

CREATIEVE VERWERKING BIJ HET BOEK



DOOR

NATHALIE DE MARTELAERE

@OUT_OF_THE_BOX_PLAY

WWW.UNICORNSANDFAIRYTALES.BE



1. MUZIEK MAKEN BIJ WAT DE DUIZENDPOOT EN DE MIEREN ZINGEN

In het prentenboek komt de slak andere dieren tegen. Die zingen een lied of marcheren en roepen al rijmend. Kinderen kunnen die rol opnemen en ook al rijmend en zingend liedjes maken. Bovendien kunnen ze er muziek bij componeren. Hoe gaan ze dat doen? Met kosteloos materiaal? Met echte muziekinstrumenten? Verdeel ze in groepjes en laat ze brainstormen. Ze mogen hun stukje nadien voorbrengen. Kunnen ze zelf ook een leuke bedenken?

2. BEWEGINGSLESSEN

Welke dieren zie je allemaal in het prentenboek *De lange weg van Slak*? Kunnen de kinderen ze allemaal vinden? Marcheren zoals de mieren, vrolijk rollen zoals de duizendpoot of lekker langzaam bewegen zoals de slak? In de gratis download zitten kaartjes die je kunt trekken met dieren die in het boek voorkomen. Vraag aan de kinderen hoe ze zouden kunnen bewegen zoals hen. Zijn er verschillende mogelijkheden?

- Laat een kind een dier trekken en stel de vraag klassikaal.
- Wie kan een beweging - voordoen? De rest doet na.
- Kan er nog iemand een andere beweging voordoen?
- Doe zelf als leerkracht een beweging voor.
- Laat kinderen in groepje elkaar spiegelen. De voorste doet een beweging, de anderen doen na. Wissel.

3. SLIJM MAKEN

De slak is een beetje slijmerig. Kunnen we ook slijm maken? Ga samen met de kinderen aan de slag. Dat gaat feest worden! Voor een eenvoudig slijmrecept kan je dit artikel raadplegen: <https://www.unicornsandfairytale.be/slijm-maken-makkelijk-recept/>

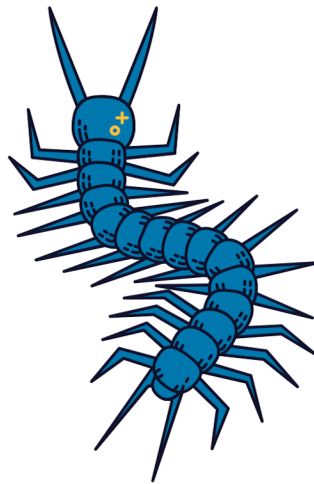
4. FILOSOFEREN

In '*De lange weg van Slak*' vind je enkele mooie uitspraken die kinderen en volwassenen ertoe aanzetten om te filosoferen met elkaar. Ik heb enkele filosoferkaartjes gemaakt die ook in de downloads zitten. Laat kinderen antwoorden geven op vragen of stellingen. Hoe je kunt filosoferen met kinderen kan je lezen in onderstaande artikels: <https://www.unicornsandfairytale.be/?s=filosoferen>

5. KNUTSELEN

Knutsel het dier vanuit het boek waar jij je het meeste in herkent. Dat kan met allerlei kosteloos materiaal dat je klaarlegt op tafel. Laat kinderen zelf een dier verzinnen en heb vooral aandacht voor het proces.

BEWEGINGSKAARTJES



FILOSOFEERKAARTJES



KAN JE IN
JEZELF WONEN?



HOE BLIJF JE OP HET
RECHTE PAD?



IS 'THUIS' EEN PLEK
OF EEN GEVOEL?



KAN JE UIT JEZELF
BREKEN?



KAN JE UIT JEZELF
BREKEN?



WELKE WEG WIL
JIJ GRAAG INSLAAN?

GESPREKSKAARTEN



WELK DIER ZOU JIJ
WILLEN ZIJN?



WAARVAN WORD
JIJ GELUKKIG?



BESCHRIJF JOUW
IDEALE HUIS



WAT ZOU JE GRAAG
DOEN MAAR DURF
JE NIET?



