

bijlagen groep 5 en 6

bijlage 1 een stukje achtbaan

Je hebt nodig:

- 2 brede planken. De ene plank moet ongeveer twee keer zo lang zijn als de andere.
- een paar tennisballen
- een stuk soepel karton
- plakband of tape en een schaar
- een bordlineaal, duimstok of rolmaat
- een vel papier met in het midden een dikke streep

In een achtbaan worden de karretjes eerst omhoog getrokken en daarna rijden ze naar beneden. Ze hebben zelf geen motor. Jullie gaan uitzoeken hoe je karretjes veel vaart kunt geven.



Maak met een stoel en een doos van de planken een springschans. Kijk maar op deze foto.

1. Probeer met de tennisballen of hij goed werkt. Je mag de planken zo schuin zetten als je wilt.
Ben je tevreden? Schrijf hieronder op wat er fout gaat.



2. Plak een stuk karton tussen de planken, zie de foto hierboven.

Waarom gaat dit beter?

3. Leg het papier met de streep zo neer dat de tennisballen precies op de streep stuiteren. Zet ook een streep onder het einde van de springschans. Meet de afstand die de tennisballen springen.

4. Maak de springschans nu zo dat de ballen zo ver mogelijk komen. Let op: je mag de bal geen duw geven, laat hem gewoon los.

5. Schrijf hieronder op wat jullie record is en meet op hoe schuin de planken toen stonden.

Ons record:

De lange plank stond _____

De korte plank stond _____

bijlage 2 achtbaan

Deze opdracht doe je in tweetallen. Elk tweetal heeft nodig:

- 6 foto's van de achtbaan (bijlage 6)
- de luchtfoto (bijlage 7)
- papier voor een tekening

De fotograaf heeft 6 foto's gemaakt van de achtbaan.

Er is ook een luchtfoto, gemaakt vanuit een helicopter. Daarop kun je goed zien hoe de achtbaan in elkaar zit.

1. De fotograaf liep om de achtbaan heen en maakte steeds een foto.

Leg de foto's van de fotograaf op volgorde. Begin bij foto e.

2. Geef op de luchtfoto aan waar de fotograaf de foto's maakte. Zet punten en schrijf er de letter van de foto bij.

3. Er staat ook een vraagteken bij de luchtfoto.

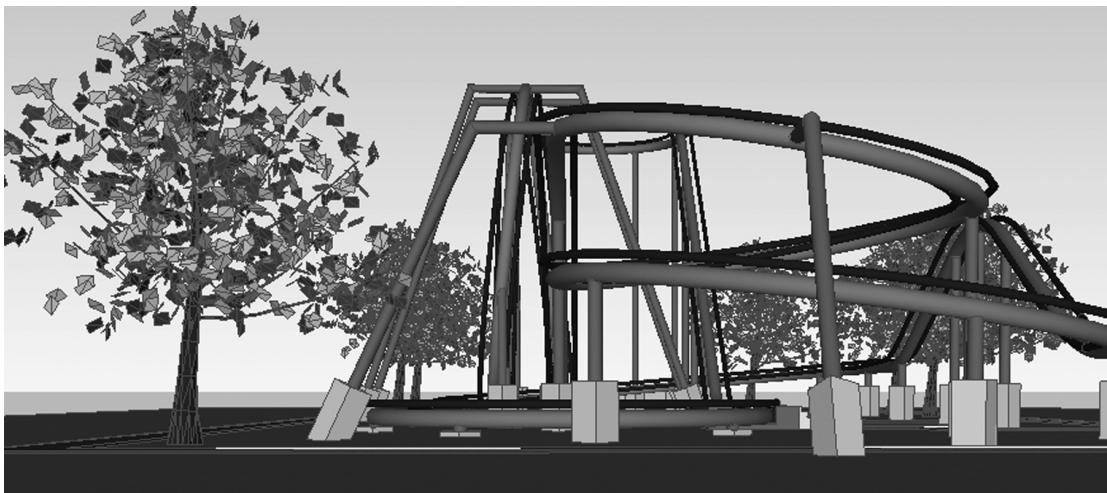
Hoe zou een foto van die kant er uit zien? Maak een tekening.

