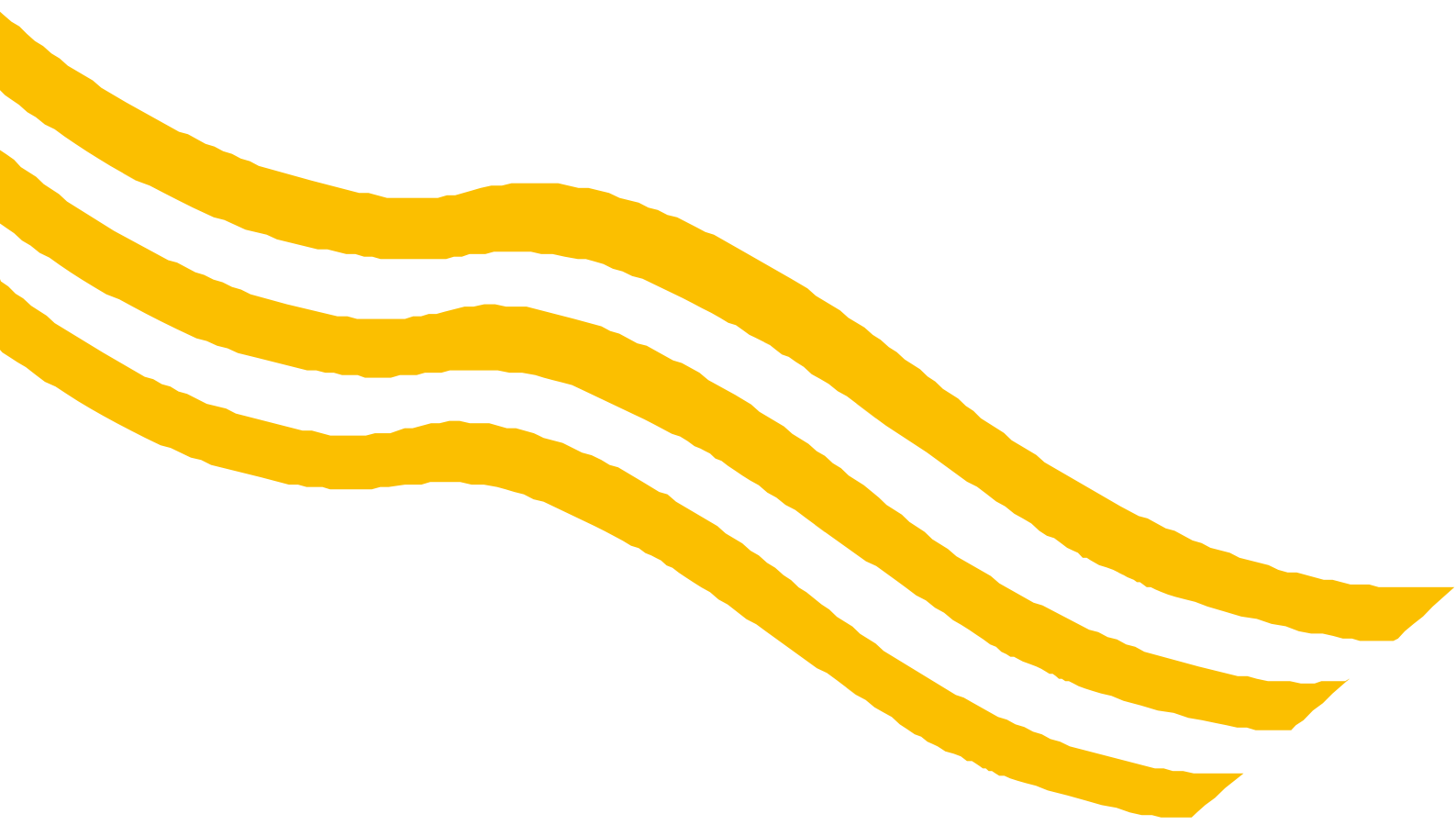


activiteitenboekje



6–8jaar



INHOUD

Beste ouders.....	2
Mijn paspoort	3
De gevoelsmeter	5
De aftelkalender	8
Voor het vertrek	9
Na het vertrek	11
Kraak de code	12
De taken op een schip.....	13
Teltekening	14
Tekening	15
Op schattenjacht!.....	16
Het doolhof	20
Op uitstap	21
Aan de telefoon	22
Het poppenspel	23
Kleurplaat.....	26
7 verschillen.....	27
Kleurplaat.....	28
In je dromen.....	29
Een zorgenpoppetje	30
Terug thuis.....	32
Correctiesleutel.....	33

Beste ouders

Dit activiteitenboekje kan uw kind meer duidelijkheid geven over wat de afwezige ouder doet op zee. Het leert spelenderwijs heel wat bij en leert ook gevoelens herkennen en er mee omgaan. De rode draad van dit boekje ligt in de lijn van het verhaal van 'Max en Julie'.

Wij raden u aan eerst (een deel van) het verhaal voor te lezen, voordat uw kind begint aan de activiteiten.

Uw kind hoeft zeker de volgorde van dit boekje niet te volgen. Het kan zelf kiezen waar het zin in heeft.

Dit boekje is opgebouwd uit uiteenlopende activiteiten.

In de bovenhoek van elke pagina vindt u een pictogram dat aangeeft welke activiteit uw kind kan uitvoeren op deze pagina.

Op deze manier kan uw kind snel kiezen welke activiteit het vandaag wil doen.



Gevoelens



Invul- of
schrijfofdracht



Spelletje



Denken aan de
afwezige ouder



Creatief

De activiteiten zijn niet enkel bedoeld voor tijdens de reis. Op pagina 9 staat een activiteit die uw kind kan uitvoeren vóór het vertrek. De activiteit op pagina 32 is bedoeld om te maken na de terugkomst.

Het is belangrijk dat u uw kind regelmatig begeleidt bij de activiteiten. Ga de vragen van uw kind zeker niet uit de weg. Op deze manier kan het een duidelijk beeld krijgen van de reis en is het snel gerustgesteld.

Wenst u nog meer te weten? Lees dan zeker ook het informatieboekje.

Veel plezier!



MIJN PASPOORT

Bespreek de vragen met papa / mama. Hij / zij kan ze voor je invullen.
Kleef er ook een foto van jezelf bij.

- Dit boekje is van _____
- Ik ben _____ jaar.
- Ik zit in het _____ leerjaar. Mijn juf / meester heet _____
- Ik woon in _____
- Ik heb _____ zussen en _____ broers: _____
- Ik eet heel graag _____
- Wat ik niet lust is _____
- Mijn lievelingskleur is _____



- Mijn papa / mama is vertrokken naar _____ (stad)
In _____ (land).
- Ik zorg voor dit waardevolle voorwerp van mijn papa / mama terwijl hij/zij op zee zit:

- Het eerste wat ik zal doen als papa / mama terug thuis is, is

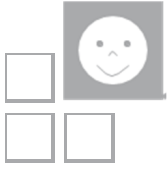
- Ik vraag hulp om het lievelingsgerecht van papa / mama klaar te maken.
Mijn papa / mama eet graag:

- Zou ik graag het beroep van je papa / mama willen doen? Waarom wel/niet?

- Welke beroepen oefenen de mama's en papa's van de leerlingen van mijn klas uit?

- Wat zal ik samen met papa / mama doen om het leuk te maken als papa / mama aan het varen is?

- Welk geheimpje vertel ik als papa / mama terug thuis is?



DE GEVOELSMETER

Knip de pagina hierna uit en hang hem bij je aftelkalender op een plaats waar je veel komt.

Op de gevoelsmeter zie je verschillende gezichtjes.

Elk gezichtje staat voor een ander gevoel: heel blij, blij, tevreden, bang, verdrietig en boos.

