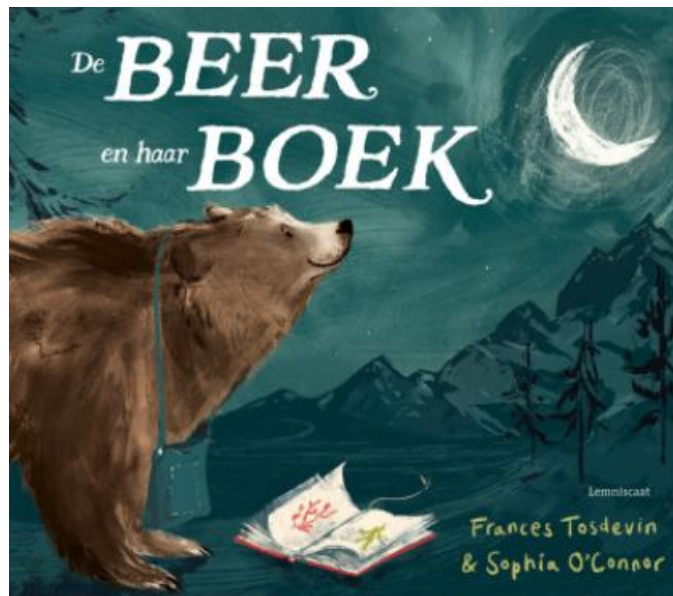


LESSUGGESTIES

De beer en haar boek

Frances Tosdevin & Sophia O'Connor



ISBN: 9789047714583

Prijs: € 14,99

Lemniscaat

Spelsuggesties door Karin Blankert & Anke van Boxmeer

*'De wereld is vol met mooie plekken
die een beer als ik kan ontdekken.
Een beer als ik is bovendien...
niet tevreden voor ze de zee heeft gezien.'*

Een beer die van boeken houdt, gaat op reis om de wereld te zien. Ze neemt maar één voorwerp mee, haar Beste Boek voor een Wijze Beer.

Tijdens haar reis ontmoet ze verschillende dieren die allemaal haar hulp nodig hebben. Dan ontdekt ze dat boeken niet alleen geweldig zijn om problemen op te lossen – ze kunnen je ook helpen nieuwe vrienden te maken. En als je geluk hebt, brengen boeken je naar een heel bijzondere plek...

Vorbereiding

Kopieer de spelsuggesties en knip ze los. Stop ze op verschillende plaatsen in een boek dat over de natuur gaat. Kies bij voorkeur voor elke losgeknipte suggestie een pagina uit het boek die over hetzelfde onderwerp gaat. Maak een boekkaft van rood papier en schrijf er de titel *Beste Boek voor een Wijze Beer* op. Vouw de kaft om de voor- en achterkant van het natuurboek.

Introductie

Leg het *Beste Boek voor een Wijze Beer* neer en bekijk het met de kinderen. Lees de titel voor. Vraag voor wie het boek is geschreven. Neem het boek *De beer en haar boek* erbij en lees het verhaal voor. Stel na afloop enkele vragen:

- Wat wil de beer ontdekken?
- Ze neemt één ding mee. Wat is dat?
- Waar gaat ze als eerste naartoe?
- Wat is er met de krab aan de hand?
- Hoe lost de beer dat op?
- Waar ontmoet ze de krokodil?
- Wat geeft ze aan de krokodil?
- Wat doet de krokodil om de beer te bedanken?
- Hoe heet een zee van zand?

- Wat is er met de hagedis aan de hand?
- Waar vindt de beer een plek zonder land?
- Wat ziet ze in de etalage van de boekwinkel?
- Waarin kun je alles ontdekken?
- Wat zou jij graag willen ontdekken?
- Naar welke plek op de wereld zou jij willen gaan?
- Lees je graag boeken?

