

Lessuggesties bij:



Zullen we vriendjes zijn?
van Anita Jeram & Sam
McBratney

Uitgeverij Lemniscaat

Spelsuggesties door Karin Blankert en Anke van Boxmeer

ISBN: 978 90 477 1306 7

Prijs: € 14,99

Op een dag, als Grote Haas te druk is om te spelen, gaat Hazeltje op zoek naar iets leuks. Hij vindt iets wat nog leuker is dan leuk. Een vriendje!

Introductie

Lees het verhaal *Zullen we vriendjes zijn?* voor en stel na afloop enkele vragen:

- Waarom rent Hazeltje weg van Grote Haas?
- Wat ontdekt hij in de regenplas?
- Wie komt hij tegen?
- Wat spelen ze samen?
- Wat speel jij graag samen?
- Wat speel jij graag alleen?
- Speel je het liefst samen of alleen?

In het boek ontdekt Hazeltje zijn spiegelbeeld in een regenplas. Er zit een ander haasje in het water. Laat de kinderen in het lokaal op zoek gaan naar spiegelende oppervlakken. Kunnen ze zichzelf zien?

Suggesties:

- het raam
- de kraan
- een lamp
- een cd
- een beeldscherm
- de deurklink

Activiteiten bij het boek:

Schaduwieren

Nodig: smartphone of zaklamp

Op de grond ziet Hazeltje zijn schaduw. Die zit helemaal stil.

Kijk in het boek naar de schaduw van Hazeltje. Zet een zaklamp of de zaklampfunctie op je telefoon aan en schijn op je hand. Verschijnt er een schaduw? Waar is de schaduw? Wat zien de kinderen? Leg uit wat een schaduw is en vraag de kinderen wanneer je schaduwen kunt zien.

Ga op een zonnige dag naar buiten. Verdeel de groep in tweetallen. De kinderen gaan ergens staan waar hun schaduw te zien is. Het ene kind neemt een dier in gedachten en beeldt dat uit. Het andere kind kijkt naar de schaduw. Welk dier ziet hij? Hij imiteert het kind dat de schaduw maakt. Als de twee schaduwen identiek zijn, wisselen de kinderen van rol.

Tip! Maak foto's van de identieke schaduw dieren.

Op zoek naar een vriendje

Op zoek naar iets leuks, komt Hazeltje bij de Wolkenberg. Daar zit een verrassing tussen de heidestruiken. Iemand kijkt hem recht aan. Een écht iemand.

Kijk in het boek naar het vriendje dat Hazeltje vindt.

Fluister alle kinderen een dierengeluid in hun oor. Zorg dat steeds twee kinderen hetzelfde geluid krijgen ingefluisterd. De kinderen lopen door elkaar terwijl ze hun dierengeluid hardop laten horen. Zodra ze een ander kind horen dat hetzelfde geluid maakt, geven ze elkaar een hand en lopen samen verder.

Variant: Geef elk kind een dierengeluid en zorg er opnieuw voor dat twee kinderen hetzelfde dierengeluid krijgen. Eén kind gaat op zoek naar zijn dieren vriendje. Hij loopt rond, stopt bij een kind en vraagt: 'Wil jij mijn vriendje zijn?' Hierna maakt hij zijn dierengeluid, bijvoorbeeld: 'Miauw?' Als hij als antwoord hetzelfde dierengeluid krijgt, gaat hij bij zijn vriendje zitten. Zo niet, dan gaat hij terug naar zijn plek. Nu mag een ander kind op zoek gaan naar zijn vriendje. Heeft hij het dierengeluid dat bij hem past misschien al gehoord?

Steeds meer vriendjes

Nodig: een cirkel, kleine zandbak, stoel, tafel, bak of grote mat

Vorbereiding: Zorg voor een afgebakend gebied. Teken met stoepkrijt een cirkel op de stoep of zorg voor een kleine zandbak, stoel, tafel, bak of grote mat.

'Zullen we vriendjes zijn?' vraagt Sterre aan Hazeltje.

