

4.1 Kaarten maken

Lesblad voor de leerkracht

Aantal kinderen: 4



Doel(en) van deze activiteit (OD/ET)

De IIn kunnen de functie van de onderdelen van de kaarten onderzoeken door middel van monteren. (ET 2.2)

De IIn kunnen ontdekken hoe het komt dat de bewegende delen van hun zelfgemaakte kaart niet of slecht functioneren. (ET 2.3)

De IIn kunnen een eenvoudig visueel stappenplan begrijpen en uitvoeren (ET 2.13)

De IIn kunnen nagaan wat het best werkt (een schaar vs een prikpen, lijm vs plakband) (OD 2.3)

Timing: 50 minuten

Thema's: wenskaarten

Materiaal dat in de doos moet zitten

- een prikpen
- een prikmatje
- 4 scharen
- plakband
- splitpennen
- een pakje viltstiften

Wat nog meer nodig is

Kopies van de kopieerbladen

Uit de middenbouwkast: lijm

Uit de centrale kast: gekleurd A4papier

Beschrijving van de activiteit

1. De leerlingen bekijken de drie modellen.
2. Ze kiezen één van de drie modellen.
3. Ze maken de kaarten volgens het bijhorend werkblad.

Begeleiding:

Tips

De leerlingen moeten kiezen uit de verschillende modellen. Er is niet voldoende tijd om alle drie de modellen te maken. Voorzie voldoende kopies van kopieerbladen en werkbladen zodat de kinderen ook effectief kunnen kiezen.

Zorg ervoor dat in elk groepje een goede lezer zit die vlot kan voorlezen wanneer nodig.

Bij deze activiteit werk je ook aan doelen voor fijne motoriek (L.O.)

Klassikaal

Mits voldoende materiaal kan deze activiteit ook heel goed met de hele klas uitgevoerd worden. Dan kan je kinderen die hetzelfde kiezen eventueel samen laten zitten.

Toepassingen

Een parkeerschijf, pop up-prentenboeken. Dit kan je in een klassikale introductie tonen en bespreken.

Differentiatie/uitbreiding

Voor wie nog meer pop-upmogelijkheden zoekt, bestaat er een prima website (www.robertsabuda.com/popmakesimple.asp of www.robertsabuda.com/popmake/index.asp). Hier vind je tal van voorbeelden met uitleg.

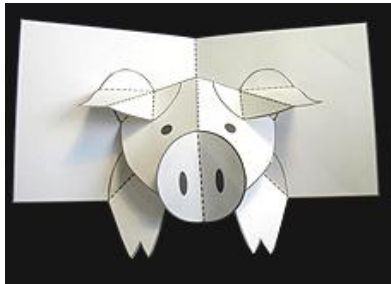
Observatie/evaluatie

Controleer of de bewegende delen van de kaart werken. Als iets niet werkt, kunnen de leerlingen dan zelf ontdekken hoe dat komt?

4.1 Kaarten maken

Lesblad voor de leerling

Aantal kinderen: groepje van 4, je werkt alleen



wat er in de doos zit (en wat je ook moet opruimen)

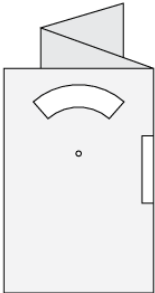
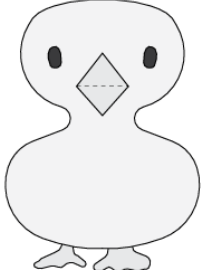
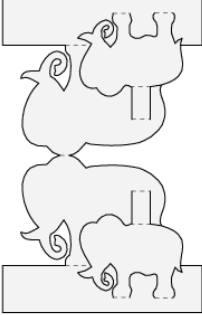
- een prikpen
- een prikmatje
- 4 scharen
- plakband
- splitpennen
- een pakje viltstiften

