

Een hotelkamer voor meneer Snurkmans

Meneer Snurkmans zoekt een hotelkamer om te overnachten. Teken op elke verdieping een hotelkamer en het dier dat meneer Snurkmans daar tegenkomt.

Doelgroep:

Onderbouw, middenbouw en bovenbouw

Wat ga je doen?

Lees het volgende stukje voor: *Meneer Snurkmans zoekt een hotelkamer om te overnachten. De portier brengt meneer Snurkmans naar zijn hotelkamer op de eerste verdieping. Maar als meneer Snurkmans bijna in slaap valt schrikt hij van gepiep. Er slaapt al een muis op deze hotelkamer. Meneer Snurkmans wil een andere kamer. De portier brengt hem naar een kamer op de tweede verdieping. Ook hier blijkt al een dier te slapen.*

Vouw een A4 in de lengte dubbel en knip deze doormidden. Je hebt nu een lange strook.

Vouw deze strook in vieren. Je hebt nu je eigen hotel gemaakt met verdiepingen.

Teken op elke verdieping wie meneer Snurkmans aantreft op zijn hotelkamer.

Waar gaat hij nu slapen?

Je kunt je hotel zo hoog maken als je zelf wilt. Hoeveel verdiepingen heeft jouw hotel?

Kleur je tekening daarna zo mooi mogelijk in.



Middenbouw

Kinderen in de middenbouw kunnen voor elke verdieping een deurtje met het hotelkamernummer erop maken. Een hotel heeft vaak kamernummers met honderdtallen.

103 is een hotelkamer op de eerste verdieping. Het is de derde kamer op deze verdieping.

207 is een hotelkamer op de tweede verdieping. Het is de zevende kamer op deze verdieping.

320 is een hotelkamer op de derde verdieping. Het is de twintigste kamer op deze verdieping.

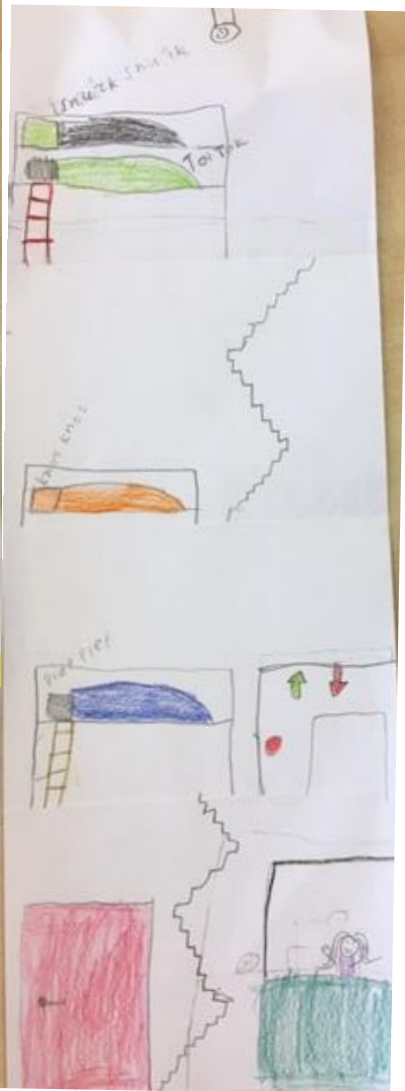
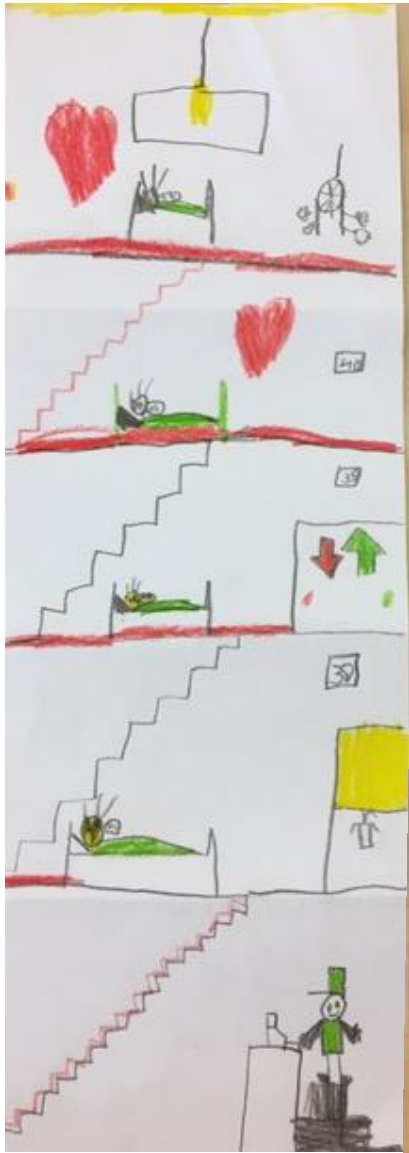
Enzovoorts.

Bovenbouw

Kinderen in de bovenbouw kunnen hun hotel uitbreiden met een trappenhuis en een lift.

In het trappenhuis kunnen dan bordjes komen te hangen met daarop de juiste verdieping (begane grond, 1e etage, 2e etage, 3e etage, enz.). De begane grond is de benedenverdieping. Op deze verdieping maak je een balie waar de gasten komen om een hotelkamer te reserveren of om hun sleutel of pasje voor de hotelkamer op te halen. Hier kunnen gasten vragen stellen aan de portier.

Etage is een ander woord voor verdieping. Op de andere etages teken je de hotelkamer en het dier dat meneer Snurkmans daar aantreft.



Het idee voor deze opdracht is ontstaan door het lezen van het boek 'Er zit een dinosaurus op de 13^{de} verdieping' van Wade Bradford. Meneer Snurkmans gaat in dit boek op zoek naar een hotelkamer om te overnachten. Hoe loopt het af met meneer Snurkmans in het boek? Het boek is te koop in de boekhandel of je kunt het als de Bibliotheek weer open gaat lenen.

Wat heb je nodig?

A4-papier, (kleur)potloden, schaar, (gekleurd papier)



Deze tip komt van Angela - de Bibliotheek op School Consulent, Bibliotheek Kennemerwaard