bijlage 3 foto's achtbaan

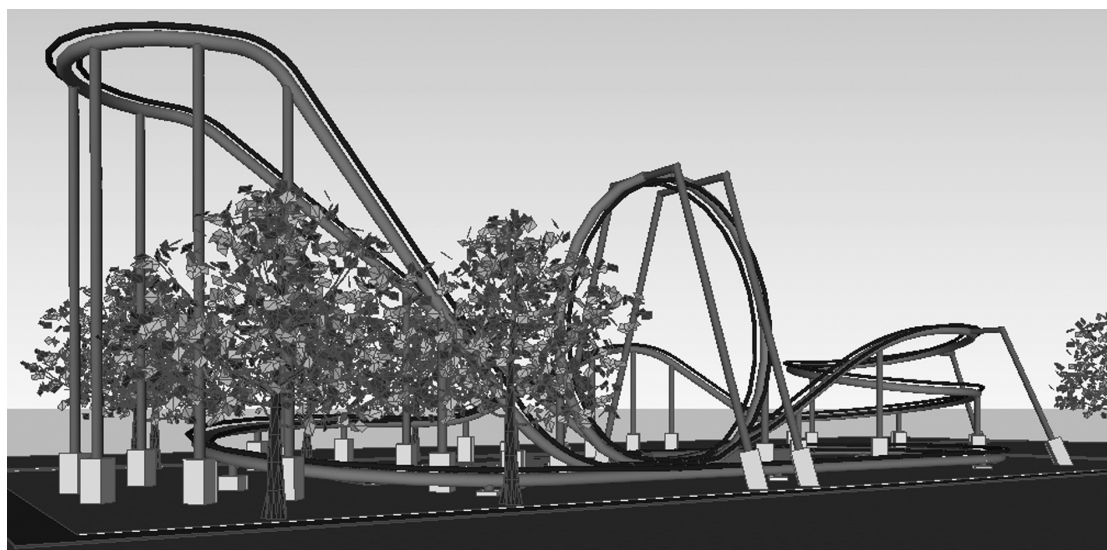
A



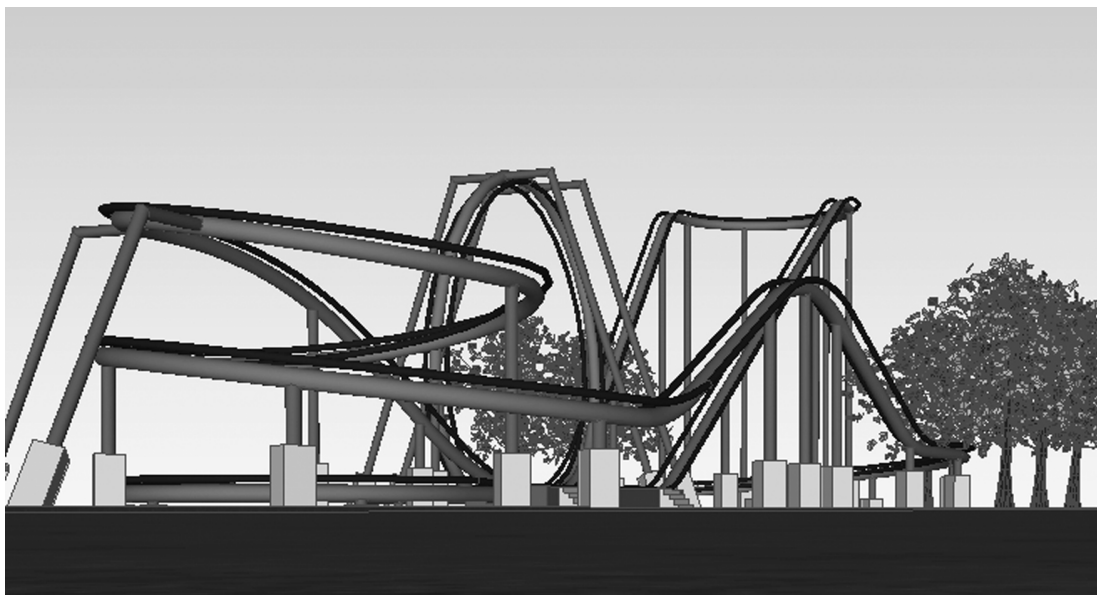
B



C



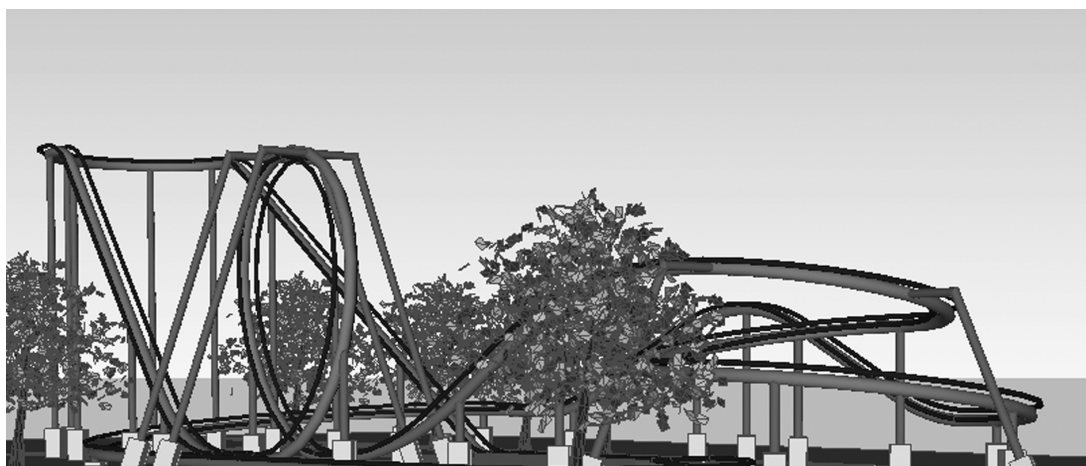
D



E



