

## 7.1 Een spannend huis

7.1

Lesblad voor de leerkracht

Aantal kinderen: 2



### Doel(en) van deze activiteit:

- Het bouwen van ronde woonvormen.
- De relatie leren kennen van constructieprincipe en materiaal bij het bouwen van ronde woonvormen.

### Materiaal dat in de doos moet zitten:

- rol pitriet
- bol dikke wol
- raffia in 4 kleuren
- schaar
- 2 grondplaten van piepschuim

### Opmerkingen:

Leg vooraf het pitriet in water.

### Suggestie(s):

Gebruik dik karton in plaats van piepschuim. Maak met een passer een rondje, laat het kind daarop een verdeling maken. Maak met een priem de gaatjes. Zet het pitriet hierin vast met houtlijm. Nu kan het werkstuk mee naar huis genomen worden. De hut wordt nog leuker door er een lampje in te hangen.

### Beschrijving van de activiteit:

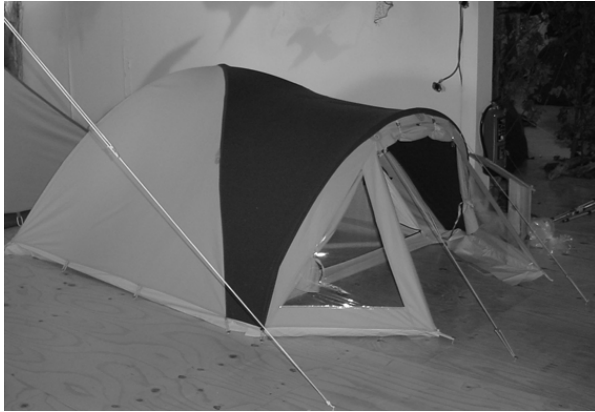
Twee kinderen maken zelf een eigen rond hutje.

## 7.1 Een spannend huis

7.1

Lesblad voor de leerling

† †



**Wat er in de doos zit:** (en er dus ook weer in moet zitten na afloop van de activiteit)

- rol pitriet
- bol dikke wol
- raffia in 4 kleuren
- schaar
- 2 grondplaten van piepschuim

**Wat je moet doen:**

1. Weet jij hoe indianen wonen? Vast wel! Zo'n huisje heet een tipi en wordt ook vaak wigwam genoemd. Een iglo ken je vast ook wel. Best bijzonder toch, zo'n rond huis? Tegenwoordig zie je in allerlei nieuwe woonwijken vaak veel bijzondere huizen. Zou jij graag in een rond huis willen wonen? Waarom wel/niet? Praat hierover even met elkaar. Een kast past natuurlijk niet tegen een ronde muur? Hoe zou jij dat oplossen?
2. Jullie gaan ieder een rond huisje maken. Lees eerst de korte bouwbeschrijving hieronder en ga dan snel aan de slag.
  - a. Leg de pitriettakken een poosje van te voren in het water (misschien heeft je juf of meester dat al gedaan).
  - b. Maak een skelet van gebogen pitriettakken, door ze in de ondergrond te steken.
  - c. Weef daar de raffia of dikke wol doorheen.
  - d. Let op dat je een deuropening vrijlaat.
  - e. Je moet je huisje ook weer afbreken, houd daar rekening mee.