Het Beste Boek voor een Wijze Beer

De beer reist de wereld over en komt op elke plek een dier tegen dat haar hulp nodig heeft. Haar *Beste Boek voor een Wijze Beer* helpt haar bij de problemen die ze tijdens de reis tegenkomt en zo leert ze elke dag iets meer. Reis met de beer mee. Open elke dag het *Beste Boek voor een Wijze Beer* op de pagina waar een spelsuggestie zit. Lees de suggestie voor en voer die uit. Leer zo net als de beer meer over de wereld.

Het strand

Het strand en de zee vond ze al gauw.

De beer loopt over het strand. Hij ziet van alles liggen. Vraag de kinderen wat dat kan zijn. Probeer samen zo veel mogelijk dingen te noemen die bij het strand horen, zoals schelpen, hout, zeewier, kwallen, plastic, een schep, een emmer, een strandlaken, meeuwenpoep, een fles, touw, een schoenzool.

Verzamel spullen die bij het strand horen en waar je er minstens twee van hebt. Verdeel de spullen in twee gelijke groepen en stop ze in bakken of manden. Maak een lijn met touw, stoepkrijt of een reep papier. Twee kinderen of groepen kinderen gaan aan weerszijden van de lijn zitten. Geef elk kind of elke groep een bak of mand met strandspullen. Het eerste kind of de eerste groep begint en legt iets langs de lijn. Het andere kind of andere groep spiegelt dat en legt hetzelfde aan de andere kant van de lijn. Het eerste kind of de eerste groep legt opnieuw iets neer. Het andere kind of de andere groep spiegelt. Ga zo verder.

Speel het spel nog een keer en laat nu het andere kind of de andere groep beginnen.

De krab

Daar zag ze een krabje met pijn aan zijn klauw.

Kijk in het boek *De beer en haar boek* naar de krab. Zoek ook op internet naar een foto van een krab. Bekijk de krab goed.

- Hoeveel poten heeft de krab?
- Hoe noem je zijn klauwen?
- Wat kan hij met de scharen?
- Welke kleur heeft de krab?

Bekijk een filmpje waar je een krab ziet lopen (bijvoorbeeld 'Hoe loopt een krab' van Schooltv). Laat de kinderen het lopen van een krab nadoen. Lees voor wat er met de krab uit het boek aan de hand is en hoe de beer dat oplost. Kunnen de kinderen lopen als een krab met een verbonden klauw?

Markeer een speelveld met aan één kant zogenaamd duinen en aan de andere kant de zee. Er tussen ligt het strand. Wijs één kind aan dat een krab is en midden op het strand gaat staan. De andere kinderen zijn krabben en gaan in de duinen staan. Op jouw teken rennen de krabben zijwaarts van de duinen naar de zee. De krab in het midden beweegt ook zijwaarts en probeert de overstekende krabben te tikken. Wordt een krab getikt, dan heeft hij pijn. Hij moet verbonden worden en houdt één arm tegen zijn lichaam. Hij gaat in deze houding bij de andere krabben staan die al bij de zee staan. Op jouw teken rennen alle krabben zijwaarts terug naar de duinen. Wordt een getikte krab opnieuw getikt, dan wordt zijn andere poot ook verbonden. Hij houdt een tweede arm tegen het lichaam. Bij een derde keer moet hij hinkelend verder. Bij een vierde keer kan hij zich niet meer verplaatsen en gaat zitten op de plek waar hij is getikt. Wissel na verloop van tijd van tikker en beslis of de kinderen hun 'handicaps' moeten houden of dat iedereen weer opnieuw begint.

De jungle

'Bovendien rust ik niet voor ik de jungle heb gezien.'

Vertel dat de beer in de jungle is aangekomen. Hij staat bij een brede rivier. Kijk in boeken of op internet hoe een jungle eruitziet. Laat de kinderen daarna een jungle maken met een lege

(schoenen)doos en knutselmateriaal. Ze knippen en plakken planten en dieren die in de jungle zijn te zien in de doos zoals palmen, bananenbomen, klimplanten, varens, lianen, cactussen, mossen, vlinders, papegaaien, spinnen, apen, slangen en kikkers.

