

Les voor groep 1-2

BOEK: *Anansi de spin - Sterker dan Olifant*

AUTEUR: Iven Cudogham

ILLUSTRATOR: Moldybyrd Studio

ONDERWERP: dieren, samenwerking



Omschrijving les: Anansi de spin daagt Olifant uit voor een wedstrijd touwtrekken. Met behulp van mevrouw Walvis wint Anansi. Kunnen de drie dieren hun krachten ook bundelen en samenwerken? Met je klas ga je de drie dieren helpen bij een nieuwe uitdaging. Jullie spelen de oplossingen na met speelgoedieren. Deze scènes leg je samen met je groep vast op film.

TIJD: 40 - 60 minuten

RUIMTE: klaslokaal

MATERIAAL:

- boek *Anansi de spin - Sterker dan Olifant*
- speelgoedieren: een spin, een olifant & een walvis (fijn als de dieren ook klein, groot, grootst zijn). Denk aan kunststof dieren, Playmobile, Duplo of knuffels
- bananen (denk aan kunststof fruit, Playmobile, Duplo of teken of boetseer zelf een banaan)
- een mobiel of tablet met filmfunctie of een filmcamera
- een plant
- extra materiaal dat voorhanden ligt in de klas, wat de leerlingen kunnen gebruiken bij het uitbeelden van hun oplossing

Deze les sluit aan bij:

- kerndoelen Kunstzinnige oriëntatie.

Vorbereiding

- Lees van tevoren het boek *Anansi de spin - Sterker dan Olifant* aan de klas voor. Je kunt dit verspreid over een paar dagen doen, bijvoorbeeld wanneer de leerlingen hun pauzehap eten.
- Richt een filmhoek in met een plant met daarin een trosje bananen, lucht, zee, een eiland en de drie dieren. Zie foto bijlage 1. Je kunt dit, afhankelijk van je groep, ook samen met een paar oudere leerlingen doen.
- Print de afbeeldingen van de dieren en eigenschappen uit bijlage 2, 3, 4 en 5 op A3-formaat.
- Leg de overige materialen, voorafgaand aan de les, klaar in het lokaal.

STAP 1: Oriënteren - Waar gaat het boek over?

TIJD: 5 minuten

Lees en vertel: Anansi de spin probeert bananen uit een hele hoge boom te plukken. Tijdens het klimmen ziet Anansi mevrouw Walvis zoeken naar haar walvisjong. Vanuit de boom kan Anansi haar walvisjong achter een zandbank zien zwemmen. Als dank belooft mevrouw Walvis om Anansi te helpen wanneer Anansi ooit hulp nodig heeft. Niet zoveel later heeft Anansi hulp nodig. Olifant griste alle bananen voor Anansi's neus weg. Anansi werd boos en daagde Olifant uit voor een touwtrekwedstrijd. Anansi won met behulp van mevrouw Walvis die stiekem vanuit zee aan het touw trok. Olifant had niets door. Als prijs plukte Olifant bananen voor Anansi.

Bespreek: *Hadden jullie verwacht dat Anansi de spin zou winnen van Olifant? Waarom wel/niet? Bespreek enkele antwoorden. Zo zie je maar, door een slimme oplossing leek spin Anansi sterker.*

Vertel: *We gaan onderzoeken of een spin, een olifant en een walvis ook met elkaar kunnen samenwerken. Ze kunnen alle drie bijzondere dingen.*

STAP 2: Onderzoeken - Wie is de sterkste, de slimste, de snelste?

TIJD: 10 minuten

Bespreek: Ga met de leerlingen bij de filmhoek zitten of leg de spin, olifant en walvis in het midden van de kring. Noem steeds een eigenschap van een spin, walvis of olifant en wijs een leerling aan die het dier mag pakken dat die eigenschap of kwaliteit heeft. Vraag de leerling waarom hij of zij dat dier heeft gekozen. Soms zijn er ook meerdere keuzes mogelijk.

Welk dier kan het beste een web spinnen?

Welk dier kan het beste trompetteren?

Welk dier kan het beste zwemmen?

Welk dier is het lichtst?

Welk dier is het kleinst?

Welk dier kan goed water spuiten?

Welk dier kan het beste een draad maken?

Welk dier is erg snel?

Welk dier is het grootst?

Welk dier kan het beste golven maken?

Welk dier kan het beste klimmen?

Welke dier is het sterkst?

TIP

Vraag eerst naar de eigenschappen waarbij maar één goed antwoord mogelijk lijkt. Vraag dan naar eigenschappen die bij meerdere dieren kunnen horen. Vraag hierbij goed door: waarom heeft de leerling bijvoorbeeld de olifant gekozen als het dier dat het beste golven kan maken en niet de walvis?

