

Lessuggesties bij de boeken van Agent en Boef

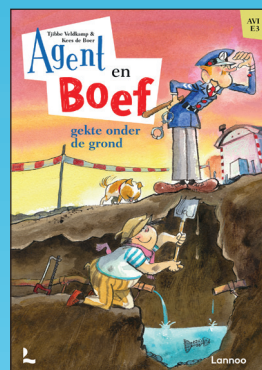
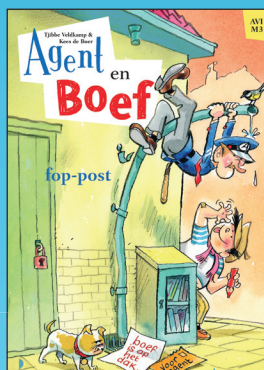
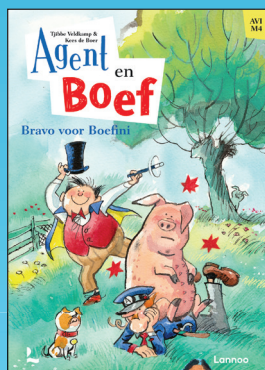
Auteur: Tjibbe Veldkamp
Illustrator: Kees de Boer
Uitgeverij Lannoo



Voor groep 1, 2 en 3 (NL)
en 3^e kleuterklas,
1^e en 2^e leerjaar (VL)

Thema's in het boek:

- Vriendschap
- De wereld om je heen
- Beroepen
- Regels
- De klas
- Grapjes & foppen
- Creativiteit



Lesbrief Agent en Boef

Ga aan de slag met de boeken van de leukste Agent en Boef van Nederland en Vlaanderen. De boevenstreken die Boef uithaalt zijn een geweldige inspiratie voor deze creatieve lesbrief. Bij elk boek, zowel de prentenboekverhalen als de AVI-boekjes, zijn lessuggesties gemaakt. Je kunt een keuze maken uit de verschillende opdrachten in willekeurige volgorde, maar wij raden wel aan altijd te beginnen met 'verhaalbegrip' bij het gekozen boek. Want praten over de verhalen stimuleert taalontwikkeling, verhaalbegrip en fantasie. Veel (lees)plezier in de klas met Agent en Boef!

De lesbrief kun je gebruiken in groep 1, 2 en 3. Voor België: voor 3e kleuterklas en 1e graad lagere school.

De thema's die aan bod komen zijn:

- Vriendschap
- De wereld om je heen
- Beroepen
- Regels
- De klas
- Grapjes & foppen
- Creativiteit

Lessen over de volgende boeken zijn opgenomen in deze lesbrief:

- *Agent en Boef – Boevenstreken* (verzamelbundel met de verhalen *Agent en Boef*, *Agent en Boef en de tekenstreken* en *De Boefagent*)
- *Agent en Boef – Nog meer boevenstreken* (verzamelbundel met de verhalen *De fopmoppen*, *Het boefvangst* en *De gladde grapjes*)
- *Agent en Boef – Lol in de lucht*
- *Agent en Boef – De grap van boef-baard*
- *Agent en Boef – Gekte onder de grond*
- *Agent en Boef – Fop-post*
- *Agent en Boef – Bravo voor Boefini*



©Kees de Boer - Agent en Boef

ALGEMENE OPDRACHTEN

(bij alle verhalen)

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Werkblad 1- knip Agent, Boef en Politiehond uit

Instructie:

Lees *Agent en Boef* interactief voor en gebruik hierbij het volgende stappenplan:

Voor het lezen:

- Laat de leerlingen voor je gaat voorlezen de kaft van het boek zien.
- Lees de titel en de auteur voor.
- Vraag kinderen wie en wat zij op de kaft zien.
- Als kinderen *Agent en Boef* al kennen, kun je vast met hen voorspellen:
 - Hoe denk je dat Boef ontsnapt dit keer?
 - Welke boevenstreken zou Boef kunnen uithalen?

Tijdens het lezen:

- Lees het verhaal verschillende keren voor, zodat kinderen de mogelijkheid krijgen om het verhaal steeds beter te begrijpen en beter te construeren. Ook gaan kinderen steeds meer grapjes en verhaallijnen in de tekeningen ontdekken.
- Je hoeft niet elke keer het hele verhaal te lezen, je kunt ook één specifieke pagina bekijken (bijvoorbeeld die met de schoolkinderen) en samen bespreken welke boevenstreken Boef allemaal heeft uitgehaald.

Na het lezen:

Stel vragen over het verhaal (om te kijken of kinderen het verhaal begrijpen)

- Hoe ontsnapt Boef?
- Hoe kan Agent het spoor van Boef volgen?
- In welke boevenstreken trapt Agent?
- Welke boevenstreken heb je allemaal gezien?
- Agent zegt 'gefopt!'. Hoe heeft Agent Boef gefopt? Hoe helpt Politiehond daarbij?

Stel vragen over het verhaal

- Wat vind je de grappigste boevenstreek?
- Zou jij het liefst Agent of Boef zijn, waarom?

Extra opdracht: samenvatten

Laat kinderen het verhaal zelf samenvatten. Dit kun je leuk doen door drie poppetjes te maken; van Agent, Boef en de Politiehond. Knip de werkbladen in bijlage 1 uit en plak deze op een stokje. Vertel de kinderen dat jullie het verhaal gaan naspelen met de poppetjes. Bespreek eerst met kinderen: wat hebben we nog meer nodig om het verhaal goed te kunnen naspelen? Teken samen

KERNDOELEN NL:

- Mondeling taalonderwijs**
– kerndoel 1, 2 & 3
- Schriftelijk taalonderwijs**
– kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

- Nederlands luisteren**
– 1.8
- Nederlands spreken**
– 2.5, 2.7
- Nederlands lezen**
– 3.1



©Kees de Boer - Agent en Boef

de voorwerpen of plaatsen die nodig zijn om het verhaal goed na te kunnen vertellen (bijvoorbeeld een cel, de winkel van de winkelier, het schoolplein). Laat kinderen in twee of drietallen het verhaal naspelen. Help eventueel met vragen:

- Hoe ontsnapt Boef?
- Welke boevenstreken haalt hij uit?
- Welke spullen gebruikt hij daarbij?
- Welk spoor laat hij achter?
- In welke boevenstreken trapt Agent?
- Hoe foft Agent Boef?
- Hoe eindigt het verhaal?

2. Tekenen

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord
- Tekenpapier en tekenmateriaal

Instructie:

In de verhalen van Agent en Boef zitten veel grapjes, hints en korte verhaallijnen verstopt in de tekeningen. Ook kun je in de tekeningen zien welk spoor Boef aan boevenstreken achterlaat. Als je goed kijkt, zie je steeds meer streken. In deze opdracht stimuleer je het creatief tekenen bij kinderen.

De volgende tekenoefeningen kun je in tweetallen uitvoeren:

Idee 1: Verstoppen

- Laat kinderen een tekening maken. In de tekening mogen zij vijf dingen verstoppen die niet 'kloppen'. Denk aan een boom die op z'n kop staat, of subtieler: een zebra met tijgerstrepen of een hand met vier vingers. Laat kinderen hun eigen tekening maken.
- Daarna geven zij de tekening aan de ander. Kunnen de andere leerlingen ontdekken welke vijf dingen niet kloppen?

Idee 2: Een tekening veranderen

- De ene leerling maakt een tekening in 1 minuut. Vertel: Jullie mogen in 1 minuut een tekening maken van iets dat je in huis kunt vinden. Zet de timer aan en geef kinderen een minuut de tijd.
- Na de minuut moeten zij hun tekening aan hun schoudermaatje geven. De andere leerling krijgt nu een tekening van iemand anders. Deze leerling mag de tekening bewerken en er iets anders van maken. Dit mag fantasievol zijn! Denk bijvoorbeeld aan een bed dat pootjes of ogen krijgt.

(Kijk voor inspiratie in het verhaal *Agent en Boef en de tekenstreken*)

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34

KERNDOELEN VL:

Sociale vaardigheden

– Domein samenwerking 3

Muzische vorming- Beeld

1.4, 1.5, 1.6

Idee 3: Een nieuwe boevenstreek verzinnen

- Boef haalt boevenstreken uit overal in de stad en ook op school, wat zou er allemaal bij jullie op school kunnen gebeuren?
- Welke boevenstreken kennen de kinderen allemaal van Boef? (Hier ga je uit van eerdere gelezen verhalen uit de voorleesbundels en/of AVI-boekjes: *Agent en Boef*, *Tekenstreken*, *Boefini*, *BoefAgent* etc)
- Vertel: verzin een nieuwe boeventreek voor Boef bij jou in de klas of op school. Teken je eigen klas of schoolplein waarin je ziet dat alles is misgegaan door die boevenstreek. Als je wilt kun je er ook een verhaal bij verzinnen. Kun je dit al schrijven met intonaties?

3. Kwartet

Nodig:

- Het werkblad met het kwartet

Instructie:

Welke horen bij elkaar?

Zoek het kwartet per boek bij elkaar, vier gebeurtenissen waar iets mis is gegaan door Boef. Het zijn de boevenstreken uit de boeken.

Knutsel het kwartet met de kinderen

Laat de kinderen het kwartet in groepjes van vier uitknippen en plakken op hard karton. Kies eenzelfde kleur karton uit voor het hele kwartet.

KERNDOELEN NL:

Rekenen en wiskunde, getallen en bewerkingen

– kerndoel 26 & 27

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Lezen

– 3.5

Wiskunde getallen

– 1.1



©Kees de Boer - *Agent en Boef*

4. Bewegingsspel: Agent en Boef

Nodig:

- Bank
- Kleine matten
- Bank omgedraaid
- Evenwichtsbalk
- Grote mat en trampoline
- Kast
- Kruiptunnel
- Lintjes
- Touwen
- Klimwand

Instructie:

Maak een parcours waarbij Agent achter Boef aan zit. Het is leuk als je scènes uit de boeken nabouwt. Wij geven hieronder een aantal voorbeelden. Boef krijgt 20 seconden voorsprong. Maar Boef heeft ook verschillende opdrachten die hij tijdens het parcours moet uitvoeren. Maak tweetallen: een boef en een agent. Boef moet onderweg de volgende opdrachten uitvoeren:

- Pittenzakjes gooien in een mand: wat heeft hij gepikt en wil hij veiligstellen? Zakken snoep? Agent moet ze erna weer terugleggen bij de winkelier. (*De grap van Boef-Baard*)
- Zwaaien naar de overkant, klimwand, daar hangen boven in het klimtrek lintjes. Dit staat symbool voor een sleutel (of sleutel echt uitprinten). Het lint moet hij losmaken want daar is de sleutel voor? (*Lol in de lucht*)
- Een deur voor een tunnel. Als hij het lint inlevert mag hij door de tunnel, short cut parcours. Agent mag niet de short cut nemen. (*Gekte onder de grond*)
- Balanceren over een evenwichtsbalk of omgedraaide balk. (*Tekenstreken*)
- Verspringen over de sloot, van mat tot mat, als je erin valt moet je opnieuw tot het lukt. (*Agent en Boef*)
- Van een kast afspringen op een trampoline en op de mat. (*Boefvangfeest*)
- Agent bemoeilijken in de achtervolging, bijvoorbeeld omdat er een touw met een bal achter hem aan plakt. (*Agent en Boef*)
- Met een (piraten)boot naar een eiland (matten) varen en daar pittenzakjes (een schat) ophalen. (*De grap van Boef-baard*)
- Een schoolplein met een klimrek.
- Een rotonde op het plein getekend, waar je opdrachten tegenkomt als 10 x jumping Jacks, touwtjespringen etc. (*Fop-post*)

Om meerdere kinderen tegelijk te laten spelen/sporten, zou je het parcours in tweeën kunnen delen, zo kunnen er elke keer twee agenten en twee boeven starten.

Lukt het Agent om Boef te pakken of is Boef Agent te slim af?

