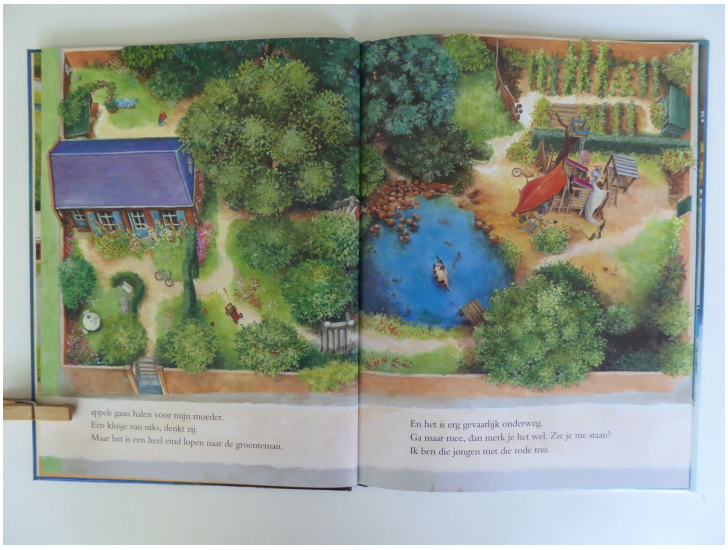
GA JE MEE? **groep 1-2**
Routes bouwen en beschrijven

Deze activiteitenbeschrijving hoort bij de les die beschreven is in het artikel: Van Galen, F., Markusse, A. & Veldhuis, B. (2026). Ga je mee? *Volgens Bartjens, 46*(2) 8-9. Zie: https://www.volgens-bartjens.nl/art/50-11841_Ga-je-mee



In het prentenboek ‘Ga je mee?’ van Charlotte Dematons fantaseert een jongen over de spannende avonturen die hij meemaakt op een tocht door zijn grote tuin. Welke route heeft hij gelopen en waar kwam hij de personages uit het verhaal tegen? De leerlingen construeren daarna in de bouwhoek ook een spannende route.

Materiaal

- Het prentenboek ‘Ga je mee?’ van Charlotte Dematons, Zie: Ga je mee?, Charlotte Dematons | Boeken - Lemniscaat
- Foto’s van de prenten uit het boek zodat deze op het digibord kunnen worden getoond
- Een bouwkleed met aan de ene kant een doos die het huis van de jongen voorstelt en aan de andere kant een doos die de groentewinkel voorstelt
- Bouwmaterialen uit de bouwhoek
- Poppetjes, speelgoeddieren en andere voorwerpen waarmee het avontuur in beeld kan worden gebracht

Reken-wiskundetaal

- Begrippen waarmee de volgorde van gebeurtenissen in de tijd kunnen worden aangeduid zoals: eerst, daarna, straks, uiteindelijk en aan het eind

- Begrippen waarmee plaatsen in de ruimte kunnen worden aangeduid zoals: bij, midden, naast, onder, achter, langs, over en tussen

Instructietaal

- Huis en groentewinkel
- Bouwen
- Route
- Avontuur
- Spannend

Inzichten

Leerlingen ervaren dat ze zelf een spannende route kunnen bedenken. Ze ontdekken hoe ze deze in beeld kunnen brengen met verschillende bouwmaterialen. Ze leren over hun route te vertellen en daarbij meetkundige begrippen en tijdsaanduidingen te gebruiken.

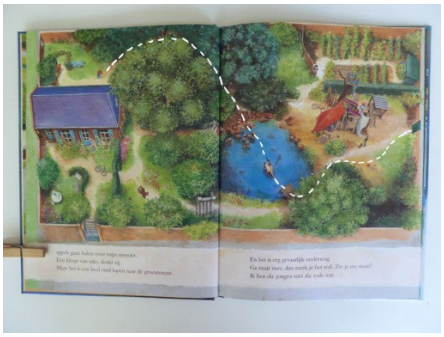
Kerndoelen rekenen en wiskunde

11 (redeneren met de grootheid tijd), 14 (construeren van een routebeschrijving), 16 (gebruiken van wiskundige begrippen) en 18 (gebruiken van wiskundige concepten in concrete, voor de leerling relevante situaties).

De context tot leven brengen

- De leerlingen moeten eerst vertrouwd raken met het verhaal. Lees het daarom een aantal keer voor voordat je de bouwactiviteit introduceert. Leg de eerste keer de nadruk op het grote verhaal en nog niet op de details. De jongen maakt een tocht langs allerlei spannende situaties: er is een draak, een reus en een slapende beer, hij moet een zee oversteken en komt piraten tegen. Gelukkig bereikt hij veilig de deur achter in de tuin en kan hij appels gaan kopen voor zijn moeder. Belangrijk is dat duidelijk wordt dat de jongen al deze spannende situaties zelf verzint en dat het leuk is om zulke spannende dingen te bedenken.
- Leg de tweede keer meer nadruk op de route die de jongen door de tuin aflegt en op de volgorde van de spannende situaties. Stimuleer daarbij het gebruik van reken-wiskundetaal door aandacht te besteden aan het beschrijven van de tijdsvolgorde waarin de gebeurtenissen plaatsvinden.
  Voorbeelden van tijdsaanduidingen:
  - De jongen loopt *eerst* door het bos, met de draak en de tijger.
  - *Daarna* moet hij langs de reus sluipen.
  - Hij moet over de rotsen want *straks* moet hij met de boot over het water.
  - *Uiteindelijk* komt hij bij de tuindeur.
  - *Aan het eind* van het verhaal gaat hij zwemmen.
- Het verhaal biedt ook veel gelegenheid om aandacht te besteden aan voorzetsels voor ruimtelijke relaties.
  Voorbeelden van plaatsaanduidingen:
  - De tuin is die grote tuin *midden* op de bladzijde.
  - De school ligt *naast* de beek.
  - De jongen loopt *onder* de bomen door; het lijkt wel een bos.
  - De jongen ziet de draak en de tijger niet, want die zijn *achter* hem.
  - De jongen sluipt *langs* de reus.

