



HET BEESTENBOS

is blij

Dag lieve vrienden!

Het Amazonewoud, waar ik woon, is een ontzettend groot bos. Er groeien heel wat verschillende planten- en boomsoorten, maar er zijn ook veel dieren te spotten. Van sommige dieren hou je beter een veilige afstand. Andere dieren kan je dan weer van erg dichtbij bewonderen.

Mijn lievelingsdier is de roze dolfijn. Als ik met papa naar de stad ga, moeten we met de kano de Amazonerivier over. Als we dan heel stil zijn en rustig varen, kunnen we roze dolfinen spotten. We maken er altijd een spelletje van. Meestal win ik en heb ik dus de meeste dolfinen zien zwemmen. De roze dolfijn is een rivierdolfijn, je zal ze dus nooit in de zee zien. Zwemmen in de rivier mag ik trouwens niet. Mijn papa vindt dat te gevaarlijk. Waarom is dat zo denken jullie?

Velen zijn bang van de anaconda. Dat is de grootste slang ter wereld, die wordt wel 9 meter lang. Wij zijn niet bang van de slang. Voor ons is ze heilig. De slang beschermt ons tegen alle kwaad. Net zoals er mensen geloven in God, geloven wij dus in de kracht van de Anaconda.

Verder leven hier natuurlijk nog heel wat andere dieren. Volgens mijn papa zouden hier meer dan 1000 vogelsoorten leven, maar ook 400 soorten reptielen en evenveel amfibieën en zoogdieren. Weten jullie wat dat zijn? We leren er straks meer over! Er zijn ook meer dan 3000 vissoorten te vinden in de Amazonerivier.

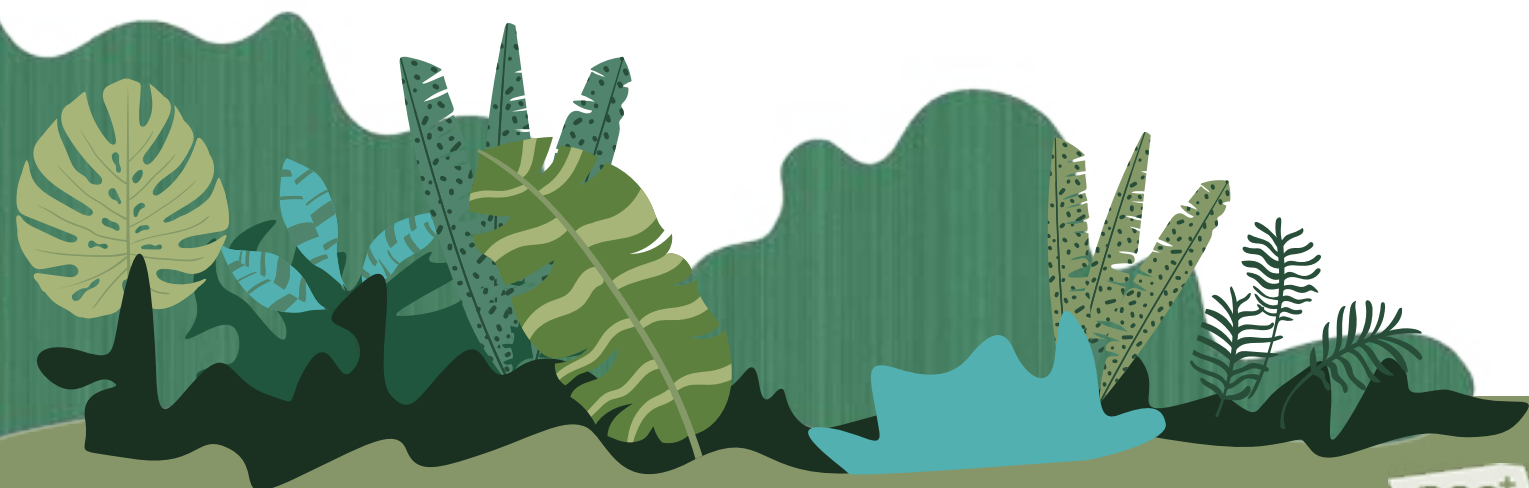
Ik vind de blauw-gele ara een heel mooie vogel. Het is een papegaai die je herkent aan de blauw-gele vleugels. Heel speciaal, maar o zo mooi. Mijn papa gaat dan weer vaker op zoek naar jaguars. Dat zijn heel gevaarlijke dieren. Ze lopen ook ontzettend snel, tot wel 80 km per uur. Hij gaat dan af op het geluid en probeert ze te spotten. Hij blijft natuurlijk wel op veilige afstand.