KERNDOELEN NL:

Bewegingsonderwijs

– kerndoel 57 & 58

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

KERNDOELEN VL:

Sociale vaardigheden

– Domein samenwerking 3

Lichamelijk opvoeding-

Motorische competenties

– 1.1

Groot-motorische

vaardigheden

– Sport en spel: 1.17

BUNDEL BOEVENSTREKEN

Agent en Boef

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Lees het verhaal interactief voor via onderstaand stappenplan:

Voor het voorlezen:

- Laat de leerlingen voor je gaat voorlezen de kaft van het boek zien.
- Lees de titel en de auteur voor.
- Vraag kinderen wie en wat zij op de kaft zien.
- Als kinderen Agent en Boef al kennen, kun je vast met hen voorspellen:
 - Hoe denk je dat Boef ontsnapt dit keer?
 - Welke boekenstreken zou Boef met lijm kunnen uithalen?

Tijdens het voorlezen:

- Lees het verhaal verschillende keren voor, zodat kinderen de mogelijkheid krijgen om het verhaal steeds beter te begrijpen en beter construeren. Ook gaan kinderen steeds meer grapjes en verhaallijnen in de tekeningen ontdekken.
- Je hoeft niet elke keer het hele verhaal te lezen, je kunt ook stilstaan bij een deel van het verhaal.
 - Bekijk bijvoorbeeld pagina 9 en 10, waar de kinderen op het schoolplein vastgelijmd zijn. Bespreek met kinderen: welke boevenstreven zie je? Wat vinden de kinderen daarvan denk je? Hoe zouden zij los kunnen komen?

Na het voorlezen:

Na het voorlezen kun je verschillende begripsvragen stellen.

Stel vragen over het verhaal (om te kijken of kinderen het verhaal begrijpen):

- Hoe ontsnapt Boef?
- Waarom kan Agent aan het begin niet zo hard hollen?
- Hoe kan Agent het spoor van Boef volgen?
- Welke boevenstreken heb je allemaal gezien?
- Boef zegt: ik zet een val voor Agent. Welke val is dit? Lukt het plannetje van Boef?
- Agent zegt 'gefopt!'. Hoe heeft Agent Boef gefopt? Hoe helpt Politiehond daarbij?

Stel vragen naar aanleiding van het verhaal (om verder te praten):

- Wat vind jij de grappigste boevenstreek?
- Wat vind je van het plannetje van Agent?
- Wat lijkt jou grappig om vast te plakken?
- Gebruiken jullie zelf veel lijm of plakband op school?

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

- 1.8

Nederlands spreken

- 2.5, 2.7

Nederlands lezen

- 3.1



2. Lijmen

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord
- scharen, lijm
- Reclamefolders
- Rijen met woorden

Instructie:

Boef lijmt alles en iedereen aan elkaar. In deze opdracht mogen kinderen ook creatief zijn met lijm!

- Lees het verhaal nog eens voor. Bespreek met kinderen:
 - Welk spoor laat Boef achter?
 - Wat of wie plakt Boef allemaal aan elkaar?
 - Wat gebeurt er daardoor?
 - Wat vind jij het grappigst?
- Kies een van de drie lijmopdrachten hieronder.
 - Nieuwe voorwerpen lijmen: deel reclamefolders uit. Kinderen mogen allerlei plaatjes uitknippen uit de reclamefolders. Met deze plaatsen moeten zij vier nieuwe voorwerpen maken. Dit doen zij door de plaatjes in stukken te knippen en opnieuw in een andere samenstelling op te plakken. Welke gekke voorwerpen ontstaan er?
 - Woorden aan elkaar lijmen: deel twee rijen woorden uit. Vertel kinderen dat zij deze mogen uitknippen. Zij mogen daarna twee woorden (één uit iedere rij) aan elkaar plakken. Welke woorden ontstaan er? Bestaan de woorden echt?

RIJ 1	RIJ 2
bloemen	bak
oliebollen	gelei
kikker	boek
pindakaas	hoek
melk	man
deur	mat
aardbei	bil

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

- kerndoel 54

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands spreken

- 2.5

Nederlands lezen

- 3.4

Muzische vorming- Beeld

- 1.6

- Gekke dieren maken: deel afbeeldingen van dieren uit (denk aan een giraffe, olifant, tijger, krokodil, vogelspin, haai, koe, varken, hond, kikker, slang, hert, kat). Kinderen mogen de plaatjes in stukken knippen en vervolgens in andere volgorde aan elkaar plakken. Er ontstaan gekke dieren (bijvoorbeeld: varken met slurf, lange nek, kikkerogen en snorharen). Kunnen kinderen ook een naam bedenken voor hun gekke dier?

3. Zwaan-Kleef-Aan spel

Nodig:

- Speellokaal of gymzaal
- Touw voor om de voeten
- Parcours door de zaal

Instructie:

Boef lijmt alles en iedereen aan elkaar. Agent en Politiehond kunnen hem moeilijk bijhouden. Krijgen ze Boef te pakken?

- Verdeel de klas in drie groepen: Agent, Politiehond en Boef.
- De groepen Agent en Politiehond gaan samenwerken, verdeel ze in paren. Bind de voeten aan elkaar met een touw, zodat het lijkt alsof zij vastgelijmd zijn.
- Kunnen Agent en Politiehond Boef pakken terwijl ze aan elkaar vastzitten? Je kan een tikspel doen met de kinderen als de zaal groot genoeg is. Als de Boef gepakt is gaan ze met z'n drieën aan de zijkant wachten tot alle boeven gepakt zijn door een Agent en Politiehond.
- Als de zaal wat kleiner is om met de hele klas dit spel te doen kun je ook een parcours uitzetten, waarbij Boef altijd vijf seconden eerder mag starten. Lukt het Agent en Politiehond om Boef in te halen? Zorg hierbij voor een parcours met niet te grote obstakels, wat gevaarlijke situaties kan opleveren. Denk eraan dat ze gehaast zullen rennen.

KERNDOELEN NL:

Bewegingsonderwijs

– kerndoel 57 & 58

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

Sociale vaardigheden

– Domein samenwerking 3

KERNDOELEN VL:

Lichamelijk opvoeding-

Motorische competenties

– 1.1

Groot-motorische

vaardigheden

– Sport en spel: 1.17



©Kees de Boer - Agent en Boef

BUNDEL BOEVENSTREKEN

Agent en Boef - en de tekenstreken

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Lees het verhaal interactief voor via onderstaand stappenplan:

Voor het voorlezen:

- Laat de leerlingen voor je gaat voorlezen de kaft van het boek zien.
- Lees de titel en de auteur voor.
- Vraag kinderen wie en wat zij op de kaft zien.
- Als kinderen Agent en Boef al kennen, kun je vast met hen voorspellen:
 - Hoe denk je dat Boef ontsnapt dit keer?
 - Waarom zou Boef lachen?
 - Welke boekenstreken zou Boef met papier en een potlood kunnen uithalen?

Tijdens het voorlezen:

- Lees het verhaal verschillende keren voor, zodat kinderen de mogelijkheid krijgen om het verhaal steeds beter te begrijpen en beter te construeren. Ook gaan kinderen steeds meer grapjes en verhaallijnen in de tekeningen ontdekken.
- Je hoeft niet elke keer het hele verhaal te lezen, je kunt ook stilstaan bij een deel van het verhaal.
 - Bekijk bijvoorbeeld eerst pagina 36/37, het schoolplein. Welke boevenstreken heeft Boef uitgehaald? Welke vind je het grappigst? Kijk daarna naar pagina 53/54. Hoe hebben kinderen de tekeningen veranderd?

Na het voorlezen:

Na het voorlezen kun je verschillende begripsvragen stellen.

Stel vragen over het verhaal (om te kijken of kinderen het verhaal begrijpen):

- Hoe ontsnapt Boef?
- Hoe kan Agent het spoor van Boef volgen?
- Welke boevenstreken heb je allemaal gezien?
- Agent zegt 'gefopt!'. Hoe heeft Agent Boef gefopt? Hoe helpt Politiehond daarbij?

Stel vragen naar aanleiding van het verhaal (om verder te praten):

- Wat vind jij de grappigste boevenstreek?
- Wat vind je van het plannetje van Agent?
- Houd je zelf van tekenen? Wat teken je graag?

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

- 1.8

Nederlands spreken

- 2.5, 2.7

Nederlands lezen

- 3.1



2. Teken en

Nodig:

- A3 rollen papier, te krijgen bij o.a. Ikea
- Tekenmateriaal
- Het schoolplein
- De spread uit het boek waar je ziet dat de leerlingen zelf mooie tekeningen hebben gemaakt

Instructie:

Boef haalt boevenstreken uit op het schoolplein met zijn tekeningen. De klas gaat later ook verder met de tekeningen. En de kinderen in deze klas?

- Bekijk met de kinderen de spread en bespreek wat er allemaal gebeurd is sinds Boef langs is geweest. Welke boevenstreek vinden zij heel grappig?
- Op de laatste spread zie je dat de kinderen zelf ook zijn gaan tekenen. Kunnen wij dat ook? Voor elke leerling knip je een lang vel af van de rol, zo lang als van hun kin tot de grond. Deze hang je op aan de muren, schilderezels of de klassendeur zodat ze de tekening kunnen maken terwijl ze erbij staan.
- Begeleid dit in kleine groepjes.
- Vertel de kinderen dat ze nu voor zichzelf een ander lijf mogen tekenen, net als op de illustratie.
- Als alle kinderen in de klas klaar zijn met hun tekening, maak je een foto waar alle kinderen opstaan met hun nieuw getekende lijf. Misschien leuk om te delen met de ouders. En hang de resultaten op in de klas.

3. Spel

Nodig:

- Vellen A4 papier
- Kleurpotloden
- De spread waarbij de Winkelier allemaal poezen achter hem aan heeft

Instructie:

Boef weet iedereen goed te verwarren met zijn tekeningen. Kunnen de leerlingen die ook bij elkaar? Ze mogen raden wie ze zijn.

- Vertel: wat is er gebeurd bij de Winkelier op pagina 15. Waarom staan alle poezen achter hem? Boef heeft hem gefopt.
- In de verkleedhoek mogen jullie ook elkaar foppen in kleine groepjes.
- Één kind in de groep tekent iets voor op de rug van een ander kind, die moet raden wat het is. Maar hoe komt hij erachter wat het is? Andere kinderen in het groepje mogen hem helpen door een rollenspel op te zetten of het uit te beelden wat het is. Bijvoorbeeld: hij heeft een hamer op zijn rug. Kinderen laten zien dat ze aan het timmeren zijn, bouwen. Bijvoorbeeld een banaan op zijn rug: andere kinderen laten zien hoe ze de banaan openmaken en heerlijk opeten. Of ze spelen een aapje na?
- In het begin kan het fijn zijn om als begeleider/leerkracht nog even mee te doen zo-

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie
– kerndoel 54

KERNDOELEN VL:

Muzische vorming- beeld
– 1.6
Nederlands spreken
– 2.5

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie
– kerndoel 54
Schriftelijk taalonderwijs
– kerndoel 12

KERNDOELEN VL:

Muzische vorming- drama
– 3.5, 3.6

dat de kinderen begrijpen wat er moet gebeuren en vrijer zijn, dat ze het zelf durven te doen.

- Deze oefening kan ook klassikaal gedaan worden. Dan loopt het kind met de tekening op zijn rug door de klas, waarbij alle kinderen diegene aanwijzingen geven door het uit te beelden.



©Kees de Boer - Agent en Boef

BUNDEL BOEVENSTREKEN

Agent en Boef - en de BoefAgent

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Lees het verhaal interactief voor via onderstaand stappenplan.

Voor het voorlezen:

- Laat de leerlingen voor je gaat voorlezen de kaft van het boek zien.
- Lees de titel en de auteur voor.
- Vraag kinderen wie en wat zij op de kaft zien.
- Als kinderen agent en Boef al kennen, kun je vast met het voorspellen:
 - Hoe ziet Boef eruit? En Agent? Wat is hier aan de hand denk je?
 - Hoe denk je dat Boef ontsnapt dit keer?
 - Welke boekenstreken haalt Boef in zijn agentkleding uit denk je?

