

Lessuggesties bij:



ISBN: 978 90 477 1311 1

Prijs: € 14,99

Ik vlieg! Met dieren in de lucht

Kim Veenman

Uitgeverij Lemniscaat

Spelsuggesties door Karin Blankert en Anke van Boxmeer

Heb je wel eens gedroomd dat je kon vliegen? Helemaal los van de grond, vrij in de lucht? Wat een gevoel is dat! Maar hoe vloog je? Vlak boven de grond als een libelle? Flitsend tussen de boomtoppen als een vliegende slang? Of juist heel, héél hoog, als een condor boven de bergen?

In *Ik vlieg!* geeft Kim Veenman je vleugels. Je vliegt mee met allerlei bijzondere dieren, waarvan je soms niet eens zou verwachten dat ze kunnen vliegen. Door dit prentenboek vol verwondering zul je zo vrij voelen als een vogel (of vis, of slang, of eekhoorn, of...) en het nooit meer dicht willen slaan – want dan kom je weer met beide benen op de grond terecht. Achter in het boek zijn bijzondere weetjes over de vliegende dieren opgenomen.

Doelgroep:	De spelsuggesties bij <i>Ik vlieg!</i> zijn geschreven voor kinderen van 4 tot en met 7 jaar.
Tijdsinvestering:	Een halfuur tot een uur
Organisatie:	De suggesties zijn uitgewerkt in een gezelschapsspel dat je met twee tot vier kinderen kunt spelen.

In het boek *Ik vlieg!* maak je kennis met allerlei bijzondere dieren die kunnen vliegen. Vlieg met ze mee in dit gezelschapsspel.

Ik vlieg!

Introductie

Hang het boek *Ik vlieg!* in de ruimte op, zodat het lijkt alsof het vliegt. De kinderen ontdekken het boek. Haal het naar beneden. Bekijk de voorkant samen, vertel de titel en lees daarna het verhaal voor. Stel vragen.

Vragen bij het verhaal:

- Welke dieren uit het boek kun je noemen?
- Wat hebben zij gemeen?
- Zijn er dieren die kunnen vliegen zonder vleugels?
- Waren er dieren in het boek die niet konden vliegen?
- Wat wil het kind uit het boek graag kunnen?
- Zou jij willen kunnen vliegen?
- Heb je het wel eens geprobeerd?

Vorbereiding

Maak een (uitvergrote) print van de bijlage en gebruik die als spelbord. Laat elke speler een (Playmobil)poppetje kiezen dat hem vertegenwoordigt. Zet de poppetjes op de oranje startstip.

Teken zes kleine wolken op een vel stevig papier en schrijf de cijfers 1 tot en met 6 elk op een wolk. Knip de wolken uit en leg ze omgekeerd op tafel, zodat de cijfers niet zichtbaar zijn.

Tip! Teken zes wolken op een stevig vel papier. Verdeel de cijfers 1 tot en met 6 over de wolken. Knip de wolken uit. Maak met een perforator een gaatje in elke wolk en bevestig er een stuk draad aan. Ga op zoek naar een tak. Maak de draden aan de tak vast en hang de tak horizontaal op. De wolken hangen nu vrij in de lucht.

Spelverloop

Het kind vraagt zich af hoe het zou zijn om te vliegen.

Hoe zou het zijn om te vliegen? Hoe voelt dat? Als dat toch eens kon! Vanaf de grond zet ik me af... mijn voeten gaan los en dan...

Vlieg met het kind mee en ontdek de dieren in de lucht.

Alle spelers hebben een poppetje dat hen vertegenwoordigt op de startstip gezet. Om de beurt pakken ze een wolk van de tafel of tasten met de ogen dicht naar een wolk in de lucht. Welk cijfer staat erop? Het poppetje wordt het aantal cirkels gelijk aan het cijfer over het spelbord verplaatst. Als het poppetje zijn beurt precies op een blauwe cirkel eindigt, wordt er een opdracht uitgevoerd. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Komt hij op dezelfde opdracht, dan wordt die nog een keer uitgevoerd. Wie is het eerst langs alle dieren in de lucht gevlogen en weer terug op de grond gekomen? Deze speler wint het spel.

De opdrachten zijn:

- De libelle:

Als een minihelikopter suist de libelle over de waterlelies. Hij ziet van alles in het water zwemmen.

