

Sip en Pip gaan zwemmen

Als het warm is, denk je graag aan iets koels. Zwemmen in ijskoud water bijvoorbeeld. Sip en Pip willen juist niet het water in. Ze zijn een beetje bang om te zwemmen. Maar hun ijsschots breekt steeds verder af en uiteindelijk moeten ze wel het water in. En dan blijkt zwemmen heel leuk te zijn.

Opdracht: De leerlingen spelen mee in het verhaal waarin een pinguïn en een ijsbeer bang zijn om te zwemmen.



Doelen

- ◆ In deze les onderzoeken we smeltend ijs en angst om te zwemmen. We sluiten hiermee aan bij kerndoelen 32/33: begrippen over temperatuur, 34, 39 en 40. De les sluit ook aan bij het boek 'Pingwing' of De kleine ijsbeer 2 - Het geheimzinnige eiland (kerndoel 9)
- ◆ De leerling kan de verhaallijn volgen en speelt op uitnodiging van de leerkracht mee.
- ◆ De leerling volgt de verhaallijn met afbeeldingen en speelt op uitnodiging van de leerkracht mee.
- ◆ De leerling denkt mee over het spelverloop.

Materiaal

Je hebt nodig voor drama vanuit prenten:

Advies is om de prenten dubbelzijdig (over de lange zijde gespiegeld) op A3 formaat uit te printen en wanneer ze vaker worden gebruikt ze ook te lamineren.

Je hebt nodig:

Er is voor dit onderzoek geen (extra)materiaal nodig.

Bijzonderheden:

- Deze les kan het beste in het speellokaal worden gegeven.
- Tip: print de bijlage dubbelzijdig en bij voorkeur op A3 formaat af. Als je de prent aan de leerlingen laat zien, kan je aan de achterkant de lesinhoud lezen.

De les in fases

Oriënteren en onderzoeken

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen betekenis en bespreek het kort.
2. De leerlingen zitten verspreid in het lokaal. Stel hen als warming up een aantal vragen (zogenaamde spelvragen) waarvan je een of meerdere antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeeldt.
3. De kinderen zitten verspreid in het lokaal, stel hen een aantal vragen (z.g. 'spelvragen') waarvan je één of meerdere antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeeldt.

Spelvraag 1: Welke dieren leven graag in ijs en sneeuw?

Suggesties: Pinguïns, zeehonden, walrussen, ijsberen.

Spelvraag 2: Zwemmen dieren anders dan mensen? Hoe?

Suggesties: Sommigen gebruiken meer hun lichaam en minder hun ledematen, beren trappelen bij het zwemmen...

Spelvraag 3: Wat doen mensenkinderen op zwemles?

Suggesties: Adem inhouden onder water, watertrappelen, rugslag, onder hoepel door zwemmen...

Uitvoeren

1. Speel de delen van het verhaal samen met de kleuters uit. Zie voor de beschrijvingen de bijlage.

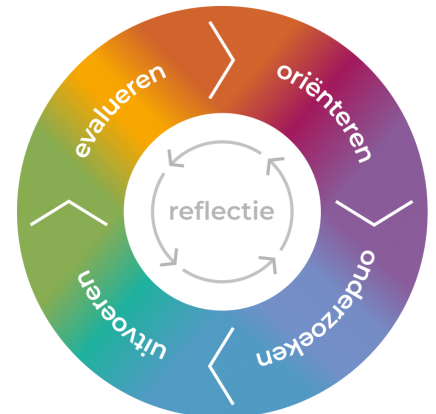
Evalueren

Bespreek na afloop het spel. Je kunt de volgende vragen stellen:

- ◆ Moeten dieren naar zwemles? Leg eens uit...
Waarom hebben ijsberen en pinguïns het niet koud?
Waardoor kwam dit verhaal toch nog goed?
- ◆ Zien jullie wat A met haar gezicht doet? Kunnen we dat ook zo mooi?
Kijk eens hoe B loopt als een heks, hoe doet ze dat?
Stop eens allemaal en kijk even naar C, ik vind dat een prachtig gebaar voor de boze indiaan. Zullen we dat gebaar allemaal maken?
- ◆ Wat vind jij de mooiste prent? Wat vind je er mooi aan?
- ◆ Vragen kun je ook stellen over de keuzes die zij maken. Je stimuleert zo het inzicht over oorzaak en gevolg.

