

Berenkriebel!, Victoria Cassanell

Lessuggesties door Karin Blankert en Anke van Boxmeer

Als Beer uit zijn winterslaap ontwaakt, ontdekt hij een vreselijke kriebel. Het is niet zomaar een kriebel, het is een BERENkriebel. Maar als hij naar zijn favoriete boom gaat om zich aan te krabben, valt deze plotseling op de grond. Het blijkt dat Bever ook van bomen houdt. Gelukkig weet Bever heel veel andere bomen en hij belooft Beer een nieuwe krabboom voor hem te vinden. De BERENkriebel wordt erger en erger en geen van Bevers bomen is precies goed. Misschien is het wel geen boom, die Beer nodig heeft?

Berenkriebel! is een grappig verhaal over vriendschap, delen en de vreugde die de natuur je brengt. Het verhaal leert je hoe een ander helpen kan leiden tot onverwachte, mooie verrassingen.

In deze lessuggesties staat 'elkaar helpen' centraal. De kinderen doen activiteiten waarbij ze samenwerken. In sommige dingen zullen ze goed zijn en andere dingen vinden ze misschien lastiger. Is er dan een klasgenootje dat klaarstaat om te helpen?

Help! Een Bever in de klas!

Nodig: boek *Berenkriebel*, afbeelding of knuffel van een bever
Vorbereiding: Zorg dat er na schooltijd nog werkjes van de kinderen staan, bijvoorbeeld een bouwwerk in de bouwhoek, iets van constructiemateriaal, een kralenplank. Laat de bever iets 'doorknagen' door het werkje stuk te maken en de bever bij het werkje te zetten.

Ontdekken de kinderen het kapotte werkje en de bever in het lokaal? Zo niet, wijs ze erop. Hoe reageren de kinderen?

Vragen:

- Wat is dit voor dier?
- Wat heeft hij gedaan?
- Waarom zou dit zijn gebeurd?
- Wat vind je hiervan?
- Wat doen we eraan?

Neem het boek *Berenkriebel* erbij en lees het verhaal voor. Stel na afloop enkele vragen.

Vragen:

- Wat doet Bever in het verhaal?
- Wat vindt Beer daarvan?
- Beer heeft geen boom meer om zich aan te krabben. Hoe probeert Bever hem te helpen?
- Wat is uiteindelijk de oplossing voor de BERENkriebel?
- Heb je wel eens iets kapot gemaakt wat van een ander was?

- Hoe reageerde de ander?
- Hoe heb je dat opgelost?

Op avontuur in het bos

De komende tijd gaan de kinderen een denkbeeldig bos in. In het bos komen ze hindernissen tegen. Iedere hindernis vraagt om een andere oplossing en doet een beroep op een andere vaardigheid. Een hindernis kan voor een kind makkelijk zijn of juist een uitdaging. Wanneer hij de opdracht makkelijk vindt, krijgt hij de rol van helper en schiet hij andere kinderen, die de hindernis lastig vinden, te hulp. Op een ander moment zullen deze rollen omgedraaid zijn.

Vorbereiding:

Print de opdrachtkaarten uit bijlage 1. Maak van bruin papier bomen en hang deze verspreid in het lokaal op. De bomen vormen het bos. Hang op elke boomstam een opdrachtkaart. Zorg ervoor dat de tekst niet zichtbaar is. Wanneer een opdracht wordt gekozen, wordt de kaart omgedraaid.

De opdrachten zijn:

Opdracht 1

Klaar voor vertrek!

Nodig: boek *Berenkriebel!*, schoenen met veters

Vorbereiding: -

Na een lange winterslaap wordt Beer ergens wakker van.

Neem het boek erbij en lees de eerste bladzijden voor. Vraag waaruit Beer wakker wordt (een winterslaap). Welk seizoen is het nu in het verhaal? (lente)

Vraag de kinderen een plekje te zoeken voor een winterslaap en laat ze de ogen sluiten. Loop langs de slapende kinderen en kriebel ze met bijvoorbeeld een veertje. Kinderen die een kriebel voelen, worden wakker uit hun winterslaap en gaan in de kring zitten. Als iedereen is ontwaakt, is het tijd om het bos in te gaan.

Maar ... eerst moeten de veters van de schoenen worden gestrikt, anders struikelen we erover. Zet een veterschoen met losse veters in de kring en vraag wie kan strikken. Laat dit kind het voordoen terwijl je zijn handelingen verwoord. Strik hierna de veter zelf nog eens en verwoord je handelingen. Verdeel de kinderen in groepjes. Zorg ervoor dat er in elk groepje een kind zit dat kan strikken. Geef elk groepje een veterschoen. De kinderen oefenen met strikken. Kinderen die het kunnen, helpen de kinderen die het gaan leren. Laat ze een tijdje oefenen en kom daarna weer samen in de kring. Laat nog eens enkele kinderen zien hoe strikken werkt.