Wijs op de cirkel of het voorwerp dat je hebt gekozen en vraag de kinderen hoeveel kinderen ze denken dat erin passen. Begin met één kind dat plaatsneemt in bijvoorbeeld de cirkel. Nodig een volgend kind uit. Ga zo verder. Past het nog? Er komen steeds meer 'vriendjes' bij. Ga door tot het niet meer lijkt te passen. Daag de kinderen dan uit creatieve oplossingen te bedenken, waardoor er toch nog vriendjes bij passen.

Variatie: Neem een kleiner oppervlak en laat de kinderen hier een voet of hand in of op plaatsen. Passen alle handen of voeten erin / erop? Zo niet, hoe kan dit worden opgelost?

Samen-spel

Nodig: muziekinstrumenten of materialen waarmee klank kan worden gemaakt

Vorbereiding: Leg de muziekinstrumenten in de kring.

Hazeltje wil wel vriendjes zijn met Sterre. Hij wil graag spelen!

Wijs één kind aan dat Hazeltje is. Laat hem een instrument kiezen. De andere instrumenten legt hij voor andere kinderen (de andere hazen) in de kring. Hazeltje loopt door de kring en begint op zijn instrument te spelen. Als hij stil blijft staan bij een kind met een instrument,

wordt dit kind zijn vriendje en mag hij meespelen. Het kind speelt mee zolang Hazeltje stil blijft staan. Loopt Hazeltje weer verder, dan houdt het vriendje op met spelen. Wanneer Hazeltje bij een ander kind stilstaat, mag dit kind mee gaan spelen. Nu speelt Hazeltje samen met een ander vriendje. Zo gaat het spel verder. Elke keer speelt Hazeltje met een ander vriendje.

Variatie: Kies een lied dat de kinderen goed kennen. Hazeltje loopt rond en zingt het lied. Zodra hij bij een kind stilstaat, zingt dit kind mee. Hazeltje en het kind zingen samen. Als Hazeltje weer verder loopt, stopt het kind met meezingen en zingt Hazeltje alleen.

Flap-oor

Hazeltje en Sterre spelen tikkertje op de hei.

Speel hazentikkertje. Alle kinderen zijn hazen en rennen door het speelveld. Wijs één kind aan als de tikker. Hij is Hazeltje. Hazeltje probeert de andere hazen te tikken. Als hij een haas tikt, gaat die stilstaan en steekt zijn armen als oren in de lucht. Met zijn lange oren luistert de haas goed waar de andere hazen zijn. De andere hazen kunnen de getikte haas bevrijden door zijn oren aan te raken. Het eerste kind dat dit doet, zegt: 'Flap.' De getikte haas laat één oor zakken. Het tweede kind (dit moet een ander kind zijn) zegt: 'Oor.' Als het woord 'flapoor' is uitgesproken, zijn beide oren naar beneden en mag de haas weer meedoen met het tikspel. Lukt het Hazeltje om alle hazen tot stilstand te krijgen? Wissel op een gegeven moment van tikker of wijs meerdere tikkers aan.

Wortel doorgeven

Nodig: wortel

Een wortel vindt Hazeltje het lekkerste wat er is!

Ga in de kring zitten. Neem een wortel. Vraag de kinderen de wortel de kring rond te geven, zonder de handen te gebruiken. Laat ze bedenken hoe ze dit kunnen doen. Als een kind een idee heeft, voer je dat uit. Lukt het? Laat de wortels vervolgens opnieuw de kring rondgaan, nu op een andere manier. Hoeveel manieren kunnen de kinderen bedenken en uitvoeren?

Suggesties:

- doorgeven met de ellebogen
- doorgeven met de voeten
- doorgeven met de knieën

Tip! Maak het spel eenvoudiger door een knuffel (van een haas) te gebruiken in plaats van een wortel. Een knuffel kunnen de kinderen beter vastklemmen en doorgeven.

Hebbes!

Nodig: touwen, hoepel, wortel

Vorbereiding: Bevestig vier touwen elk met een uiteinde aan de hoepel. Leg een wortel in het midden van de kring.

