

# LESSUGGESTIES

## *Meesters in vermomming*

Marc Martin



ISBN 978 90 477 1297 8

Prijs € 14,99

Uitgeverij Lemniscaat

Lessuggesties door De Gouden Zebra

## Meesters in Vermomming

*Nu zie je ons. Nu zie je ons niet meer!*

Wat is de overeenkomst tussen een panter, een kameleon, een ijsbeer en een gabonadder? Het zijn meesters in vermomming!

Samen met de kinderen in de klas ontdekken we twaalf verschillende dieren van over de hele wereld die opgaan in hun omgeving en leren we waarom ze dit doen. Ze maken gebruik van hun sterk ontwikkelde zintuigen. Kunnen de kinderen ook vertrouwen op hun eigen zintuigen? En vermommen mensen zich ook wel eens?

Laten we ook een dier of insect in de klas brengen en eens goed observeren hoe hij eruitziet, waar hij leeft en wat hij doet.

De opdrachten in de lesbrief zijn afgestemd op de groepen 4 tot en met 8. Ze zijn aan te passen aan het niveau van de kinderen.

### Opdracht 1. Samen ontdekken

#### Voor de docent:

- De introductie is klassikaal, gebruik hiervoor het digibord en het boek *Meesters in vermomming*.
- De opdracht is in tweetallen.
- Geef elk tweetal een (print uit het) boek van *Meesters in vermomming*.
- Zorg voor een kladbriefje en pen.

In *Meesters in vermomming* ontdek je twaalf verschillende dieren van over de hele wereld die opgaan in hun omgeving en leer je waarom ze dat doen. Ontdek samen met je maatje een van de twaalf dieren.

1. Zet bij de start van de les een foto van één dier uit het boek klaar op het digibord.
2. Stel de kinderen een aantal vragen (en zet ze ook op het digibord):
  - Wat vind jij bijzonder aan dit dier?
  - Wat wist je niet, wat je nu wel hebt ontdekt?
  - Wat zijn de belangrijkste eigenschappen van dit dier?
  - Ken je een dier of insect dat dit ook kan?
  - Heb je het dier wel eens in het echt gezien, of in de dierentuin? Waar?

3. Bekijk samen met de kinderen de grote zoekplaat. Vertel dat het dier/insect zich hierin verborgen heeft. Kunnen we ze samen allemaal vinden? Kom naar voren lopen als je een dier ziet en omcirkel hem op het digibord. Hoeveel dieren hebben we samen ontdekt?
4. De kinderen mogen daarna in tweetallen zelf een dier/insect kiezen uit het boek en hiermee aan de slag gaan. Ze kunnen hierbij de vragen als leidraad gebruiken.
5. Maak na een halfuur een rondje door de klas en vraag de kinderen:
  - Wat vertel je iemand anders over dit dier?
  - Wat hebben ze onthouden?
  - Wat zijn de belangrijkste punten?

## Opdracht 2. De bijzondere feitjes quiz

### Voor de docent:

- Deze opdracht is klassikaal.
- Gebruik de eerste pagina van het boek waarop alle dieren te zien zijn.
- Tip: maak een PowerPointpresentatie met de quizvragen.

*Wist jij dat de tong van een kameleon twee keer zo lang is als zijn lijf? De kameleon kan zijn tong supersnel uitrollen om zijn prooi te pakken!*

Speel samen de 'bijzondere feitjes quiz'.

1. Noteer tien feitjes op de dia's in de PowerPoint (kijk hieronder voor ideeën).
2. Verdeel de klas in teams van vier kinderen.
3. Lees een feitje voor en zet een timer aan. De groepjes mogen 20 seconden overleggen: bij welk dier hoort dit feitje?
4. Na 20 seconden schrijven de kinderen hun antwoord op een bordje. Zij houden daarna hun bordje omhoog (tip: gebruik wisbordjes).
5. Welk team scoort een punt? Bespreek direct daarna klassikaal bij welk dier het feitje hoort.

