

VERTELCYCLUS WEEK 7: POLITIE

VERSIE 2 (1-10-2015)

BOEKEN:



Titel: Hugo: dichter en politieman
Auteur: C. Norac & K. Aertssen
Jaartal: 2009
Uitgeverij: De Eenhoorn

We hebben de tekst overal vrij grondig vereenvoudigd. Je kan blz. 6-7, 18-19, 24-25 overslaan.

Op blz. 14 hebben we het woord 'verkeer' toegevoegd aan het verhaal: "En ja hoor: als Hugo zijn armen beweegt, rijden de auto's verder! Het **verkeer** doet wat hij wil. Hij voelt zich precies een tovenaar."

➢ WERELDWOORDEN:

Uniform: Wanneer politiemannen een uniform dragen, dragen ze allemaal dezelfde kleren. Zo kan je ze goed herkennen. (blz. 4)

Kruispunt: Op een kruispunt komen twee wegen samen. (blz. 10)

Verkeer: Alle mensen, auto's, fietsen, die op straat rijden of lopen (**toegevoegd** aan blz. 14)



Titel: De politieman
Auteur: L. Slegers
Jaartal: 2013
Uitgeverij: Clavis

➢ WERELDWOORDEN:

Oproep: dat is een vraag om ergens naartoe te komen en te helpen (woord op blz. 6 en 8, prent op blz. 8)

Regelen: ervoor zorgen dat alles goed gaat en in orde is. Als een politieagent het verkeer regelt, dan zorgt hij ervoor dat alles goed gaat. Hij zegt/toont wat iedereen moet doen. (woord op blz. 8 en 10, prent op blz. 11)

Deuk: Een deuk is een putje. Een deuk komt er na een botsing of wanneer iets gevallen is. (blz. 14)

OF als de meerderheid van de kleuters het woord 'ongeluk' nog niet kennen.

Ongeluk: Als er iets misloopt (op straat), noemen we dat een ongeluk. (blz. 14)

Op blz. 4 kan je enkele regels schrappen. Enkele woorden toegevoegd aan blz. 10.

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 'politie' reeds in een eerdere activiteit.

Een mogelijke optie:
De leerkracht vertelt over haar ochtend, met ondersteuning van foto's. Op een druk kruispunt waar ze elke ochtend voorbij moet, waren de verkeerslichten vanmorgen stuk. Wat een drukte, wat een chaos! Zoveel verkeer kriskras door elkaar! Gelukkig kwam er snel een politieman om het verkeer te regelen. Zo kon de leerkracht gelukkig veilig het kruispunt oversteken.

DAG 1: HET VERHALEND PRENTENBOEK EEN EERSTE MAAL VERTELLEN



DOELSTELLINGEN:

- ✓ Woorden en bijhorende concepten verwerven
- ✓ Verhaalbegrip



MATERIAAL:

- ✓ De vertelplaten van 'Hugo, dichter en politieman'
- ✓ Doosje met magische woorden
- ✓ Prenten van de magische woorden (36. Uniform, 37. Kruispunt, 38. Verkeer)



GROEPERING:

Volledige klas

VERLOOP: 16 min

MOTIVATIE 3 min

FASE 1: INTRODUCTIE MAGISCHE WOORDEN

Introductie **magische doos** met prenten van de twee magische woorden van de dag.
Je geeft zelf de definitie van elk woord, en stelt één vraag over de prenten: zie vragen 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 over wie dit verhaal nog allemaal gaat. Die vraag moeten ze na het lezen beantwoorden.

VERHAAL MET VOORSPELVRAGEN 8 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 je dat Hugo zich als politieman wil verkleden?
- Wat vinden de anderen van zijn verkleedkleren?
- Hoe kan Hugo nu oversteken?
- Wat vindt Miranda ervan dat Hugo het verkeer regelt? Wie staat er achter de boom?

VERWERKING 5 min

FASE 1: TWEE EENVOUDIGE VRAGEN OVER HET VERHAAL

1. Over wie gaat dit verhaal allemaal? *Hugo is een kleine hond. Hij heeft een papa die politieagent is. Miranda is zijn vriendin.*
2. Waarom heeft Hugo een uniform aan? *Hij krijgt het uniform van zijn papa. Hij moet zich verkleden.*


! Als ondersteuning bij **deze vragen** kan je de kaft van het boek tonen.

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 van 'Hugo, dichter en politieman'
- ✓ Prenten van de magische woorden (36, 37, 38)

GROEPERING:

Deze activiteit gebeurt in een kleine homogene groep van 6 tot 12 kleuters. Het sorteerspelletje op het einde kan nadien nogmaals gespeeld worden met de volledige groep.

