



groep 1 en 2 fantasiebeesten





groep 1 en 2

overzicht van de activiteiten

Tijdens de Grote Rekendag maken kinderen in groep 1 en 2 fantasiebeesten. De aanzet hiervoor vindt aan het begin van het dagdeel plaats. Gedurende de dag ondernemen de kinderen verschillende activiteiten waarin de dierenwereld centraal staat. Deze activiteiten leiden tot onderdelen waarmee het fantasiebeest verder vormgegeven kan worden.

Het dagdeel begint klassikaal. Eerst zingen de kinderen een eerder ingestudeerd dierenlied. Vervolgens leest u het verhaal van De Gruffalo (Julia Donaldson, uitgeverij Lemniscaat) aan de groep voor, of een ander prentenboek dat over een fantasiedier, zoals bijvoorbeeld een draak, gaat. Na het voorlezen praat u met de kinderen over de Gruffalo en de echte dierenwereld. Aansluitend introduceert u de opdracht om in groepjes een fantasiebeest te ontwerpen.

In deel 2 van de ochtend onderzoeken de kinderen allerlei aspecten van het dierenleven en verwerven daarmee onderdelen voor het fantasiebeest. De activiteiten worden in een circuit uitgevoerd.

In deel 3 gaat het onderzoek in circuitvorm door met meer fysieke activiteiten. Deel 3 vindt bij voorkeur buiten of in een speel- of gymzaal plaats. U kunt deel 2 en deel 3 verwisselen of naast elkaar laten lopen, wanneer u dat beter uitkomt. Ook is het mogelijk om minder stations op te nemen of om bepaalde activiteiten twee maal in het circuit in te zetten.

De dag wordt afgesloten met een terugblik op de activiteiten en opbrengsten. De kinderen bedenken een naam voor het fantasiebeest en denken na over zijn kenmerken.

Dit leidt tot de volgende opbouw van het dagdeel:

- | | |
|---------------|---|
| deel 1 | Lied, voorlezen, introductie fantasiebeest
Tijdsduur: 45 minuten |
| deel 2 | Circuit in klaslokaal, werken aan fantasiebeest
Tijdsduur: 45 minuten |
| deel 3 | Circuit op speelplein of in speelzaal, werken aan fantasiebeest
Tijdsduur: 45 minuten |
| deel 4 | Terugblik, afronden van fantasiebeest
Tijdsduur: 15 minuten |
| pauze | Ook het eten en drinken tijdens de pauze kan in het teken van dieren staan. Ga met de kinderen in gesprek over de manier waarop dieren eten en drinken. Hoe eet bijvoorbeeld een poes, een hond, een koe of een schaap? Gebruiken de dieren hun poten bij het eten of niet? Net zoals veel dieren doen, kunnen de kinderen vervolgens proberen om hun hapje of drankje te consumeren zonder daarbij hun handen te gebruiken. Ofwel: eet je hapje of drink je drankje met je handen op je rug! |

Deze opbouw is een voorstel van hoe de dag kan verlopen. U kunt voor uw school en groep de meest bruikbare opbouw kiezen. Zie voor ideeën voor het naar de hand zetten van activiteiten het hoofdstuk 'leeswijzer'.

voorbereidingsactiviteit

De Grote Rekendag in groep 1 en 2 start met het zingen van het eerste couplet en het refrein van het dierenlied. Dit lied oefent u de dagen voor de Grote Rekendag met de kinderen. Dit brengt de kinderen alvast in de stemming voor het thema van de Grote



Rekendag. Informatie over de tekst, de muziek en de bewegingen behorende bij het dierenlied vindt u in de tekst van de schoolbrede start (p. 13). De muziek is in digitale vorm beschikbaar op de website van de Grote Rekendag. Op de site vindt u een instrumentale versie en een versie met zang.

Er is tijdens de Grote Rekendag tijd om het lied eenmaal te zingen. Er is dan waarschijnlijk geen tijd om het lied in te oefenen.

deel 1: startactiviteit

materiaal

- voor uzelf: de tekst en muziek van het dierenlied (zie schoolbrede start)
- eventueel een computer of cd-speler
- *De Gruffalo* of een ander prentenboek over een fantasiebeest
- materialen om een fantasiebeest te maken (te denken valt aan stroken, verschillende kleuren papier, oude tijdschriften, stukken stof, wc-rollen, doosjes, knopen, enzovoort)

U laat de kinderen zo zitten dat ze u en elkaar goed kunnen zien.