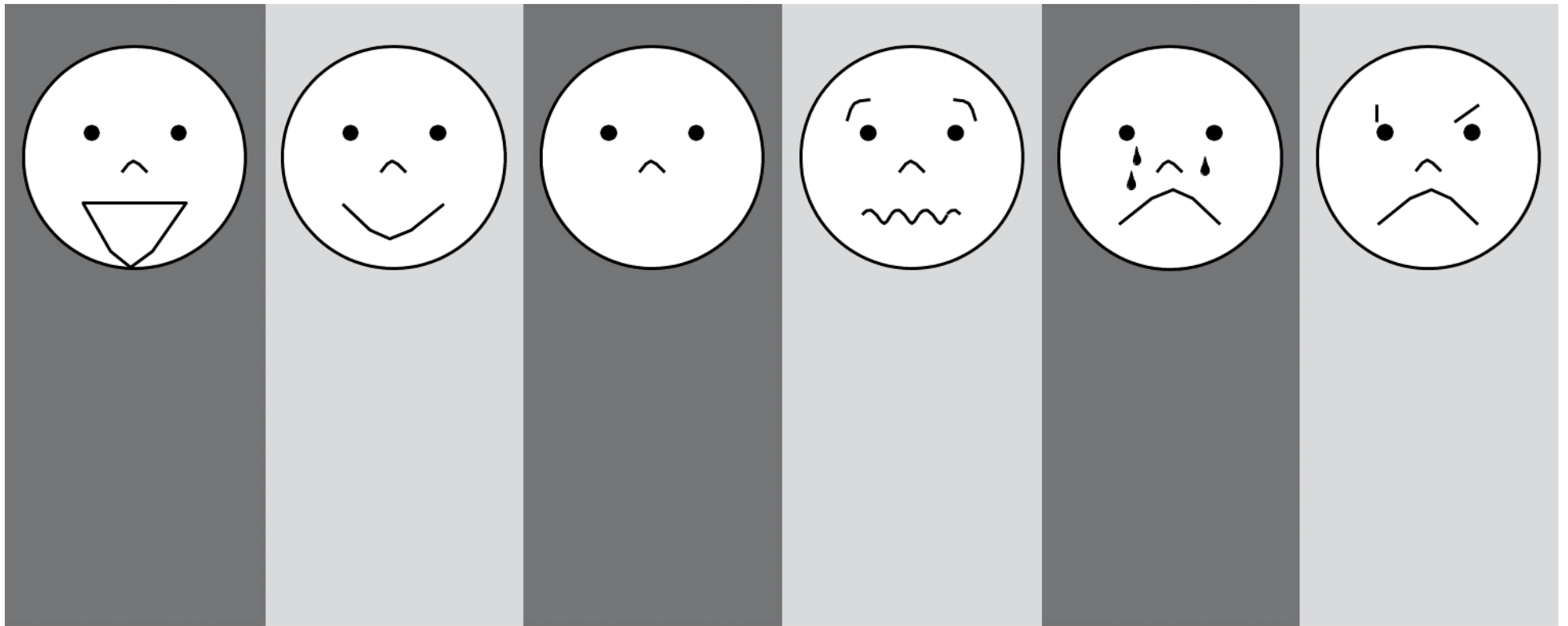
Hoe voel jij je vandaag?

Probeer elke dag een gezichtje te kiezen en hang er een wasknijper onder.

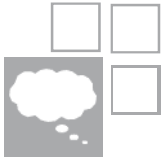
Zo weten ze thuis hoe jij je voelt.

Je mag er ook zeker over vertellen!

Ik voel me vandaag...



Knip de gevoelsmeter uit en hang hem op
een plaats waar je veel voorbijkomt!



DE AFTELKALENDER

Wanneer komt papa / mama terug? Hoe lang duurt het nog?
Op de aftelkalender kan je elke dag een kruisje zetten.

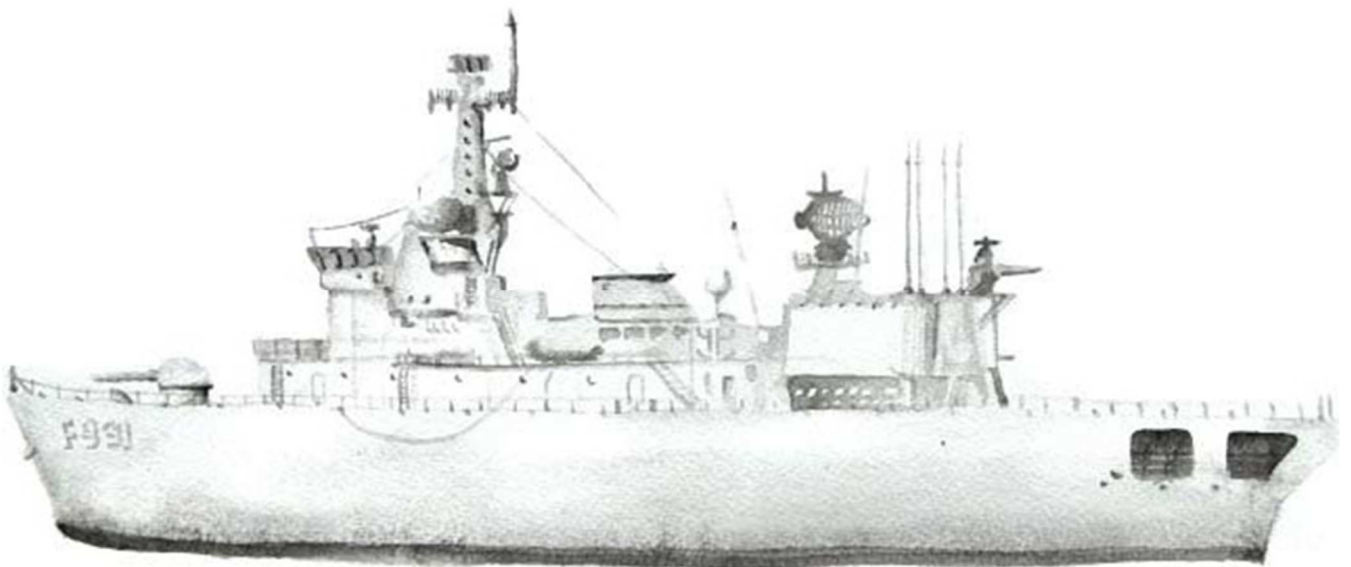
De aftelkalender kan je vinden bij het pakket van “Max en Julie”.
Hang de kalender bijvoorbeeld op in de keuken, zodat je niet vergeet om elke dag een kruisje te zetten.

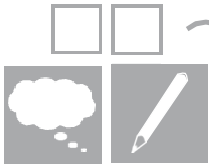
Bij de kalender vind je schepen om te knippen en plakken per week.

Een rood schip kan je kleven als je papa/mama net vertrokken is en nog niet terugkeert.

Een oranje schip kan je kleven in de weken waarin mama/papa misschien terugkomt.

Een groen schip is leuk om te kleven. In deze periode komt mama/papa zeker terug naar huis!





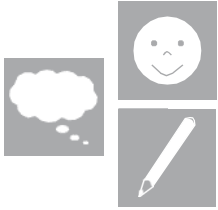
VOOR HET VERTREK

De koffer van papa / mama is bijna klaar om op avontuur te vertrekken.
Wat ontbreekt er nog?

- Omcirkel in de koffer de voorwerpen die papa / mama niet mag vergeten.
- Teken boven de koffer wat jij nog extra wil meegeven.
- Teken je papa / mama op het naamkaartje.
- Welke mooie foto geef je mee aan je papa / mama zodat hij/zij aan je denkt?

foto

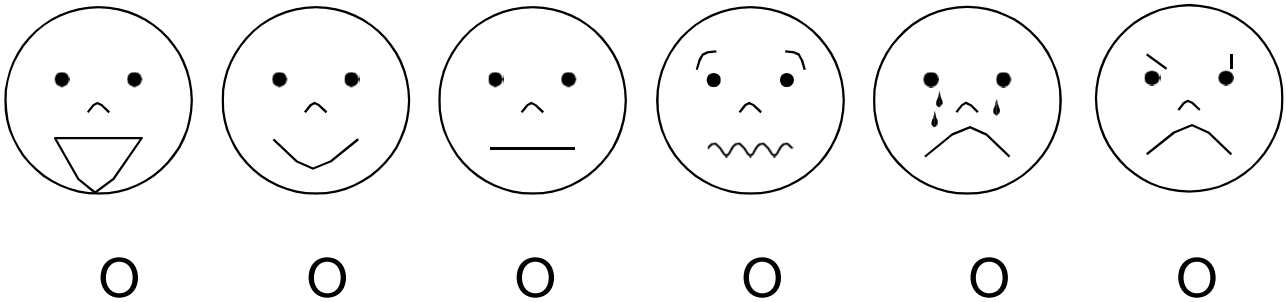




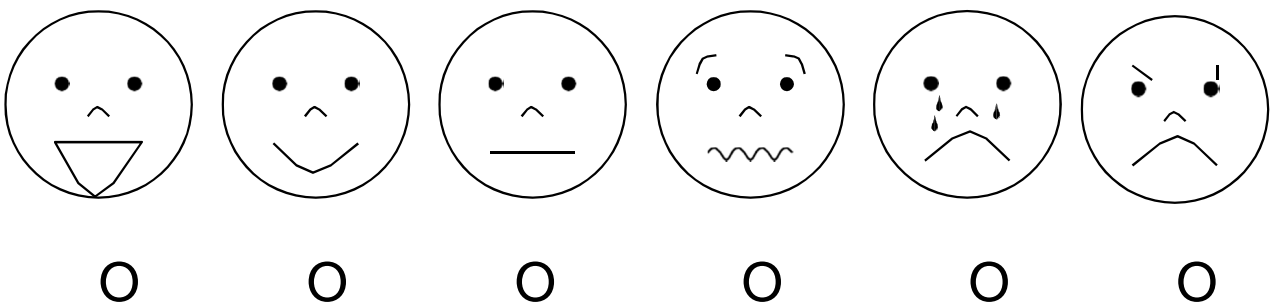
NA HET VERTREK

Papa / mama is vertrokken.
Beantwoord de volgende vragen.