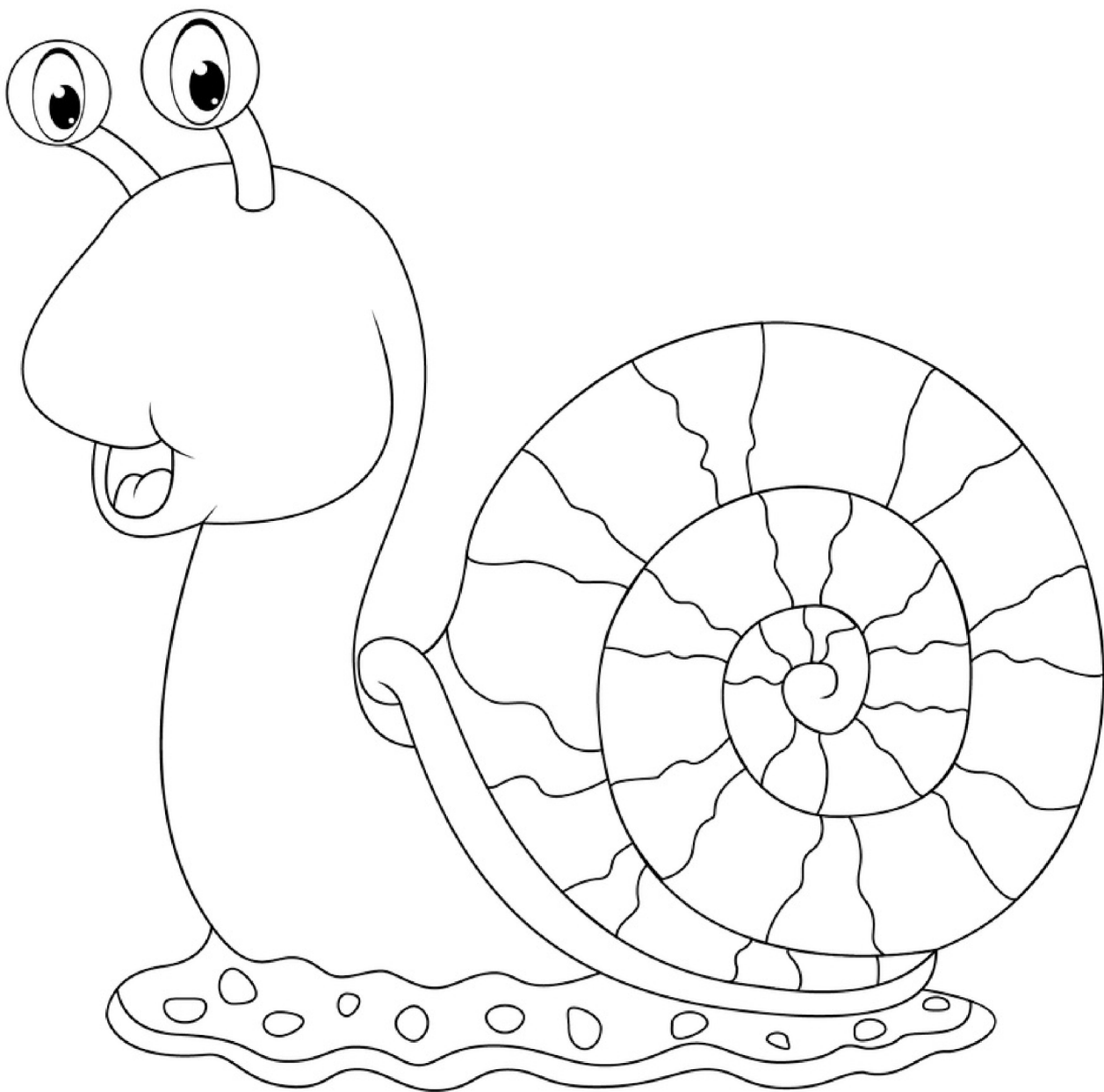
ZOU JE WILLEN KUNNEN
VLIEGEN IN DE LUCHT OF
LANG ZWEMMEN ONDER
WATER?