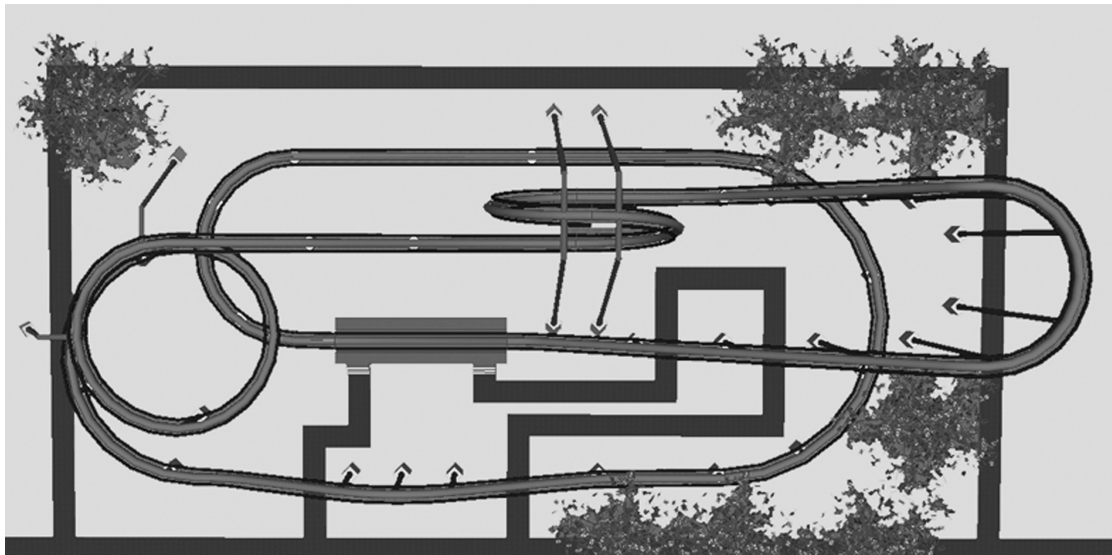
F



bijlage 4 luchtfoto

Hier begon
de fotograaf

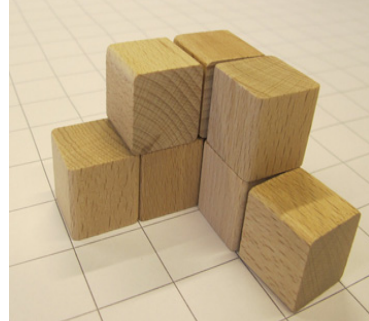
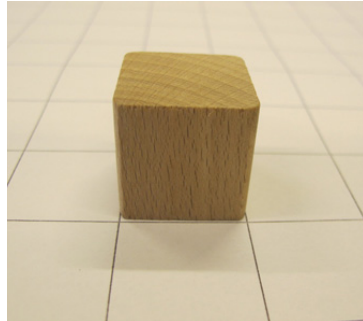
e