Tijdens het voorlezen:

- Lees het verhaal verschillende keren voor, zodat kinderen de mogelijkheid krijgen om het verhaal steeds beter te begrijpen en beter te construeren. Ook gaan kinderen steeds meer grapjes en verhaallijnen in de tekeningen ontdekken.
- Je hoeft niet elke keer het hele verhaal te lezen, je kunt ook stilstaan bij een deel van het verhaal.
 - Bekijk bijvoorbeeld de pagina waar Boef als schilder is verkleed. Wat heeft Boef hier allemaal voor boevenstreken uitgehaald? Wat gebeurt er in de stad na de streken van Boef? Wat zou er bijvoorbeeld gebeuren nu de was geel is? En wat zou er gebeuren nu de autoruit wit is geverfd?

Na het voorlezen:

Na het voorlezen kun je verschillende begripvragen stellen.

Stel vragen over het verhaal (om te kijken of kinderen het verhaal begrijpen):

- Hoe ontsnapt Boef?
- Waarom krijgt Agent een bekeuring van BoefAgent?
- Vind je Boef een goede schilder?
- Wat doet Boef als hij als dokter verkleed is? Welke streken zie je?
- Agent krijgt een papieren vliegtuigje tegen zijn hoofd. Van wie zou dit zijn?
- Wat voor juf is Boef denk je? Wat zie je in de klas? Wat vindt de juf van Boef?
- Agent heeft een pyjama aan, een blauwe vinger en een been in het verband. Hoe komt dit?
- Hoe fopt Agent Boef?
- Waarom wordt Boef naar huis gerold?

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

- 1.8

Nederlands spreken

- 2.5, 2.7

Nederlands lezen

- 3.1



Stel vragen naar aanleiding van het verhaal (om verder te praten):

- Welke boevenstreken vind je grappig?
- Boef wordt winkelier, schilder, dokter, brandweer en juf. Wat of wie zou jij een dagje willen zijn?

2. Tekenen

Nodig:

- Foto's van de hoofden van de kinderen
- Groot A3 vel met de contouren van een lijf erop getekend
- Tekenmateriaal
- Lijm
- Stukjes stof, knopen, wol en andere spullen om op te kunnen plakken
- Print van tevoren ook typische hoofddeksel uit die horen bij verschillende beroepen als een brandweerhelm, politiepet, koksmuts, astronautenhelm, koninklijke kroon.

Instructie:

Boef leidt iedereen om de tuin, doordat hij elke keer als iemand anders verkleed is: als een agent, of een dokter, een bouwvakker etc. Als wat zouden de kinderen verkleed willen zijn?

- Bekijk samen met de kinderen hoe Boef zich heeft verkleed.
- Stel nu de vraag: 'Als wat zou jij verkleed willen zijn?'
- Vertel dat ze zichzelf op groot A3 vel papier gaan maken. Laat de vellen zien met de omlijning van een lijf erop.
- Voor het hoofd maak je een portretfoto van elk kind en die knippen ze uit en plakken ze op de plek van het hoofd.
- Om het lichaam verder aan te kleden mogen de kinderen verschillende materialen gebruiken: stofjes, knopen, wol (voor het haar), de hoofdeksels etc.
- Vertel dat ze zichzelf dus mogen verkleden als wat ze willen. Zorg ervoor dat je qua stofjes denkt aan de basiskleuren van typische verkleedkleden, als rood, donkerblauw, wit en zwart.
- Hang de resultaten op in de klas.

Extra: Heb je een verkleedhoek? Leuk om de verkleedhoek ook op te zetten als je deze week met het verhaal bezig bent.

Extra: *Agent en Boef en de BoefAgent* sluit mooi aan bij het thema carnaval

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 12

KERNDOELEN VL:

Muzische vorming- beeld

– 1.6

Muzische vorming- drama

– 3.5, 3.6

3. Spel

Nodig:

- Verkleedspullen
- Een timer van een minuut op het bord
- Voorbeeldkaartjes van personages uit de boeken, van activiteiten uit de boeken en van plaatsen uit de boeken
- Wit papier en pennen om zelf kaartjes te maken

Instructie:

Boef doet zich steeds voor als iemand anders. Kunnen kinderen zich ook inleven in een rol?

- Verdeel de klas in groep A en B. Kunnen de kinderen goed zelfstandig werken? Laat kinderen dit spel dan zelf spelen in groepjes van vier.
- Geef één kind uit groep A een kaartje met een personage. Hij/zij mag dit personage uitbeelden voor de klas. Hierbij mag hij/zij wél geluiden maken, maar geen woorden gebruiken. De andere kinderen uit groep A mogen proberen te raden wat hun teamgenoot uitbeeldt. Hebben zij dit geraden binnen een minuut? Dan krijgen zij een punt.
- Daarna is groep B aan de beurt.
- Wie heeft er na 10 beurten de meeste punten gescoord?
- Je kunt het spel extra moeilijk maken door bij de groepen een extra kaartje toe te voegen. De kinderen krijgen nu twee kaartjes: een kaartje met een personage en een kaartje met een activiteit. Bijvoorbeeld: (kaartje 1) 'een bakker' en (kaartje 2) 'valt op straat'.
- Je krijgt nu gekke combinaties die de kinderen moeten uitbeelden. Wil je het echt lastig maken? Kies er ook nog een locatie bij!
- Wil je het nog een keer spelen? Laat groep A en B dan ter voorbereiding zelf personages voor elkaar bedenken. Ze mogen 10 personages verzinnen en op kaartjes schrijven. Lukt het de andere groep om de personages uit te beelden en te raden?

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 12

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

KERNDOELEN VL:

Nederlands lezen

– 3.1

Muzische vorming- drama

– 3.5, 3.6

Voorbeeldkaartjes:

Voorbeeldkaartjes personages (uit de verhalen)	Voorbeeldkaartjes activiteiten (uit de verhalen)	Voorbeeldkaartjes plaatsen (uit de verhalen)
Een bakker	gaat trouwen	op een ladder
Een fietsenmaker	doet een dansje	in de sloot
Een postbode	strikt zijn veters	in het theater
Een juf/meester	bakt pannenkoeken	op de motor
Een caissière	rent weg	in het klas lokaal
Een schrijver	valt in slaap	onder de grond
Een piraat	zit op een bankje	in de cel
Een brandweer	kust zijn vriendin	op een de wc
Een agent	likt aan een ijsje	in een luchtballon
Een boef	drukt op de bel	op school
Een hond	schaatst	in de winkel
Een schilder	neemt een duik	in het park
Een visser	leest de krant	in het zwembad
Een kok	verkoopt spullen	op een bankje
Een bouwvakker	hangt aan een klimrek	op het schoolplein



©Kees de Boer - Agent en Boef

BUNDEL NOG MEER BOEVENSTREKEN

Agent en Boef- en de fopmoppen

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Lees het verhaal interactief voor via onderstaand stappenplan.

Voor het voorlezen:

- Laat de leerlingen voor je gaat voorlezen de kaft van het boek zien.
- Lees de titel en de auteur voor.
- Vraag kinderen wie en wat zij op de kaft zien.
- Als kinderen Agent en Boef al kennen, kun je vast met het voorspellen:
 - Hoe ziet Boef eruit? En Agent? Wat is hier aan de hand denk je?
 - Hoe denk je dat Boef ontsnapt dit keer?
 - Wat zou Agent doen in het hok van de apen?
 - Waarom denk je dat boek lacht?

Tijdens het voorlezen:

- Lees het verhaal verschillende keren voor, zodat kinderen de mogelijkheid krijgen om het verhaal steeds beter te begrijpen en beter te construeren. Ook gaan kinderen steeds meer grapjes en verhaallijnen in de tekeningen ontdekken.
- Je hoeft niet elke keer het hele verhaal te lezen, je kunt ook stilstaan bij een deel van het verhaal.
 - Bekijk bijvoorbeeld de pagina waar je het schoolplein ziet. Welke boevenstreken heeft Boef allemaal op het schoolplein uitgehaald? Welke fopspulletjes zie je allemaal? Wat vinden de kinderen daarvan?
 - Bekijk bijvoorbeeld de pagina waar Agent in het hok van de apen zit. Hoe is Agent in het hok belandt? Waarom zegt Agent 'ik heb je' tegen de aap? Wat is de grap van Boef? Wat gebeurt er hierna denk je?

Na het voorlezen:

Na het voorlezen kun je verschillende begripvragen stellen.

Stel vragen over het verhaal (om te kijken of kinderen het verhaal begrijpen):

- Hoe ontsnapt Boef?
- Waarom ontsnapt Boef in zijn onderbroek?
- Wat is er met de winkelier aan de hand?
- Welke boevenstreken heeft Boef op het schoolplein uitgehaald?
- Waarom heeft Boef een apenpak aangedaan?
- Waarom klimt Agent in een apenkooi?
- Hoe fopt Boef Agent met de schaduw op de muur?

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

– kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

– 1.8

Nederlands spreken

– 2.5, 2.7

Nederlands lezen

– 3.1



- Waarom gaat Agent naar huis?
- Wat vindt Boef ervan dat Agent zegt 'Vaarwel Boef'?
- Waarom zou de sleutel van de gevangenis op tafel liggen?
- Hoe heeft Agent Boef gefopt?

Stel vragen naar aanleiding van het verhaal (om verder te praten):

- Welke boevenstreken vind je grappig?
- Heb je zelf thuis weleens iemand voor de gek gehouden? Hoe?
- Als je zelf fopspulletjes zou mogen kopen, wat zou je dan kopen?

2. Fopcadeau maken

Nodig:

- Het boek
- Kleine doosjes (bijvoorbeeld theedoosje/luciferdoosjes)
- Verf
- Stroken voor een muizentrappetje
- Wit papier om een gezichtje te tekenen

Instructie:

Boef heeft allemaal fopspulletjes gekocht en houdt iedereen voor de gek. Kunnen kinderen dat ook?

- Vertel kinderen dat jullie een fopcadeau gaan maken. Dit lijkt een echt cadeau, maar als je het pakje opent, is het een fop!
- Geef iedereen een klein doosje, bijvoorbeeld een theedoosje. Vraag kinderen het doosje mooi te verven en te versieren.
- Vraag kinderen vervolgens allemaal een muizentrappetje te maken. Dit maak je van twee stroken (om de beurt over elkaar heen vouwen).
- Laat kinderen een gek gezichtje tekenen en uitknippen. Vraag kinderen het gezichtje aan het uiteinde van het muizentrappetje te plakken.
- Plak het muizentrappetje met lijm in het doosje en klaar is je fopcadeau. Zodra je het doosje opent, schiet het muizentrappetje omhoog!
- Denk met kinderen na welke andere fopspulletjes jullie nog kunnen maken.

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 12

KERNDOELEN VL:

Muzische vorming- beeld

– 1.6

3. Schaduwspeel

Nodig:

- Groot wit laken
- Een grote felle lamp (bouwlamp) die tussen het kind en het laken in staat
- Attributen om mee te verkleeden als een agentmuts, koksmuts, pan en pollepel, kattenoren en staart, wandelstok, speelgoed zwaard, stokpaard, kroon

Instructie:

Agent dacht dat hij de schaduw van Boef zag op de muur in de dierentuin, maar het was een ijsbeer.

Laat de kinderen zelf met schaduw spelen. Wat beelden ze uit op het doek?

- Richt een hoek in het lokaal of een plek op de gang in om het schaduwspeel te spelen. Hang een groot wit laken op, zet op twee meter afstand een grote bouwlamp (met ledverlichting) neer en zo kunnen de kinderen ertussen met schaduw spelen.
- Gebruik attributen zodat ze een personage kunnen uitbeelden en laat zien dat ze het beste en profiel kunnen staan voor het beste zicht.
- Laat de kinderen met max 5 kinderen in de hoek spelen.
- Ze mogen in tweetallen of alleen aan de andere kinderen een personage uitbeelden tussen de bouwlamp en het laken. De kinderen die aan de andere kant van het laken het schaduwspeel mogen aanschouwen, zullen moeten raden wie diegene is. Is het een agent, een koningin, een ridder of een kok?