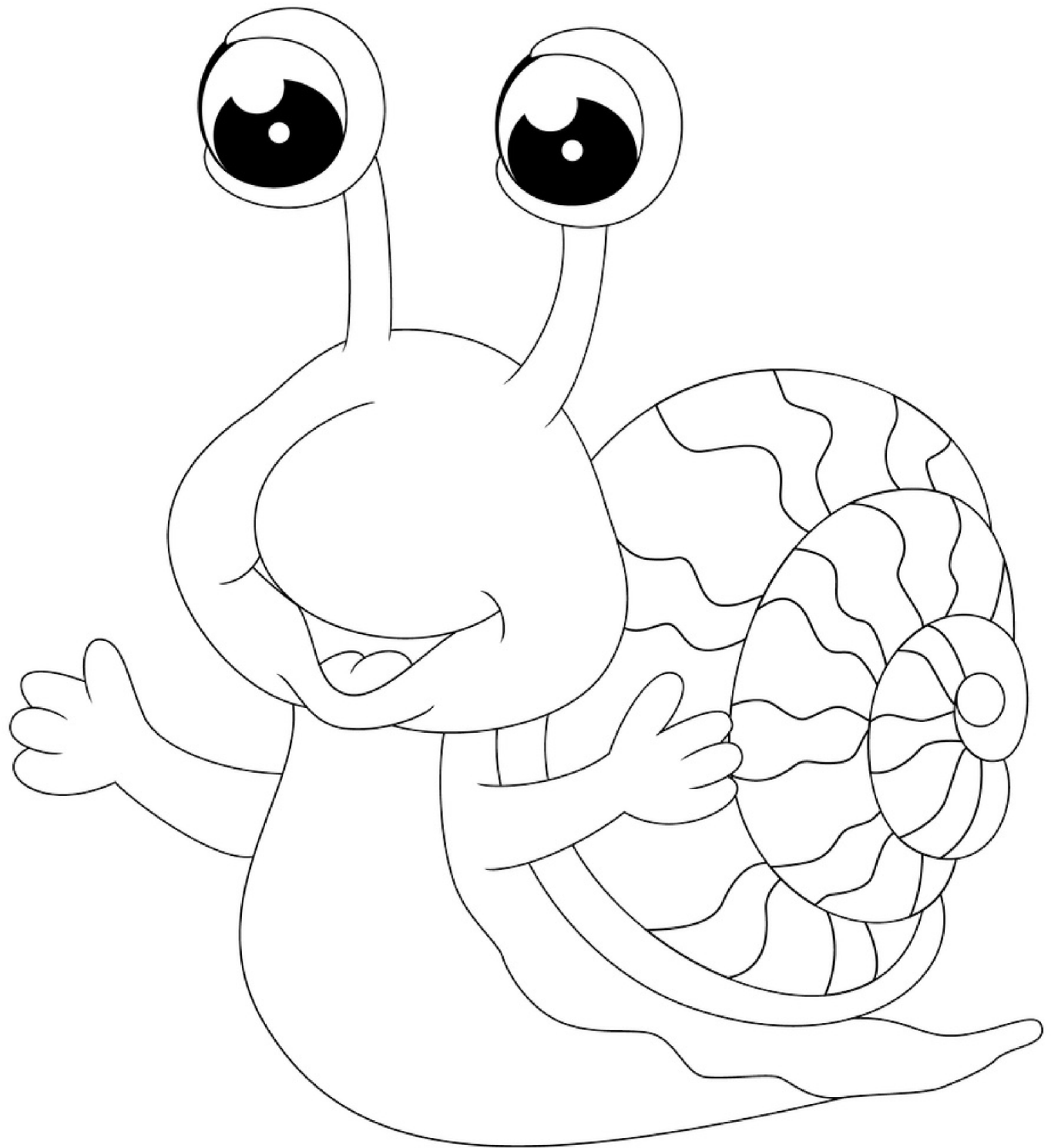
WELKE SUPERKRACHT
ZOU JIJ WILLEN?



