

1 Op ontdekkingsstocht

aanvullend contractwerk | kopieerbladen

Kant en Klaar #5 | thema 1



Ontdek de talenten, de kwaliteiten, de hobby's van je klasgenoten.
Organiseer je eigen ontdekkingsreis rond de wereld,
vol met gekke dromen en vol met dolle avonturen.
Schrijf een spannend fantasieverhaal.
Maak je eigen ontdekkingsganzenbord.
Zoek de belangrijkste Franse woorden om op reis je plan te trekken.
Maak een lekkere chocoladetaart.
Smakelijk en prettig contractwerk!

Dit heb je nodig:
balpen, potlood, kleurpotloden of -stiften, zakwoordenboek,
Nederlands-Frans, woordenboek, atlas, formaat A4-papier,
een bestaande ganzenbord, dobbelstenen en pionnen.



1. Op ontdekking in je klas

Inleiding

Ken jij de kinderen van je eigen klas goed? Misschien weet je wel hun naam en waar ze wonen, maar wat weet je nog meer over hen? Hier komt je kans om ze nog beter te leren kennen.

Dit moet je doen !

Ga op onderzoek uit en zoek kinderen die beantwoorden aan de onderstaande beschrijvingen. Schrijf er hun naam op. Kun je voor elke beschrijving iemand vinden? Op het streepje achteraan mag je een kruisje zetten als je vindt dat je zelf beantwoordt aan de beschrijving.

_____	is lid van een sportclub.	_____
_____	is in een ander land geboren.	_____
_____	speelt een muziekinstrument.	_____
_____	is thuis de jongste.	_____
_____	heeft al eens kikkerbiljetjes gegeten.	_____
_____	gaat regelmatig naar het theater.	_____
_____	heeft een skateboard.	_____
_____	heeft al op een paard gereden.	_____
_____	houdt van poëzie.	_____
_____	doet gel in zijn/haar haar.	_____
_____	is al in Afrika geweest.	_____
_____	spreekt meer dan één taal.	_____
_____	kan jongleren met drie balletjes.	_____
_____	poetst altijd zijn/haar tanden.	_____
_____	kan skiën.	_____
_____	heeft geen gaatjes in zijn/haar gebit.	_____
_____	woont het verst van de school.	_____
_____	heeft thuis geen televisietoestel.	_____

Vind je dat er veel talent in je klas aanwezig is?

Vind je jezelf een veelzijdige persoon?



2. Mijn eigen ontdekkingsreis

Inleiding

Stel je voor dat je zelf een ontdekkingsreiziger bent. Welke avonturen zou jij graag beleven? Je zou de oceanen kunnen bevaren, de hoogste bergketens kunnen beklimmen of de heetste woestijnen kunnen doorkruisen. Maar wat zou je aan het einde van je tocht ontdekken?

Dit moet je doen!

Verzin een spannend verhaal over je eigen ontdekkingsreis. Hieronder volgen enkele tips die je wellicht kunnen helpen.

Dit moet je weten!

Begin van het verhaal

Jij bent de held van het verhaal. Je schrijft dit verhaal dus in de ik-vorm : ik dacht, ik vocht...

Waar bevind jij je?

- thuis in je luie stoel op het moment dat je in de krant een interessant artikel leest
- in de capsule van een raket, klaar om naar een onbekende planeet gelanceerd te worden
- op zolder waar je een oude koffer hebt gevonden
- in de klas waar je juf vertelt over Amundsen en Scott
- ... (Je mag natuurlijk zelf ook iets verzinnen !)

Wie zijn de personages in je verhaal?

- je beste vrienden
- een krankzinnige professor
- een onbekend volk in het oerwoud
- vreemde wezens uit de ruimte
- ... (Je mag natuurlijk zelf ook iets verzinnen!)

Waar nemen je avonturen je naartoe?

- terugkeren in de tijd op zoek naar de verdwenen Kolos van Rhodos
- met een bathyscaaf op zoek naar het verdwenen werelddeel Atlantis
- met een raket op weg naar een bedreigende reuzenmeteoriet
- in het Himalayagebergte vast besloten het mysterie van de verschrikkelijke sneeuwman op te lossen
- ... (Je mag natuurlijk zelf ook iets verzinnen!)

Welke gevaren moet je trotseren?

- een vulkaanuitbarsting
- een neerstortend vliegtuig (waar je natuurlijk zelf in zit!)
- een aanval van vijandige wezens
- je moeder wil je in het bad stoppen
- ... (Je mag natuurlijk zelf ook iets verzinnen!)

Hoe loopt je verhaal af?