Vertel dat jullie klaar zijn om op pad te gaan, het bos in! Nodig de kinderen uit om achter je te komen staan. Loop een stukje door het lokaal of buiten en maak enkele bewegingen die de kinderen nadoen. Bijvoorbeeld: klim over een denkbeeldige boomstam, spring over een

plas, rek jezelf uit om een eikel uit de boom te plukken, buk om een laaghangende tak te ontwijken enzovoorts.

Opdracht 2

In de rij

Nodig: boek *Berenkriebel!*

Vorbereiding: -

Neem het boek erbij en kijk naar de beren die bij de krabboom in de rij staan. Wat is de rij lang! Veel beren moeten wachten. Wat zouden ze doen?

Bedenk samen situaties waarbij je lang in een rij moet staan, bijvoorbeeld in de winkel, in het pretpark, voor het handen wassen, bij de wc, voor het naar binnen gaan in de school.

Ook beren vinden wachten saai, BERESAai. Laat de kinderen bedenken hoe je wachten leuk kunt maken. Verzamel de ideeën en voer daarna een idee uit terwijl de kinderen in de rij staan.

Suggesties: elkaar masseren, een klapspelletjes spelen met het kind voor of achter je, om de beurt een getal noemen en zo tellen zo ver de kinderen kunnen, 'ik zie, ik zie wat jij niet ziet' spelen, een knipoog doorgeven van het eerste naar het laatste kind, luisteren naar de geluiden die je om je heen hoort, het eerste kind uit de rij laten raden hoeveel kinderen er achter hem staan (en hoeveel kinderen er al uit de rij zijn) of een houding voordoen en nadoen.

Opdracht 3

Een boom in het bos

Nodig: natuurlijk materiaal, constructiemateriaal en/of knutselmateriaal, knuffel van een beer

Vorbereiding: -

Beer is op zoek naar een boom om zich eens lekker aan te krabben. In het bos staan er volop, maar geen enkele boom is vindt Beer goed genoeg.

Geef de kinderen de opdracht een krabboom voor Beer te maken. Maak tweetallen. De kinderen overleggen op welke manier ze de boom willen maken. Ze mogen hiervoor allerlei materiaal gebruiken, van natuurlijk materiaal dat buiten te vinden is tot knutselmateriaal of bouw- en constructiemateriaal in het lokaal. De kinderen kiezen zelf of ze de boom plat op de grond leggen of de hoogte in laten gaan. Vertel ze wanneer de boom klaar moet zijn, bijvoorbeeld 'aan het eind van de werkles'.

Neem de beer erbij en laat hem de bomen die zijn gemaakt bekijken. Vraag de groep welke boom Beer een fijne krabboom zou vinden? Waar moet deze boom aan voldoen?

Variatie 1:

Geef de opdracht dat de boom zo hoog mogelijk moet worden. De kinderen moeten de

boom nu echt de hoogte in bouwen en er goed over nadenken met welk materiaal ze dit kunnen doen. Wanneer de bomen klaar zijn, meet je ze. Dit doe je samen met de kinderen. Gebruik meetinstrumenten of natuurlijke maateenheden zoals potloden of je hand of tel het aantal blokken, dozen of bouwstenen dat is gebruikt.

Hoe hoog zijn de bomen geworden? Zijn ze hoger of lager dan de kinderen?

Variatie 2:

Net als Beer zich aan zijn favoriete boom wil krabben, valt deze om. Bever heeft hem omgeknaagd.

Soms lopen dingen anders dan je van tevoren had gedacht. Geef de opdracht zoals hierboven beschreven, maar nu met een beperking:

Hindernis 1: Vertel de kinderen met welk natuurlijk- of constructiemateriaal ze de boom gaan maken, bijvoorbeeld: de boom mag alleen met bladeren gemaakt worden, de boom mag alleen met stenen gemaakt worden of de boom mag alleen met de K'nex gemaakt worden.

Hindernis 2: Vertel welk lichaamsdeel de kinderen niet mogen gebruiken tijdens het maken van de boom, bijvoorbeeld: gebruik je handen niet, gebruik je ogen niet (doe een blinddoek voor) of je mag niet praten met het kind waarmee je samenwerkt.

Opdracht 4

De mooiste boom

Nodig: stevig papier, kleur- en tekenmateriaal, borduurgaren, prikpenen, prikmaten, bordurnaalden, zwarte stift

Vorbereiding: Leg het benodigde materiaal klaar.

