

Lesbrief

Spuit Elf

Grote heldendaden van een kleine brandweerolifant

Kinderboekenweek 2011



Harmen van Straaten

Spuit Elf

Grote heldendaden van een kleine brandweerolifant

Spuit Elf is een echte brandweerolifant. Hij woont samen met de andere brandweerolifanten in de kazerne en wil niets liever dan branden blussen. Zodra het alarm afgaat, fietst hij zo snel als hij kan op de brand af. Maar op een dag komt er geen water uit de slang! Spuit Elf gaat samen met z'n vrienden Rico, Neil en Bella op onderzoek uit. Al snel ontdekt hij dat het zwembad van de burgemeester er misschien iets mee te maken heeft. Zou Spuit Elf het probleem kunnen oplossen?

ISBN 978.90.206.8241.0

€ 12,50

In deze lesbrief:

- Het verhaal
- Na het voorlezen
- Achtergrondinformatie over de brandweer
- Suggesties voor kringactiviteiten
- Suggesties voor creatieve activiteiten
- Suggesties voor spel-activiteiten
- Eropuit!
- Werkbladen 1 tot en met 5

Het verhaal

Spuit Elf woont met alle brandweerolifanten in de kazerne. Als er brand is gaat de alarmbel. Zo wordt iedereen wakker om te gaan blussen. Alle brandweerhelden springen dan uit hun bed en gaan op pad naar de brand. Eén olifantje komt altijd te laat. Hij ligt nog lekker te slapen of hoort het alarm niet, omdat hij een koptelefoon opheeft. Dát is Spuit Elf! Er wordt over hem gepraat door de andere brandweerolifanten; wat heb je nou aan een brandweerolifant die altijd te laat is? Kan Spuit Elf dan nog wel in de kazerne blijven wonen?

Maar de brandweerhelden hebben nog een probleem: bij de laatste twee branden was er maar heel weinig bluswater. En hoe dat nou komt, weet niemand.

Spuit Elf gaat op onderzoek uit op de plek van die twee branden. Hij ontdekt dan de oorzaak van het waterprobleem. De burgemeester heeft een zwembad met fonteinen in de tuin. Al het water gaat naar het zwembad, waardoor er te weinig bluswater was!

En Spuit Elf is de held van de dag.
Hij is niet de snelste, maar wel de slimste brandweerolifant!

Na het voorlezen

Gesprek over het verhaal

Wat vinden de kinderen van het verhaal?
Hoe denken ze over Spuit Elf; wat vinden ze ervan dat hij altijd te laat komt? Hebben ze medelijden, moeten ze om hem lachen, is hij zielig of is het zijn eigen schuld?
Hoe oordelen ze over de reactie van de andere olifanten?

Vinden de kinderen het terecht dat de andere olifanten twijfels hebben of Spuit Elf wel in de kazerne kan blijven wonen? Probeer de andere kant van het verhaal uit te leggen. Laat ze bedenken dat het toch belangrijk is dat alle blussers goed meehelpen.

Aan het eind van het verhaal blijkt dat ook Spuit Elf een belangrijke taak heeft. Wat zouden de kinderen de brandweercommandant adviseren over zijn taken in de toekomst? Is er iets waarvan ze vinden dat Spuit Elf juist heel goed kan gaan doen bij de brandweer?
Hebben de kinderen tips voor Spuit Elf om in het vervolg toch op tijd bij de brand te kunnen zijn?

De brandweer moet ook wel eens op een andere manier hulp bieden. Bespreek dat met de kinderen. Bijvoorbeeld: helpen bij een ongeluk, iemand uit een auto bevrijden, de straat schoonmaken na een ongeluk, een kat van een dak of uit een boom halen.

Achtergrondinformatie over de brandweer

Na het lezen van het boek zullen de kinderen vast vragen gaan stellen over de brandweer, blussen en hoe dat nou gaat met het water.

Daarom volgt hieronder informatie over de brandweer.

Leg uit dat het bij de echte brandweer een beetje anders gaat dan bij de brandweer van Spuit Elf.

De melding:

Als de brandweer uitrukt, begint dat met een telefoontje naar de meldkamer. Er zit iemand bij de telefoon die zo veel mogelijk informatie probeert te verzamelen. Waar gaat het om, op welke plek is het, is er spoed?

Nadat er een brandmelding is gedaan, wordt eerst de prioriteit vastgesteld.

– Prioriteit 1 betekent dat er zo snel mogelijk vertrokken moet worden. De sirene gaat aan.