Degene die op deze stip is gekomen, is de libelle. Hij gaat klaarstaan voor het volgende spel. Een medespeler is een waterdier. De libelle vliegt door de ruimte. Hij wappert snel met zijn vleugels (armen) heen en weer en rent om bijvoorbeeld een tafel heen. De medespeler maakt een dierengeluid twee keer kort na elkaar. Meteen als de libelle dit hoort, staat hij stil en wappert met zijn vleugels. De libelle zorgt ervoor dat hij zo stil mogelijk blijft staan en zijn benen niet beweegt. Ondertussen tellen de medespelers tot tien. Bij tien mag de libelle verder vliegen. Opnieuw klinkt een dierengeluid twee keer en staat de libelle stil. De medespeler kan het dierengeluid ook één keer laten horen. De libelle tilt dan een been op, staat zo stil mogelijk en wappert met zijn vleugels. Dit houdt hij tien tellen vol zonder om te vallen.

Laat de libelle drie minuten rondvliegen. Zet hiervoor een timer of kookwekker.

Is het de libelle gelukt om drie minuten lang op de dierengeluiden te reageren zonder om te vallen, dan mag hij een stapje vooruit op het spelbord.

- De condor:

De vleugels van de condor zijn groter dan het bed van het kind. Daarmee kan hij heel hoog vliegen. Ver boven de bergen.

De speler die deze opdracht heeft gedubbeld gaat op zoek naar zes voorwerpen of meubelstukken waar hij op mag staan en die hij kan verplaatsen. Hij neemt ze mee naar de ruimte waarin het spel wordt gespeeld en zet ze hier op volgorde van laag naar hoog. Bijvoorbeeld: een stuk karton, een kussen, een kinderstoel, een stoel voor volwassenen, een tafel, een keukentrap.

De speler nummert de voorwerpen of meubelstukken in zijn hoofd van één tot en met zes. Het laagste voorwerp is nummer één en het hoogste nummer zes. Hij pakt een dobbelsteen en dobbelt hiermee. Daarna klimt hij op het voorwerp of meubelstuk met het nummer gelijk aan het aantal gegooide ogen. Hij doet alsof hij een condor is en springt er, eventueel met hulp, vliegend af. Hierna dobbelt hij opnieuw. Dobbelt hij een ander aantal ogen, dan klimt hij op het volgende voorwerp. Dobbelt hij het aantal ogen dat eerder is gedubbeld, dan blijft hij staan en dobbelt verder.

Als het lukt om op alle voorwerpen of meubelstukken te klimmen, zonder er op één twee keer te gaan staan, dan mag de speler een stip vooruit. De medespelers houden in de gaten of de speler op elk voorwerp één keer heeft gestaan.

- De gans:

De gans vliegt hoog boven de bomen. De wereld glijdt onder hem voorbij. De huizen lijken zo klein, net poppenhuisjes!

De medespelers bouwen met zes (kleine) vierkante blokken een bouwwerk. Als het klaar is, zetten ze er aan elke zijde een stoel bij. De speler die deze opdracht heeft gedubbeld, klimt op de eerste stoel. Hij doet alsof hij een gans is en bekijkt het bouwwerk vanuit de lucht.

Hierna gaat hij naar de volgende stoel en kijkt hoe het bouwwerk er vanaf deze positie uitziet. Zo vliegt hij rondom het bouwwerk. Vervolgens loopt hij naar een andere plek in de ruimte en krijgt een vel papier en een potlood. Hij tekent het bovenaanzicht van het bouwwerk na, zonder het te zien.

Een stapje makkelijker: het kind mag bij het bouwwerk blijven zitten, terwijl hij het bovenaanzicht tekent.

De speler laat zijn tekening aan de medespelers zien en vergelijkt die met het bouwwerk. Is het aanzicht juist getekend, dan mag hij een stip vooruit.

- De vliegende eekhoorn:

De vliegende eekhoorn spreidt zijn pootjes uit. Daartussen zit een flap, die is nu zijn parachute. Leuk! Zo roetsjt hij tussen de bomen.

De speler die deze opdracht heeft gedobbeld wijst een medestander aan. De andere spelers gaan samen rond een stuk zeil of parachute staan en pakken het vast. De speler en zijn medestander staan ernaast. Er worden tien kleine voorwerpen op de parachute of het stuk zeil gelegd. Denk aan kunststof etenswaren, kleine knuffels of wattenschijven.