U heeft het prentenboek klaar liggen en heeft daarnaast de computer of cd-speler klaar staan, als u die wenst te gebruiken bij het zingen van het eerste couplet en het refrein van het dierenlied.

activiteiten

Dit eerste deel bestaat uit drie activiteiten:

- het zingen van het eerste couplet en het refrein van het dierenlied
- het voorlezen van het prentenboek *De Gruffalo* en het gesprek daarover
- de introductie van het fantasiebeest

De keuze voor eigen begeleiding op gitaar of een ander instrument maakt het geheel sfeervol. Er zijn heel veel liedjes over dieren. In de try-out gebruikte de leraar ook nog het liedje 'wat hoor ik toch?'

Wat hoor ik toch?
Wat hoor ik toch?

Wat is dat voor een beest?
Ra ra ra, hoe heet dat beest?

Weet jij wel wat dat is geweest?
Ra ra ra, hoe heet dat beest?

Wat hoor ik toch?
Wat hoor ik toch?

Wat is dat voor een beest?



Ra ra ra, hoe heet dat beest?

Weet jij wel wat dat is geweest?

Ra ra ra, hoe heet dat beest?

(http://www.peuteren.nl/kinderliedjes/liedjes/wat_hoor_ik_toch_dierenliedjes.php?paginanaam=wat_hoor_ik_toch_dierenliedjes.php)

Als het dierenlied is gezongen, introduceert u het prentenboek *De Gruffalo*. U leest het verhaal voor en laat de kinderen de platen zien.



U praat met de kinderen over het verhaal vanuit vragen als: welk dier wilde de Gruffalo als eerste opeten? En welke als laatste? Hoe zag die Gruffalo er eigenlijk uit? Ook vraagt u of er kinderen zijn die wel eens een 'echte' Gruffalo gezien hebben? Waarom zou dat niet kunnen? Zou het kunnen dat er dieren zijn zoals de Gruffalo die nog door niemand gezien zijn? Een laatste vraag zou kunnen zijn wat een dier een dier maakt. In plaats van *De Gruffalo* kan ook een ander prentenboek worden voorgelezen dat over een niet echt bestaand dier gaat, bijvoorbeeld over een draakje of een ander fantasiedier.

Ter afsluiting van deze fase wordt een begin gemaakt met het ontwerpen van een eigen fantasiebeest. Dit kan een tweedimensionaal of een driedimensionaal dier zijn.



In beide gevallen zorgt u dat u vooraf een romp gemaakt heeft, bijvoorbeeld van een groot stuk papier of karton, door een doos als romp te gebruiken of door een pantkous te vullen met watten. Daarnaast zorgt u voor verschillende materialen zoals



gekleurde stukjes karton of stof, waarmee ogen, een neus of snuit, oren, een mond, poten, staarten of andere versierselen voor het dier gemaakt kunnen worden. In dit eerste deel bedenken de kinderen per groepje hoe de kop of koppen van hun fantasiebeest eruit moet(en) zien. Ze gaan aan de slag om hier een start mee te maken. Het is een fantasiebeest, dus het kunnen ook twee of meer koppen zijn! Het is aan te raden dat u of een hulp de onderdelen die klaar zijn bevestigd aan de romp van het beest, bijvoorbeeld door te lijmen of te nieten. De onderdelen die over zijn, worden in een grabbelton of -doos gedaan en gebruikt in deel 2 en deel 3.

deel 2: circuit

Het tweede deel van de Grote Rekendag in groep 1 en 2 bestaat uit een spelletjescircuit, waarin de kinderen verschillende spellen spelen waar aspecten uit de dierenwereld in zijn verwerkt. Het gaat om drie soorten memory, het spel dierenhokken, een dominospel en een dierenracedobbelsteenspel. Na afloop van elke activiteit mogen de kinderen een onderdeel voor het fantasiebeest uit de grabbelton pakken. Wanneer het circuit is afgerond, komen alle kinderen weer tezamen bij het fantasiebeest, waar ze (onder begeleiding) hun verkregen onderdelen aan het beest mogen bevestigen.

