



Word jij buurtextpert?

Wat gaan we doen?

De kinderen gaan met begeleiding van ouders de buurt onderzoeken en heel bewust kijken naar details in hun omgeving. Ze maken daarvan een nette kaart.

Wat gaan de kinderen ervaren en leren?

Door bewust te kijken naar details in de omgeving, ervaren de kinderen dat ze meer over hun buurt te weten komen. Ze ontdekken dat er veel dingen zijn waar ze nooit echt bij stilstaan. Ze leren over de verspreiding en de functie van bepaalde dingen in hun buurt. Ze leren gericht waarnemen in de omgeving, iets inventariseren en op een kaart weergeven. Ze leren patronen op de kaart te ontdekken en proberen dit te verklaren.

Activiteit

De buurt onderzoeken

Laat op het digibord enkele foto's zien van dingen in de buurt, waar de kinderen misschien nog niet eerder echt bij hebben stilgestaan, bijvoorbeeld speciale stoeptegels of paaltjes, putdeksels, verkeersborden, een opvallende boom of een bijzonder gebouw. Stel daarbij vragen om de kinderen te prikkelen. Waar zie je deze stoeptegels met ronde gaten? Waar zijn die voor denk je? Waar zie je dit soort putten? Wat gebeurt er hier met het water? Wie zouden er gebruikmaken van dit 'achterommetje'? Vraag of de kinderen nog andere bijzondere dingen kennen in de buurt.

Vertel dat de kinderen in groepjes onderzoek gaan doen in de buurt. Bekijk samen de plattegrond van de schoolomgeving en de legenda. Wat staat er op deze kaart? En wat staat er niet op? Wat zou je willen weten wat niet op deze kaart staat?

Op de website www.kadastralekaart.com kun je de omgeving van de school opzoeken. Zet de instellingen op 'kaart' en maak via 'printscreen' een kopie van het scherm. Plak de kopie vervolgens in een Wordbestand op A3-formaat en maak daar een print van.



Elk groepje krijgt een gedetailleerde plattegrond van de omgeving. Bespreek ter oriëntatie eerst kort een aantal dingen die je op de kaart kunt vinden, bijvoorbeeld de school, een belangrijke weg en het speelveldje. Bedenk samen met de groepjes wat ze willen weten van hun buurt. Denk daarbij aan opvallende bomen, bloeiende bloemen, verkeersborden, soorten gebouwen, lantaarnpalen, fietsenrekken, bankjes, speelmogelijkheden, enzovoort.

Elk groepje gaat onder begeleiding van een ouder op onderzoek uit in de buurt. Ze onderzoeken bijvoorbeeld de putten in de buurt. De kinderen inventariseren alle putten die er zijn (straatputten, gootputten en drainageputten) en tekenen deze in op de juiste plek op de kaart. Ze kunnen eventueel van elke putsoort een foto maken.

Als de groepjes weer terug zijn op school, maken ze een nette kaart waar alle putten (of...) op staan. Bespreek met de kinderen op welke manier zij de putten op de kaart kunnen weergeven. Hoe kunnen we dat handig doen? Hoe doen ze dat eigenlijk op een 'gewone' kaart? Wat zetten we in de legenda? De kinderen kunnen hun legenda eventueel aanvullen met een kleine foto om het te concretiseren. Zo heeft het groepje een expertkaart gemaakt.

De groepjes vertellen aan de klas hoe hun eigen kaart tot stand is gekomen. Laat de kinderen de dingen die op de kaart staan beschrijven (hoe ziet

het eruit?) en indien mogelijk verklaren (waarom is het daar?). Let daarbij ook op spreidingspatronen, bijvoorbeeld: klaprozen komen vooral voor in de berm langs de weg. Dat komt onder andere doordat hier niet wordt gemaaid.

Alternatieve activiteit, vervolgactiviteit

De beste route zoeken

Je kunt deze activiteit ook anders beginnen, namelijk door een probleem in te brengen. We gaan volgende week met de klas naar het bos: hoe kunnen we het beste lopen? Wat is een veilige route om naar het bos te lopen? Of als het gesneeuwd heeft en glad is buiten: via welke wegen kunnen we goed naar huis komen? De kinderen gaan in groepjes een goede route door de buurt uitzoeken.

Oudere kinderen kunnen de gegevens verwerken op een digitale kaart met een tekenprogramma op de computer, bijvoorbeeld Paint of Paintshop Pro.

Wat heb je nodig?

- ▶ Pen/potlood
- ▶ Een gedetailleerde plattegrond van de schoolomgeving voor elk groepje
- ▶ Kleurpotloden
- ▶ Mobiele telefoon om foto's te maken (eventueel)