– Prioriteit 2 betekent dat er iets minder spoed is, bijvoorbeeld een kat uit een boom halen of de straat schoonspuiten na een ongeval. De brandweerauto rijdt dan gewoon met het verkeer mee en de sirene gaat niet aan.

De brandweerauto:

Dan wordt er besloten welke auto meegaat: de ladderauto of de brandspuitwagen.

In de tussentijd gaan de brandweermannen zich al omkleden en naar de auto.

Er gaan 6 mensen in een auto mee met een uitruk. Iedereen heeft zijn eigen taak.

1. heeft de leiding

2. is chauffeur

3. en 4. rollen de slangen uit

5. en 6. gaan direct naar de brand.

Er is een bevelhebber, die heeft de leiding. Tijdens de autorit heeft de bevelhebber contact met de meldkamer om zo veel mogelijk details te krijgen over de situatie.

Er is een chauffeur die de auto zo snel mogelijk naar de goede plaats brengt. Op de plek van de brand blijft de chauffeur bij de auto. Hij zorgt ervoor dat de juiste spullen die nodig zijn, worden uitgeleend aan de brandweermannen. Ook zorgt de chauffeur voor de waterpomp.

Twee brandweermannen gaan bij aankomst direct naar de brand toe. Ze gaan de situatie opnemen en eventueel het brandende huis in.

Twee brandweermannen beginnen bij aankomst direct met het uitrollen van de brandslangen.

De mannen blijven steeds twee aan twee werken.

Bluskleding:

In de kazerne staan de laarzen klaar om in te stappen. De broek zit al om de laarzen zodat ze die ook meteen aandoen. De helm en jas doen ze aan terwijl ze naar de auto lopen.

Verder moeten ze ook handschoenen aan. Na de melding zitten de brandweermannen die in de kazerne zijn in 1 minuut tijd in de auto. De mannen die van buiten komen zitten na 4 minuten in de auto.

De hele set bestaat dus uit:

1. brandweerlaarzen

2. broek

3. jas

4. helm

5. handschoenen

Het bluswater:

Als er geblust moet worden, is het belangrijk dat de mensen weten waar het water vandaan kan komen. Dit komt uit ondergrondse brandkranen die aangesloten zijn op het drinkwater. Hierop worden de slangen aangesloten. Het is dus belangrijk dat de leidinggevende precies weet waar de kraan te vinden is. De centrale heeft een overzicht van alle bluswatervoorzieningen. Tijdens de rit naar de brand hoort de brandweerman die de leiding heeft waar ze moeten zijn voor de kraan.

Suggesties voor kringactiviteiten

Waarin ben je een held?

Wat kun je goed? Iedereen heeft iets wat hij goed kan en wat hij minder goed kan.

Hang **werkblad 1** op. Er staan 6 brandweerolifanten op een rij naast elkaar. Ze hebben allemaal hun eigen taak. Er is een chauffeur, één is de baas en zegt wat de anderen moeten doen. De andere vier kunnen goed de slang uitrollen, blussen, in het huis kijken of er nog mensen zijn, gewonden naar buiten brengen of heel hoog op de ladder klimmen. Door allemaal te doen wat ze goed kunnen, komt het helemaal goed!

Besprek met de kinderen of zij dingen hebben die ze goed kunnen en waar een ander ook wat aan heeft. Zijn er dingen die in de klas moeten gebeuren, dan kunnen daar kinderen voor uitgekozen worden.

Denk aan: opruimen, klas vegen, planten water geven, iets naar een andere klas brengen, tassen uitdelen, prullenbak klaarzetten voor na het eten en drinken, goed luisteren, veters strikken, bekers opendraaien, ritsen dichtdoen, kwasten schoonmaken.

Zorg ervoor dat er voor iedereen een taakje is, of deel de klas in zodat iedereen een dag aan de beurt is.

Maak een lijstje met wat iedereen doet en hang kaartjes op met bijvoorbeeld:

- De opruimheld van vandaag is ...
- De plantenheld van vandaag is ...
- De veegheld van vandaag is ...

Held van de dag

In veel kleutergroepen zijn er elke dag twee kinderen die die dag speciale aandacht krijgen. Ze mogen naast de juf zitten, vooraan in de rij, als eerste kiezen, enz. Iedereen gebruikt daar een eigen naam voor, maar bij dit thema 'helden' kun je ze heel goed **held van de dag** noemen. Kopieer **werkblad 2** en vul de namen van de kinderen in.

Waterproefje

Hoe komt het water omhoog uit een plas of onder de grond vandaan?

Zet een doorzichtige bak met water klaar en doe er een rietje in. Laat de kinderen ervaren dat er eerst gezogen moet worden, voordat het water omhoogkomt. Daar is dus een pomp voor nodig.

