

Schatten van Vlieg 'Hoor jij wat ik hoor' - Doe-opdrachten

Titel: Favoriete geluid

Vraag: Wat is jouw lievelingsgeluid? Leg ook kort uit waarom.

Antwoordoptie: open vraag

Informatie voor de begeleider:

Je kan ook naar een specifiek geluid vragen. Welk geluid geeft jou rust, energie, ...?

Een andere optie is om de omgekeerde vraag te stellen. Je voorziet enkele geluiden en vraagt de spelers welk gevoel ze hierbij krijgen. Deze vraag is voor jongere kinderen vrij uitdagend.

Titel: Geluidenhints

Vraag: Deze opdracht moet je per twee spelen. Verdeel de 10 geluidskaartjes zonder ernaar te kijken! Jullie hebben nu elk 5 kaartjes waarop een afbeelding staat van iets dat geluid maakt.

Ga tegenover elkaar staan. De 1^{ste} speler neemt één van de eigen geluidskaarten en beeldt uit wat op de kaart staat, zonder geluid te maken! De 2^{de} speler probeert zo snel mogelijk te raden wat op de geluidskaart staat.

Nadien wissel je de rollen om. Hoeveel geluidskaarten hebben jullie geraden?

Antwoordoptie: open vraag

Info voor de begeleider:

- Leg de geluidskaarten duidelijk zichtbaar in de buurt van de pancarte met de code.
- Verkies je een andere antwoordoptie: vraag dan bijvoorbeeld naar een code of woord dat je achteraan op een geluidskaart zet
- Je kan er zowel een coöperatieve als competitieve opdracht van maken.
Coöperatief: de spelers proberen binnen de tijd zoveel mogelijk geluidskaarten te raden.
Competitief: de spelers proberen zo snel mogelijk de verschillende opgaves te raden. Je kan eventueel vragen om de tijd op te nemen met de smartphone of je legt een zandloper bij de geluidskaarten.
Als antwoord kan je werken met een open vraag waarbij ze ofwel hun tijd ofwel de naam van de winnaar moeten ingeven.
- Voorbeelden geluidskaarten: gitaar, vliegtuig, mug, scheetje, trompet, ...

Titel: Geluidenbingo

Vraag: Neem een bingokaart en een potlood of balpen. Loop rustig rond in de bibliotheek. Hoor je een geluid dat op de bingokaart staat, dan zet je een kruis in dat vak. Probeer alle geluiden te 'vinden'.

Heb je alle geluiden gehoord, ga dan met de bingokaart naar een bibliotheekmedewerker. Laat je kaart zien, dan krijg je het antwoord dat je moet ingeven.

Deze opdracht kan je samen of alleen spelen. Speel je samen, dan werk je samen. Speel je tegen elkaar, dan probeer je de eigen bingokaart als eerste helemaal af te werken. Opgelet: eerlijk spelen is belangrijker dan winnen!

Antwoordoptie: tekstueel

Antwoord: bingo

Info voor de begeleider:

- Zorg dat er bij de vraag voldoende exemplaren van bingokaarten beschikbaar zijn.
- Licht alle bibliotheekmedewerkers in zodat zij het antwoord (=bingo) kunnen geven.
- Je kan de opdracht ook eenvoudiger of sneller maken door de spelers 1 rij te laten zoeken of de bingokaart te beperken tot een aantal geluiden.
- De bingokaart hoeft zich ook niet te beperken tot geluiden in de bib. Denk wel aan de veiligheid van de spelers als je ook voor buitengeluiden kiest.

Opties voor de geluiden: een deur, gehoest, een fluitende vogel, een boek dat toeslaat, typen op een computer, een bladzijde omslaan, gezoem van de airconditioning, voetstappen, ...

Boek:

Titel: Waar is het geluid?

Vraag: Maak het heel stil en luister goed! Zoek zo snel mogelijk het muziekdootje dat verstopt is in de bib. Welke van deze afbeeldingen staat op de onderkant van het muziekdootje?

Plaats nadien het muziekdootje terug op dezelfde plaats.

Antwoordoptie: aanduiden

Antwoord: zelf aan te vullen

Informatie voor de begeleider:

- Bevestig een afbeelding onderaan een muziekdootje. pas eventueel de afbeelding in de vraag aan.
- Zoek een goede verstoppplaats voor het muziekdootje. Je kan ook werken met tips om er een heuse zoektocht van te maken.

Titel: Luisterparcours

Vraag: Deze opdracht kan je enkel per 2 spelen. Iemand doet de blinddoek aan. De andere speler helpt door aanwijzingen te geven. Maar je mag elkaar NIET aanraken!

Raak je een hindernis, dan moet je opnieuw beginnen.

Rangschik de geluiden van **stil naar luid**. Je vindt de oplossing aan het einde van het parcours.

Ben je klaar? Dan kan je de rollen eens omwisselen en zien wie de snelste is.