Hieronder worden de vier stations in het circuit beschreven. Vooraf neemt u de activiteiten met de kinderen door. Daarbij bespreekt u mogelijke manieren om de activiteit uit te voeren.

Voor 25 tot 27 kinderen zou een verdeling over de vier activiteiten als volgt kunnen zijn:

- drie memory (drie kinderen per spel, totaal negen kinderen)
- twee dierenhokkensets (vier kinderen)
- twee dominosets (zes tot acht kinderen)
- twee dierenracespellen (drie kinderen per spel, totaal zes kinderen)

1. memory

materiaal

- drie soorten memorykaartjes van dieren en de mens met hun poot- of voetafdrukken, van dieren en de mens en hun silhouet (duif, paard, haas, geit, koe, varken, hond, beer, olifant, man met kind), en van dieren en hun poep; bijlage 1b: silhouet, 1c: poep, 1d: spoor. Deze bijlagen vindt u op de site van de Grote Rekendag.
- heeft u het prentenboek *Over een kleine mol die wil weten wie er op zijn kop gepoept heeft* (Werner Holzwarth, 2009)? Van de dieren uit dit prentenboek zijn kaartjes gemaakt met afbeeldingen van hun uitwerpselen (bijlage 1c).
- een overzichtskaart waarop voor elk dier is aangegeven welke pootafdruk, poep en silhouet erbij horen (bijlage 1a: memory (overzicht)).

voorbereiding

Er worden drie soorten memory gespeeld, namelijk van dieren met hun pootafdruk, van dieren met hun uitwerpselen en van dieren met hun silhouet. Druk de plaatjes van de spellen die u wilt gebruiken van tevoren af en knip er kaartjes van. Voor gebruik en eventueel hergebruik is het handig om de afbeeldingen op iets dikker karton af te drukken. Ook de overzichtskaart drukt u van tevoren af. Dit is best veel werk, dus dat moet echt klaar liggen.

Voordat het spel met dieren en hun uitwerpselen gedaan wordt, kunt u het prentenboek *Over een kleine mol die wil weten wie er op zijn kop gepoept heeft* (Werner Holzwarth, 2009) voorlezen. In dit boek wordt voor verschillende dieren onderzocht welke uitwerpselen ze achterlaten.

Het spelen van memory vraagt van de kinderen concentratie. Het verdient aanbeveling om bij deze activiteit een hulp te hebben. Ook kan het nodig zijn om dit spel in de kring voor te bespreken.

activiteit

Dieren laten sporen na. Deze sporen zijn over het algemeen afdrukken van hun poten. Bij het eerste memoryspel moeten de kinderen uitzoeken welke pootafdruk bij



welk dier hoort. Behalve pootafdrukken laten dieren ook andere sporen na, namelijk uitwerpselen.

De vraag ‘welke poep hoort bij welk dier?’ staat centraal in het tweede memoryspel. Deze vraag spreekt jonge kinderen meestal erg aan en leidt over het algemeen tot grote hilariteit. Een derde manier om dieren te ‘spotten’ is door hun vorm goed te kennen. Wanneer het dier in de schemering rondscharrelt, kun je het dier aan zijn silhouet toch herkennen. De vraag ‘welk silhouet hoort bij welk dier?’ vormt het onderwerp van het derde memoryspel. De spellen worden bij voorkeur in drietallen gespeeld. Als u merkt dat er voor de kinderen teveel kaartjes liggen, neemt u een aantal setjes weg.

2. dierenhokken

materiaal

- een spelbord van karton met negen hokjes in een vierkant van drie bij drie, en/of een spelbord van karton met zestien hokjes in een vierkant van vier bij vier
- drie groepjes van drie dezelfde dieren (of pionnen of poppetjes) en/of vier groepjes van vier dezelfde dieren (of pionnen of poppetjes)

voorbereiding

Maak van karton een spelbord met negen of zestien hokjes en zorg dat er drie of vier groepjes van dezelfde dieren zijn (bijvoorbeeld kleine plastic diertjes). Indien u niet genoeg dezelfde dieren heeft, kunt u ook plaatjes van dieren afdrukken en op pionnen of blokjes plakken. Ook kunt u schaakstukken of dierenpionnen gebruiken. In plaats van een kartonnen spelbord te gebruiken, kunt u er natuurlijk ook voor kiezen om met bouwblokken een hokkenopstelling te maken. De dieren kunnen in dat geval ook wat groter zijn. Het spelbord met zestien vakjes kunt u gebruiken als kinderen het bord met negen vakjes gemakkelijk kunnen invullen.

