

# DE GEVAARLIJKE VALLEI

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**



## DE OPDRACHT

Maak verkeersborden om de bezoekers te waarschuwen voor de obstakels die ze kunnen tegenkomen in de Gevaarlijke Vallei.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Wijs leerlingen erop dat verkeersborden een makkelijke en duidelijke manier zijn om gevaren aan te duiden. Leg uit dat een waarschuwing in een driehoek staat, informatie in een rechthoek (of een vierkant) en een verbod in een cirkel. Je kunt het best deze borden als voorbeeld aan de leerlingen tonen.



**waarschuwing**



**informatie**



**verbod**

De leerlingen moeten de kaart van de Gevaarlijke Vallei bestuderen en zich de tocht inbeelden van de ingang (linksonder) tot de uitgang (linksboven). Ze moeten dan beslissen welke borden de bezoekers zouden kunnen helpen om veilig aan de uitgang te komen.

Moedig de leerlingen aan om nummers op de kaart te zetten op die plaatsen waar volgens hen een bord nodig is. Herinner de leerlingen er ook aan dat het bord vóór het obstakel of het risico moet komen. Dat kan voor jonge leerlingen een goede oefening in ruimtelijk bewustzijn zijn!

Aan de hand van de nummers kunnen leerlingen dan aangeven welke borden op welke plaatsen moeten komen.

P.S.: Moedig je leerlingen aan om de figuren op hun verkeersborden het uitzicht van fliggranten en bakito's te geven.