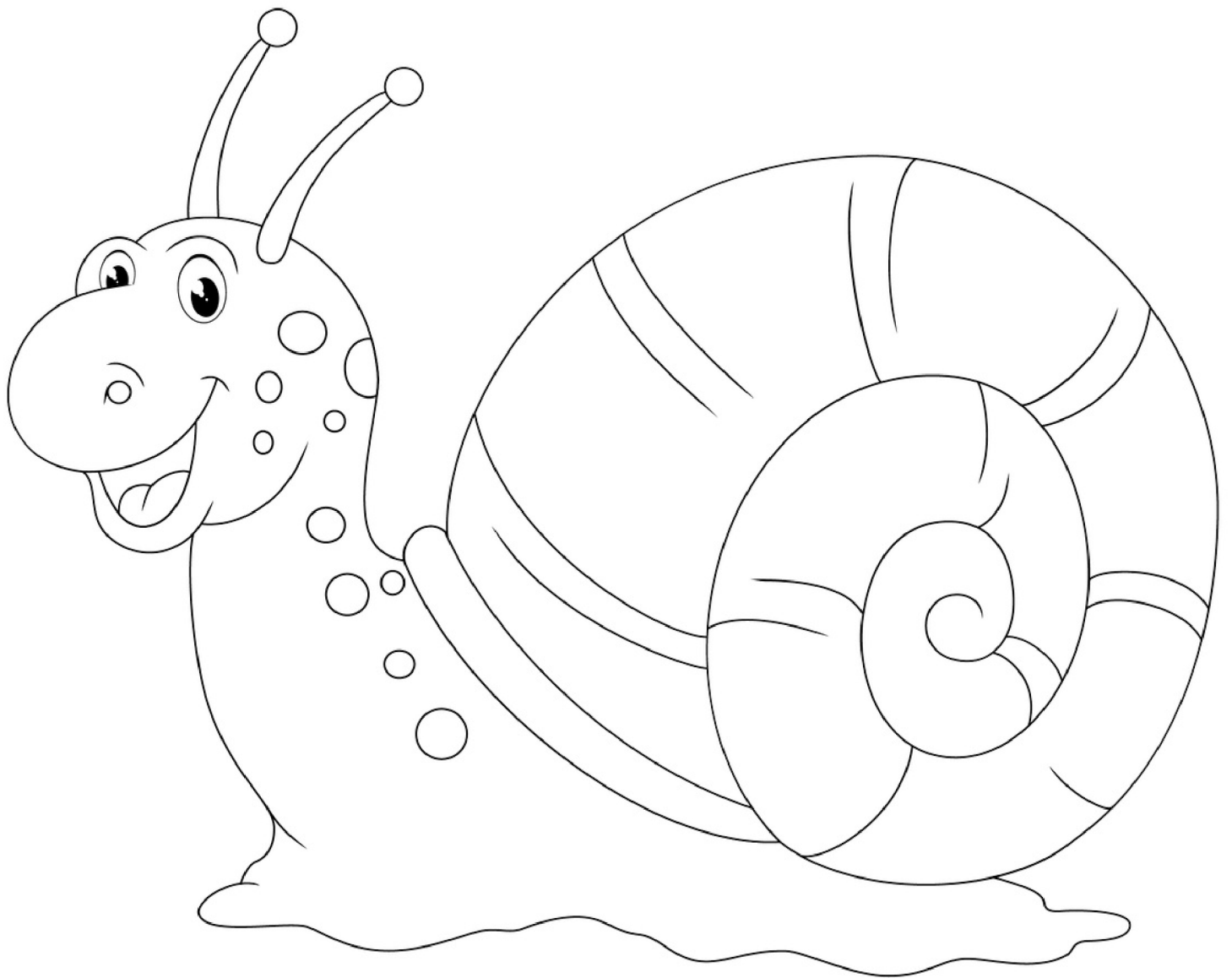
KLEURPLAAT