In het woud zitten heel veel apen, maar ook spinnen, schildpadden, krokodillen, luipaarden, tapirs en zo verder. Welk dier dat in het amazonewoud leeft, zouden jullie graag eens in het echt willen zien? (klasgesprek)



INHOUD

Het beestenbos is blij	1
Startactiviteiten	3
Dierendikkebertha (10')	3
Prooienspel (10')	4
Lesopdrachten	5
Op zoek naar kriebeldieren (30')	5
Kwartet (20')	6
Memory (20')	7
Kruip in de huid van een dier (30')	8
Kruip in het hoofd van een dier (50')	9
Dierenquiz (20')	10
Afsluiters	11
sta zoals een dier (5')	11
Dierenyoga (10')	11
Eindtermen	12
Op zoek naar kriebeldieren	12
Kwartet	12
Memory	13
Kruip in de huid van een dier	13
Kruip in het hoofd van een dier	13
Dierenquiz	14





STARTACTIVITEITEN

DIERENDIKKEBERTHA (10')



Materiaal: /

Om op te warmen, spelen we dieren-Dikke Bertha met de dieren die je bij ons in het bos en in het amazewoud bij Mayu vindt.

Baken een terrein af. Ga achter de lijn staan en probeer het veld over te steken als een dier. Welk dier dat is, wordt telkens bepaald door de leerkracht. In het midden van het veld staat een tikker. De tikker tracht om zoveel mogelijk 'dieren' te pakken te krijgen. Dit doet hij op verschillende manieren. Wie gepakt wordt, helpt de tikker mee in de volgende ronde. Die ronde begint als alle dieren aan de overkant zijn.

