 'bibliotheek' van de app zijn de gemaakte foto's terug te vinden. Toon deze foto's in een slide show en bespreek deze met de kinderen. Welke dieren waren er? Wat aten zij? Welk geluid maakten zij? De foto's kunnen ook worden gebruikt voor de overige twee onderdelen van de app: memory en puzzelen. Deze spelmogelijkheden bieden meer verdieping voor de kinderen die hier interesse hebben. Als het kind de bijbehorende kaartjes heeft aangetikt (memory) of als de legpuzzel is gemaakt (puzzel), wordt er automatisch een geluid van het dier afgespeeld. Kinderen leren hierdoor opnieuw welke dieren er zijn en wat voor geluid zij maken.

## **Wat voor geluid maken dieren?**

Er zijn ontelbaar mogelijkheden om het internet in te zetten op de groep. Je kan op internet talloze filmpjes, opdrachten, plaatjes en liedjes vinden. Maar wanneer zet je het internet in? Gebruik het internet om in te spelen op andere activiteiten binnen hetzelfde thema. Op deze manier kan je het thema nog levendiger maken. Internet dient dan ook als aanvulling en niet als vervanging voor de activiteiten.

### **Introductie activiteit**

Met de app Bas op de Kinderboerderij hebben de kinderen geleerd wat voor geluiden boerderijdieren maken. Bekijk de foto's in de app en bespreek nog eens de geluiden na. Wat voor geluid maakt een varken? En een koe?

### **Tijdens activiteit**

Maar, wat voor geluid maakt een pauw ook alweer? Dat is best moeilijk.. Zoek daarom met de kinderen op het internet naar (lastige) geluiden van dieren. Op deze manier leren zij dat het internet handig is om in te zetten als iets niet duidelijk is. Voer de activiteit uit met de hele groep. Kinderen noemen dieren op. De begeleider zoekt naar plaatjes en de kinderen mogen het mooiste plaatje uitkiezen. Daarna zoekt de begeleider het bijbehorende geluid op. Kinderen mogen het daarna het geluid nadoen.

### **Afsluiting activiteit**

Maak een slide show van de zoekopdrachten. Plak het plaatje in een sheet van de slide show. Voeg bij de volgende sheet het geluid toe. Op deze manier kan je er een quiz van maken.

Wat voor geluid hoort er ook alweer bij dit dier? Laat kinderen raden en speel daarna het geluid af.

**Wanneer:** Deze activiteit zet je in na de app

**Hoofddoel:** Bevorderen van taalontwikkeling (gesprek over geluiden van dieren)

**Groepsmaat:** Met de hele groep