WETENSCHAPS KNOOPPUNT ZUID-HOLLAND
partnership universiteiten Leiden - Delft - Erasmus

Blik op Kleuterproject 'Nieuwsgierig? Graag!'
Thema: Ridders & Jonkvrouwen
Freinetschool Delft

We maken een kasteel van wasmachinedozen met een echte ophaalbrug...

Ophaalmechanisme opgerold

Een aanval op het kasteel!

We maken simpele katapults met:
- lepels,
- elastiek
- propjes papier

We bekijken foto's en filmpjes van verschillende middeleeuwse katapults, want we mogen er zelf één (proberen te) bouwen!

Volg ons weblog: www.wetenschapsknooppuntZH.nl

De katapult is nog steeds te klein om het dozenkasteel aan te vallen, dus we gaan een grote maken van hout.

Hoe beschermt een ridder zich?

→ Tekenen op de smartboard-ridder

ontwerp van een helm

Kies je eigen materiaal:

- kartonnen dozen
- isolatieschuim
- splitpennen
- zilverpapier
- karton

...et cetera

Zelf ontworpen helm én harnas

Strikjes, zodat hij ook weer uit kan (in ontwerp was tape gekozen...)

We maken eerst zwaarden van karton maar die zijn te slap. Ook als we extra karton erop plakken om het steviger te maken...

Gelukkig hebben we timmerhulpouders die ons in de klas komen helpen met het maken van echte houten zwaarden.

Als laatste maken we eigen schilden:

- zagen
- schuren
- handvat monteren (ikea!)
- verven

Als afsluiting doen we een toneelstuk waarin alle voorwerpen werkend worden gebruikt! We hebben het verhaal helemaal zelf verzonnen en iedereen heeft een rol: ridders, jonkvrouwen, vissen, indianen en meer...

Bekijk het filmpje van dit project:
www.youtube.com/user/wetenschapskpdelft

Tips vanuit dit project:

Een ontwerpactiviteit met kleuters vraagt om een andere opzet en tijdsverdeling dan een activiteit voor kinderen die ouder zijn, simpelweg omdat kleuters nog niet veel ervaringen hebben om te gebruiken in hun ontwerp. Het is dan ook belangrijk om *dicht bij het kind* te blijven:

- Werk vanuit het eigen lichaam (bescherming van hiel tot neus, harnas, helm).
- Sluit aan op de directe leefomgeving (kasteel/ huis, brug).
- Werk vanuit werkelijke problemen (hoe vallen we het kasteel aan?).

Een tweede aandachtpunt is dat kleuters het niet makkelijk vinden om hun ideeën uit te tekenen. Neem daarom de tijd om ze te laten vertellen hoe ze het willen, dan komt er vaak heel veel uit. Zo kom je ook vanzelf tot een duidelijk programma van eisen. Voor de meeste kleuters geldt dat ze al doende leren; uitproberen en leren van fouten (trial en error) is ook een prima manier om te ontwerpen. Ook in de grote mensenwereld is dit een veel gebruikte strategie.

Test de gemaakte producten: of het nu gelijk werkt of niet, het testen van de wapens en de katapult leverde veel plezier op. De grote katapult schoot goed; het zwaard van karton was niet sterk genoeg, vonden de kleuters. Kunnen we een ander materiaal verzinnen? Hout is veel harder ontdekken de kleuters en karton buigt snel.

CC BY NC SA

Tekst onder Creative Commons licentie:
Naamsvermelding — Niet Commercieel — Gelijk Delen 3.0.
Voor gebruik van de foto's neem contact op met
Wetenschapsknooppunt Delft

WETENSCHAPS KNOOPPUNT ZUID-HOLLAND
partnership universiteiten Leiden - Delft - Erasmus

Wetenschapsknooppunt Zuid-Holland — TU Delft
Lorentzweg 1
2628 CJ Delft
T: 015—24 86 966
E: wetenschapsknooppunt@tudelft.nl
W: www.wetenschapsknooppuntZH.nl