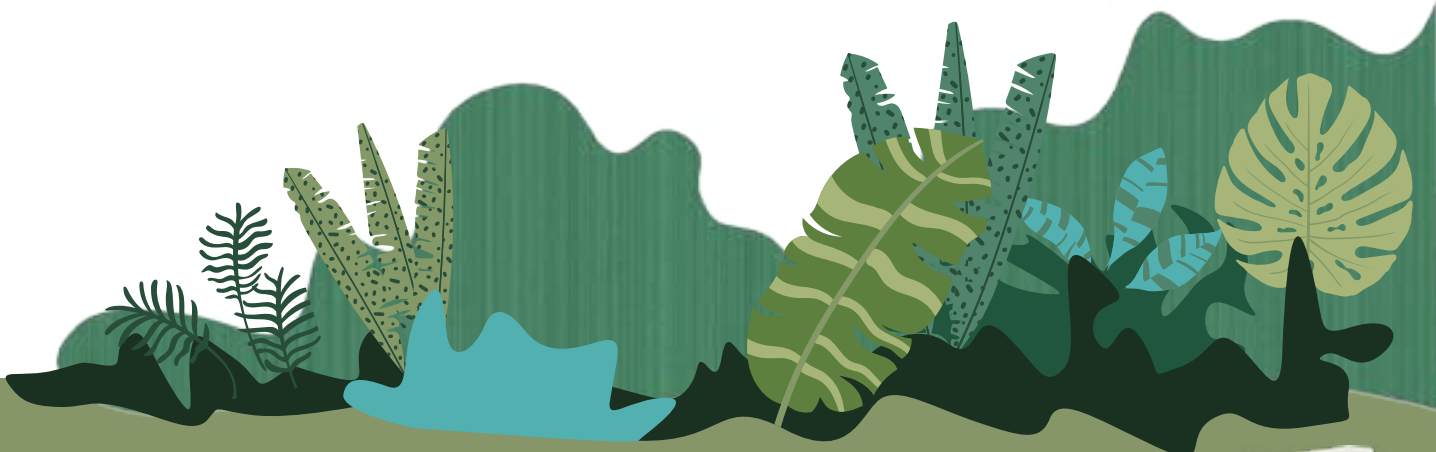
DIER	LOOPWIJZE	HOE PAK JE HET DIER
Ara	Vlieg naar de overkant als een ara. Maak trage grote bewegingen met je armen terwijl je naar de overkant loopt.	De ara kan opgegeten worden door omhelsd te worden
Spin	Ga per vier in een kring staan en haak de armen in elkaar. Loop zo naar de overkant.	De spin kan opgegeten worden als de tikker in de cirkel geraakt.
Salamander	Ga plat op de buik liggen. Verplaats je rechterarm gelijk met je linkerbeen. Dit doe je terwijl je op je buik ligt. Doe dit ook met je linkerarm en rechterbeen.	De salamander kan opgegeten worden als het de tikkers lukt om hem/haar op de rug te draaien.
Anaconda	Ga op je buik liggen en verplaats je als een slang. Gebruik enkel je ellebogen en laat de rest van je lichaam achter je heen slingeren.	De anaconda wordt opgegeten als hij/zij wordt omgedraaid.
Mol	ruip met de ogen dicht, op handen en voeten, het terrein over.	De mol kan opgegeten worden als hij zijn ogen opent.
Jaguar	Loop zo snel mogelijk het terrein over.	De jaguar wordt opgegeten als hij/zij getikt wordt.
Egel	Loop het terrein over. Als je gevaar opmerkt, rol je in een bolletje en ga je koprollend verder.	De egel kan niet opgegeten worden wanneer hij/zij in een bolletje ligt.
Roze dolfijn	Loop naar de overkant terwijl je uit het water springt als een dolfijn; om de twee stappen strek je je armen uit en spring je naar omhoog.	De roze dolfijn kan opgegeten worden als hij/zij wordt opgetild.
Mier	Mieren zijn sterk, ze kunnen meerdere keren hun eigen gewicht optillen. Vorm een paar waarbij de ene op de andere zijn/haar rug kruipt. Ga zo naar de overkant.	De tikkers verplaatsen zich op handen en knieën en moeten zo de mieren proberen tikken.
Haas	Spring als een haas: plaats je handen voor je uit en spring met je benen tot tussen je handen.	De haas kan opgegeten worden door opgetild te worden.

PROOIENSPEL (10')

Materiaal: /

In de natuur geldt de wet van de sterkste. Heel wat dieren zijn elkaars prooi. Vandaag starten we met een prooienspel.

De klasgroep wordt in twee verdeeld. Per groep is er één prooi en zijn er twee valken, die de prooi willen vangen. De rest van de groep moet proberen de prooi te beschermen tegen de valken door er een kring rond te vormen. Wanneer één van de valken de prooi kan raken, is het spel voorbij en kan je opnieuw beginnen.



LESOPDRACHTEN



OP ZOEK NAAR KRIEBELDIEREN (30')

Vakgebied: Wereldoriëntatie – Muzische vorming – Mondelinge taalvaardigheid Nederlands

Kerdoelen:

- De leerlingen determineren het bodemleven van hun eigen leefomgeving met behulp van een determinatiekaart.
- De leerlingen ontwerpen een kriebeldiertje in 3D met behulp van natuurlijke materialen.
- Muzische grondhouding: leerlingen beleven plezier om verwerkte leerinhouden creatief vorm te geven.
- De leerlingen vertellen, met een gepast taalgebruik, over hun eigen onderzoek aan de medeleerlingen.