TIP

Print de drie foto's en de eigenschappen van bijlage 2, 3, 4 en 5 uit op A3-formaat en knip en plak de eigenschappen bij de foto's van dieren. Hang de afbeeldingen op in de klas. Bijvoorbeeld in de buurt van de filmhoek. Zo blijven de antwoorden zichtbaar in de klas en bij stap 3.

STAP 3: Doen - Samenwerken: speel en film de oplossing!**TIJD: 15 minuten per groepje**

Deel de leerlingen in groepjes van drie in. Laat de leerlingen een vrije-keuze-activiteit doen (puzzelen, poppenhoek, bouwen, enzovoort, activiteiten die de leerlingen gewend zijn zelfstandig te doen) zodat je als leerkracht de kleine groepjes kunt begeleiden bij het verzinnen van een oplossing en het spelen van een scène.

Bespreek en laat zien: *In het boek werkt Anansi met mevrouw Walvis samen om te winnen met touwtrekken van Olifant. Nu gaan Olifant, Anansi de spin en mevrouw Walvis samenwerken om een tros bananen te krijgen. Laat de leerlingen de filmhoek zien terwijl je het 'probleem' uitlegt.*

De bananen hangen in de hoogste bananenboom ooit gezien op een onbekend eiland. Olifant kan er niet bij met haar slurf, mevrouw Walvis kan niet uit het water komen en spin Anansi zou er dagen over doen om de boom in te klimmen. Hebben jullie een idee hoe Olifant, mevrouw Walvis en spin Anansi deze bananen te pakken kunnen krijgen?

TIP

Komen de kinderen niet op gang met een eigen idee? Stel de leerlingen dan de vragen uit bijlage 6 om hen op weg te helpen.

Leg uit: *Jullie gaan met je groepje een oplossing verzinnen voor het probleem. Hoe kunnen de drie dieren samenwerken om tóch de bananen te krijgen?*

Begeleid: Laat de groepjes leerlingen om de beurt naar de filmhoek komen om hun oplossing uit te beelden met de dieren. Help de leerlingen hierbij. *Wat wordt jullie oplossing? Wat doet Olifant? Hoe kunnen we dat uitbeelden? Wat doet Anansi de spin? Zet spin maar neer zodat het duidelijk is wat spin doet. En wat doet walvis? Als de leerlingen een oplossing hebben bedacht en dit kunnen uitbeelden, film je de scène. De leerlingen mogen hierbij ook geluid maken en vertellen wat de dieren doen.*

TIP

Je kunt ook iedere dag een filmpje met een ander groepje maken en zo de activiteit spreiden over een paar dagen. Vooral handig wanneer je geen klassenassistent of duo-partner hebt die de kinderen kan helpen tijdens de vrije-keuze-activiteiten.

STAP 4: **Reflecteren - De oplossingen!**

TIJD: **10 minuten**

Bereid voor: Aan het einde van de Kinderboekenweek is elk groepje aan de beurt geweest. Zet voor de laatste dag alle filmpjes klaar in een mapje dat via je digibord te openen is. Of koppel je camera/ telefoon/tablet direct aan je computer als dit mogelijk is. Speel de filmpjes af en bekijk ze met je klas. Bijvoorbeeld tijdens het eten van de fruithap.

Bespreek: Stel de leerlingen enkele reflectievragen en bespreek deze met de groep. Bijvoorbeeld: *Welke oplossing vind je erg handig? Welke oplossingen vind je grappig? Bij welke oplossingen doen alle drie de dieren evenveel? Vraag verder door vragen te stellen als: Waaraan zie je dat volgens jou? Wat zie je waardoor je moet lachen?*

Rond af: *Zo zie je maar, wie niet sterk is moet slim zijn, maar ook kunnen samenwerken.*

TIP

Laat de filmhoek tijdens de Kinderboekenweek staan zodat de leerlingen er ook in kunnen spelen tijdens vrije-keuze-speelmomenten.

BIJLAGE 1: voorbeeld filmhoek



BIJLAGE 2: afbeelding spin



BIJLAGE 3: afbeelding olifant



BIJLAGE 4: afbeelding walvis



een web 

trompetteren 

zwemmen 

licht 

is het kleinst  

goed water spuiten 

beste een draad 

snel 

grootst  

golven maken 

klimmen 

sterk 

- Een walvis heeft een spuitgat, waarvoor zou de walvis dat kunnen gebruiken?
- Kunnen de dieren op elkaar staan?
- Welk dier zou de boom kunnen schudden zodat de bananen eruit vallen?
- Welk dier kan er een web spinnen om de bananen op te vangen?
- Welk dier kan de bananen uit het water halen als die in de zee vallen?
- Welk dier kan door een ander dier hoog in de boom geslingerd worden?
- Welk dier zou heel hard tegen het eiland aan kunnen zwemmen zodat de bananen uit de boom vallen?