

ZEPPE & ZIKKI

LESIDEE: PLEZIER IN DE AUTO

DOELGROEP: 2e leerjaar

KERNIDEE: In de auto zitten, gebruik gordel, gedrag op de achterbank

LINK NAAR ZEPPE & ZIKKI AFLEVERING: [Autofun](#) – [Tour de France](#) – [Benji fun](#)

CREATIEVE LEES- OF KIJKHOEK (WERELDORIËNTATIE)

Bekijk de [aflevering Autofun](#) van Zeppe & Zikki aan het begin van de les.

Los volgende vraagjes op:

Wat vindt Zikki van in de auto zitten?

- Geweldig leuk!
- Saai en vervelend!

Van welk soort auto droomt Zikki?

- Zwembadauto
- Glijbaanauto
- Een vliegende auto
- Een auto met een trampoline

Welke spelletjes wil Zikki in de auto spelen?

- Een kamp bouwen
- Winkeltje
- Haasje over
- Woordspelletjes
- Tikkertje
- Verstoppertje

Wat is de belangrijkste boodschap van deze aflevering?

- De gordel moet de hele rit aanblijven
- Spelen in de auto is verboden
- De gordel mag je uitdoen wanneer je wil

Zikki, je gordel moet
in de wagen altijd
aanblijven

Stripes je bent
gewoon boring!



VOOR MEER ZEPPE & ZIKKI PLEZIER: ZEPPEZIKKI.BE

© MEDIALAAN – Zeppe & Zikki 2014



Vlaanderen
verbeelding werkt

Mobiel 21

KLIKVAST IN DE AUTO (EXPERIMENTEREN)

Parkeer een auto van een van de leerkrachten op de speelplaats.

Laat de kinderen tellen hoeveel personen vastgeklikt in de auto kunnen zitten.

Laat de kinderen in groepjes van drie plaatsnemen achteraan in de auto.

Stel de vraag hoeveel auto's nodig zijn om met de hele klas klikvast op stap te gaan?

Splits de klas op in groepjes van drie en stel de volgende vragen:

- * Hoeveel kinderen zitten er in de klas?
- * Hoeveel auto's hebben we nodig om de hele klas te vervoeren?
- * Hoeveel bakfietsen zou je nodig hebben als er in een bakfiets 4 kinderen kunnen?

Om de tel niet kwijt te geraken kan je lesblaadje 2 van de werkbundel gebruiken.

Op het blaadje kunnen de leerlingen een kruisje per persoon tekenen in de auto's en bakfietsen die ze nodig hebben om alle kinderen in hun klas te vervoeren.

Laat de kinderen vervolgens volgende opdrachten uitvoeren:

- * Het aantal gordels in de auto tellen
- * De gordel zelf aandoen
- * Heel hard trekken aan de gordel
- * Met de gordel aan iets van de grond oprapen
- * De gordel aandoen terwijl ze op een verhogingskussen of in een autostoel zitten
- * Luisteren of iedereen 'klikvast' zit

VOOR MEER ZEPPE & ZIKKI PLEZIER: ZEPPEZIKKI.BE

© MEDIALAAN – Zeppe & Zikki 2014



Vlaanderen
verbeelding werkt

Mobiel 21

SAMEN SPELEN OP DE ACHTERBANK (BRAINSTORM-OEFENING)

Teken met krijt rondom een auto de plaats die de wagen inneemt. Verplaats de auto.

Hoeveel plaats neemt de wagen in beslag? Vul de plaats nu op met fietsen van leerlingen.

Vul de parkeerplaats in met voetgangers. Vraag aan de leerlingen wat ze merken.

Wat zou er gebeuren als iedereen met de auto naar school zou komen?

Kan iedereen met de fiets of te voet naar school komen?

Waarom wel? Waarom niet?

Om welke reden komen kinderen niet te voet of met de fiets naar school?

Wonen ze te ver?

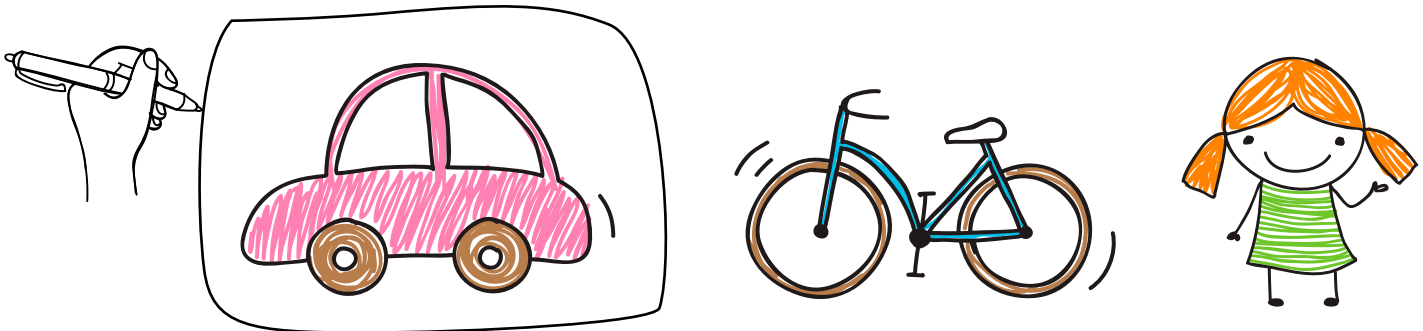
Is hun fiets stuk?

