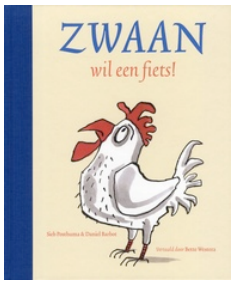


VERTELCYCLUS WEEK 6: FIETS EN AUTO

VERSIE 2 (21-10-2015)

BOEKEN



Titel: Zwaan wil een fiets
Auteur: S. Posthuma & D. Barbot, vertaald door B. Westera
Jaartal: 2013
Uitgeverij: Gottmer

zinnen geschrapt op blz. 13

Belangrijke aanvullingen om de magische woorden 'zadel' en 'pedalen' in de tekst te verweven:

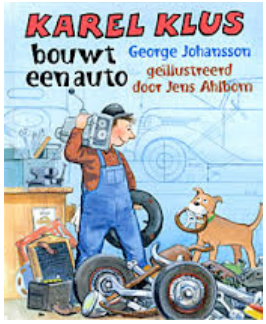
blz. 9 "Het spijt me, mevrouw, fietsen voor kippen bestaan niet. Het zadel is veel te hoog voor hen"
blz. 21 De fiets past perfect. Zwaan zit goed op het zadel, en kan met haar poten aan de pedalen!

➢ WERELDWOORDEN:

Pedaal: Op de pedalen van de fiets zet je jouw voeten. Door op de pedalen te trappen, gaat de fiets vooruit. (**toegevoegd** aan blz. 21)

Zadel: Op het zadel van een fiets kan je zitten als je fietst (**toegevoegd** aan blz. 9 en 21).

Rem: Een fiets heeft een rem. Als je de rem gebruikt, dan stopt de fiets. (blz. 24)



Titel: Karel Klus bouwt een auto
Auteur: G. Johansson, J. Ahlbom
Jaartal: 2012
Uitgeverij: Christofoor

➢ WERELDWOORDEN:

Motor: de motor is de machine die de wielen van de auto doet draaien (blz. 28, 30)

Benzine doe je in de tank van de auto. Daardoor kan de motor draaien. (**toegevoegd** aan blz. 33)

Vastschroeven betekent vastdraaien (met een stuk gereedschap zoals een schroevendraaier) (blz. 10, 14)

Zinnen geschrapt op blz. 2, 4, 9, 18, 24, 32, 33, 34, ; blz. 9, 16-17 overslaan; zinnen toegevoegd/aangepast op blz. 6, 18

Op blz. 33 hebben we de uitleg over de werking van de auto vervangen door:

En nu is hij klaar. Karel heeft benzine getankt. De **benzine** gaat naar de motor. Door de benzine kan de motor draaien. Nu kan de auto rijden!

VOORBEREIDING:

- Pas de teksten aan waar nodig.
- Kleef post-itnotes met de definities van de doelwoorden op de bladzijden waarop die doelwoorden in de tekst staan. Zo vergeet je er later geen aandacht aan te besteden tijdens het vertellen. Je kan ook post-itnotes in het verhaal kleven met daarop de vragen die je aan de kleuters zeker wil stellen tijdens het lezen.
- Zoek op welke prenten de doelwoorden afgebeeld staan. Gebruik deze prenten op dag 2/4 wanneer de kleuters de magische woorden op de prenten moeten zoeken.

DAG 1: HET THEMA TOT LEVEN BRENGEN

Activeer de voorkennis van de kleuters rond het thema 'fiets/auto' reeds in een eerdere activiteit.
Enkele opties:
- Neem een kapotte fiets mee naar de klas (banden plat, roest, geen zadel meer, enz.). Vraag aan de kleuters of je hier nog mee zou kunnen fietsen. Later op de week kan je een handige papa/mama uitnodigen die toont hoe je een fiets kan herstellen, en een hoek inrichten waarin de kleuters kunnen experimenteren.
- Misschien wil de klaspop een fiets? Hij toont een aantal foto's/opties die hij heeft uitgescheurd uit reclamefolders van een loopfiets, een gewone fiets, een fiets met steunwieltjes, een koersfiets, een step, ...