- Men maakt in Hollywood een film over je avonturen.
- Je wordt één der rijkste mensen van de wereld.
- Je eindigt meer dood dan levend in een ziekenhuis en herinnert je nadien niets meer.
- Je vertelt alles aan je leerkracht, die er niets van gelooft.
- ... (Je mag natuurlijk zelf ook iets verzinnen!)

Met een beetje fantasie schrijf je nu een ontdekkingsreis waar Marco Polo alleen maar stikjaloers van wordt.



3. Ganzenbord

Je hebt in dit contract veel gewerkt en geleerd rond 'ontdekken'. Je nieuwe verworven kennis kun je gebruiken in dit spel.

Maak je eigen ganzenbord. De route leidt je langs de hoogste bergen, de droogste woestijnen, de donkerste oerwouden en de diepste zeeën. Onderweg moeten de deelnemers aan dit spel allerlei gevaren overwinnen. Wie als eerste het einddoel bereikt, is de winnaar.

Dit heb je nodig!

- een bestaand ganzenbord om te kijken hoe het in elkaar steekt. Lees vooral eerst even de spelregels door.
- een blad (formaat A3, het dubbel van deze pagina) en een even groot stuk karton
- teken- en kleurgerei
- een dobbelsteen en pionnen

Dit moet je doen!

Maak dit spel in groep. Verdeel de taken: wie maakt het speelbord? Wie maakt de spelregels? Wie maakt de fiches en/of de kanskaarten (als je die gebruikt)? Gebruik eventueel CLIM-technieken.

1. Teken een route.

Een parcours op een ganzenbordspel heeft een start- en eindpunt. Daartussen bevinden zich 40 tot 60 vakjes. Welke vorm heeft je route? Teken er eerst een paar op een kladblaadje. Kies dan welke route je gaat gebruiken.

2. Het speelbord

Teken nu de plattegrond van je route op een groot blad (A3-formaat). Denk aan de volgende zaken:

- De breedte van de hokjes moet steeds gelijk zijn, bijvoorbeeld 2 cm.
- Gebruik voor rechte lijnen je meetlat.
- Sommige van die hokjes zijn speciale hokjes. Daarin worden opdrachten gegeven zoals 'sla een beurt over', 'ga terug' of 'je bent gevangen'.
- Link die opdrachten aan de situatie, bijvoorbeeld: 'Sla een beurt over omdat je wagen vastzit in het woestijnzand' of 'Je sterft en bent uit het spel want je bent zonet van de top van de Mount Everest gevallen'.
- Versier de speciale vakjes (oerwouden, grotten, piramides, luchtballonnen...).
- Nummer alle vakjes.
- Illustreer je spel met passende tekeningen. Kleur daarna alles mooi.
- Plak het speelbord op een stevig stuk karton als het klaar is.

3. De spelregels

Spreek samen regels af en schrijf ze op. Denk aan de volgende zaken:

- Wat is het begin en het eind van het spel?
- Wie begint en hoe? Mag je nog een keer als je 6 gooit?
- Wat gebeurt er als je op de speciale vakjes komt? Spreek af waar je een beurt moet overslaan, gevangen bent of vooruit mag gaan en waarom.
- Je kunt ook met fiches en/of kanskaartjes werken! Dan moet je ook 'kansvakjes' voorzien.
- Mag je wel of niet met twee pionnen in één hokje staan?
- Wanneer is het spel gewonnen?

Bv. Je staat op vakje 58. Je moet nog 2 gooien om uit te zijn maar je gooit 5! Ben je nu gewoon uit of moet je twee vooruit en drie achteruit?

4. Het spel spelen

Als het klaar is, kun je met je groepje het ganzenbordspel spelen. Controleer daarbij of er nog fouten in zitten. Verbeter waar nodig. Wie wordt de beste ontdekkingsreiziger? Veel plezier!



4. Mijn woordenboek Nederlands–Frans

Inleiding

Je bevindt je in een ander land waar de mensen om je heen alleen maar Frans praten. Gelukkig heb jij je zakwoordenboek Nederlands-Frans bij waarin de meest noodzakelijke woorden en uitdrukkingen staan om te overleven.

Dit heb je nodig!

een woordenboek Nederlands – Frans

Dit moet je doen!

Welke tien belangrijkste woorden zou jij in een zakwoordenboek schrijven om in een vreemd land te kunnen reizen? Denk aan wat je allemaal nodig hebt om te overleven.

- Misschien heb je wel geld nodig? Dan is het heel belangrijk om het woord 'geld' te vermelden.
- Wat doe je wanneer je honger krijgt? Welk woord heb je nu nodig?
- Heb je al een plaats om te slapen vanavond? Welk woord zou je hierbij kunnen helpen?
- Wil je terug naar huis? Met welk woord ga je dat duidelijk maken?
- ...