VERLOOP: 20 min
MOTIVATIE 5 min
FASE 1: BEKNOPTE HERHALING VAN DE MAGISSCHE WOORDEN
De ko toont de prenten van de drie magische woorden. Ze herhaalt de definities en enkele eenvoudige vragen. Zie tekst 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 (hang hier 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 voelt Thomas zich aan het begin van het verhaal? En aan het einde? (De kleuters mogen deze vraag voor het lezen nog niet definitief beantwoorden.)

VERHAAL MET UITDAGENDE VRAAG	9 min

! De ko kan tijdens het vertellen reeds veel aandacht schenken aan de gevoelens van Hugo tijdens de verschillende gebeurtenissen.

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

UITDAGENDE VRAAG OVER HET VERHAAL

De ko stelt volgende uitdagende vraag:

1. Hoe voelt Hugo zich aan het begin van het verhaal? Waarom? *Hugo is bang van het verkeer. Hugo is verdrietig omdat hij uitgelachen wordt.*
2. Hoe voelt Hugo zich op het einde van het verhaal? Waarom? *Hugo is blij omdat hij een vriendin heeft. Hij wordt niet uitgelachen. Hugo mag doen wat hij liefst wil: dichter zijn.*

DAG 2: HET SORTEERSPELLETJE



DOELSTELLINGEN:

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



MATERIAAL:

- ✓ Prenten van de magische woorden (36, 37, 38)
- ✓ Sorteerkaarten 7.1-7.5 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. Herhaal zeker nog even de nieuwe woorden.

Speel eerst het sorteerspelletje met de kaarten 7.1-7.5: Waar zie je een uniform? Bespreek met de kleuters ook wie het uniform draagt.



! Tussen de fietsers zit iemand met een fluovestje. Wijs hen hierop als ze dit niet meteen zien. Is dit een uniform? Bespreek met de kleuters.

Gebruik vervolgens dezelfde kaarten om na te gaan waar er (veel) verkeer is. Verkeer is er alleen op een straat. Dus de kaarten 7.3 (voetballers) en 7.5 (kassiersters) tonen geen verkeer. Op kaart 7.4 (wandelaars op een rustige weg) is er duidelijk verkeer te zien, maar is het niet erg druk.

DAG 3: HET INFORMATIEF PRENTENBOEK EEN EERSTE MAAL VERTELLEN

DOELSTELLINGEN:

- ✓ Woorden en bijhorende concepten verwerven
- ✓ Verhaalbegrip

MATERIAAL:

- ✓ Het boek 'De politieman'
- ✓ Prenten van de magische woorden (39. oproep, 40 regelen, 41 deuk/ongeluk) + prenten van de vorige magische woorden (36-38)

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 vragen 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 de politieman allemaal doet.	

VERHAAL MET VOORSPELVRAGEN

7 min

Voorspelvragen:
- Zie je hoe de politieman het verkeer regelt? Hoe doet hij dat?
- Hoe was het ongeluk gebeurd?
- Wat doet de politieman hier nog?
- Waarom is de politieman zo blij met de fietser? (voordat je de tekst vertelt)

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 (uniform, kruispunt, verkeer) 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 de politieman.'

1. 'Wat doet de politieman?' *Het verkeer regelen. Bij een ongeluk opschrijven wat er gebeurd is. Dieven opsluiten. Ruzies oplossen.*
2. 'Wanneer is de politieman blij?' *Als je in orde bent: je draagt een fietshelm, een hesje, het fietslicht werkt.*


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

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.

FASE 3: FLAPJESSPEL

Kies voor het flapjesspel uit prenten 36 tem 41.
Voeg magisch woord 34 motor toe. Vraag de kleuters waar ze een voertuig met een motor gezien hebben in de verhalen? *De politieagent die op een motor rijdt. De auto's in het verkeer dat geregeld wordt, hebben motoren.*
Voeg enkele andere magische woorden toe van de vorige weken om deze extra te oefenen.

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 'De politieman' (Liesbet Slegers)
- ✓ Prenten van de magische woorden (39, 40, 41) + prenten van de vorige magische woorden (36-38)

GROEPERING:

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

VERLOOP: 20 min

1. MOTIVATIE 6 min

FASE 1: BEKNOPTE HERHALING VAN DE MAGISCHE WOORDEN

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:
Waar werken de politiemannen?
(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. Vraag regelmatig aan de kleuters **waar** de politieman nu is.