Meer proefjes met water zijn te vinden op internet, bijvoorbeeld op proefjes.nl

Suggesties voor creatieve activiteiten

Levensgrote helden

Verven

Laat kinderen in tweetallen werken. Geef ieder kind een stuk behangpapier en een wascokrijtje. De kinderen gaan om de beurt op het stuk behang liggen, de ander maakt een omtrek van het lichaam. Als van allebei de contouren op papier staan, kunnen ze met verf zichzelf als brandweerheld schilderen. Knip de levensgrote schilderijen uit, geef iedere brandweerheld een naambordje en geef alle brandweerlieden een mooie plek aan de muur.

Brandweerauto

Knutselen

Benodigdheden:

- melkpakken
- felgekleurde doppen
- wc-rollen
- rood en zwart papier of verf
- ijsstokjes
- papierrestjes

Omwikkel het melkpak met rood papier of laat het melkpak rood verven.

Maak van twee wc-rollen de wielen.

Maak met papier aan de zijkanten de roldeurtjes (wit) en de ramen. Bovenop komt van ijsstokjes de ladder. Gebruik twee felgekleurde doppen voor het zwaailicht.

Brandweerslang

Kleuren en kleien

Benodigdheden:

- rode klei
- kleurplaat (**werkblad 3**) van de brandweerauto op stevig papier of kartonnetje
- potloden

De jongste kinderen kunnen met rode klei een brandweerslang rollen.

Rol de slang vanaf het begin op (als een slakkenhuis). Als de kleurplaat is ingekleurd, kan de opgerolde slang op de brandweerauto worden gelegd.

De kazerne van de brandweerolefantjes

Tekenen

Besprek met de kinderen wat er allemaal te zien is in een brandweerkazerne, zoals een slaapzaal of slaapkamers, een kantine, een wc, een douche, een plek voor de brandweerkleding, een plek voor de brandweerauto. De kinderen mogen daarna de brandweerkazerne tekenen.

Geluidenstempelspel

Stempelen

Bij het boek zijn allerlei geluiden te maken. Bekijk het boek nog eens en laat de geluiden horen.

Laat de klankplaten van **werkblad 4** zien. Om welke geluiden gaat het?

Laat de kinderen deze klanken eerst uitspreken en daarna nastempelen.

- Psssssss bij de brandspuit
- Zzzzzzz bij een slapende Spuit Elf
- Ta tu ta tu bij de sirene
- Jaaaaaaa bij de vrienden die juichen voor Spuit Elf

Een vervolg kan zijn dat de kinderen andere beelden bedenken bij de geluiden. Waarbij hoor je die geluiden ook?

Op een leeg blaadje kunnen de kinderen opnieuw een van de geluiden stempelen en er een eigen tekening bij maken.

Suggesties voor spel-activiteiten

Snel aankleden, brandweerman!

Bij dit spel meet je met een stopwatch hoeveel tijd je nodig hebt om 'brandweer'kleding aan te doen.

Benodigdheden:

- regenbroek
- laarzen
- regenjas
- helm
- handschoenen
- stopwatch

Spuut Elf en de andere olifanten moesten nog uit hun bed komen en zich aankleden. Dat moet natuurlijk allemaal heel snel gebeuren.

Laat de kleding zien die je verzameld hebt. Doe de regenbroek vast om de laarzen en laat de kinderen zien en ervaren waarom dat handig is.

Brandweermannen doen er 1 minuut over om in de auto te komen. Met dit spel kun je dat ook eens proberen: je zult zien hoe snel een minuut om is!

Leg de kleding klaar en spreek met de klas een plek af waar de brandweerauto is. Zet daar een stoel neer.

Laat per keer 4 of 5 kinderen om de beurt de 'brandweer'kleding aantrekken en zo snel mogelijk naar de 'brandweerauto' lopen. Hou met de stopwatch de tijd bij.

Blokdiagram

Eventueel kan er een blokdiagram gemaakt worden om de snelheid te laten zien. Ieder kind kan per 10 seconden een blokje kleuren.

Voorbeeld

| Brandweersheld: | Aankleedsnelheid per 10 seconden: | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|-----------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 | 150 | 160 |
| Aïsha | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bram | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Charmaine | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Chiel | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Davine | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |

Naderhand kan aan de hand van de tabel besproken worden: wie was de snelste, wie was er even snel, wie was er sneller dan een echte brandweerman (60 seconden)?

Voor veel kinderen in groep 1 en 2 is dit nog vrij lastig. Je kunt ervoor kiezen om alleen de kinderen die eraan toe zijn een diagram te laten maken of er met een kleiner groepje verder over door te praten.