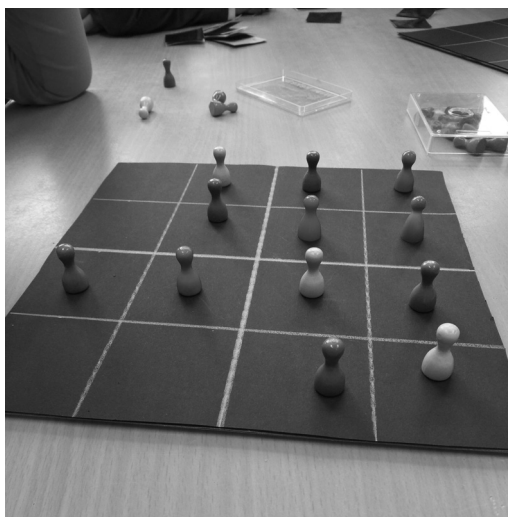
activiteit

Het spel *dierenhokken* wordt in tweetallen gespeeld. Bij een spelbord van drie bij drie zijn er negen dieren (drie groepjes van drie gelijke dieren) en bij een spelbord van vier bij vier zijn er zestien dieren (vier groepjes van vier gelijke dieren).

Het spelbord van drie bij drie:

Het doel van het spel is om alle dieren zo op het bord te zetten dat er nooit twee dezelfde dieren in dezelfde rij (horizontaal en verticaal) staan.

De negen dieren staan buiten het bord. De kinderen gooien met een dobbelsteen. Wie het hoogst gegooid heeft mag beginnen. De speler die mag beginnen, plaatst een dier op het bord. De andere speler mag ook een dier op het bord plaatsen, volgens de afgesproken regel. Weer gooien de kinderen met een dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag weer zetten. Daarna volgt de andere speler. Dit gaat zo door tot het bord vol is of een van de spelers niet meer kan zetten.





De eerste keer dat ze het spel spelen helpen de kinderen elkaar met zetten. Als beide kinderen het spel begrijpen, kunnen ze nog een spelletje voor een winnaar spelen. Kinderen spelen het spel met z'n tweeën, waarbij het de bedoeling is dat de kinderen met elkaar redeneren over de mogelijkheden en de juiste strategie. Als het bord vol staat, controleren de kinderen (samen met een begeleider) of er geen dieren dubbel staan.

Het spelbord van vier bij vier:

Het spelverloop is hetzelfde als bij het spelbord van drie bij drie. Hier kan het zijn dat sommige kinderen het te moeilijk vinden omdat ze het denken in rijen niet oppikken. In de try-out is het spel gespeeld zonder de dobbelsteen en zonder begeleiding. Het om en om zetten bleek dan snel losgelaten te worden.