Spelen met lesfases en lesdoel

- De filmpjes voor vorm, werkwijze en onderzoek zijn bedoeld voor jou als leerkracht.
- Het betekenisfilmpje kun je als start van de les gebruiken.



Prent 1: de start.

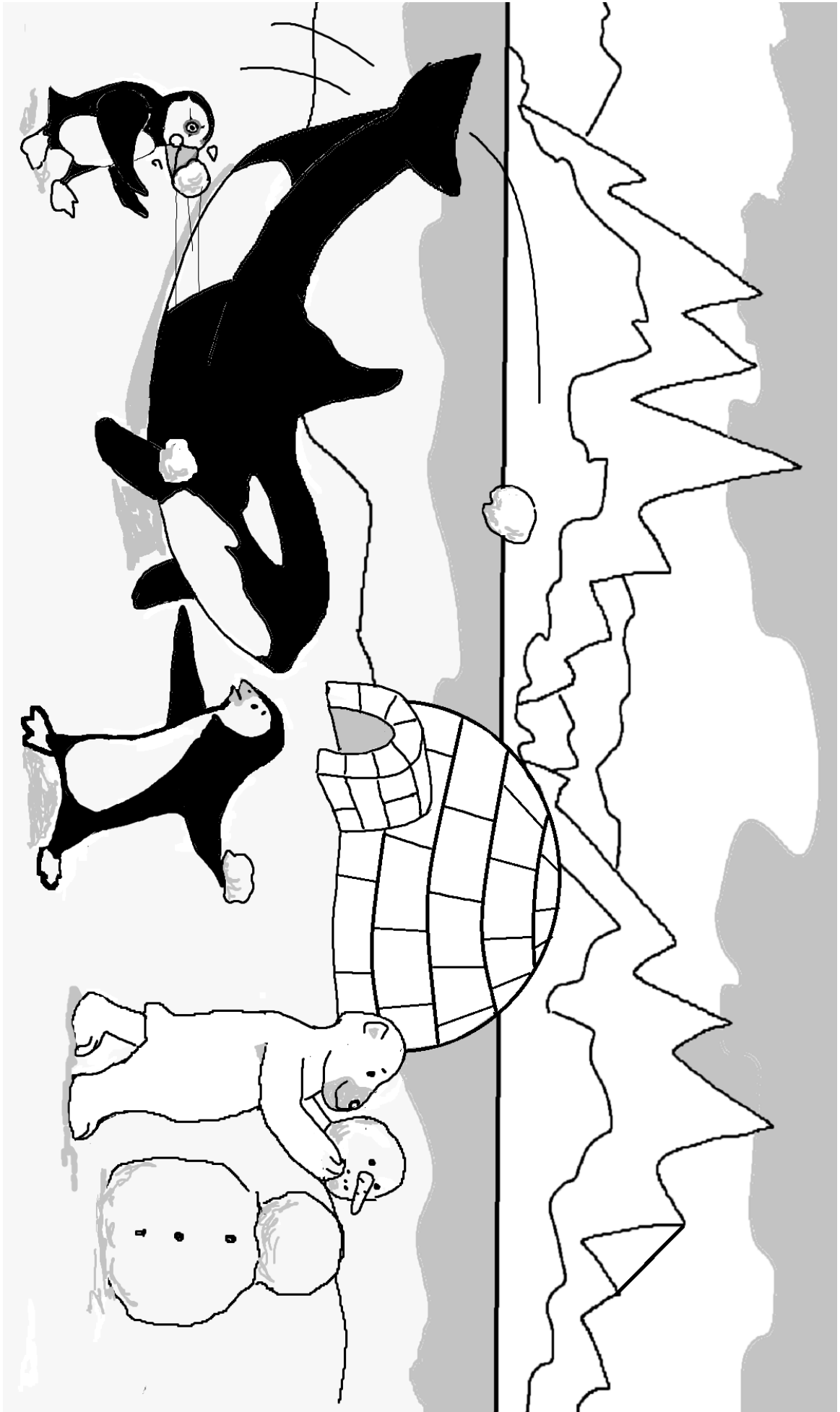
De kinderen zitten verspreid in het lokaal, laat de eerste prent zien:

Vertellen: vertel dat de jonge dieren op de zuidpool graag samen spelen.