De bijzondere feitjes:

- 23 meter verderop breekt een takje. Wie kan dat horen?
- Wie ruikt er naar pindakaas?
- Wie moet er rusten nadat hij/zij een paar meter is verplaatst?
- Wie is het liefst alleen?
- Wie is de echte slaapkop?
- Wie is er een na-aper?

- Wie heeft er kussentjes op zijn poten zodat hij niet uitglijdt?
- Wie doet er een maand over zijn maaltijd?

### Opdracht 3. Een zoekplaat maken

#### Voor de docent:

- Deze opdracht voer je uit in tweetallen.
- Gebruik één zoekplaat uit het boek.
- Je hebt teken- of schildermaterialen en papier nodig.

*Zie jij waar de caligo's zich hebben verstoppt?*

Bekijk samen een zoekplaat en ontdek hoe de meesters in vermomming in hun omgeving opgaan.

1. Vertel de kinderen dat zij nu zelf een zoekplaat gaan maken. Dit doen ze in tweetallen.
2. Alle kinderen schilderen of tekenen eerst zelf een natuurgebied. Breng ze op ideeën door samen met hen het boek door te bladeren. Bespreek verschillende natuurgebieden: woestijn, noordpool, oerwoud, onderwaterwereld etc.
3. Laat de kinderen zelf een landschap schilderen
4. Zijn de landschappen klaar? Vraag de kinderen nu om hun tekening aan een ander te geven.
5. Die leerling mag een dier ontwerpen dat zich goed kan verstoppen in deze omgeving. De kinderen tekenen dit dier op een los blaadje en plakken dit daarna op het natuurgebied.
6. De kinderen bekijken nu samen het resultaat. Gaat het dier op in zijn omgeving? Is het een goede vermomming?

### Opdracht 4. Dieren over de wereld

#### Voor de docent:

- Deze opdracht is klassikaal.
- Deze opdracht sluit aan bij de doelen van wereldoriëntatie.
- Maak een kopie van een wereldkaart

- Gebruik computers of laptops met Wikikids
- Je hebt wit A4-papier nodig

*Waar leeft een Nijlpaard? En een tijger?*

Bekijk samen de wereldkaart en bestudeer waar dieren op aarde leven.

1. Laat een grote wereldkaart zien en bespreek de verschillende werelddelen. Kunnen de kinderen daar iets over vertellen?
2. Deel een kopie uit van een wereldkaart.
3. Schrijf de namen van tien dieren op het bord (bijvoorbeeld een leeuw, een neushoorn, een wolf, een giraffe en een python).
4. Vraag de kinderen op de wereldkaart te schrijven waar zij denken dat de dieren wonen. Laat ze in groepjes gedachten uitwisselen.
5. Zijn er computers? Laat leerlingen op Wikikids opzoeken waar de dieren leven.
6. Een leuke vervolgoopdracht: Deel A4'tjes uit. Vraag de kinderen hun favoriete dier in het midden van het blad te schrijven. Eromheen maak je vier cirkels. De kinderen mogen vier leuke feitjes over hun dier in opschrijven.

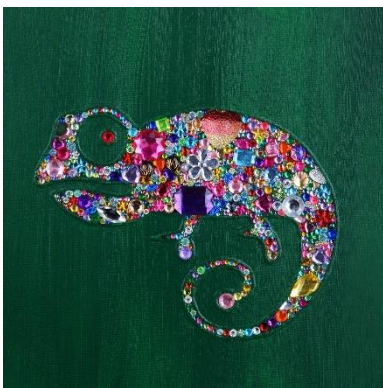
## Opdracht 5. Een dier of insect in de klas

**Voor de docent:**

- Breng een dier of insect mee in de klas. Het leukste is als je in het thema van het boek kunt blijven, bijvoorbeeld met een wandelende tak. Vraag eens rond in de klas of er kinderen thuis een kameleon of wandelende tak hebben of overleg met de plaatselijke dierenwinkel.
- Voor de presentatietafel: samen met de kinderen maken jullie de habitat van een wandelende tak. Is dit een bos? Of juist een tropisch regenwoud met bloemen? Maak bomen, takken, bladeren en bloemen na.
- Voor het natekenen en observeren van de wandelende tak of kameleon krijgen de kinderen een A3-vel met potloden en (B4-potloden om te schetsen).
- Om de dieren/insecten uit het boek te knutselen heb je het volgende nodig:
  - Kameleon: klei en later verf/ chenilledraad/ dik A4-papier met kleine stukjesmozaïek beplakken/ kralen of stickers van mozaïek.
  - Vlinder: A4-papier, verf, vetkrijt of beplakken met papier. Je kunt hier de techniek van dubbelvouwen en spiegelen gebruiken.
  - Wandelende tak: foam en chenilledraad.