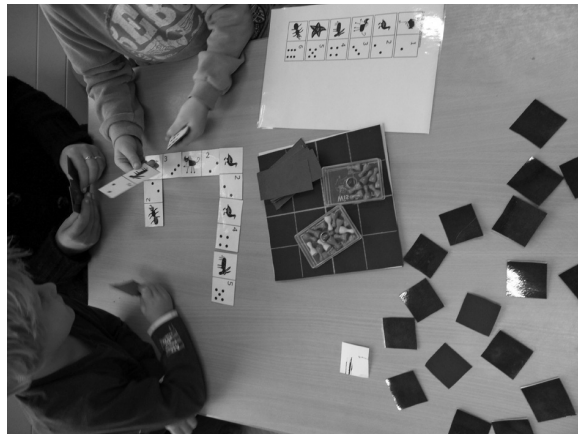
3. dierendomino

materiaal

- een complete domino-6-set bestaande uit kaartjes met aan de ene kant een dier en aan de andere kant een getal en getalbeeld (bijlage 2b – dominokaarten). Deze bijlage vindt u op de site van de Grote Rekendag. De kaartjes met nul zitten er niet bij. Op de dominokaartjes staan de volgende dieren:
 - flamingo met een poot ingetrokken (op één poot)
 - gans (op twee poten)
 - kat met één poot in mitella (op drie poten)
 - ezel (op vier poten)
 - zeester (vijf poten)
 - mier (op zes poten)
- een overzichtskaart waarop voor elk dier met cijfer en getalbeeld is aangegeven op hoeveel poten het staat (bijlage 2a – overzichtskaart dierendomino)

voorbereiding

Druk de dominokaartjes af, liefst op stevig karton, en knip ze uit. Druk ook de overzichtskaart af.



activiteit

In deze activiteit wordt het traditionele dominospel gespeeld. Het aantal 'poten' van een dier wordt geteld en mag worden aangelegd aan het juiste getal. Het spel wordt gespeeld met drie of vier kinderen. Ieder kind trekt vijf kaartjes en probeert om de beurt een kaartje aan te leggen. Als ze geen kaartje kunnen aanleggen, trekken ze een nieuw kaartje. Het gaat erom wie als eerste al zijn kaartjes kwijt is. De telactiviteit van het aantal poten is een belangrijk onderdeel in het spel. Hele jonge kinderen die nog geen hoeveelheden tot en met zes kunnen tellen, kunnen in dat geval de overzichtskaart gebruiken als hulp bij het bepalen van het aantal poten van de verschillende dieren.

4. dierenrace

materiaal

- een spelbord met drie rijen van 20 stippen naast elkaar. Elke rij begint met een startpunt waar de speler z'n pion op zet (bijlage 3)



- drie pionnen, een kikker, een schildpad en een haas
- een gewone stippendobbelsteen en een dobbelsteen met 1, 2 en 3 erop

voorbereiding Druk het spelbord af op A3, liefst op stevig karton. U kunt ook een kartonnen plaat met plakstippen beplakken.

- activiteit**
- de volgorde van spelen. De spelers gooien om en om met een dobbelsteen. Wie een even aantal (2, 4 of 6) ogen heeft gegooid, krijgt de kikker. Wie het minste aantal ogen heeft gegooid, wordt de schildpad, en wie meer dan vier heeft gegooid, wordt haas
 - de schildpad mag beginnen. De schildpad speelt met een dobbelsteen waarop alleen 1, 2 of 3 staat. De speler mag z'n pion het aantal ogen van de worp op het bord vooruit zetten
 - daarna is de kikker. De speler mag alleen z'n pion het aantal ogen van de worp vooruit zetten als het aantal even (2, 4, of 6) is. Als de kikker oneven (1, 3, of 5) gooit, moet de pion een stap terug
 - tenslotte gooit de haas. De speler mag z'n pion het aantal ogen van de worp vooruit zetten als het aantal ogen 4, 5 of 6 is. Is het aantal ogen 1, 2, of 3 dan gaat de pion dit aantal ogen achteruit

De spelers spelen het spel twee keer. Het doel van het spel is natuurlijk om als eerste het laatste vakje te passeren. U kunt de regels van het spel gemakkelijk aanpassen door alle spelers gewoon het aantal ogen van de dobbelsteen vooruit te laten zetten. Ook kan gedacht worden aan een kleurendobbelsteen. Als jouw kleur valt, mag je een stapje naar voren (paardenracespel).

deel 3: fysieke beestactiviteiten

In het derde deel van de Grote Rekendag staan fysieke activiteiten centraal. Hieronder worden drie activiteiten beschreven die u met de kinderen in uw groep kunt uitvoeren. Voor het organiseren van deze activiteiten is het speelplein of de speelzaal het meest geschikt. De fysieke activiteiten kunnen onderdeel van het circuit uit deel 2 zijn of als apart circuit worden uitgevoerd. Het is aan te bevelen om elke activiteit door een volwassene te laten begeleiden.

1. ben jij net zo sterk als een mier?

