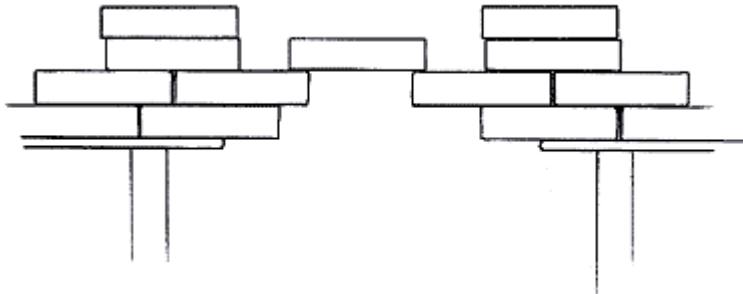


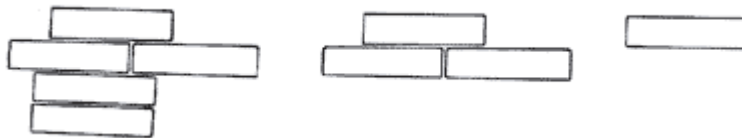
Dit ga ik doen

Ik bouw een **brug met blokken**



Dit heb ik nodig

blokken



Aan het werk

Probeer eerst uit hoe je het beste een blok kunt laten uitsteken.
Leg bijvoorbeeld twee blokken op de korte kant zoals op de tekening.
Bedenk ook welk model blokken je het beste kunt gebruiken.
Bouw daarna een zo lang mogelijke brug.

Extra

Maak een brug met een ondersteuning in het midden.
Maak een brug waar je met een auto overheen kunt rijden.

Extra moeilijk

Onderzoek de relatie tussen het aantal gebruikte blokken en de lengte van de overspanning.
Maak daar een grafiek van.
Ontwerp de optimale brug met twee overspanningen.
Doe een onderzoek naar bruggen in de omgeving. Maak tekeningen of foto's en zoek op welk type brug het is.

Tips voor de begeleider / leerkracht

Vertel voor kleuters een inleidend verhaal over een kabouterdorp dat aan weerszijden van een rivier ligt en waarvan de brug is ingestort. U kunt natuurlijk ook een heel kabouterdorp laten bouwen. Bespreek dan eerst wat er zoal in het dorp aan bouwwerken moet komen. (scholen, buurthuis, windmolens, pretpark, wegen, verkeerslichten) En stel vragen als hoe komen de kinderen veilig naar school? Wat doen ze in hun vrije tijd? Etc.

In de middenbouw kan een verhaal verteld worden over een brug die over een rivier met krokodillen/haaiengebouwd moet worden.

De bovenbouw kan gewoon aan het werk gezet worden met de opdracht om een zo lang mogelijke brug te bouwen van tafel naar tafel.

Tip: zet tien minuten voor het einde van de les/activiteit de kinderen in een kring. Geef ze allemaal een blok en laat ze stuk voor stuk een blok op een toren leggen. Degene die het blok neerlegt waardoor de toren omvalt ruimt de blokken op.

Informatie

Leefwereld deel 6 hst.3
EncyclopeDoe trefwoord: brug

Materialen

In plaats van blokken kan er ook gewerkt worden met Kapla-plankjes, Pankels of plankjes van een gedemonteerde parketvloer.

Werkblad afdrukken



Klik op het icoontje van de printer in de werkbalk boven het venster om het werkblad af te drukken