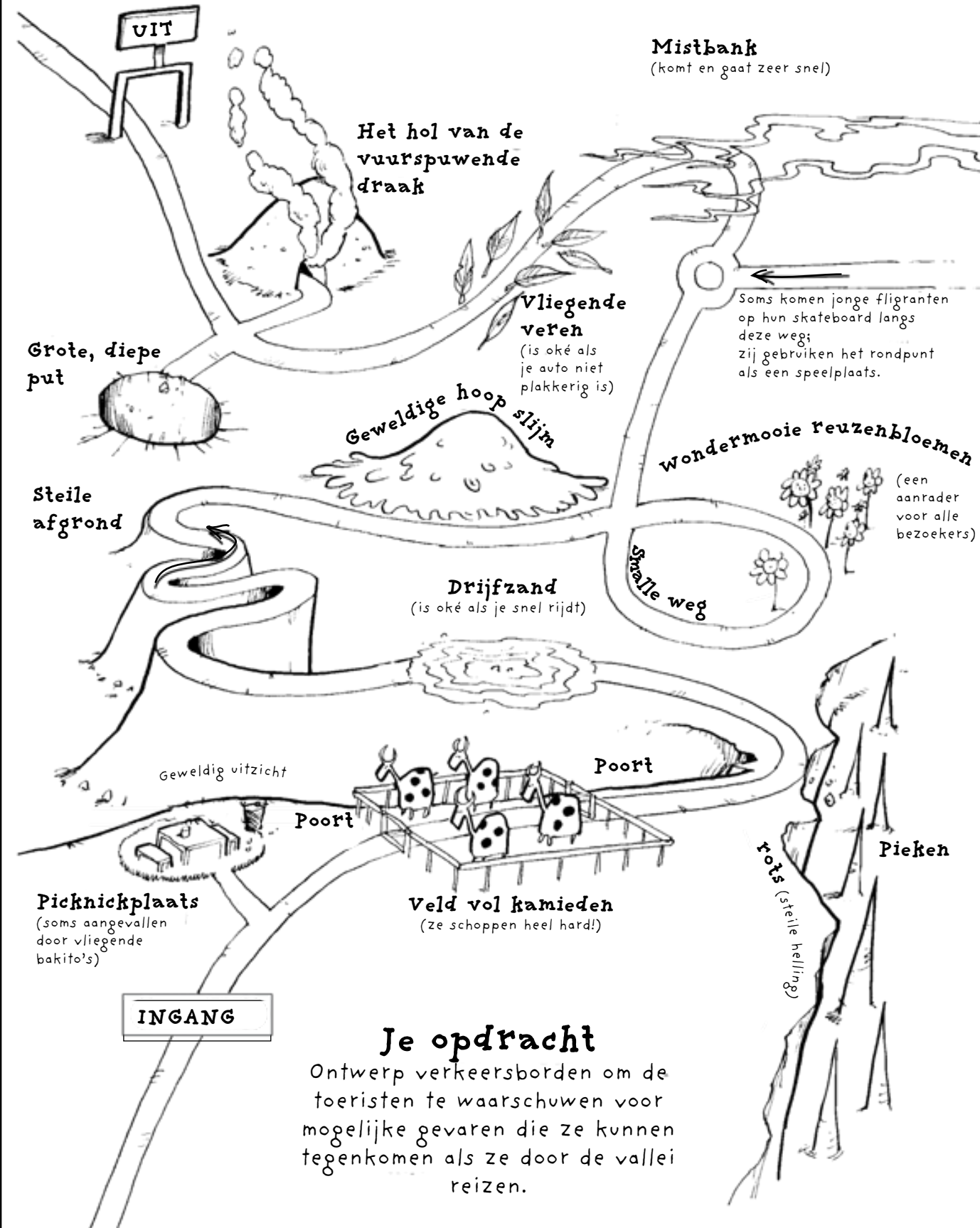
## UITBREIDING

### DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een veiligheidsvoorschrift voor de vallei te schrijven.
- hun tocht door de vallei te beschrijven.
- een poster te ontwikkelen om mensen ertoe aan te zetten de vallei te bezoeken.
- zich in te beelden dat ze voor het ministerie van Volksgezondheid werken en dat ze afgevaardigd zijn om de Gevaarlijke Vallei veilig te maken. De leerlingen kunnen een lijst maken van wat er moet gebeuren.

# DE GEVAARLIJKE VALLEI

**D**it is de Gevaarlijke Vallei. Vele toeristen bezoeken de Gevaarlijke Vallei om de schoonheid ervan te bewonderen. Maar de weg die door de vallei gaat, heeft vele obstakels en toeristen raken steeds weer in moeilijkheden.

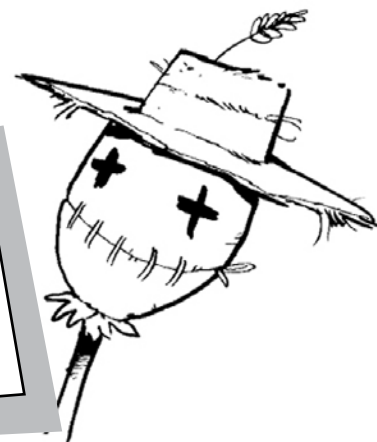


# SUPERVOGELVERSCHRIKKER

**GESCHATTE TIJD: 1 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL**

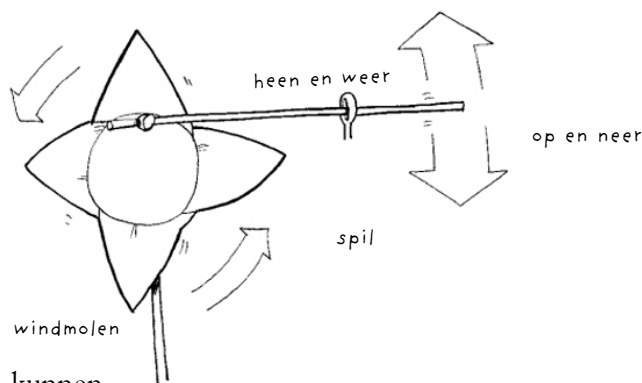
## DE OPDRACHT

Ontwerp een supervogelverschrikker die kraaien afschrikt als ze te dicht in de buurt komen van Fientjes boerderij.



## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het blad met de leerlingen door en stel de taak voor. Zet je leerlingen aan om zo veel mogelijk verschillende dingen die kraaien zouden kunnen afschrikken in hun ontwerpen op te nemen. Overleg met de leerlingen hoe je de vogelverschrikker verschillende bewegingen kunt laten maken, bv.: de draaiende beweging van een windmolen of de voor- en achterwaartse bewegingen van een zuiger, wapperen, slingeren; wijs hen ook op de geluiden die bij die bewegingen horen. Deze tekeningen kunnen helpen om dit te visualiseren.



De leerlingen kunnen zich ook afvragen hoe ze het effect van de vogelverschrikker over het hele veld kunnen laten werken. Dat kan bijvoorbeeld door een vogelverschrikker aan iedere uithoek van het veld te zetten, of iets te ontwerpen dat zich uitstrekt over het hele veld, bv. een grote windmolen met menselijke vormen! Leerlingen kunnen ook ideeën aanbrengen waarbij ze de rivier, de berm van het veld, de boerderij, de drukke weg, de koeienwei of de haag gebruiken.

Vraag aan de leerlingen om een gedetailleerd ontwerp te maken en de verschillende delen te benoemen. Vraag hen om te omschrijven hoe hun vogelverschrikker werkt en er een gebruiksaanwijzing voor te schrijven.