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 één uitdagende vraag:

1. 'Waar werken de politiemannen?' *Op straat: ze regelen het verkeer. Ze houden dieven tegen. Ook in het politiebureau: daar krijgen ze een oproep om te helpen. Op school: om uit te leggen wat een politieman doet. Op heel veel andere plaatsen.*

 !Laat de kleuters eerst zelf nadenken. Toon dan ter ondersteuning de prent op blz. 8 waarop een politieagente een oproep ontvangt. Toon ook een prent op straat, en een prent van de school.

DAG 4: DENKSPELLETJE



DOELSTELLINGEN:

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



MATERIAAL:

- ✓ Prenten van de magische woorden (39, 40, 41)
- ✓ Gebruik sorteerkaarten 7.6 tem 7.9 voor dit denkspelletje. 7.10 en 7.11 zijn optioneel.
- ✓



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 7.6 tem 7.9 voor dit denkspelletje. 7.10 en 7.11 zijn optioneel.

Bekijk met de kleuters één voor één de foto's 7.6 tot en met 7.9. Vraag hen te beschrijven wat ze zien. Stel telkens de vraag: "Moet je nu een oproep doen aan de politie om te komen helpen?"
De foto's 7.10 en 7.11 zijn optioneel. Je kan ze gebruiken om de betekenis van 'deuk' in een andere situatie te leren gebruiken.
Indien je het magisch woord 'ongeluk' gebruikt, laat je foto's 7.10 en 7.11 vallen, maar gebruik je wel 7.12-7.15



! Bij foto 7.6 kan je in het gesprek het woord 'regelen' gebruiken. Misschien moet de politie komen om het verkeer te regelen. Bij foto 7.9 zie je een 'deuk'. Hoe komt die deuk daar? Door een botsing of een ongeval of heeft er een dief ingebroken?

DAG 5: DE BOEKEN VERGELIJKEN

DOELSTELLINGEN:

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

MATERIAAL:

- ✓ De vertelplaten van 'Hugo: dichter en politieman'
- ✓ Vertelplaat uit 'De politieman' (apart in de map)
- ✓ Prenten van alle magische woorden (36-41)

GROEPERING:

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

VERLOOP: 12 min

1. FASE 1: DE BOEKEN VERGELIJKEN 4 min

- De Ko toont uit het **infoboek** 'De politieman' de prent waarop de politieman een fietser laat voorbijrijden. Daarnaast legt ze de vertelplaat uit het **verhaal** van 'Hugo' (**vertelplaat 13**) waarop Hugo wil oversteken aan het kruispunt.

- Wat is **hetzelfde**?
  - Aan de politieagenten? (Hoe zien ze eruit? Wat doen ze?)
  - Aan het verkeer?

De politiemannen hebben allebei een pet op en een fluitje in hun mond.
De politiemannen regelen het verkeer.
De politiemannen dragen een uniform.
Het stoplicht werkt niet.

- Wat is **verschillend**?
  - Aan de politieagenten? (Hoe zien ze eruit? Hoe voelen ze zich?)
  - Aan het verkeer?

De ene politieman heeft een fluohesje aan. De andere politieman heeft dat niet.
Op één prent zie je een kruispunt. Op de andere prent niet.
Op één prent zijn alleen maar auto's en bussen. Op de andere prent zie je ook een fietser.
De politieman is blij op de ene prent, en bang op de andere prent.

2. FASE 2: RAADSELS

8 min

De ko hangt de foto's van de 6 magische woorden (36-41) zichtbaar op, herhaalt de definities en vraagt de kleuters om te luisteren naar de raadsels. Over welk magisch woord gaat het?

Het is soms blauw, soms rood, soms groen, … Je kan het aantrekken. Als je het aanhebt, dan zie je er hetzelfde uit als andere mensen en weet iedereen dat jullie hetzelfde doen. Het is een…. uniform

Je ziet het op straat. De mensen die op het voetpad lopen, de auto's die op straat rijden, de fietsers, dat alles noemen we… het verkeer.

Als een politieman een telefoontje krijgt, dan is het vaak omdat hij ergens dringend moet helpen. Hij krijgt dan een…. oproep.

Als je deze man ziet op straat, dan moet je erg goed naar hem luisteren. Soms fluit hij op zijn fluitje, soms zwaait hij met zijn armen. Dat doet hij allemaal om ervoor te zorgen dat alles goed gaat, en er geen botsingen of ongevallen gebeuren. De politieman is hier het verkeer aan het …. regelen.

Je ziet het op straat. Als twee straten samenkomen, noemen we dat een… kruispunt.

