

Mark Janssen

THUIS



ISBN 9789047715955 | PRIJS € 17,99

Suggesties door Karin Blankert
en Anke van Boxmeer

THUIS

Het ruimtewezen Moon landt per ongeluk op aarde. Ava vindt hem en leidt hem samen met Wolfie rond op hun schitterende planeet. Moon lijkt het naar zijn zin te hebben, maar vertrekt dan tot Ava's verdriet plotseling. Waar is hij naartoe?

VOORLEZEN

STARTACTIVITEIT

Vorbereiding

Zorg voor iets wat op een ruimteschip lijkt, zoals een speelgoed-ufo, of maak een ruimteschip zoals in het boek. Gebruik hiervoor een grijze bol of bal en allerlei schroeven, tandwielen en metalen schijfjes. Laat het ruimteschip in

het lokaal of de woonkamer landen. Zet er een afbeelding van Moon, het ruimtewezen, bij.

Introductie

Vraag je samen af wat of wie er is geland. Neem het boek Thuis erbij en ontdek dat hetzelfde wezen op de voorkant staat. Vertel dat dit Moon is. Hij is per ongeluk bij ons geland. Nu hij er toch is, kunnen we hem wel een rondleiding op aarde geven.

Bekijk samen de eerste twee illustraties in het boek. Je ziet hier Ava en haar hond Wolfie die op de aarde rondrennen en iets richting de aarde zien komen. Ze zijn nieuwsgierig naar wat het is. Ze zien Moon en het ruimteschip waarmee hij naar de aarde is gekomen.

Stel enkele vragen:

- Waar zou Moon vandaan komen?
- Wat denk je dat het plan van Moon was?
- Hoe ziet zijn ruimteschip eruit?
- Hoe reageert Ava op de komst van dit vreemde wezen?
- Hoe denk jij dat het verhaal verder gaat?

KNUTSEL EEN RUIMTEWEZEN

Ga dieper in op de komst van Moon. Laat de kinderen nadenken over hoe hij praat, waar hij van houdt, hoe hij beweegt enzovoorts.

Geef de kinderen de opdracht een ruimtewezen te creëren. Ze denken na over zijn vorm, kleur en grootte. Ze kiezen passend materiaal en maken hiermee hun eigen Moon.

Als het ruimtewezen af is, geven ze hem een naam. Ze doen voor hoe hij beweegt en hoe hij praat.

RONDLEIDING OP AARDE

Ava en Wolfie leiden Moon rond op aarde. Hij heeft namelijk geen idee waar hij terecht is gekomen. Laat de kinderen meekijken naar hun dag samen.

Vorbereiding

Gebruik het kalenderblad als spelbord.

Verzamel zes kleine notitieblaadjes en teken of print daarop de volgende afbeeldingen: een jachtluipaard, een aap, een vis, een mens, een vogel en een leeuw. Stop de blaadjes in een voelzak. Gebruik de afbeelding van Moon of een pion en zet die op de startstip.

Spelverloop

Start op de startstip en speel het startspel.

Grabbel vervolgens in de voelzak. Kijk welke afbeelding tevoorschijn komt. Verplaats de pion of Moon naar dezelfde afbeelding op het spelbord. Neem het boek Thuis erbij. Zoek de illustratie waarop deze afbeelding is te zien. Bekijk de illustratie en praat er samen over:

- Wat laat Ava aan Moon zien?
- Wat doen de dieren/mensen?
- Hoe reageert Moon?
- Heb je deze dieren of mensen zelf weleens gezien?

Doe de bijbehorende activiteit. Grabbel opnieuw in de voelzak. Ga door tot je de hele aarde en het hele boek Thuis (tot Ava en Moon gaan slapen) hebt gezien.

Sluit het spel af op de twee laatste stippen: Vertrek en Thuis!

AANKOMST – STARTSPEL

Maak kennis met Moon. Moon zegt iets tegen elke speler van het spel. De volwassene praat voor Moon en zegt tegen het eerste kind: 'Hoi.' Daag het kind uit iets terug te zeggen wat met dezelfde klank begint, bijvoorbeeld 'Hallo'. Ga zo verder. Elke keer reageert een kind met dezelfde beginklank als het woord dat Moon zei.

Suggesties (links zegt Moon, rechts kan de reactie van een kind zijn):

- Hoi – Hallo
- Wie ben jij? – Weet ik niet
- Kapot – Kom maar
- Goedemorgen – Goedendag
- Oeps – Oelewapper
- Heet – Heb jij het heet?
- Mooi – Meisje

JACHTLUIPAARDEN

Leg een ronde placemat neer of een rond vel papier. Dit is de poel waaruit de jachtluipaarden drinken. Leg iets lekkers in de poel, zoals een koekje of een stuk fruit. Vertel de kinderen dat hun armen en handen de nek en kop zijn van een jachtluipaard. Het jachtluipaard ziet het lekkers. Wijs één kind aan dat de leider is van de groep jachtluipaarden. Hij wil het lekkers hebben. De andere jachtluipaarden zijn ook op het lekkers uit. Zodra een hand van een van de andere jachtluipaarden de rand van de vijver over gaat, mag de leider toehappen. Hij probeert het lekkers weg te grissen voor de neus van de andere jachtluipaarden.

Wie heeft het lekkers het eerst te pakken: de leider of een van de anderen? Zet het lekkers terug en speel het spel opnieuw met een andere leider.

