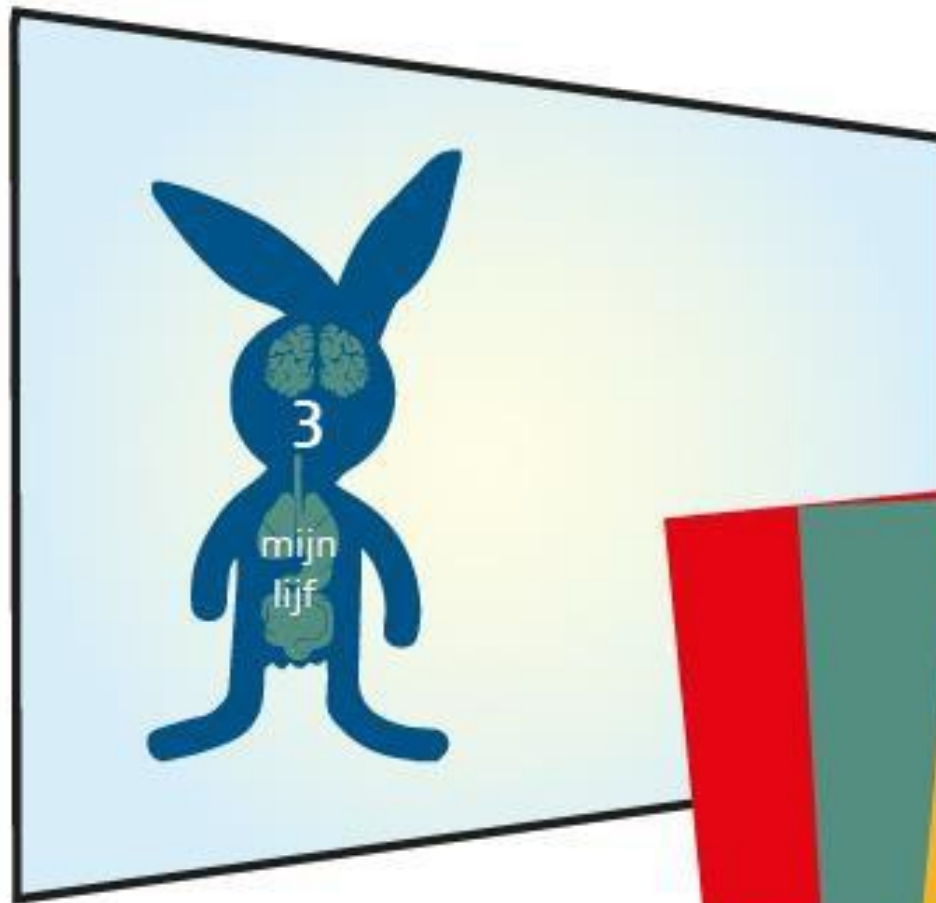


PRINTEN



Inhoudsopgave Thema 3 MIJN LIJF bovenbouw

3.5 groep 7, Durf te vragen	3
3.1 groep 8, Omgekeerde Assepoester	9

3.5 groep 7, Durf te vragen

Werkblad 1

Durf te vragen

Groep 7

Thema 3 | les 5

Memorykaartjes: 4 x dubbelzijdig printen, lamineren en snijden

Vragen en spelregels: 2 x printen

Opdracht: 2 x printen



1

Mijn Facebookvrienden



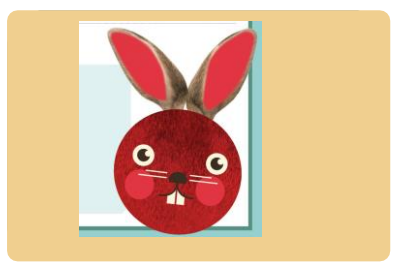
2

Pesten



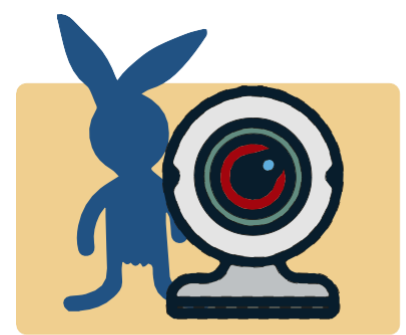
3

Mijn apps



4

Mijn foto's



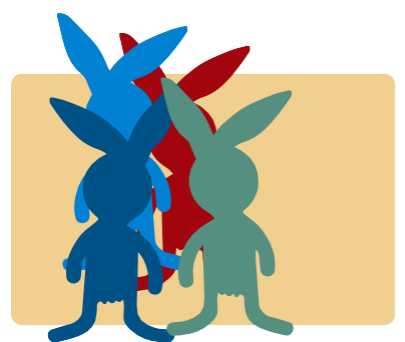
5

Mijn webcam



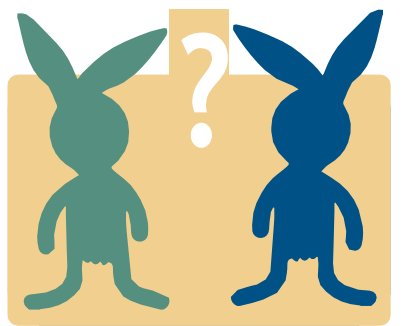
6

Leuk - niet leuk



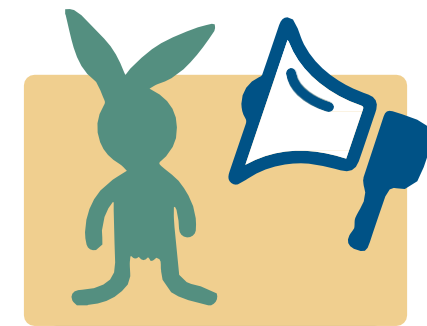
7

Echte vrienden?



8

Verkeerd begrepen



9

Vertel het door!

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

A stylized rabbit head logo in shades of blue and green on a tan background. The text 'PeTOS' is centered in white.

PeTOS

Hoe werkt het spel?

Speeltijd
Een half uur.

Spelers
Vier of vijf.

Doel
Op een speelse manier met elkaar praten over het gebruik van sociale media.

Spelen
Schud de kaartjes goed en leg ze met het plaatje naar beneden naast elkaar op tafel.
Om de beurt draaien de spelers ieder twee kaartjes om.
Zijn de kaartjes verschillend? Leg ze dan weer omgekeerd terug.
Zijn de kaartjes gelijk? Dan win je deze twee kaartjes en mag je antwoord geven op de vraag.
Winnaar
De speler met de meeste kaartjes heeft gewonnen!

Vragen aan de spelers



Zit jij op Facebook? Hoe lang al? neem je vriendschapsverzoeken aan? Wanneer wel en wanneer niet?

