

JEUGD
BOEKEN
WEEK 2016

Weg van de stad

5 - 20 maart

DE EENHOORN



WWW.EENHOORN.BE

eerste graad

Lestips

Siebe wil niet weg!



Instap

Houd een kort gesprekje over verhuizen: wie deed dat al? Wie wil dat wel of niet doen?

Activiteiten

- Woon je liever in de stad of op het platteland? Maak een lijst met voor- en nadelen van beide. Bespreek met de klas. Een voordeel voor de een kan een nadeel zijn voor de

ander ...

- In het boek kan Kip niet mee verhuizen. Welke huisdieren kan je beter niet in de stad houden? Welke kunnen wel? Zitten de dieren de hele dag binnen of niet?
- De leerlingen veranderen een schoendoos in een kikkoo van hun droomkamer. Ze tekenen wat erin moet komen, knippen die dingen uit en plakken ze tegen de wanden of op de vloer. Als er iets moet rechtstaan, laten ze onderaan een extra stukje papier hangen. Vouw het om en doe er lijm op, en het ding kan rechtstaan.



De muur moet weg!



Instap

- Lees pag. 5-8 voor. Geef de opdracht om te tekenen (of in 3D te ontwerpen). Verdeel de klas in duo's. Elk duo krijgt een deeltje van Wij en Zij: een speeltuin, een huis, een zwembad, een woonkamer, een badkamer ... Er moet steeds een Bol- en een Tuit-versie zijn. Eén duo zorgt voor de muur.

Activiteiten

- De leerlingen lezen de rest van het boek zelf. Je geeft hen deze drie zoekopdrachten.

- Zoek (bedenk) voorwerpen die in de Tol-wereld passen, recht en rond, zoals het ijsje.
- Zoek foto's van bestaande landschappen (bergen, woestijn, stad, eiland ...) die in een Bol- of Tuit-wereld passen.
- Zoek op het internet oude (afgebroken) en nieuwe muren in echte conflictgebieden: Berlijnse Muur, muur tussen Israël en de Gazastrook, muur tussen Noord- en Zuid-Korea ... Bespreek klassikaal.

Spel

Speel het Bol-Tuit-Tol-spel (bijlage) met 2 personen. De ene speler is Bol, de andere speler is Tuit. Bol mag enkel op de Bol-vakjes staan, en na de muur op de Tol-vakjes. Tuit mag enkel op de Tuit-vakjes staan, en na de muur op de Tol-vakjes. Je gooit om de beurt met de dobbelsteen en gaat vooruit. Kom je op een vakje waarop jouw pion niet mag staan, dan moet je 1 stap terug. Bol die slaapt en Tuit die zwemt = 1 beurt overslaan. Voor de muur moet je stoppen. Enkel als je 2 of 5 gooit, mag je verder. Degene die het eerst op het vakje van de ander is aangekomen, wint!