  - Hij klimt *over* de rotsen, loopt *tussen* de rotsen door.
- Laat nog een keer plaat 2 zien met het overzicht van de tuin. Teken op het digibord een stippellijn met de route die de jongen heeft gelopen.



- Vraag leerlingen om te vertellen wat er in het verhaal allemaal gebeurt en wanneer. Wat weten ze er nog van? Help de leerlingen om de route te verwoorden. Stel vragen als:
  - Wat gebeurde er eerst? (Hij kwam een draak tegen. Daarna een reus.)
  - Waar zou dat zijn geweest in de tuin? (Bij al die bomen; het lijkt wel een bos.)
  - Waar kwam hij toen? (Bij al die stenen; het zijn grote rotsblokken denkt de jongen. Er is een berenhol.)
- Vertel de leerlingen dat ze zelf ook zo'n avonturenroute kunnen bedenken. Laat het bouwkleed zien en zet aan de ene kant een doos die het huis van een jongen of meisje voorstelt en aan de andere kant een doos die de groentewinkel voorstelt.
- Laat de leerlingen eerst een route neerleggen van het huis naar de groentewinkel. Gebruik hiervoor bijvoorbeeld houten treinrails, Kapla of 'tegels' van karton.
- Laat de leerlingen daarna hun eigen verhaal bedenken, het mag heel anders zijn dan het verhaal uit het boek. Misschien maken ze helemaal geen tuin, maar bijvoorbeeld een dorp met huisjes waar dat kind langsloopt.
- Het moet wel heel duidelijk zijn dat er langs de weg allerlei plekken moeten komen waar iets spannends gebeurt.
- Leg uit dat de leerlingen als ze klaar zijn met bouwen ook even moeten oefenen met het vertellen van het verhaal. Zoals je als leerkracht het verhaal vertelde met de platen van het boek, moeten zij hun verhaal vertellen met wat ze gebouwd hebben.
- Geef kinderen alle vrijheid om voor het bouwen te gebruiken wat ze willen: bouwblokken, plastic beesten, auto's, poppen.

Speelwerktijd

- Laat leerlingen in tweetallen spelen in de bouwhoek.
- Observeer tijdens het spelen hoe de leerlingen te werk gaan:
  - Zijn ze niet alleen aan het bouwen, maar bedenken ze ook samen wat de jongen (of het meisje) onderweg beleeft? Zijn ze echt met een verhaal bezig?
- Kunnen de leerlingen zelf spannende gebeurtenissen bedenken die op verschillende plekken van de route plaatsvinden?
  - Kan de leerling vertellen waar op de route iets gebeurt en daarbij begrippen gebruiken die de plaats aanduiden?
  - Kan de leerling vertellen wanneer er in het verhaal iets gebeurt en daarbij begrippen gebruiken die de tijd aanduiden?
- Maak foto's van de gemaakte routes zodat je ze later op het digibord kunt laten zien.

Terugblik en reflectie

- Laat een aantal routes zien die door de leerlingen zijn gemaakt. Laat de leerlingen die het verhaal hebben bedacht erover vertellen. Ze moeten in woorden vertellen wat er onderweg allemaal gebeurt en in welke volgorde. Je kunt eventueel vragen om niet alles aan te wijzen, maar alleen maar te vertellen wat er gebeurt en waar dat gebeurt.
- Laat andere leerlingen reageren. Stimuleer ze om het verhaal in eigen woorden na te vertellen.
- Hang een aantal foto's op in de bouwhoek zodat leerlingen de routes ook na de activiteit opnieuw kunnen bekijken en erover kunnen vertellen. Zo kunnen ze hun verhaal opnieuw vertellen, de route verder uitbouwen of nieuwe gebeurtenissen bedenken.

Extra

- Deze extra activiteit kun je inzetten tussen het voorlezen van het verhaal en de hiervoor beschreven bouwactiviteit. Zo kunnen de leerlingen oefenen met het vertellen van een samenhangend verhaal met begrippen als *eerst*, *daarna, toen*, *uiteindelijk*, enzovoorts.
- Maak losse plaatjes van de draak, de reus, de beer, de krokodil en de piraten. Laat de leerlingen deze plaatjes neerleggen op een kopie van plaat 2, waarop je ook de route intekent.
- Laat de leerlingen aan de hand van de plaatjes het verhaal nogmaals vertellen.