APEN EN KROKODILLEN

Zorg voor een tak of stok, draad en (witte) marshmallows. Maak draden aan de tak of stok en hang aan alle uiteinden marshmallows. Dit zijn de apen die door de jungle slingeren. De volwassene gaat staan en beweegt de tak rustig heen en weer zodat de apen slingeren. De kinderen zijn de krokodillen en gaan onder de tak staan. Met hun krokodillenbek (hun mond) proberen ze een aap te pakken. Wanneer dat lastig gaat, mogen ze van hun handen een 'klappende' krokodillenbek maken. Als ze een marshmallow vangen, mogen ze hem opeten. Ga door tot alle apen gevangen zijn.

VISSEN

Bedenk in het klaslokaal of de woonkamer een parcours, bijvoorbeeld over de tafel heen, onder de stoel door, achter het gordijn langs enzovoorts. Kies

een kind dat mag starten. Hij is een mooi gekleurde vis en 'zwemt' door het parcours. Na één ronde kiest hij een ander kind. Dit kind houdt zich aan hem vast, bijvoorbeeld aan de schouders, in de zij of aan een been. Samen gaan ze door het parcours. Het tweede kind mag het eerste kind nooit loslaten. Kinderen die loslaten, gaan terug bij de andere kinderen zitten. Lukt het wel om zonder loslaten samen door het parcours te komen, dan kiest het tweede kind een derde kind dat achter aan mag sluiten. Hij houdt zijn voorganger vast bij de schouders, in de zij of aan een been. Het trio loopt door het parcours zonder elkaar los te laten. Ga zo verder tot alle kinderen zich als vissen in een rij door het parcours bewegen zonder elkaar los te laten.

MENSEN

Kies vier kleuren en verzamel van elke kleur vijf tot zeven voorwerpen, zoals veren, kleurpotloden, doppen, sokken, handdoeken. Geef bij een klas kinderen elk kind één voorwerp. Wanneer je dit spel thuis speelt, verdeel je alle voorwerpen over de spelers.

In het mensendorp is het erg kleurrijk. Laat de kinderen de kleuren op de bijbehorende bladzijde in het boek Thuis benoemen. Bekijk de kleurrijke voorwerpen die zijn uitgedeeld. Vertel de kinderen dat zij om de beurt een voorwerp neer mogen leggen (één voorwerp per beurt). Stop na drie, vier of vijf voorwerpen en benoem de kleuren. Vertel dat alle volgende voorwerpen in de volgorde van deze kleuren worden neergelegd, maar... er mag niet gepraat worden en er worden geen beurten gegeven. Lukt het de kinderen om zelfstandig samen een patroon te leggen? Stop wanneer het patroon niet meer kan worden voortgezet. Het kan zijn dat een aantal kinderen nog niets heeft neergelegd. Speel het spel opnieuw en laat een ander patroon ontstaan.

Hoe kun je zonder te praten de langste rij maken?

VOGELS

Vertel de kinderen dat zij vogels zijn en elkaar veel te vertellen hebben. Vooral nu ze Moon zien. Laat de kinderen vogelgeluiden maken. Speel dat jij de oppervogel bent. Wanneer jij je armen

en handen wijd open hebt, mogen de vogels geluid maken.

Zodra jij je handen op elkaar klappt, zijn alle vogels meteen stil.

Richt je daarna tot individuele vogels. Wanneer je voor een vogel staat en hem aankijkt, is jouw boodschap voor hem bedoeld. Als je je armen en handen wijd openhoudt, maakt hij geluid. Zodra je je handen sluit, is hij meteen stil. Richt je nu tot een andere vogel. Zet hiermee vogels 'aan' en 'uit'.

Kies daarna een kind dat de oppervogel mag zijn.

LEEUWEN

Moon en Ava zijn moe na een lange dag vol indrukken. Op het zachte mos vallen ze in slaap. Het bos is vol geluiden.

Wijs een kind aan dat 'op het mos' in slaap valt. Hij gaat liggen en sluit zijn ogen. Kies één voor één kinderen die naar het slapende kind sluipen en zacht een dierengeluid maken. Daarna gaan ze weer zitten. Het slapende kind luistert goed en onthoudt de dieren die hij hoort. Op jouw teken opent hij zijn ogen en vertelt hoeveel en welke dieren hij heeft gehoord.

Breid uit door twee kinderen te laten slapen. Ze overleggen na afloop hoeveel en welke dieren ze hebben gehoord.

Verplaats Moon of de pion naar de op één-na-laatste stip: Vertrek.

De volgende ochtend vertrekt Moon met zijn ruimteschip. Blaas een ballon op. Dit is het ruimteschip. Tik de ballon de lucht in richting een kind. Het kind tikt hem omhoog richting een ander kind. Ga zo verder.

Tik de ballon nu omhoog en noem tegelijkertijd de naam van een kind. Het genoemde kind reageert door naar de ballon te lopen en die omhoog te tikken. Hij noemt een andere naam.

Nu reageert dit kind door naar de ballon te lopen en die omhoog te tikken. Ga zo verder. Hoelang kunnen de kinderen met elkaar de ballon in de lucht houden?

THUIS! – EINDSPEL

Zet Moon of de pion op de laatste stip: Thuis!

Bekijk de laatste bladzijden in het boek Thuis. Moon komt weer terug naar de aarde. Vraag wie hij heeft meegenomen. Laat de kinderen hun fa-

voriete knuffel pakken of meenemen naar school. Net als Ava willen ze hun knuffel rondleiden in hun (eigen) omgeving. Ze lopen met de knuffel door het huis of schoolgebouw en laten hem alles zien wat ze mooi vinden.

In de taal van Ava:

*Hoe gelukkig ben je als je kunt zeggen:
'Ik ben thuis.'*

In de taal van Moon:

□■●◆&✕✕✕●●●●●
●●●
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

WWW.LEMNSICAAT.NL
VOLG ONS OP f en