Neem een wandelende tak (of kameleon) mee in de klas, observeer hem en maak zijn habitat na in de presenteerhoek. Maak samen dieren/insecten na uit het boek die bij deze habitat passen: een wandelende tak, kameleon of vlinder.

1. Plaats de wandelende tak in een terrarium in het midden van de klas, voor de kinderen binnenkomen. Laat kinderen zelf deze nieuwe klasgenoot ontdekken.
2. Bespreek met de kinderen wie er op bezoek is in de klas. Herkennen zij de wandelende tak/kameleon? Wat hebben ze in het boek gelezen over de wandelende tak/kameleon? Zet de punten op het bord.
3. De kinderen krijgen allemaal een A3-vel en potloden om mee te schetsen (B4-potloden). Vertel de kinderen dat ze de wandelende tak/kameleon mogen natekenen. De eerste stap is observeren wat het dier allemaal doet. Laat om de beurt groepjes kijken bij het terrarium. Hoe beweegt de wandelende tak/kameleon, wat eet hij, waar zit hij het liefst? Als de kinderen klaar zijn met schetsen, bespreek je klassikaal wat ze gezien hebben.
4. Maak samen met de kinderen de habitat van de wandelende tak/kameleon na. Pak het boek er nog even bij. Inventariseer samen met de klas wat jullie moeten maken: takken, bladeren, bloemen etc. Verdeel de taken.
5. Als de presentatietafel/habitat klaar is, mogen de kinderen insecten/dieren maken die in deze habitat leven. De kinderen kunnen zelf kiezen tussen een wandelende tak, vlinder en kameleon. Zet het materiaal klaar zodat ze aan de slag kunnen. Voorbeelden van Pinterest vind je hieronder:



## Opdracht 6. Zo snel als een...

### Voor de docent:

- Deze opdracht is klassikaal en in groepjes.
- Werk de begrippen 'week', 'dag', 'uur', 'minuut' en 'seconden' uit op het bord.  
Voor een hoger niveau: kilometer, meter en centimeter.
- Zorg voor een aantal stopwatches en meetlinten, bijvoorbeeld vijf stuks voor vijf groepjes.
- Plakhandjes voor de kinderen in de klas.
- Maak een parcours buiten op het schoolplein of in de gymzaal.

Samen met de kinderen ga je aan de slag met het concept 'tijd', gekoppeld aan de dieren uit het boek: kameleon, panter en luiaard.

1. Tijd en afstand zijn begrippen die veel terugkomen in het boek.  
Bespreek met de kinderen welke dieren uit het boek extreem snel zijn en welke juist heel langzaam.  
Kameleon: kan zijn tong binnen 0,007 seconden uitrollen en er een prooi mee raken.  
Afrikaanse Luipaard: kan wel 58 km per uur sprinten.  
Luiaard: beweegt door het bladerdak met 1,8 tot 2,4 meter per minuut.
2. Bekijk samen wat dit betekent qua tijd en afstand. Zet de volgende informatie op het digibord en ga samen rekenen en ontdekken:  
1 week = 7 dagen  
1 dag = 24 uur  
1 uur = 60 minuten  
1 minuut = 60 seconden  
  
1 kilometer = 1000 meter = ongeveer van de school tot aan ...? (Pas dit toe op jullie eigen omgeving)  
1 meter = 1000 centimeter = ongeveer 1 grote stap  
10 centimeter = ongeveer van je duim tot je wijsvinger

### Bijvoorbeeld:

- Teken 1,8 meter uit in de klas of op het schoolplein en zet de stopwatch op 1 minuut. Probeer maar eens 1 minuut te doen over de afstand. Dus heel langzaam lopen.
- Pak een plakhandje en probeer te kijken hoe snel je iets kan pakken van de tafel (blaadje). Kunnen ze dat binnen 1 seconde, zoals de kameleon?

