

# SAÏD & ANNA

## ALARM

In deze aflevering vindt Saïd dat de winkel een alarm-systeem nodig heeft. Het staat er zo vol met mooie spullen. Hij gaat zelf in de nacht aan de slag en verzint een heel slim alarm waarvoor hij veel spullen nodig heeft. Een goede tweede kans voor de dingen uit de Repair Shop.



### IN DEZE LES:

- Praten de kinderen over bang zijn;
- Maken ze een herinneringsketting;
- Rennen ze als politie of boefje;
- Spelen ze het Alarm-Bingo-Spel;
- Bouwen ze een hoge toren.

### VOORBEREIDING

- Verzamel knutselstukken voor de verschillende kralen van opdracht 3.
- Print de werkbladen voor opdracht 5 en zoek de geluiden op internet.

### MATERIALEN

(OPTIONEEL)

- Mooi koord of touw, knutselstukken voor kralen, verf, klei etc. voor opdracht 3.
- Pionnen, twee kleuren linten voor opdracht 4.
- Blokken, dozen, boeken, schoenen of andere dingen om een toren mee te bouwen voor opdracht 6.



#### Opdracht 1: Kringgesprek (10 minuten)

### BANG

Begin een kringgesprek en stel de volgende vragen. Wat vind je eng of spannend? Wie is er weleens bang geweest? Ook 's nachts in het donker? Hoe voelt dat? Kun je iets tegen dat gevoel doen? Helpt een knuffel tegen bang zijn? Wie heeft er een fijne knuffel thuis? Wie weet het verschil tussen leuk-spannend en eng-spannend? Soms is iets wat spannend is ook een avontuur, hoe voelt dat?



#### Opdracht 2: Filmpje (10 minuten)

### ALARM

**Info:** Het alarm van de juwelier is kapotgegaan. Hij komt het naar de Repair Shop brengen. Saïd kijkt om zich heen in de winkel van zijn ouders. Hij ziet zo veel mooie spullen. Die moeten ook worden beschermd. Eerst probeert hij de hele nacht zelf wakker te blijven om zo de winkel te bewaken. Dat is niet zo'n goed idee. Dan verzint hij iets beters: een eigen alarm dat hij midden in de nacht bouwt. Werkt het?

**Kijkvraag vooraf:** wat wordt er voor oplossing bedacht, door wie en hoe? **Bekijk de aflevering** van Saïd & Anna: 'Alarm'.

### Wist je dat...

**Wat?** Vroeger bestond er nog geen alarmsysteem zoals we dat nu hebben. Hoe waarschuwden mensen elkaar dan als er brand was, er een storm aankwam of gevaar dreigde? Simpel: daar gebruikten ze klokken voor. Meestal een kerkklok die hoog in een toren hing.

**Hoe?** De zware joekels van klokken waren tot heel ver te horen als ze werden geluid. Dan wist iedereen: opletten geblazen!

**Weetje:** in Nederland hebben we nog steeds een alarmsysteem voor als er gevaar is. Dat gaat bijna nooit af.

Om zeker te weten of het alarm het nog doet, is afgesproken om het elke maand even te testen. Om precies 12.00 uur, op de eerste maandag van iedere maand, gaat daarom overal de sirene. Kan jij het geluid nadoen?





### Opdracht 3: knutselen (60 minuten)

## KETTING

De juwelier die in de Repair Shop komt, verkoopt waardevolle sieraden. Ze zijn van goud en zilver gemaakt. Maar niet alleen dingen die veel geld kosten zijn waardevol. Ook op het strand of in het bos kun je 'schatten' vinden. Kunnen de kinderen dingen opnoemen die zij veel waard vinden? (Dingen waar je een speciale herinnering aan hebt, iets waar je goed mee kunt spelen, iets wat je van een speciaal iemand hebt gekregen).

Je kunt bij deze opdracht ervoor kiezen om schatkistjes te maken of te versieren. Wat vinden de kinderen zo waardevol dat ze het in hun kistje willen bewaren? Of je kunt de onderstaande knutselopdracht doen.

Maak met de kinderen een waardevol sieraad: de herinneringsketting. Elk kind krijgt een mooi koord. Daaraan komen verschillende 'kralen' die speciaal voor hen worden gemaakt door klasgenoten.

De kralen kunnen van alles zijn. Denk aan schelpjes met een gaatje erin, een stukje wc-rol dat mooi beschilderd is, een kleikraal, een bierdop met een gaatje, een stukje van een rietje. De kinderen mogen zelf verzinnen wat ze willen maken, als het groepje maar voor alle kinderen dezelfde kraal maakt. Laat de groepjes voor de klas vertellen waarom ze voor deze kraal hebben gekozen en waarom ze die aan hun klasgenoot geven. Een sieraad om nooit te vergeten!



### Opdracht 4: Bewegen en samenwerken (30 minuten)

## POLITIE EN BOEFFJE

Speel het spel 'politie en boefje' tijdens de gymles in de gymzaal of op het schoolplein. Hierbij moet de politie (de tikkers) de ontsnapte boeven zien te vangen om ze veilig op te bergen in de gevangenis.

Maak als eerste een gevangenis. Dit kan bijvoorbeeld door pionnen in een vierkant neer te zetten. Deel twee verschillende kleuren linten uit: 3 blauwe voor de politie, 2 rode voor de bewakers. Nu kan het spel beginnen. Alle boeven zijn uit de gevangenis ontsnapt. De politie probeert ze te pakken door ze te tikken. Is een boef getikt? Dan gaat hij de gevangenis in. Daar staan twee bewakers die zorgen dat de loslopende boeven de gevangenen niet kunnen bevrijden. Een boef in de gevangenis kan vrijkomen door een high-five van een loslopende boef. Wordt hij daarbij getikt door een bewaker? Pech, dan moet-ie zelf de gevangenis in. Als alle boeven zijn gevangen is het spel afgelopen. Speel het opnieuw met andere bewakers en agenten.







#### 4 verschillende 'bingobladen' bij opdracht 5



**Opdracht 5: Download het werkblad (15 minuten)**

## ALARM BINGO

Op de werkbladen staan allemaal voorwerpen die geluid maken, handig als alarm. Deel de verschillende werkbladen uit (eventueel aan duo's).

Start het spel en leg de bingospelregels uit. Een voor een ga je de geluiden maken of laten horen (bijvoorbeeld met je telefoon) die bij de verschillende plaatjes horen. Denk aan blokfluit, pan met stok, kerkklok, wekker, deurbel, fietsbel, trommel, ouderwetse bel, toeter, trompet, roltoeter, koekoeksklok, een bom, ratel, gong, sirene etc. Herkennen de kinderen een geluid dat bij een plaatje hoort? Dan mogen ze het afstrepen. Als alle vakjes zijn afgestreept, heb je bingo. Wie heeft als eerste zijn kaart vol? Welk geluid zou het beste als alarm werken?



**Opdracht 6: Bouwen (30 minuten)**

## DE HOOGSTE TOREN

Saïd bouwt een prachtige toren van verblikken als alarmsysteem. Die toren is stevig, maar valt ook snel om. Dan maken de blikken lekker veel geluid. Kunnen de kinderen in de klas ook een hoge toren bouwen met spullen die ze in de klas kunnen vinden?

Verdeel de klas in groepjes en leg uit dat ze eerst voorwerpen mogen verzamelen. Dan gaan ze bouwen; daar krijgen ze vijf minuten voor. Welk groepje bouwt de hoogste toren? En welke toren maakt het meeste geluid als-ie omvalt?