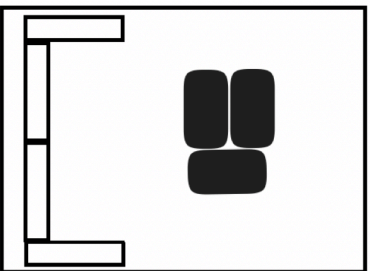
Spelvraag 4: welke dingen kun je doen als er sneeuw en ijs ligt?

Suggesties: sneeuwpop maken, sneeuwballen gooien, schaatsen, sneeuw engeltjes maken...

Daarna gaan de kinderen op de banken zitten, vertel van deze prent nog dat de pinguïn Pip heet en de ijsbeer Sip. Ze wonen samen in de iglo.



Prent 2: En nou?



Leg drie matten in het lokaal (zie afb L).
Kies twee kinderen uit, geef de ene een
hoofddeksel van Pip en de andere van Sjp.

Fig 1: Mogelijke indeling klaslokaal

Laat prent 2 zien.

Vertelpantomime (het tweetal beeld uit wat jij vertelt): Vertel hoe Sjp en Pip liggen te slapen, wakker worden en naar buiten kijken. Vertel ook dat ze schrikken omdat het ijs waar hun huysje op staat is losgekomen van de rest. En ze kunnen niet zwemmen, wat het extra spannend maakt. Vertel dat ze een teen in het water steken: brrr koud! En dat ze uiteindelijk om hulp roepen.

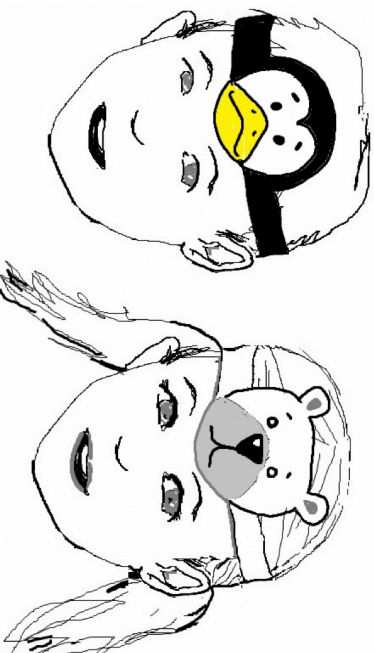
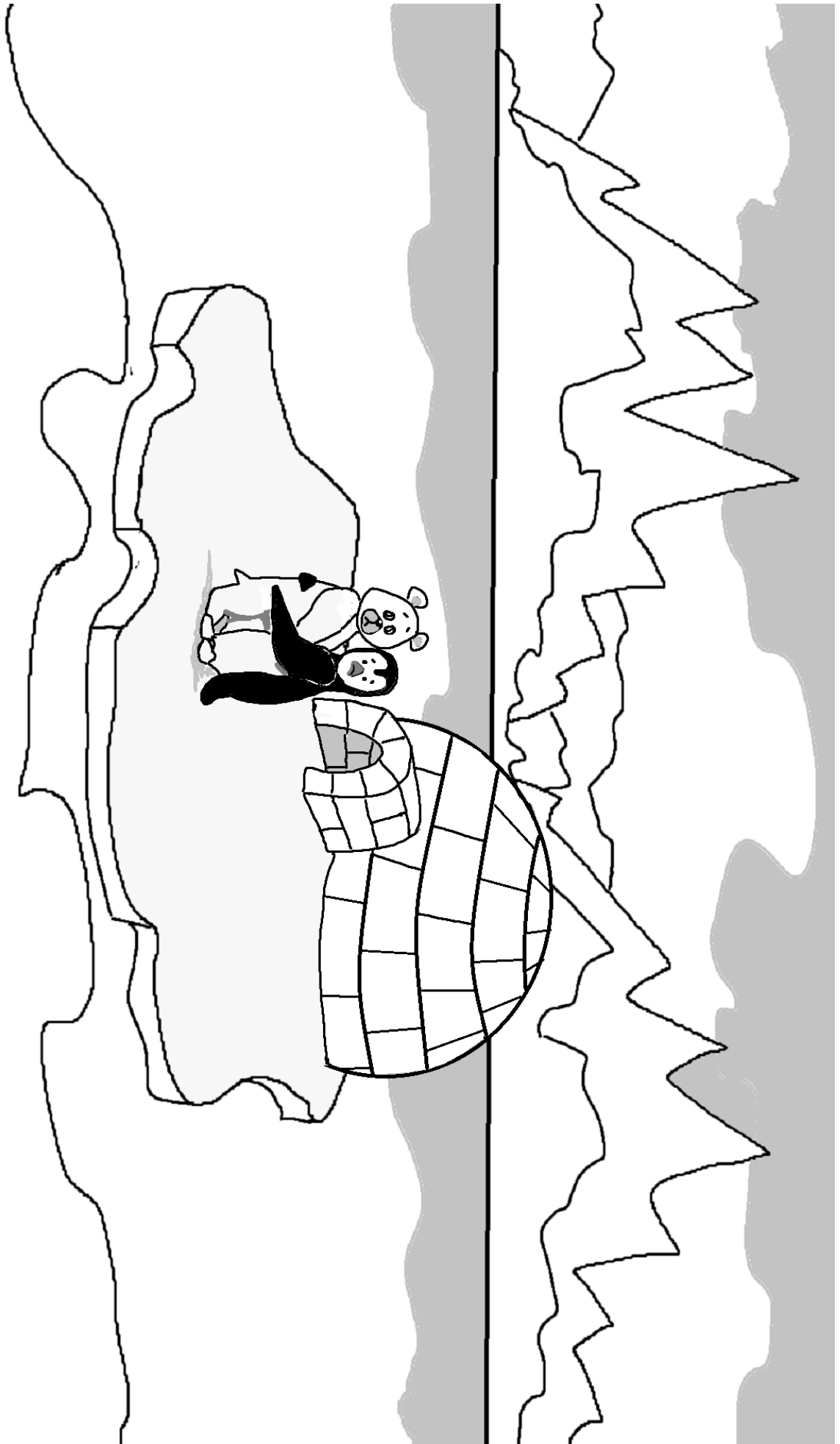