DAG 1: HET VERHALEND PRENTENBOEK EEN EERSTE MAAL VERTELLEN



DOELSTELLINGEN:

- ✓ Woorden en bijhorende concepten verwerven
- ✓ Verhaalbegrip



MATERIAAL:

- ✓ Het boek 'Zwaan wil een fiets' met aangepaste tekst: let op de magische woorden 'zadel' en 'pedaal' staan niet in de originele tekst!
- ✓ Doosje met magische woorden
- ✓ Prenten van de magische woorden (30. Rem, 31. Pedaal, 32. Zadel)



GROEPERING:

Volledige klas

VERLOOP: 15 min

1. MOTIVATIE 3 min

FASE 1: INTRODUCTIE MAGISCHE WOORDEN

Introductie **magische doos** met prenten van de drie magische woorden van de dag. Je geeft zelf de definitie van elk woord, en stelt één vraag over de prent: zie tekst achterop prent. Verwijs naar eerdere ervaringen van de kleuters.
Hang de prenten op.

FASE 2: BOEKSNUFFELEN

Verhaal: kaft, titel en auteur

FASE 3: INTRODUCTIE LUISTEROPDRACHT

Optie 1: de kleuters moeten hun hand omhoog steken wanneer ze een magisch woord horen.

Optie 2: de kleuters krijgen als luistertaak bij het lezen de vraag 'Hoe geraakt Zwaan aan een fiets?' Die vraag moeten ze na het lezen beantwoorden.

VERHAAL MET VOORSPELVRAGEN 7 min

Gebruik het prentenboek met de aangepaste tekst.
Sta stil bij de magische woorden in de tekst: herhaal de definitie en verwerk ze in het verhaal.

Voorspelvragen, bijvoorbeeld:
- Denk jij dat kippen kunnen fietsen? Zal Zwaan kunnen fietsen?
- Zal mevrouw De Haan een fiets vinden in de stad? (bij de prent van de stad)
- Hoe zou mevrouw De HAan toch nog aan een fiets kunnen geraken?


!In het verhaal staan magische woorden uit andere thema's: 'stad' en 'voorraad'. Als de kleuters hierop reageren, dan mag je kort bevestigen. Maar blijf niet te lang stil staan.

VERWERKING 5 min

FASE 1: TWEE EENVOUDIGE VRAGEN OVER HET VERHAAL

Hoe geraakt Zwaan aan een fiets?
1. Van wie krijgt hij een fiets? *mevrouw De Haan*
2. Waarom? *Het cadeau is voor haar verjaardag.*
3. Waar komt die fiets vandaan? Waar vindt mevrouw De Haan een cadeau voor Zwaan? *Eerst zoekt mevrouw De Haan een fiets bij de fietsenmakers. Daarna vindt ze een fiets bij de koopman. Die maakt een fiets voor Zwaan.*


! Als ondersteuning bij **de laatste vraag** kan je de 9de prent van het verhaal erbij nemen (met de drie fietsenwinkels).

FASE 2: UITGEBREIDE HERHALING VAN DE MAGISCHE WOORDEN

Herhaal voor elk magisch woord met behulp van de prenten de definities, stel eenvoudige vragen, en verbind het woord met het boek.
Sluit af met een gesprek rond de eigen ervaringen bij een of meerdere magische woorden.

DAG 2: HET VERHALEND PRENTENBOEK EEN TWEEDE MAAL VERTELLEN



DOELSTELLINGEN:

- ✓ Woorden en bijhorende concepten diepgaander verankeren
- ✓ Nadenken en redeneren
- ✓ Verhaalbegrip: diepgaander inzicht
- ✓ Spreken



MATERIAAL:

- ✓ De vertelplaten of het boek 'Zwaan wil een fiets'
- ✓ Prenten van de magische woorden (30, 31, 32)



GROEPERING:

Deze activiteit gebeurt in een kleine homogene groep van 6 tot 12 kleuters.