A. Schrijf in de linkerkolom de tien belangrijkste woorden op die jou kunnen helpen in een vreemd land.

B. Neem een woordenboek Nederlands–Frans en ga op zoek naar de Franse vertaling. Schrijf deze in de rechterkolom met een passend lidwoord ervoor.

Nederlands	Frans
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



5. Welkom in restaurant 'Columbus'

Dankzij de ontdekking van Amerika kun jij een lekkere cacaotaart maken.

Wat heb je daarvoor nodig?

- 3 eieren =kg
- 200 g suiker =kg
- 200 g bloem =kg
- 50 g boter =kg
- 2 soeplepels cacaopoeder =
- 3/4 kop sterke koffie =kg
- 1/2 pakje bakpoeder =
- 1 pakje vanillesuiker =kg
- rumextract
- bessenjam
- poedersuiker



Schrijf de gewichten in kg en de breuken als kommagetal.

Zo maak je de taart.

Klop de eierdooiers, de suiker en de boter tot een luchtig mengsel.

Meng hierbij de vanillesuiker, het bakpoeder, de rum en de cacao.

Voeg daarna bloem en koffie toe.

Klop het eiwit en voeg het bij het deeg.

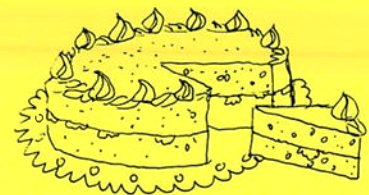
Breng het deeg in een beboterde vorm, zet het onderaan in de oven en bak op een temperatuur van 180 graden.

Verdeel de taart na het afkoelen in twee lagen.

Breng op de onderste laag bessenjam aan.

Plaats hierop de bovenste laag.

Bestrooi het geheel met poedersuiker.





6. Op ontdekkingstocht in de Engelse taal

A. Who is who?



Hey, I'm John.
Mac Courtney is
my surname.
I'm nine years old.



Hello,
My name is N'deze.
Comfort is my first
name. I'm eight.



How do you do?
I'm David Spears.
My age is ten.



Good afternoon,
I'm Mosaka Honda.
I'm as old as David.

B. Where we come from?

Everywhere we go, people always ask us
who we are, where we come from.



I'm from America.
I live in California.
I speak English.
I like windsurfing.
My hobby is football.



I'm an African girl.
I live in Namibia.
I speak English and
Oshiwambo.
I like playing with
my sisters and
brothers.



I live in England.
It is an European
country.
I know only English.
I like watching
movies.
My hobby is surfing
on the net.



I'm from Asia.
I live in Japan.
I speak English and
Japanese.
My hobby's are
painting and
reading.



zelfstandige naamwoorden

age: leeftijd
afternoon: namiddag
country: land
first name: voornaam
movie: film
only: enkel / alleen
surname: familienaam

werkwoorden

to be: zijn
to read: lezen
to ask: vragen
to live: leven/wonen
to play: spelen
to know: weten/kennen
to paint: schilderen
to speak: spreken
to watch: (be)kijken

I'm as old as ...
How do you do?

Ik ben even oud als...
Hoe gaat het met jou?



	to be:	I am	ik ben	we are	wij zijn
		you are	jij bent	you are	jullie zijn
		he is	hij is	they are	zij zijn
		she is	zij is		

C. I am

Vul je identiteitskaart in. Zoek de naam van je land op in een Engelstalige atlas of woordenboek.

first name:	
surname:	my picture
country:	
age:	

D. Exploring the world

a. Schrijf volgende woorden bij de juiste tekening: to paint, to read, to play, to speak, America, Africa, Asia, England, Japan, Namibia, movie, football.



1

2

3

4



5

6

7

8



9

10

11

12

b. Zoek in de tekst bladzijde 7 en noteer de nummers van de tekeningen hierboven bij de passende persoon.





E. My day has 24 hours

Schrijf de tijdsaanduidingen bij de juiste tekening.
Kies uit: good afternoon, good morning, good night, good evening



F. To be or not to be

Vul de juiste persoonsvorm in van het werkwoord 'zijn' (= to be).
Je vindt deze terug op vorige bladzijde 8.

Mosaka and Comfort

he

you

we

I

she

they

John and David

G. Bij wie past het?

Zoek op bladzijde 7.
Kies uit en vul in: John, Comfort, David of Mosaka.

I'm eight.

I'm from Asia.

My age is ten.

I live in an European country.

I'm as old as David.

My hobby is football.

I'm from America.

I like playing with my brothers.

I live in England.

I live in Japan.

I'm an African girl.

Mac Courtney is my surname.

My hobby is reading.

My hobby is surfing on the net.

I like watching movies.

My hobby is painting.

I like windsurfing.

I like playing with my sisters.

I know only English.

I speak English and Japanese.

I'm nine years old.

I live in California.

