

Technologie met 'de ridder die bang was in het donker'

De ridder die bang was in het donker



Inhoud

Heer Frederik is een zeer geliefde, dappere ridder. Hij verjaagt monsters, en redt de mooie Vrouw Wendela uit de klauwen van een draak. Echter, hij heeft een zwakke plek : Hij is bang - knieënknikken, hartbonzend bang - in het donker.

Hoe moet dat nu als Vrouw Wendela een afspraak met hem wil in een donkere, maanloze nacht ?

Links

[http://www.kleutergroep.nl/Ridders/ridders en kastelen index.htm](http://www.kleutergroep.nl/Ridders/ridders%20en%20kastelen%20index.htm)

Onderdelen verhaal

ridder en jonkvrouw

kledij:

- harnas
- schild
- zwaard



- punthoed

paard

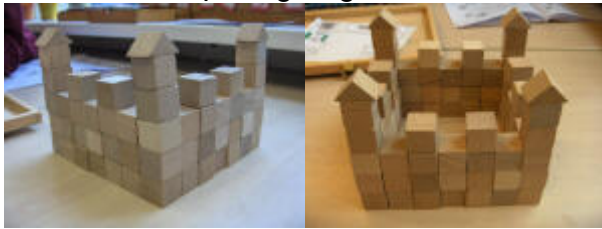
- stokpaard maken

draken en monsters

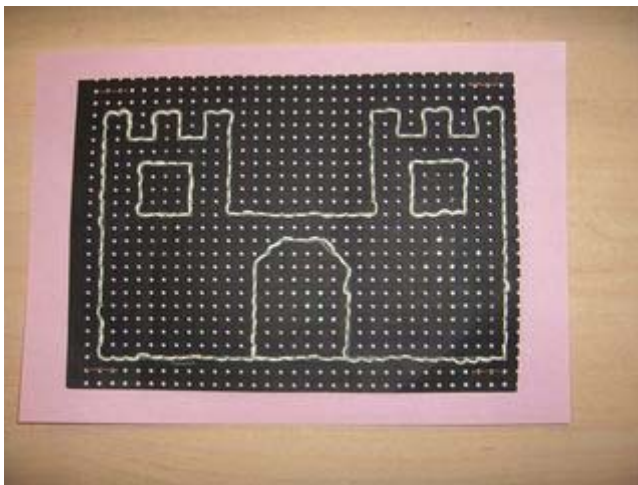
- speeldeeg
- (idee boek technopolis)

kasteel met gracht

- kasteel met ophangbrug maken van kartonnen dozen



- De kinderen een kasteel laten bouwen met houten blokjes.
- ontdekdoos : stenen
- in deuropening van klas groot stuk stof hangen en doormidden knippen. Hiernaast twee grote torens in papier of stof



kasteel borduren

licht en donker

wat maakt licht in dit verhaal?

- kaarsen : kaarsen maken
- pot met vuurvliegjes
- nachtlampje
- bliksem : bliksem maken
(boek Hoe werkt dat? Experimenten : bliksems vergiet. Uitgeverij Averbode)
- volle maan

- gloeiworpjes
- sidderaal met lamp

- Laat alle lichtjes branden in het kasteel : de kleuters bouwen een kasteel (vb rond een schoendoos) en kunnen met lampjes en fittings, batterij en geleidraden (uit de elektriciteitsdoosjes) experimenteren om het kasteel van licht te voorzien.

- Speel een schimmenspel !



Voor het schimmenspel is niet veel nodig. Een lichtbron, zoals een lamp of een kaars, en een doorzichtig scherm of doek. Alles wat nu tussen de lichtbron en het scherm komt werpt een schaduw op het scherm. Aan de andere kant van dit scherm bevinden zich de toeschouwers die naar de schaduwen kijken. De schaduwen kunnen op vele manieren gevormd en vervormd worden, zodat het schimmenspel begint te leven.

Maak zelf met de kleuters figuren voor het schimmenspel.

Meer uitleg hierover :

<http://www.peterselie.nl/files/Schimmenspel%20spelen%20met%20peuters%20en%20kleuters.pdf>

<http://www.schimmenspel.nl/>

- Speel een voelspel.

