

Bewegend Leren

Programmeren

Tikke Takke Toetsenbord



Waarom versjes en digitale geletterdheid?

Als leerkrachten weten we allemaal hoe magisch het moment is wanneer kleuters samen een versje opzeggen. Die stralende gezichten en de spontane bewegingen - daar doen we het voor! Juist nu we merken dat kinderen thuis al zoveel achter schermen zitten, is het van belang dat we ze op een andere manier laten kennismaken met de digitale wereld.

Want digitale geletterdheid gaat niet over nog meer schermtijd, maar over begrijpen hoe de wereld om ons heen werkt. Door te rijmen over robots, te dansen als een computer, of samen een printer na te doen met geluiden en bewegingen, maken we technologie tastbaar en begrijpelijk. Zonder daarbij gebruik te maken van een scherm en mét alle energie en fantasie die kleuters van nature hebben.

Met "Tikke takke toetsenbord" maken we van digitale geletterdheid een speels avontuur. De versjes blijven als vanzelf hangen. Vraag het aan jouw kleuters! Grote kans dat ze weken later nog steeds spontaan de tekst opzeggen! Die combinatie van beweging, rijm en verbeelding zorgt ervoor dat kinderen op een natuurlijke én gezonde manier vertrouwd raken met de digitale wereld om hen heen.

Om je direct op weg te helpen hebben we bewegend leren video's gemaakt bij het boek. In deze download vind je een leuke les bij het boek en handige woordkaarten. Zo maak je het de kinderen nóg makkelijker om de digitale wereld te ontdekken - gewoon door te spelen, bewegen en rijmen!

Veel rijm- en beweegplezier!

Juf Sanne & Meester Sander

Tikke takke toetsenbord

Tekst © 2025 Sander Gordijn & Sanne Ramakers

Illustraties © 2025 Paco Vink

Uitgegeven door uitgeverij Luitingh-Sijthoff bv, Amsterdam

ISBN 978 90 210 5173 4



Robbie en de robotstofzuiger

Materialen:

- bijlage
- 9 hoepels of stoepkrijt

Lesdoel:

De kinderen:

- weten wat programmeren is.
- kunnen een simpel programma weergeven.
- kennen de woorden uit het boek.

Vorbereiding

Druk de kaarten af. Print de pijlkaarten vier keer en alle andere kaarten twee keer. Lamineer de kaarten eventueel voor veelvuldig gebruik. Maak vervolgens het speelveld klaar door negen hoepels neer te leggen in het (speel)lokaal of teken negen cirkels met stoepkrijt op het plein. Kies negen kaarten uit en leg deze in de hoepels. Leg dezelfde kaarten als die in de hoepels liggen naast het speelveld.

Activiteit:

We gaan aan de slag met programmeren. Leg de kinderen uit dat programmeren betekent dat zij een robot instructies geven. Leg drie hoepels neer en start de demonstratie. Ga in de eerste hoepel staan en tel hardop tot twee terwijl je de volgende hoepels aanwijst. Vraag de kinderen hoeveel pijlen je nodig hebt om daar te komen. Inderdaad: 2! Pak vervolgens een kaart van de stapel en laat zien hoe je met pijlen de weg naar de juiste kaart aangeeft. Loop dit pad zelf om te laten zien hoe de robot moet bewegen.

Het spel kent twee varianten.

1. De kinderen spelen in tweetallen; één kind is de robot of stofzuiger is en het andere kind de programmeur. De programmeur pakt een kaart van de stapel en legt de pijlen neer om de robot naar de juiste kaart te leiden. Het kind dat de robot speelt, volgt vervolgens het pad met de pijlen.
2. De kinderen spelen twee tegen twee; Team Robot tegen Team Stofzuiger. Elk team pakt een kaart en probeert zo snel mogelijk hun pad met pijlen te leggen. Het team dat de meeste kaarten weet te verzamelen, wint het spel.