- materiaal**
- een of twee afbeeldingen van een mier die een blad draagt (bijlage 4 – mieren)
 - een vaste katrol met touw
 - een emmer met zand
 - een personenweegschaal



voorbereiding Deze activiteit kan het beste worden uitgevoerd op het speelplein, bij het klimrek of eventueel bij een schommelstallage.



Bevestig een katrol boven in het klimrek en haal hier een touw doorheen. Maak aan één uiteinde van het touw een emmer vast die gevuld is met zand. Zorg dat er ook een personenweegschaal aanwezig is.

activiteit

In deze activiteit gaat u met de kinderen op zoek naar het maximale gewicht dat ze kunnen dragen. Het uitgangspunt vormt de mier, die twintig tot vijftig keer zijn eigen gewicht kan dragen. Laat een foto zien van een mier met een blaadje op zijn rug. U vraagt aan de kinderen: 'Zou een mier sterk zijn?' De meeste kinderen zullen in eerste instantie 'nee' antwoorden. Het is immers maar een blaadje dat de mier op de foto tilt en dat weegt niet zoveel. Leg uit dat een mier zelf ook maar heel weinig weegt en dat het blaadje voor hem dus behoorlijk zwaar is. Een volgende vraag kan zijn: 'Kun jij iets tillen dat net zo groot is als jijzelf?' In de try-out liet de leraar de kinderen beschrijven wat ze zouden kunnen tillen. Het liefst iets wat in de klas aanwezig is.

'Mieren zijn eigenlijk heel sterk; sommige mieren kunnen het gewicht van wel vijftig mieren dragen! Kun jij iets tillen dat zwaarder is dan jezelf?' Praat met kinderen over wat ze denken dat ze kunnen tillen: iets dat even zwaar is, of misschien wel twee keer zo zwaar?

Wijs vervolgens op de emmer met zand. Wie denkt dat hij die emmer kan tillen? Wie denkt dat de emmer zwaarder is dan zichzelf? Hoe zouden we dat aan de weet kunnen komen? In de try-out is dit in de kleine kring (tien kinderen) in de klas uitprobeerde. De kinderen ontdekten een weegschaal. De emmer en het kind werden vervolgens allebei gewogen met behulp van de personenweegschaal. Het gewicht van de emmer kan zo vergeleken worden met het gewicht van het kind. Hierbij is het aflezen van de weegschaal een boeiend proces.



Is er een van de kinderen die weet hoe je dat moet doen? Wat lees je dan af? De cijfers op de weegschaal vormen een getal dat sommige kinderen al kennen, veel kinderen nog niet. Wijs een of twee van de kinderen aan om de getallen af te lezen.





Vervolgens mogen de kinderen om de beurt proberen om de emmer van de grond te krijgen via een katrol. Ze doen dat door aan de andere kant van het touw te trekken. Dit moet echt buiten gebeuren. Voor de kinderen is dit een heel bijzondere ervaring.

Belangrijk daarbij is de veiligheid. Kinderen trekken graag de emmer zo hoog mogelijk, maar laten vervolgens zomaar het touw schieten. De volwassene moet daar altijd bedacht op zijn. Aan het einde van de activiteit blik u samen met de kinderen terug op de mier met zijn blaadje en vraagt u: ‘Wie is er nu het sterkst, een mier of een mens?’

2. hoeveel kindervoetjes passen er in een berenpoot of in een olifantenpoot?

materiaal

- een tekening op schaal van een beer en een kind
- een kopieerblad met de afdruk van een berenpoot
- een tekening op schaal van een olifant en een kind
- een kopieerblad met de afdruk van een olifantenpoot (alles in bijlage 5 – poten)

voorbereiding

U kunt deze activiteit met zowel de berenpoot als de olifantenpoot uitvoeren of één van beide kiezen. Tekende poot van de opdrachtbladen na op ware grootte op een groot vel papier of met stoepkrijt.

