



SEPTEMBER

Een jurk met zakken van Lily Murray en Jenny Løvlie



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



Lucy en tante Augusta gaan shoppen. De Wereldberoemde Boetiek hangt vol met unieke jurken: charmante jurken, kanten jurken, streepjesjurken, strandjurken... Maar voor Lucy voelt geen enkele jurk echt goed. Zij wil een jurk MET ZAKKEN. Als ze langs de wikkellijurken, strikkenjurken en verschrikkelijke prikkelijurken loopt, maakt ze zich zorgen. Want waar moet ze nu haar blaadjes, schelpen en andere gevonden schatten bewaren? Vindt Lucy de jurk van haar dromen?

JURK MET ZAKKEN-SPEL

VOORBEREIDING

Hang een jurk met zakken aan een kleeerhanger. Stop het boek *Een jurk met zakken* in een zak van de jurk of hang die in een tas aan de kleeerhanger. Als je geen jurk met zakken hebt, hang je een jurk zonder zakken aan de kleeerhanger. Bevestig losse, stoffen zakken (bijvoorbeeld knikkerzakken of voelzakken) met veiligheidsspelden aan de jurk.

INTRODUCTIE

De kinderen ontdekken de jurk en het boek. Bekijk de voorkant van het boek en bedenken samen waar het verhaal over gaat. Lees het verhaal voor. Stel na afloop enkele vragen:

- Waarom gaan Lucy en tante Augusta samen shoppen?
- Wat voor jurken zijn er in de Wereldberoemde Boetiek te koop?
- Hoe vindt Lucy de jurken?
- Wat voor jurk wil ze?
- Waarvoor heeft Lucy een jurk met zakken nodig?
- Vindt ze die jurk?
- Wat is jouw favoriete kledingstuk?
- Verzamel je ook graag spullen in jouw zakken?
- Wat verzamel jij?

AAN DE SLAG

Vul de zakken van de jurk of de zakken die je aan de jurk hebt bevestigd met de volgende spullen: een kunststof insect, een schelp, een veer, een groen blaadje, een takje, een muntje, een steentje, een ring, een wasknijper en een papiersnipper.

Laat een kind in de zak van de jurk grabbelen en er iets uit pakken. Bij elk ding hoort een activiteit. Bekijk op dit kalenderblad wat de bijbehorende activiteit is en doe die samen. Wanneer de activiteit klaar is, wordt het voorwerp op tafel of midden in de kring gelegd. Daar ontstaat een verzameling van schatten uit de zakken van de jurk.

Je kunt meerdere dagen of weken aan het leeghalen van de zakken besteden of enkele spullen kiezen waarvan de bijbehorende activiteiten in een dagdeel kunnen worden gedaan.

INSECT

Lucy houdt van wormen die wiebelen, spinnen die kriebelen en mestkevers onder een blad. Elk kind kiest één van die drie insecten en beweegt zich als dat insect door de ruimte. De kinderen die worm zijn, glijden op hun buik over de vloer, de spinnen bewegen op handen en voeten en de mestkevers vliegen. Op jouw teken (klap in je handen, zeg 'jurk met zakken' of rinkel met een belletje) tikken twee verschillende insecten elkaar aan. Die insecten wisselen van rol. Een spin wordt bijvoorbeeld een mestkever en de mestkever wordt een spin. De insecten glijden, kruipen en vliegen verder tot het signaal weer klinkt. Ga zo door.

VARIATIE: breid het spel uit door insecten toe te voegen.

SCHHELP

Maak een kring. Wijs iemand aan die in het midden gaat zitten en de ogen sluit. Geef de schelp de kring rond, terwijl degene in het midden hardop tot tien telt in zijn eigen tempo. Bij tien stopt degene die de schelp heeft die zo snel mogelijk in zijn zak of achter zijn rug. Degene in de kring opent de ogen en gaat op zoek naar de schelp. Bepaal vooraf hoe vaak hij mag raden. Als de schelp tevoorschijn is gekomen, begint het spel opnieuw. Kies iemand anders die in de kring mag zitten.