Hazeltje wil een wortel aan Sterre geven, maar eerst moet hij naar een wortel op zoek.

Wijs vier kinderen aan die elk het uiteinde van een touw pakken. Op jouw teken brengen ze de hoepel in beweging. Ze proberen de hoepel naar de wortel te bewegen en over de wortel te leggen. Hebbes! Kies hierna vier andere kinderen die de uitdaging aangaan. Welk groepje vindt een handige manier om de wortel snel te 'vangen'?

Wortelrun

Nodig: wortel

Hazeltje heeft een wortel gevonden. Hij geeft hem aan Sterre.

Verdeel de kinderen in groepjes van ongeveer vijf. De kinderen van elke groep gaan in een rij achter elkaar staan, met het gezicht in de richting van de muur of wand. Het eerste kind van elke rij, dat is het kind dat het dichtst bij de muur staat, krijgt een wortel. Op jouw teken geven alle kinderen die een wortel hebben deze over het hoofd door naar het kind dat achter ze staat. Vervolgens rennen ze om de rij en sluiten achter het laatste kind aan. Het kind dat nu de wortel heeft, geeft deze op dezelfde manier door naar het kind achter hem, rent naar de andere kant van de rij en zo verder. Op deze manier verplaatst de rij zich naar de andere kant van de ruimte. Welke rij is het eerst aan de overkant?

Variatie: Laat de kinderen aan de overkant omdraaien en terug naar het beginpunt gaan. Laat ze de wortel op een andere manier doorgeven, bijvoorbeeld door de benen.

Een toren bouwen

Nodig: blokken

Hazeltje en Sterre bouwen een hoge heuvel.

Kijk in het boek hoe de hazen dat doen en welk materiaal ze gebruiken.

Geef elk kind een blok. Bouw samen een toren in de kring. De kinderen zetten om de beurt ene blok op de toren. Lukt het om alle blokken te stapelen of valt de toren al eerder om? Probeer het nog een keer. Wordt de toren nu hoger? Herhaal de activiteit een aantal keer en probeer de toren elke keer groter te maken.

Laat de kinderen in het lokaal naar een voorwerp op zoek gaan waarmee ze stapelen. Dit mag van alles zijn. Denk aan een puzzelstuk, een pan, een blok, een stoel, een bak, een vel papier, een boek, een beker.

Het eerste kind zet zijn voorwerp in de kring. Het tweede kind zet zijn voorwerp erop. Ga zo verder. Als de toren valt, begin je opnieuw en start je bij een ander kind.

Tip! Daag de kinderen uit een zo hoog mogelijke toren te maken met de gevonden materialen. Laat ze zelf bedenken en overleggen welk voorwerp het best als eerst kan worden geplaatst. Daarna bedenken ze welk voorwerp hier op past, zonder dat de toren omvalt. Zo gaan ze verder en proberen zo veel mogelijk voorwerpen te stapelen. Hoe ver komt de groep? Meet de toren regelmatig op. Door een slimme volgorde van voorwerpen te bepalen, kan de toren hoger worden.

Hazeltje over

Hazeltje en Sterre spelen samen. Hazeltje springt over Sterre heen.

Blader in het boek naar de bladzijde waarop Hazeltje Sterre ontmoet. Laat de illustratie zien van Hazeltje die over Sterre heen springt. Vertel de kinderen dat zij dit ook gaan doen.

Verdeel de groep in tweeën. De ene helft is springer en de andere helft is hindernis. Vraag de hindernissen zich zo klein mogelijk te maken door ineengedoken op de knieën op de grond te gaan zitten. De springers kijken goed naar de hindernissen en bepalen welke klein zijn en welke groter. Ze helpen de kinderen die hindernis zijn op volgorde te gaan liggen, van klein naar groot. Hierna proberen de springers, net als Hazeltje, over de hindernissen te springen. Ze zetten hun handen op de rug van de hindernis en springen er met gespreide benen overheen. Lukt het om alle hindernissen te nemen of zijn sommige hindernissen te groot? Kunnen deze hindernissen op een andere manier worden genomen?