VERLOOP: 19 min

1. MOTIVATIE 5 min

FASE 1: BEKNOPTE HERHALING VAN DE MAGISSCHE WOORDEN

De ko toont de prenten van de magische woorden. Ze herhaalt de definities en enkele eenvoudige vragen. Zie vragen op prenten.

FASE 2: ZOEK DE MAGISCHE WOORDEN IN HET VERHAAL

De kleuters zoeken de magische woorden op enkele prenten van het verhaal.
Bespreek wat er gebeurt (en kleef een post-itnote)

FASE 3: INTRODUCTIE UITDAGENDE VRAAG

De kleuters krijgen nu al de vraag te horen die ze na het lezen moeten beantwoorden:

Hoe komt het dat Zwaan niet past op een gewone fiets, maar wel op de fiets van de koopman?

(De kleuters mogen deze vraag voor het lezen nog niet definitief beantwoorden.)

VERHAAL MET UITDAGENDE VRAGEN 8 min

! De ko kan tijdens het vertellen meer aandacht schenken aan de prenten waarop de koopman zijn koopwaar toont en de kip opmeet. Op die manier bereid je de kleuters al wat voor op de uitdagende vragen die nadien volgen.

Pagina met post-itnote: vraag de kleuters om hier zelf te vertellen wat er gebeurt (met gebruik van de magische woorden) – antwoord kleuters samenvatten en verder lezen

VERWERKING 6 min

FASE 1: UITDAGENDE VRAAG OVER HET VERHAAL

De ko stelt volgende uitdagende vraag:

1. 'Waarom past Zwaan niet op een gewone fiets?' *Het zadel is te hoog. Zijn poten zijn te kort.*
2. 'Hoe komt het dat de koopman wél een fiets kan verkopen?' *De koopman maakt zelf een nieuwe fiets die wel past voor Zwaan. De koopman vergeet om remmen te maken aan de fiets.*

! Om vraag 2 af te sluiten kan de ko samen met de kleuters de laatste bladzijde bekijken (met de fiets op de grond). Heeft de koopman een goede fiets gemaakt?

DAG 2: HET DENKSPELLETJE



DOELSTELLINGEN:

- ✓ Woorden en bijhorende concepten diepgaander verankeren
- ✓ Nadenken en redeneren
- ✓ Spreken



MATERIAAL:

- ✓ Prenten van de magische woorden
- ✓ Prenten 6.1, 6.2 en 6.3 voor het sorteerspelletje



GROEPERING:

Deze activiteit kan zowel in kleine als grote groep. Je kunt dit ook tweemaal doen: eerst in kleine groep en dan pas in grote groep: de kleuters uit de kleine groep krijgen zo meer zelfvertrouwen om in de grote groep het woord te nemen.

Gebruik sorteerkaarten 6.1 tem 6.3 voor dit denkspelletje.

Vergelijk prenten 6.1, 6.2, 6.3:

- Met welke fiets kan je het snelst fietsen?
- Welke fiets heeft een zadel?
- Welke fiets heeft een rem?
- Welke fiets heeft pedalen?
- Als je geen pedalen hebt, hoe moet je dan fietsen?
- Als je geen rem hebt, hoe moet je dan stoppen?



Tip voor later: je kan op de speelplaats uittesten welke fiets echt het snelst is!!

DAG 3: HET INFORMATIEF PRENTENBOEK EEN EERSTE MAAL VERTELLEN

DOELSTELLINGEN:

- ✓ Woorden en bijhorende concepten verwerven
- ✓ Verhaalbegrip

MATERIAAL:

- ✓ Het boek 'Karel Klus bouwt een auto'
- ✓ Prenten van de doelwoorden (33. vastschroeven, 34. motor en 35. benzine) + prenten van de vorige doelwoorden (30, 31, 32)

GROEPERING:

Volledige klas

VERLOOP:	17 min
1. MOTIVATIE	3 min
FASE 1: INTRODUCTIE MAGISCHE WOORDEN	
Introductie **magische doos** met prenten van de drie magische woorden van de dag. Je geeft zelf de definitie van elk woord, en stelt één vraag over de prent: zie tekst achterop prent. Verwijs naar eerdere ervaringen van de kleuters. Hang de prenten op.	
FASE 2: BOEKSNUFFELEN	
Informatief boek: genre, kaft, titel en auteur.	
FASE 3: INTRODUCTIE LUISTEROPDRACHT	
Optie 1: de kleuters moeten hun hand omhoog steken wanneer ze een magisch woord horen. Optie 2: de kleuters krijgen als luistertaak bij het lezen de vraag wat Karel Klus nodig heeft om een auto te bouwen. Die vraag moeten ze na het lezen beantwoorden.	

