

Tullepetéére kunde léére!

Leutige Tullepetaonse lessen: leerkrachthandleiding



Tullepetéére kunde léére!

voorwoord



Tullepetéére kunde léére is een lespakket dat samengesteld is door Leslokaal Antverpia en Stichting Carnaval Roosendaal.

De basis voor het lespakket zijn 11 Tullepetaonse Taolkaorten.
Dit zijn kaarten waarop woorden uit het Roosendaals Dialect in woord en beeld te zien zijn.

Je kunt deze Tullepetaonse Taolkaorten [downloaden](#), plastificeren en in de klas ophangen of wegleggen.

In de verschillende lessen komen woorden uit het Roosendaals Dialect terug.
Op deze manier komen de Roosendaalse leerlingen van de basisscholen spelenderwijs in contact met het cultureel erfgoed van Tullepetaonestad!

Bij het lespakket zijn meerdere [filmpjes](#) gemaakt waarbij tradities over het Tullepetaons leutfeest op een leuke manier uitgelegd worden. Bij deze filmpjes zijn meerdere lessen geschreven.

Waar komt carnaval vandaan?

Carnaval is een Katholiek feest dat vooraf gaat aan de periode van het vasten.
De vastenperiode van de Katholieken is 40 dagen voor Pasen. In deze periode mochten de Katholieken geen vlees eten.

Hier komt de naam vandaan: "*Carne Vale*" betekent: "Vaarwel aan het vlees".

In de middeleeuwen werd in de plaats Venetië in Italië met Carnavale een optocht en gemaskerde bals gehouden.

In traditionele optochten werden scheepswagens gebruikt. De Latijnse naam hiervoor is "*carrus navalis*".

In Brabant krijgen alle dorpen en steden een carnavalsnaam.

Roosendaal wordt Tullepetaonestad genoemd. Dit komt van een verbastering van het Franse woord voor parelhoen: "*poelepetaat*".

In de jaren '70 werd Tullepetaon voor het eerst gebruikt als naam voor de inwoners van Roosendaal. Voor die tijd werden Roosendalers "*stoepschijters*" genoemd.

De naam stoepschijter kwam van de rijken die vroeger graag pronkten met hun rijkdommen als een pauw. Vogels poepen op de stoep. Vandaar het woord stoepschijter.

Omdat een parelhoen een mooie gekleurde vacht heeft en kan krijsen en tekeergaan als Roosendalers tijdens carnaval zijn onder het motto tu-tu-tullepetaone de Roosendalers omgedoopt tot Tullepetaonen!

Tijdens het leutfeest krijgt Priens carnaval symbolisch de sleutel. Dit is een middeleeuwse traditie waarbij de armen de macht tijdelijk over mochten nemen. Zij konden dan de draak steken met de adel.

Dit doen we met carnaval nog steeds tijdens het tonpraten.

Het lespakket:

In het lespakket komen de verschillende basisschoolvakken met bijbehorende kerndoelen van www.SLO.nl terug. De kerndoelen voor het Roosendaals Dialect zijn overgenomen van de kerndoelen voor de Friese taal.

De lessen kunnen als vervanging van een reguliere les gegeven worden.

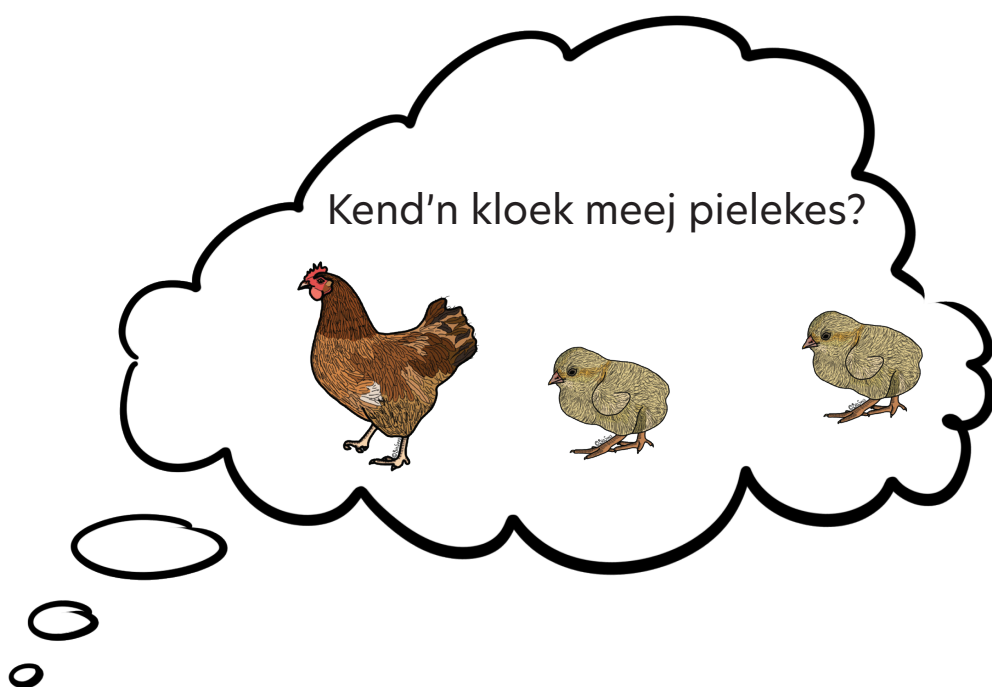
De werkboeken kunnen aan de leerlingen gegeven worden als verwerkingsopdrachten bij de lessen of werkboek als ze klaar zijn met de reguliere lesstof.