Brandweerspeelhoek

Verzamel allerlei spullen om een brandweerspeelhoek in te richten, zoals:

Ladder, emmer, bedje, wekker, bel, tuinslang, regenkleding, knuffel van een poesje, oude mobieltjes of walkie-talkies, pen en papier, een rood/oranje doorschijnend doek om de brand na te bootsen, een plattegrond van de omgeving van de school (via Google Maps).

Richt een brandweelhoek in. Denk daarbij aan een meldkamer, slaapzaal, kantine, kleedruimte, garage en een plek waar de brand is. Bespreek met de kinderen wat er allemaal te doen is in deze hoek. Eerst moet er gebeld worden, de telefonist geeft aanwijzingen voor de brandweer en daarna kan de brandweer pas naar de plek waar ze in actie moeten komen.

Gebruik de bordjes van **werkblad 5**; je kunt natuurlijk altijd bordjes bijmaken.

Improvisatiespel

Alle kinderen liggen op de grond.

Vertel het verhaal van Spuit Elf in eigen woorden, zodat je de improvisaties van de kinderen kunt sturen. Wijs van tevoren een kind aan (of een groepje kinderen) dat Spuit Elf speelt.

De olifantjes liggen allemaal lekker te slapen – ineens gaat het alarm af – iedereen gaat uit bed en kleedt zich snel aan, behalve Spuit Elf – iedereen gaat naar de brand – allemaal helpen ze met blussen – als ze klaar zijn, gaan ze weer snel naar huis – en daar komen ze Spuit Elf tegen – de olifantjes sturen hem terug naar huis - Spuit Elf is verdrietig: weer te laat.

Tikspel

Markeer met banken of touw aan de ene kant van de zaal een plek als brandweerkazerne. Aan de andere kant van de zaal is de plek van de 'brand'.

Een van de kinderen krijgt een lintje, petje of helm, dat is Spuit Elf.

| | | |
|-------------------|--|-----------------|
| <i>De kazerne</i> | | <i>De brand</i> |
|-------------------|--|-----------------|

Alle kinderen, ook Spuit Elf, zitten in de kazerne en ze 'slapen', totdat er een bel gaat. Dan sluipen alle kinderen de kazerne uit. De leerkracht houdt Spuit Elf vast tot hij 'wakker wordt' en mag vertrekken. Lukt het hem nog om de andere kinderen in te halen en op tijd bij de brand te zijn?

Het kind dat het laatste is of het kind dat getikt is door Spuit Elf is de volgende ronde Spuit Elf!

Om het overlooptmoment in tijd te beperken, kun je vanaf het vertrek van Spuit Elf tellen van 1 tot 11. Bij 11 moet iedereen bij de brand zijn.

Spelcircuit brandweer

Zet een circuit neer met allerlei Spuit Elf-oefeningen.

Voorbeelden daarvan zijn:

- Balanceren over een bank met een emmer met pittenzakken of ballen erin; aan de andere kant in een bak gooien.
- Omhoogklimmen in een wandrek, een knuffel bevrijden en naar beneden brengen.
- Door een tunnel van buizen of kleden een huis in proberen te komen.
- Met loopfiets of driewieler een route afleggen om op tijd bij de brand te komen. Zorg voor bochten door palen, pionnen of een kast neer te zetten.
- Blussen: zet pionnen neer in een hoek van de zaal: dit is het 'vuur'. De kinderen moeten het vuur blussen door de pionnen met ballen of pittenzakken om te gooien. Let op de afstand, ze mogen niet te dicht bij het vuur komen!

Verkleedestafette

Verdeel de klas in twee groepen en maak voor allebei de groepen een route met obstakels. De voorste van de groep trekt brandweerkleding aan en volgt de route met de obstakels. Bij terugkomst doet hij of zij de kleding uit, waarna de volgende in de rij de kleren aantrekt om de route af te leggen.

De groep die als eerste klaar is, heeft gewonnen.

In 's-Graveland
Lied en spel

Het is leuk om dit liedje met een instrument mee te spelen.

Attributen voor bij de coupletten:

- een wortel of een andere groente
- een brood
- een tuinschepje of tuinhandschoenen
- een hoge hoed of een soort burgemeestersketting

De kinderen zitten in een kring. Vier kinderen krijgen een rol: een groenteman, een bakker, een tuinman en een burgemeester. Dit lied is een stapelliedje. Dat betekent dat de coupletten gestapeld worden. De volgorde van zingen is: refrein - couplet 1 - refrein - couplet 1 en 2 - refrein - couplet 1, 2 en 3 - refrein - couplet 1, 2, 3 en 4.