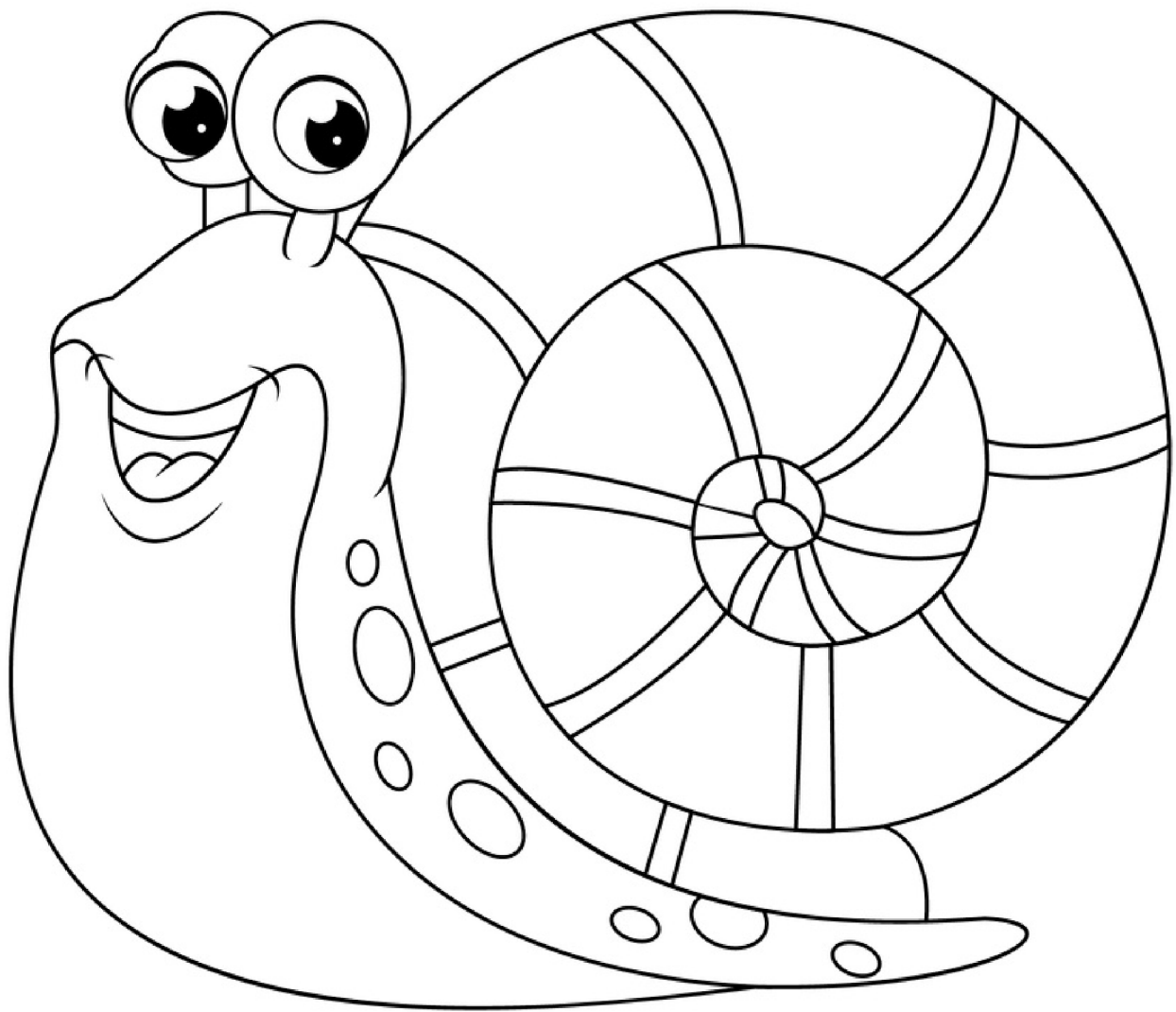
KLEURPLAAT



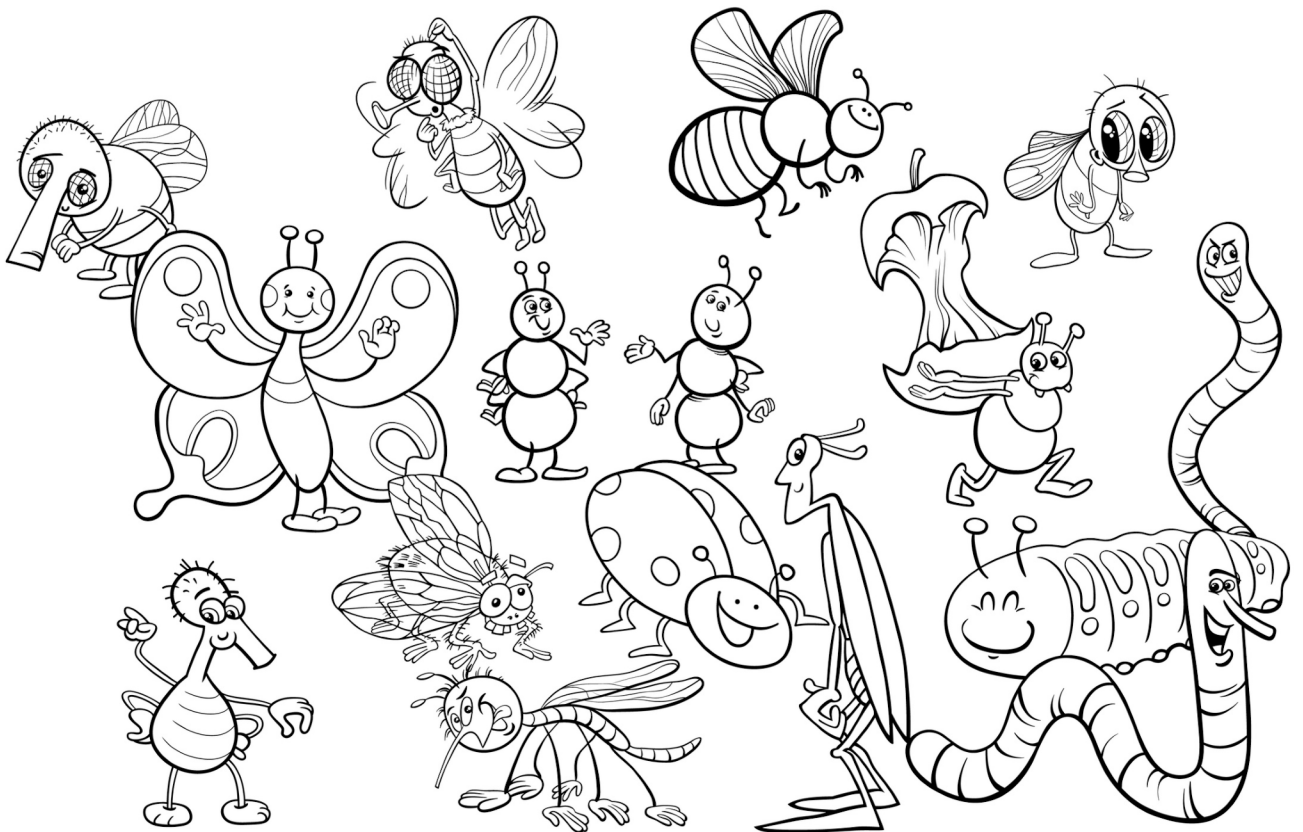