Werkvorm: in duo



Materiaal: loepenpotjes (1 per groep), lepels, zoekkaarten kriebeldieren (1 per groep)

Werkwijze:

In het Amazonewoud leven er natuurlijk niet enkel grote en gevaarlijke dieren. Hier lopen ook heel wat kleine kriebeldieren rond. Weten jullie wat dat zijn? Kriebeldieren zijn dieren die zo klein zijn dat je ze het best met een vergrootglas bekijkt. Ontdek zelf welke kriebeldieren in het bos bij jullie te vinden zijn.

Ga per twee op zoek en vang een kriebeldier in jullie loeppotje. Ga voorzichtig te werk en zorg ervoor dat het beestje niet gewond raakt. Schep het bijvoorbeeld op met een lepel, of laat het op een blad lopen om daarna dat blad in een potje te leggen. Stop geen verschillende dieren bij elkaar. Zet een deksel op het potje, zodat het kriebeldier niet kan ontsnappen. Vlinders en harige rupsen vang je niet, de haartjes kunnen voor jeuk zorgen. Kunnen jullie de naam van het kriebeldier ook terugvinden via de determinatietabel?



Tip: Geen determinatietabel? Gebruik de app Dierenzoeker, bantwoord een aantal vragen en ontdek de naam van het kriebeldier.

Als jullie een kriebeldier hebben gevonden, maken jullie het dier na met natuurlijke materialen. Maak het een stuk groter dan het diertje in werkelijkheid is. Stel nadien het dier voor in groep.



Tip: Om de opdracht te verwerken, neem je een foto van de werkjes met natuurlijke materialen. De leerlingen kleven deze op in het buitenschrift. Daarnaast schrijven ze de specifieke eigenschappen op van het dier en duiden dit aan op hun foto. Zo kan je voor jezelf ook beter bewijzen voorleggen hoe je bepaalde leerplandoelstellingen hebt bereikt.



KWARTET (20')

Vakgebied: Wereldoriëntatie – het dierenrijk (ongewervelde dieren – kriebeldieren)

Kerdoelen:

- De leerlingen verwerken informatie over het bodemleven uit hun eigen omgeving aan de hand van een spel.
- De leerlingen spelen een spel met de geest van fair play.

Werkvorm: groepjes van 4 à 5 leerlingen



Materiaal: kwartetspelen, classificatieschema

Werkwijze:

Jullie gingen al op onderzoek naar kriebeldieren. In dit kwartetspel leren jullie er nog meer over.

Het Amazonewoud is een echte hotspot duizenden verschillende diersoorten. Sommige soorten kan je nergens anders vinden. Daarom is deze plek zo interessant voor onderzoekers. Weet jij hoe onderzoekers die verschillende soorten opdelen? Met een indeling in rijken, klassen, stammen... proberen ze elke soort in een categorie, met specifieke eigenschappen, onder te brengen.

De klas wordt verdeeld in groepjes van 4-5 leerlingen. Elk groepje krijgt een kaartspel. Schud de kaarten en geef iedereen evenveel kaarten. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk setjes van vier kaarten te verzamelen. Diegene met de meeste kwartetten wint.

Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers een kaart die je niet hebt. Dit moet dan wel een kaart zijn van een kwartet waarvan je zelf minimaal één kaart in je hand hebt. Noem de naam van het kwartet (bv. "Klasse: insecten") en vraag naar de eigenschapskaart die je wilt hebben (bv. "Het lichaam"). Die eigenschappen staan vetgedrukt op de kaarten.

Als de speler die kaart heeft, leest hij/zij de informatie die op deze eigenschapskaart staat (bv. "Hun lichaam bestaat uit drie delen: de kop, het borststuk en het achterlijf. Een insect heeft 6 poten."). Vervolgens geeft de leerling de kaart aan zijn medespeler die de kaart vroeg. De speler die aan de beurt was mag nog eens. Dit mag aan dezelfde of een andere speler. Als je een setje van vier kaarten hebt, roep je 'Kwartet!' en leg je de vier bij elkaar horende kaarten voor je neer. Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan is je beurt voorbij en is het aan de volgende speler. Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet zijn.