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 12

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

KERNDOELEN VL:

Muzische vorming- drama

– 3.5, 3.6

Natuur Algemene vaardigheden

– 1.1, 1.2



©Kees de Boer - Agent en Boef

BUNDEL NOG MEER BOEVENSTREKEN

Agent en Boef - en het boefvangfeest

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Lees het verhaal interactief voor via onderstaand stappenplan.

Voor het voorlezen:

- Laat de leerlingen voor je gaat voorlezen de kaft van het boek zien.
- Lees de titel en de auteur voor.
- Vraag kinderen wie en wat zij op de kaft zien.
- Als kinderen Agent en Boef al kennen, kun je vast met het voorspellen:
 - Hoe ziet Boef eruit? En Agent? Wat is hier aan de hand denk je?
 - Hoe denk je dat Boef ontsnapt dit keer?
 - Waarom zou Agent slingers om zich heen hebben?
 - Waarom lacht Boef?

Tijdens het voorlezen:

- Lees het verhaal verschillende keren voor, zodat kinderen de mogelijkheid krijgen om het verhaal steeds beter te begrijpen en beter te construeren. Ook gaan kinderen steeds meer grapjes en verhaallijnen in de tekeningen ontdekken.
- Je hoeft niet elke keer het hele verhaal te lezen, je kunt ook stilstaan bij een deel van het verhaal.
 - Bekijk bijvoorbeeld de pagina waar Agent en Politiehond ook een speurtocht maken. Waarom zouden zij dit doen? Denk je dat Boef de speurtocht zal volgen? Waarom wel of niet? Wat is de bedoeling van Agent.

Na het voorlezen:

Na het voorlezen kun je verschillende begripsvragen stellen.

Stel vragen over het verhaal (om te kijken of kinderen het verhaal begrijpen):

- Hoe ontsnapt Boef?
- Wat doet Boef met het rode krijtje in zijn hand?
- Waar gaat de speurtocht voor Agent allemaal langs?
- Wat vindt Agent van de speurtocht denk je?
- Wat heeft Agent voor plan?
- Hoe helpen de gasten, de kinderen, met het vangen van Boef?
- Wat zit er in het grote cadeau dat Agent krijgt?

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

- 1.8

Nederlands spreken

- 2.5, 2.7

Nederlands lezen

- 3.1



Stel vragen naar aanleiding van het verhaal (om verder te praten):

- Hoe vier jij je verjaardag het liefst?
- Stel dat jij de speurtocht voor Agent zou uitzetten. Waar zou je de speurtocht dan langs laten gaan?
- Heb je wel eens een speurtocht gedaan? Hoe vond je dat?

2. Een speurtocht maken

Nodig:

- Krijt
- Papier en pen

• Perforator

- Lintjes
- Timer

Instructie:

Boef geeft Agent een speurtocht. De speurtocht gaat door het water, door het hondenhek en zelfs door het hek van de leeuw. In deze opdracht gaan kinderen ook een speurtocht voor elkaar maken.

- Verdeel de klas in twee groepen. De groepen gaan voor elkaar een speurtocht maken op het schoolplein.
- De twee groepen krijgen krijtjes om pijlen te tekenen. Ook moeten zij op zes plekken op de route van de speurtocht een opdracht voor elkaar maken.
- Laat de groepjes eerst in de klas nadenken over de opdrachten. Dit mogen grappige of sportieve opdrachten zijn. De opdrachten moeten wel goed uit te voeren zijn door de andere groep. Denk bijvoorbeeld aan de opdrachten '10x touwtje springen, een kinderliedje hardop zingen, een paard nadoen, op je handen staan'.
- De kinderen schrijven de opdrachten op witte vellen. Bovenin het vel perforeren zij een gaatje. Door het gaatje halen zij een lintje, zodat zij het vel met de opdracht op de route van de speurtocht kunnen ophangen.
- Nu mogen de leerlingen hun speurtochten gaan uitzetten. Verdeel het schoolplein in twee. Laat iedere groep aan 1 kant van het schoolplein hun speurtocht uitzetten.
- Klaar? De groepen mogen nu om de beurt elkaars speurtocht doen. De andere groep kijkt toe. Competentie-element toevoegen? Gebruik een timer en kijk welke groep de speurtocht van de ander het snelst doet.



©Kees de Boer - Agent en Boef

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 5 & 12

Bewegingsonderwijs

– kerndoel 57

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

KERNDOELEN VL:

Nederlands lezen

– 3.1

Nederlands schrijven

– 4.2

Lichamelijk opvoeding-

Motorische competenties

– 1.1

3. Een feestmuts voor Agent

Nodig:

- Verschillende soorten papier in verschillende kleuren: stroken gekleurd kartonpapier, crêpepapier, cirkels van papier etc.
- Lijm, scharen, vetkijt, viltstiften en versiermateriaal
- Werkblad 2 - omlijning Agent en Boef
- Juf of meester zorgt voor een leuke traktaties in de klas

Instructie:

Agent is jarig en viert aan het einde van het verhaal zijn verjaardag. Heeft hij eigenlijk al een mooie verjaardagsmuts?

- Bespreek in de kring hoe ze altijd een verjaardag vieren op school. En vraag aan de kinderen wat ze het leukste vinden aan de verjaardag: bijvoorbeeld de verjaardagsmuts, trakteren, kaarsjes uitblazen of zingen?
- Vertel dat iedereen vandaag Agent is en jarig is. Ze mogen voor Agent, dus hunzelf, een mooie verjaardagsmuts maken.
- Help de kinderen door eerst de strook rond het hoofd af te stellen en vast te nieten.
- Ze mogen een tekening van Agent kiezen om in te kleuren en op de muts te plakken. Hierna kunnen ze de rest van de muts versieren met alle materialen.
- Hebben ze tijd over dan mogen ze slingers maken van stroken of vlaggetjes om de klas te versieren.
- Kies een moment uit in de week om de verjaardag van Agent te vieren. Liedjes zingen, polonaise door de klas en een traktatie met limonade. Wat een gezellig feest!

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 12

KERNDOELEN VL:

Muzische vorming- beeld

– 1.6

Sociale vaardigheden

– Domein samenwerking 3



©Kees de Boer - Agent en Boef

BUNDEL NOG MEER BOEVENSTREKEN

Agent en Boef - en de gladde grapjes

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Lees het verhaal interactief voor via onderstaand stappenplan.

Voor het voorlezen:

- Laat de leerlingen voor je gaat voorlezen de kaft van het boek zien.
- Lees de titel en de auteur voor.
- Vraag kinderen wie en wat zij op de kaft zien.
- Als kinderen Agent en Boef al kennen, kun je vast met het voorspellen:
 - Hoe ziet Boef eruit? En Agent? Wat is hier aan de hand denk je?
 - Hoe denk je dat Boef ontsnapt dit keer?
 - Waarom zou Boef alleen in een handdoek staan?
 - Wat heeft Boef in zijn hand?
 - Wat gebeurt er met Agent? Waar zou hij over uitglijden?

Tijdens het voorlezen:

- Lees het verhaal verschillende keren voor, zodat kinderen de mogelijkheid krijgen om het verhaal steeds beter te begrijpen en beter te construeren. Ook gaan kinderen steeds meer grapjes en verhaallijnen in de tekeningen ontdekken.
- Je hoeft niet elke keer het hele verhaal te lezen, je kunt ook stilstaan bij een deel van het verhaal.
 - Bekijk bijvoorbeeld de pagina met het schoolplein. Welke boevenstreken heeft Boef hier uitgehaald? Wat gebeurt er allemaal? Wie heeft er plezier van de zeep, wie niet? Wat vindt de juf ervan denk je? En de man die een ijsje koopt?

Na het voorlezen:

Na het voorlezen kun je verschillende begripsvragen stellen.

Stel vragen over het verhaal (om te kijken of kinderen het verhaal begrijpen):

- Hoe ontsnapt Boef?
- Waarom is Boef bijna in z'n blootje alleen in een handdoek op straat?
- Wat gebeurt er denk je met de schilder? En de jongen die een vlog maakt? En de vaas?
- Welke val zet Boef voor Agent?
- Wat is Agent van plan met al die dozen?
- Hoe vangt Agent Boef?

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

- 1.8

Nederlands spreken

- 2.5, 2.7

Nederlands lezen

- 3.1



Stel vragen naar aanleiding van het verhaal (om verder te praten):

- Wat vind je van de boevenstreken van Boef?
- Waar zou jij zeep op smeren in de stad?
- Ben je zelf wel eens uitgleden op straat?
- Wat vind je van het plan van Agent?

2. Schilderen met zeepbellen

Nodig:

- Bekertjes
- Rietjes
- Verf
- Afwasmiddel

Instructie:

Boef haalt boevenstreken uit met zeep. Maar met zeep en zeepbellen kun je ook mooie kunst maken. In deze opdracht maken kinderen kunst met zeepbellen.

- Bekijk het schoolplein: hoe heeft Boef hier met zeep gespeeld? Welke boevenstreken heeft hij uitgehaald?
- Maak van water en afwasmiddel een sopje. Doe het water (het sopje) met kleuren verf in verschillende bekertjes.
- Geef ieder groepje een paar bekertjes met verschillende kleuren.
- Geef iedere leerling een wit vel en een rietje.
- Vertel: Zet een bekertje op je blaadje. Steek je rietje in het bekertje. Blaas voorzichtig met je rietje in het bekertje, tot de bellen over het randje van het bekertje heen gaan.
- De zeepbellen komen op het blad en spatten open. Zij geven de kleur van zeepbellen op het papier.
- Herhaal dit een aantal keer tot je een mooi kunstwerk hebt.

Tip: Maak samen met kinderen mega zeepbellen. Lees hier hoe je deze maakt www.rtlnieuws/nl



©Kees de Boer - Agent en Boef

KERNDOELEN NL:

Kunztinnige oriëntatie

– kerndoel 54

KERNDOELEN VL:

Muzische vorming- beeld

– 1.6

Natuur Algemene

vaardigheden

– 1.1

3. Waterglijbaan

Nodig:

- Een groot zeil of afdekzeil. Je kan ook twee stukken zeil kopen, maak ten minste één baan van 6 meter lang
- Een zachte ondergrond, het liefste gras
- Tentharingen
- Pionnen
- Groene zeep (geen allesreiniger of ander soort zeep), emmers water en een tuinslang als deze beschikbaar is

Instructie:

Al het mooi weer is kun je met de kinderen buiten een waterglijbaan maken met zeep. Ze mogen net als Boef gaan glibberen en glijden.

- Laat de kinderen op een zomerse dag hun zwemkleding, een t-shirt dat nat mag worden en een handdoek meenemen: jullie gaan glijden over een waterglijbaan in een park of grasveld in de buurt van school.
- Leg het zeil in het gras. Maak een baan van zeil van tenminste 6 meter lang en 4 meter breed. Als je voor de lengte twee zeilen gebruikt leg ze dan over elkaar met een overlap van een meter.
- Zet de punten van het zeil vast met tentharingen en zet hier een pilon of emmer overheen, zodat je niet ertegenaan kan stoten met blote voeten.
- Gooi groene zeep en meerdere emmers water op het zeil en laat de kinderen helpen om met hun voeten het goed te verdelen en de gehele waterbaan in te 'soppen'.
- Dan is de waterglijbaan klaar om uit te testen. Als je een tuinslang hebt kun je deze erop leggen, zodat er een continue watertoevoer is. Je zal dan wel af en toe nieuwe groene zeep moeten toevoegen.
- Verzin wat opdrachten samen met de kinderen, bijvoorbeeld:
 - Twee tegelijk glijden als de baan breed genoeg is (anders om de beurt), wie komt het verste?
 - Wat gaat sneller, op je rug of op de buik?
 - Meet hoe ver je bent gekomen.