?

bijlage 5 bouwer en baas

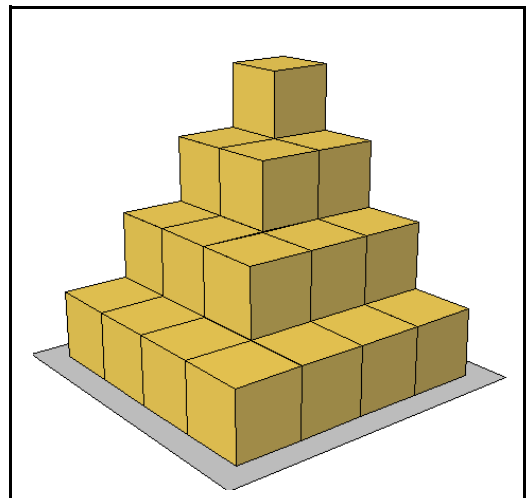
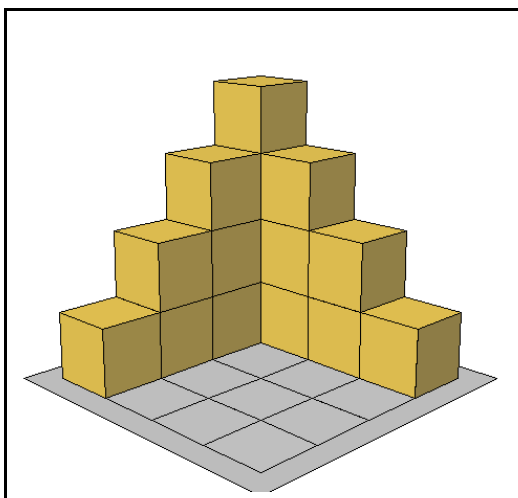
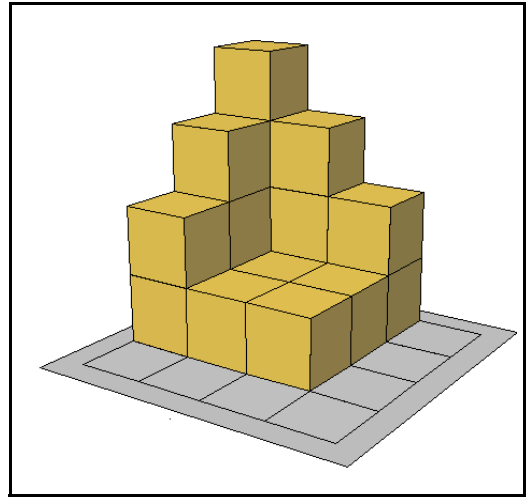
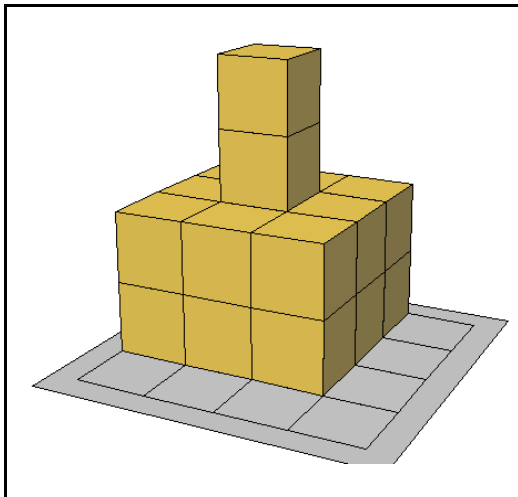
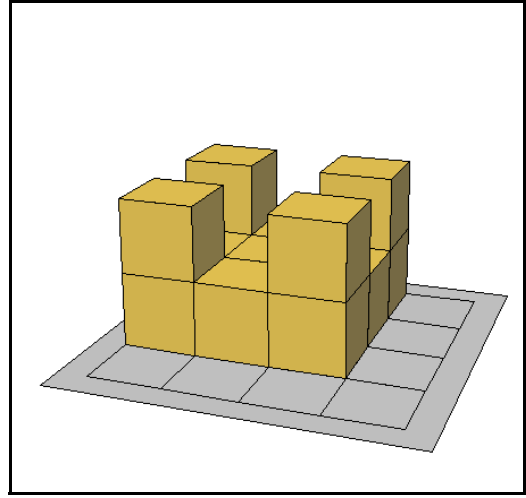
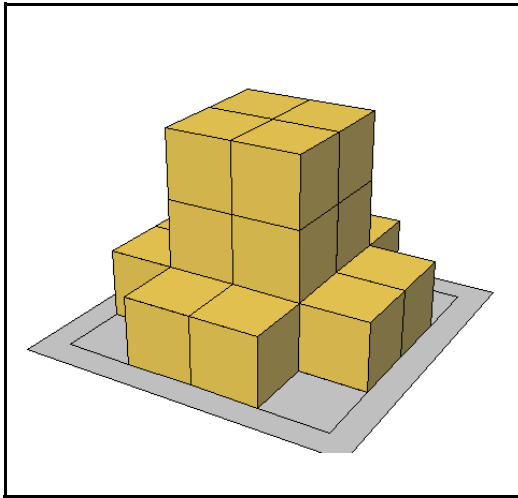
Dit spel speel je met zijn tweeën. Ieder tweetal heeft nodig:



- 30 blokjes
- de foto's van bijlage 4, als losse blaadjes.
- een stuk papier of iets anders als scherm.

Zet een stuk papier of iets anders als scherm tussen jullie in.
Om de beurt ben je 'baas' of 'bouwer'.
De leerling die 'baas' is heeft een foto.
De baas vertelt hoe het blokkenbouwsel moet worden.
De andere leerling is de 'bouwer' en maakt het blokkenbouwsel met de blokjes.
De bouwer mag de foto niet zien en de baas mag de blokken niet zien.
Jullie mogen alleen maar met elkaar praten, je mag niet bij elkaar kijken.
Als het gebouw af is kijk je of het klopt.
Daarna ruilen jullie om en maak je het volgende blokkenbouwsel.

bijlage 6 foto's bouwer en baas



bijlage 7 de weg wijzen

Dit spel speel je met zijn tweeën. Ieder tweetal heeft nodig:

- twee kleine poppetjes
- twee keer de plattegrond van het pretpark (bijlage 10) liefst A5
- een stuk papier of iets anders als scherm

Zet een stuk papier of iets anders als scherm tussen jullie in.

Om de beurt ben je degene die de weg wijst.

De leerling die de weg wijst zet zijn poppetje ergens op de plattegrond.

De andere leerling zet zijn poppetje op de plattegrond bij de ingang.