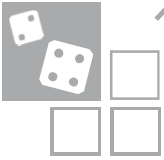
Hoe denk je dat hij/zij zich voelde bij het vertrek? Kruis het gezichtje aan.



Hoe voelde jij je bij het vertrek? Kruis het gezichtje aan.





























Kan je ook vertellen waarom je je zo voelde? Vertel het aan je papa / mama.



KRAAK DE CODE

Max en Julie houden van avontuur en kunnen veel aan!
Maar deze code wordt hen wat te veel. Wil jij hen helpen? Elk symbool staat voor een letter. Kraak de code en ontdek de geheime zin!

 a	 f	 k	 p	 u
 b	 g	 l	 q	 v
 c	 h	 m	 r	 w
 d	 i	 n	 s	 x
 e	 j	 o	 t	 y
				 z





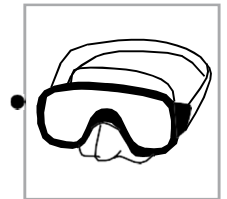
DE TAKEN OP EEN SCHIP

Op het schip gaat het leven verder. Iedereen heeft er zijn eigen taak.

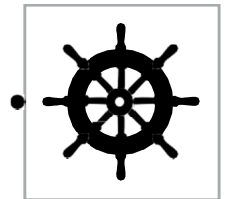
Verbind elk bemanningslid met de juiste prent.

Het lege vakje zal over zijn. Teken hierin hoe je denkt dat de overige persoon eruit ziet.

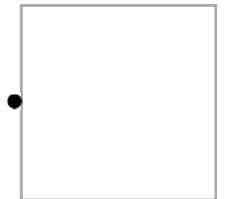
de commandant •



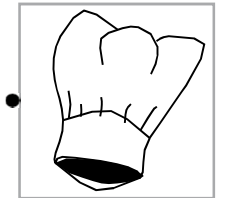
de wachtofficier •



een monteur •



een kok •

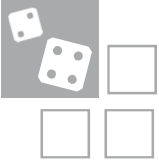


de boordverpleger •



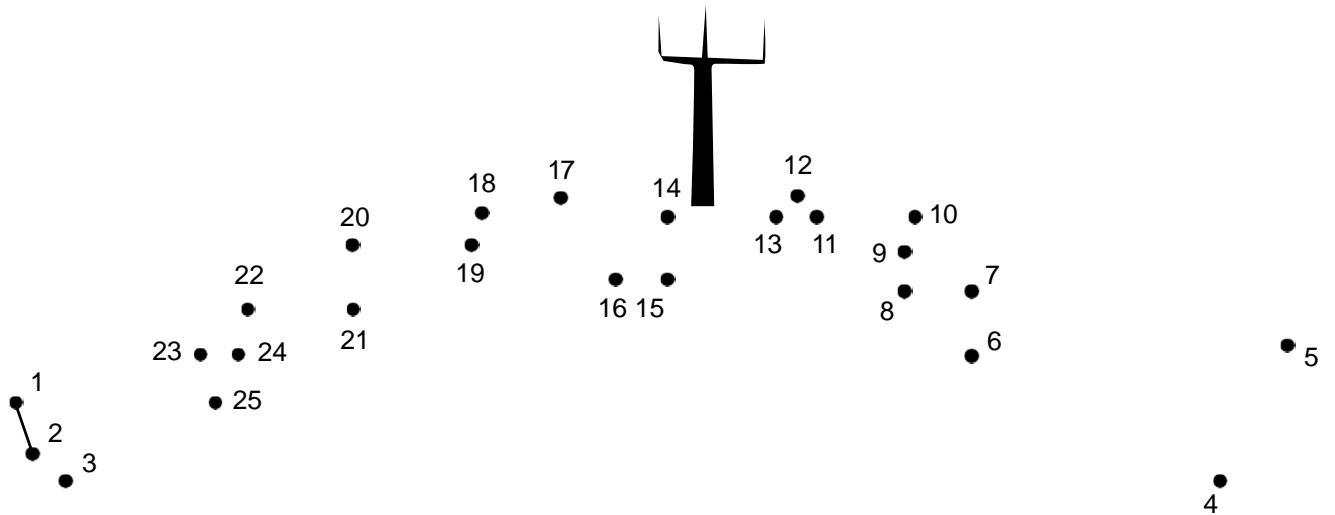
een duiker •

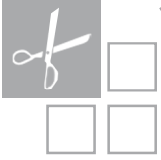




TELTEKENING

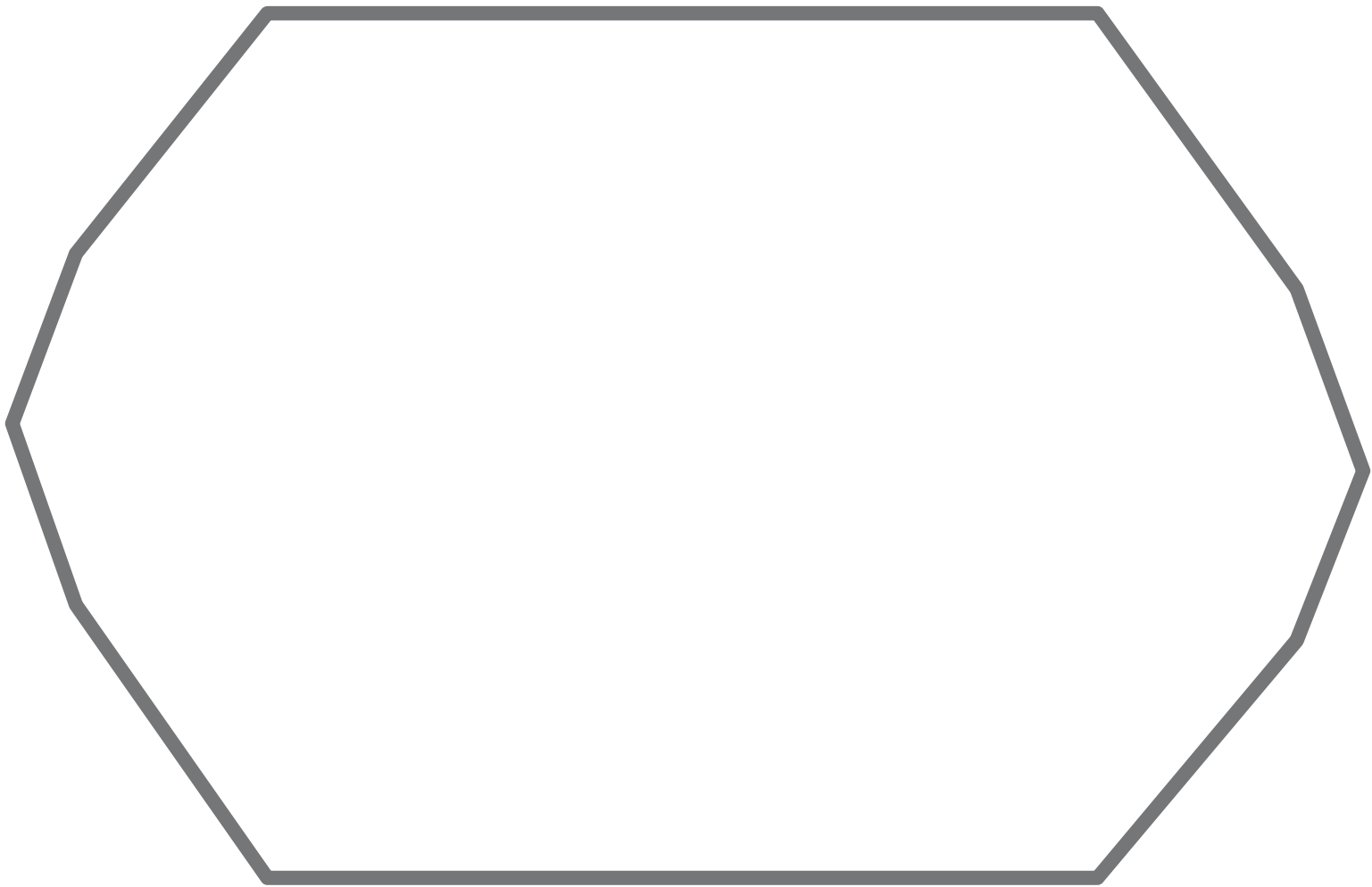
Verbind de getallen in de juiste volgorde van 1 tot 25. Wat zie je op de tekening?

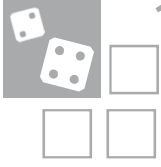




TEKENING

Max kijkt met een duikbril naar de bodem van de zee. Teken wat hij volgens jou ziet.





OP SCHATTENJACHT!

Heb je zin om met Max op schattenjacht te gaan?

Met dit speciale ganzenbord kan je je met broers, zussen, papa / mama, vriendjes of vriendinnetjes uren amuseren!