Fig 2: Mogelijke manier om hoofddeksels te knippen/plakken.



Prent 3: de Orka's

Denkbeeldig omkleeden: Doe je zwart witte pak aan, doe je vinnen om, doe je tanden in....

Spelvraag 4: Hoe bewegen orka's? (Laat een aantal antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeelden)

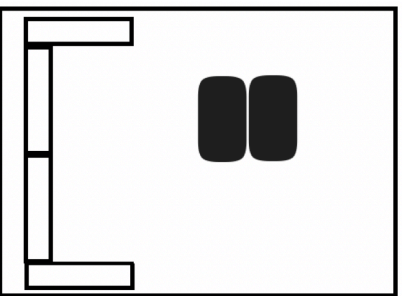
Suggesties: Slaan met hun staartvin, bewegen heen en weer, bewegen snel door het water...

Spelvraag 5: Wat eten orka's, hoe vangen ze dat? (Laat een aantal antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeelden)

Suggesties: Visjes, daar jagen ze achteraan.

Spelvraag 6: Wat kunnen orka's goed? (Laat een aantal antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeelden)

Suggesties: Ze kunnen ook boven water ademen, ze spuiten water uit hun spuitgat, ze kunnen trucjes....



Alle kinderen zitten in het lokaal.

- Haal één mat weg en bespreek waarom je dat doet (het ijs smelt).