Hierna wisselen de kinderen van rol. De springers worden hindernissen en de hindernissen worden springers.

Wortel zoeken

Nodig: papier, stift of potlood, wortel(s), zandbakscheppen

Vorbereiding: Teken op een vel papier het bovenaanzicht van de zandbak en kopieer dit voor elk tweetal. Teken op een ander vel een plattegrond van de speelplaats en kopieer die ook voor elk tweetal. Begraaf een wortel in de zandbak.

Hazeltje en Sterre graven een diep gat.

Blader in het boek naar de bladzijde waarop Hazeltje en Sterre het gat graven en laat de afbeelding zien.

Verdeel de kinderen in tweetallen en geef elk tweetal een plattegrond van de zandbak. Vertel dat zij zo dadelijk ook een gat gaan graven, op zoek naar een wortel. Geef met een stift op elke plattegrond aan op welke plek je de wortel hebt begraven, door een kruisje te zetten. Geef de tweetallen een schep en laat ze buiten op zoek gaan.

Als de wortel is gevonden, vraag je de kinderen hun ogen te sluiten. Verstop hem opnieuw in de zandbak. Zet daarna bij alle tweetallen een kruis op de plattegrond. Waar ligt de wortel nu verstoppt? De kinderen gaan opnieuw op zoek. Ga zo verder.

Geef de tweetallen hierna de plattegrond van de speelplaats en verstop de wortel hier. Geef op de plattegrond aan waar de wortel ligt begraven. De tweetallen gaan op zoek. Wie vindt de wortel? Hoe wisten de kinderen die hem vonden dat hij hier lag?

Verstop de wortel opnieuw en geef op de plattegronden aan waar hij ligt. Ga zo verder.

Vriendjes tellen

Hazeltje vertelt aan Grote Haas hoe leuk het op de Wolkenberg was. Hij heeft een vriendje gevonden.

Wijs een aantal kinderen aan die in twee groepen in de kring gaan staan. Zorg ervoor dat de groepen verschillen in aantal, bijvoorbeeld een groep van drie en een groep van twee. Dit zijn de bruine hazen. Vraag aan de kinderen in de kring hoeveel bruine hazen ze denken dat er in totaal in de kring staan.

Daarna vormen de kinderen die nog in de kring zitten een groep hazen met precies hetzelfde aantal. Dit zijn de witte hazen. Elke witte haas gaat op zoek naar een bruine haas. Zij worden hazenvriendjes. Kan iedereen een vriendje vinden? Dan heeft de groep juist geantwoord. Zo niet, dan is er verkeerd geteld. Ga door met andere aantallen. Houd de aantallen klein, zodat er altijd voldoende kinderen zijn om de tweede groep mee te vormen.

Spiegelspel

Nodig: spiegel

Vorbereiding: Zet of leg de spiegel in de kring.

'Ze komt van de Wolkenberg. Ze heet Sterre. En ze is mijn vriendje.'

Blader naar de laatste bladzijde in het boek. Lees de tekst voor en laat de illustratie zien.

Vraag wat Hazeltje en Sterre doen (ze zetten de voorpoten tegen elkaar). Vraag de kinderen wie de spiegel een pootje kan geven, net als Hazeltje en Sterre bij elkaar doen. Kies een kind dat bij de spiegel gaat staan en zijn handen ('voorpoten') tegen het glas zet. Wat ziet hij?

Maak tweetallen. Het ene kind is Sterre en het andere kind is Hazeltje. De kinderen die Hazeltje zijn, maken een beweging en de kinderen die Sterre zijn, doen dit na. Hierna wisselen de kinderen van rol.

Variatie: Wijs één tweetal aan dat voor fopkonijn speelt. De groep mag niet weten wie dit is. Terwijl alle bewegingen worden geïmiteerd, doen de fopkonijnen elkaar juist niet na. Kan de groep tijdens de activiteit ontdekken wie de fopkonijnen zijn?