Nog meer activiteiten

Zo leer je een versje aan

- Begin met het voorlezen van het versje, zodat de kinderen het ritme en de melodie horen. Lees daarna het versje nog een keer voor en laat de kinderen goed luisteren naar de woorden over de digitale wereld, zoals robot, drone of laadpaal. Bij de derde keer kun je de kinderen uitnodigen om mee te doen met de herhalende delen of het refrein.
- Bedenk bewegingen om het versje beter te laten beklijven. Doe dit samen met de kinderen - vraag bijvoorbeeld hoe een robot zou bewegen of hoe een drone door de lucht vliegt. Door de combinatie van woorden, ritme en beweging onthouden kinderen het versje beter.
- Herhaal het versje gedurende de dag op verschillende momenten, bijvoorbeeld tijdens overgangsmomenten of als energizer. Je kunt ook variëren door de klas in twee groepen te verdelen, waarbij de ene groep het eerste deel zingt en de andere groep het tweede deel.
- Als de kinderen de tekst van het versje beheersen, kun je het gebruiken als aanknopingspunt van een gesprek over de digitale woorden die erin voorkomen. Zo koppel je het versje aan de belevingswereld van de kinderen.

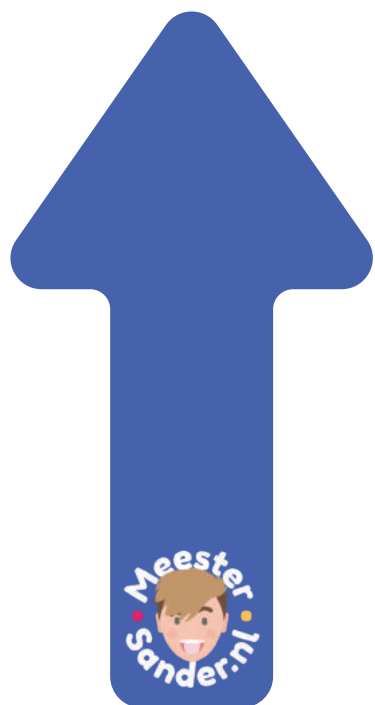
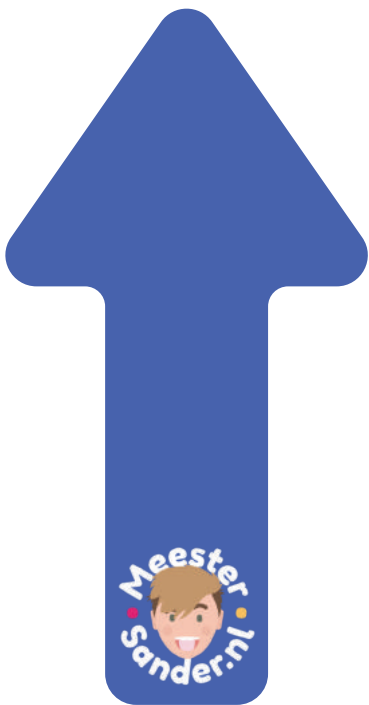
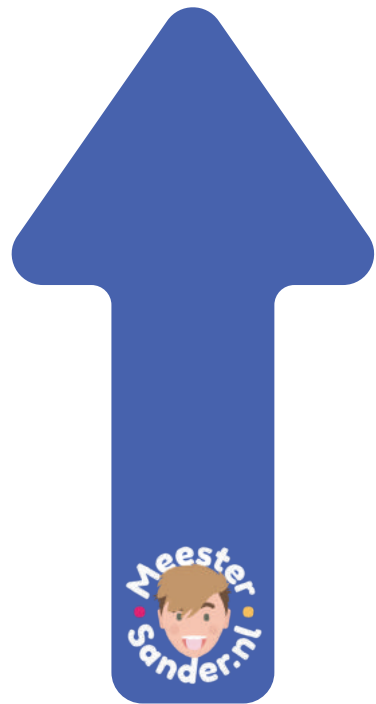
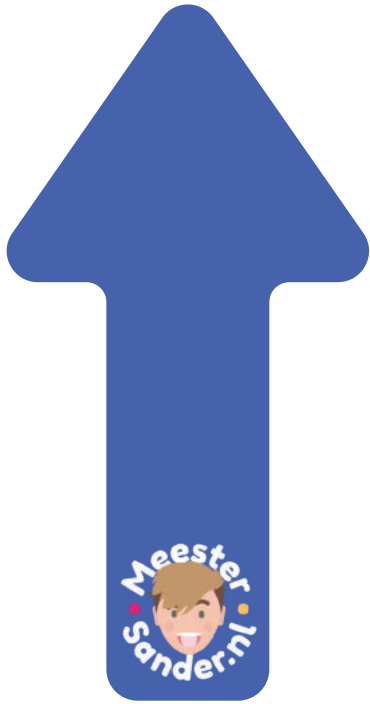
Tikke Takke in de leeshoek

