

# Bootje varen

## Doe-kaart bij deze aflevering

### Inhoud:

Toto en Zwiep hebben een mooie boot. Maar Sassa mag niet mee varen. Dan heeft Toto een probleem...de brug is dicht. De boot kan niet verder varen. Sassa weet wel een oplossing. Gelukkig mag ze dan toch mee varen op Toto's boot. Als Sassa en Toto samen op de boot zitten zijn er ineens hoge golven op zee. De boot gaat heel hard heen en weer. Zo kunnen Sassa en Toto heel goed dagzwaaien.

### Ga zelf verder waar de uitzending stopt!

Wanneer je voor en na het kijken van een aflevering van Het Zandkasteel actief met de jonge kijkers aan de slag gaat, leren kinderen het meest van een televisie programma. De activiteiten in deze doe-kaart kunnen daarvoor een inspiratie zijn.

### Taal-activiteit:

Ga met de kinderen op een kleed staan en vertel ze dat dit jullie boot is. Er zijn golven zijn op zee. Beweeg met zijn allen met de golven mee. Maak nu steeds een geluid van een vervoermiddel en laat de kinderen vertellen of het inderdaad het geluid is van een boot. Als het geluid niet klopt, kunnen ze vertellen wat er dan wel zo'n geluid maakt? Denk aan het geluid van een trein, auto, grote vrachtwagen, helikopter, fiets(bel). Kunnen de kinderen zelf ook een geluid bedenken?

### Doe-activiteit:

Alle kinderen mogen in een rij gaan staan, ze staan op een boot. Ga zelf vooraan in de rij staan en hou een bord vast, dat is het stuur van jullie boot. Ga nu met de boot varen door de ruimte. De rij met kinderen moet je volgen. Geef het bord na een tijdje aan een kind dat nu mag gaan sturen. Leg verderop intussen een bezem over twee stoelen en zorg ervoor dat de boot richting de bezem gestuurd wordt. Aj...de

brug is dicht. Nu kan de boot niet meer verder varen. Kan iemand een oplossing bedenken? De boot kan om de brug heen varen. Misschien kan de brug ook omhoog?

**Techniek-activiteit:**

Zorg voor een bak water, een bootje met zeil en een trechter. Zet het bootje aan één kant van de bak in het water. Vraag de kinderen wat er zal gebeuren als je door het smalle buisje van de trechter zal gaan blazen richting de zeilboot. Probeer wat er gebeurt. Laat ze vervolgens voorspellen wat er zal gebeuren als je de trechter omdraait en er nog eens door blaast. Zal de boot harder of zachter gaan varen en waarom? Wat gebeurt er met de lucht in de trechter?

Tip: Maak een zeilbootje van een spons, een prikker en stukje vaatdoek.

**Methodes:**

Deze aflevering en doe-kaart is te gebruiken bij de methodes en thema's:

**Ik & Ko:** Op reis, Piraten

**Kaleidoscoop:** Creatieve representatie en sociale relaties

**Piramide:** Wereldverkenning water

**Schatkist:** Eropuit