

Briony May Smith

Met Filippa Fazant naar de overkant



ISBN 9789047714347 | PRIJS € 14,99

Suggesties door Anke van Boxmeer
en Karin Blankert

Filippa is een kleine fazant die in het bos bij het dorpje Fijnhulst woont. Iedere dag wordt ze bijna pannenkoekenplatgereden door de auto's die voorbijrazen. En daar heeft ze schoon genoeg van. Dan ziet ze in het dorp een oversteekmoeder die kinderen voor de school veilig laat oversteken. Filippa krijgt een geweldig idee: zij wordt de oversteekfazant van het bos!

Alle dorpelingen vinden het fantastisch. Alleen de burgemeester wil niets horen over die rare vogel die dieren helpt oversteken. Tot op een avond de kat van de burgemeester verdwaalt...



NAAR DE OVERKANT

De komende tijd doen de kinderen verschillende activiteiten waarin het oversteken in het verkeer op een verrassende manier wordt verwerkt.

In het grote oversteekspel zijn de kinderen dieren die oversteken bij het zebrapad. De auto's en andere verkeersdeelnemers wachten op hen. Hierna volgt het grote stopspel met activiteiten waarbij de kinderen juist wachten voor het zebrapad. De kinderen zijn de verkeersdeelnemers die hun luister- en stopvaardigheden oefenen.

Voorbereiding

Verzamel een flink aantal knuffels (van bosdieren) en zet ze in een rij op de grond.

Introductie

Doe alsof je een auto bestuurt en rijd hiermee door de ruimte. Rijd recht op de rij dieren af en doe net alsof je hen niet ziet. Hoe reageren de kinderen? Trap op het laatste moment op de rem en reageer geschrokken. Je had de dieren niet gezien. Vertel dat dit onveilig is. Laat de kinderen bedenken hoe de dieren veilig kunnen oversteken. Vertel dat Filippa Fazant hier ook een idee voor heeft.

Neem het boek Met Filippa Fazant naar de overkant erbij en lees het verhaal voor. Stel na afloop enkele vragen:

- Waar woont Filippa Fazant?
- Waarom steekt ze elke middag de Oude Eikenweg over?
- Wat suist er elke middag langs?
- Aan wie schrijft Filippa een brief?
- Wat doet de vrouw in het knalgele uniform?
- Wat maakt Filippa als ze terug is in het bos?
- Hoe zorgt Filippa ervoor dat de dieren veilig over kunnen steken?
- Wie is Liefste Schat?
- Wat gebeurt er met Liefste Schat?
- Wat doet de burgemeester hier?

na voor Filippa Fazant?

- Wat is een zebrapad?
- Hoe werkt een zebrapad?
- Steek jij weleens over bij een zebrapad?
- Is er bij jou in de buurt een zebrapad?

KNUTSEL EEN RUIMTEWEZEN

Voorbereiding

Maak een bospad door hoepels (of touwen) in een cirkelvorm neer te leggen; zorg voor minstens evenveel hoepels als het aantal kinderen. Creëer ergens in het bospad een oversteekplek door enkele hoepels weg te halen en met tape lijnen op de vloer te plakken, bij voorkeur in de kleuren zwart en wit. Dit is het zebrapad. Zorg voor een veiligheidshesje en een verkeersspieglei of maak het van een kartonnen cirkel en een stok.

Introductie

De kinderen ontdekken het zebrapad. Vraag ze wat het is en waarvoor het dient. Wijs één kind aan dat Filippa Fazant is en geef haar het veiligheidshesje en het spieglei. Zij gaat bij het zebrapad staan. De andere kinderen zijn de bosdieren en wandelen over het bospad (door de hoepels). Als ze bij het zebrapad komen, helpt Filippa Fazant ze met oversteken. Als dit goed gaat, speel je zelf dat je een auto bestuurt die voor het zebrapad wacht en nodig je enkele kinderen uit die ook een zogenaamd voertuig besturen.

Aan de slag

De volgende activiteiten worden uitgevoerd op het bospad met zebrapad.

