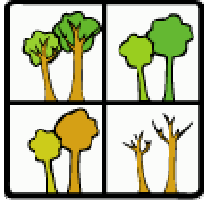
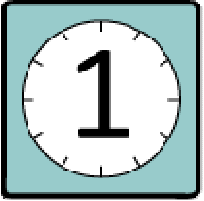
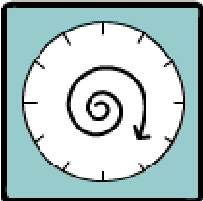
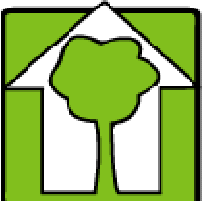
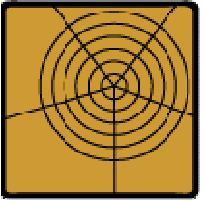


Rein en Ever

en het bos, dat spreekt voor zich

				
	Basisactiviteit	Uitbreiding		Verhalend ontwerpen

Leerdoel:

- De leerlingen drukken in een niet conflict geladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.
- De leerlingen kunnen een verslag kunnen schrijven van een gebeurtenis, een verhaal of een informatieve tekst voor een gekend persoon.
- De leerlingen kennen in hun omgeving twee verschillende biotopen en kunnen er enkele veel voorkomende organismen in herkennen en benoemen.

Samenvatting:

Aan de rand van het bos vindt Rein een witte tand. Rein hakt er de lucht mee aan mootjes en zwaait er gevaarlijk mee heen en weer. Hak hak tsjak. Dan wordt hij nieuwsgierig. Wan wie zou die tand zijn?

'Rein en Ever en het bos, dat spreekt voor zich' is een leuk boekje waarin Rein op zoek gaat naar Ever die zijn tand is kwijtgeraakt. Ondertussen doorkruist hij het hele bos en maakt hij kennis met de dieren van het woud.

Uitgewerkte activiteit:

Werkvorm: Vraaggesprek, kringgesprek, verhalend ontwerpen, muzisch (collage, tekenen,...)

Inkleding: Rein, het jongentje dat op zoek gaat de eigenaar van de tand, de dieren in het woud.

Je kan het boekje kopen via de website van BOS+ (www.bosplus.be > boswinkel) voor slechts €9,50.

Materiaal en voorbereiding: Je kan het boek van Rein en Ever kopen via www.bosplus.be. Voor de uitbreiding (verhalend ontwerpen) heb je het boek echter niet nodig.

Verloop activiteit:

'Rein woont bij een bos. De tuin van zijn huis loopt een beetje omhoog naar het eind toe. Waar het gras stopt, begint het bos. Hij hoeft maar door de omheining te kruipen en hij is er al.

Vandaag is het vakantie. De middagzon drijft Rein naar de schaduw van de bomen. Hij loopt naar zijn lievelingsplek, onder de oude beuk met het halve hart.

Plots ziet rein iets glinsteren bij de dikke boomwortel. Een krom wit mes. Of een bot van een dier? Of is het een tand?'

Rein vindt een schat in het bos. Hij weet niet meteen wat het is.

Vanaf dit punt in het verhaal kan je verschillende kanten op. In de basisactiviteit lees het volledige verhaal door met de kinderen. Zo leren ze, samen met Rein, de dieren uit het bos kennen. Je kan kiezen of je de tekeningen uit het boek laat zien, of je de kinderen zelf het uiterlijk van de personages wil laten bepalen en opzoeken.

In de uitbreiding heb je het boek niet nodig, maar het verhaal is hier op gebaseerd. Bij de uitbreiding mag je zeker geen afbeeldingen uit het boek laten zien. Daarbij is het de bedoeling dat de kinderen het verhaal afwerken.

Basisactiviteit:

Lees het boekje voor aan de kinderen en toon hen de prenten. Houd ondertussen met prenten bij welke dieren Rein allemaal tegenkomt. Hang ze in chronologische volgorde op het bord.

Laat de kinderen het verhaal navertellen aan de hand van de figuren op het bos.

Hier kan je enkele bijvragen bij stellen:

- Kennen ze al deze dieren?
- Hebben ze die al eens gezien in het echt?
- Komen de dieren alleen voor in het bos, of ook in tuinen?
- Hebben ze zelf al eens een schat gevonden in het bos? Wat hebben ze toen gedaan?
- In het begin van het verhaal gaat Rein naar zijn lievelingsplekje in het bos. Hebben de kinderen ook zo'n lievelingsplekje?

