

**STUDIO
SNUGGER**

Les 14

Werkboekje

In les 14 worden twee onderwerpen uit aflevering 14 van Studio Snugger met een opdracht verwerkt.

Klik [hier](#) om de aflevering te bekijken. De onderwerpen sluiten aan bij:

- automatische schoenen
- de liervogel kan alle geluiden nadoen



Digitale verwerking

Bij elke aflevering horen twee digitale interacties. Elke interactie bevat differentiatie en wordt in verschillende variaties aangeboden. De activiteiten bij aflevering 14 sluiten aan bij de volgende onderwerpen:

- waarom is oranje de kleur van Nederland?
- als je heel hard tegen glas zingt, kan het door trilling breken

Opdracht 1 'Kleuren van de vlag' is een doelzoek-opdracht. Leerlingen zien een landenkaart en namen van landen met een bijbehorende vlag. Ze plaatsen elke vlag in het land dat erbij hoort.

De opdracht wordt aangeboden op verschillende niveaus:

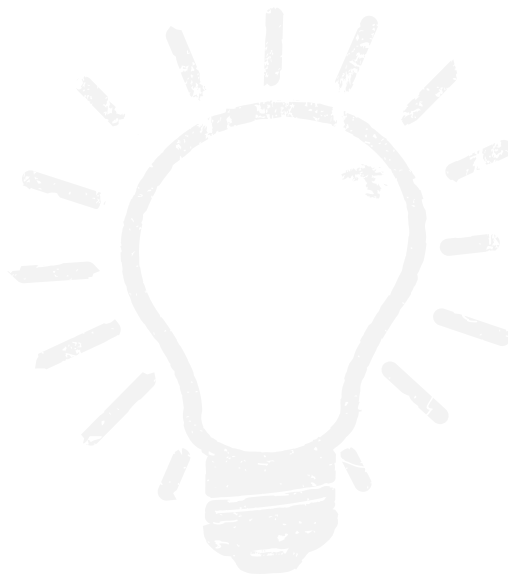
- ▢ *Groep 3:* leerlingen zien de landenkaart van Europa. De namen van de landen staan in de kaart. Naast de kaart staan alle landen nog een keer genoemd met hun bijbehorende vlag. Leerlingen slepen elke vlag naar het juiste land.
- ▢ *Groep 4:* leerlingen zien de wereldkaart. De namen van de landen staan in de kaart. Om de beurt verschijnt de naam van een land in beeld met de bijbehorende vlag. Leerlingen slepen elke vlag naar het juiste land.

Opdracht 2 'Breekbaar of niet?' is een sleep-opdracht.

In beeld staan een witte en een blauwe kast. Met daaromheen allerlei voorwerpen die wel of niet breekbaar zijn. De leerlingen slepen de breekbare voorwerpen naar de witte kast en de niet breekbare voorwerpen naar de blauwe kast.

De opdracht wordt aangeboden op verschillende niveaus:

- ▢ *Groep 3:* leerlingen zien elf voorwerpen in beeld met tekst eronder.
- ▢ *Groep 4:* leerlingen lezen vijftien voorwerpen in tekst.



Pagina 5: Het eten is klaar

Deze opdracht sluit aan bij deze vraag in de aflevering: "Hoe krijg ik mijn kinderen op tijd thuis voor het eten?" In de aflevering wordt beweerd dat er schoenen bestaan die je vanzelf naar huis brengen. In de opdracht gaat meneer Snugger bij Gerard Goochem eten. Zijn GPS-schoenen leiden hem door het doolhof naar het juiste huis. Met een beetje hulp van de leerlingen uiteraard.

Leerdoelen:

- ☐ ontwikkelen van de fijne motoriek
- ☐ ontwikkelen van ruimtelijke oriëntatie

Opdrachtvorm:

- ☐ de weg vinden in een doolhof

Nodig:

- ☐ potlood



Als leerlingen de rechte uitgang bij start kiezen, komen ze het snelst bij het huis van Gerard. De andere uitgangen leveren een kleine omweg op.

Laat de leerlingen het doolhof met een potlood maken, zodat ze hun gum kunnen gebruiken als ze de verkeerde kant op gaan.

Bij de huizen van Gert en Geert kunnen de leerlingen niet uitkomen, maar de huizen van Gert en Geert zijn wel aan elkaar verbonden.

In een van de drie huizen woont Gerard. In de andere twee huizen wonen mannen met een naam die er erg op lijkt: Geert en Gert. Valt dat de leerlingen op?

Pagina 6: De kat blaft

Deze opdracht sluit aan bij deze stelling in de aflevering: "De Australische liervogel kan alle geluiden nadoen." In de opdracht doen meneer Snugger en Gerard Goochem beweringen over wat voor geluiden andere dieren maken. Dit kan voor discussie opleveren. Wijs de leerlingen erop dat ze alleen een kletspraat-sticker plakken bij de verkeerde uitspraken.

Leerdoelen:

- ☐ kritisch nadenken over uitspraken
- ☐ leerlingen weten wat voor geluiden verschillende dieren maken

Opdrachtvorm:

- ☐ kritisch lezen
- ☐ stickers plakken of een kruis zetten

Nodig:

- ☐ kletspraat-stickers of schrijfmateriaal



Lees een of twee beweringen klassikaal en laat de leerlingen zeggen of het waar is of kletspraat.

Foute antwoorden.
Een koe hinnikt niet, maar loeit.
Een ezel kwaakt niet, maar balt.
Een vis brult niet, maar blubt. N.B.
Dit is een algemeen antwoord, dolfijnen fluiten en walvissen zingen bijvoorbeeld.
Een vogel blaft niet, maar tjipt, kwettert of zingt. Een kikker zingt niet, maar kwaakt.

Zijn de leerlingen benieuwd hoe verschillende dierengeluiden echt klinken? Beluister ze via [deze](#) link.

Is iedereen klaar? Bespreek de antwoorden. Vraag aan de leerlingen welke beweringen fout waren en waarom.

→ Spel tip: wijs om de beurt een leerling aan die een dier noemt. Wie weet hoe het geluid dat dat dier maakt heet?