VERHAAL MET VOORSPELVRAGEN

7 min

Voorspelvragen, bijvoorbeeld:
- Wat is Karel Klus hier aan het doen?
- Hoe moet Karel Klus zitten?
- Wat ontbreekt er nog?
- Waarom werkt de auto nog niet?

Verbind de informatie met eerdere activiteiten/gebeurtenissen in de klas. Sta stil bij de magische woorden in de tekst: herhaal de definitie en verwerk ze in het verhaal.



!Als de kleuters reageren op de rood gedrukte woorden (remmen) dan mag je hier ook positief op reageren! Dan hebben ze de woorden van de vorige dag al goed onthouden! Herhaal kort voor iedereen maar blijf niet te lang werken rond deze woorden, het zijn de woorden van de nieuwe dag die van belang zijn.

VERWERKING

7 min

FASE 1: TWEE EENVOUDIGE VRAGEN OVER HET VERHAAL

Ko: 'Nu hebben we veel bijgeleerd over hoe je een auto moet maken.'

1. 'Wat doet Karel Klus?' *Karel Klus bouwt een auto.*
2. 'Wat heeft Karel Klus allemaal nodig om een auto te bouwen?' *Wielen. Een stuur. Een zetel. Staal. Assen. Een motor. Gereedschap.*



! Blader door het boek om de kleuters te ondersteunen. Het antwoord hoeft niet helemaal volledig te zijn!

FASE 2: UITGEBREIDE HERHALING VAN DE DOELWOORDEN

Herhaal voor elk magisch woord met behulp van de prenten de definities, stel eenvoudige vragen, en verbind het woord met het boek. Sluit af met een gesprek rond de eigen ervaringen bij een of meerdere magische woorden.

FASE 3: FLAPJESSPEL

Kies voor het flapjesspel uit de prenten 30 tot en met 35.
Voeg woorden toe van de vorige weken die de kleuters nog niet goed beheersten. Bijvoorbeeld:
Voeg magisch woord 2 (lijn) toe: is Boris, de hond van Karel Klus, aan de lijn?
Voeg magisch woord 29 (platteland) toe: komt het platteland voor in het verhaal? Waar zie je dit? (Je ziet veel kenmerken van het plattenland.) *De auto rijdt door het platteland op het einde. In het begin vissen ze in het plattenland.*

DAG 4: HET INFORMATIEF PRENTENBOEK EEN TWEEDE MAAL VERTELLEN

DOELSTELLINGEN:

- ✓ Woorden en bijhorende concepten diepgaander verankeren
- ✓ Nadenken en redeneren
- ✓ Verhaalbegrip: diepgaander inzicht
- ✓ Spreken

MATERIAAL:

- ✓ Het boek 'Karel Klus bouwt een auto'
- ✓ Prenten van de magische woorden (33,34,35) + prenten van de vorige magische woorden (30, 31,32)

GROEPERING:

Deze activiteit gebeurt in een kleine homogene groep van 6 tot 12 kleuters.

VERLOOP: 19 min

1. MOTIVATIE 5 min

FASE 1: BEKNOPTE HERHALING VAN DE DOELWOORDEN

De ko toont de prenten van de drie magische woorden. Ze herhaalt de definities en enkele eenvoudige vragen. Zie vragen op prenten.

FASE 2: ZOEK DE MAGISCHE WOORDEN IN HET BOEK

De ko neemt het boek erbij. De kleuters zoeken de magische woorden op enkele prenten uit het verhaal. Bespreek wat er gebeurt. (Plak een post-itnote op deze prenten.)