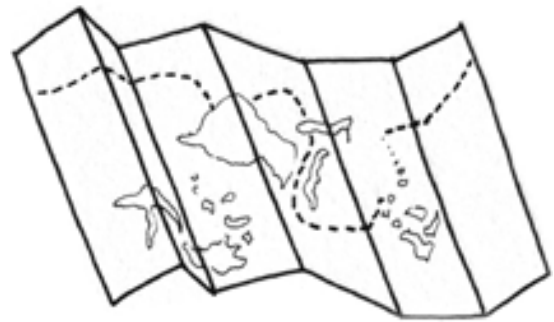
Doel van het spel

Max en jij hebben een oude schatkaart gevonden.

willen de schat gaan zoeken op een eiland. Om het eiland te bereiken Jullie moeten jullie varen op zee. Op jullie tocht maken jullie heel wat avonturen mee. Probeer als eerste het schatteneiland te bereiken.

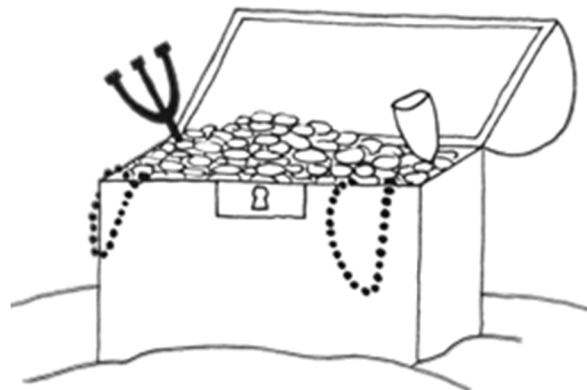
Benodigheden

- Het spelbord
- Enkele pionnen
- Eén dobbelsteen



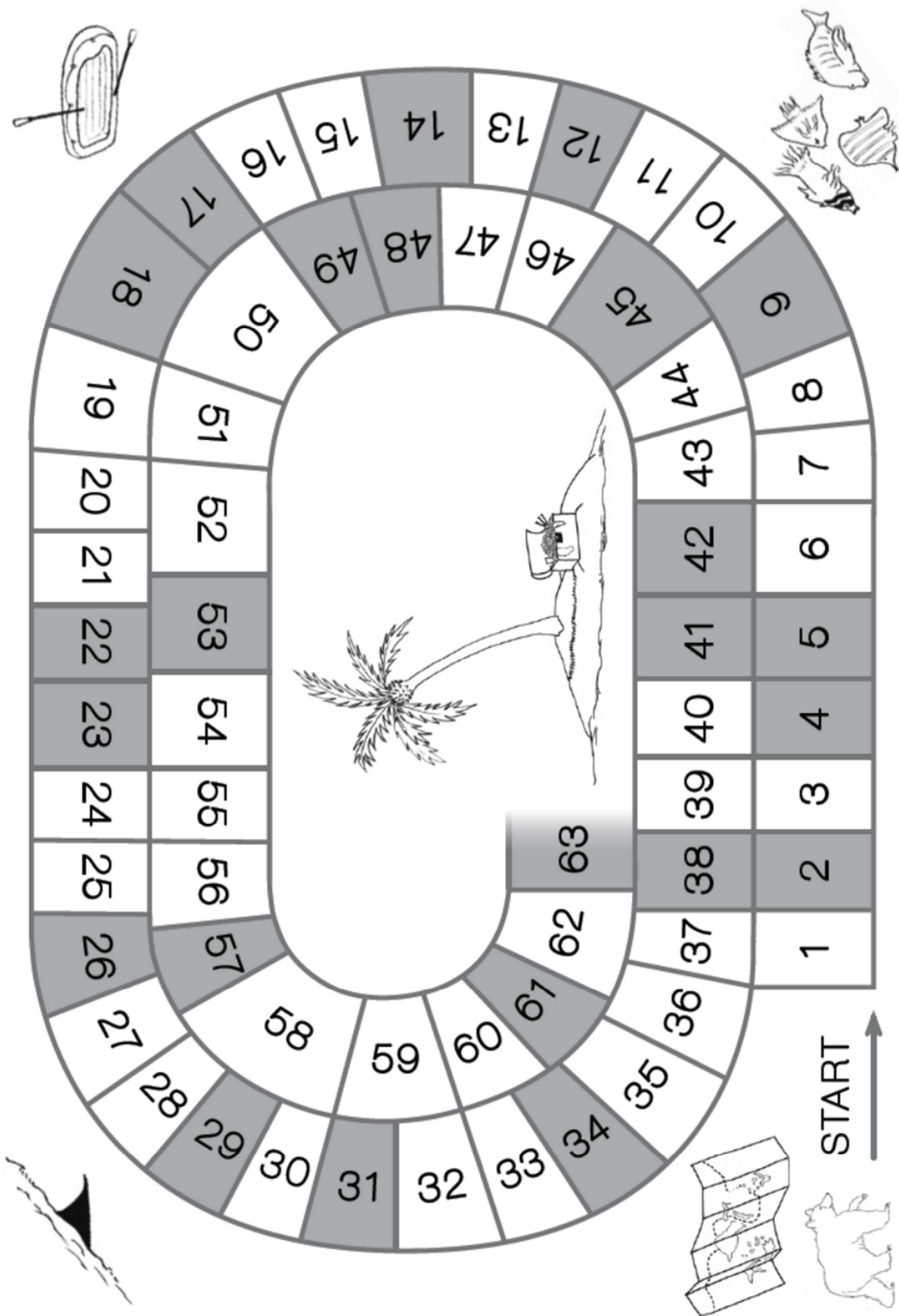
Spelregels

- De jongste speler begint.
- Je gooit met één dobbelsteen.
- Sommige vakjes zijn grijs. Lees de uitleg voor deze speciale vakjes op de volgende pagina.

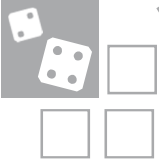


Speciale vakjes

- 2 Mama en jij vergeten Max op de keukenstoel. Keer terug naar start.
- 4 Gooi nog een keer.
- 5 Max vergeet een peddel. Jullie moeten terug naar het strand. Een beurt overslaan.
- 9 Jij wil in het bootje springen, maar je valt in het water. Je bent kletsnat. Een beurt overslaan.
- 12 Een piraat probeert jullie te bestellen. Jullie nemen hem gevangen, maar verliezen heel wat tijd. Twee beurten overslaan.
- 14 Een visje zit vast in een val van een piraat. Jij en Max helpen het visje te ontsnappen. Ga vier plaatsen vooruit.
- 17 Gooi nog een keer.
- 18 Mama roept jullie naar het strand. Het is etenstijd. Gooi de dobbelsteen. Ga zoveel plaatsen terug.
- 22 Een ander bootje is verdwaald. Jij en Max helpen. Goed zo. Ga twee plaatsen verder.
- 23 Gooi nog een keer.
- 26 Je stoot met je peddel tegen een voorwerp. Max besluit om te kijken wat het is. Hij trekt zijn duikbril aan en zwemt naar de bodem van de zee. Je moet wachten. Een beurt overslaan.
- 29 Jullie helpen een zeehond. De zeehond duwt jullie een eindje vooruit. Ga zes plaatsen vooruit.
- 31 Gooi nog een keer.
- 34 Het regent heel hard. Jullie moeten schuilen. Een beurt overslaan.
- 38 Een grote golf zorgt ervoor dat Max overboord valt. Je moet hem helpen. Twee beurten overslaan.
- 41 Jullie houden een wedstrijd met een ander bootje. Jullie winnen. Gooi de dobbelsteen en ga zoveel plaatsen vooruit.
- 42 Gooi nog een keer.
- 45 Mama roept je naam. Je begrijpt niet wat ze wil zeggen. Je moet terug naar het strand. Een beurt overslaan.
- 48 Jullie peddelen stevig door. Je nadert het eiland. Ga drie plaatsen vooruit.
- 49 Gooi nog een keer.
- 53 Jullie varen op een kleine rots. Er zit een gaatje in jullie boot. Jullie moeten terug naar de kust. Ga tien vakjes terug.
- 57 Jullie moeten plaatsmaken voor een andere boot. Twee beurten overslaan.
- 61 Dobbelstenen: gooi nog een keer.
- 63 FINISH: Hoera! Jullie zijn aangekomen op het eiland. De schat is voor jullie!



