

Titel: Ik wil ook een dier!

Werkvorm: werken vanuit de handpop.

Benodigdheden: een handpop van een jongetje en een van een moeder. Uiteraard maakt het niets uit als het gaat over een meisje en een vader als je andere poppen voorhanden hebt. Een knuffeldiertje van bijvoorbeeld een hond of konijn.

Tip: vertel zonder papier in je handen, print de spiekbrief uit en hang die ergens neer zodat je je handen vrij hebt.

Warming up: de kinderen staan verspreid in het lokaal.

Instructie: *In deze les gaan we over veel dieren dingen spelen, bijvoorbeeld: dieren met veren, dieren zonder staart, dieren met een snavel, dieren met twee benen, dieren met lange oren.*

De pop.

De kinderen zitten in een u-vorm. Hou de pop nog verdekt bij je en vertel dat het verhaal gaat over een jongetje dat heel graag een huisdier wil.

Haal dan de pop tevoorschijn en laat hem vertellen dat al zijn vriendjes een dier hebben en sommigen wel twee. De moederpop komt erbij, die begrijpt het wel maar wil dat het jongetje eerst goed gaat kijken welk dier bij hem past voordat ze er een kiezen.

Stop de poppen weg in een bedje of mandje buiten het zicht van de kinderen.

Dierenplek 1: de zee.

Spelvraag: Welke dieren wonen er in de zee?

Suggesties: Walvissen, krabben, zee-egels, zeehonden.

Er worden klassikaal wat zeedieren uitgebeeld. De kinderen gaan zitten waar ze zijn, verspreid in het lokaal op de grond. Vertel dat het jongetje bij de zee aankomt en een dier gaat kiezen. De kinderen spelen hun lievelingsdier uit de zee, de jongetjespop kiest één dier (kind) uit. Vertel dat hij het dier mee naar huis neemt, pak de moederpop er ook bij. Moeder heeft logische bezwaren om dit dier in huis te nemen, het jongetje brengt het dier (het kind) terug.

Dierenplek 2: het bos.

Spelvraag: Welke dieren wonen er in het bos?

Suggesties: Herten, eekhoorns, konijnen, vossen.

Er worden klassikaal wat bosdieren uitgebeeld. De kinderen gaan zitten waar ze zijn, verspreid in het lokaal op de grond. Vertel dat het jongetje bij het bos aankomt en een dier gaat kiezen. De kinderen spelen hun lievelingsdier uit het bos, de jongetjespop kiest één dier (kind) uit. Vertel dat hij het dier mee naar huis neemt, pak de moederpop er ook bij. Moeder heeft logische bezwaren om dit dier in huis te nemen, het jongetje brengt het dier (het kind) terug.

Dierenplek 3: de boerderij.

Spelvraag: Welke dieren wonen er op de boerderij?

Suggesties: Koeien, kippen, varkens, paarden.

Er worden klassikaal wat boerderijdieren uitgebeeld. De kinderen gaan zitten waar ze zijn, verspreid in het lokaal op de grond. Vertel dat het jongetje bij de boerderij aankomt en een dier gaat kiezen. De kinderen spelen hun lievelingsdier uit de boerderij, de jongetjespop kiest één dier (kind) uit. Vertel dat hij het dier mee naar huis neemt, pak de moederpop er ook bij. Moeder heeft logische bezwaren om dit dier in huis te nemen, het jongetje brengt het dier (het kind) terug.

Dierenplek 4: de dierentuin.

Spelvraag: Welke dieren wonen er in de dierentuin?

Suggesties: Olifanten, beren, giraffes, kangoeroes.

Er worden klassikaal wat dierentuindieren uitgebeeld. De kinderen zitten waar ze zijn, verspreid in het lokaal op de grond. Vertel dat het jongetje bij de dierentuin aankomt en een dier gaat kiezen. De kinderen spelen hun lievelingsdier uit de dierentuin, de jongetjespop kiest één dier (kind) uit. Vertel dat hij het dier mee naar huis neemt, pak de moederpop er ook bij. Moeder heeft logische bezwaren om dit dier in huis te nemen, het jongetje brengt het dier (het kind) terug.

De oplossing.

De kinderen zitten in de u-vorm, pak het knuffeldier er bij. Het jongetje moet erg huilen, en wordt getroost het knuffeldier (bijvoorbeeld hond of konijn). Dat wordt het huisdier!

De afsluiting.

Het jongetje gaat zijn nieuwe huisdier alle dieren laten zien die hij in het verhaal heeft bezocht. De kinderen spelen hun favoriete dieren van de locaties en het jongetje benoemt ze voor zijn huisdier.

Spiekbrieven: 'Ik wil ook een dier!'.



Dieren met veren, dieren zonder staart, dieren met een snavel, dieren met twee benen, dieren met lange oren.



Vertel dat het verhaal gaat over een jongetje dat heel graag een huisdier wil.



Haal dan de pop tevoorschijn en laat hem vertellen dat al zijn vriendjes een dier hebben en sommigen wel twee. De moederpop komt erbij, die begrijpt het wel maar wil dat het jongetje eerst goed gaat kijken welk dier bij hem past voordat ze er een kiezen. Stop de poppen weg

Stap 1:	Stap 2:	Stap 3:	Stap 4:	Stap 5:
Spelvraag: welke dieren wonen er in... ?	Klassikaal antwoorden uitbeelden. Suggesties:			
De zee.	Walvissen, krabben, zee-egels, zeehonden.	De kinderen spelen hun lievelingsdier van die plek, het jongetje kiest dier (een kind) als huisdier.	De moeder(pop) heeft er logische bezwaren tegen om dit dier in huis te nemen.	Het jongetje brengt het dier teleurgesteld terug.
Het bos.	Herten, eekhoorns, konijnen, vossen.			
De boerderij.	Koeien, kippen, varkens, paarden.			
De dierentuin.	Olifanten, beren, giraffes, kangoeroes.			



[Kinderen in de u-vorm, pak het knuffeldier]. De jongen moet huilen, zo krijgt hij nooit een dier! Wordt getroost door het knuffeldiertje. Het jongetje is blij, dit is het huisdier! Het jongetje gaat zijn nieuwe huisdier alle dieren laten zien die hij in het verhaal heeft bezocht.



De kinderen spelen hun favoriete dieren van de locaties. Het jongetje laat ze aan zijn huisdier zien en benoemt ze.