Tullepetéere kunde léere!

inhoudsopgave



Voorwoord	1
Inhoudsopgave	2
Kerdoelen taol: het Roosendaals Dialect	4
Les 1: Woordenpret	5
Les 2: Ren je rot!	6
Les 3: Schrijfpret	7
Les 4: Nie alluf mar dubbel	8
Kerdoelen rekenen/wiskunde	10
Les 1: Ou'd oew spoor?	11
Les 2: Kunde gij telle?	12
Les 3: Rekenraadsels	13
Les 4: Rekenen met de Gròòtste Schooijer	14
Les 5: Fruitdozen vullen voor RAC	15
Les 6: Sprongen vooruit mee d'n Priens op 't witte pèèrd	16
Kerdoelen oriëntatie op jezelf en de wereld	18
Les 1: Zoekt en gij zult vinden.	19
Les 2a: Pracht en praolwaoge!	20
Les 3: Eddut geleze?	21
Les 4: Ier op safari!	22
Les 5: Nimt d'n regie!	23
Kerdoelen kunstzinnige oriëntatie	25
Les 1: 'Aol d'oe bulle van 't zolder?	26
Les 2b: Pracht en praolwaoge!	27
Les 3: Zieng 'd ok mee?	28
Les 4: Ier op safari!	29
Les 5: Ier op safari!	30
Les 6: Meej 'art en ziel.	31
Les 7: Meej 'art en ziel.	32
Kerdoelen kunstzinnige oriëntatie	34
Les 1: 't Ei van d'n Tullepetaon	35
Les 2: 't Raodsel van d'n stalknecht	36
Les 3: 't Raodsel van d'n nar	37
Les 4: t' Raodsel van d'n veldwachter	38
Kerdoelen bewegingsonderwijs	40
Les 1: Kloek meej pielekes race	41
Les 2: Reepe	42
Les 3: Pattelulle	43
Les 4a: Daans mee met Daansjufke Mandy	44
Les 4b: Daans mee met Daansjufke Mandy	45
Les 5: In krabbenpas!	46
Bijlagen	48
<i>Tullepetéere kunde léere certificaat</i>	
<i>Haltebordjes Tullepetrein</i>	
<i>Pielekes voor buitenles</i>	
<i>Werkblad hoed</i>	
<i>Werkblad berenmasker</i>	
<i>Werkblad ei</i>	
<i>Werkblad 'istorie schrijve</i>	
<i>Werkblad spiegel</i>	
<i>Knipblad Tullepedaolder</i>	
<i>Knipblad Sprongen Vooruit</i>	
<i>Spel "Nimt d'n regie"</i>	
<i>Tullepetaonse kwartetspel! (spel)</i>	
<i>Tullepetaonse memory! (spel)</i>	
<i>Nie 'alf mar dubbel mar dubbel! (spel)</i>	
<i>Kleurplaat kleurwedstrijd: Eten met de Priens!</i>	



- Les 1: Woordenpret
- Les 2: Ren je rot!
- Les 3: Schrijfpret
- Les 4: Nie alluf mar dubbel

In de bijlagen:
Spellen om spelenderwijs kennis te
maken met het Roosendaals Dialect.



Tullepetéére kunde léére!

kerndoelen taol: het Roosendaals Dialect



KERNDOELEN

Mondeling taolonderwijs

Kerdoel 11 a

De leerlingen ontwikkelen een positieve attitude ten opzichte van het gebruik van Roosendaal Dialect door henzelf en anderen.

Kerdoel 11 b

De leerlingen leren informatie te verwerven uit gesproken Roosendaals Dialect. Het gaat om teksten die informatie geven, plezier verschaffen, meningen of aanwijzingen bevatten over voor hen bekende onderwerpen.

Kerdoel 11 c

De leerlingen leren zich naar inhoud en vorm in het Roosendaals Dialect uit te drukken in situaties uit hun dagelijks leven waarin zij informatie vragen of geven over een onderwerp waarmee zij vertrouwd zijn.