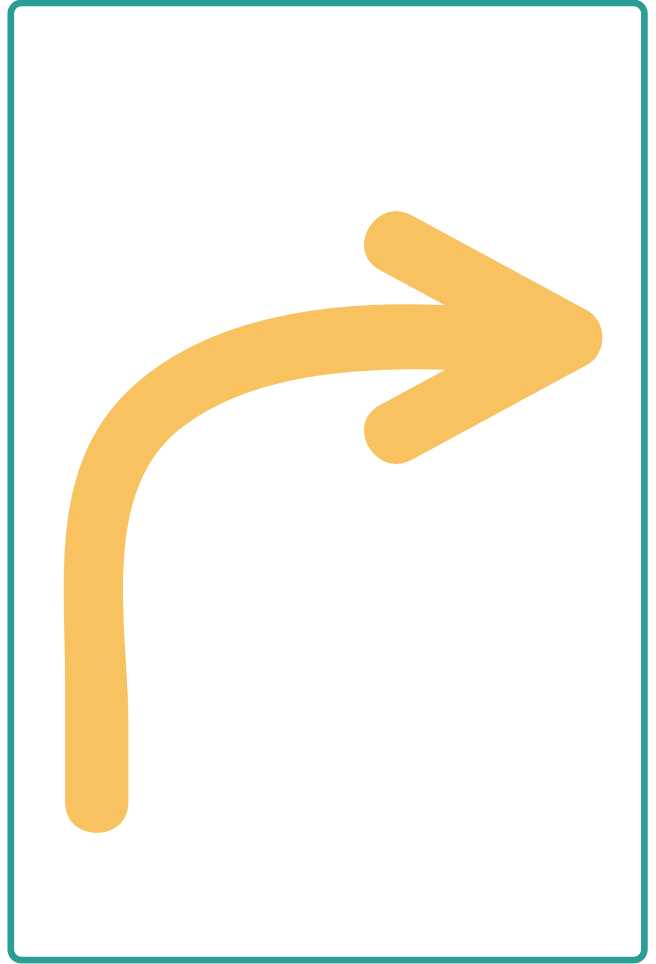
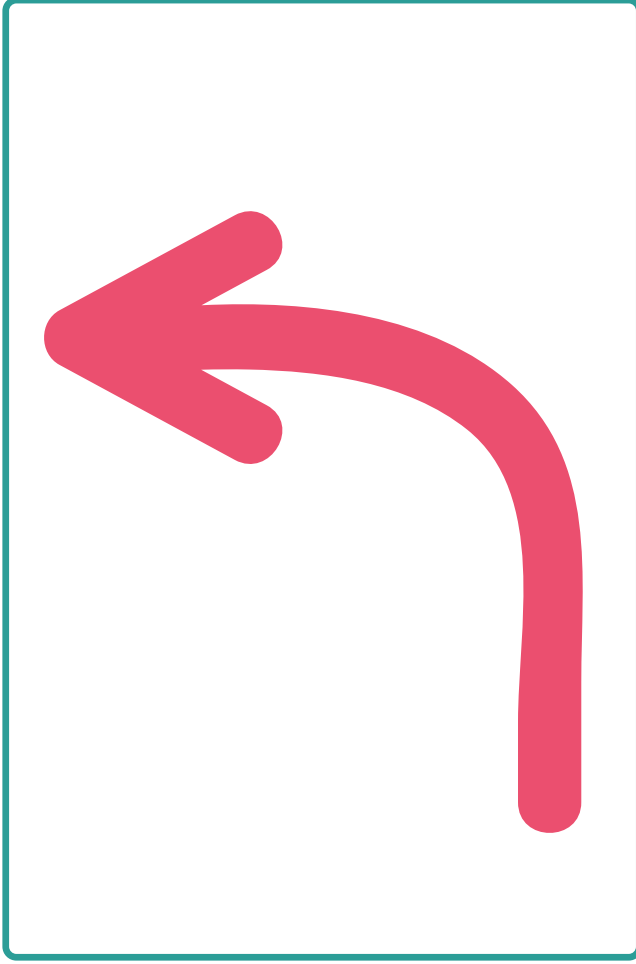
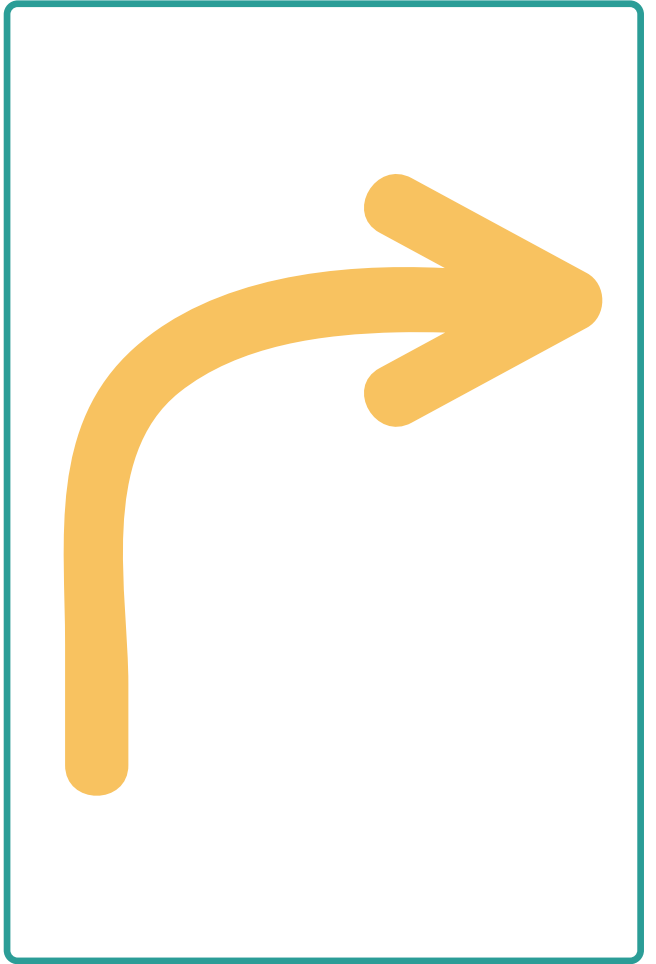
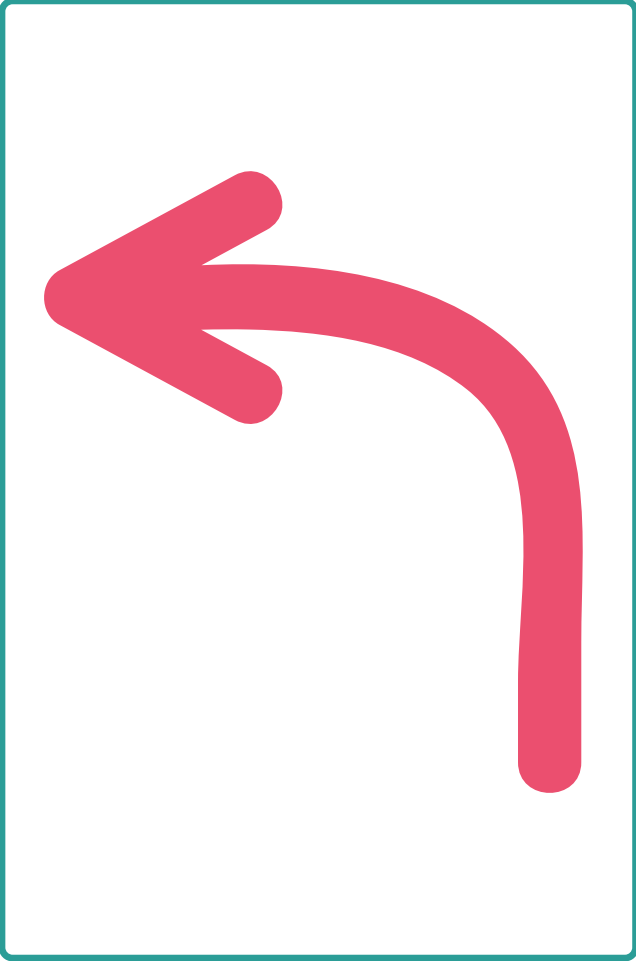
Een iPad in de leeshoek biedt een mooie aanvulling op het boek 'Tikke takke toetsenbord'. Kinderen kunnen samen het boek bekijken en lezen, terwijl ze door de QR-code te scannen kunnen luisteren naar de verhalen van meester Sander. Hij beschrijft wat er op elke plaat te zien is. Dit maakt het verhaal nog levendiger. Deze combinatie van zelf lezen en luisteren versterkt het leesplezier en taalbegrip, terwijl kinderen ook leren omgaan met digitale middelen. Daarnaast stimuleert het de sociale interactie doordat kinderen samen kunnen lezen en luisteren. Laat de kinderen daarna samen het boek nog een keer lezen en alle onderdelen aanwijzen. Kunnen de kinderen ook de versjes opzeggen?