KERNDOELEN NL:

Bewegingsonderwijs

– kerndoel 57

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

Rekenen, meten en meetkunde

– kerndoel 33

KERNDOELEN VL:

Wiskunde Meten

– 2.1

Lichamelijke opvoeding

– 1.1



©Kees de Boer - Agent en Boef

Agent en Boef - Bravo voor Boefini (AVI)

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Praat voor, tijdens en na het lezen samen over het verhaal.

Stel vragen voor het lezen:

- Hoe ziet boek eruit? Hoe denk je dat Boef ontsnapt is?
- Wat voor boevenstreken zou Boef als Boefini kunnen uithalen?

Stel vragen tijdens en na het lezen:

- Met welke truc ontsnapt Boef?
- Waarom zitten de kinderen in de boom? Wie zit er dan in de klas?
- Waarom heeft de Agent ineens een varken op zijn rug?
- Hoe laat Boef water vliegen?
- Hoe werkt de truc van Harrie Hondini denk je?
- Welke truc van Boefini vind je grappig? Waarom?
- Ken jij ook goocheltrucs? Welke?
- Welke trucs doen de kinderen in het theater?
- Een goede goochelaar vertelt nooit hoe een truc werkt. Dat is geheim. Waarom zou dat zo zijn?
- Kijk naar het theater: welke geheim heb je door? Welke truc snap je? Kijk bijvoorbeeld naar de slang die uit de mand omhoog danst. Wat is hier het geheim? En de hand die zwaait achter het gordijn?

2. Letters terug goochelen in de tekst

Nodig:

- Werkblad 3 - Goochel de letters terug op de juiste plaats
- Potlood en gum
- Extra leeg papier met schrijflijnen

Instructie:

Boefini heeft verschillende letters uit het verhaal weggetoverd. Kun jij ze terugplaatsen?

- Vertel dat Boefini vannacht ook het boek betoverd heeft: 'Er zijn letters weggetoverd uit het verhaal. Je kan het verhaal nu niet meer goed lezen. Kunnen jullie de tekst weer goed maken?'

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

- 1.8

Nederlands spreken

- 2.5, 2.7

Nederlands lezen

- 3.1



KERNDOELEN NL:

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands lezen

- 3.1

Nederlands schrijven

- 4.7

Deel de werkbladen uit en laat de kinderen de letters terugplaatsen waar ze gemist worden. Klopt de tekst nu?

- Vraag om de beurt of een kind een stukje tekst kan voorlezen om te zien of het nu weer klopt.
- Als extra opdracht kunnen kinderen in maatjes ook zelf een stuk tekst schrijven en als het klaar is een aantal letters uitgummen. Deze kunnen ze dan uitwisselen aan elkaar.

3. Goochelen

Nodig:

Zwevende rietje:

- 30 rietjes en 30 x een stukje dubbelzijdig plakband

Balletje balletje

- Voor elke leerling 3 kartonnen bekertjes
- Verf materiaal, verfschorten, placemats, kwasten, doekjes en water
- Versiermateriaal als lijm, glitters en stickers
- Vellen met strookjes glittersteentjes, zelfklevende strasseentjes
- Aluminiumfolie, een vel per kind om 4 balletjes te maken
- Het instructiefilmpje over 'Balletje, balletje' door de echte Nederlandse goochelaar Steven Kazán

Goochelstaf

- Buisje
- Wat dikker, stevig zwart papier
- Wat dikker wit papier
- Plakband en lijm

Instructie:

We gaan goocheltrucjes maken en leren net als Boefini. Demonstreer als leerkracht (als een echte goochelaar) beide trucjes, voordat kinderen zelf aan de slag gaan. Maak een parcours in de klas waar ze de twee trucjes en een goochelstaf kunnen maken.

1. Het zwevende rietje

- Plak een rietje met een stukje dubbelzijdig plakband vast aan je middelvinger van je rechterhand.
- Vouw je handen in elkaar en zorg ervoor dat de middelvinger met het rietjes erachter blijft.
- Nu kun je de middelvinger bewegen en lijkt het net alsof het rietje zweeft. De reacties van de kinderen zullen geweldig zijn.
- Laat de kinderen nu zelf het rietje met een stukje dubbelzijdig plakband plakken aan hun middelvinger. Help ze even mee om de handen op de juiste manier te vouwen en laat het trucje aan elkaar zien.

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

KERNDOELEN VL:

Natuur Algemene

vaardigheden

– 1.1

2. Balletje Balletje

- Deze kost wat meer voorbereiding om goed te kunnen doen voor de klas. Kijk hiervoor eerst zelf eerst het filmpje van Steven Kazán.
- Doe de truc voor in de klas en bekijk hierna met de klas het instructiefilmpje van Steven Kazán. Zo leren de kinderen hoe ze de balletjes van de ene naar de andere beker kunnen toveren.
- Vertel kinderen dat ze drie bekertjes mogen verven en versieren, en zorg ervoor dat de drie bekertjes er alle drie precies hetzelfde uitzien.
- Kinderen mogen ook vier balletjes maken van aluminiumfolie. En als ze het leuk vinden kunnen ze deze beplakken met strookjes glittersteentjes.
- Zet een tablet neer bij deze knutselactiviteit, zodat ze het instructiefilmpje van Steven Kazán nog eens kunnen bekijken om zelf te oefenen als ze klaar zijn.

3. Goochelstok maken.

- Laat de kinderen een buisje beplakken met zwart papier. Leg het papier plat neer en het buisje erop. Plak het buisje boven en onder vast met plakband en rol dan pas het papier er strak omheen. Zo verstuift het papier niet. Als het er helemaal omheen gerold is plak je het laatste stukje rand met lijm dicht.
- Knip twee strookjes van 1,5 – 2 cm wit papier. Deze rol je om beide uiteinden van de stok heen. Plak hiervoor eerst een stukje vast aan de stok en rol dan de witte strook er helemaal omheen en plak het laatste stukje weer vast.
- Tadaa de goochelstok is klaar!

Extra: Wie wil de trucs opvoeren voor de klasgenoten of andere klassen? Organiseer een mini-goochelshow waarbij de kinderen uit de klas tegelijk aan verschillende groepjes de goocheltrucs kunnen laten zien.



©Kees de Boer - Agent en Boef

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

KERNDOELEN VL:

Natuur Algemene

vaardigheden

– 1.1

Agent en Boef - Gekte onder de grond (AVI)

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Praat voor, tijdens en na het lezen samen over het verhaal.

Stel vragen voor het lezen:

- Hoe denk je dat Boef is ontsnapt uit zijn cel?
- Wat is Boef aan het doen?
- Wat denk je dat er gebeurt?
- Wat doet Politiehond?

Stel vragen tijdens en na het lezen:

- Hoe komt het dat de kinderen onder de grond lopen? En de muizen?
- Boef graaft een gat onder het zwembad. Al het water stroomt weg! Wat gebeurt er nog meer in het zwembad nu het water weg is? Wat zou er gebeuren denk je als...
 - Boef een gat onder een gevangenis zou graven?
 - Boef een gat onder een supermarkt zou graven?
 - Boef een gat onder de dierentuin zou graven, bijvoorbeeld onder het hok van de tijgers?
- Waar zou jij een gat onder willen graven? Wat gebeurt er dan?
- Weet je welke dieren allemaal onder de grond leven? Hoe leven zij?



©Kees de Boer - Agent en Boef

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

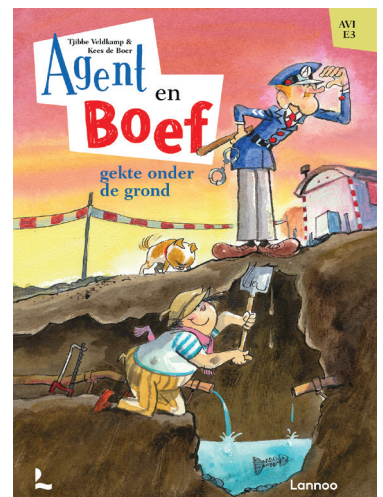
- 1.8

Nederlands spreken

- 2.5, 2.7

Nederlands lezen

- 3.1



2. Doolhof voor knikker maken

Nodig:

- Een knikker
- Drie stukken groot karton, hier kun je een kartonnen doos voor gebruiken
- Lijm, schaar (of scherp mes), liniaal, potlood en een zwart viltstift
- Maak twee voorbeelden vooraf:
 - een stuk karton waarop het doolhof is uitgetekend met losse stroken karton.
 - een doolhof dat klaar is, dus een stuk karton waarop de stroken al geplakt zijn.

Instructie:

Kan Agent (de knikker) ontsnappen uit het doolhof?

- Maak eerst zelf een voorbeeld van een doolhof en laat in stappen zien hoe je dat maakt.
- Laat zien dat je twee stukken karton even groot uitknijpt: 20 x 20 cm.
- Knip of snij ook stroken karton van verschillende lengtes uit, maar wel van 2 cm breed.
- Teken met potlood op één van de twee grote stukken een doolhof. Teken alle randen om het vierkant heen, met aan de bovenkant ruimte vrij voor de ingang en eronder een ruimte vrij voor de uitgang van het doolhof. Probeer uit te leggen dat ze eerst de goede weg moeten tekenen waarbij de knikker van bovenaan erin gaat en dan onderaan eruit moet komen. Dan maken ze eromheen doodlopende wegen. Als het doolhof klopt, trekken ze het over met zwart viltstift. Als de kinderen het moeilijk vinden kun je voorbeelden van doolhof tekeningen online vinden en deze uitdelen of ophangen op het bord.
- Als het doolhof is goedgekeurd, plakken ze de stroken karton op de zwarte lijnen. De stroken omhoogstaand, dus met een randje van 2 cm omhoog.
- Als het doolhof droog is kunnen ze deze verven in de kleuren die ze willen.
- Nu is het doolhof klaar en kunnen ze oefenen met een knikker.
- Om het extra moeilijk te maken zouden ze ook het doolhof dicht kunnen plakken met het uitgeknipte stuk karton dat even groot is. Dan zouden ze op gevoel de knikker door het doolhof bewegen. Laat dat aan de kinderen over wat ze het liefst zouden willen.



©Kees de Boer - Agent en Boef

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Rekenen Meten en

meetkunde

– kerndoel 33

KERNDOELEN VL:

Natuur Algemene

vaardigheden

1.1, 1.2

Wiskunde Meten

2.1

Muzische vorming- beeld

1.6

3. Zoek Boef in het doolhof: geluiden spel

Nodig:

- Speelzaal of gymzaal
- Doolhofparcours bouwen waar je doorheen moet kruipen. Gebruik hiervoor matten, speeltunnels en kasten om wanden in de paden te creëren
- Theedoeken of stukken stof om te blinddoeken
- Spaar in de weken ervoor kartonnen dozen op of verhuisdozen
- Leen de bouwblokken van de bouwhoek van de kleuters
- LEGO of DUPLO met grote basisplaten om op te bouwen

Instructie:

Agent moet Boef zoeken in een wirwar van tunnels onder de grond. Hij vindt Boef door goed te luisteren. Kunnen de kinderen dit ook?

- Dit spel kan in tweetallen gespeeld worden of als je kinderen wil laten samenwerken in viertallen.
- Leuk om dit eerst een keer te oefenen met de hele klas erbij om te zien of het lukt. Erna kunnen ze de oefening zelfstandig doen.
- Laat een kind (Boef) een plekje zoeken in het doolhofparcours in de gymzaal. Blinddoek een ander kind (Agent) dat het doolhof kruipend moet ontdekken. Het geblinddoekte kind moet Boef vinden door goed te luisteren. Agent vraagt: 'Waar ben je nu?' En Boef zegt: 'Hier'! Zo moet Agent Boef proberen te vinden. Dit kan ook in tweetallen. Dan zijn er twee Agenten samen op zoek naar twee verschillende boeven.
- Zorg ernaast in het gymlokaal voor een andere activiteit waarbij de kinderen kunnen bewegen maar niet te veel herrie maken. Ze kunnen bijvoorbeeld een doolhof bouwen van bouwblokken.
- Ze kunnen ook in de gymzaal een levensgroot doolhof maken met kartonnen dozen. Dit kan wel wat samenwerkingsvaardigheden vragen. Fijn als hier een leerkracht bij staat om te begeleiden.
- Zet ook een aantal bakken LEGO en DUPLO met grote basisplaten neer, om een doolhof te maken.