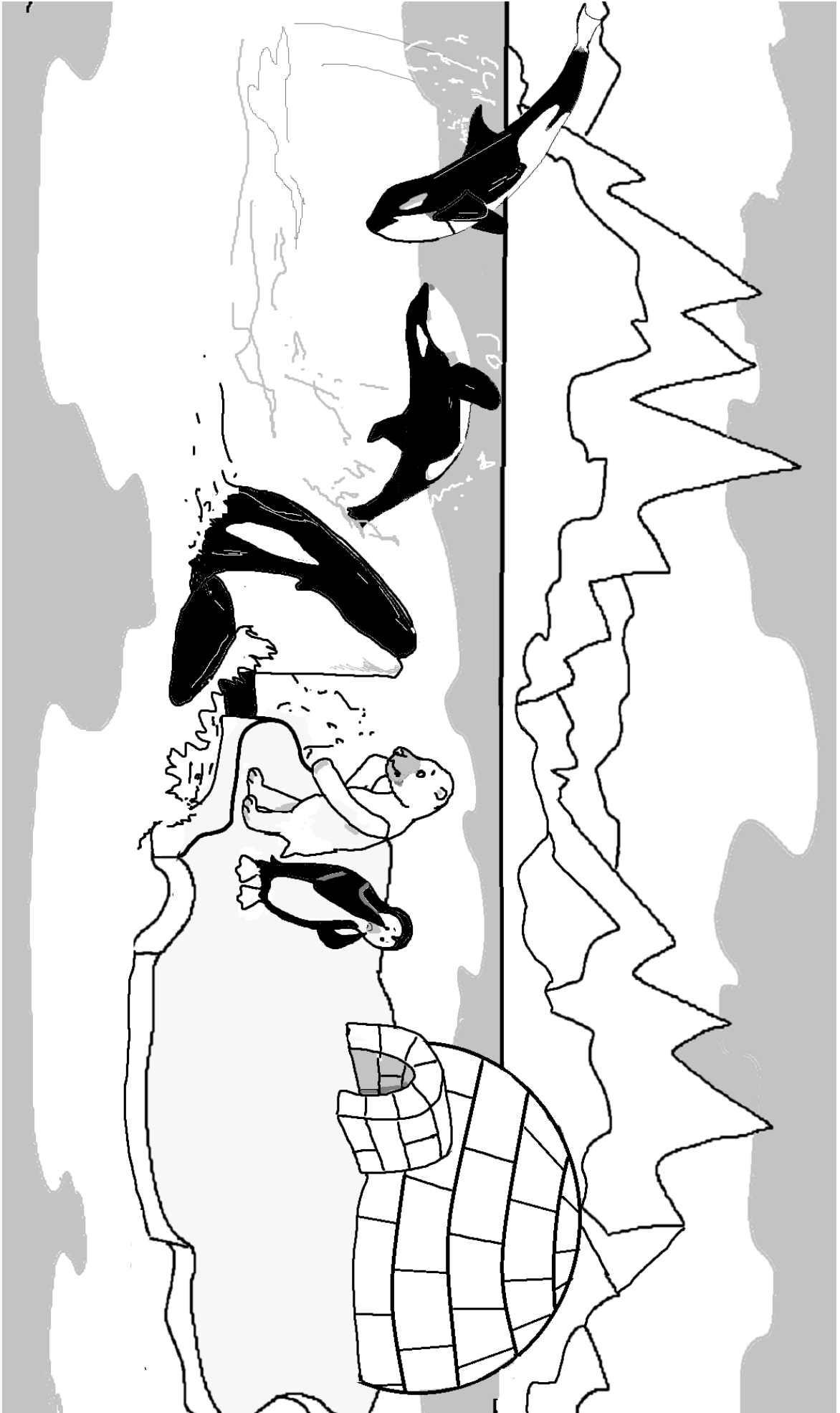
Laat de prent zien. Kies één hoofdorka uit om met het tweetal te praten.

Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat Sip en Pip niet het water in durven. Vertel ook dat de Orka tegen hun ijs aanduwt maar dit te zwaar is om terug naar de kant te duwen.

Vraag ook aan de orka's of ze een goede tip hebben om niet bang te zijn voor zwemmen. Laat ze die tip aan Sip en Pip geven maar die durven niet.

Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat de orka's terugzwemmen naar de bank (de groep behalve het tweetal gaat zitten) en laat Sip en Pip heel hard om hulp roepen.

Vertel dat in de verte allemaal bootjes te zien zijn....



Prent 4: de Kapiteins

Denkbeeldig omkleden: Doe je zwart witte pak aan, doe je pet op, doe je spierballen aan...