DE TELRIJ

Elk kind gaat in een hoepel staan. Op jouw teken springen de kinderen met de klok mee van hoepel naar hoepel. De kinderen tellen in zichzelf de sprongen die ze maken. Als ze bij het zebrapad komen, beginnen ze opnieuw te tellen vanaf één. Zo springen en tellen ze tot ze weer bij het zebrapad komen. Haal tijdens het springen hoepels weg en voeg hoepels toe, zodat de kinderen telkens op een ander aantal sprongen uitkomen.

Variatie:

- als de kinderen bij het zebrapad komen, draaien ze zich op het zebra-

pad om en vervolgen hun weg, met de klok mee, achteruitspringend op het zebrapad. Bij iedere sprong tellen ze nu terug in plaats van vooruit tot ze bij nul zijn. Ze springen verder zonder te tellen en bij het zebrapad gekomen draaien ze zich opnieuw om en springen en tellen ze vooruit weer verder. Ga zo een aantal rondes door.

- Zorg voor een set getalkaarten. Wijs een kind aan dat Filippa Fazant is en geef haar het veiligheidshesje en de getalkaarten die het spieglei voorstellen. De kinderen springen en tellen. Als ze voor het zebrapad staan, steekt Filippa haar spieglei (getalkaart) omhoog. Er verschijnt een getal. Het kind bekijkt het getal en telt nu vanaf dit getal door, terwijl hij verder springt. Bij een volgend kind kan Filippa een ander getal laten zien.

HET PLAKPAD

Print afbeeldingen van dingen uit het bos waarvan het woord uit drie of vier 'klanken' bestaat zoals: boom, tak, mos, steen, gras, bes, mus, meer, sloot, ven, mier. Leg deze afbeeldingen naast het zebrapad. Alle kinderen zijn bosdieren en zoeken een plek op het bospad. Ga zelf op het zebrapad staan. Kies een afbeelding en noem het woord hardop, bijvoorbeeld 'boom'. De kinderen bedenken uit hoeveel klanken dit woord bestaat en springen dit aantal hoepels vooruit, met de klok mee. Het kind dat nu op het zebrapad eindigt (of ervoor staat), bekijkt de afbeeldingen en noemt het volgende woord. De groep springt verder. Ga zo door. Woorden mogen meerdere keren worden genoemd.

BOSBEWEGINGEN

Vraag alle kinderen in een hoepel te gaan staan. Pak het verkeershesje en het spieglei en ga zelf voor het zebrapad staan. Vraag de kinderen als een kikker van hoepel naar hoepel te springen met de klok mee. Loop het zebrapad op en stop de rij met kinderen. Noem een andere manier van bewegen en stap opzij. De kinderen bewegen zich op deze manier voort op het bospad totdat je de rij stopt en een nieuwe manier van voortbewegen noemt. Ga zo door en laat ook eens een kind Filippa Fazant zijn en een beweging bedenken.

Suggesties: huppelen als een hert, trippelen als een muis, fladderen als Filippa, op handen en voeten als een zwijn, huppen als een konijn, sluipen als een vos, zijwaarts als een reekalfje.

HET GROTE STOPSPEL

Voorbereiding

Leg met hoepels (of touwen) een tweebaansweg van de ene naar de andere kant van de ruimte. De hoepels liggen twee aan twee naast elkaar. Maak in het midden van de ruimte een zebrapad door enkele hoepels weg te halen en met tape lijnen op de vloer te plakken, bij voorkeur in de kleuren zwart en wit. Zorg voor een veiligheidshesje en een verkeersspieglei.

Introductie

Vraag de kinderen een vervoermiddel in gedachten te nemen. Ze rijden hiermee over de weg (stappen door de hoepels), op de rechterrijbaan. Bij het zebrapad gekomen kijken ze goed of de weg vrij is en of ze door kunnen rijden. Wijs op een gegeven moment kinderen aan die bosdieren zijn en bij het zebrapad over willen steken. Kijk hoe de kinderen in de vervoermiddelen reageren.

Aan de slag

De volgende activiteiten worden uitgevoerd op de weg met het zebrapad.