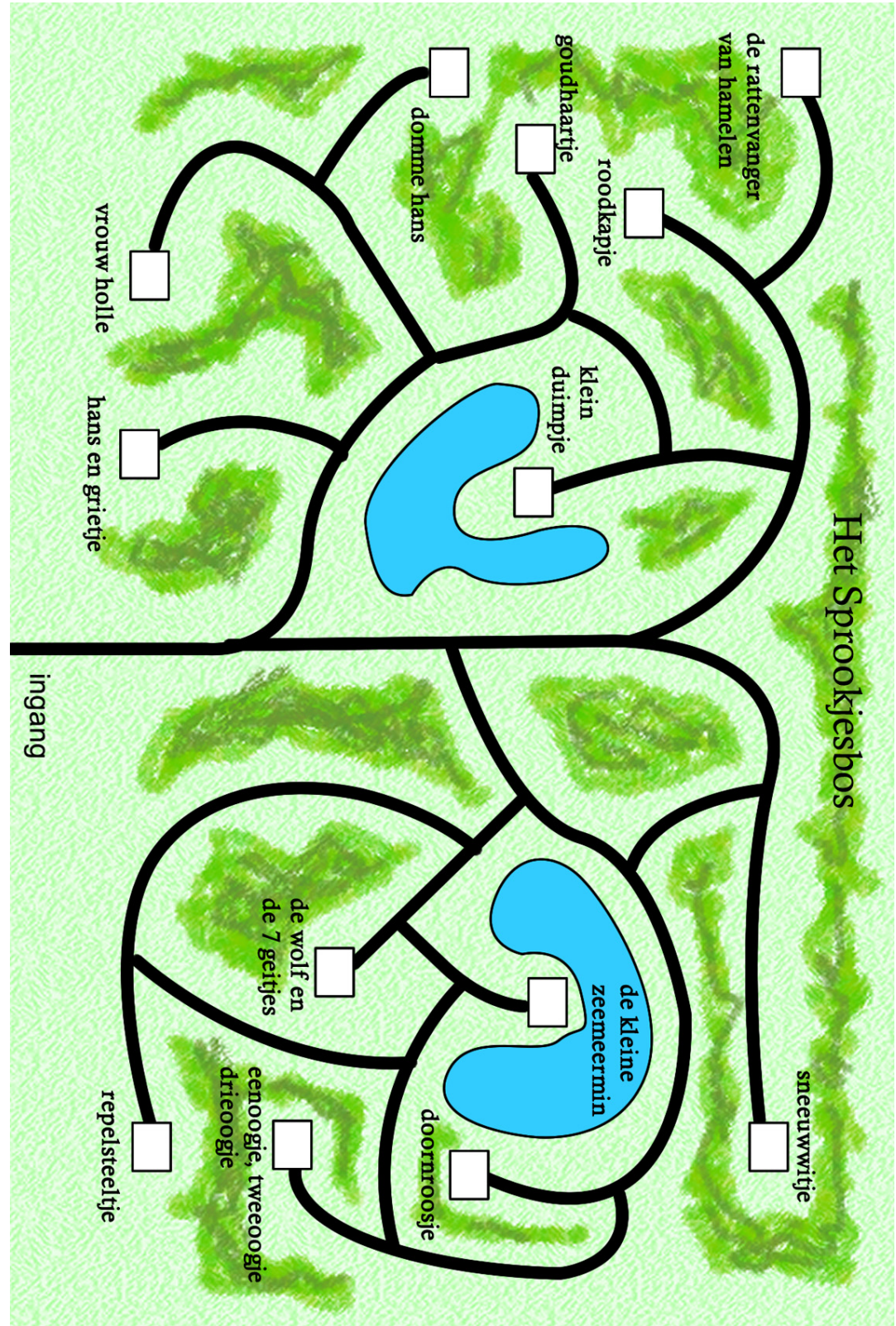
De leerling die de weg wijst vertelt hoe het andere poppetje moet lopen.

Jullie mogen alleen maar met elkaar praten, je mag niet bij elkaar kijken.

Als je klaar bent kijk je of de poppetjes op dezelfde plek staan.

Daarna mag het andere kind de weg wijzen.

bijlage 8 plattegrond pretpark



bijlage 9 het huisje van vrouw Holle



Iedereen heeft nodig:

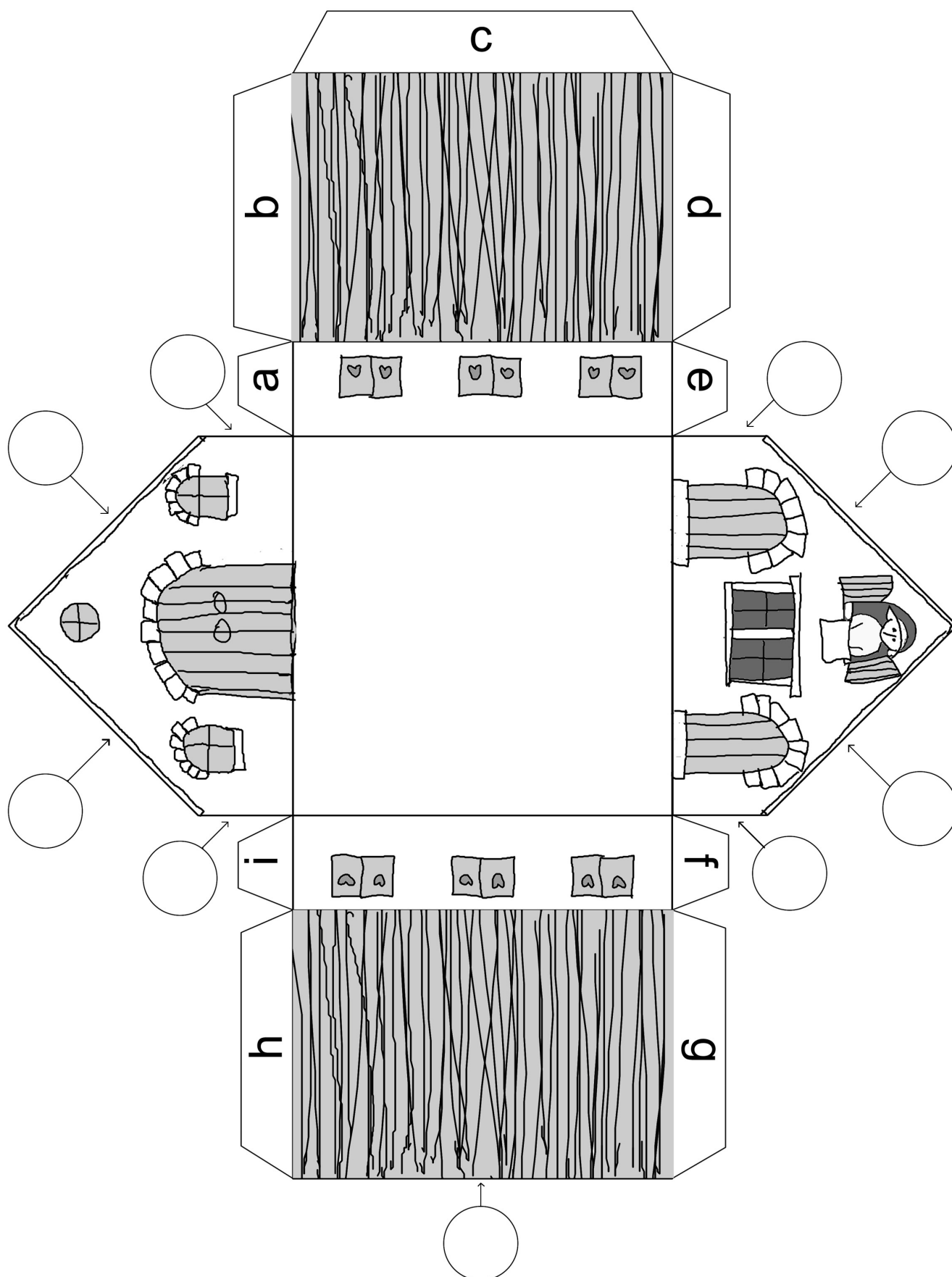
- bijlage 10, Huisje van vrouw Holle
- potlood
- schaar
- lijm

Dit is het huisje van vrouw Holle in het Sprookjesbos.
Met de bouwplaat van bijlage 10 kun je zo'n huisje maken van papier.

De stukjes waar een letter op staat zijn plakrandjes.

1. Welk plakrandje komt straks op welke plek?
Schrijf in elk rondje de letter van het plakrandje dat daar komt.
2. Praat met de andere leerlingen van je groepje over wat je hebt gedaan.
Heeft iedereen dezelfde letters ingevuld?
3. Knip de bouwplaat uit. Vouw en plak het huisje.
4. Stonden de letters goed?

bijlage 10 bouwplaat huisje van vrouw Holle



bijlage 11 sjoelen met munten

Jullie hebben nodig:

- een lange, gladde tafel
- verschillende munten
- dit werkblad als scoreformulier
- een lange lineaal of rolmaat

1. Kies allemaal een eigen munt.

Je moet je munt over de tafel schuiven, net als een sjoelsteen. Doe het met je vinger.

Probeer hem zo dicht mogelijk bij de rand te laten stoppen. Als hij eraf valt heb je zeker niet gewonnen.

2. Oefen een tijdje. Iedereen mag om de beurt.

3. Nu begint het spel. Elke keer schrijf je op hoe ver alle munten van de rand komen. Als de munt van de tafel valt zet je een kruisje.

4. Wie heeft gewonnen? Jullie moeten zelf beslissen welke regel daarvoor geldt.

5. Als er nog tijd is doen jullie het spel nog een keer.

namen					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

bijlage 12 vergroten

De leerlingen vergroten elk een stukje van de plattegrond van het pretpark, op een eigen blaadje A4.