Wat je nog meer nodig hebt

- uit de centrale kast: gekleurd A4-papier
- uit de rode kast: lijm
- Kopieerbladen a, b of c

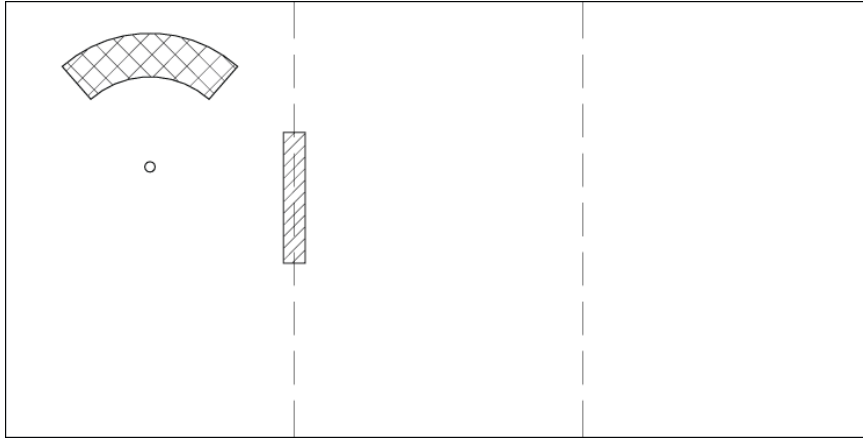
wat je moet doen

1. Je gaat een kaart maken die kan bewegen.
2. Je mag kiezen uit 3 verschillende modellen. Kijk naar de tekeningen hieronder.
 Model a: Hierop draait een schijfje, waarop je zelf iets kunt schrijven of tekenen.
 Model b: Hierop beweegt de snavel van een eend.
 Model c: Hierop komen olifanten te voorschijn.
3. Vraag het juiste werkblad en kopieerblad. En starten maar!

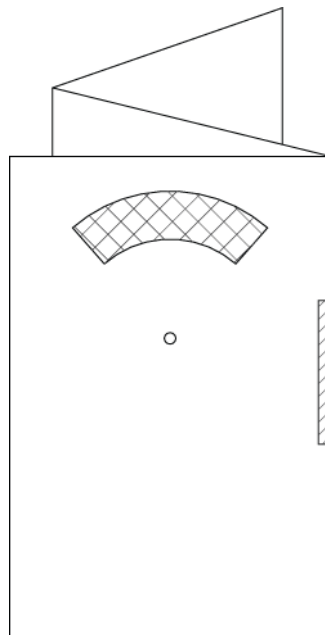
Model a:	Model b:	Model c:
		

4.1 Kaarten maken: werkblad a

1. Knip de kaart uit van kopieerblad a en haal de gestreepte stukjes eruit.



2. Vouw de kaart



3. Knip de cirkel op het kopieerblad a uit. Haal ook het kleine rondje eruit.

4. Pak een splitpen en steek die door het kleine rondje in de kaart, daarna door het kleine rondje in de cirkel. Buig de pootjes, zodat de cirkel aan de kaart vastzit.

5. Schrijf nu een leuke wens op de cirkel door het gat in de kaart of maak er leuke tekeningetjes op. Daarna versier je de voorkant van de kaart.



4.1 Kaarten maken: werkblad b

1. Knip de kaart van het kopieerblad b uit langs de rechte lijnen.

2. Vouw de kaart doormidden. Zorg dat de vouw over het midden van de snavel komt.

3. Knip de stippelijntje van de snavel door (je moet wel doorheen het papier kijken om die stippelijntje goed te zien).

4. Vouw de snavel om zoals op de tekening. Doe dat naar de ene kant en naar de andere kant. Goed platduwen en de flapjes weer terug plooien.