1

Mijn Facebookvrienden



Heb je foto's op je Facebook-pagina staan? Wat voor foto's zet jij online van jezelf? Zijn er ook foto's die je niet online zou zetten? Zijn er foto's die van Facebook niet mogen?

4

Mijn foto's



Heb jij wel eens nieuwe mensen leren kennen via internet? Heb je nog steeds contact met hen? Denk je dat je verliefd kan worden via internet?

7

Echte vrienden?



Heb je wel eens meegemaakt dat iemand via internet werd gepest? Ken je iemand die wordt gepest of die pest?

2

Pesten op internet



Heb je een webcam? Wanneer gebruik je die? Zet je de webcam ook wel eens aan als je met een onbekende online bent? Heeft die ander dan ook een webcam aan? Wie heeft er nog meer een webcam?

5

Mijn webcam



Heb jij wel eens ruzie gehad via sociale media? Hoe kwam dat? Gebeurt het wel eens dat jij iemand verkeerd begrijpt of dat iemand jou verkeerd begrijpt?

8

Verkeerd begrepen



Zit je ook op Facebook, Messenger, WhatsApp, Instagram en Snapchat? Wat doe je hier het meest mee?

3

Mijn apps



Wat doen de sociale media voor jou? Wat vind je vooral leuk aan deze manier van contact met anderen? Heb je ook wel eens iets vervelends meemaakt?

6

Leuk - niet leuk



Dit is een opdrachtvraag. Pak de opdracht erbij.

9

Vertel het door!



Vertel het door!

De speler die het opdrachtkaartje heeft gewonnen, bedenkt een zin.

Deze zin fluistert hij of zij heel zachtjes in het oor van de buurman of buurvrouw.

Die fluistert de zin in het oor van de volgende en die weer in het oor van de volgende.