Het is druk bij de lievelingsboom van Beer, BEREdruk. Het is tijd voor een eigen lievelingsboom.

Laat de kinderen een lievelingsboom voor Beer ontwerpen. Geef ze een vel papier en laat ze hierop een boom tekenen. Ze bedenken zelf hoe hun boom eruit ziet: met takken of zonder takken, met bladeren of zonder bladeren, met dieren die erin wonen of zonder dieren enzovoorts. Na het tekenen kleuren ze hun boom in. Dit doen ze met kleuren naar keuze. Ze kunnen hiervoor kleurpotloden gebruiken, maar ook stiften, wasco, waterverf of ecoline.

Hindernis: De kinderen gaan hun zelfgetekende boom borduren. Zet hiervoor met een zwarte stift stippen op de stam (en takken) van de boom. Zet deze strippen ongeveer een centimeter uit elkaar. De kinderen kiezen een kleur draad en borduren langs de stam (en takken) van de boom met een eenvoudige, enkele steek. Kies kinderen die dit goed kunnen om anderen te begeleiden. Ze gaan naast een kind zitten en vertellen hem hoe het borduren werkt. Ze houden in de gaten dat de naald aan de juiste kant van het papier door het gat wordt gestoken.

Opdracht 5

Een boom om jezelf aan te krabben

Nodig: boek *Berenkriebel!*

Vorbereiding: -

Neem het boek erbij en vraag de kinderen waar de boom in het boek voor wordt gebruikt: als krabboom en als dam voor Bever.

Vraag de kinderen wat zij met een boom zouden doen. Laat ze dit kort in tweetallen bespreken. Suggesties: erin klimmen, op een omgevallen boomstam zitten, aan de takken hangen, een hangmat erin hangen, een schommel eraan hangen, een nest erin bouwen, een boomhut erin maken, bladeren van de boom verzamelen, eronder schuilen voor de regen, in de schaduw van de boom staan voor de zon, luisteren naar de geluiden bij de boom, ertegen leunen, de boom knuffelen, de vruchten die de boom laat vallen oprapen enzovoorts.

Laat de tweetallen een idee noemen. Verwerk dit idee in een liedje dat je samen met de kinderen zingt, op de wijs van 'k Zag twee beren broodjes smeren'.

Bijvoorbeeld: Sabine noemt 'in de boom klimmen'.

Zing:

'k Zag Sabine boompje klimmen

o dat was een wonder.

't Was een wonder, boven wonder,

dat Sabine klimmen kon.

Hi, hi, hi, ha, ha, ha,

'k stond erbij en ik keek ernaar!

Opdracht 6

Bosdieren

Nodig: bijlage 2: code, kralenplank, kralen

Vorbereiding: Print bijlage 2 en lamineer deze.

Beer en Bever wandelen door het bos. Onderweg komen ze een andere bosbewoner tegen. Wie zou het zijn? Laat de kinderen raden. Schrijf de genoemde dieren op.

Geef de kinderen in tweetallen een codeblad en een lege, vierkante kralenplank en laat ze de code kraken. De kinderen kijken naar de getallen en kleuren in de bovenste rij en leggen de kralen op de kralenplank (ook in de bovenste rij).

Een wit vakje betekent : geen kraal, laat dit aantal pinnen leeg. Een gekleurd vakje betekent : leg dit aantal gekleurde kralen naast elkaar op de pinnen.

In dit voorbeeld zie je in de bovenste rijen een aantal keer het getal negentien staan in een wit vakje. De bovenste rijen blijven dus leeg.

Voorbeeld:

4	2	7	2	4
---	---	---	---	---

Deze rij betekent : laat vier pinnen (of spijkers) leeg, leg dan twee blauwe kralen, laat zeven pinnen leeg, leg weer twee blauwe kralen en laat vier pinnen leeg. Deze rij is klaar. Op deze manier werken de kinderen alle rijen af en verschijnt er een afbeelding.

Laat een kind dat goed is in tellen en een goed inzicht heeft samenwerken met een kind dat hier minder goed in is. Welk dier komt tevoorschijn? Wie had het juist geraden?

Opdracht 7

Omgeknaagde bomen

Nodig: banken, evenwichtsbalken, touw, Woody's van Stabilo of papiertape

Vorbereiding: Zet in de speelzaal verschillende materialen klaar om over te balanceren. Zet banken en evenwichtsbalken neer, leg touwen op de grond en trek lijnen met de Woody's of papiertape.