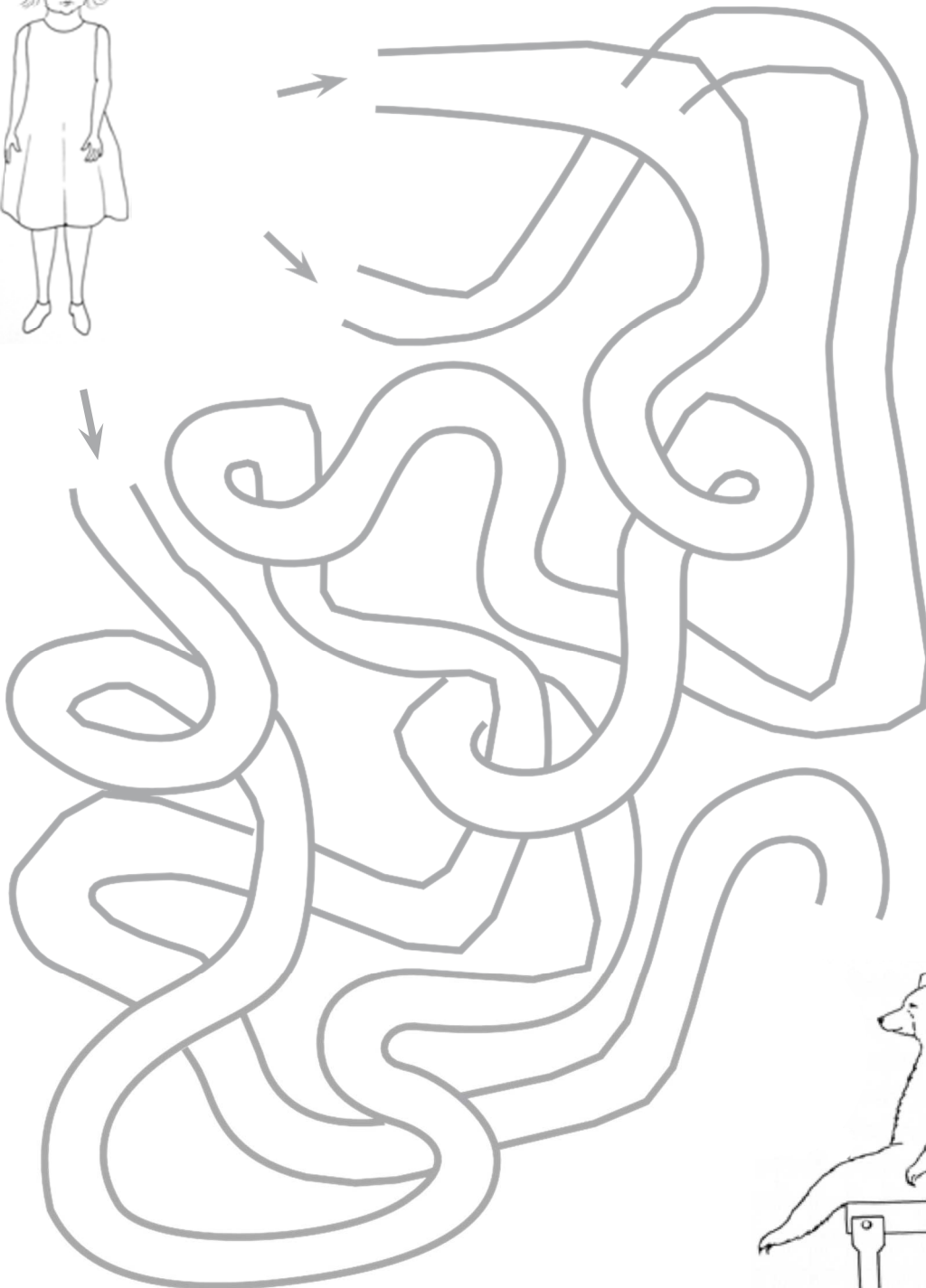
Op de voorkant staat het ganzenbord.
Haal deze pagina uit het boekje om te spelen!

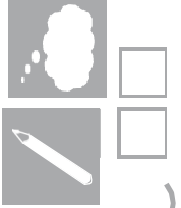


HET DOOLHOF

Julie gaat naar bed, maar Max is nergens te vinden.

Help je haar de weg naar de gekkebeer vinden?





OP UITSTAP

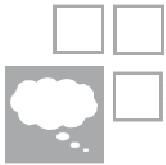
Dit is de slaapkamer van je papa / mama op het schip. Neem je samen met Max een kijkje? Voer de opdrachtes uit.

Verras je papa / mama en laat een tekening achter op zijn / haar bed thuis.

Welke dingen die papa / mama tegen je zegt als je gaat slapen, vind je leuk?

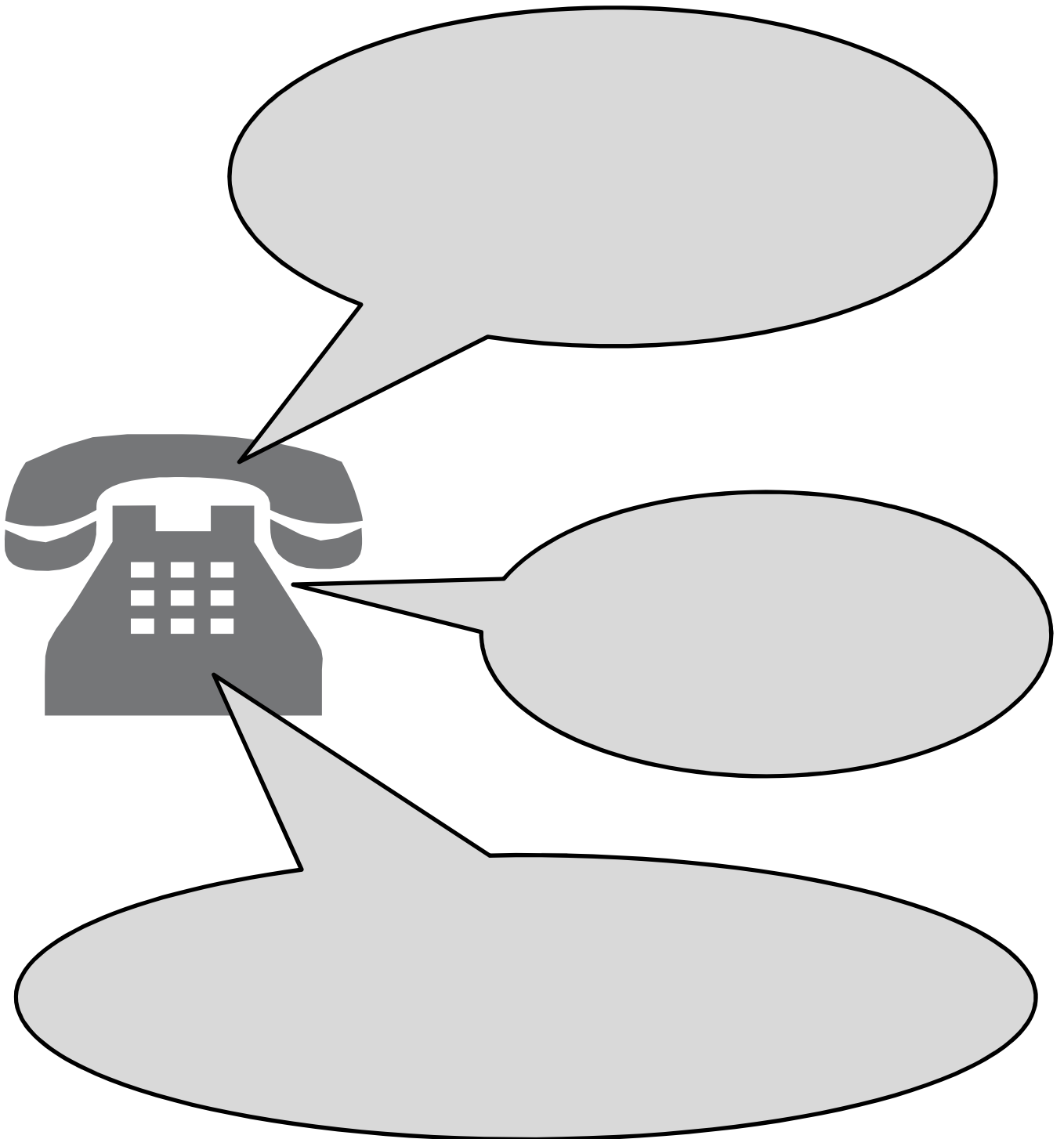
Teken een voorwerp voor papa/mama dat je in het nachtkastje

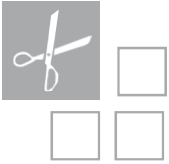
Wat zou je willen zeggen aan papa / mama voor het slapengaan?



AAN DE TELEFOON

Wat vertel ik als papa / mama naar mij vraagt aan de telefoon? Wat vraag ik?
Tekenen hier.





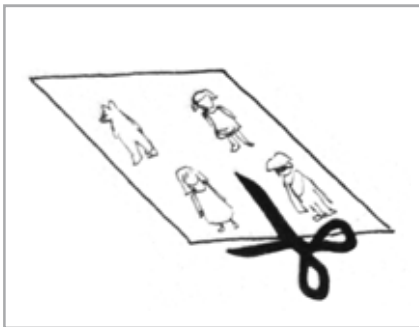
HET POPPENSPEL

Het verhaal van Max en Julie kan je naspelen met poppetjes die je zelf maakt. Misschien heb je veel fantasie en kan je zelf een vervolg verzinnen op het verhaal.