Spelvraag 7: Wat doen kapiteins (Laat een aantal antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeelden)

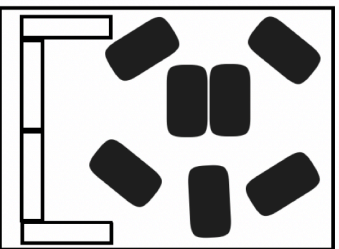
Suggesties: Door een verrekijker kijken, sturen, de motor van de boot repareren, toeteren met de boot.

Spelvraag 8: Wat eten kapiteins, hoe vangen ze dat? (Laat een aantal antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeelden)

Suggesties: Vis (die vangen ze en bakken ze), boterham met pindakaas....

Spelvraag 9: Wat kunnen kapiteins goed? (Laat een aantal antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeelden)

Suggesties: Salueren, het anker hijsen, knopen leggen in touw, op de boot lopen als er hoge golven zijn...



Leg de andere matten in het lokaal en zeg tegen de kapiteins dat ze op de bootjes gaan staan. Ze zwaaien en roepen kapiteinsdingen.

- **Laat de prent zien.**

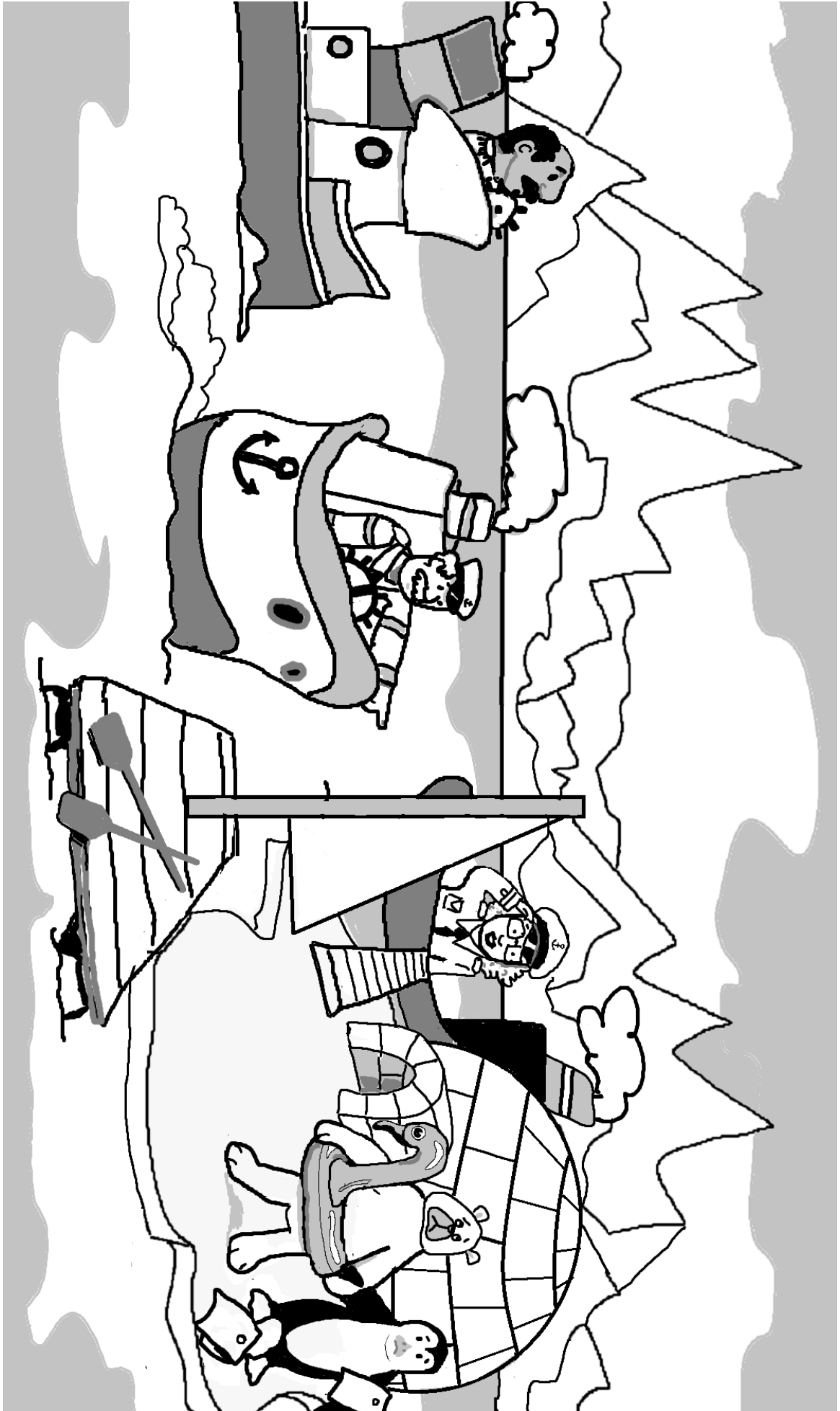
Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat Sip en Pip zeggen dat ze niet het water in durven. Vertel ook dat de Hoofdkapitein met zijn boot tegen hun ijs aanduwt maar het te zwaar is om terug te duwen. En (oh-oh) ze vallen er bijna vanaf!