Tip: In bijlage vind je een classificatie van de dieren die meedoen in het spel. De begrippen klasse – stam kan je hiermee bespreken. Na het spel kunnen de leerlingen hun kriebeldieren die ze eerder vonden, plaatsen in een eigen classificatieschema. Dat kunnen ze doen door hun schriftjes (tekeningen) uit te leggen en met loose parts (takjes, steentjes,...) het schema zelf uitbouwen. Hiervan kan je telkens foto's nemen om in hun schrift te verwerken. Een andere manier is dat ze zelf een schema tekenen in hun schrift, aangevuld met de dingen die ze leerden tijdens het kwartet.



MEMORY (20')

Vakgebied: Wiskunde – metend rekenen

Kerdoelen:

- De leerlingen maken gebruik van de gepaste maateenheden.
- De leerlingen schatten de correcte hoeveelheden juist in.
- De leerlingen herleiden gegeven maatgetallen en eenheden om naar een ander gegeven maatgetal.
- De leerlingen spelen samen een spel met de geest van fair play.

Werkvorm: in groepjes



Materiaal: memorykaarten (keuze niveau 1/niveau 2)

Werkwijze:

De gaai, een soort kraai, is een slim dier en heeft een goed geheugen. De gaai gaat steeds op zoek naar voedsel, dat hij dan verstopt voor andere dieren of als voorraad voor de winter. Hij onthoudt niet alleen erg goed, maar is ook erg slim. De gaai vindt steeds zijn voorraadplaatsen terug en voorziet zichzelf dus het hele jaar door van voedsel.

Hoe goed is jullie geheugen? Dat zullen we testen met een memory-spel. Jullie hoeven geen wintervoorraad te verzamelen, maar in deze memory wordt jullie kennis van metend rekenen op de proef gesteld. De klas wordt hiervoor verdeeld in vijf groepen. Elke groep krijgt een memory. Aan jullie om zoveel mogelijk correcte duo's te verzamelen. Elk om de beurt draaien jullie twee kaartjes om. Als deze bij elkaar horen, leg je ze samen bij elkaar. Als dit niet zo is, worden ze allebei opnieuw omgedraaid. Kijk en controleer goed! Wanneer alle kaartjes omgedraaid zijn en per duo liggen, controleer je jullie paren aan de hand van een verbeter sleutel die je bij de leerkracht kan halen.



Tip: Een memory kan je ook gebruiken om allerlei andere zaken te automatiseren, vb. formules, oppervlakte, inhoud. Of werk met andere leergebieden, zoals Franse woordenschat...

KRUIP IN DE HUID VAN EEN DIER (30')

Vakgebied/doel: Nederlands - schrijven, L.O.

Kerdoelen:

- De leerlingen schrijven woorden op hun niveau correct volgens de algemeen Nederlandse spellingswijze.
- De leerlingen zetten zich maximaal in om te lopen en bewegen aangepast aan de spelvorm.
- De leerlingen spelen een spel met de geest van fair play.



Materiaal: linten om voeten aan elkaar te binden (8), blinddoeken (4), woordpakket, schriftje

Werkvorm: groepjes van vier.

Werkwijze:

In het amazonewoud wonen heel wat snelle dieren, zoals de jaguar. In het verhaal vertelde ik hoe snel die kan lopen. Weten jullie dat nog? Ik ben eens benieuwd wat voor vliegende dieren er in jullie bossen verscholen zitten. Laat ons dat eens testen aan de hand van een dierenestafette!

Jullie worden in gelijke groepen verdeeld, van max. 6 leerlingen per groep. Elke groep gaat achter elkaar staan bij een gekozen startpunt. Jullie krijgen elk een woordpakket. Bekijk samen aandachtig de woorden. Na 5 minuten worden de woordpakketten teruggegeven aan de leerkracht. Elke groep zal verschillende estafette-opdrachten uitvoeren in dierenthema (zie onder). Je voert de opdracht uit tot aan de overkant van het terrein. Daar wacht de leerkracht de leerlingen op en leest één zin uit het woordpakket voor. De leerlingen schrijven het woord uit het woordpakket op en lopen zo snel als ze kunnen terug naar hun team.