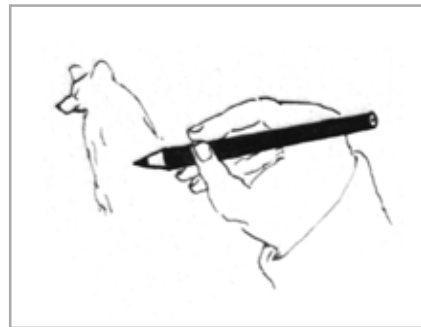
Dit heb je nodig:

- een schaar
- kleurpotloden of viltstift en
- plakband
- enkele satéstokjes

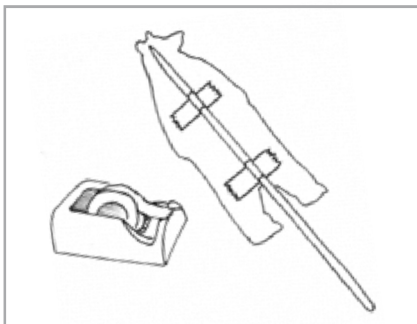
Zo maak je het:



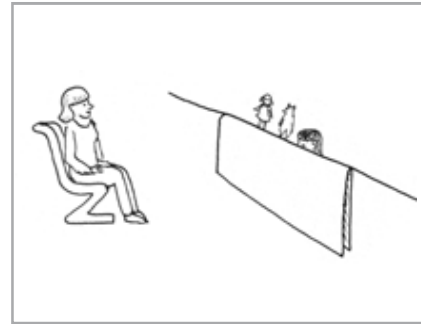
1. Knip de figuurtjes op de pagina hiernaast uit.



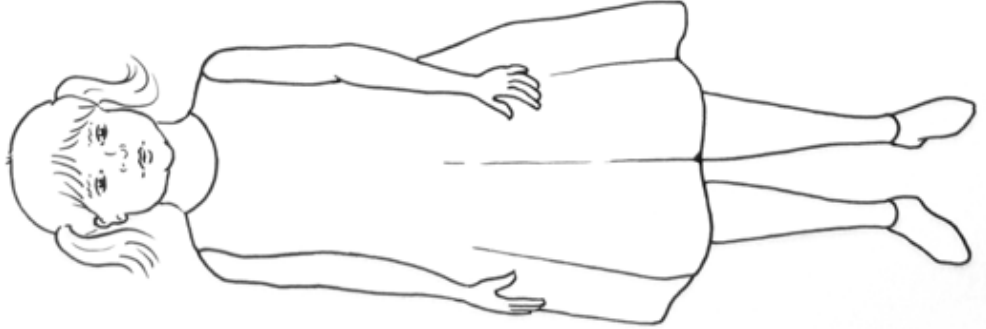
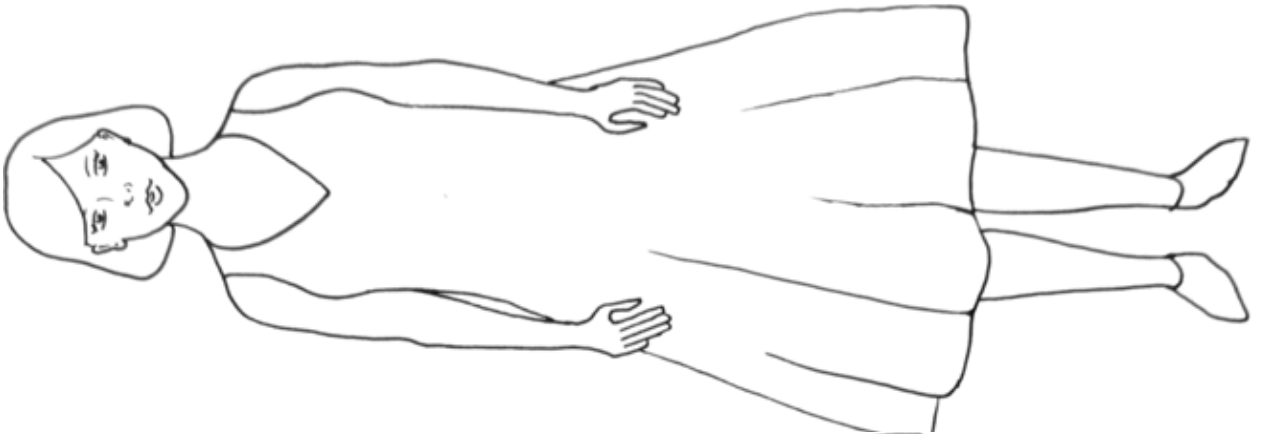
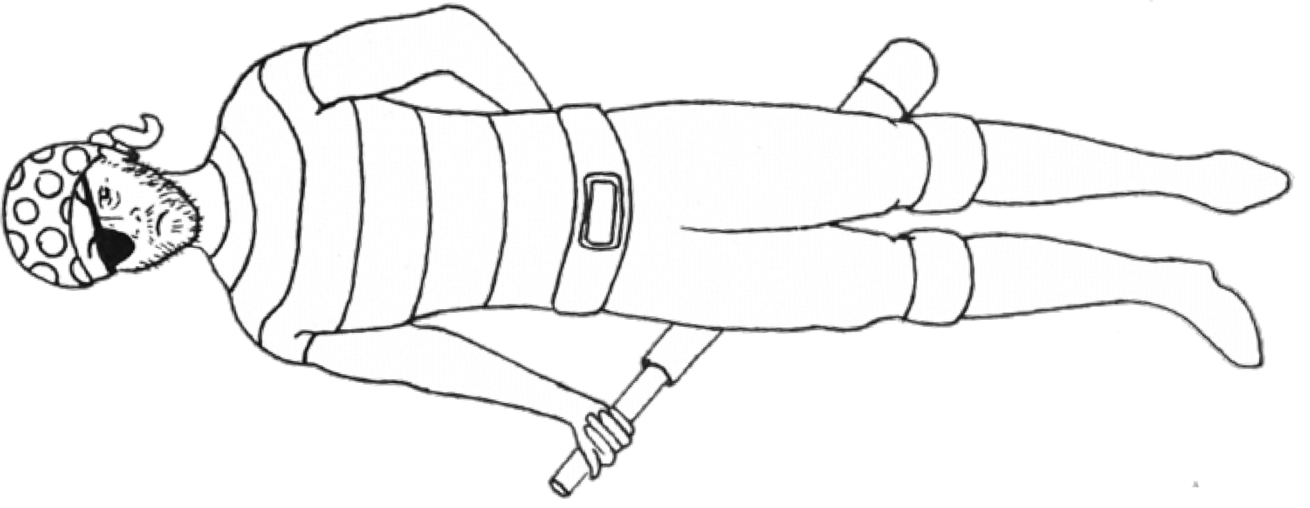
2. Kleur de figuren in met kleurpotloden of viltstiften



3. Kleef op de achterkant een satéstokje vast met plakband. Zorg dat je onderaan een stukje over hebt om te gebruiken als handvat voor de pop. Controleer of de satéstok stevig vastkleeft



4. Zet een tafel op zijn zijde of hang een doek over een draad. Verstop je achter de tafel of het doek en speel het verhaal na met de poppen. Zorg dat de toeschouwers enkel de pop en niet je handen zien