Totdat de kring rond is.

De laatste speler vertelt welke zin hij of zij doorgefluisterd heeft gekregen.

Is de zin hetzelfde gebleven?

Zo niet, wat is het verschil met de eerste zin? Hoe komt het dat de zin veranderd is?

Wat laat de opdracht zien?

Je ziet dat de boodschap van inhoud kan veranderen als deze door verschillende mensen wordt doorgegeven.

Zo gaat het ook op sociale media. Wat jij vertelt, vertelt iemand anders weer anders na.

Vaak is dat niet expres.

Denk aan delen op Facebook.

Wees dus voorzichtig als je iets online zet. Dat geldt voor foto's en filmpjes, maar ook voor tekst.

Wat je online zet kan door heel veel onbekenden gezien worden. Els als het eenmaal online staat, krijg je het er niet meer af.



Vertel het door!

De speler die het opdrachtkaartje heeft gewonnen, bedenkt een zin. Deze zin fluistert hij of zij heel zachtjes in het oor van de buurman of buurvrouw. Die fluistert de zin in het oor van de volgende en die weer in het oor van de volgende. Totdat de kring rond is. De laatste speler vertelt welke zin hij of zij doorgefluisterd heeft gekregen.

Is de zin hetzelfde gebleven? Zo niet, wat is het verschil met de eerste zin? Hoe komt het dat de zin veranderd is?

Wat laat de opdracht zien?

Je ziet dat de boodschap van inhoud kan veranderen als deze door verschillende mensen wordt doorgegeven.

Zo gaat het ook op sociale media. Wat jij vertelt, vertelt iemand anders weer anders na. Vaak is dat niet expres.

Denk aan delen op Facebook.

Wees dus voorzichtig als je iets online zet. Dat geldt voor foto's en filmpjes, maar ook voor tekst.

Wat je online zet kan door heel veel onbekenden gezien worden. Els als het eenmaal online staat, krijg je het er niet meer af.

3.1 groep 8, Omgekeerde Assepoester

Werkblad 1

Voorlezen: Oesepatser

Groep 8

Thema 3 | les 1

Eenmaal printen om voor te lezen

Oesepatser

Er was eens een hele ongelukkige jongen. Zijn vader was gestorven en zijn moeder was thuisgekomen met een andere man met twee zonen. Zijn nieuwe stiefvader deed helemaal niet aardig tegen de jongen. Alle leuke dingen en alle lieve woorden waren voor zijn eigen zonen. Zij kregen mooie kleren, lekker eten en allerlei traktaties. Maar de arme, ongelukkige jongen kreeg helemaal niets. Hij moest de hele dag hard werken. Hij moest boodschappen doen, koken, kleren wassen en het hele huis schoon houden.

Alleen 's avonds mocht hij een tijdje bij de as van het keukenvuur zitten. Tijdens deze lange, eenzame avonden huilde hij veel en praatte hij tegen de kat. De kat zei "Kop op! Jij hebt iets wat je stiefbroers niet hebben, en dat is schoonheid".

Wat de kat zei was waar. Zelfs gekleed in vodden en met een gezicht vies van de as, was hij een aantrekkelijke jongeman. Zijn stiefbroers waren zelfs met hun mooie kleren lomp en lelijk.

Op een dag kwamen er schitterende nieuwe kleren, schoenen en juwelen aan bij het huis. De koningin hield een bal en de stiefbroers zouden erheen gaan. Ze stonden voortdurend voor de spiegel. De jongen moest ze helpen al die mooie kleren aantrekken.

Nadat de broers en hun vader waren vertrokken naar het bal, veegde de jongen zijn tranen weg en verzuchtte tegen de kat "Ik ben zo ongelukkig!" en de kat miauwde klagend.

Plots was er een lichtflits in de keuken en verscheen er een tovenaars. "Schrik niet, lieve jongen!" zei de fee. "Ik weet dat je graag naar het bal zou gaan. En ik zal ervoor zorgen!" "Dat kan toch niet in deze vodden," antwoordde de arme jongen. "De knechten zullen me wegsturen!" De fee glimlachte. Met een snelle beweging van zijn toverstok had de arme jongen opeens de meest schitterende kleren aan, de mooiste die ooit in het land gezien waren.