KERNDOELEN NL:

Bewegingsonderwijs

– kerndoel 57

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

Rekenen, meten en meetkunde

– kerndoel 33

KERNDOELEN VL:

Lichamelijke opvoeding 1.1

Nederlands luisteren

– 1.3

Agent en Boef - Lol in de lucht (AVI)

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Praat voor, tijdens en na het lezen samen over het verhaal.

Stel vragen voor het lezen:

- Wat zie je op de kaft? Wat is er met de broek van Agent gebeurd?
- Hoe denk je dat Boef is ontsnapt uit zijn cel?
- Wat is Boef aan het doen?
- Wat denk je dat er gebeurt?

Stel vragen tijdens en na het lezen:

- Hoe krijgt de kok zijn muts terug denk je? En de vrouw haar kat?
- Hoe vindt juf het lesgeven in de lucht denk je? Waarom denk je dat?
- Wat gebeurt er als Politiehond een gat in de broek van Boef prikt?
- Het lukt Agent Boef te arresteren. Hoe doet hij dat? Wat vind je van zijn truc?
- Stel dat je zou kunnen vliegen, waar zou je dan heen vliegen?

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

– kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

– 1.8

Nederlands spreken

– 2.5, 2.7

Nederlands lezen

– 3.1



©Kees de Boer - Agent en Boef

2. Lol met ballonnen

Nodig

- Ballonnen
- Boterhamzakjes
- Behanglijm

- Water
- Kranten
- Houten lepel
- Verf en kwasten

Instructie:

Boef blaast de broek van Agent vol. Agent zweeft door de lucht. Als Boef de broek lek prikt, hoor je FFFFFFFF. Agent zoekt door de lucht in rondjes. Hoe werk dat eigenlijk met lucht en ballonnen? In deze opdracht gaan kinderen zelf ontdekken.

Opdracht 1. Spelen met ballonnen

- Blaas een ballon op, maar knoop deze niet dicht.
- Houd de ballon voor de klas. Vraag aan kinderen: wat gebeurt er als ik deze ballon loslaat? Wat hoor je dat? Wat gebeurt er dan met de ballon?
- Laat zien aan kinderen wat er gebeurt.
- Laat hen nu zelf proberen of zij geluid kunnen maken als zij de ballon langzaam laten leeglopen. En kunnen zij de ballon rondjes laten vliegen? Wie durft een ballon leeg te prikken?

Opdracht 2. Statisch geladen

- Blaas een aantal ballonnen op.
- Geef ieder tweetal een ballon. Zij mogen de ballon om de beurt tegen hun trui en hun haar wrijven.
- Houd de ballon daarna boven je hoofd. Wat gebeurt er met je haar? Leg uit dat dat statisch heet.
- Deel boterhamzakjes uit en knip deze in kleine stukjes (knip in strookjes, dan krijg je een rondje). Maak de ballon weer statisch geladen. Laat de stukjes boterhamzakjes los boven de ballon. Zweven de stukjes plastic?
- Kijk op proefjes.nl voor veel experimentjes met ballonnen!

Opdracht 3. Het hoofd van Boef

- Blaas voor ieder kind een ballon op. Deel stroken krant, kwasten en lijm uit. Kinderen mogen de ballon beplakken met krant en lijm. Vraag kinderen verschillende lagen over elkaar te plakken, zodat er een rond hoofd ontstaat.
- Laat het hoofd drogen. Is de ballon nog steeds opgeblazen? Dan kunnen kinderen deze kapot prikken.
- Als de ballon droog is, mogen kinderen het hoofd van Boef of Agent maken. Blader eerst samen door het boek en zoek verschillende uitdrukkingen van Boef en Agent. Van Boef; ondeugend als hij ontsnapt, lachend als hij een streek uithaalt, sip als hij wordt gevangen etc. Van Agent: verbaasd als Boef ontsnapt, boos als hij achter Boef aanzit, tevreden als hij Boef heeft gevangen. Bespreek met kinderen: hoe kun je aan iemand gezichtsuitdrukking zien hoe hij/zij zich voelt?
- Laat kinderen een uitdrukking kiezen en deze namaken op hun papiermarche-gezicht.

KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Oriëntatie op jezelf en de wereld: Natuur en techniek

– kerndoel 42 & 44

KERNDOELEN VL:

Natuur Algemene vaardigheden

– 1.1, 1.2

Muzische vorming- beeld

– 1.6

3. Sport/spel

Nodig:

- Skippyballen
- Gymzaal of speelzaal

Instructie:

Boef heeft lol in de lucht. Hij blaast iedereen op, zodat zij gaan vliegen. Agent lijkt wel een skippybal als hij is opgeblazen.

- Vier kinderen zitten op skippyballen op een rij in het midden van de gymzaal. Zij zijn de agenten en moeten straks de boeven vangen.
- De andere kinderen staan aan één kant van de gymzaal. Zij moeten proberen over te steken, zonder getikt te worden.
- Geef de kinderen op de skippyballen 1 minuut om te overleggen over hun strategie.
- Klaar? De boeven mogen proberen over te steken. Wie kan het vaakst heen en weer zonder getikt te worden? Kinderen die getikt zijn mogen aan de kant van de gymzaal wachten.

KERNDOELEN NL:

Bewegingsonderwijs

– kerndoel 57

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

KERNDOELEN VL:

Lichamelijke opvoeding

– 1.1

Agent en Boef- Fop-post (AVI)

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Praat voor, tijdens en na het lezen samen over het verhaal.

Stel vragen voor het lezen:

- Waarom hangt Agent aan de regenpijp?
- Hoe denk je dat Boef ontsnapt is?

Stel vragen tijdens en na het lezen:

- Waarom laat Agent Boef vrij?
- Hoe komt Agent erachter dat hij in de maling is genomen?
- Wat voor boevenstreken zie je in het park?
- Wat gebeurt er op de drukke rotonde? Hoe komt dit?
- Begrijp je waarom er geen kinderen op school zijn?
- Waarom staat er een rij bij de bank?
- Waarom schrijft Agent een brief aan Boef?

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

- kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

- kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

- 1.8

Nederlands spreken

- 2.5, 2.7

Nederlands lezen

- 3.1



©Kees de Boer - Agent en Boef



2. Een brief schrijven

Nodig:

- Klاد schrijfpapier met potlood en gum
- Schrijfpapier voor een brief
- Een enveloppe

Instructie:

Agent ontvangt een brief van Boef in de brievenbus. Voor wie zouden de kinderen een brief willen schrijven en opsturen?

- Zoek samen met de kinderen de briefjes op die door het verhaal voorkomen.
- Bespreek na wat er op de briefjes geschreven staat. Het zijn fopbrieven maar wat zou je in een 'echte brief' willen schrijven naar iemand?
- Vertel dat ze nu zelf een brief mogen schrijven naar iemand die ze zelf mogen kiezen. Dat mag iemand in de klas zijn, maar ook iemand van de familie of een vriend/vriendin die ergens anders woont.
- Op het bord zet je de kernpunten om een brief te maken en neem je klassikaal door:
 - Voor wie is de brief?
 - Schrijf je: Beste of lieve....
 - Wat is het onderwerp van je brief: waarom schrijf je deze brief?
 - Wil je iets vragen of vertellen?
 - Hoe eindig je een brief: groetjes van, liefs van.
 - Wat schrijf je op de enveloppe: Naam en het adres.
 - Wat heb je nodig als je de brief met de postbode meegeeft? Een postzegel.
- Kinderen mogen de brief eerst op een kladblaadje oefenen tot ze er tevreden mee zijn. Dan mogen ze het met potlood zo netjes mogelijk tussen de lijntjes schrijven op het schrijfpapier.
- Als ze willen mogen ze de brief ook versieren. Misschien de rand met kleuren, glitters of kleine stickers?
- Als alle brieven klaar zijn net als de enveloppen met het adres, mag iedereen een postzegel halen en erop plakken.
- Met elkaar loop je naar de brievenbus en doe je de brieven op de post.
- Bespreek de week erna wie al reactie heeft gekregen dat de brieven ontvangen zijn!

Extra: Laat ze nu een fop-brief maken voor elkaar in de klas, dit mag natuurlijk ook voor de juf of meester zijn. Doe de fop-brieven in een vaas en laat de juf of meester er elke dag een uithalen en voorlezen door diegene die erop staat.

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

– kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands lezen

– 3.5

Nederlands schrijven

– 4.3

3. Door de buurt

Nodig:

- Fototoestel
- Stiften
- Wit papier
- Foto's van plekken in en rondom de school

Instructie:

Boef haalt met fop-post allemaal streken uit. De hele buurt raakt in de war van deze berichten. Kunnen kinderen dit ook?

- Bekijk pagina 10 en 11 over het park. Welke briefjes heeft Boef opgehangen? Wat gaat er hierdoor mis? Wat vind je daarvan?
- Vertel dat jullie een rondje door de buurt gaan lopen. De leerlingen moeten goed om zich heen kijken naar plekken op straat, op de stoep en in het park waar zij zelf ook boevenstreken met fop-post uit kunnen halen.
- Loop door de buurt en maak foto's van verschillende plekken. Denk aan verkeersborden, aan gevels van winkels, reclameborden etc. Tip: lukt het niet om met de hele klas een rondje te lopen? Maak dan zelf vooraf een aantal foto's van plekken in en rondom de school en hang deze op het bord.
- Laat kinderen een foto kiezen. Zij mogen een boevenstreek bedenken. Welk fopbericht kunnen zij voor deze plek bedenken? Kinderen mogen dit bericht op een A4 schrijven.
- Hang de foto's in de klas. Hang daaronder het fop-bericht. Bespreek met kinderen na: wat zou er gebeuren als dit fopbericht buiten zou hangen?

KERNDOELEN NL:

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 5, 9 & 12

Oriëntatie op jezelf en de wereld – ruimte

– kerndoel 47

KERNDOELEN VL:

Nederlands lezen

– 3.1

Nederlands schrijven

– 4.2

Algemene vaardigheden ruimte

– 4.12



©Kees de Boer - Agent en Boef

4. Een spoor van opdrachten

Nodig:

- Kladd papier met potlood en gum
- Schrijfpapier voor een opdracht met een viltstift
- Pagina uit het boek bij de rotonde

Instructie:

Boef laat een spoor van fop-brieven en opdrachten achter. Maak samen met de kinderen in de klas een parcours van opdrachten.

- Bekijk samen de pagina uit het boek van de rotonde. Bespreek wat ze hier zien voor fop-berichten en grappige opdrachten.
- Vertel dat jullie nu samen in de klas ook een parcours maken waarbij iedereen een zelf een (fop)opdracht mag verzinnen. Eerst oefenen op een kladdbaadje met potlood en gum en als de tekst klopt kunnen ze het overschrijven met viltstift op schrijfpapier.
- Loop tijdens het verzinnen van de opdrachten rond in de klas, om ervoor te zorgen dat de opdrachten gevarieerd zijn. Ze kunnen dit ook per groepje met elkaar zelf bekijken.
- Als alle opdrachten klaar zijn, leveren de kinderen deze in bij jou. Geef elke opdracht een cijfer en een letter (aan de hand van een zin die je hebt bedacht van het aantal letters (=leerlingen) in de klas). Zo wordt het een letterparcours waarbij ze aan het einde een zin compleet hebben. Maak hiervoor zelf een invulblad voor alle kinderen in de klas.
- Veel plezier met de opdrachten!

KERNDOELEN NL:

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 5, 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands lezen

– 3.5

Nederlands schrijven

– 4.3



©Kees de Boer - Agent en Boef

Agent en Boef- en de grap van Boef-Baard (AVI)

1. Verhaalbegrip

Nodig:

- Bord
- Zet de vragen op het bord

Instructie:

Praat voor, tijdens en na het lezen samen over het verhaal.