Hebben ze geen fiets?

Zeggen de ouders dat ze niet mogen fietsen of stappen naar school?

Waren de ouders misschien gehaast deze ochtend?

Is de route naar school te gevaarlijk om te fietsen of te stappen?



SAMEN SPELEN OP DE ACHTERBANK (BRAINSTORM-OEFENING)

Verdeel de kinderen in groepjes. Laat ze samen brainstormen over spelletjes die je in de auto kan spelen zonder dat je de gordel moet uitdoen. Vraag elk groepje om minstens twee spelletjes te bedenken. Nadien wisselt de klasgroep de ideeën uit. De juf schrijft de spelletjes op het bord. De kinderen schrijven 3 spelletjes op hun Zeppe & Zikki lesblaadje.

VOOR MEER ZEPPE & ZIKKI PLEZIER: ZEPPEZIKKI.BE

© MEDIALAAN – Zeppe & Zikki 2014



Vlaanderen
verbeelding werkt

Mobiel 21



Noteer je top 3 van spelletjes voor op de achterbank



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VOOR MEER ZEPPE & ZIKKI PLEZIER: ZEPPEZIKKI.BE

© MEDIALAAN – Zeppe & Zikki 2014



EMOTIES OP DE ACHTERBANK (EXPRESSIE)

Maak twee soorten kaartjes: blauwe en groene. Op de blauwe kaartjes schrijf je een zin.

Op de groene kaartjes schrijf je emoties. Maak twee stapels van de kaartjes. Vraag een vrijwillige leerling om een kaartje van de blauwe stapel en eentje van de rode stapel te nemen.

Vraag aan de leerlingen om de zin te zeggen met de gekozen emotie.

Tip: Je kan het spel vereenvoudigen door de kinderen telkens een zin te geven en die in elke emotie uit te beelden.

VOORBEELDEN VOOR BLAUWE ZINNEN-KAARTJES

- * Zikki, je moet je gordel altijd aandoen!
- * Zikki, zullen we een woordspelletje spelen?
- * Zeppe, zit stil op de achterbank.
- * Zikki, stop met duwen. Dat is vervelend.
- * Zeppe, ik ken een spel. Speel je mee?
- * Stop met zeuren, Zeppe.
- * Wat ben jij saai, Zeppe.
- * Zikki, laat me nu rusten.
- * Ik voel me niet zo goed.

Zeppe, kom we spelen verstoppertje.

Zikki! Wat doe je?
Zottekop, ga zitten!



VOORBEELDEN VOOR GROENE EMOTIE-KAARTJES

- * Verliefd
- * Angstig
- * Blij
- * Boos
- * Verdrietig
- * Moe

Bedenk zelf nog extra zinnen en emoties.

VOOR MEER ZEPPE & ZIKKI PLEZIER: ZEPPEZIKKI.BE

© MEDIALAAN – Zeppe & Zikki 2014



Vlaanderen
verbeelding werkt



ELLEDE OF FUN OP DE ACHTERBANK (WAARDEN EN NORMEN)

Bespreek goed en fout gedrag in de auto.



Laat de kinderen de cirkels inkleuren:

rood voor wat niet mag in de auto en groen voor wat wel mag in de auto.



Laat kinderen nog twee activiteiten verzinnen: iets wat mag en iets wat niet mag in de auto.

VOOR MEER ZEPPE & ZIKKI PLEZIER: ZEPPEZIKKI.BE

© MEDIALAAN – Zeppe & Zikki 2014



Vlaanderen
verbeelding werkt

Mobiel 21

LINK MET EINDTERM

N: 1.2 Een voor hen bestemde informatieve radio-uitzending;

N: 3.4 Voor hen bestemde school- en studieteksten en instructies bij schoolopdrachten;

S: 1.5 De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.

WO: 2.2 Specifieke functies van onderdelen bij eenvoudige technische systemen onderzoeken door middel van hanteren, monteren of demonteren;

WO: 2.9 Een probleem, ontstaan vanuit een behoefte, technisch oplossen door verschillende stappen van het technisch proces te doorlopen;

WO: 2.10 Bepalen aan welke vereisten het technisch systeem dat ze willen gebruiken of realiseren, moet voldoen;

WO: 3.4 Kunnen in concrete situaties verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen, erover praten en aangeven dat deze op elkaar inspelen.

W: 1.1 Kunnen tellen en terugtellen met eenheden, tweetallen, vijftallen en machten van tien.

W: 1.9 Kunnen in gesprekken de geleerde symbolen, terminologie, notatiewijzen en conventies gebruiken.

W: 1.13 Voeren opgaven uit het hoofd uit waarbij ze een doelmatige oplossingsweg kiezen op basis van inzicht in de eigenschappen van bewerkingen en in de structuur van getallen: vermenigvuldigen

VOOR MEER ZEPPE & ZIKKI PLEZIER: ZEPPEZIKKI.BE

© MEDIALAAN – Zeppe & Zikki 2014



Vlaanderen
verbeelding werkt

Mobiel 21