



Info voor de kleuterleid(st)er



Kijken door een technologische bril !

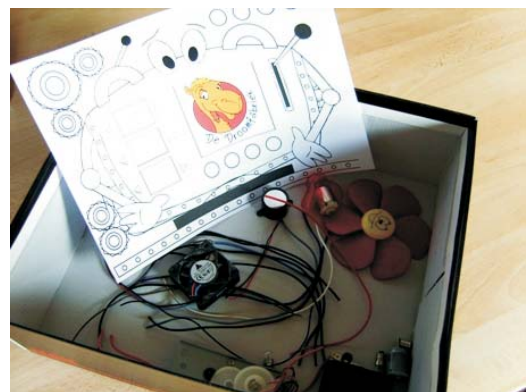
Wanneer de kleuters zelf een droommachine gaan bouwen kunnen ze zelf eerst een plan tekenen. Ze kunnen verschillende onderdelen aan hun machine tekenen en zeggen wat de functie ervan is.

Laat in de experimenteerhoek oude apparaten uit elkaar schroeven : een oude computer, een oude telefoon, ... Laat de kleuters ook experimenteren met échte gereedschappen, dat vinden ze veel leuker dan een plastic hamer of schroevendraaier.

Tips bij de lesgang :

Zorg dat de les goed gekaderd is binnen het thema : vertel het verhaal van doedel de Dromer en dan enkel nog het pakketje vinden op de speelplaats !

Wanneer de kleuters het materiaal van de droommachine vinden zorg dan dat er voldoende materiaal zit dat uitnodigt tot experimenteren, ik denk hierbij aan lampjes en fittings, elektriciteitsdraden, een zoemer, een motor met propeller, splitpennen, paperclips, een muziekkje uit een wenskaart, een ventilator uit een oude computer, ...



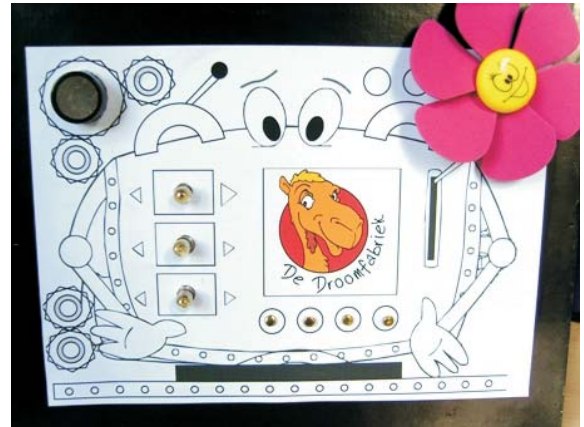
De tekening van de machine kan inspirerend werken, maar je kunt evengoed een eigen machine laten tekenen : laat aan de machine bewegende delen maken (bevestig met een splitpen). Het wordt pas een echte machine als er geluid uit komt (zoemer), als de motor of ventilator gaat draaien of als de lichtjes gaan flikkeren.

Bevestig alle onderdelen (motor, lampjes, zoemer) aan de machine. De kleuters gaan met geleiddraden en een batterij aan de slag en proberen lampjes te laten branden, een motor te laten branden of proberen muziek uit de machine te halen.

Op de foto zie je alle onderdelen op hun plaats bevestigd : de kleuters gaan aan de slag met batterij en geleiddraden.



Je kunt de kleuters ook laten experimenteren met alle onderdelen uit het pakket, verschillende stroomkringen laten maken met lampje, motor of zoemer. Nadien monteren ze alles aan hun machine. Eventueel kunnen ze onderdelen uit de oude apparaten (uit de experimenteerhoek) ook op hun machine monteren.



Verder aan de slag met het elektriciteitsmateriaal :

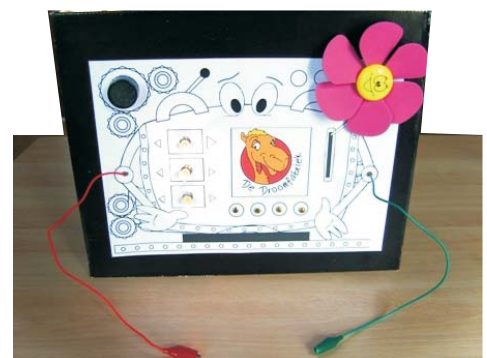
Gebruik de machine om op zoek te gaan naar geleiders of niet geleiders :

- Laat twee geleidraden uit de machine komen : als je zilverpapier, een paperclip, schaar, ... ertussen houdt gaat het lampje branden.

- Voorzie twee splitpennen in de stroomkring : als je er een geleider op legt gaat het lampje branden. Laat de kleuters in de klas op zoek gaan naar dingen waarbij het lampje gaat branden (geleiders) en dingen waarbij het lampje niet brandt (niet geleiders, isolatoren).

- Maak de stroomkring telkens groter en groter, de kleuters maken telkens contact met een nieuwe geleider die ze gevonden hebben.

- Gebruik de machine als 'elektro'-spel. Als de kleuters de juiste dingen verbinden (vraag - antwoord, prentjes die bij elkaar horen) gaan lampjes flikkeren, de motor draaien ...



Je maakt dit eenvoudig op de deksel van een schoendoos. Plak je werkblad erop en prik er splitpennen door. Verbind aan de achterzijde de juiste combinaties met restjes elektriciteitsdraad.