RAAD HOE HIJ GAAT

Elk kind rijdt in zijn zelfbedachte vervoermiddel over rechterrijbaan van de weg. Alle kinderen beelden hun vervoermiddel zo goed mogelijk uit en mogen hierbij geen geluiden maken. Wijs een kind aan dat Filippa Fazant is en geef haar het veiligheidshesje en het spieglei. Ze gaat naast het zebrapad staan en observeert de rij voorbijkomende vervoermiddelen. Wanneer ze bij een vervoermiddel denkt te weten wat het is, stapt ze het zebrapad op en houdt het spieglei omhoog. De bestuurder stopt. Filippa vertelt hem in of op welk vervoermiddel zij denkt dat hij rijdt. Is dat juist, dan mag de bestuurder verderrijden. Is het niet juist, dan mag de bestuurder een bijpassend geluid maken en raadt Filippa opnieuw. Na drie keer raden, mag de bestuurder sowieso doorrijden. Tijdens het raden wacht de hele rij vervoermiddelen op de weg. Vervoermiddelen die aan het

eind van de weg zijn gekomen (aan de overkant) rijden over de andere rijbaan terug. Kies na enige tijd een nieuwe Filippa Fazant. Kinderen waarvan het vervoermiddel is geraden, kiezen een andere manier van voortbewegen. Ga zo verder met raden en rijden.

DE FANFARE VAN FIJNHULST

De kinderen zijn de fanfare van Fijnhulst. Ze gaan elk in een hoepel staan en krijgen een instrument. Speel dat jij Filippa Fazant bent, doe het veiligheidshesje aan en pak het spiegelei. Ga naast het zebrapad staan en kijk naar de fanfare die musicerend langsloopt. Muzikanten die aan het eind van de weg komen, rijden over de andere rijbaan terug. Ga op een gegeven moment op het zebrapad staan en steek je spiegelei omhoog. De kinderen staan stil en stoppen met musiceren. Lukt het alle kinderen om direct te reageren en te wachten met lopen en muziek maken? Stap van het zebrapad. De kinderen komen weer in beweging. Herhaal dat een aantal keer en vraag hierna een kind om Filippa Fazant te zijn.

Variaties:

laat de kinderen in plaats van muziek-instrumenten geluiden maken met hun eigen lichaam of een lied zingen dat ze allemaal kennen.

GELUIDENGEKTE

De kinderen zitten in de hoepels. Speel dat jij Filippa Fazant bent, doe het veiligheidshesje aan en pak het spiegelei. Nodig een kind uit om over te steken. Hij bedenkt welk dier hij is en maakt het geluid van dit dier terwijl hij oversteeft. De kinderen luisteren goed naar het geluid dat ze horen. Weten ze welk dier is overgestoken? Kies een volgend kind dat als een ander dier oversteeft en het bijbehorende geluid maakt. De kinderen op de weg raden welk dier ze hebben gehoord. Wijs ten slotte een derde kind aan dat over het zebrapad gaat en een geluid laat horen. De kinderen benoemen welk dier het was.

Vraag de kinderen of ze nog weten welke drie dieren ze hebben gehoord en laat ze de geluiden nadoen. Bedenk samen met de kinderen een beweging of actie bij elk geluid, bijvoorbeeld: twee hoepels vooruit bij het kwaken van een eend, op de claxon duwen en

'toet' roepen bij het piepen van een muis en opstaan en fladderen bij het tijlpen van een vogel.

De drie kinderen die de geluiden hebben gemaakt, blijven bij het zebrapad staan. Vraag de andere kinderen de ogen te sluiten. Nodig een van de drie kinderen uit om over te steken en zijn geluid te laten horen. De kinderen die op de weg zitten te wachten, luisteren goed en voeren de afgesproken actie of beweging uit. Daarna sluiten ze de ogen weer en steekt een ander kind het zebrapad over. Ga zo verder.

Variatie:

laat twee of drie dieren na elkaar het zebrapad oversteken. Daarna voeren de kinderen de afgesproken acties of bewegingen in de juiste volgorde uit.

WWW.LEMNISCAAT.NL
VOLG ONS OP f EN