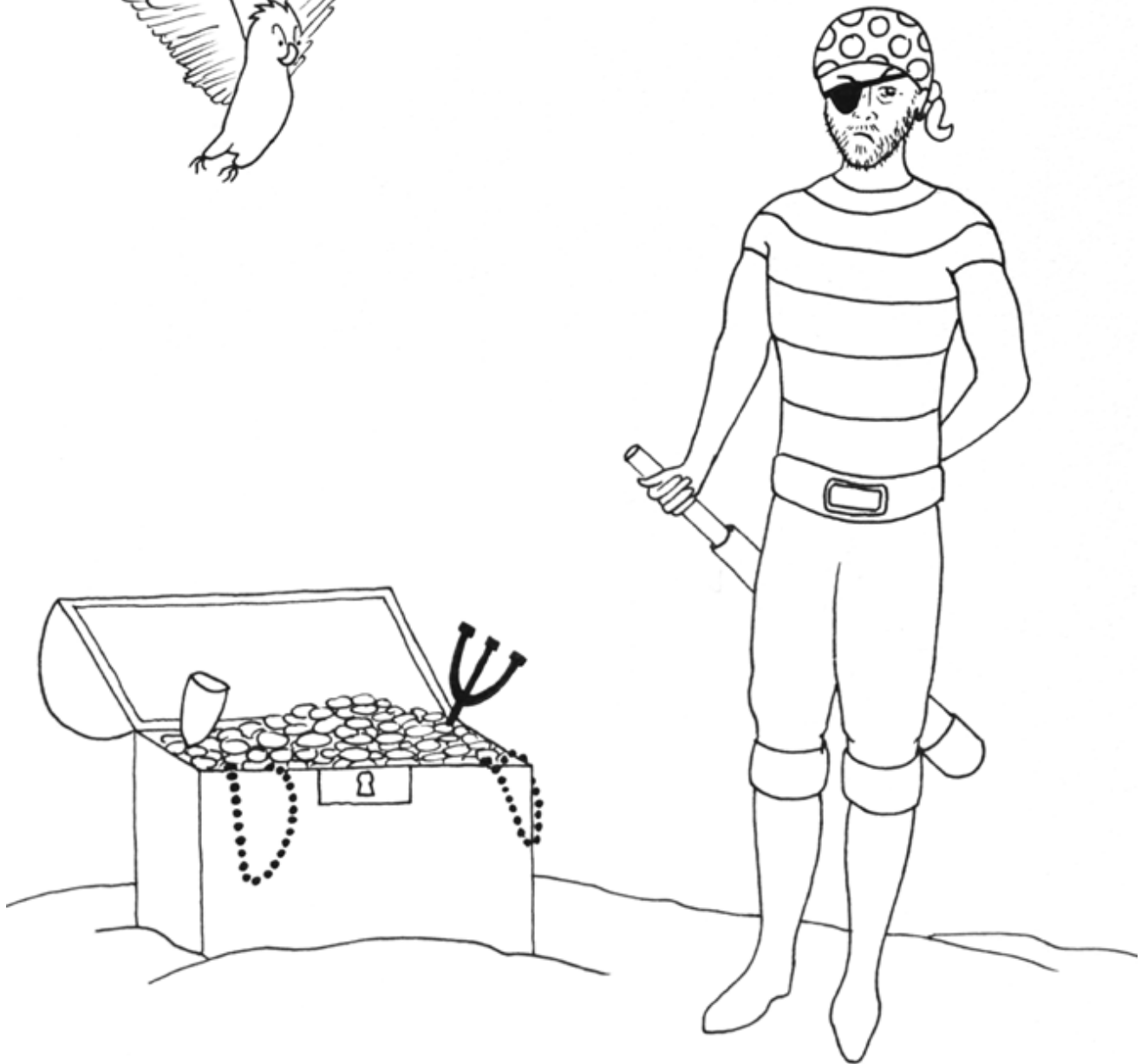


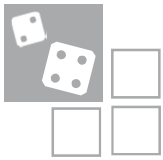
Op de voorkant staan de poppetjes die
je kan uitknippen.



KLEURPLAAT

Kleur de plaat!

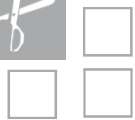




7 VERSCHILLEN

Zoek de 7 verschillen.

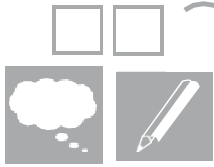




KLEURPLAAT

Kleur de plaat!

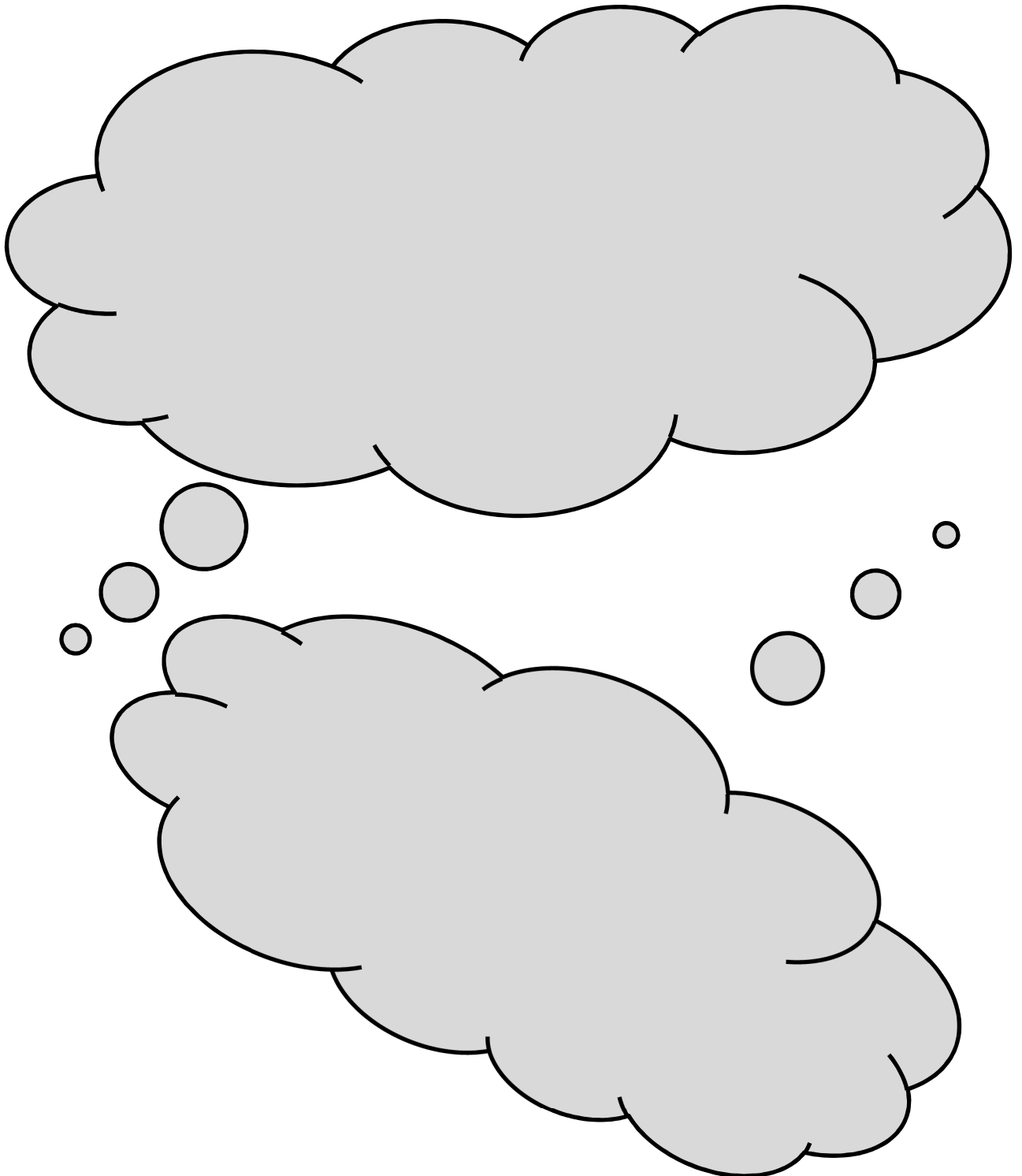




IN JE DROMEN

Stel je voor dat je samen met je papa / mama mag meevaren.

Fantaseer over de landen waar je naartoe reist, wat je allemaal ziet en wat je samen doet met papa / mama. Teken het hieronder en vertel het thuis.





EEN ZORGENPOPPETJE

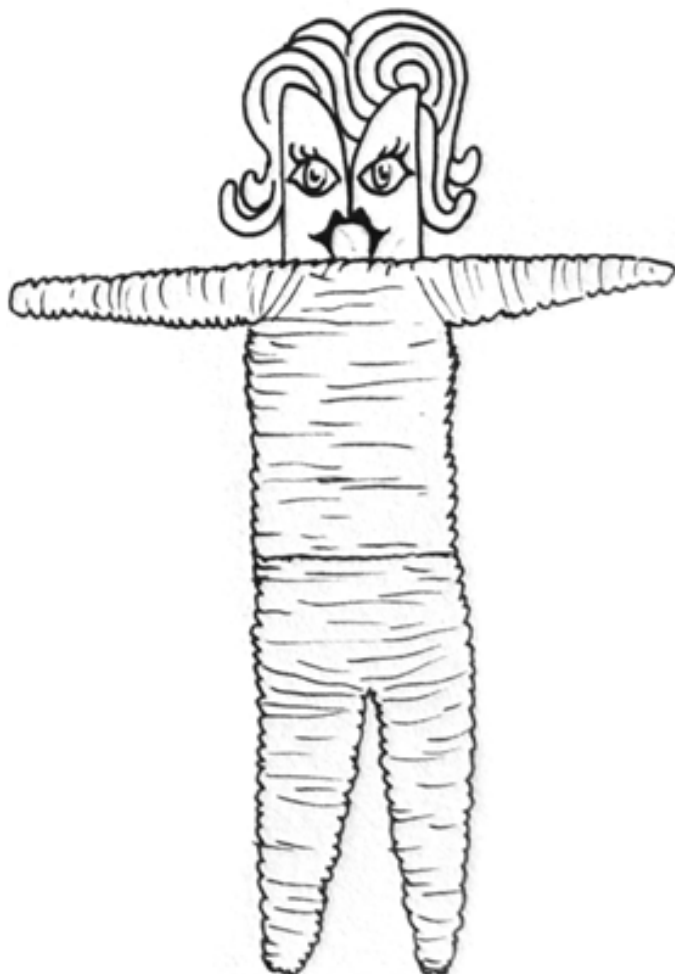
Iedereen heeft wel eens zorgen aan zijn hoofd.