Ze geven als laatste een afbeelding van een beer een plek in de jungle.

De krokodil

De beer kwam al snel bij een brede rivier en zag een krokodil – een groen, griezelig dier...

De beer geeft de krokodil genezend fruit, want hij heeft een lelijke kou. Laat de kinderen bedenken wat dat kan zijn. Zoek daarna op welk fruit er in de jungle groeit zoals ananas, banaan, mango, meloen en kokosnoot.

Pak een klein hard voorwerp, bijvoorbeeld een dopje, dat fruit uit de jungle voorstelt. Maak tweetallen. Het ene kind is de verkouden krokodil en maakt met zijn handen een opengesperde bek. In zijn onderkaak legt hij het fruit. Het andere kind probeert het fruit te pakken. Als de krokodil merkt dat zijn fruit wordt gepakt, klapt hij zijn bek dicht en zegt 'hatsjoe'. Lukt het hem om de hand van het kind tussen zijn kaken te klemmen? Of lukt het het kind om het fruit te pakken? De krokodil mag zijn kaken maximaal vijf keer op elkaar klappen. Lukt het hem niet om de hand van het kind te pakken, dan mag het kind het fruit pakken.

De woestijn

'Bovendien rust ik niet voor ik de woestijn heb gezien.'

Kijk in het boek naar de hagedis en de beer die door de woestijn lopen. Vraag de kinderen wat zij achterlaten (voetsporen). Geef elk kind een geel vel papier en zet verf klaar. Laat de kinderen op zoek gaan naar een speelfiguur van een beer, hagedis of ander (woestijn)dier. Met een kwast verven ze de onderkant van de poten van het dier. Ze laten het dier daarna door de woestijn lopen. Er ontstaan pootafdrukken van verf op het gele papier. Daag de kinderen uit om verschillende patronen te maken zoals cirkels, golvende lijnen, zigzaglijnen, rechte lijnen en stippellijnen.

De hagedis

Ze zag dat een hagedis zich heel gek bewoog. Bovendien had hij een opgezwollen oog.

Lees in het boek *De beer en haar boek* voor wat er met de hagedis aan de hand is. Vraag wat de hagedis doet. Wijs een kind aan dat de hagedis is en plak één van zijn ogen af. Draai hem een aantal keren in het rond en geef hem daarna een kleine bal die hij binnen vijf seconden in een bak moet mikken. Herhaal dit enkele keren en kies daarna een ander kind dat de hagedis is.

De haven

'Bovendien rust ik niet voor ik een plek zonder land heb gezien.'

Ontdek in het boek waar de beer naartoe gaat als ze op zoek is naar een plek zonder land. De beer is een schip op gesloopen en zit in een kist. Ze geniet van het varen op zee.

Zorg voor een grote doos en zet die op een kar, bolderwagen of in de bakfiets. Laat een kind net als de beer plaatsnemen in de doos. Vervoer het kind een eind en laat het daarna raden waar het is. Maak de doos open en laat het kind kijken of het klopt. Herhaal het spel daarna of kies een ander kind dat de beer mag zijn.

De boekwinkel

'De wereld is vol met mooie plekken, maar hier is ALLES wat ik wil ontdekken.'

Ontdek in het boek *De beer en haar boek* de plek waar de beer stopt met wiebelen. Vraag de kinderen hoe dat komt. Verzamel de favoriete boeken van de kinderen, boeken binnen een thema of nieuwe boeken uit de boekwinkel of de bibliotheek. Maak een foto van een illustratie uit elk boek. Print de foto's en hang ze aan een lijn of prik ze op een prikbord. Duik net als de beer in een wereld vol boeken. Lees de boeken gedurende één of meerdere weken voor. De kinderen letten goed op. Wanneer de kinderen een illustratie zien van de fotolijn of het fotobord, dan mogen ze die afkruisen of van de lijn of het bord halen. Lees tot alle illustraties zijn gevonden.