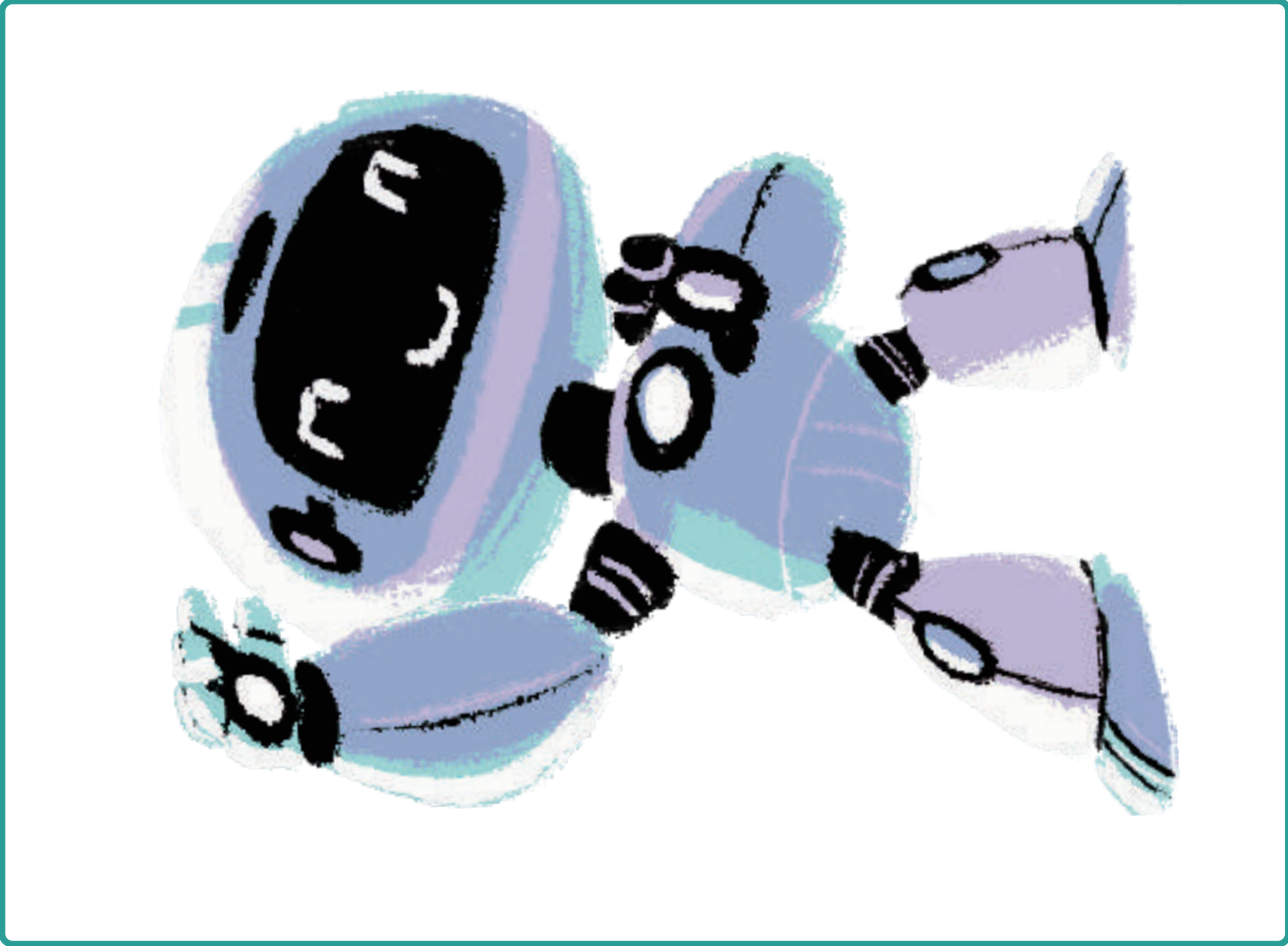
Aan de slag met de woordkaarten

De woordkaarten zijn zeer geschikt om te gebruiken voor een leuke bewegend leren activiteit over de digitale wereld. Begin met het samen bedenken van passende bewegingen bij elke kaart. Bijvoorbeeld: als een robot bewegen, als een drone door de lucht vliegen, of stilstaan als een laadpaal. Als alle bewegingen zijn bedacht en geoefend, kies je één kind dat de woordkaarten omhoog houdt. De andere kinderen vormen een kring en zodra ze een kaart zien, benoemen ze het woord en voeren ze direct de bijbehorende beweging uit.