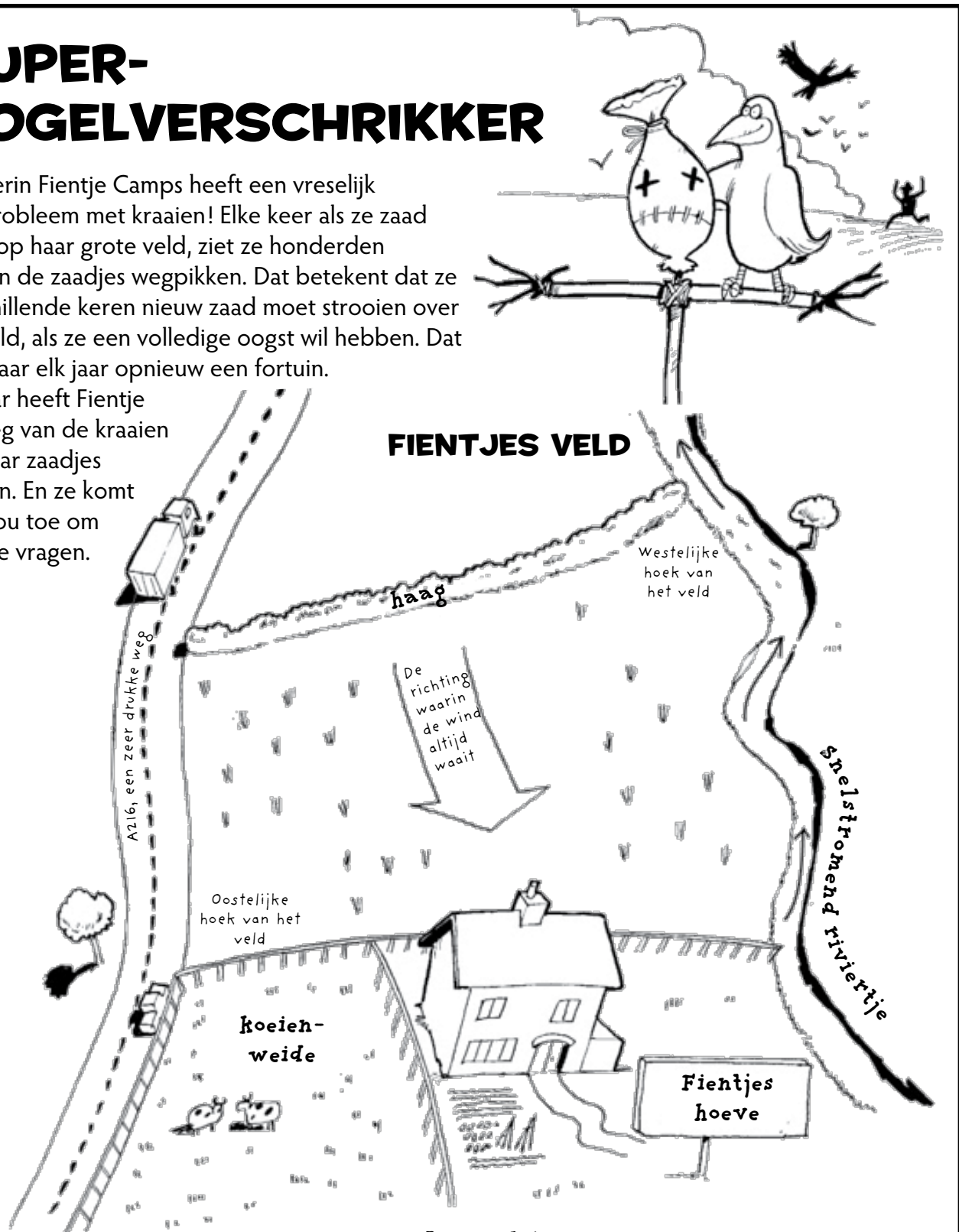
## UITBREIDING

De leerlingen kunnen in de huid kruipen van een 'vogelverschrikkerverkoper' en een reclamespotje verzinnen dat boerin Fientje zou overtuigen om er een te kopen. Ze moeten dan uitleggen waarom de vogelverschrikker zo geweldig in zijn soort is. De leerlingen kunnen hun ontwerp aan de klas voorstellen en dan vragen welke reclame zij het meest overtuigend vinden.

# SUPER-VOGELVERSCHRIKKER

**B**oerin Fientje Camps heeft een vreselijk probleem met kraaien! Elke keer als ze zaad plant op haar grote veld, ziet ze honderden kraaien de zaadjes wegpikken. Dat betekent dat ze verschillende keren nieuw zaad moet strooien over het veld, als ze een volledige oogst wil hebben. Dat kost haar elk jaar opnieuw een fortuin.

Dit jaar heeft Fientje genoeg van de kraaien die haar zaadjes opeten. En ze komt naar jou toe om hulp te vragen.