FASE 3: INTRODUCTIE UITDAGENDE VRAAG

De kleuters krijgen nu al de vraag te horen die ze na het lezen moeten beantwoorden:
Waarom lukt het Karel Klus niet om meteen te vertrekken?
(De kleuters mogen deze vraag voor het lezen nog niet definitief beantwoorden.)

VERHAAL MET UITDAGENDE VRAAG 8 min

! Benadruk wat **nieuw** is in het boek: wat de kleuters nog niet wisten! De kleuters moeten ook echt iets bijleren uit het boek. Schenk extra aandacht aan de laatste bladzijden. Wat moet er nog allemaal gebeuren voordat Karel Klus kan vertrekken?

Pagina met post-itnote: vraag de kleuters om hier zelf te vertellen wat er gebeurt (met gebruik van de magische woorden) – antwoord kleuters samenvatten en verder lezen.

VERWERKING 6 min

FASE 1: UITDAGENDE VRAGEN OVER HET VERHAAL

De ko stelt volgende uitdagende vragen:

1. 'Waarom lukt het Karel Klus niet om te vertrekken?' *Er is nog geen motor in de auto. Er is geen benzine.*

 !Toon ter ondersteuning de prent op blz. 29 waarop Karel Klus onder de motorkap kijkt.

2. 'Waarom heeft Karel Klus benzine nodig?' *De benzine doet de motor draaien. Zonder benzine kan de auto niet rijden.*

 !Toon ter ondersteuning de prent op blz. 32-33 waarop de doorsnee van de auto staat.

DAG 4: SORTEERSPEL



DOELSTELLINGEN:

- ✓ Woorden en bijhorende concepten diepgaander verankeren
- ✓ Nadenken en redeneren
- ✓ Spreken



MATERIAAL:

- ✓ Prenten van de magische woorden (33,34,35)
- ✓ Gebruik sorteerkaarten 6.4 tem 6.14 voor dit sorteerspelletje



GROEPERING:

Deze activiteit kan zowel in kleine als grote groep. Je kunt dit ook tweemaal doen: eerst in kleine groep en dan pas in grote groep: de kleuters uit de kleine groep krijgen zo meer zelfvertrouwen om in de grote groep het woord te nemen.

Speel eerst het sorteerspelletje met sorteerkaarten 6.4-6.8: Waar is er een motor? Laat de kleuters nadenken of ze het geluid van de motor horen.
Gebruik vervolgens dezelfde kaarten (6.4 -6.8) om na te gaan waar er benzine nodig is om te bewegen.
Gebruik de kaarten 6.9 en 6.10 om de antwoorden van de kleuters te bevestigen.
Ten slotte speel je het sorteerspelletje met de kaarten 6.11-6.14 met de vraag: Kan je met dit gereedschap iets vastschroeven?



! De kaart 6.8 gebruik je enkel als je de kleuters nog een extra uitdaging wil geven. Je zal moeten uitleggen dat een motor niet alleen wielen kan doen bewegen - maar ook andere dingen kan doen werken. De motor van een ijskast maakt ook lawaai!

DAG 5: DE BOEKEN VERGELIJKEN

DOELSTELLINGEN:

- ✓ Transfer van de doelwoorden en de bijhorende concepten naar een andere context (Het andere boek - een Drama-verhaal)
- ✓ De magische woorden consolideren (verder inoefenen)

MATERIAAL:

- ✓ Het boek van 'Karel Klus bouwt een auto'
- ✓ De vertelplaten van het boek 'Zwaan wil een fiets'
- ✓ Prenten van alle magische woorden (30-35)

GROEPERING:

Fases 1, 2 en 3 gebeuren met de volledige klas. Fase 4 gebeurt in een hoek.

VERLOOP: 12 min

1. FASE 1: DE BOEKEN VERGELIJKEN 4 min

De Ko toont in het **infoboek** de prent waarop Karel Klus het sleuteltje omdraait en er niets gebeurt **(blz. 26)** . Daarnaast legt ze de vertelplaat van het **verhaal** waarop Zwaan in volle vaart naar beneden fietst (vertelplaat **23**). De twee prenten worden met elkaar vergeleken. Wat is hetzelfde? Wat is verschillend?

