

Je hebt als leerkracht in de krant een zoekertje gevonden (zie bijlage) van een uitvinder die op zoek is naar hulp. Hij wordt oud en zijn creatieve ideeën zijn bijna op. Daarom gaat hij via zijn zoekertje op zoek naar mensen die hem kunnen helpen om een alternatief voertuig voor de auto uit te vinden: een voertuig dat beter is voor het klimaat.

EINDTERMEN WAARAAN GEWERKT WORDT IN DEZE LES:

Muzische vorming

Beeld 1.4 De leerlingen kunnen plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven.

Muziek 2.4 De leerlingen kunnen genieten van zingen en musiceren en dit gebruiken als impuls voor nieuwe muzikale spelideeën of andere aanverwante expressiewijzen.

Drama 3.5 De leerlingen kunnen ervaringen, gevoelens, ideeën, fantasieën ... uiten in spel.

Attitudes 6.4 De leerlingen kunnen vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.

Nederlands

Luisteren 1.5 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) de informatie op een persoonlijke en overzichtelijke wijze ordenen bij een uiteenzetting of instructie van de leerkracht.

Spreeken 2.6 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten.

Vooraf

Verzamel een aantal liedjes over voertuigen en zoek afbeeldingen of tekeningen van de voertuigen die in de liedjes voorkomen. Hieronder vind je enkele voorbeelden:

- Zeppelin
- Al die willen te kaap'ren varen
- 10.000 luchtballonnen
- K3-airlines
- Met de trein naar Oostende
- Samen op de moto

Denk na over hoe je verschillende hoeken in de klas kan inrichten. Wat je nodig hebt voor deze les:

- Een hoek met knutselgerief: papier, stiften, potloden, lijm, verf, penselen, stickers, enzovoort.
- Een hoek met twee of drie tablets/camera's/... zodat de leerlingen een (reclame)filmpje kunnen opnemen. Je kan ook verkleedkleden voorzien of andere attributen. Handig kan zijn om ook een aantal bladen en potloden te voorzien.
- Een hoek waar de leerlingen een toneeltje kunnen maken. Je kan ook verkleedkleden of andere attributen voorzien.

		Werkvorm	Materiaal
Inleiding (3 min)	Begin de les met het tonen en het bespreken van het zoekertje. Maak de leerlingen warm voor het verhaal van Lander de uitvinder en vraag hen of ze hem willen helpen door zelf een voertuig uit te vinden.	Klassikaal	Zoekertje (zie bijlage)
Fase 1 (15 min)	<p>Zeg hen daarna dat je allemaal liedjes hebt meegenomen om inspiratie op te doen. Geef de leerlingen instructies bij het luisteren:</p> <p>Schrijf het woord 'voertuigen' op het bord en geef een voorbeeld (of laat de leerlingen een voorbeeld geven), zodat het woord concreter wordt. Vraag de leerlingen daarna om samen met hun buur op een blad papier alle voertuigen op te schrijven of te tekenen die ze in de liedjes horen en herkennen. Zo krijgen ze een mindmap met de voertuigen die ze hebben gehoord (en de voertuigen die ze kennen). Het kan zijn dat ze een voertuig niet kennen, bijvoorbeeld een zeppelin, maar die bespreek je later samen. Nadien mogen ze de mindmap in een andere kleur aanvullen met andere voertuigen die zij nog kennen en die niet in de liedjes voorkomen.</p> <p>Na het beluisteren van de liedjes vraag je de leerlingen welke voertuigen ze allemaal hebben verzameld. Bespreek ze door de afbeeldingen of de tekeningen te tonen die je op voorhand hebt verzameld, door te vragen wat het verschil is tussen het ene en het andere voertuig, door te vragen wanneer je een bepaald voertuig gebruikt, enzovoort. Laat de leerlingen ook vertellen of ze zelf ook al eens in die voertuigen hebben gezeten of zelf mee hebben gereden (in het geval van de fiets, bijvoorbeeld). Ga daarna in op het doel van het zoekertje: een voertuig vinden dat beter is voor het klimaat. Welk voertuig is het meest vervuilend? Is een fiets beter dan een auto?</p>	Klassikaal	<p>Liedjes</p> <p>Blad papier voor de leerlingen</p>
Fase 2 (25 min)	<p>Na het klasgesprek is het aan de leerlingen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vertel wat de bedoeling is: de leerlingen zullen in groepjes zelf een voertuig verzinnen (ze krijgen van jou een aantal kenmerken die hen kunnen helpen als ze dat willen). Daarna mogen ze een hoek kiezen om hun voertuig vorm te geven en voor te stellen of te promoten (laat de leerlingen zoveel mogelijk zelf kiezen naar welke hoek ze straks zullen gaan, maar stuur indien nodig bij). Ze mogen kiezen of ze eerst hun voertuig willen schetsen voor ze naar de hoeken gaan of niet. Vertel wat je in de verschillende hoeken kan doen (het voertuig tekenen/schilderen, een reclamespotje maken, een toneeltje maken, een filmpje opnemen). Op het einde van de les stellen de leerlingen hun voertuig aan elkaar voor (ze krijgen daar één minuut voor). 2. Verdeel de klas in groepjes van drie of vier. 3. Deel de kenmerken uit en laat de leerlingen zelfstandig samenwerken. Stuur bij waar nodig en ondersteun actief de groepjes door vragen te stellen, ideeën te geven, dingen uit te leggen, enzovoort. 	In groepjes	<p>Blad met kenmerken (zie bijlage)</p> <p>Materiaal voor de hoeken</p>

Leseinde

(7 min)

Op het einde van de les roep je de klas bijeen en duid je een groepje aan dat mag beginnen met het voorstellen van hun fantasievoertuig. Ieder groepje komt aan de beurt.

Als er te weinig tijd over is: laat de leerlingen tijdens deze les nadenken over hoe ze hun voertuig zullen voorstellen en zorg ervoor dat je hen de volgende les de kans geeft om hun promotie-momentje af te werken en op te voeren voor de klas.

Suggestie voor een vervolgactiviteit: een e-mail schrijven naar Lander de uitvinder. Laat de leerlingen een e-mail schrijven waarin ze hun idee aan Lander de uitvinder uit de doeken doen. De tekening, de poster, het filmpje, de reclameboodschap ... die ze hebben gemaakt tijdens deze les kunnen ze dan meesturen met de e-mail.

Klassikaal

