

Titel: Aan tafel!

Groep: 4.

Werkvorm(en): objectenspel.

Activiteit: De kinderen veranderen voorwerpen van betekenis, verzinnen een verhaal rond een plek waar gegeten wordt en presenteren dat aan elkaar.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les voorwerpen van betekenis gaan veranderen. Illustreer de voorwerp door bijvoorbeeld een pittenzak te pakken en die te veranderen in een banaan. Pel de pittenzak als een banaan en neem er een denkbeeldige hap van. De kinderen mogen raden waar de pittenzak in is veranderd.

Warming up klassikaal.

Deel pittenzakken uit. De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. Je verandert de pittenzak steeds van betekenis en maakt de zinnen die ik zeg spelend af.*

Geef daar vooraf een voorbeeld van: als het buiten warm is eet ik een... (verander je pittenzak in een ijsje).

Spelopdrachten: Bij de snackbar haal ik een bakje... Bij de snoepwinkel haal ik een zakje... Voor de lunch heb ik bij me... Als ik dorst heb drink ik graag... In de bioscoop eet ik graag... Het liefste eet ik... Als ik jarig ben eet ik graag... Als het buiten warm is eet ik graag...

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

Warming up tweetallen.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *A verzint een plek waar je eten kunt kopen en vertelt dat aan B. B stapt op A af en bestelt iets. A verkoopt B het voedsel en B rekent af (je pittenzak is de portemonnee).*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Laat het kind een plek verzinnen (laat hem zeggen: 'ik ben de...'), kom als klant wat kopen en eet het ook ter plekke op. Vergeet niet af te rekenen.

De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een plek te spelen waar gegeten en gedronken wordt. Daarvoor veranderen jullie je pittenzakken in iets anders.*

Vertel de kinderen dat de verkoper van eten alle pittenzakjes van het groepje moet hebben om eten te kunnen verkopen.

Opdrachten: verjaardag, bioscoop, restaurant, picknick, ijscoman.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten. Zie bijlage 1 voor een voorbeeldopdracht. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit.

Bijlage 1: (dit voorbeeld zit niet bij de opdrachten dus je kunt het klassikaal bespreken).

Eet smakelijk!

Jullie spelen een verhaal op het strand.

- Verander alle pittenzakjes.
- Je mag er bij praten maar het hoeft niet.
- Geweld uitbeelden mag niet, speel aardige mensen.

Extra opdracht (alleen als je er aan toe komt): laat iets gebeuren.

Eet smakelijk!

Jullie spelen een verhaal met een verjaardag.

- Verander alle pittenzakjes.
- Je mag er bij praten maar het hoeft niet.
- Geweld uitbeelden mag niet, speel aardige mensen.

Extra opdracht (alleen als je er aan toe komt): laat iets gebeuren.

Eet smakelijk!

Jullie spelen een verhaal met een bioscoop.

- Verander alle pittenzakjes.
- Je mag er bij praten maar het hoeft niet.
- Geweld uitbeelden mag niet, speel aardige mensen.

Extra opdracht (alleen als je er aan toe komt): laat iets gebeuren.

Eet smakelijk!

Jullie spelen een verhaal in een restaurant.

- Verander alle pittenzakjes.
- Je mag er bij praten maar het hoeft niet.
- Geweld uitbeelden mag niet, speel aardige mensen.

Extra opdracht (alleen als je er aan toe komt): laat iets gebeuren.

Eet smakelijk!

Jullie spelen een verhaal met een picknick (buiten eten in het bos bijvoorbeeld).

- Verander alle pittenzakjes.
- Je mag er bij praten maar het hoeft niet.
- Geweld uitbeelden mag niet, speel aardige mensen.

Extra opdracht (alleen als je er aan toe komt): laat iets gebeuren.

Eet smakelijk!

Jullie spelen een verhaal met een ijscoman.

- Verander alle pittenzakjes.
- Je mag er bij praten maar het hoeft niet.
- Geweld uitbeelden mag niet, speel aardige mensen.

Extra opdracht (alleen als je er aan toe komt): laat iets gebeuren.