- Wat is **hetzelfde?**

De fiets en de auto hebben allebei wielen, een stuur, lichten (een as).
De auto is nog niet helemaal in orde.
Ook de fiets is nog niet helemaal in orde.

- Wat is **verschillend?**

De fiets kan al wel fietsen, maar niet stoppen.
De auto kan nog niet vertrekken.
De fiets heeft nog geen rem, de auto wel.
De fiets en de auto hebben allebei geen motor. De fiets heeft geen motor nodig.
De auto heeft een snelheidsmeter, de fiets niet.
Het stuur ziet er anders uit.
De fiets heeft twee wielen, de auto vier.

2. FASE 2: MINI-DRAMA

8 min

De ko vertelt dat de kleuters allemaal mogen spelen dat ze een **politieagent** zijn.

- Wie heeft er al eens in een politieauto gezeten? Wie zou er eens in een politieauto willen zitten? Zullen we even doen alsof?
- Jullie zijn allemaal politieagenten en jullie hebben een eigen auto. Jullie gaan nu met de auto vertrekken. Wat doe je dan? Aan het sleuteltje draaien! *De kleuters doen alsof ze aan het sleuteltje draaien. En doen vervolgens alsof ze sturen.*
- In jouw politieauto zit er een hele stille **motor**. Die zegt zzzzz. Kan ik jullie motor horen? Laat eens horen of de motor van [NAAM VAN EEN KLEUTER] aanstaat. *Kleuters zeggen zzzz terwijl ko komt luisteren.*
- We rijden door de stad. We rijden voorbij hoge gebouwen, scholen, winkels. Er is heel veel volk. Alle kinderen wuiven naar ons, en wij wuiven terug. *De kleuters wuiven.*
- Oh, daar is een voetpad en er staat een klein jongetje met zijn fiets dat wil oversteken. He, wachten, … Maar dat jongetje luistert niet. We moeten toeteren! Toeteren jullie mee? *De kleuters toeteren.*
- Het jongetje luistert nog niet. Straks rijden we die jongen nog omver. We moeten **remmen**. Wie weet hoe je in de auto remt? De ko toont voor hoe je met jouw voet moet remmen. *De kleuters doen na.*
- Net op tijd. De jongen kan nu rustig oversteken met zijn fiets. We rijden verder. We zoeken een tankstation want er is bijna geen **benzine** meer in de auto. Ha, nu gaan we tanken. We zetten eerst de motor uit met het sleuteltje. *De kleuters draaien aan het sleuteltje.*
- We schroeven de dop los van de benzinetank en laten de benzine in de auto stromen. *De ko doet voor hoe de dop van de tank losgeschroefd wordt, en er benzine in de auto stroomt, vervolgens doet de ko voor hoe de dop van de tank **vastgeschroefd** wordt.*
- Dan krijgen we een telefoontje. Een noodgeval! Er is een dief bij de fietsenmaker. De dief wil alle fietsen stelen. Wat moeten we doen?
- *Vraag aan de kleuters om zich te zetten. Laat hen zelf verschillende oplossingen bedenken: ze mogen dit verwoorden of uitbeelden. (Verweef de woorden 'motor', 'remmen', 'benzine' in het gesprek.) Kies samen met de kleuters één oplossing om uit te beelden.*

