

TITEL SUBTHEMA 'k Heb een huis waarin ik woon, waar woon jij?

ACTIVITEIT 1 Ben jij dat, buur?

INHOUDELIJKE FOCUS KERNBELEVING	Woon jij in een huis zoals Jordy? In een flat zoals Radko? Of nog anders? En wie woont er bij jou? <i>Hoe en met wie we wonen, is bij iedereen anders. Dat is ok, als de plaats waar je woont maar een veilige, warme thuis is.</i>
PLAATS IN HET SUBTHEMA	Deze activiteit kan je zelf een beetje plaatsen, voor of na het verhaal. Deze activiteit mag wel niet de eerste van het subthema zijn. De kinderen moeten reeds voldoende ervaring hebben met het thema, alvorens deze activiteit te starten.
DOELEN	SAMENlevings-doelen: SI-d2 ontwikkelen begrip - empathie voor kinderen in kansarmoede. SI-d4 waarderen door samenwerking en dialoog de verschillen en gelijkenissen tussen mensen en ervaren dat er vanuit verschillende referentiekaders meerdere antwoorden / oplossingen / mogelijkheden zijn voor een probleem. SI-d5 kunnen negatieve gevoelens die bespreekbaar zijn ge- maakt, erkennen, herkennen en verkennen. Ontwikkelingsdoelen: <u>Mens & Maatschappij</u> <i>Ik & de anderen: in groep</i> <i>Sociaal culturele verschijnselen</i> 2.5 de kleuters beseffen dat sommige mensen een andere levenswijze hebben dan zichzelf, als ze geconfronteerd worden met beelden, informatie of mensen uit een andere cultuur → De kleuters kunnen gelijkenissen en verschillen tussen huizen verwoorden. <u>Nederlands</u> <i>Luisteren</i> 1.2 de kleuters kunnen voor hen bestemde vragen in concrete situaties begrijpen → De kleuters kunnen een antwoord geven op de vragen die de andere kleuter stelt. ` <i>Spreken</i> 2.6 de kleuters kunnen antwoorden op gerichte vragen in verband met betekenis, inhoud, bedoeling, mening ... in concrete situaties → De kleuters kunnen een antwoord geven op de vragen die de andere kleuter stelt. 2.8 de kleuters kunnen zelf vragen stellen aan anderen die de door hen gewenste informatie leveren → De kleuters kunnen de juiste vragen stellen aan hun tegenspeler.

MATERIAAL	- Twee dezelfde kaarten met negen prenten = aankruiskaart. (Kies één kaart en druk die twee maal af.) <i>LET OP! Deze moet je wel eerst lamineren.</i> <i>TIP! Druk de kaarten dubbelzijdig af zodat de benamingen van de woningen op de achterkant komen. Je kan ook zelf de benamingen op de prenten kleven of schrijven.</i> - De losse negen prenten die op deze kaart te zien zijn. (Print dezelfde kaart nog één keer af en knip de prenten van elkaar) - Twee kaarthouders. <i>TIP! Deze kan je eenvoudig zelf maken. Je vindt een stappenplan in bijlage.</i> - Twee stiften. <i>LET OP! Dit mogen geen watervaste stiften zijn.</i>
LET VOORAF OP	<u>Inhoud:</u> → Zorg ervoor dat de kleuters al voldoende ervaring opgedaan hebben binnen dit thema. → Bespreek samen de prenten. <i>Wat zien de kleuters? Gelijkenissen en/of verschillen tussen de huizen? In wat voor huis wonen zij? In welk huis zouden ze het liefste wonen? Waarom? Hoe heet dit type huis? ...</i> <i>LET OP! Bespreek goed welk huis jullie groot vinden, waar jullie vermoeden dat er veel mensen wonen, of er veel verdiepingen zijn, ... De woorden 'veel', 'groot', 'hoog', ... zijn immers subjectief. Voor een goed verloop van het spel, is het zeer belangrijk dat de kleuters hier een zelfde beeld over hebben.</i> → Speel het spel al eens (kort) in de kring. Zo kunnen de kleuters al ideeën op doen voor vragen. Jij speelt tegen de kleuters (zij vormen één team). Normaal heeft elke speler een aankruiskaart en een kaarthouder met daarin één zelfgekozen kaart (hun droomhuis). Dit is nu niet het geval. Jij neemt de aankruiskaart en de kleuters kiezen één van de losse kaartjes, hun droomhuis. Normaal wordt dit losse kaartje in de kaarthouder geplaatst. Dit doen we nu niet om ervoor te zorgen dat alle kinderen deze kaart goed kunnen zien. Leg de kaart in plaats daarvan op de grond of hang ze op waar iedereen ze kan zien. Normaal zou jij ook het droomhuis van je tegenspeler niet mogen zien. In dit geval zorg je er best wel voor dat jij ook zelf het door de kleuters gekozen huis kan zien. Op die manier kan je straks controleren of de kleuters juist antwoorden op jouw vragen. Stel nu vragen aan de kleuters. Je stelt enkel ja-nee-vragen met als doel erachter te komen welk huis de kleuters gekozen hebben. Bijvoorbeeld: Heeft jullie huis een plat dak? De kleuters kijken nu naar hun gekozen huis en antwoorden 'ja' of 'nee'. Controleer of de kleuters juist antwoorden. Indien de kleuters bv. 'nee' antwoorden, trek jij een kruis door alle huizen met een plat dak. Je legt vervolgens ook uit waarom je dit doet. In dit geval: 'Ik trek een kruis door dit huis want dit huis heeft geen plat dak. Dit kan jullie droomhuis niet zijn, want dit huis heeft wel een plat dak'. Ga zo verder tot er slechts één huis overblijft. Vraag de kleuters of dit hun droomhuis is. <u>Materiaal:</u> → Let er vooraf op dat beide kinderen dezelfde aankruiskaart hebben. → Let er ook op dat ze van elkaar niet zien welk kaartje ze in de kaarthouder stoppen. Elke kleuter stopt ook slechts één kaartje in de