5. Open de kaart zoals een dakje. Duw met je duim of vingers de flapjes naar de voorkant.

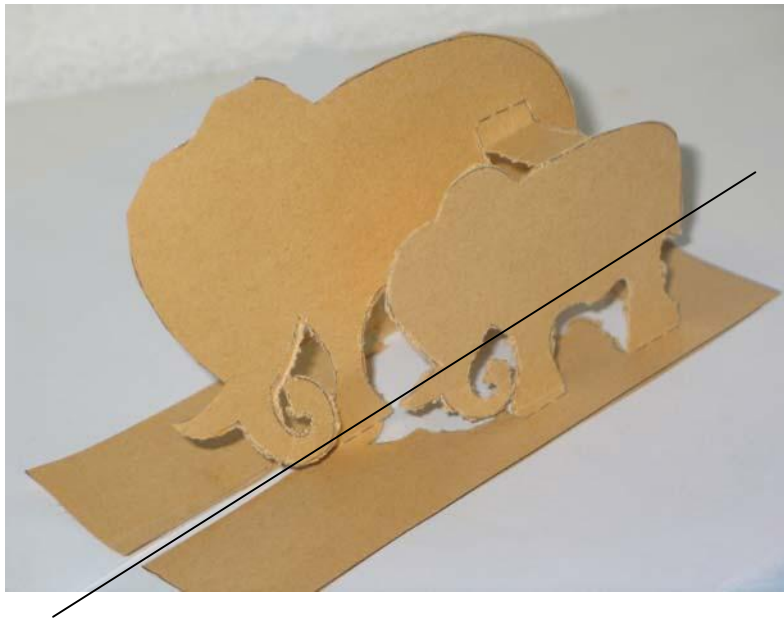
6. Doe de kaart dicht en duw alles flink plat. Als je nu de kaart opent en sluit, gaat het bekie dicht en weer open.

7. Plak nu je kaart op een ander vel papier dat je eerst ook mooi doormidden geplooid hebt. De snavel NIET vastplakken !

8. Als je dit gedaan hebt, kun je de kaart verder versieren.

4.1 Kaarten maken: werkblad c

1. Knip of prik het kopieerblad langs al de lijnen uit. De stippellijnen zijn vouwlijnen.
2. Vouw de grote olifanten tegen elkaar aan en plak ze aan elkaar vast.
3. Pak nog een blad papier en vouw dat in de breedte doormidden. (volgens de korte zijde)
4. Plak de rechthoeken die aan de poten van de olifanten zitten op dit blad: een rechthoek aan de ene kant van de vouw en een rechthoek aan de andere kant. Kijk maar naar het plaatje hieronder.