- 58km/uur sprinten. Hoe hard rijdt een auto? Hoe hard rijdt een fiets? Hoe hard rent een persoon?
3. Zet een paar parcours uit in de gymzaal of op het schoolplein waarbij de kinderen zo snel mogelijk van de ene naar de andere kant moeten komen. Verdeel de klas in groepjes en geef elk groepje een stopwatch mee. Houd bij wat de snelheid is van ieder die het parcours aflegt.

## Opdracht 6. Zintuigen

### Voor de docent:

- Het boek *Meesters in vermomming*.
- Verschillende ruimtes om ontdekhoeken in te richten.
- Voor de verschillende ontdekopdrachten: blinddoeken, kladblaadjes met potloden, borden met eten erop om te proeven, attributen met geluiden om te horen, attributen om te voelen, dozen/potjes met eten erin om te ruiken, een kamer die donker kan worden, spullen die licht geven in het donker en spullen die dit niet doen.

De dieren uit *Meesters in vermomming* hebben heel sterke zintuigen. Hoe sterk zijn die van jou?

1. Start klassikaal met de vraag: wat zijn de vijf zintuigen?
2. Vraag aan de kinderen welke dieren uit het boek heel sterk ontwikkelde zintuigen hebben.
  - Kameleon: 360 graden zicht, kan twee dingen tegelijk bekijken.
  - Uilen kunnen 's nachts geweldig zien.
  - Uilen hebben een supergoed gehoor, ze kunnen een muisje horen op 23 meter afstand.
  - Een ijsbeer kan een zeehond ruiken op meer dan één kilometer afstand.
  - Als een Australische flappentak wordt bedreigd, scheidt hij een geur af die voor mensen op pindakaas lijkt, maar die roofdieren smerig vinden. De bruine spitneusslang doet dit ook.
  - De Sierlijke Bakerhaai heeft uitsteeksels rond zijn bek om beweging in de buurt te registreren.
3. Verdeel de klas in vijf gelijke groepjes en bereid vijf verschillende 'ontdek-plekken' voor:
  - Een plek om het gehoor te testen. Gebruik hiervoor een blinddoek en leg attributen klaar: een instrument, puntenslijper, brodtrommel, dierengeluiden, zakje chips etc.  
Wat je hier nog aan kunt toevoegen is een blinddoekspel: één leerling is geblinddoekt, de andere leerlingen hebben ieder een attribuut en gaan verdeeld



door de ruimte staan. Zij maken geluid met hun attribuut. Degene die geblinddoekt is moet raden welk voorwerp hij/zij hoort en raden waar het geluid vandaan komt.

- Een plek om te proeven. Gebruik hier een blinddoek en verschillende ingrediënten op schoteltjes voor, bijvoorbeeld kaas, sinaasappel, grapefruit, citroen, chips en chocolade. Laat de kinderen benoemen wat ze proeven. Kunnen zij ook benoemen of de smaak zout, zuur, bitter of zoet is? De kinderen kunnen dit allemaal tegelijk doen.
  - Een plek om te zien in het donker. Kies een kamer die helemaal donker gemaakt kan worden. Laat de kinderen samen rustig de kamer in komen en aan één kant van de kamer tegen de muur staan. Zet verschillende attributen op de grond: *glow in the dark*-attributen, lichte en donkere attributen. De kinderen mogen niet dichterbij komen, maar moeten raden wat ze zien staan.
  - Een plek om het reukvermogen te testen. Kies vijf schoenendozen of potjes met deksels waar je de vijf sterk geurende attributen in legt. Maak een ruikgaatje aan de bovenkant van de doos of het potje. Schrijf op elke schoenendoos of elk potje een nummer. Zo kunnen kinderen allen tegelijk meedoen en elkaar helpen de antwoorden te vinden. Kies bijvoorbeeld Franse kaas, kaneel, een bloem, pindakaas, munt, zeep en koffie.
  - Een plek om te voelen. Leg verschillende attributen onder een laken en laat kinderen voelen. Denk bijvoorbeeld aan een lepel, haarborstel, appel, telefoon, knuffel etc.
4. Als kinderen alle ontdekplekken hebben gehad, komen ze terug in de klas en bespreek je na wat het tofste was en wat juist het moeilijkste, makkelijkste of verbazingwekkendste. Welk zintuig zou jij extreem ontwikkeld willen hebben en waarom? Wat zou je dan kunnen wat je nu niet kan?