Start een muziekstuk, zoals 'Maestro Mouse' van Wild Symphony (Dan Brown). De kinderen bewegen de parachute op de klanken van de muziek. Klinkt de muziek zacht en langzaam, dan beweegt de parachute rustig. Klinkt de muziek hard en snel, dan beweegt de parachute wild. Het muziekstuk duurt dertig seconden. Gedurende deze tijd zullen er misschien voorwerpen van de parachute vallen. Aan de speler en zijn medestander de taak om die er terug op te leggen.

Liggen, wanneer het muziekstuk stopt, alle tien de voorwerpen (weer) op de parachute? Dan mag de speler een stapje vooruit op het spelbord. Zijn er voorwerpen naast de parachute gevallen die niet zijn opgeruimd, dan blijft de speler op zijn stip staan.

- De vliegende spin:

Van zijn eigen spinnendraden maakt de vliegende spin een speciale spinnenparachute. Daarmee zweeft hij kilometers ver over zee. Land in zicht!

Neem een bol wol. De medespelers gaan in een kring zitten en maken samen een spinnenweb door de bol wol van de één naar de ander te gooien. Elke keer als de draad bij een speler komt, pakt hij die vast, terwijl hij de bol verder gooit. Elke speler blijft zijn draden vasthouden of bindt die om zijn stoel.

De speler die deze opdracht heeft gedobbeld, is de vliegende spin. Hij heeft de opdracht om naar de overkant van de zee te vliegen, waar het land in zicht is. De speler kijkt naar het web dat is gevormd en beslist of hij eroverheen 'vliegt' of eronderdoor kruipt of een combinatie van beide maakt. Hierna probeert hij de overkant te bereiken zonder de draden in het web te raken. De medespelers letten goed op en geven een signaal wanneer er een draad wordt aangeraakt.

Als de speler het land bereikt zonder de draden aan te raken, mag hij een stip vooruit.

- De vliegende slang:

De vliegende slang bungelt aan een tak en laat zich los. Supersnel maakt hij zijn slangenlijf zo plat mogelijk en kronkelt door de lucht. Kijk, hij flitst door de jungle!

De medespelers zetten met verschillende meubelstukken en voorwerpen een parcours uit in de ruimte.

Bijvoorbeeld: een rij stoelen, een lage tafel, een vloerkleed, een kussen, een krukje, een 'weggetje' van rijen blokken, een kruiptunnel.

De speler die op de vliegende slang terecht is gekomen, gaat als slang voor het parcours klaarliggen. De medespelers vertellen hem wat de bedoeling is. Hierna glijdt hij, op zijn buik, door het parcours. Als er ergens overheen moet worden 'geklommen', doet de slang dit ook op zijn buik. Zo beweegt hij zich al kronkelend voort, onder alle voorwerpen door of eroverheen. Wanneer er een 'weggetje' is gemaakt, glijdt de slang tussen de voorwerpen door.

Als de slang de overkant heeft bereikt en de hele tijd op zijn buik is gebleven, mag hij een stapje vooruit op het spelbord.

- De vliegende vis:

Eerst zwemt de vliegende vis in het water en dan gaat hij zo hard als hij kan... splats! Hij springt naar boven en... hij vliegt! Met zijn vinnenvleugels scheert hij over de golven.

Neem een vel A3-papier en verdeel dat in twee helften door een lijn horizontaal over het midden van het papier te trekken. De onderste helft is de zee en de bovenste helft de lucht. Het kind dat deze opdracht heeft gedobbeld is een vliegende vis. Hij kiest een krijtje of stift en wijst een medespeler aan. Deze medespeler vertelt de vliegende vis waar hij is: in het water of in de lucht en de vliegende vis maakt vervolgens lijnen op de juiste plek op het papier. Maar... de vliegende vis kan gefopt worden. Als de medespeler zegt: *Ik vlieg in de lucht*, dan tekent het kind lijnen in de lucht tot de medespeler een nieuw commando geeft: *Ik zwem onder water*. Nu tekent hij lijnen onder water. Wanneer de medespeler de woorden *Ik vlieg* of *Ik zwem* niet gebruikt, maar alleen het commando *In de lucht* of *Onder water* geeft, reageert het kind niet. Hij blijft tekenen op de plek waar hij bezig was.

