

6-9

Ga mee speuren

## met Korneel de kikker



### Wist je dat...

kikkers eten wegslikken door te knippen? Deze dieren eten dus écht met hun ogen!

*Speurneus Spitsmuis hoort een boze KWAAAAAAK! Wat is er aan de hand?*

*Mijn pool is verdwenen, jammert Korneel de kikker. Net als ik mij wil ingraven in een heerlijk laagje modder om de winter door te komen. Waar moet ik nu mijn winterslaap houden?*

*Graven jullie zich ook wel eens in in de modder om warm te blijven? Hoezo nee?! Springen jullie dan wel rond als een kikker? Ook niet?!*

Trek je er samen met ons op uit om heel wat bij te leren over de puit\*. We springen erop los en maken een huis in het bos. Zijn jullie moe van buiten aan de slag te gaan? Vul dan samen met Korneel de kikkerdril aan!

\*puut is een ander woord voor kikker.

### Lesdoelen

- Ontwikkelingsstadia van de kikker verwoorden en gedaanteverwisseling duiden.
- Eenvoudige bewegingsspeelstukken uitvoeren in een geest van fair play en op een aangepaste manier bewegen in de vrije natuur.
- Gelijkenissen en verschillen ontdekken.
- Tellen met eenheden en een passer gebruiken om een cirkel te tekenen.

### Opdracht 1

Moeilijkheidsgraad

In het bos

#### 1, 2, 3, 4: Kwartet

Verdeel de klas in vier groepen. Elke groep mag een kamp maken in het bos. Daarna krijgt elke groep acht kaarten (zoveel mogelijk verschillende). De opperkikker blijft in het kamp. De rest van de groep mag één kaartje halen of roven in een ander kamp. Je kan ook met blad, steen, schaar werken. Je brengt het kaartje daarna naar je eigen kamp. Hebben jullie vier kaarten van hetzelfde dier? Proficiat! Deze mogen aan de kant en zijn 'veilig'. Wie verzamelt het meest kwartetten? Leg de kaarten daarna in de juiste volgorde en benoem alle stadia.

#### Benodigheden:

Kwartetkaarten en varianten van de spelregels, te vinden in de downloadzone.

### Opdracht 2

Moeilijkheidsgraad

Op de speelplaats

#### 1, 2, 3 winterslaap

Alle kikkers staan aan één kant van het speelveld, behalve 1 pad. Deze draait zich met zijn gezicht weg van de kikkers en roept "1 2 3 winterslaap". Intussen mogen de kikkers naar de pad toe bewegen. Als de pad zich terug om draait, moeten de kikkers stilstaan (in winterslaap zijn). Wie toch beweegt, moet terug naar de startlijn. Het spel gaat verder tot iemand de pad kan tikken. Deze winnende kikker wordt de nieuwe pad.

#### Benodigheden:

- Een speelveld met startlijn

### Opdracht 3

Moeilijkheidsgraad

In de klas

#### Hoeveel kikkerdril heeft Korneel?

Elke groep krijgt twee dobbelstenen. Gooi de dobbelstenen en kleur evenveel kikkerdril als ogen op de dobbelsteen. Je gaat door tot alle kikkerdril is gekleurd. Als alternatief kan je ook met een blanco blad vertrekken en met de passer kikkerdril aanvullen in functie van de dobbelsteen. Je eindigt dan na een afgesproken aantal worpen. Groepen die niet onmiddellijk met een dobbelsteen aan de slag kunnen, mogen eerst Korneel de kikker in origami maken.

#### Benodigheden:

- Veel dobbelstenen
- Rekenblad kikkerdril, te vinden in de downloadzone.
- Stappenplan kikkerorigami, te vinden in de downloadzone.