activiteit

In deze activiteit gaat u met de kinderen op zoek naar het aantal kindervoetjes dat in de pootafdruk van een beer en/of een olifant past. Kijk eerst samen met de kinderen naar de afbeelding van de beer. Hier is op schaal een kind ter grootte van een kleuter naast getekend. Op het opdrachtblad kunnen de kinderen zien dat de beer (ongeveer) twee keer zo groot is als zijzelf. Maar hoe zit het eigenlijk met de poten van de beer? Is de pootafdruk van de beer ook twee keer zo groot als een kindervoetje of is een berenpoot nog groter? Nadat de kinderen hierover hebben nagedacht en geredeneerd, pakt u de afdruk van de berenpoot op ware grootte erbij en vraagt u: Hoe zouden we kunnen uitzoeken hoeveel kindervoetjes er in deze berenpoot passen? Misschien stellen kinderen eerst voor om allemaal in de poot te gaan staan. Het is nog niet zo gemakkelijk om op deze manier de poot helemaal vol met voetjes te krijgen. U kunt de kinderen op het idee brengen om hun schoenen in de pootafdruk te plaatsen.



Daarna kunt u met de kinderen kijken naar de opdrachtbladen van de olifant. De olifant is nog meer dan twee keer zo groot als een kind. Hoeveel kindervoetjes zouden er in de olifantenpoot passen?

In de try-out was dit een heel mooie ervaring. Er pasten veertien schoenen in, met veel passen en meten. Daarna was er het telprobleem hoeveel schoenen er in stonden.

3. kun jij bewegen als...?

materiaal

- drie lange stroken papier van ca. 1 meter breed en 3 meter lang
- afbeeldingen van een schaap, een kikker en een kip
- een potlood of pen



voorbereiding

U legt de drie stroken papier naast elkaar neer en legt bij elke strook de afbeelding van één van de dieren neer. De dieren komen voor in het beestenlied en er kan gebruik gemaakt worden van de afbeeldingen die gebruikt zijn tijdens de voorbereidingsactiviteit. Natuurlijk kunt u ook kiezen voor andere dieren. In de try-out koos de leraar voor een olifant, een kikker en een kip.

activiteit

In deze activiteit verkent u samen met de kinderen de manier van voortbewegen van respectievelijk een schaap, een kikker en een kip. Vervolgens gaat u met de kinderen kijken welke sporen deze dieren achterlaten. U bespreekt elk dier afzonderlijk met de kinderen en vraagt hen of ze weten hoe het dier zich voortbeweegt. Daarbij komen vragen aan de orde als: 'Hoeveel poten heeft het dier? Gebruikt het die ook allemaal bij het lopen of springen?' De kinderen proberen de beweging van het dier vervolgens zelf na te doen. Wanneer er overeenstemming is bereikt over de loop- of springwijze van een dier, neemt één van de kinderen de houding van het dier aan en herhaalt de beweging van het dier enkele malen (bijvoorbeeld drie keer springen) op de strook papier.



U tekent de omtrekken van de voeten en/of handen van het kind op het papier wanneer hij of zij stilstaat. Op deze manier worden de sporen van de dieren zichtbaar gemaakt op de stroken.

Wanneer de drie sporen zijn getekend, kunt u met de kinderen praten over de snelheid van de dieren: 'Welk dier is het snelst?' Zijn de kinderen zelf ook het snelst als ze het spoor van dit snelste dier volgen? Om dit uit te zoeken, kan een wedstrijdje worden gehouden met drie kinderen naast elkaar die de sporen van respectievelijk het schaap, de kikker en de kip volgen. Een andere mogelijkheid is dat één kind alle drie de sporen volgt, waarbij met een stopwatch de tijd wordt bijgehouden en de drie tijden vervolgens worden vergeleken.

deel 4: terugblik en afsluiting

Het laatste kwartier kijkt u met de kinderen terug op de Grote Rekendag. U blikt kort terug op enkele van de activiteiten en haalt vervolgens het fantasiebeest erbij dat de kinderen gedurende de dag hebben ontworpen. Hoe zouden ze het dier noemen dat ze gemaakt hebben? Wat zou het beest eten? En hoe beweegt het zich voort? Is het een snel of een langzaam dier? Is het licht of zwaar? En wat voor spoor laat het achter als het loopt? U kunt alle eigenaardigheden die de kinderen bij het fantasiebeest bedenken eventueel op een poster schrijven, die samen met het beest zelf gebruikt kan worden tijdens de schoolbrede afsluiting of tentoonstelling.