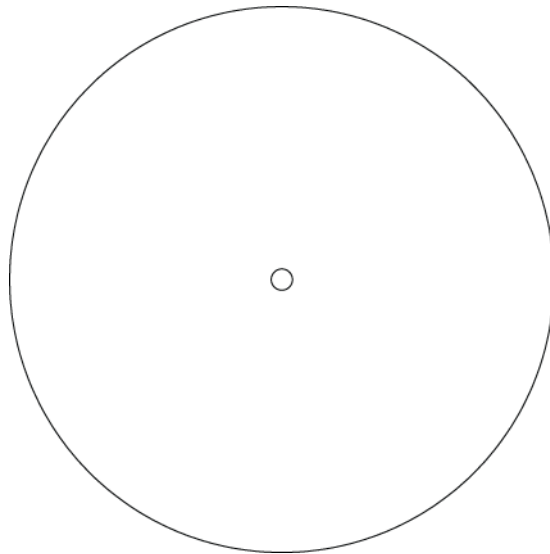


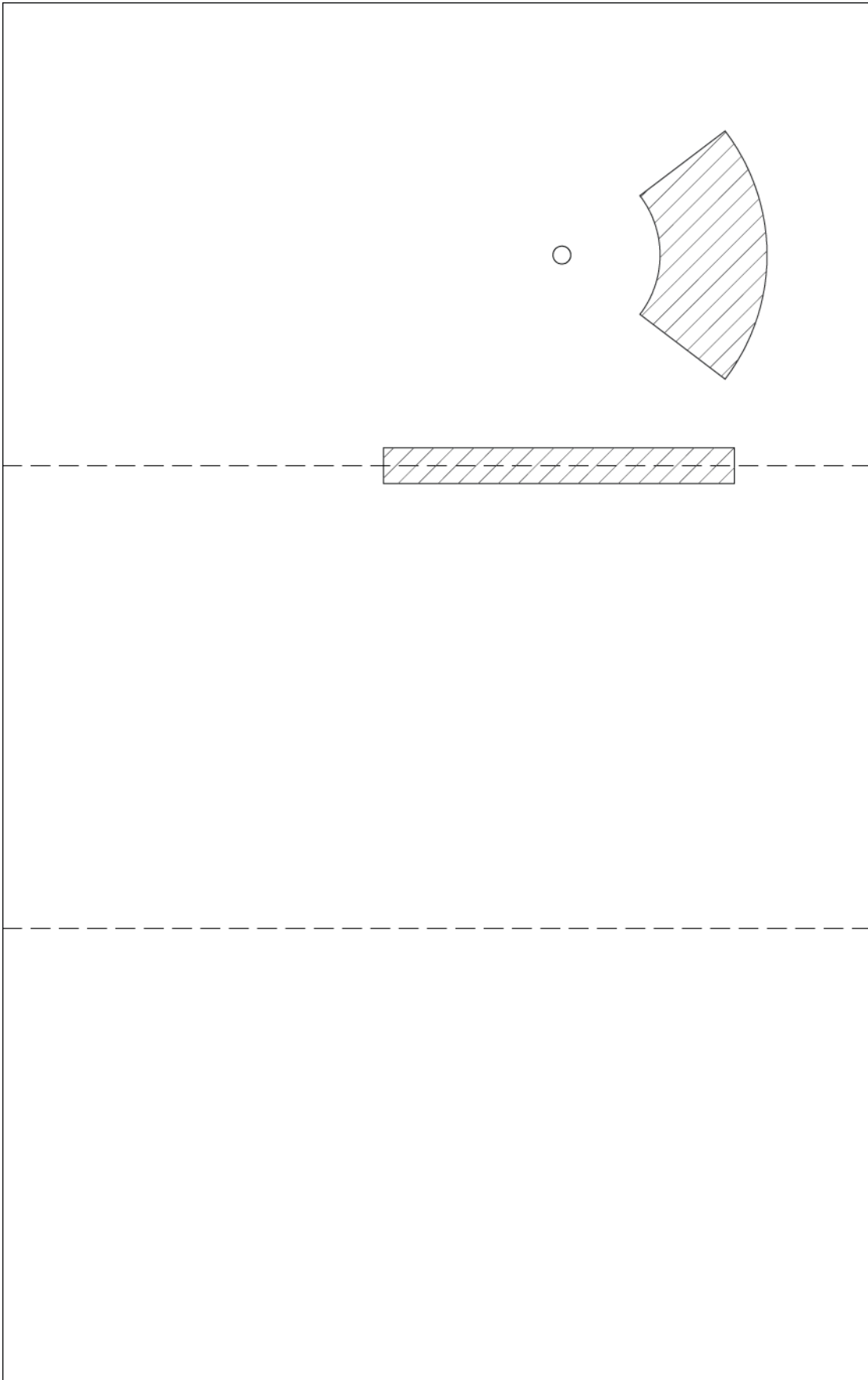
Waar de lijn loopt, is de vouw van het blad.

5. Je kunt nu de kaart voorzichtig dichtvouwen en op de buitenkant iets schrijven. Als je de kaart weer openvouwt, zie je wel wat er gebeurt.