Bever heeft de favoriete krabboom van Beer omgeknaagd. In het bos liggen meer bomen die hij omgeknaagd heeft.

Ga met de kinderen naar de speelzaal en wijs ze op de omgevallen bomen. De kinderen balanceren hier overheen. Ze proberen alle hindernissen uit. Bij hindernissen die ze moeilijk vinden, vragen ze om hulp van een klasgenoot. Bij hindernissen die ze makkelijker vinden, krijgen ze een uitdaging, bijvoorbeeld: balanceer over de boomstam met een pittenzak op je hoofd, balanceer over de boomstam met je handen op je rug, balanceer zo snel als je kan over de boomstam, balanceer over de boomstam terwijl je achteruit loopt.

Variatie:

Verdeel de speelzaal in vier hoeken en zet in elke hoek een balanceeropdracht klaar. De kinderen worden in vier groepen verdeeld en gymmen een bepaald aantal minuten in een hoek tot jij het teken geeft om te wisselen.

Hoek 1:

Plak papiertape op de grond. De kinderen tellen het aantal keer dat ze over de boomstam balanceren. Als hindernis kunnen ze kunstjes op de boomstam maken: springen, een rondje draaien, een spagaat maken en hand in hand over de boomstam balanceren.

Hoek 2:

Leg touwen op de grond. De kinderen balanceren over de touwen. Ze tellen opnieuw het aantal keer dat ze over de boomstam balanceren. Als hindernis lopen ze naar de overkant met een pittenzakje op hun hoofd.

Hoek 3:

Zet banken naast en schuin op elkaar. De kinderen balanceren over de banken als boomstam. Kinderen die het spannend vinden, vragen om een hand van een klasgenoot.

Zet als hindernis pionnen op de banken waar de kinderen overheen stappen.

Variatie: Laat twee kinderen elk aan een kant van de boomstam beginnen met lopen. Ze komen elkaar onderweg tegen. Kunnen ze elkaar passeren zonder van de boomstam te vallen.

Hoek 4:

Zet de evenwichtsbalk neer. De kinderen helpen elkaar met het balanceren over deze boomstam. Lukt het ze aan de overkant te komen zonder eraf te vallen?

Opdracht 8:

Een bos voor Beer

Nodig: een buitenruimte met volop natuurlijk materiaal, eventueel door jezelf neergelegd, knuffel van een beer

Vorbereiding: Zet de knuffel van de beer in de kring.

Wijs op de beer in de kring en vertel dat Beer in het bos is. Maar wat is dat nu? Het bos lijkt wel leeg! Vraag de kinderen wat er in een bos te zien is.

Maak tweetallen en ga naar buiten. Vertel de tweetallen dat ze spullen gaan zoeken voor het bos van Beer. Door goed te luisteren, weten ze welke spullen ze mogen verzamelen. Zeg een woord in losse klanken. De kinderen overleggen wat jij hebt gezegd en gaan op zoek. Ze leggen hun vondst op een door hen zelfgekozen plek op de speelplaats en komen naar jou. Als iedereen er weer is, vertel je het volgende woord in losse klanken.

Suggesties voor woorden: tak, gras, noot, blad, bes, bast, hout, geel, rood, groen, dik, dun

Laat de kinderen hun gevonden spullen pakken en mee naar binnen nemen. Maak in de kring een bos voor Beer. Zeg opnieuw een woord in losse klanken. De kinderen leggen dit rondom Beer. Ga door tot het bos goed is gevuld.

Opdracht 9

Kriebelen

Nodig: boek *Berenkriebel!*

Vorbereiding: -

Kijk in het boek naar Bever die op de rug van Beer kriebelt.

Vertel dat Beer aangeeft waar Bever moet kriebelen. Wat is dat fijn!

Verdeel de groep in tweetallen. Het ene kind is Bever en het andere kind Beer. Vertel waar Beer kriebel heeft en noem daarbij een lichaamsdeel. Start met bekende lichaamsdelen en breid dit uit naar de moeilijkere lichaamsdelen zoals elleboog, knieholte, oorlel en oksel. Bever luistert goed en kriebelt Beer op deze plek. Beer mag alleen helpen als Bever het woord dat wordt genoemd echt niet kent. Wissel na verloop van tijd van rol.

Opdracht 10

Vrienden!

Nodig: boek *Berenkriebel!*, teken-, kleur- en knutselmateriaal, stokjes, rietjes of satéprikkers, poppenkast of laken en stoelen

Vorbereiding: Leg het benodigde materiaal klaar.

Maak tweetallen (een jongste met een oudste kleuter). Geef de kinderen de opdracht Beer, Bever en een boom te knutselen. De drie knutselwerkjes worden op stokjes, rietjes of satéprikkers geplakt. Zo worden het stokpoppetjes.