## Opdracht 7. Vermommen!

### Voor de docent:

- Deze opdracht is klassikaal.
- Nodig: verkleedkleden, schmink.
- Witte sjablonen van een masker uit (online goed te vinden) en verschillende materialen als kralen, veren, stickers en verf om de maskers te versieren.

Bespreek met de kinderen of mensen zich ook wel eens vermommen. Wanneer? En waarom? Kies daarna een verdiepingsopdracht.

### Opdracht 1. Vermommen en feest

- Mensen verkleden zich voor feestjes. Kijk samen naar foto's van een gemaskerd bal. Wat vinden de kinderen van de maskers? Kun je mensen nog goed herkennen aan hun ogen? Sommige maskers zijn sierlijk, andere mysterieus. Er zijn ook maskers van katten of andere dieren. Wat vinden de kinderen het mooist?
- Maak samen met de kinderen een masker. Deel witte sjablonen van een masker uit (online goed te vinden). Geef ze verschillende materialen zoals kralen, veren, stickers en verf.
- Vier een feest in de klas. Laat de kinderen rondlopen door de klas. Kunnen jullie elkaar herkennen aan de ogen?
- Vinden de kinderen het interessant? Duik eens in de geschiedenis van maskers. Een gemaskerd bal bestond al zo vroeg als de middeleeuwen.



### Opdracht 2. Vermommen om niet herkend te worden

- Sommige mensen vermommen zich om niet herkend te worden: een spion, iemand die undercover werkt, iemand die op de vlucht is of wereldsterren die onherkenbaar de straat op willen.
- Bekijk een paar foto's van goede vermommingsen. Bespreek in tweetallen hoe jij je zou vermommen zodat je niet herkend wordt.
- Vraag aan de kinderen of en waar zij wel eens undercover zouden willen zijn. Laat ze in tweetallen te bedenken:
  - Waar wil jij undercover?
  - Waarom?
  - Hoe zou je je vermommen?
  - Wat wil je ontdekken?

### Opdracht 3. Mensen en imitatie

- Kijk een filmpje van Elise Schaap die iemand imiteert, bijvoorbeeld Maxima. [Elise Schaap als Maxima in koefnoen - YouTube](#)
- Wat doet Elise Schaap? Vraag de kinderen wat ze zien en horen.
- Vraag aan kinderen wie zij willen nadoen.
- Laat de kinderen in tweetallen oefenen met het nadoen van een persoon. Coach ze op hun stemgebruik, houding, woordjes en manier van doen.
- Is een persoon te moeilijk? Je kunt ook stripfiguren, Disneyfiguren of dieren imiteren.

### Opdracht 4. Vermommen als spel

- Laat leerlingen als groepje een kaartje trekken. Op dat kaartje staan locaties: het strand, de markt, een grot, een bos en een zwembad.

- De groepjes krijgen 20 minuten om een vermomming te maken waarmee ze niet opvallen in de gekozen omgeving. Ze mogen van alles gebruiken: verkleedspullen, schmink en andere materialen.
- Is de vermomming klaar? Laat de kinderen een foto maken van hun vermomming. Ook leuk: zet een foto van de locatie op het digibord (bijvoorbeeld het zwembad) en laat de kinderen in hun vermomming daarvoor poseren. Print de foto's en hang ze op in de klas.

## Opdracht 8. Vlinders zijn meesters in vermomming

### Voor de docent:

- Dit is een expertwerkvorm, waarbij leerlingen werken in groepjes.
- Leerlingen hebben wit papier nodig en een computer met Wikikids.