Het team van de leerling die het snelste terug was en het woord correct opschreef, krijgt een punt. Daarna zijn de volgende aan de beurt met een nieuwe opdracht. Welk team kan zich het beste inleven in de dierenrol?

Zijn niet alle groepen even groot? Dan kan het zijn dat iemand de opdracht 2 keer moet doen.

Estafette-opdrachten:

1. Een konijn is een snel dier! Het zoeft aan 25km/u voorbij. Als het dier op de vlucht is, loopt het tot wel 28km/uur! Zijn jullie even snel als een konijn? Bind je voeten aan elkaar en spring zo tot aan de overkant.
2. Een luiaard verplaatst zich erg traag. Hij is niet lui, maar wel voorzichtig. Kunnen jullie op een veilige manier aan de overkant geraken als jullie zich blind moeten verplaatsen? Doe elk om de beurt een blinddoek om en laat je leiden door de instructies van één teamgenoot.
3. Wist je dat kikkers tot 20 keer verder kunnen springen dan hun eigen lengte? Ze zijn dus kampioen in verspringen! Ga in hurkzit zitten met de handen tussen en net voor de voeten. Spring zo tot aan de overkant.
4. Ren als een jaguar, op handen en voeten, naar de overkant.
5. Ben jij net als de eekhoorn een echte acrobaat? De eekhoorn springt sierlijk van boom naar boom. Zijn harige staart helpt hem zijn evenwicht te behouden bij hoge snelheid. Spring zelf naar de overkant en doe dat op één been.



Tip: In de klas net met een nieuw woordpakket bezig? Inoefenen gaat beter als je beweegt. Je kan het woordpakket in de opdracht vervangen door het woordpakket waar jullie mee bezig zijn.



Tip: Een estafette is de ideale manier om te leren automatiseren. Denk aan Franse woordenschat die plots veel leuker wordt als je speelt.



KRUIP IN HET HOOFD VAN EEN DIER (50')

Vakgebied/doel: filosoferen – probleemoplossend denken - debat - mondelinge taalvaardigheid – sociale vaardigheden

Kerdoelen:

- De leerlingen gaan met elkaar in gesprek en debatteren over gegeven onderwerpen waarbij ze gepaste gespreksconventies naleven.
- De leerlingen luisteren met respect naar elkaar.
- De leerlingen nemen op een gepaste manier het woord.
- De leerlingen werken samen om als groep ergens te komen.
- De leerlingen ontwerpen samen een concept om hun eigen speelplaats vorm te geven.

Werkvorm: groepsopdracht



Materiaal: opdrachtkaarten, materialen die de creativiteit van de leerlingen kunnen bevorderen, schrijfgerei en schrift

Werkwijze:

We kunnen heel wat leren van dieren. Als we ons inleven in de gedachten van een dier, leren we op een andere manier naar de dingen kijken.

Verdeel de klas in drie groepen. Elke groep krijgt ongeveer twintig minuten de tijd voor een doe- of een denkopdracht. Heb je materiaal nodig? Je vindt alles in de kar of in het bos.

Stel jullie opdracht voor aan de rest van de klas of vertel wat jullie samen besproken hebben.



Tip: Werk met een doorschuifstelsel en voorzie per ronde ongeveer 20 minuten. Zo kan elk kind aan elke opdracht werken. Je kan er ook voor kiezen om iedereen rond hetzelfde onderwerp te laten werken, alles te bespreken en een andere keer rond de andere thema's te werken.



DIERENQUIZ (20')

Vakgebied: Wereldoriëntatie

Kerdoel: evaluatie van leerinhouden

Werkvorm: klassikaal



Materiaal: quizvragen, schriften, balpennen, bladeren met A,B,C, touw

Werkwijze:

Wist je dat de eekhoorn een bijzonder goed geheugen heeft? In de herfst verzamelt de eekhoorn eikels die hij verstoppt. In de winter zoekt hij de noten om ervan te kunnen smullen. Tot maanden na het verstoppen, weet de eekhoorn waar hij de eikels kan vinden.