VEER

Maak tweetallen en geef elk tweetal een veer. Het ene kind sluit de ogen. Het andere kind kriebelt met de veer op een bloot lichaamsdeel van het kind met de gesloten ogen. Het kind met de gesloten ogen benoemt op welk lichaamsdeel wordt gekriebeld. Het kind met de veer kriebelt op het volgende lichaamsdeel en zo verder. Op een gegeven moment wisselen de kinderen van rol.

GROEN BLAADJE

Geef de kinderen de opdracht op zoek te gaan naar een groen blaadje. Laat ze het blaadje op een vel wit tekenpapier plakken. De kinderen bedenken waar het blaadje een onderdeel van is en maken een tekening met een zwarte stift, bijvoorbeeld: het blaadje is de buik van een wild zwijn, het blaadje is de propeller van een helikopter, het blaadje is een boom, het blaadje is een vijver, het blaadje is het hoofd van een mens enzovoorts. Als de tekening klaar is, wordt die met kleurpotlood ingekleurd.



SPELSUGGESTIES DOOR KARIN BLANKERT EN ANKE VAN BOXMEER

TAKJE

Laat elk kind een aantal takjes verzamelen. Die mogen verschillen in grootte en dikte. Maak groepjes van vier kinderen en geef elk groepje een dobbelsteen. Het eerste kind gooit met de dobbelsteen en telt het aantal ogen. Hij pakt evenveel takjes als het aantal gegooiden ogen en maakt daar iets van op de grond of op de tafel (voor de begeleider: hij legt met de takjes een vorm, hij maakt een kunstwerkje, hij maakt een letter, hij legt ze op volgorde van klein naar groot enzovoorts). Het kind vertelt de anderen wat hij heeft gedaan. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

MUNTJE

Teken met Stabilo Woody's enkele cirkels op de grond of leg vouw-cirkels neer. Leg daar een aantal knopen of fiches omheen. Elk kind pakt een muntje en probeert de knopen of fiches in een cirkel te krijgen door het muntje op de rand van een knoop of fiche te leggen en vervolgens te drukken, zodat de knoop of het fiche wegschiet. De kinderen gaan door tot ze samen alle knopen of fiches in een cirkel hebben gekregen.

STEENTJE

Verzamel negen grote en negen kleine kiezelstenen. Markeer op de grond een raster zoals bij het spel boter, kaas en eieren. Het ene kind krijgt de grote stenen en het andere kind de kleine. Om de beurt leggen de kinderen een steen in een van de vakjes. Ze proberen daarbij drie op een rij te krijgen. Wie lukt dat het eerst?

RING

Maak tweetallen. Zorg per tweetal voor twee lange draden waaraan je een ring schuift. Het ene kind houdt de twee uiteinden van de draden aan de ene kant vast en het andere kind houdt de twee uiteinden van de draden aan de andere kant vast. De ring is ergens tussen hen in. Geef de kinderen de opdracht om de ring van het ene kind naar het andere kind te krijgen en weer terug. Ze mogen zelf ontdekken hoe ze dat doen. Er zijn verschillende manieren.

WASKNIJPER

De kinderen bewegen zich vrij door de ruimte. Neem een wasknijper en loop daarmee tussen de kinderen door. Tik regelmatig een kind aan. Bij één kind bevestig je een wasknijper op zijn kleding. Probeer dat zo onopvallend mogelijk te doen, alsof je hem aantikt. Kinderen die aangetikt worden, kijken en voelen of ze ergens een wasknijper hebben hangen. Als een kind ontdekt dat hij de wasknijper heeft, wordt hij de tikker. Hij laat de wasknijper hangen en probeert een ander kind te tikken. De andere kinderen letten goed op of er al iemand rondloopt met een wasknijper op zijn kleding. Ze proberen te ontsnappen aan de tikker. Als de tikker iemand heeft getikt, stopt het spel. De wasknijper wordt aan de spelleider teruggegeven en het spel begint opnieuw.

SNIPPER

De kinderen tekenen Lucy. Daarna scheuren ze snippers uit tijdschriften, kranten, gekleurd papier of behangstalen. Met de snippers plakken ze een mooie jurk voor Lucy.