Dan kan het deugd doen om je zorgen te vertellen aan iemand die je vertrouwt; een vriend of een vriendin, je juf of meester, je ouders of iemand anders. Soms kunnen ze je helpen maar soms ook niet.

Het kan wel eens gebeuren dat je 's avonds niet kan slapen omdat je ligt te piekeren en misschien is er dan wel niemand in de buurt om te praten. Dan kan je je zorgen aan een zorgenpoppetje vertellen. Je vertelt wat er scheelt en legt het poppetje onder je hoofdkussen. Daardoor draagt het poppetje jouw zorgen en kan jij rustig slapen.

Dit heb je nodig:

- 1 wasknijper
- 1 tandenstoker
- wol in verschillende kleuren
- knutsellijm



Zo maak je het:



1. Neem een houten wasknijper en teken er een gezichtje op.



2. Kleef er een tandenstoker op voor de armen.



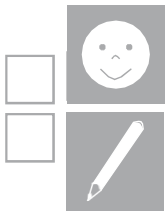
3. Draai de wol rond de twee onderste stukken van de wasknijper. Dit zijn de benen.



4. Draai een ander kleur rond het middenstuk en de tandenstoker. Dit is het bovenlichaam.



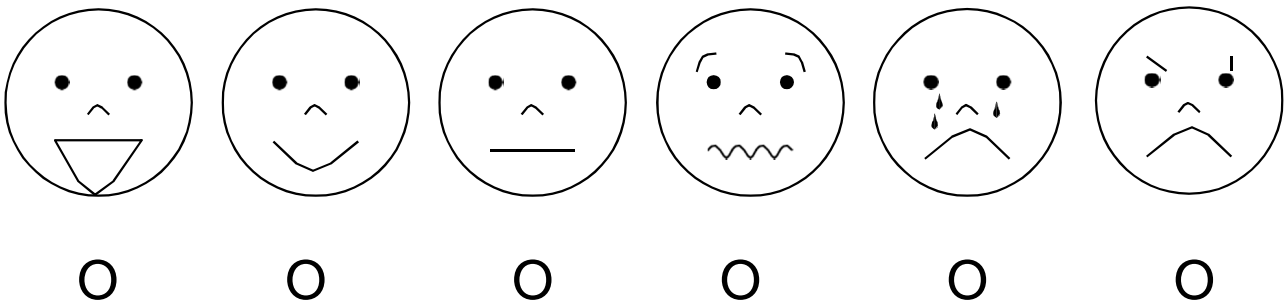
5. Bevestig losse draden wol bovenop de wasknijper om haar te krijgen.



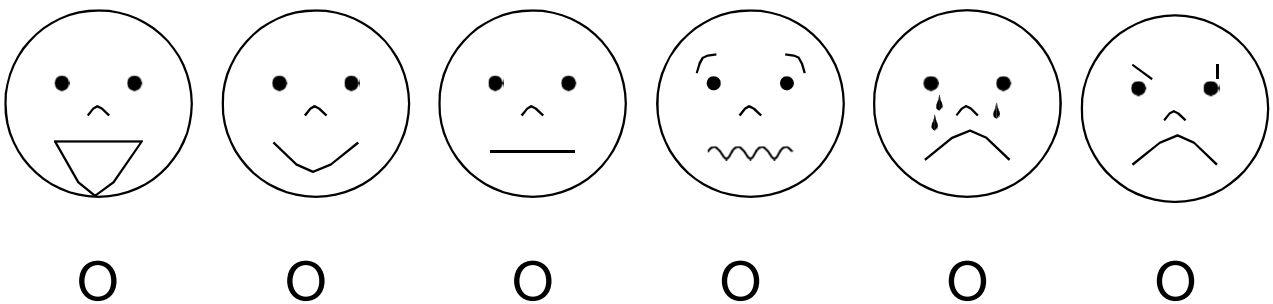
TERUG THUIS

Eindelijk! Papa / mama is terug thuis!
Beantwoord de volgende vragen.

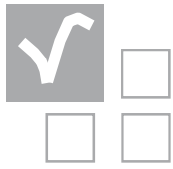
Hoe denk je dat hij/zij zich voelt? Kruis het gezichtje aan.



Hoe voel jij je hierbij? Kruis het gezichtje aan.



Kan je ook vertellen waarom je je zo voelt? Vertel het aan je papa / mama.



CORRECTIESLEUTEL

Hieronder vind je de oplossingen van sommige opdrachten.
Kijk pas nadien of je de opdracht correct hebt uitgevoerd!

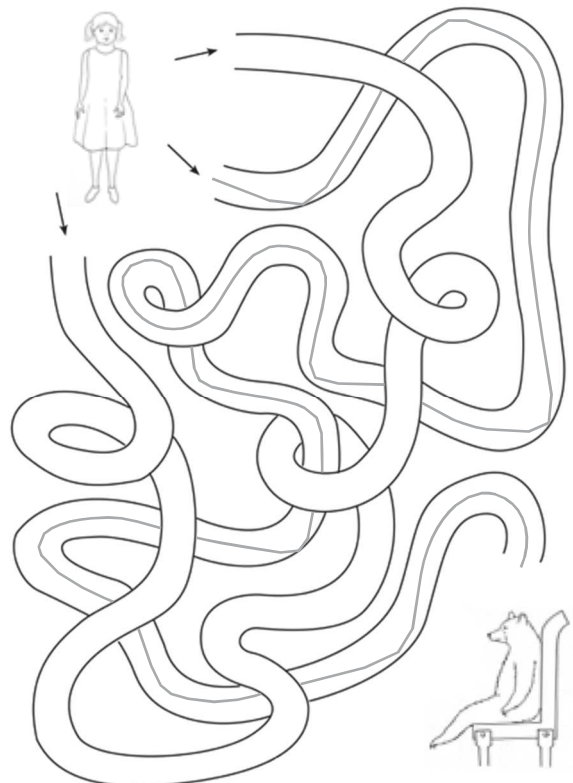
KRAAK DE CODE p. 12

Max en Julie gaan naar de zee.

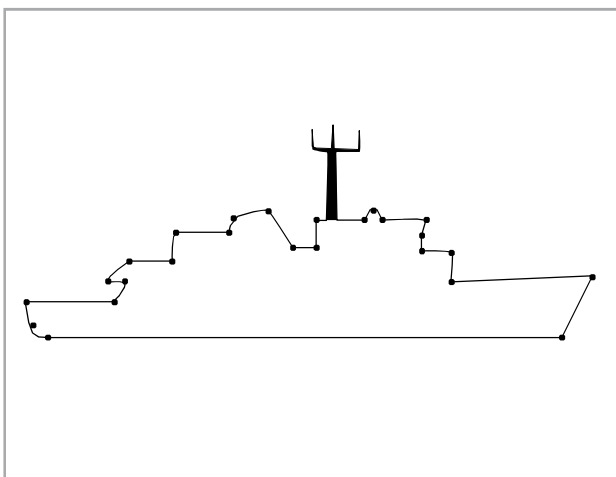
DE TAKEN OP EEN SCHIP p. 13

de commandant	→	
de wachtofficier	→	
een monteur	→	
een kok	→	
de boordverpleger	→	
een duiker	→	

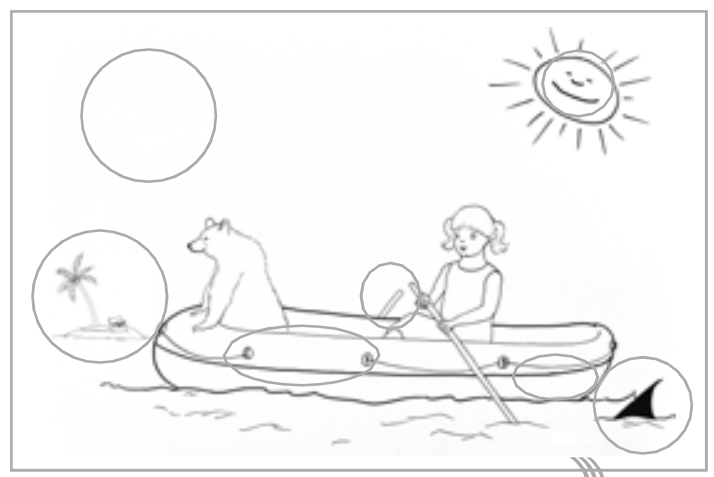
HET DOOLHOF p. 20



TELTEKENING p. 14



7 VERSCHILLEN p. 27



Het pakket is het resultaat van een laatstejaarsproject aan de lerarenopleiding KATHO departement RENO, studiegebieden lager en secundair onderwijs.

Speciale dank aan:

Hulpbetoon in de Marine vzw

02/44 30 625

hulpbetoon.marine@mil.be



Uitgave 2020

Verantwoordelijke uitgever:

Centrale Dienst voor Sociale en Culturele Actie van Defensie

Sociale Dienst

Kwartier Koningin Astrid - Bruynstraat 1 - 1120 Brussel

Deze brochure vindt u ook op onze website,

www.cdsca-ocasc.be/nl/socialiedienst