Wat weten jullie nog over de dieren die vandaag aan bod kwamen? Tijd voor een dierenquiz. De leerkracht zal een aantal quizvragen stellen. Het is een meerkeuze-quiz met telkens drie antwoordmogelijkheden. Er hangen drie bladen met A,B,C op drie verschillende bomen in het bos. Loop telkens naar de boom die volgens jou het juiste antwoord heeft. Overloop nadien alle antwoorden. Wie heeft de meeste vragen juist beantwoord?



AFSLUITERS

STA ZOALS EEN DIER (10')

 **Materiaal: /**

Werkwijze:

Kies het dier dat jou het nauwst aan het hart ligt. Ga nu zoals dat dier staan. Kunnen jullie van elkaar raden welke dieren jullie hebben gekozen?

DIERENYOGA (10')

 **Materiaal: /**

Werkwijze:

In het bos kom ik echt tot rust, maar ik gebruik ook andere manieren om mijn hoofd leeg te maken. Soms speel ik muziek of luister ik naar een verhaal, maar yoga helpt me ook.

Ik ken een leuke variant: de dierenyoga. Doen jullie mee?

Dierenyoga in het bos

Ga allemaal in een kring staan. Zorg dat jullie voldoende ruimte hebben om te bewegen.

Begin eerst met de boogiedans, om het lichaam helemaal los te maken. Schud voorzichtig met je benen. Eerst links dan rechts. Steeds een beetje meer. Laat je handen en armen meedoen. Vergeet ook je schouders en hoofd niet mee te bewegen. Schud je hele lichaam los en dans rond in het bos.

Nu gaan we samen de zon groeten. Strek je helemaal uit. Steek je armen hoog in de lucht. Sta zo hoog mogelijk op je tenen. Zak daarna weer op je voeten en laat ook je armen wijd zakken, tot je handen de grond raken.

In het bos staan natuurlijk heel veel bomen. Maak je zo lang als je kan en beeld je in dat je een boom bent. Je staat stevig in de aarde. Uit je voeten groeien wortels in de grond. Je wortels nemen water en voedsel uit de aarde op. De stam loopt langs je enkels omhoog tot je hoofd. Voel hoe je takken verbonden zijn met je wortels. Je blaadjes ademen. Je groeit naar het licht. Adem rustig in en uit. Laat je blaadjes (je armen en handen) meewaaien met de wind. Beweeg op het ritme van de wind.

In het bos zien we veel vogels. Wandel rustig door het bos. Kies een plekje uit en blijf daar staan. Spreid je armen. Wapper als een klein vogeltje in een nestje. Nu het vogeltje wat ouder is, kan hij ook uit het nest. Zwier met wapperende armen door de ruimte. Verander langzaam in een grote vogel die met grote vleugels lange slagen maakt. Vlieg dan terug naar je plek.

Aan de bosrand zien we een kikker. Ga op de hurken zitten en plaats jouw handen tussen je benen op de grond. Wissel met een vriendje van plaats door een paar kikkersprongen te maken.

In het bos wonen grote dieren, zoals het hert. Ga rechtop staan met de benen gespreid. Je linkervoet wijst naar voren en je rechervoet opzij. Draai je lichaam naar rechts. Buig je rechterbeen naar voren. Beweeg je armen boven je hoofd en open je handen als een gewei.

Natuurlijk vind je ook hele kleine dieren in het bos. Zo is er bijvoorbeeld de muis. Maak jezelf zo klein als een muisje door jezelf op te rollen. Blijf even liggen en luister naar de geluiden die het bos maakt.

In het bos vind je ook heel wat egels terug. Ga nu op je knieën zitten en maak je opnieuw zo klein als je kan. Probeer je rug zo rond te krijgen dat hij lijkt op de rug van een egel. Kijk om je heen: wat zie je rondom jou liggen op de grond?