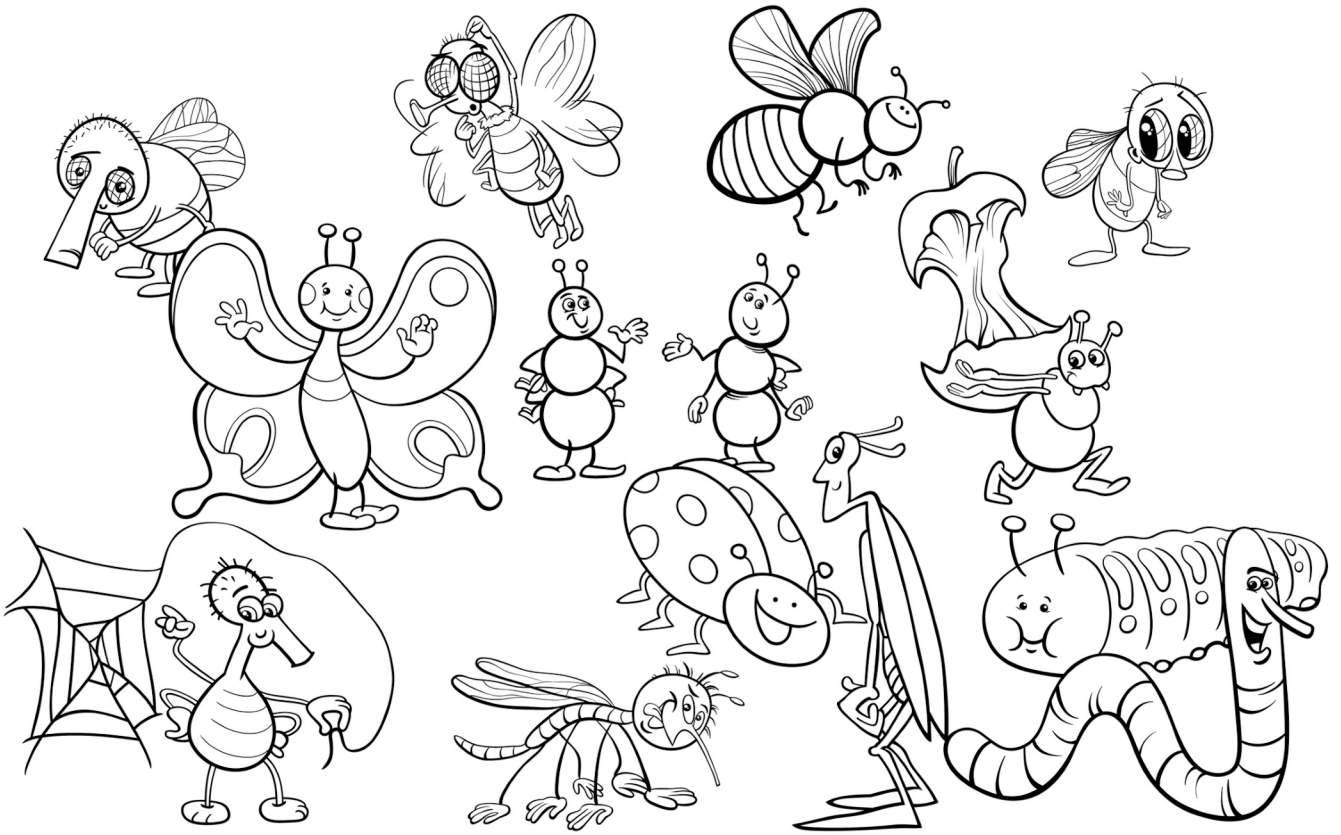
KLEURPLAAT