3. FASE 3: HOEKSPEL

KIM-spel of memory of vliegenmepperspel

EXTRA TIPS BINNEN HET THEMA

- **Waarneming van fietsen (vanaf dag 1):** in de waarneming kan je de nodige aandacht schenken aan de remmen, de remblokjes, remkabels.
- **Verteltafel:** vertel het verhaal van 'Zwaan wil een fiets' met een verteltafel.
- **Bezoek aan garage/fietsenmaker of een Handige Harry in de klas:** wie weet, wil een vader of moeder wel uitleggen hoe je een fiets herstelt.
- **Fietsenmaker in de klas (vanaf dag 1):** Heb je een oude binnenband thuis liggen? Laat de kleuters hiermee experimenteren…
- **Rijmactiviteiten en meetactiviteiten (vanaf dag 1):** naar aanleiding van de rijmpjes en het meten in het prentenboek 'Zwaan wil een fiets'
- **Karel Klus voor een dag (vanaf dag 3):** de kleuters mogen vandaag ook Karel Klus zijn, en zelf een auto maken. Ze mogen helemaal zelf kiezen hoe ze dit doet. Sommige kleuters zullen liever een auto tekenen of schilderen. Anderen gaan liever met kartonnen dozen aan de slag en bouwen een grote auto. Voorzie het nodige materiaal: dozen, papier en ander kosteloos materiaal. Is de auto die ze gemaakt hebben hun droomauto?
  Wil je originelere knutselideeën? Probeer dan eens auto's te maken van wc-rollen (http://www.pinterest.com/pin/416583034253595462) of zelf van fruit (http://www.pinterest.com/pin/416583034252736318)!
- **Introductie 'Karel klust bouwt een auto' met brainstorm**: verwijzing naar de passage uit het boek waarop Zwaan tegen de boom knalt. Hoe komt het dat Zwaan tegen de boom is geknald? De juf vertelt dat ze een man kent die zelf een auto wil maken. Daarom mag hij zeker niet de fout maken om ook een onderdeel te vergeten. De kleuters brainstormen met de juf over de verschillende onderdelen van de auto. Na het voorlezen van het boek 'Karel Klus bouwt een auto' wordt de oorspronkelijke brainstorm in een andere kleur aangevuld.
- **In het verkeer (vanaf dag 3):** laat de kleuters een parcours afleggen met een/hun zelfgemaakte auto of met een fiets. Voorzie stoplichten, kruispunten, rotondes en oversteekplaatsen! Iedereen kan een andere rol innemen (voetgangers, fietsers, automobilisten en zelfs politieagenten).
- **De boeken vergelijken (vanaf dag 5)**
  Extra denkvragen: je kan extra denkvragen voorzien uit de volgende lijst. Haal indien nodig de boeken/vertelplaten en de prenten van de magische woorden er nog eens bij. Dit kan de kleuters helpen bij het formuleren van een antwoord.
  - Kan een fiets rijden zonder benzine?
  - Heeft een auto pedalen?
  - Zou Zwaan ook te klein zijn om een auto te besturen? Zou Karel Klus een goede auto kunnen maken voor Zwaan?
  - Is het gevaarlijk om te rijden in een auto zonder remmen, waarom wel/niet?

- **Fantasiespel:** Het is leuk om de hoeken in te richten voor fantasiespel! Voorzie een verkeersmat, een hoek met auto –en fietsonderdelen en het nodige gereedschap (schroevendraaiers, etc.) om alles aan elkaar te schroeven. Laat de kleuters uit constructiemateriaal een tankstation bouwen waar ze hun auto kunnen voorzien van nieuwe benzine.

Boekenhoek	- informatieve boeken over fietsen en auto's (met zoekopdracht: op zoek naar pedaal, zadel, motor, …)

	zoek naar pedaal, zadel, motor, …)
computerhoek	- informatieve filmpjes over fiets en auto
winkelhoek	- gekke spullen winkel (~ koopman): de kleuters kunnen tekeningen maken bij de gekke spullen uit het boek (vb. zonnebril voor een kat) of zelf gekke spullen voor deze winkel bedenken
creahoek	- groepsopdracht: knutselen van een auto - groepsopdracht: knutselen van een benzinepomp - tekenen van een auto die er zo echt mogelijk uitziet: met de kleuters op het internet op zoek naar autolabels, foto's van een dashboard van een auto, …
constructiehoek / automat	- automat met auto's en fietsen
bewegingshoek	- hometrainer in de klas
ontdekhoek	- verschillende auto-onderdelen en gereedschap - fietsenherstelplek: verschillende fietsonderdelen en gereedschap – blaadje met tekening van een fiets om op aan te duiden wat stuk is (zadel, licht, pedaal, …)