Vraag ook aan de kapiteins of ze een goede tip hebben om niet bang te zijn voor zwemmen. Laat ze die tip aan Sip en Pip geven maar die durven echt niet.

Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat de kapiteins terugvaren naar de bank (de groep behalve het tweetal gaat zitten).

- **Leg de 'boot matten' weer aan de kant en haal nóg een mat bij Sip en Pip weg: het ijs smelt verder.**

Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat Sip en Pip bang zijn dat ze het water in vallen, ze roepen weer om hulp. In de verte komt wat [aangevlogen](#).



Prent 5: de Vogels (Papegaaiduikers)

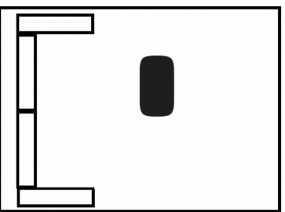
Denkbeeldig omkleeden: Doe je zwart witte verenpak aan, doe je snavel op, doe je vleugels aan...

Spelvraag 10: Wat doen vogels? (laat een aantal antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeelden)

Suggesties: Vliegen, ei leggen, lopen, geluid maken, eten....

Spelvraag 11: Deze Papegaaiduikers kunnen goed zwemmen, hoe doen ze dat? (laat een aantal antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeelden)

Suggesties: Zweven en dan in het water duiken voor visjes, met hun vleugels in het water 'scheppen', met hun voeten flapperen.



Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat de Papegaaiduikers mooie rondjes om het ijs van Sip en Pip maken en dat ze dan in de zee landen. Daar blijven ze drijven, dat kunnen deze vogels goed.

- **Laat de prent zien.**

Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat Sip en Pip vertellen dat ze niet het water in durven. Vertel ook dat de Hoofd Papegaaiduikers voordoet hoe je moet zwemmen, en vraagt waarom ze niet het water in springen. Sip en Pip zijn bang want het water is koud en nat.

Vraag ook aan de Papegaaiduikers of ze een goede tip hebben om niet bang te zijn voor zwemmen. Laat ze die tip aan Sip en Pip geven maar die durven echt niet.

Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat de Papegaaiduikers terugvliegen naar de bank (de groep behalve het tweetal gaat zitten).

Zeg tegen Sip en Pip dat je eigenlijk hun laatste mat wel zou willen weghalen, omdat het ijs verder smelt.

Vertelpantomime (ze beelden uit wat jij vertelt): Vertel dat Sip en Pip al die waterdieren zien en elkaar aankijken. Heel voorzichtig gaan ze op het randje van het ijs zitten met hun benen in het water: dat is gek, dat voelt eigenlijk helemaal niet eng! Dan breekt het ijs af waar ze op zitten en plonsen ze in het water. Even willen ze spartelen en schreeuwen maar (dat is gek) ze drijven en vinden het water juist heel fijn!



Prent 6: Discozwermmen!

- Laat de laatste prent zien aan de kinderen die aan de kant zitten.

Vertelpantomime (ze beelden uit wat zij vertelt): Ze horen muziek: de kapitein heeft alles gezien en laat vrolijke muziek klinken uit zijn luidspreker. De Orka's en Papegaaiduikers komen tevoorschijn en alle waterdieren eindigen in een grote zwemdisco. Zet een muziekje aan en laat de kinderen een waterdier kiezen of kapitein zijn om te dansen in de zwemdisco!

En ze zwemmen nog lang en gelukkig.

Einde.