EINDTERMEN

OP ZOEK NAAR KRIEBELDIEREN

Wetenschap en Techniek

- 1.3 De leerlingen kunnen in een beperkte verzameling van organismen en gangbare materialen gelijkenissen en verschillen ontdekken en op basis van minstens één criterium een eigen ordening aanbrengen en verantwoorden.
- 1.4 De leerlingen kennen in hun omgeving twee verschillende biotopen en kunnen er enkele veel voorkomende organismen in herkennen en benoemen.

Nederlands

- 5.2 - De leerlingen kunnen bij de eindtermen luisteren, lezen, spreken en schrijven de volgende strategieën inzetten: hun manier van luisteren, lezen, spreken en schrijven afstemmen op het luister-, lees-, spreek- of schrijfdoel, en voor spreken en schrijven ook op de luisteraar of lezer;
- 2.3 - De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) het gepaste taalregister hanteren als ze over een op school behandeld onderwerp aan de leerkracht verslag uitbrengen;

Muzische vorming

- 1.4* - De leerlingen kunnen plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven.
- 1.6 - De leerlingen kunnen tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.

KWARTET

Wetenschap en Techniek

- 1.3 De leerlingen kunnen in een beperkte verzameling van organismen en gangbare materialen gelijkenissen en verschillen ontdekken en op basis van minstens één criterium een eigen ordening aanbrengen en verantwoorden.
- 1.5 De leerlingen kunnen bij organismen kenmerken aangeven die illustreren dat ze aangepast zijn aan hun omgeving.
- 1.26° De leerlingen tonen respect en zorg voor de natuur vanuit het besef dat de mens voor zijn levensbehoeften afhankelijk is van het natuurlijk leefmilieu.

MEMORY

Wiskunde

- 2.1 De leerlingen kennen de belangrijkste grootheden en maateenheden met betrekking tot lengte, oppervlakte, inhoud, gewicht(massa) tijd, snelheid, temperatuur en hoekgrootte en ze kunnen daarbij de relatie leggen tussen de grootte en de maateenheid.
- 2.3 De leerlingen kunnen veel voorkomende maten in verband brengen met betekenisvolle situaties.

KRUIP IN DE HUID VAN EEN DIER

Lichamelijke opvoeding

- 1.15 De leerlingen kunnen hun loopstijl en -tempo aanpassen aan de afstand.
- 3.3 De leerlingen nemen deel aan bewegingsactiviteiten in een geest van fair play.

Nederlands

- 4.3 De leerlingen kunnen voor het realiseren van de eindtermen Nederlands spellingsafspraken en –regels toepassen in verband met het schrijven.
- 6.5 Met het oog op doeltreffende communicatie kunnen de leerlingen in voor hen relevante en concrete taalgebruikssituaties en op hun niveau bij de eindtermen Nederlands reflecteren op een aantal aspecten van het taalsysteem met betrekking tot:
 - spellingvormen
 - betekenissen

KRUIP IN HET HOOFD VAN EEN DIER

Mens en Maatschappij

- 1.4 De leerlingen kunnen in concrete situaties verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen, erover praten en aangeven dat deze op elkaar inspelen.
- 2.7 De leerlingen kunnen er in hun omgang met leeftijdgenoten op discrete wijze rekening mee houden dat niet alle kinderen in hetzelfde type gezin wonen als zijzelf.
- 2.10 De leerlingen weten dat ze in het contact met mensen met een handicap attent moeten zijn voor de noden en verwachtingen van deze mensen.
- 4.8 De leerlingen kunnen suggesties geven voor het inrichten van hun eigen omgeving.

Lichamelijke opvoeding

- 1.29 De leerlingen zoeken zelfstandig en op een creatieve manier naar een oplossing voor een bewegings- of spelprobleem.

DIERENQUIZ

Wetenschap en Techniek

- 1.5 De leerlingen kunnen bij organismen kenmerken aangeven die illustreren dat ze aangepast zijn aan hun omgeving.
- 1.7 De leerlingen kunnen de wet van eten en gegeten worden illustreren aan de hand van minstens twee met elkaar verbonden voedselketens.