Antwoordoptie: sorteren

Antwoord:

1. Een luide radio
2. Stadsverkeer
3. Een luid onweer
4. Een groot vliegtuig

Info voor de begeleider:

- Maak een parcours met kegels, stoelen, linten, pijltjes of ander materiaal dat je ter beschikking hebt.
- Leg een blinddoek klaar.
- Leg op het einde van het parcours de juiste oplossing klaar.

Extra: Leg op verschillende plaatsen op het parcours cijfers. Die cijfers vormen de code van het kistje waar de oplossing in verstopt zit.

Titel: Gebarentaal

Vraag: Dove of slechthorende mensen gebruiken gebarentaal om te praten. Hoe zou jij het woord 'bibliotheek' gebaren?

Zoek nu eens op hoe het echt moet. Klik op de link '[Woordenboek Vlaamse Gebarentaal](#)' en schrijf 'bibliotheek' in de zoekbalk.

Op hoeveel manieren kan je 'bibliotheek' gebaren?

Antwoordoptie: meerkeuzevraag

Antwoord:

- 1
- 2
- 3
- 4

Titel: Op kousenvoeten

Vraag: Deze opdracht speel je per twee. Een speler neemt plaats in het kamp (=bewaker) en doet een blinddoek om. De andere speler (=sluiper) gaat naar het startpunt. De bewaker geeft een signaal wanneer de sluiper mag starten. De sluiper probeert, zonder gehoord te worden door de bewaker, het kamp te bereiken.

De bewaker zegt wanneer die de sluiper hoort en waar die zich bevindt. De sluiper mag zich dan niet meer bewegen.

Heeft de bewaker de juiste plaats aangeduid, dan moet de sluiper terug naar de startplaats. De sluiper krijgt 3 levens om het kamp te bereiken. Lukt dit niet dan wint de bewaker.

Als de bewaker een foute plaats aanduidt, dan verliest die een leven. De bewaker heeft slechts 2 levens. Na 2 fouten, wint de sluiper het spel.

In het kamp van de bewaker hangt een papier. Op de achterzijde van dit papier vind je het antwoord op de vraag: WAT IS GELUID?

Je kan ook de rollen eens omdraaien: de sluiper wordt dan bewaker en omgekeerd.

Antwoordoptie: meerkeuzevraag

Antwoord:

- Geluid bestaat uit trillingen die onze snaarvliesen doen bewegen.
- Geluid bestaat uit wind die onze luidsprekers doen trillen.
- **Geluid bestaat uit trillingen die onze trommelvliesen doen trillen.**

Informatie voor de begeleider:

Maak een kamp voor de bewaker. Plaats er een stoel of zitkussen.

Hang het papier met de oplossing in het kamp.

Maak het kamp voldoende groot zodat de sluiper ook een kans heeft om de opdracht te winnen.

Maak een startplaats voor de sluiper: zorg dat het duidelijk is waar die moet beginnen.

Titel: Soundtrack

Vraag: Hier liggen 5 boeken. Kies een boek dat je leuk vindt: een leuk thema, een leuke cover, ... Welk lied vind jij passen met dat boek?

Extra voor 2 spelers:

Hier liggen 5 boeken. Kies elk een boek en denk aan een liedje dat er volgens jou goed bij past.

Opgelet: houd het gekozen boek nog even geheim voor de andere speler!

Vertel de andere speler nu welk lied je gekozen hebt. De andere speler probeert te raden bij welk boek dit lied past.

Geef één van beide titels als antwoord.

Antwoordoptie: open vraag

Info voor de begeleider:

Leg 5 boeken naar keuze klaar.

Titel: Zoemzoem

Vraag: Heb jij ook zo een hekel aan het gezoem van een mug? Wil je iemand een beetje plagen, dan kan je vanaf nu zelf het geluid van een mug nadoen!

Hoe? Dat kan je op deze pagina leren: [Experiment: Hoe doe je het gezoem van een mug na? - Technopolis](#)

Op deze pagina vind je nog meer informatie. Welke beweringen zijn waar?

Antwoordoptie: meerkeuzevraag

Antwoord:

- **Je hebt enkel een ballon en moer nodig om het geluid van een mug na te bootsen.**
- Je hebt enkel een ballon en schroef nodig om het geluid van een mug na te bootsen.
- **Hoe sneller je draait met de ballon, hoe hoger het zoemen klinkt.**
- Muggen zoemen door hun achterpoten heel snel tegen elkaar te bewegen.

Titel: Zoemzoem experiment

Vraag: Ben jij iemand die wel eens graag een mopje uithaalt? Super! Vandaag leer je hoe je het vervelende gezoem van een mug kan nadoen.

Hoe? Dat leer je hier: [Experiment: Hoe doe je het gezoem van een mug na? - Technopolis](#)
En nu aan de slag!

Wat gebeurt er wanneer je de ballon nog sneller draait?

Antwoordoptie: meerkeuzevraag

Antwoord:

- De ballon gaat kapot.
- **Het geluid verandert.**
- Het moertje wordt heel warm.

Info voor de begeleider:

- Leg voldoende ballonnen en moeren klaar.
- Bekijk zelf het filmpje ook eens, dan kan je de kinderen helpen bij vragen.