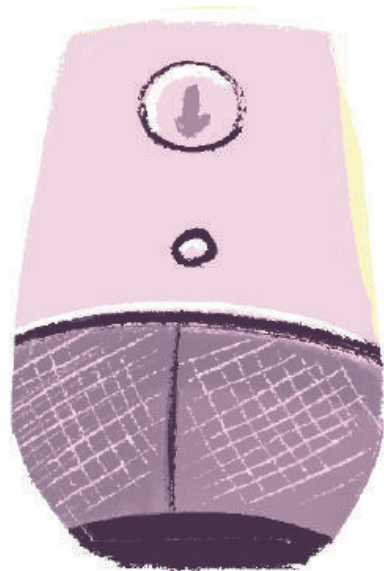
bee-bot



tablet



computer



slimme speaker



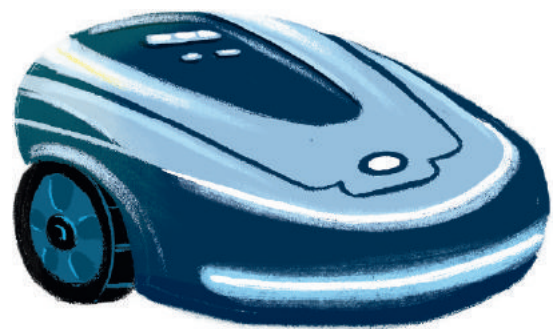
drone



weerstation



verkeerslicht



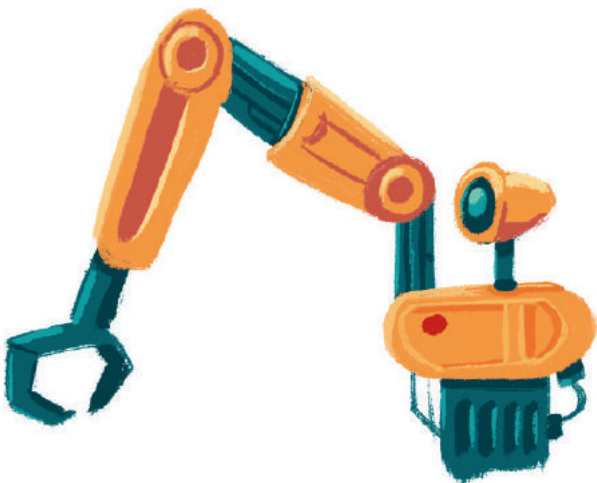
robotmaaier



laadpaal



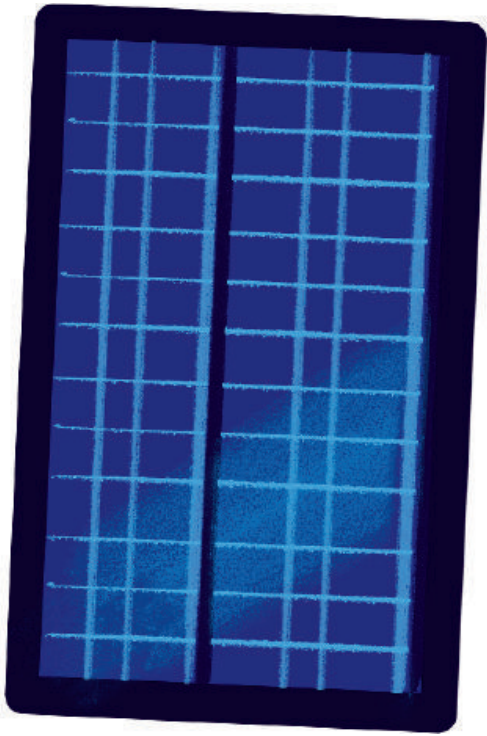
deurbel



robotarm



VR-bril



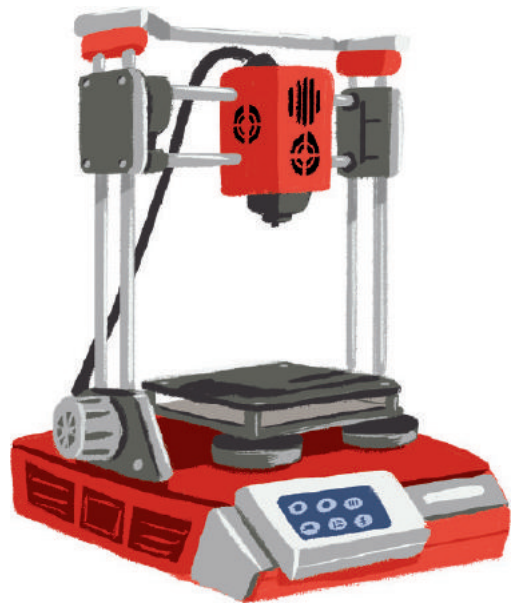