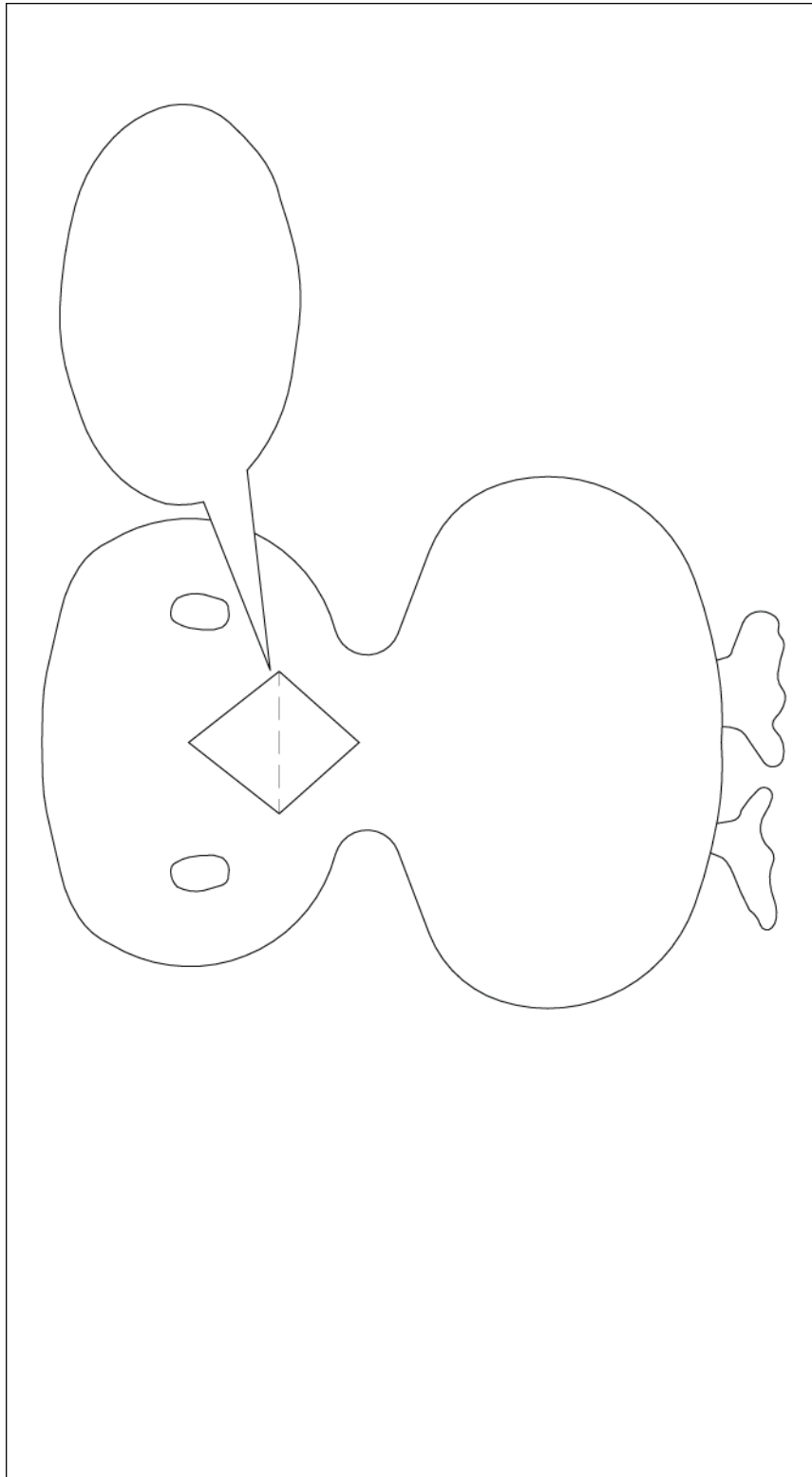
4.1 Kaarten maken: kopieerblad a

Knip deze cirkel en de kaart op de volgende pagina uit en volg de beschrijving op werkblad a.





4.1 Kaarten maken: kopieerblad b



4.1 Kaarten maken: kopieerblad c

