

Aron is op weg van school naar huis. Hij piekert. In de klas hebben ze het gehad over wat iedereen wil worden. Maar hij weet het nog niet... Papa vertelt Aron dat er Denkers zijn, kinderen die nadenken het leukste vinden wat er bestaat. En dan zijn er Doeners, die kunnen geen moment stilzitten, die worden brandweerman, huizenbouwer, en dan heb je... Aron kijkt om zich heen, de takken, de wolken, de geluiden – alles verandert in één grote wonderlijke wereld... En dan heb je de Dromers.

INTRODUCTIE

Laat de voorkant van het boek *Dromer* zien en vraag de kinderen wat ze zien. Vertel dat de jongen op de auto Aron heet. Lees de titel voor en daag de kinderen uit te vertellen waar het boek over gaat. Lees onderstaande zinnen voor en laat de kinderen fantaseren hoe het verhaal verder zou kunnen gaan.

SUGGESTIES:

- Heel zacht komt de tijger aansluipen. Hij zet zijn poten op het dak van de auto. Aron...
- De vader van Aron is het bos in gelopen. Ineens hoort Aron geritsel achter zich. Het is...
- Aron staat op het dak van de auto. Ineens komt de auto in beweging. Zijn vader roept...
- De tijger pakt met zijn klauwen...
- De vogel ziet...
- De tijger fluistert...
- Papa hoort...

Lees het verhaal voor. Stel na afloop enkele vragen:

- Met wie is Aron onderweg?
- Wat ziet Aron onderweg?
- Aron is stil in de auto. Hoe zou dat komen?
- Over welke vraag denkt Aron na?
- Wat doen Denkers?
- Waaraan denkt Aron bij Doeners?
- Is Aron ook een Denker of een Doener?
- Waar zijn Dromers goed in?
- Wat lijkt jou een leuk beroep?

WAT ZIE JE?

Ik zie lange strepen bruin en groen.

Sla het boek *Dromer* open op de bladzijde waarop bovenstaande tekst staat of laat het kalenderblad zien waarbij Aron op de rots staat. Laat de kinderen er enige tijd naar kijken. Haal de illustratie weg en stel vragen waarbij een beroep wordt gedaan op het visuele waarnemen, zoals:

- Welke kleur heeft de broek van Aron?
- Hoe zien de bomen eruit?
- Zag je een krokodil?
- Welk dier is in de lucht te zien?

Geef de kinderen de opdracht goed in het lokaal of de kamer waar je bent rond te kijken. Vraag de kinderen na enige tijd de ogen te sluiten of de ruimte te verlaten. Verander vijf dingen in de ruimte door kleine of grote voorwerpen weg te halen of van plek te wisselen. De kinderen komen terug en ontdekken wat er is veranderd.

VARIATIE: maak twee groepen en verdeel de kinderen over twee ruimtes. Elke groep kijkt in de ruimte waar hij is goed om zich heen. Daarna wisselen de kinderen van ruimte en veranderen daar vijf dingen door iets toe te voegen, weg te halen of om te wisselen. De kinderen gaan terug naar de ruimte waar ze zijn gestart en ontdekken wat is veranderd.

WAT HOOR JE?

Op een late namiddag rijdt een auto met een diep, brommend geluid.

Vertel de kinderen dat zij Aron zijn en dat zij in de auto zitten. Tijdens de rit dromen ze weg en denken ze aan de mooiste en gevaarlijkste dieren in allerlei kleuren. Vraag de kinderen de ogen te sluiten. Loop met speelfiguren van dieren langs de kinderen in de groep. Geef enkele kinderen een speelfiguur van een dier in de hand. Die kinderen openen de ogen en verstoppen zich met het speelfiguur in de ruimte. De andere kinderen mogen de ogen weer openen. De kinderen met een dier maken vanaf nu het geluid dat bij hun speelfiguur past. Ze maken harde of zachte geluiden. Soms laten ze een stilte vallen. De andere kinderen luisteren naar de diengeluiden en ontdekken over welke dieren Aron droomt. Dieren die juist worden geraden komen tevoorschijn. Herhaal de activiteit en deel steeds meer dieren uit.