zonnepaneel



melkrobot



bee-bot



3D-printer



lasersnijder

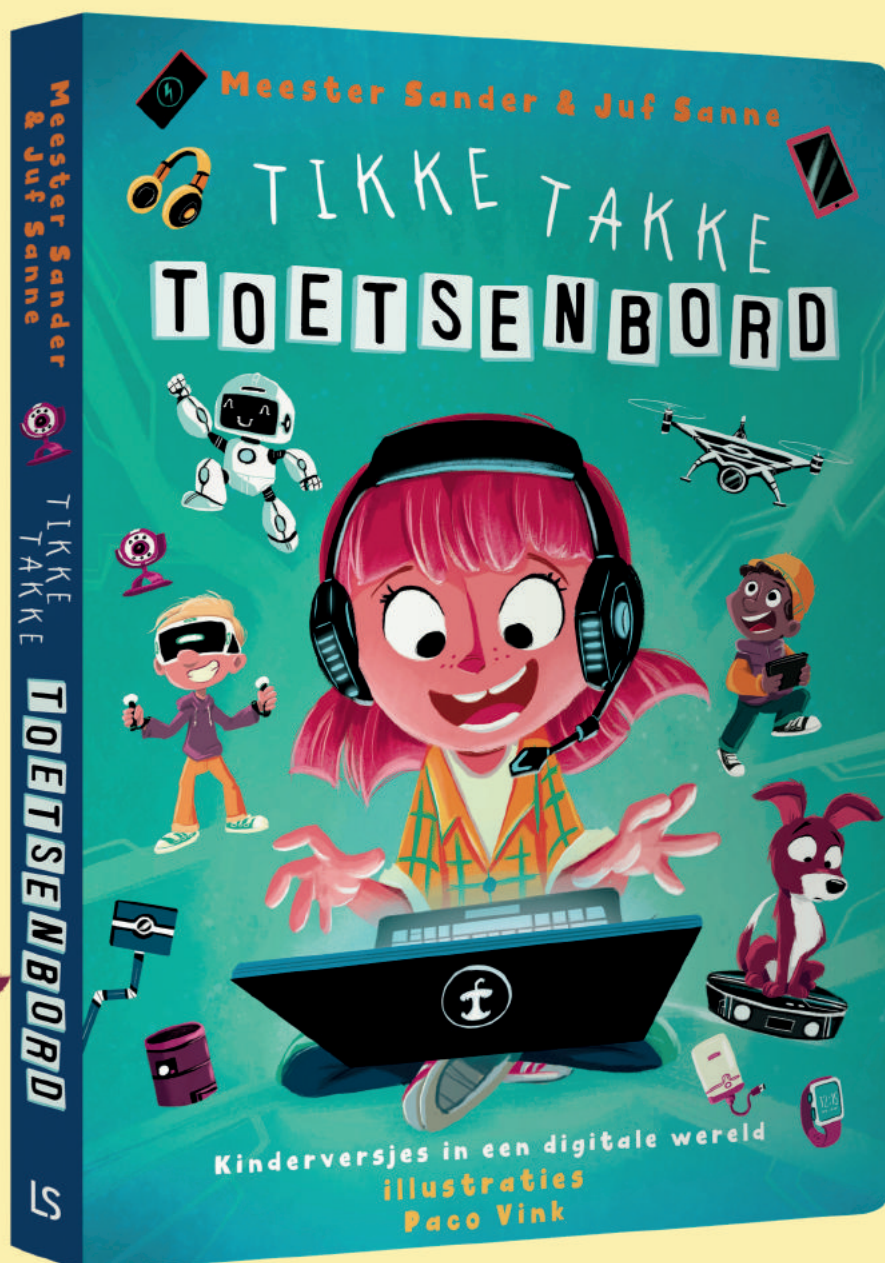


zaag

HET PERFECTE VERSJESBOEK OM KINDEREN KENNIS TE LATEN MAKEN MET DE DIGITALE WERELD

DOOR @MEESTERSANDER.NL EN @JUFSANNECOM

MET ILLUSTRATIES VAN PACO VINK



SCAN DE QR-CODE EN
WORD SPELENDERWIJS
DIGIWIJS



NU TE KOOP IN DE (ONLINE) BOEKWINKEL