*Zie jij vaak vlinders? Wist je dat de mooie kleurrijke patronen op de vleugels van vlinders op beide vleugels identiek zijn?*

Onderzoek samen vlinders en hoe zij zich kunnen vermommen. De kinderen worden expert van een vlindersoort.

1. Deel kinderen in groepjes in van vier leerlingen. Geef hen allemaal een nummer van 1 t/m 4.
2. Iedere leerling krijgt een andere vlindernaam. 1= de atlasvlinder, 2=de indiase bladvlinder, 3=de citroenvlinder, 4= Coenophlebia archidona.
3. Zorg dat alle kinderen met dezelfde vlindernaam bij elkaar zitten. Zij gaan samen op onderzoek:
  - a. Hoe ziet de vlinder eruit?
  - b. Waarom ziet de vlinder er zo uit?
  - c. Kan een vlinder zich verstoppen? Waarom?
  - d. Wat is het doel van de vermomming?

De groepjes schrijven alle informatie op en maken een schets van de vlinder.

4. Zet een timer van 20 minuten. Zijn de kinderen klaar? De kinderen mogen dan terug naar hun oude groepjes. In de oude groepjes zitten dan nummer 1, 2, 3 en 4 bij elkaar. Iedere leerling is nu expert over zijn/haar vlinder.

- In de oude groepjes mag iedere leerling als expert één minuut vertellen over de vlinder. De andere kinderen mogen vragen stellen. Na vier minuten hebben alle kinderen iets verteld en heeft het hele groepje vier nieuwe vlinders leren kennen.

## Opdracht 9. Bewegen

### Voor de docent:

- Deze opdracht is klassikaal.
- Ga voor deze opdrachten naar het gym- of speellokaal.
- Zorg voor vijf ballen.
- Zorg voor een stopwatch.
- Maak een hindernisbaan met een brug, springkast, balk, mat, rekken, etc.

In deze opdracht gaan we even op een heel andere manier aan de slag met het boek: door te bewegen. Hieronder zijn vier spelideeën uitgewerkt.

#### 1. Tikkertje

Vier tikkers staan doodstil als een standbeeld. Zij hebben samen vijf ballen. Ze communiceren met elkaar met hun ogen, want ze mogen niet praten. Als één een seintje geeft, mogen ze alle vier rennen en tikken. Maar let op: ze mogen maar vijf seconden rennen. Binnen die tijd moeten ze iemand getikt hebben. Lukt dat niet? Dan leveren ze een bal in. Na deze vijf seconden moeten de tikkers weer 15 seconden heel stil staan. Hebben ze iemand getikt? Dan is deze persoon af. De tikkers winnen als ze iedereen getikt hebben. De rest van de groep als ze alle vijf ballen hebben verzameld.

#### 2. Octopus imiteren

De mimische octopus kan 15 dieren nabootsen! We gaan een oefening doen in spiegelen: in tweetallen tegenover elkaar zitten, waarbij een de imitator is en de ander moet spiegelen.

of

Eén iemand gaat de gymzaal uit en wacht tot hij teruggeroepen wordt. De rest van de kinderen uit klas maakt tweetallen. Ze spreken af wie de leider is en aan zal geven wat de bewegingen zijn. De tweetallen staan niet bij elkaar in de buurt en moeten elkaar in de gaten houden, want ze moeten elkaar imiteren. Degene die de klas uit is gehaald, mag terug het lokaal in en moet kijken of ze de tweetallen/paren kan ontdekken en bij elkaar kan brengen.

of

Eén iemand gaat de gymzaal uit en wacht tot hij teruggeroepen wordt. De rest van de kinderen uit de klas volgt een gekozen leider. De leider geeft de bewegingen aan en de rest van de klas moet deze leerling nadoen. Degene die de klas uit is gehaald, mag terugkomen in de klas en moet ontdekken wie de leider is die iedereen volgt/imateert.

### **3. Luipaard - hindernisbaan**

Ook leuk: bouw een hindernisbaan voor luipaarden, waar je kunt rennen, verspringen, klimmen in toestellen en sluipen over de grond. Als je wilt, kun je ook nog de tijd van de kinderen opnemen met een stopwatch.