

# Techniek

## Doe-kaart bij deze aflevering

### Inhoud:

Sassa en Toto maken een zandtaart maar hun emmer loopt steeds leeg...er zit een gat in! Hoe kunnen ze had gat nou dichtmaken? Gelukkig bedenkt Sassa een grappige oplossing! Daarna trekt Toto aan Sassa's staarten, maar dat hoort zo, want...Sassa is een hijskraan! Als Toto aan de staarten van de hijskraan trekt, gaat de kraan bewegen. Koning Koos vindt de Sassa-hijskraan wel handig, die kan mooi helpen met het opruimen van de boodschappen. Daarna zwaaien Sassa en Toto als machines, ze zijn zwaaimachines!



### 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.

### Doe-activiteit:

Ga met de kinderen in een kring zitten. Leg een paar spullen in het midden van de kring zoals blokken, een bord, appels en een jas. Twee kinderen mogen in naar het midden van de kring komen. Eén kind mag de hijskraan zijn en de ander mag de hijskraan besturen. Als je op de neus van de hijskraan drukt dan mag de hijskraan iets van de spullen pakken. De hijskraan mag de spullen naar een kind brengen die daarna de hijskraan mag zijn. Als de bestuurder op de rug van de hijskraan dan moet de kraan de spullen loslaten. Zo komen alle kinderen een keer aan de beurt.

### Techniek-activiteit:

Zorg voor wat zandbakzand en een plastic bekertje en maak een gat in de beker. Ga met de kinderen aan tafel zitten. Vraag ze wat er zal gebeuren als je zand in de beker doet. Laat vervolgens zien wat er gebeurt. Laat de kinderen een oplossing bedenken, hoe kan je ervoor zorgen dat het zand niet uit de beker loopt? Laat ze zelf de beker afplakken met plakband of zoals Sassa het in de aflevering deed: met een pleister!



### Beweeg-activiteit:

Ga met alle de kinderen staan en vertel dat ze machines zijn. Ze moeten helemaal stilstaan. Leg de kinderen uit dat hun neus een knop is. Als je op de knop sdukt staan de machines aan, de machines mogen gaan lopen door de ruimte. Als er weer op de knop gedrukt wordt, moet je weer stil blijven staan. Als de kinderen snappen hoe het spel werkt, dan mag een van de kinderen de knop aan en uit zetten.

### Methodes:

Deze aflevering en activiteiten zijn te gebruiken bij de volgende methodes en het thema:

**Schatkist**                      Vertel het maar: doen alsof

**Piramide**                        Ruimtelijke oriëntatie: hoe zie ik eruit?