	kaarthouder. Dit is hun droomhuis (zie beginopstelling).
VERLOOP	Motivatie In het verhaal dromen de kinderen uit Jordy's klas over hun droomhuis. Sommige kleuters tekenen hun huis, anderen bouwen het na, ... Vandaag mogen de kleuters in onze klas ook over hun droomhuis dromen. Ze zullen niet tekenen of bouwen, maar ze zullen een droomhuis mogen kiezen. Vervolgens zullen ze ook moeten proberen raden wat het droomhuis van hun vriendjes is... Beginopstelling De kleuters kiezen samen een thema (= de aankruiskaart). Er is keuze uit: soorten woonsten, speciale woonsten, woonsten in andere culturen, huisdier-woonsten, dierenwoonsten in de natuur/tuin. Neem er nu ook de losse kaartjes van dit thema bij. Vraag kleuter A om eventjes weg te gaan, de ogen te sluiten of gebruik een blinddoek. Aan kleuter B toon je nu de losse kaartjes van de huizen binnen het gekozen thema. Deze kleuter kiest nu zijn droomhuis en stopt het kaartje in zijn kaarthouder. Vervolgens worden de rollen omgedraaid en kiest kleuter A zijn droomhuis. Zorg er dus voor dat de kleuters niet van elkaar kunnen zien welk huis ze kiezen. Spelverloop Duid een kleuter aan die mag beginnen (bv. diegene met blonde haren). De bedoeling is dat de kleuters d.m.v. eliminatie erachter komen wat het droomhuis van hun tegenspeler is. Dit doen ze door om de beurt ja-nee-vragen stellen. BIJVOORBEELD: Kleuter A: Staat jouw huis alleen? Kleuter B: Ja. Kleuter A: *Trekt een kruis door alle halfopen en gesloten bebouwingen.* Kleuter B: Heeft jouw huis een schoorsteen? Kleuter A: Nee. Kleuter B: *Trekt een kruis door alle huizen met een schoorsteen.* <i>TIP! In bijlage vind je een lijst met voorbeeldvragen ter inspiratie.</i> De kleuter die als eerste kan raden wat het droomhuis is van zijn tegenspeler, wint!
TIPS VOOR DIFFERENTIATIE	• Wanneer de kleuters nog nooit eerder 'Wie is het?' gespeeld hebben, is het aan te raden om het spel eerst te begeleiden. Vooral het bedenken van de vragen kan lastig zijn voor de kleuters. • Indien de kleuters het spel al goed onder de knie hebben, kan je kiezen voor grotere kaarten. Bijvoorbeeld een kaart met 12 prenten i.p.v. 9. • Hoe sterker de huizen van elkaar verschillen, hoe makkelijker het spel.
SUGGESTIES VOOR VERVOLG / UITBREIDING	1. <u>Andere insteek</u> Wees creatief en geef de kleuters eens een andere opdracht. Laat ze

	bijvoorbeeld in plaats van hun droomhuis eens een huis kiezen waar ze absoluut niet in zouden willen wonen, een huis waar ze zouden willen in wonen wanneer het heel warm is of juist heel koud, ... Ga hierover ook in gesprek. 2. <u>Zelf kaarten maken</u> Als uitbreiding zou je de kleuters zelf kaarten kunnen laten maken. Je kan ze elk een volledige kaart laten maken en deze later kopiëren en lamineren zodat elke kleuter een volledig eigen spel heeft. Je kan er ook voor kiezen om elke kleuter één huis te laten maken en later een kaart samen te stellen van de verschillende huizen van verschillende kleuters. Je kan de kleuters op verschillende manieren een huis laten maken: - Teken - Stempelen - Collage - Enz. Hier kan je dus differentiëren. Een huis uit een folder knippen en op de kaart kleven is makkelijker dan zelf een huis tekenen. Het zelfgemaakte materiaal zal zeker voor spelmotivatie zorgen. 3. <u>Andere thema's</u> Je kan dit spel ook in andere thema's spelen. Je zou zelfs de originele 'Wie is het?' kunnen gebruiken binnen het thema 'buren'. Je kan ook foto's van de kleuters zelf gebruiken. Het kaartje in de kaarthouder is dan de buurman/-vrouw van de speler. 4. <u>Zelf kaarthouder maken</u> In bijlage vind je een stappenplan om zelf een kaarthouder te maken. Dit zou je ook samen met de kleuters kunnen doen of je zou de kaarthouder door hen kunnen laten versieren. <i>LET OP! Zorg er wel voor dat alles veilig blijft. Laat de kleuters bv. nooit zelf een naald verwarmen.</i>
REFLECTIE	• Is de activiteit afgestemd op het niveau van de kleuters? • Kunnen ze de vragen van hun tegenspeler correct beantwoorden? • Kunnen ze zelf de juiste vragen formuleren met de bedoeling de juiste informatie te weten te komen? • Hebben de kleuters het huis van hun tegenspeler gevonden? • Heb ik mijn doelen bereikt? • Indien niet, waarom niet?