Je ziet het soms op straat. Een auto heeft gebotst tegen een andere auto. Daarna is de auto niet zo mooi meer, want hij heeft een … deuk.

Je ziet het soms op straat. Een auto heeft gebotst tegen een andere auto. De auto is kapot. want hij had een … ongeluk.

3. FASE 3: HOEKSPEL

memory of vliegenmepperspel of BINGO

EXTRA TIPS BINNEN HET THEMA

- **Politiebureau (vanaf dag 1):** richt een hoek in de klas in waar de kleuters zich als politieagent kunnen verkleden. Voorzie hier ook een telefoon, en enkele foto's met noodsituaties als inspiratiebron voor 'oproepen'. Misschien kunnen de kleuters uit de andere hoeken de politieagenten inschakelen om een probleem op te lossen?
- **Politietesten (vanaf dag 1):** om politie te worden, moet je heel wat fysieke testen afleggen. Dus als de kleuters dit willen worden, moeten ze hier eerst voor slagen. Maak een parcours waarbij de kleuters moeten rollen, klimmen, kruipen en klauteren. Als ze slagen, krijgen ze een medaille!
- **De automat (vanaf dag 3):** breid samen met de kleuters het speelgoed voor de automat uit met enkele spullen uit de verhalen: een politiebureau (uit duplo of ander constructiemateriaal / of een doos), mannetjes om politieagent te spelen, een stoplicht, een gedeukte auto (kapotte speelgoedauto), honden (om het verhaal van Hugo na te spelen)
- Elke dag leest de juf een versje uit **het rijmschriftje** van Hugo voor.
- **Een politieman op bezoek (vanaf dag 3):** in het infoboek kan je lezen hoe politiemannen ook naar scholen gaan om uitleg te geven over hun werk. Probeer een politieagent te contacteren die hetzelfde kan doen in jouw klas! Of ga misschien zelf naar het politiekantoor?
- **Brainstormactiviteit**: taken van de politieagent:
    - De juf noteert de ideeën van de kleuters op een flap (visueel ondersteund).
    - De juf leest het prentenboek 'De politieman' voor.
    - De originele brainstorm van de kleuters wordt aangevuld in een andere kleur. (Wat zijn we nog meer te weten gekomen?)
- **Op stap met de kleuters:** foto's nemen van de kruispunten in de buurt van de school. De foto's worden gebundeld voor in de boekenhoek.
- **Een oproep doen (vanaf dag 3):** speel een telefoonspelletje. De ko beeldt of legt gevaarlijke situaties uit (bv. Er is een dief, er is een jongen van zijn fiets gevallen, er zijn twee auto's gebotst en ze hebben een deuk, enz.). De kleuters moeten dan een oproep doen naar de politie. Ze moeten de situatie in eigen woorden proberen uitleggen aan de telefoon.
- **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.
    - Als een politieagent een fluovestje draagt, is dat deel van hun uniform. Als wij een fluovestje dragen, is dat dan ook een uniform?
    - In welke voorwerpen kan nog een deuk zitten als je ze laat vallen, of er tegen botst?
    - Is Hugo een echte politieman zoals in het infoboek? Waarom wel/niet?

boekenhoek	- informatieve boeken over de politie - De kleuters gaan in kranten op zoek naar foto's van de politie.
poppenhoek	- Samen met de kleuters inrichten als een politiekantoor. Er kunnen foto's van het politiekantoor naast de school opgehangen worden in deze hoek om het echter te laten lijken. - De kleuters kunnen inspiratie opdoen in het informatief boek van Liesbet Slegers voor de inrichting van de hoek. - Zeker te voorzien: uniform, pet, eventueel handboeien, telefoon, format om op te noteren bij een oproep, … - Je kan het voeren van een telefoongesprek naar de politie (een oproep) voordoen

	m.b.v. een format.
constructiehoek / automat	- De kleuters spelen met de auto's op de automat. - De kleuters kunnen zelf een (realistisch) statenplan met straten, kruispunten, … tekenen op een groot karton, uiteraard met ondersteuning. - De kleuters maken zelf verkeerssituaties met kruispunten, wegen, ronde punten, … - Je maakt foto's van bepaalde verkeerssituaties op een kruispunt (met auto's en materialen van de klas). De kleuters moeten dezelfde verkeerssituatie namaken
bewegingshoek	- De kleuters regelen het verkeer - De kleuters imiteren foto's van politieagenten die het verkeer regelen.
ontdekhoek	- De kleuters experimenteren met verschillende materialen (kunststof, hout, metaal, … → geen papier, karton, …): in welke materialen kan je een deuk maken?, in welke materialen niet?