Uitbreiding: Verhalend ontwerpen

Verhalend ontwerpen is creatieve werkvorm waarbij de kinderen op een spontane manier aan de slag gaan. Door gerichte sleutelvragen te stellen denken de kinderen zelf na over het verdere verloop van het verhaal. Er zijn geen goede of foute antwoorden in dit concept, de bedoeling is dat de kinderen zelf aan de slag gaan, zich organiseren en creatief zijn.

Dit hoeft zeker niet moeilijk te zijn! Door de juiste sleutelvragen te stellen, rolt dit vanzelf verder tot een mooi projectje. Je kan dit zo lang laten duren als je zelf wil, van een uur tot enkele dagen.

Deze uitbreiding staat volledig los van de basisactiviteit, maar baseert zich op het zelfde verhaal. Je kan het altijd lezen ter inspiratie, maar zorg dat je je niet te veel vast pint op de afloop in het boekje. De klas kan een volledig ander einde bedenken! Breng het boekje ook zeker niet mee naar de klas! Laat de kinderen zelf voorstellen hoe de personages er uit zien en hoe het afloopt.

Inleiding

Op een morgen leg je op een van de tafeltjes van de kinderen een grote tand (zelf gemaakt, gevonden,...). Je zegt er zelf eerst niets van, en wacht de reactie van de kinderen af.

Verloop

Vervolgens stel je (zogezegd spontaan, om reacties van de kinderen uit te lokken), enkele sleutelvragen. Aangezien er steeds meerdere antwoorden mogelijk zijn op de vragen, moet je actief inspelen op de reacties van de kinderen. Maak op voorhand geen al te gedetailleerd beeld van het verloop. Je kan de kinderen lichtjes sturen, maar laat hen vooral zelf aan de slag gaan. Je zal zien dat dit, eens de kinderen mee zijn in het verhaal, vanzelf begint te rollen!

Sleutelvragen

- Wat zou het zijn? Herkennen jullie dit? Hebben jullie dit soort ding al eerder gezien?
- Hoe zou het hier terecht gekomen zijn?
 - o Je kan verklappen aan de kinderen dat vanmorgen de deur van de klas op een kier stond, en dat je dat al vreemd vond. Maar dat voorwerp (Opgelet! Misschien zien de kinderen er wel iets anders in dan een tand!) had je nog niet zien liggen...
Er lagen een paar stoelen omver, en wat aarde en blaadjes op de grond, maar je dacht dat er iemand zijn brooddoos in alle haast vergeten was of zo... (zo stuur je de kinderen in een richting, maar bepaal je nog niet zeker welke!)

- Zouden we het niet terug moeten brengen?
 - o Van wie zou het zijn? (Everzwijn? Ander dier uit het bos? Laat ze zelf nadenken! Komt de hele klas overeen dat bv het van een beer is, is dat ook goed!)
- Waar kunnen we de eigenaar vinden? (Kan je proberen sturen naar het bos)
 - o Hoe ziet zijn woonplaats er uit? Kan je het namaken?
 - o Welke dieren wonen er nog? (Hier kan je een collage of zo maken op een groot blad in de werkhoeck of wandfries)
 - o Leven zij rustig samen? Of is er ook soms ruzie denk je?
 - Maken jullie soms ruzie? Over wat dat dan?
- Hoe gaan we te werk bij de zoektocht naar de eigenaar?
 - o Wat hebben we allemaal nodig?
Hier kan je een volledig stappenplan uitwerken, een kaart maken, dingen verzamelen die je nodig hebt op je tocht...
- De hereniging: laat de kinderen de herenging van de schat (tand) met het dier volledig organiseren: een klein feestje!

Zoals je ziet kan je hier behoorlijk ver in gaan, maar je bepaald natuurlijk zelf hoeveel tijd je in het ontwerpproject steekt.

Wandfries

Maak tijdens het verloop van het ontwerp een 'wandfries'. Dit is een deel in de klas waar je al het materiaal verzameld. De collages, een verstopplaats of ereplaats voor de schat, alle schrijfsels en voorbereidingen, schatkaarten, enz. Zo blijft het project visueel, en kan je (als het project over meerdere dagen loopt) gemakkelijk inpikken waar je vorige keer gebleven was.

Vakoverschrijdend project

In de uitbreiding kunnen verschillende lessen aan bod komen:

- Taal (brief schrijven naar eigenaar, teksten over dieren in het bos lezen,...)
- Wiskunde (berekeningen maken voor feestje,...)
- Techniek (schuilplaats maken,...)
- Communicatievaardigheden
- Natuur (welke dieren wonen in het bos)
- ICT
- ...

Veel succes er mee!