VARIATIE: ga naar buiten. Wijs een kind aan dat Aron is. Hij gaat bij een muur of boom staan en draait zich om. Geef de andere kinderen een nummer, begin bij één en tel door in volgorde van de telrij, bijvoorbeeld bij vijf kinderen tot vijf. Laat ze kiezen welk dier ze zijn en zorg ervoor dat het dieren zijn met een duidelijk herkenbaar geluid. De dieren verstoppen zich. Aron mag nu kijken en noemt een willekeurig getal tussen één en vijf. Het kind dat dat nummer heeft gekregen, laat zijn diengeluid horen. Aron raadt welk dier het is, wat de naam van het kind is en waar het zich heeft verstoppt. Is dat allemaal juist, dan komt het kind tevoorschijn. Zo niet, dan blijft hij zitten en noemt Aron een ander nummer. Hij gaat door tot alle dieren zijn gevonden.

NOVEMBER

Dromer van Mark Janssen

WAT RUIK JE?

Op een late namiddag die naar dennennaalden ruikt, rijdt een auto.

Maak een geurenmemospel door kruiden uit kruidenpotjes of van de kruidenthee in potjes te doen. **TIP!** Knip theezakjes open. Vul telkens twee potjes met hetzelfde kruid.

Vertel dat Aron in de auto door het bos rijdt. Hij draait het raampje open en ruikt van alles. Ga met een potje met kruiden langs de kinderen. Laat ze ruiken en vraag ze te fantaseren bij de geur: waar doet het ze aan denken, kunnen ze er een verhaal bij verzinnen?

Zet alle potjes neer en laat de kinderen, eventueel in kleine groepjes, de twee geuren die hetzelfde ruiken bij elkaar zoeken.

TIP! Laat de kinderen thuis op zoek gaan naar geuren en zelf een geurenmemospel maken voor anderen.

DOEN, DENKEN, DROMEN

'Je hebt kinderen die veel nadenken, kinderen die doen en kinderen die dromen. Je hoeft niet te piekeren. Het gaat helemaal zoals het hoort te gaan.'

Aron denkt na over wat hij later wil worden. Papa vertelt dat er Denkers, Doeners en Dromers zijn. Aron denkt aan de kinderen in de klas en over wat ze later willen worden. Zo wil Jerome huizenbouwer worden.

DOEN

'En je hebt... Doeners!' zegt papa.

Laat de kinderen als huizenbouwers aan de slag gaan en geef ze de opdracht met blokken, constructiemateriaal of knutselmateriaal een huis te maken.

Laat de huizen die zijn gemaakt staan en ga daarop door tijdens de volgende activiteit: 'Denken'.

DENKEN

Je hebt kinderen die veel nadenken, die dat het allerleukste vinden wat er is.

Vraag de kinderen wat een Denker zou doen als hij een huis gaat bouwen. Hij denkt na over te nemen stappen en zoekt informatie op. Doorloop samen enkele stappen die je kunt zetten voordat je een huis gaat bouwen:

- Zoek informatie op over het bouwen van huizen.
- Bekijk foto's van constructies.
- Bedenk welk materiaal je zou gebruiken.
- Maak een ontwerp.

Bekijk de huizen die zijn gebouwd tijdens de vorige activiteit ('Doen'). Vraag de kinderen of ze, met de informatie die ze nu hebben, iets anders zouden doen of zouden willen veranderen aan hun huis. Stel vragen.

SUGGESTIES:

- Duw zacht tegen de muren of het dak van het huis. Blijft het huis staan?
- Heeft het huis ramen en één of meerdere deuren?
- Is het dak 'waterdicht'?
- Is het huis groot genoeg voor het aantal bewoners waarvoor het is bedacht?
- Als het huis een verdieping heeft, is er dan een trap om boven te komen?

Laat de kinderen hun huis nog eens kritisch bekijken en laat ze er iets aan verbeteren.

DROMER

'En je hebt kinderen die...' Papa knipoogt naar me.

Bekijk de huizen die tijdens de vorige activiteiten ('Doen' en 'Denken') zijn gebouwd en verbeterd. Laat de kinderen, net als Aron, fantaseren. Kunnen ze hun huis mooier en vrolijker maken? Laat ze creatief met hun huis aan de slag gaan. Ze mogen het huis versieren, een andere functie geven, er iets bij maken, een andere, grappige vorm geven enzovoorts. Ze mogen zich met hun fantasie uitleven op hun eerder gemaakte huis.

Scan de QR-code en kom meer te weten over dit boek.