Stel vragen voor het lezen:

- Hoe ziet Boef eruit? Wie denkt Boef dat hij is?
- Hoe denk je dat Boef ontsnapt is? Wat heeft zijn baard daarmee te maken?

Stel vragen tijdens en na het lezen:

- Waarom zweeft alles in de kamer?
- Hoe ontsnapt Boef?
- Welke boevenstreken heeft Boef in het dorp uitgehaald? Wat hebben deze streken met piraten te maken?
- Hoe komt het dat Agent nat wordt?
- Wat doet Agent in de nacht denk je?
- Agent vaart in een bootje weg. Hij heeft zichzelf ook als piraat verkleed. Waarom heeft hij dat gedaan denk je?
- Hij vaart naar een eiland en niet achter Boef aan. Hoe zit dat?
- Wat vindt Agent in de schatkist? Hoe fopt hij Boef daarmee?
- Houd je zelf van piraten? Wat doen piraten? Wat hoort er bij piraten?
- Wat zou er in een schatkist kunnen zitten? Wat zou jij willen vinden?

2. Schatkaart maken

Nodig:

- Papieren vellen
- Oud (gebruikt) theezakje
- Aansteker
- Voorbeelden van een schatkaart
- Linten
- Verf en kwasten (of stiften), met placemats, verfschotten en water

Instructie:

Agent vindt een schat. Piraten zijn vaak op zoek naar een schat. Hebben kinderen wel eens een echte schatkaart gezien? In deze opdracht gaan zij er zelf eentje maken!

KERNDOELEN NL:

Mondeling taalonderwijs

– kerndoel 1, 2 & 3

Schriftelijk taalonderwijs

– kerndoel 5, 9 & 12

KERNDOELEN VL:

Nederlands luisteren

– 1.8

Nederlands spreken

– 2.5, 2.7

Nederlands lezen

– 3.1



KERNDOELEN NL:

Kunstzinnige oriëntatie

– kerndoel 54

Oriëntatie op jezelf en de wereld: Natuur en techniek

– kerndoel 42, 44 & 49

KERNDOELEN VL:

Muzische vorming- beeld

– 1.6

Algemene vaardigheden ruimte

– 4.12

- Bereid de opdracht voor door papier voor schatkaarten te maken: pak een vel papier en veeg hier een gebruikt theezakje overheen. Laat de vellen drogen. Als het vel droog is, kun je de randen voorzichtig afbranden met een aansteker.
- Laat kinderen eerst een foto zien van een schatkaart (bijvoorbeeld via Pinterest). Bespreek met kinderen wat je op een schatkaart ziet:
 - Een kruis waar de schat ligt.
 - Een stippelijntje welke route je moet lopen/varen.
 - Symbolen in de omgeving: bomen, bergen, vulkanen, water, dieren?
- Deel de vellen uit die je hebt voorbereid. Laat kinderen met stift of met verf een schatkaart maken.
- Laat de kaarten opdrogen en rol deze op. Doe er tot slot een lint omheen.

3. Ahoi Piraat!

Nodig:

- Een mat
- Pittenzakjes
- Hoepels

Instructie:

Piraten zijn altijd op zoek naar een schat. Ook Boefpiraat is nieuwsgierig als Agent een schat vindt. Speel met deze opdracht Piraatjes in de gymzaal.

- Leg een grote mat midden in de gymzaal. Leg hierop verspreid verschillende pittenzakjes. Leg voor alle kinderen een hoepel in de gymzaal.
- Begin met een warming-up door kinderen oefeningen te laten doen. Kunnen zij:
 - lopen als een piraat met 1 been (en een houten been?).
 - sturen aan een groot stuur?
 - zwemmen?
 - een zeil hijsen?
- Vraag twee leerlingen nu op de grote mat te komen. Zij mogen de pittenzakjes op de mat niet aanraken. De andere kinderen gaan in een hoepel staan.
- Vertel: "piraten zijn dol op gouden munten. Zij doen hier alles voor. Jullie piraten (kinderen in de hoepels) gaan de gouden munten (pittenzakjes) van de twee piraten op de mat stelen. Probeer een gouden munt te stelen, zonder getikt te worden. Je bent alleen veilig in je eigen hoepel. Ren naar het schip (de grote mat) en probeer een gouden munt te pakken. Let op: de piraten op het schip mogen je tikken. Maar zij mogen alleen gaan rennen als je een gouden munt) een pittenzakje hebt gepakt. Ze mogen achter je aan rennen tot je in je hoepel staat.
- Lukt het de kinderen om alle goudstukken te roven?

KERNDOELEN NL:

Bewegingsonderwijs

– kerndoel 57

Oriëntatie op jezelf en de wereld

– kerndoel 34 & 37

KERNDOELEN VL:

Lichamelijke opvoeding 1.1

Muzische vorming- drama

– 3.5, 3.6

De boeken van *Agent en Boef* worden uitgegeven door Uitgeverij Lannoo

Auteur: Tjibbe Veldkamp

Illustrator: Kees de Boer

Deze lesbrief is gemaakt door De Gouden Zebra | Ontwerp: Marieke Oele

Werkblad 1 - Knip Agent, Boef en Politiehond uit.



Werkblad 2 - Knip Agent en Boef uit.



Werkblad 3 - Goochel de letters terug op de juiste plaats

Meer trucs

Agent r_nt naa_buiten.

Boe_doet vaak_tout.

En nu is hij ook nog goo_helaar.

Dat gaat_ooit goed.

Boef moet de_el weer_n!

Agen_ziet hem niet.

Ma_r Boef wás hie_wel.

Hij go_chelde.

Kijk die ou_e man!

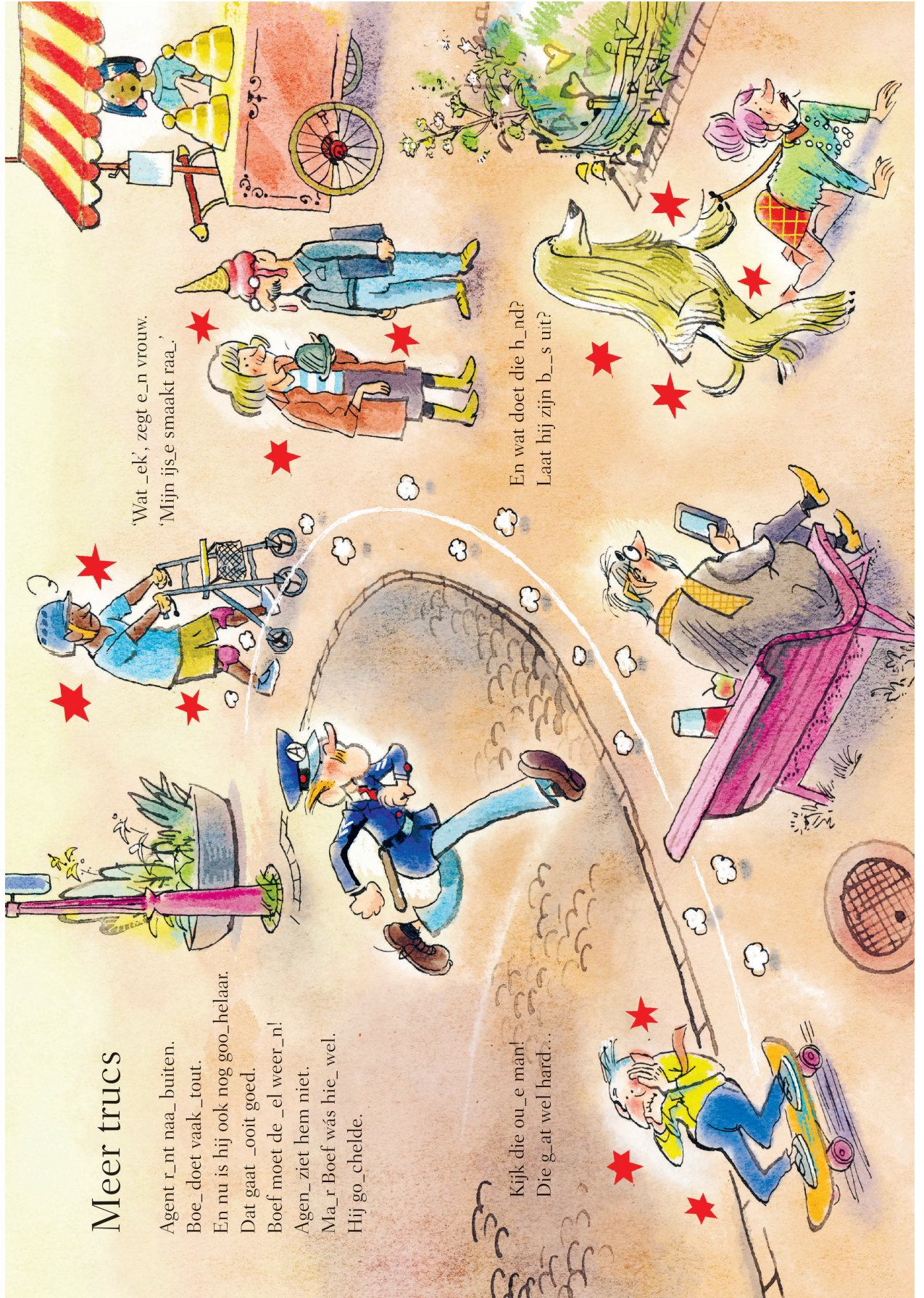
Die g_at wel hard...

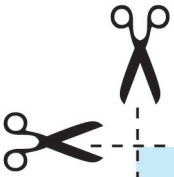
'Wat_ek', zegt e_n vrouw.

'Mijn ijs_e smaakt raa_.'

En wat doet die h_nd?

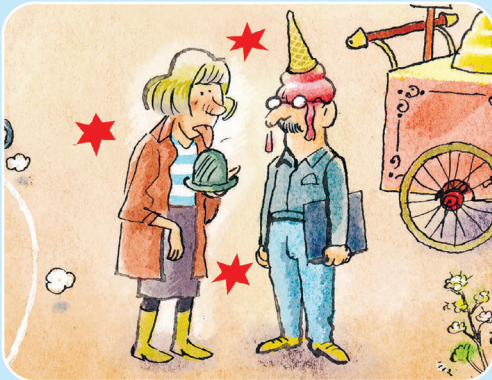
Laat hij zijn b_s uit?





Agent en Boef

Agent en Boef. Bravo voor Boefini



© Kees de Boer - Agent en Boef

IJSJE

Boef goochelt: hij wisselt een ijsje en een hoed om.

Agent en Boef

Agent en Boef. Bravo voor Boefini



© Kees de Boer - Agent en Boef

SKATEBOARD

Boef goochelt: hij zet een oude man op een skateboard.

Agent en Boef

Agent en Boef. Bravo voor Boefini



© Kees de Boer - Agent en Boef

HOND

Boef goochelt: nu laat de hond het baasje uit.

Agent en Boef

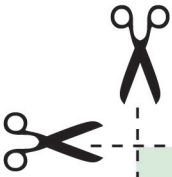
Agent en Boef. Bravo voor Boefini



© Kees de Boer - Agent en Boef

BABY

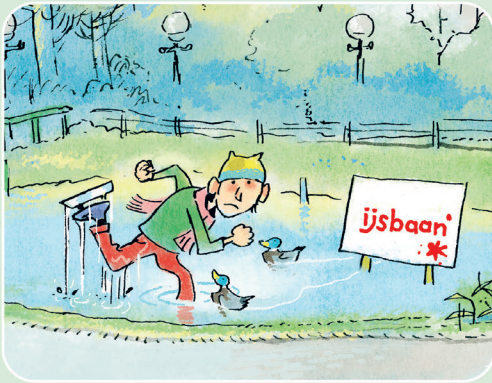
Boef goochelt: de baby bestuurt nu de hijskraan.