Met de stokpoppetjes spelen de kinderen het verhaal uit het boek *Berenkriebel!* na. Ze oefenen dit een aantal keer.

Ga met de groep in de kring zitten en zet de poppenkast neer of hang een laken over een paar stoelen. De kinderen gaan om de beurt met hun stokpoppetjes klaar zitten en spelen het verhaal voor de groep.

Tip! Verdeel het opvoeren van de stukjes over de dag of week.

Bosfeest – afsluitende activiteit

Nodig: hoepels, instrumentale muziek, wasknijpers, laken, gymmat

Vorbereiding: Leg het benodigde materiaal klaar volgens de beschrijving van de activiteit.

De kinderen hebben alle opdrachten gedaan en Beer is van zijn kriebel af, wat fijn!

Vier dit met een bosfeestje met bosspelletjes.

Boomstammendans

Leg voor elk kind een hoepel neer. Dit is zijn boomstam. De kinderen zijn Beer en gaan op de boomstam zitten. Start een instrumentaal muziekstuk. De kinderen dansen op de maat van de muziek rondom de boomstammen. Wanneer de muziek stopt, gaan ze zo snel mogelijk terug naar hun eigen boomstam. Wijs nu een kind aan dat Bever is. Hij gaat naast de boomstammen staan. Start de muziek. Bever staat stil en de beren dansen. Als de muziek stopt, mag Bever een lege boomstam omknagen door deze weg te pakken. Staat er al een beer op de boomstam, dan kan hij deze stam niet meer pakken. Lukt het Bever om een boomstam om te knagen of zijn de beren hem te snel af?

Beren die geen boomstam meer hebben, gaan even aan de kant zitten. Wanneer er vijf beren aan de kant zitten, start je het spel opnieuw met een nieuwe bever.

Stekels op de egel

Wijs een kind aan dat een egel is. Hij maakt van zichzelf een bolletje en gaat als egel op handen en knieën in de kring zitten. Leg wasknijpers naast de egel. De egel sluit zijn ogen.

Wijs kinderen aan die om de beurt naar de egel toesluipen en een wasknijper op zijn rug (trui of shirt) plaatsen. Vraag na verloop van tijd aan de egel hoeveel stekels hij denkt dat hij op zijn rug heeft. De egel raadt. Hierna mag hij kijken en tellen.

Bever, ben je thuis?

Kies een kind dat Bever is en verstop hem in zijn beverburcht. Bever gaat op een mat liggen en jij houdt een laken voor hem. De andere kinderen zijn Beer en staan een stuk verderop. Ze willen met Bever spelen, maar Bever ligt net lekker te slapen.

De beren lopen naar de beverburcht en vragen 'Bever, Bever, ben je thuis?' Bever schrikt wakker en slaat met zijn staart (stamp met een voet op de grond). Trek het laken weg.

Bever rent achter de beren aan en probeert ze te tikken. De beren rennen zo snel mogelijk terug naar hun startpositie. Hier zijn ze vrij.



Opdracht 1 – Klaar voor vertrek!

Strik je veters en ga op pad!



Opdracht 2 – In de rij

Wat duurt wachten lang. BERESAai is dat!
Bedenk wat je kunt doen als je lang in een rij
moet wachten.



Opdracht 3 – Een boom in het bos

Maak een boom.



Opdracht 4 – De mooiste boom

Ontwerp een lievelingsboom voor Beer.



Opdracht 5 – Een boom om jezelf aan te krabben

Bedenk wat je met een boom kunt doen en verwerk dit in een liedje.



Opdracht 6 – Bosdieren

Kraak de code!



Opdracht 7 – Omgeknaagde bomen

Balanceer over de bomen die Bever heeft omgeknaagd.



Opdracht 8 – Een bos voor Beer

Luister naar de leerkracht en vul het bos voor Beer.



Opdracht 9 – Kriebelen

Speel in tweetallen voor Bever en Beer.
Bever kriebelt Beer.



Opdracht 10 – Vrienden!

Maak Bever, Beer en een boom en speel hiermee het verhaal *Berenkriebel!* na.



Opdracht 6 – Bosdieren

Kraak de code!

19																		
19																		
19																		
19																		
19																		
19																		
4	1	1	1	1	1	1	1	8										
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6						
1	2	9	2	1	4													
1	13	5																
1	14	4																
14	2	3																
13	1	1	2	2														
13	5	1																
13	5	1																
1	13	4	1															
3	12	4																
4	1	2	3	2	1	6												
5	3	2	3	6														

Oplossing