De eerste keer rent de groenteman een rondje door de kring en gaat op z'n plek zitten als het refrein gezongen wordt.

De kinderen gaan steeds zitten als het refrein weer begint. Dus op het punt dat er 4 coupletten na elkaar volgen, lopen er aan het eind 4 kinderen in de kring na elkaar.

In 's-Graveland

Tekst en muziek: Marthy de Goey
Begeleidingsspel: Magda Evertse
© copyright 1969 Muziekuitgeverij BVP, Hilversum

Refrein:



In 's-Gra-ve-land, in

5e maal



's-Gra-ve-land is ie-de-reen pa-raat bij brand, want ie-de-reen wil blus-sen.

| |
|--|
| 1. De groen-te-man holt o-ver straat, zo |
| 2. De bak-ker laat z'n bro-den staan en |
| 3. De tuin-man brengt de tuin-slang mee en |
| 4. En komt de bur-ge-meester aan, dan |



gauw als de si-re-ne gaat.
komt al bui-ten a-dem aan.
richt die op de vlam-men-zee.
zegt ie: 't'is weer knap ge-daan.'

Fine



5. blus-sen.

Eropuit!

De buurt in

Loop met de kinderen een rondje door de buurt en kijk met 'brandweeroogen'. Wat zijn plekken waar het bluswater vandaan kan komen? Zijn er ook plaatsen waar de brandweer lastig door kan komen?

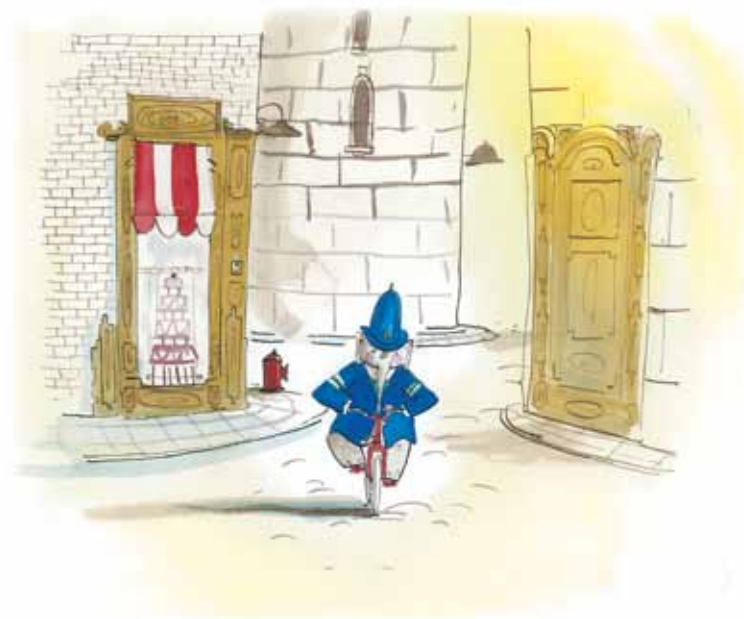
Een echte brandweerman

Op bezoek gaan bij een echte brandweerkazerne is natuurlijk de allermooiste manier om het verhaal van Spuit Elf tot leven te laten komen. Maar wie weet is er in de omgeving een brandweerman die kan komen vertellen. Naar aanleiding van het boek kun je vooraf met elkaar vragen bedenken.