Agent en Boef

Agent en Boef. Fop-post

© Kees de Boer - Agent en Boef



IJSBAAN

Boef schrijft fop-briefjes: is de vijver een ijsbaan?

Agent en Boef

Agent en Boef. Fop-post

© Kees de Boer - Agent en Boef



VERF

Boef schrijft fop-briefjes: is het bankje niet geverfd?

Agent en Boef

Agent en Boef. Fop-post

© Kees de Boer - Agent en Boef



ZEE

Boef schrijft fop-briefjes: is de zee in een lantaarnpaal?

Agent en Boef

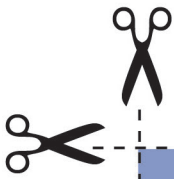
Agent en Boef. Fop-post

© Kees de Boer - Agent en Boef



VERKEERSPLEIN

Boef schrijft fop-briefjes: is het verkeersplein nu een slaapplek?



Agent en Boef

Agent en Boef. Fop-post

© Kees de Boer - Agent en Boef



SCHOOL

Boef schrijft fop-briefjes: is de school dicht?

Agent en Boef

Agent en Boef. Fop-post

© Kees de Boer - Agent en Boef



BANK

Boef schrijft fop-briefjes: geeft de bank gratis geld weg?

Agent en Boef

Agent en Boef. Fop-post

© Kees de Boer - Agent en Boef



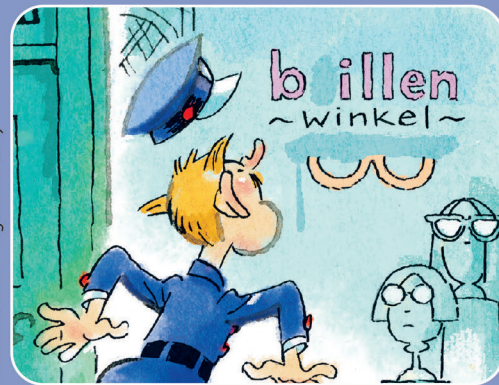
BOEF

Boef schrijft fop-briefjes: pakt Agent Boef?

Agent en Boef

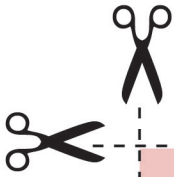
Agent en Boef. Fop-post

© Kees de Boer - Agent en Boef



BILLEN

Boef schrijft fop-briefjes: verkopen ze hier billen?



Agent en Boef

Agent en Boef. Lol in de lucht



© Kees de Boer - Agent en Boef

KAT

Boef stuurt van alles de lucht in: de kat van het baasje.

Agent en Boef

Agent en Boef. Lol in de lucht



© Kees de Boer - Agent en Boef

KOKSMUTS

Boef stuurt van alles de lucht in: de koksmuts van de kok.

Agent en Boef

Agent en Boef. Lol in de lucht



© Kees de Boer - Agent en Boef

TOUPET

Boef stuurt van alles de lucht in: de toupet van de man.

Agent en Boef

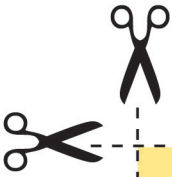
Agent en Boef. Lol in de lucht



© Kees de Boer - Agent en Boef

DE KLAS

Boef stuurt van alles de lucht in: de juf en de kinderen.



Agent en **Boef**

Agent en Boef. Gekte onder de grond



© Kees de Boer - Agent en Boef

BRUIDEGOM

Boef graaft gaten in de grond: waar is de bruidegom?

Agent en **Boef**

Agent en Boef. Gekte onder de grond



© Kees de Boer - Agent en Boef

BAASJE

Boef graaft gaten in de grond: waar is het baasje.

Agent en **Boef**

Agent en Boef. Gekte onder de grond



© Kees de Boer - Agent en Boef

AUTO

Boef graaft gaten in de grond: waar is de auto?

Agent en **Boef**

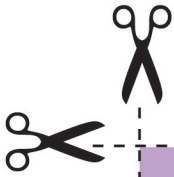
Agent en Boef. Gekte onder de grond



© Kees de Boer - Agent en Boef

WATER

Boef graaft gaten in de grond: waar is het water?



Agent en Boef

Agent en Boef. De grap van Boef-baard

© Kees de Boer - Agent en Boef



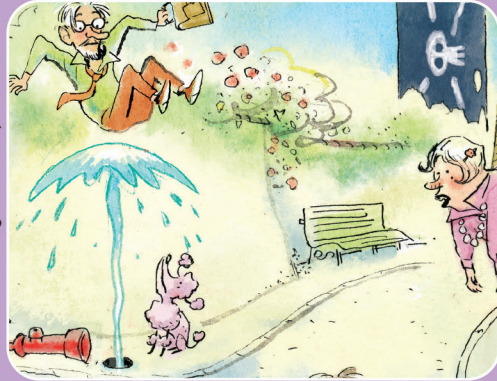
STELLEN

Boef is een piraat: hij steelt piraten-spullen.

Agent en Boef

Agent en Boef. De grap van Boef-baard

© Kees de Boer - Agent en Boef



BRANDKRAAN

Boef is een piraat: hij maakt de brandkraan kapot.

Agent en Boef

Agent en Boef. De grap van Boef-baard

© Kees de Boer - Agent en Boef



PUT

Boef is een piraat: hij haalt de deksel van de put weg.

Agent en Boef

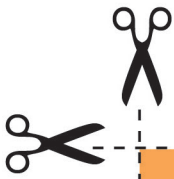
Agent en Boef. De grap van Boef-baard

© Kees de Boer - Agent en Boef



VASTGEBONDEN

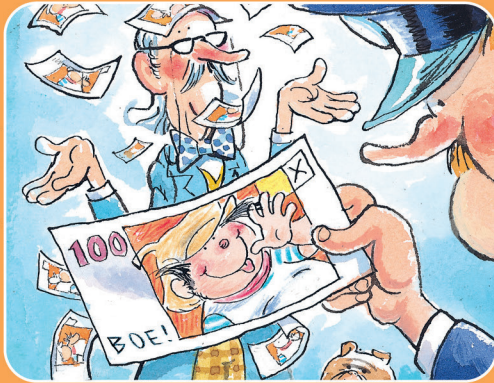
Boef is een piraat: hij heeft een vrouw vastgebonden.



Agent en Boef

Agent en Boef en de fopmoppen

© Kees de Boer - Agent en Boef



FOPGELD

Boef fopt iedereen: is het echt geld?

Agent en Boef

Agent en Boef en de fopmoppen

© Kees de Boer - Agent en Boef



FOPSPULLETJES

Boef fopt iedereen: welke fopspulletjes zie je op het schoolplein?

Agent en Boef

Agent en Boef en de fopmoppen

© Kees de Boer - Agent en Boef



FOPBIJL

Boef fopt iedereen: heeft zij een hakbijl in haar hoofd?

Agent en Boef

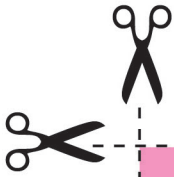
Agent en Boef en de fopmoppen

© Kees de Boer - Agent en Boef



FOPPIJL

Boef fopt iedereen: heeft hij een pijl door zijn hoofd?



Agent en Boef

Agent en Boef en het boefvangfeest



© Kees de Boer - Agent en Boef

RESTAURANT

Boef maakt een speurtocht voor Agent: door het restaurant.

Agent en Boef

Agent en Boef en het boefvangfeest



© Kees de Boer - Agent en Boef

AUTOWASSTRAAT

Boef maakt een speurtocht voor Agent: door de autowasstraat.

Agent en Boef

Agent en Boef en het boefvangfeest



© Kees de Boer - Agent en Boef

LEEUWENKOOI

Boef maakt een speurtocht voor Agent: door de leeuwenkooi.

Agent en Boef

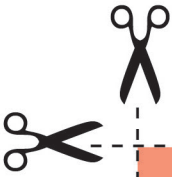
Agent en Boef en het boefvangfeest



© Kees de Boer - Agent en Boef

CIRCUSKANON

Boef maakt een speurtocht voor Agent: in een circuskanon.



Agent en Boef

Agent en Boef en de gladde grapjes



© Kees de Boer - Agent en Boef

ZEEPIJS

Boef smeert overal zeep: de ijsjes smaken vies.

Agent en Boef

Agent en Boef en de gladde grapjes



© Kees de Boer - Agent en Boef

LADDER

Boef smeert overal zeep: de schilder valt van de trap.

Agent en Boef

Agent en Boef en de gladde grapjes



© Kees de Boer - Agent en Boef

TAART

Boef smeert overal zeep: de taart valt uit de handen van de ober.

Agent en Boef

Agent en Boef en de gladde grapjes



© Kees de Boer - Agent en Boef

VAAS

Boef smeert overal zeep: de man laat de vaas vallen.



Agent en Boef

Agent en Boef



© Kees de Boer - Agent en Boef

DEURBEL

Boef plakt alles vast met lijm: een vinger aan de deurbel.

Agent en Boef

Agent en Boef



© Kees de Boer - Agent en Boef

BROEK

Boef plakt alles vast met lijm: de broek aan het bankje.

Agent en Boef

Agent en Boef



© Kees de Boer - Agent en Boef

KUS

Boef lijmt alles vast met lijm: de lippen van een kus.

Agent en Boef

Agent en Boef



© Kees de Boer - Agent en Boef

BRIEF

Boef plakt alles vast met lijm: de brieven van de postbode.



Agent en **Boef**

Agent en Boef en de tekenstreken

© Kees de Boer - Agent en Boef



MONSTERVOETEN

Boef tekent: monstervoeten.

Agent en **Boef**

Agent en Boef en de tekenstreken

© Kees de Boer - Agent en Boef



HONDENHOOFD

Boef tekent: een hondenhoofd.

Agent en **Boef**

Agent en Boef en de tekenstreken

© Kees de Boer - Agent en Boef



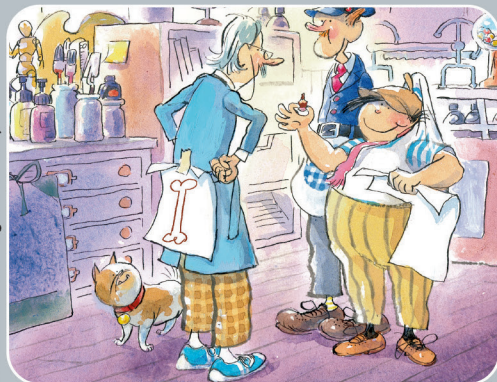
VIS

Boef tekent: een vis voor de katten uit de buurt.

Agent en **Boef**

Agent en Boef en de tekenstreken

© Kees de Boer - Agent en Boef



BOT

Boef tekent: een bot op de billen van de winkelier.



Agent en **Boef**

Agent en Boef en de Boefagent

© Kees de Boer - Agent en Boef



DE WINKELIER

Boef verkleedt zich: als de winkelier.

Agent en **Boef**

Agent en Boef en de Boefagent

© Kees de Boer - Agent en Boef



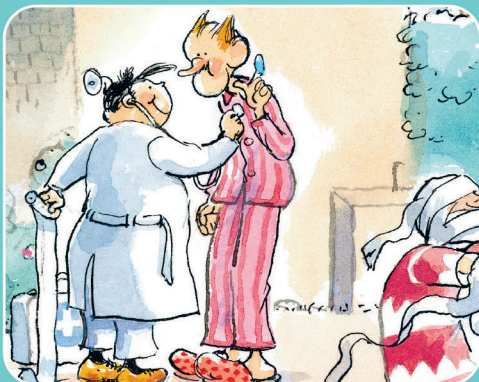
DE SCHILDER

Boef verkleedt zich: als een schilder.

Agent en **Boef**

Agent en Boef en de Boefagent

© Kees de Boer - Agent en Boef



DE DOKTER

Boef verkleedt zich: als een dokter.

Agent en **Boef**

Agent en Boef en de Boefagent

© Kees de Boer - Agent en Boef



DE BRANDWEERMAN

Boef verkleedt zich: als een brandweerman.

Kleurplaat