## Je opdracht

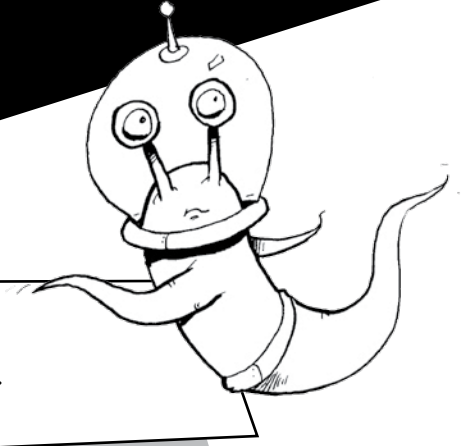
Een supervogelverschrikker ontwerpen. Die moet ervoor zorgen dat de kraaien stoppen met zaadjes te pikken, eender waar in de buurt van het veld. Hoe zal je ontwerp eruitzien en waar zou je het zetten?

## Dingen om in overweging te nemen

- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door geluid (hoe luider, hoe beter – en verschillende geluiden werken beter dan gewoon de hele tijd hetzelfde geluid).
- Kraaien kunnen afgeschrikt worden door objecten die licht reflecteren en schijnen.
  - Kraaien kunnen afgeschrikt worden door beweging.
- Kraaien zullen mensen of grote dieren ontwijken als ze denken dat ze dichtbij zijn. Wind- en waterkracht kunnen gebruikt worden om dingen te laten bewegen.

# BUITENAARDSE PLANEET

**GESCHATTE TIJD: TOT 5 UUR**  
**GROEPERING: INDIVIDUEEL, IN DUO'S,**  
**PER 3 OF PER 4**



## DE OPDRACHT

Bedenk een buitenaardse planeet en de bewoners ervan.

## DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Deze opdracht kan zo lang duren als de leerlingen geïnteresseerd blijven. Het is een goed idee om de leerlingenpagina te vergroten op een A3-blad; dat blad kan gebruikt worden om de planeet te organiseren. Leerlingen kunnen hun ideeën verder ontwikkelen op een ander blad papier. De titels kunnen gebruikt worden als hoofding van zo'n afzonderlijk blad. De opdracht moet niet worden uitgevoerd in de volgorde van dit leerlingenblad.

## DINGEN OM IN OVERWEGING TE NEMEN

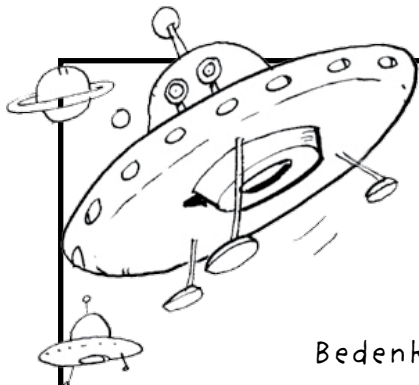
Overloop het opdrachtenblad samen met de leerlingen. Leg uit dat ze over de volgende categorieën moeten nadenken:

- een naam en een vlag voor de planeet;
- hoe een familie buitenaardse bewoners er zou uitzien;
- hoe de dieren op de planeet er zouden uitzien;
- welke vegetatie (bomen, planten, bloemen) er zou groeien;
- een naam voor de taal die de buitenaardse wezens spreken en hoe die taal er geschreven uitziet;
- welke betaalmiddelen er zijn; hoeveel verschillende munten of biljetten er zijn en welke waarde ze hebben;
- wat voor soort beroep de bewoners zouden hebben, bv.: maanstofveger (bedenk een lijstje van minstens vijf beroepen);
- welke lessen de buitenaardse wezens op school zouden hebben, bv. lessen 'smurrie gooien' of 'zwaartekracht trotseren';
- hoe een huis of een hele straat er zou uitzien;
- wat voor soort voedsel de buitenaardse wezens zouden eten – leerlingen kunnen een menu uitschrijven (met vertalingen) dat men in een buitenaards restaurant zou kunnen opdienen;
- hoe de wezens rondreizen;
- wat de wezens in hun vrije tijd doen, buitenaardse hobby's en sporten.

## UITBREIDING DE LEERLINGEN KUNNEN:

- een vakantiebrochure maken of een gids(boek) voor iedereen die overweegt om de planeet te bezoeken;
- een verhaal schrijven over de wezens die naar de aarde komen, hun reis beschrijven en vertellen wat ze denken over de aardbewoners;
- een model van hun buitenaardse wezens maken uit klei of papier-maché;
- een prentbriefkaart tekenen en schrijven van een aardbewoner die op de planeet verblijft.





# BUITENAARDSE PLANEET



## Je opdracht

Bedenk een buitenaardse planeet en de bewoners ervan.



Naam van de planeet	Buitenaardse vlag			
Afbeelding van een familie buitenaardse wezens	Drie buitenaardse dieren			
Een afbeelding van een boom, bloem of struik	Naam van de taal  Een stukje geschreven buitenaardse taal (ook de vertaling)			
Buitenaards geld	Buitenaardse beroepen			
Buitenaards lessenrooster				
Buitenaards huis of straat	Buitenaards voedsel			
Buitenaards vervoer	Buitenaardse hobby's en sport			