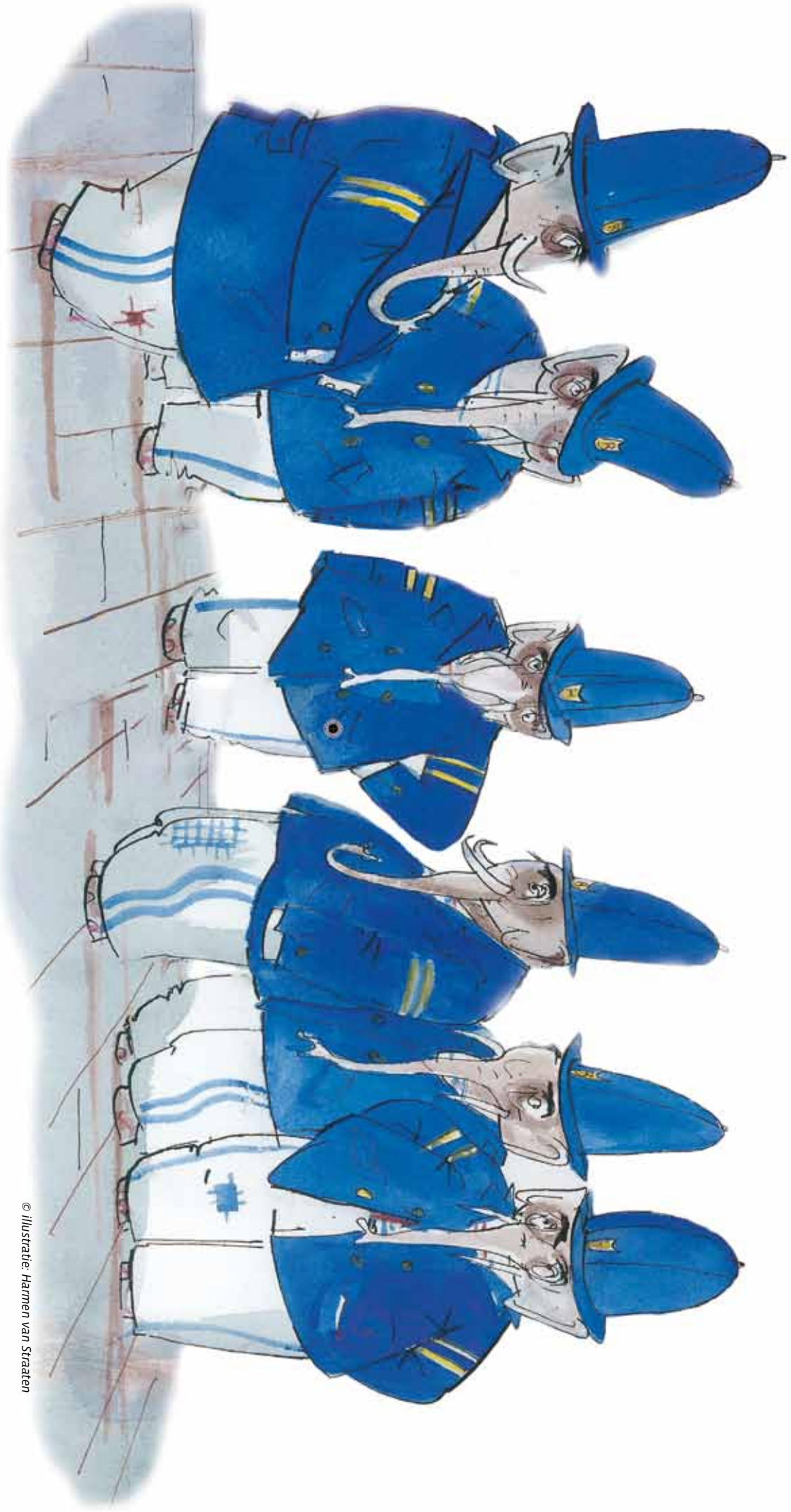
Bijvoorbeeld:

- *Wat gebeurt er als iemand te laat komt?*
- *Hoe komt de brandweer aan water?*

En wie weet hebben de kinderen nog wel veel meer andere vragen!