Lukt het om niet gefopt te worden? Dan mag de speler een plek vooruit op het spelbord.

- Vliegende draakjes:

Vliegende draakjes zijn erg klein en wonen in het regenwoud. Ze zitten hoog in een reuzenboom, maar als er een roofdier komt, springen ze van hun tak en vliegen! Door de lucht suizen ze naar een andere boom.

Bedenk samen welke voorwerpen of meubelstukken gebruikt kunnen worden als takken, waarop de kinderen een stukje van de grond kunnen staan. Verspreid deze voorwerpen of meubelstukken door de ruimte of zet ze buiten neer.

Het kind dat bij de vliegende draak is gekomen, is het roofdier. Hij gaat tussen de voorwerpen en meubelstukken in staan. Zijn medespelers zijn vliegende draakjes en gaan op een tak (meubelstuk of voorwerp) zitten. De vliegende draakjes zijn op de vlucht voor het roofdier en springen van tak naar tak. Wanneer ze de grond raken, mag het roofdier ze tikken. Na vijf minuten is het spel afgelopen.

Tip! Wijs een medespeler aan die een instrument krijgt. Hij neemt geen deel aan het tikspel en staat buiten het speelveld. Wanneer hij het instrument laat klinken, móéten alle vliegende draakjes van tak wisselen.

Als het roofdier binnen vijf minuten een vliegend draakje heeft kunnen tikken, mag hij zijn poppetje een stap vooruit zetten op het spelbord.

- De pimpelmees:

De pimpelmees zit op een tak, flappert met zijn vleugels en... hij vliegt! Moet je je voorstellen wat hij allemaal ziet!

Hebben de spelers wel eens een pimpelmees gezien? Misschien zat hij wel bij jou in de tuin? Vertel de speler die deze opdracht heeft gedobbeld dat hij zo dadelijk een aantal dingen gaat onthouden. Als hij er vijf kan onthouden, mag hij één stap vooruit op het spelbord en als hij er tien weet, mag hij twee stappen vooruit. Waar gaat de speler voor? Vijf of tien dingen? Verzamel hierna samen vijf of tien dingen die horen bij de tuin of erin te vinden zijn. Suggesties: kleine hark, kleine schep, grasspriet, blaadje, takje, kussen van de tuinstoel, kiezelsteen, bloempot, bal, veer van een vogel.

Leg de voorwerpen bij elkaar en laat de speler er even naar kijken. Bedek ze vervolgens met een groen doek of kleed. Kan de speler het aantal dingen waarvoor hij heeft gekozen (vijf of tien) nog opnoemen?

Als dit lukt, mag hij één of twee stappen vooruit op het spelbord.

- De hommelmel:

De hommelmel kan heel laag vliegen, vlak bij de grond. Hij is piepklein. Voor hem lijken de bloemstengels wel reuzenbomen, net een oerwoud. Zoemmm, zijn vleugels gaan razendsnel. Daar gaat hij, omhoog naar de bloemen. Pas op: nergens tegenaan botsen!

De speler die deze opdracht heeft gedobbeld kijkt rond in de ruimte en kiest iets wat klein is. Hij vertelt zijn medespelers niet wat hij heeft gekozen. Dit gaat hij uitvergroot tekenen of bouwen / construeren. Het gekozen ding mag flink worden uitvergroot. Als het werk klaar is, raden de medespelers wat uit de ruimte is nagemaakt.

Als het wordt geraden, mag de speler zijn poppetje een stip verder op het spelbord zetten.

- Het kind:

*Je bent weer op de grond terechtgekomen. Hoe was je vliegreis? Welke dieren heb je gespot?
Als welk dier zou jij willen vliegen?*

De speler die het eerst op deze plek aankomt, is de winnaar van het spel!

Geef de kinderen de opdracht een dier te maken dat kan vliegen. Ze mogen het dier knutselen, kleien, kleuren en tekenen, construeren of bouwen. De kinderen gaan aan de slag. Als de dieren klaar zijn, vertelt ieder wat hij heeft gemaakt. Het mag een bestaand dier (uit het boek) zijn, maar ook een vliegend fantasiedier.

Hang de dieren op in de ruimte, zodat iedereen er een tijdje van kan genieten!

Bijlage: spelbord *Ik vlieg!*