- Verduister de klas.'s Nachts kan je moeilijker zien wat er allemaal rond je heen staat en licht. Wat herken je nog in de klas? Vind je de weg nog in de klas?

boodschappen doorgeven

- brieven
- banier borduren en uithangen

Hoe kunnen we boodschappen aan elkaar doorgeven?

- telefoon,gsm
- een mail sturen, wie kent dat?
- zoals de indianen met rookwolken
- met codes : eenvoudige codes (bv 1 keer klappen is 'ja' en twee keer klappen is 'nee') afspreken met de kleuters

'trouweest'

- rijstpap maken
- muziekinstrument maken voor het trouwconcert
- proefjes als 'special act' op het feest

Themadag Ridders en kastelen.

[http://www.digischool.nl/po/community12/Bijdragen_community_1_bestanden/Kastelen/Themadag Ridders en kastelen.doc](http://www.digischool.nl/po/community12/Bijdragen_community_1_bestanden/Kastelen/Themadag_Ridders_en_kastelen.doc)

De suggesties voor de spelletjes:

- 1. Op de bodem van de put.** Met een magneet aan een touw zoveel mogelijk schatten ophalen, de grotere doen het binnen een bepaalde tijd.
Tijdsduur: 15 minuten
Nodig: put gemaakt van 2 of 3 hoepels met daarom heen karton of gaas met papier-maché.
 - Groot magneet
 - Metalen rommeltjes
 - Stopwatch
- 2. Spokentijd.** Kun jij allerlei geluiden maken uit een spookslot, waarbij de ander raadt wat voor geluid het is.
Nodig: lege fles
 - Pannendeksel
 - Grind in een bak
 - Kranten
 - Kettingen
 - Stokjes
 - Kaartjes met daarop verschillende geluiden
 - Blinddoek
- 3. Gluren.** B.v. 30 seconden door het sleutelgat kijken en zoveel mogelijk voorwerpen die je daar ziet onthouden en aanduiden/inkleuren op een blad met voorwerpen.
Nodig: paneel met een gat erin of een deur met sleutelgat en een blad met de voorwerpen.

→ of zoek de juiste sleutel voor de poort van het kasteel met werkblad : ontdekdoos sleutels
- 4. Verdedig je eigen toren.** Een soort landverovertje waarbij je de pionnen beschermt.
Nodig: pionnen en een afgezet terrein.
- 5. Wapenschild maken.** Iedere groep ontwerpt zijn eigen schild. Deze wordt opgehangen achter een gordijn. Aan het einde van de dag worden ze onthuld.
Nodig: karton, verf, lijm, glitter, gekleurde steentjes etc.
- 6. Kasteel ontwerpen.** Verf teken of plak je eigen kasteel, hang hem daarna aan een lange lijn.
Nodig: Verf, papier, scharen, lijm enz.
- 7. Schimmenspel met magisch licht.** Er gebeurt van alles achter het scherm, wat zie je?

Nodig: wit laken

Diaprojector

Wat voorwerpen voor de kleintjes of je laat ze timmeren, zagen ,een boom uitbeelden.

8. **Het burchtconcert.** Fluit, tik , neurie een liedje en wij moeten raden welk lied het is.

Nodig: kaartjes met titels van liedjes

Muziekinstrumenten.

9. **Groot kastelenpuzzel.** Maak met elkaar het kasteel compleet

Nodig: plaat waarop een kasteel geschilderd is en daarna in stukken geknipt

10. **Stenen gooien.** Probeer zoveel mogelijk munitie in je toren te gooien.

Nodig: Torens gemaakt van kokers en "stenen".

11. **Burcht bouwen.** 2 groepjes tegen elkaar bouwen zo snel mogelijk een kasteel.

Nodig: lege dozen (boven de wc-tjes van Marga en kokers van S. Braad)

12. **De Inwendige mens.** Versier je eigen schild (cake) en verorber hem daarna.

Even voor alle duidelijkheid:

De spelletjes duren 15 minuten. Je moet je tijd daar vol maken.

De knutselactiviteiten duren een half uur.

Aan het einde van de dag onthullen we alle schilden.