Zes brandweerolefanten



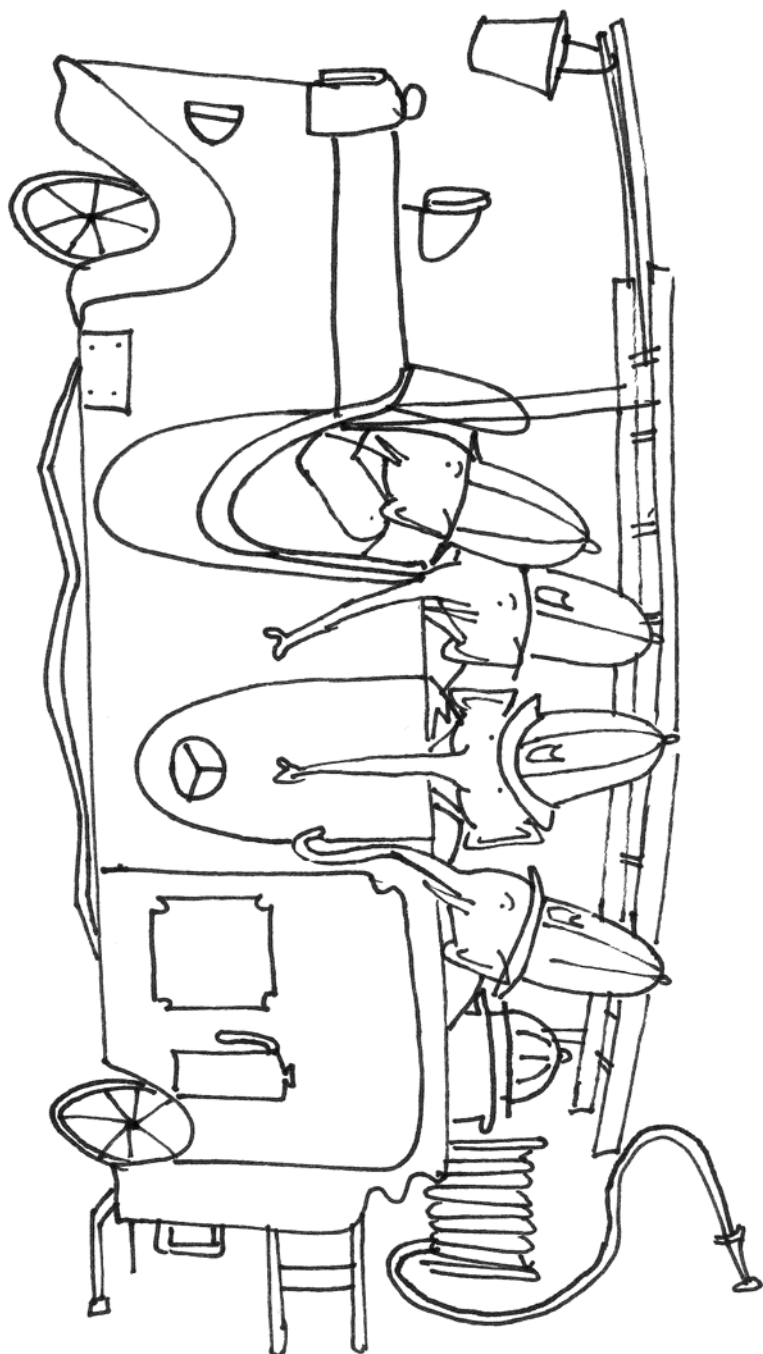
Held van de dag

© illustratie: Harmen van Straaten



Spuut Elf

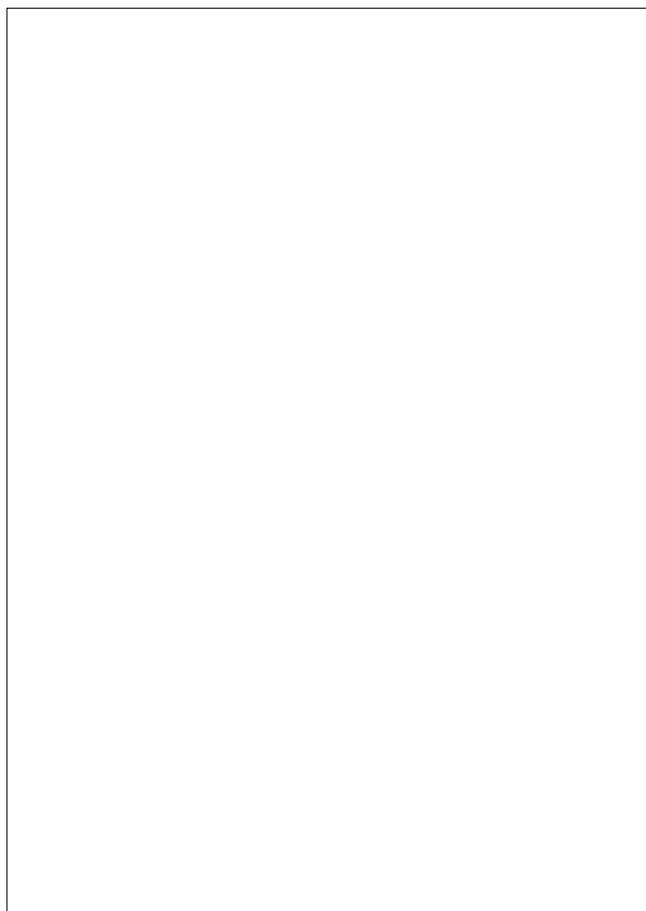
Kleurplaat



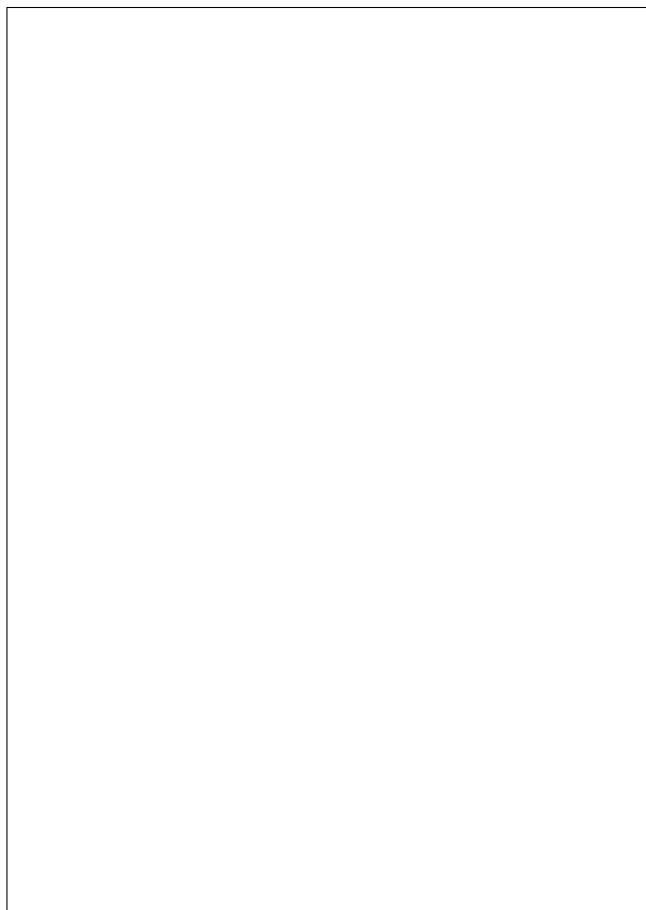
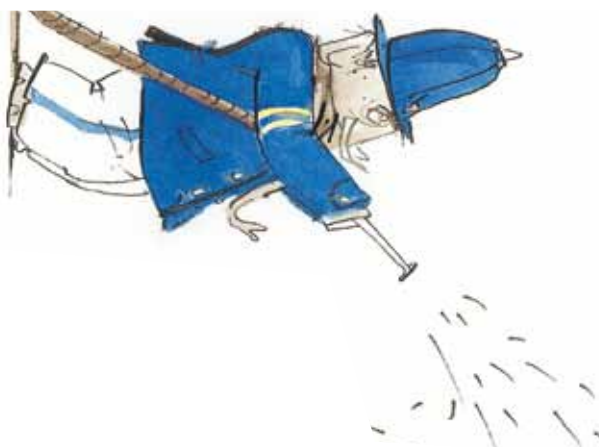
© illustratie: Hammen van Straaten

Geluidenstempelspel

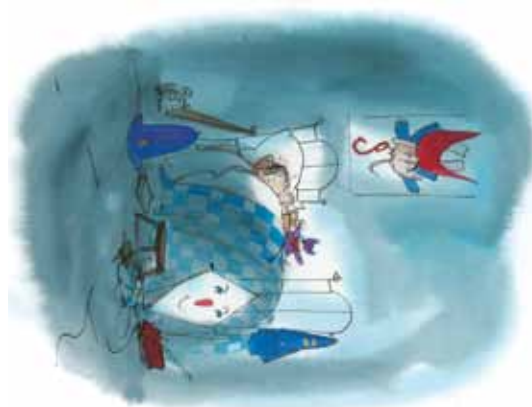
© illustraties: Harmen van Straaten



sssssssd



zzzzzzz



Geluidenstempelspel

© illustraties: Harmen van Straaten



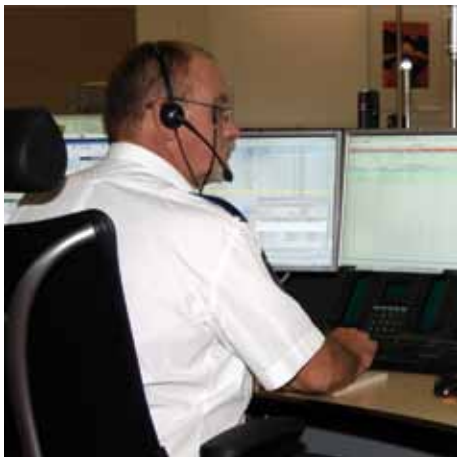
t a t u t a t u t a t u



j a a a a a a

Brandweerspeelhoek

meldkamer 112



Meldkamer politie Brabant-Noord, 2011

slaapkamer



Slaapkamer van brandwacht, kazerne Hendrik, brandweer Amsterdam-Amstelland

kantine

© de foto is eigendom van Brandweer Achterhoek West



Kantine post Bergh, Brandweer Achterhoek West

kleedruimte



Kleedruimte kazerne Zaltbommel

Brandweerspeelhoek

garage

© de foto is eigendom van Brandweer Achterhoek West



Uitrukhal post Bergh, Brandweer Achterhoek West

hier is brand



kat op het dak



Brandweer haalt kat van het dak, Nieuw Vennep, 2011
Foto: © Eric van Lieshout

boom op de weg



Boom op de weg, Borculo, 2008