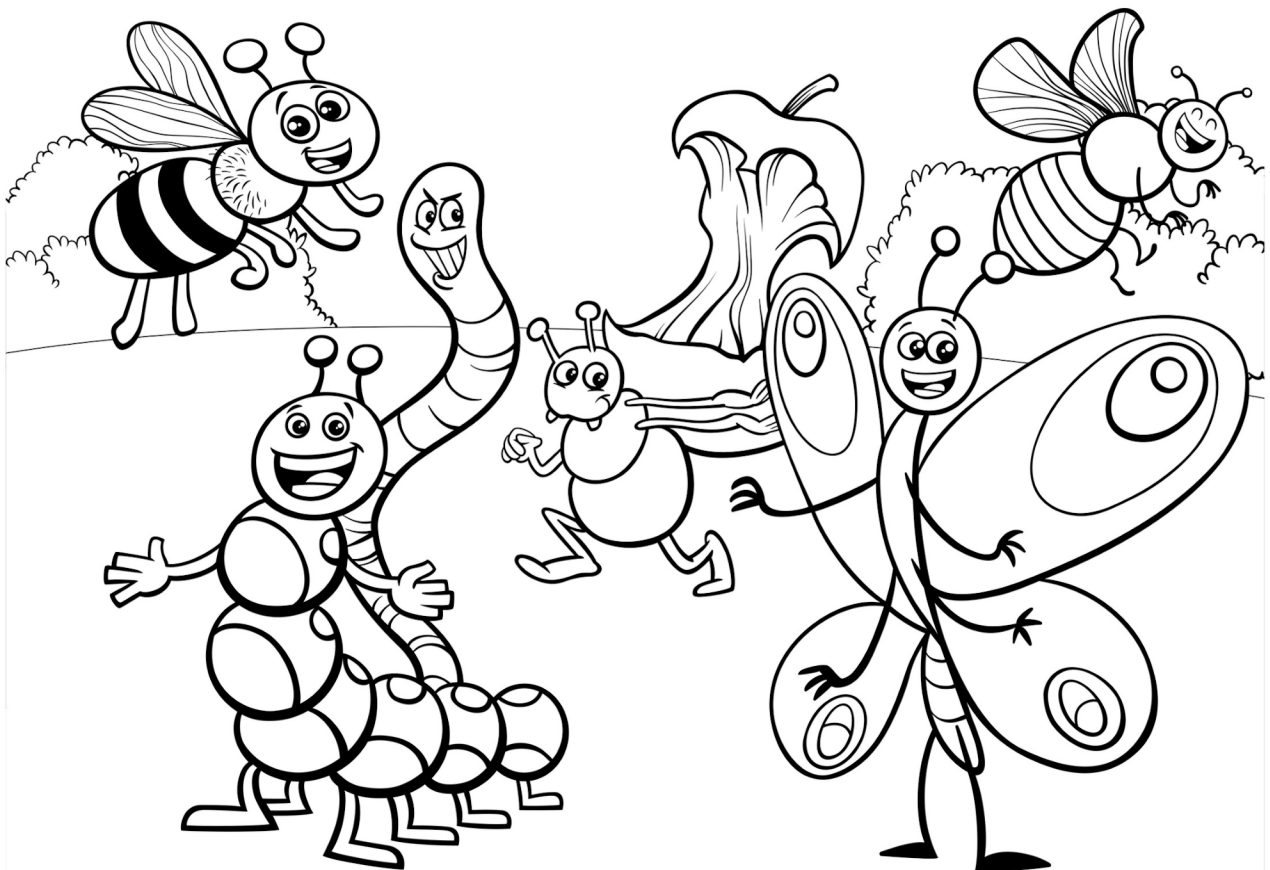
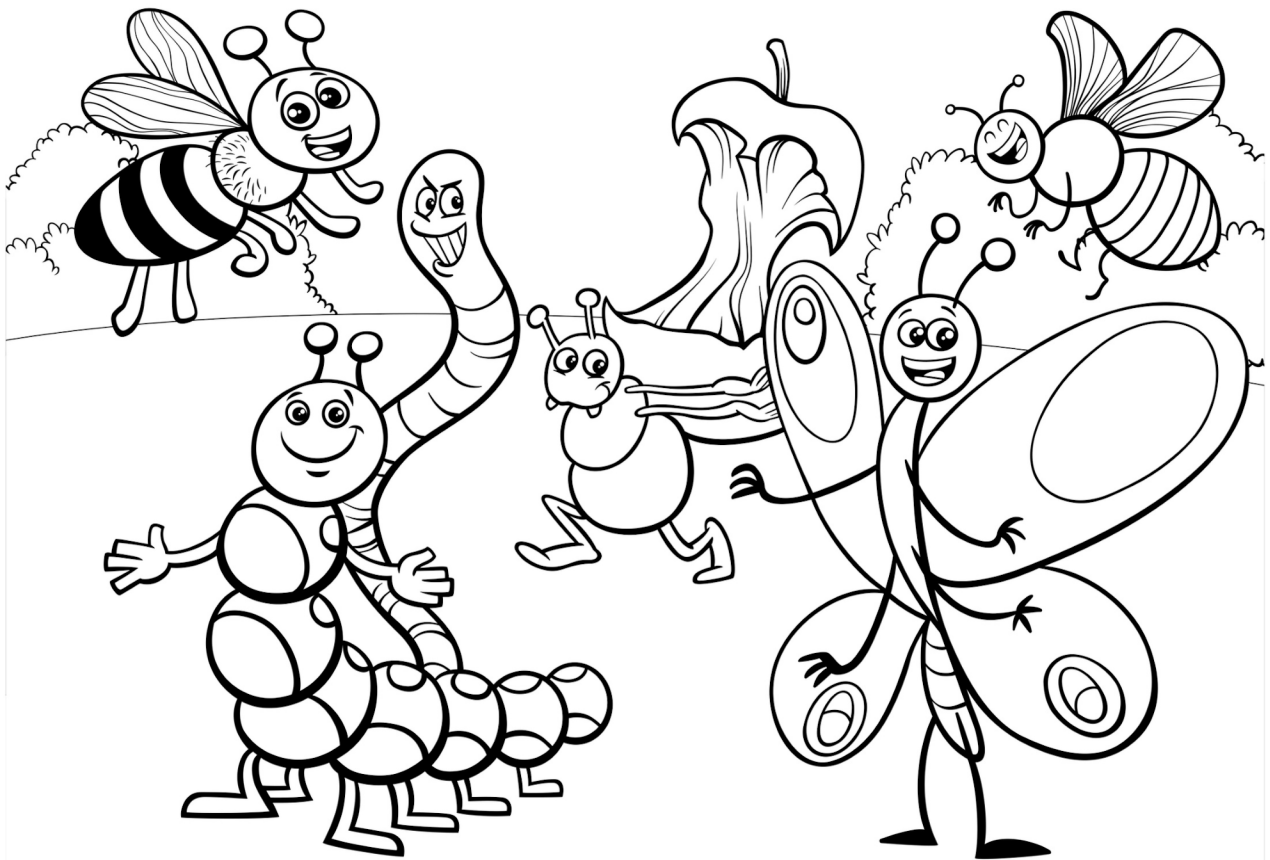
KLEURPLAAT



VIND DE 7 VERSCHILLEN



VIND DE 7 VERSCHILLEN



OPLOSSINGEN