KERNDOELEN

Schriftelijk taolonderwijs

Kerdoel 11 d

De leerlingen leren informatie te verwerven uit teksten in het Roosendaals Dialect in frequent voorkomende teksttypen (zoals artikelen in jeugdrubrieken, liedjes, verhalen).

Kerdoel 11 e

De leerlingen leren eenvoudige teksten in het Roosendaals Dialect te schrijven over alledaagse onderwerpen met het doel met anderen over die onderwerpen te communiceren.

KERNDOELEN

Taolbeschouwing, waaronder strategieën

Kerdoel 11 f

De leerlingen verwerven een woordenschat van frequent gebruikte woorden uit het Roosendaals Dialect en strategieën voor het begrijpen van voor hen onbekende woorden.

Eddut geleze?

Les 1. Woordenpret

In Roosendaal wordt oorspronkelijk in het dialect gesproken. Roosendaals is een spreektaal. Daarom zie je ook dat sommige woorden op verschillende manier gespeld werden in het verleden. In dit lespakket is gekozen voor de schrijfwijze die voor kinderen gemakkelijk te lezen is.

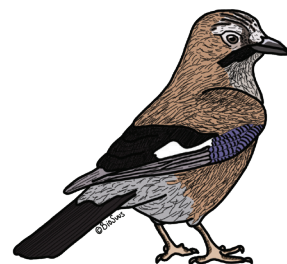


Om het leren van het Roosendaal Dialect gemakkelijker te maken zijn er Tullepetaonse Taolkaarten gemaakt. Dit zijn beeldwoordkaarten met woorden uit het Roosendaals Dialect in woord en beeld.

TIP: [Link naar Tullepetaonse Taolkaarten.](#)

Wat heb je nodig?

- Tullepetaonse Taolkaarten;
- werkbladen woordenpret (zie leerlingboek);
- spellen (kwartet, memory, Nie 'alf mar dubbel!) (zie bijlage).



onder-, midden- en bovenbouw:

1. Om kennis te maken met het Roosendaal Dialect, zijn er in het werkboek verschillende werkbladen toegevoegd waarmee de kienders woorden uit het Roosendaal Dialect leren kennen.
2. Je kunt ervoor kiezen om de woorden klassikaal te bespreken en mondeling te oefenen. Bijvoorbeeld door hardop te hakken en plakken met de lettergrepen.
3. Je kunt er ook voor kiezen om de kienders de woorden zelf op te laten zoeken in de Tullepetaonse Taolkaarten en ze daarna op te laten schrijven.

onder-, midden- en bovenbouw:

Bij dit lespakket zijn drie spellen gemaakt.

De spellen kun je gebruiken bij verschillende lessen.

Je kunt de kienders de spellen ook laten spelen als ze klaar zijn met klaar-opdrachten.

De drie spellen zijn in de leerkrachthandleiding als bijlage toegevoegd. Het gaat om de spellen:

- Tullepetaonse kwartet!
- Tullepetaonse memory!
- Nie 'alf mar dubbel! (Roosendaalse variant op het spel dobble).

Eddut geleze?

Les 2. Ren je rot!

Het Roosendaals Lieke is een liedje dat al 100 jaar oud is. Het liedje is geschreven door Ciske Dekkers toen hij in Indonesië woonde en heimwee had naar Roosendaal.

Op de verschillende Tullepetaonse Taolkaorten staan woorden uit het Roosendaals Lieke. Tijdens deze les ga jij hier naar op zoek!



Wat heb je nodig?

- Tullepetaonse Taolkaorten (zie link bij les 1);
- potlood of pen.

onder-, en middenbouw:

- Werkbladen woordenpret (zie leerlingboek);
- Kaarten memory spel (zie bijlage);
- 11 bakjes.

bovenbouw:

- Tekst van het Roosendaals Lieke (werkbladen in werkboek bovenbouw);
- Tekst kiendermiddag lied "Kende 't lieke".



onder-, en middenbouw:

1. Hang de Tullepetaonse Taolkaorten buiten op.
2. Geef de kienders de werkbladen van woordenpret of een kaart van het memoryspel.
3. De kienders rennen naar de Taolkaorten en gaan op zoek naar de woorden die op het werkblad of op het memorykaartje staan.
4. De kienders met het werkblad schrijven het goede Roosendaalse woord onder het plaatje.
5. De kienders met het memory kaartje stoppen het kaartje in een bakje bij de taolkaart en halen een nieuw memory kaartje.

bovenbouw:

1. Hang de Tullepetaonse Taolkaorten buiten op.
2. Geef de kienders de werkbladen over het Roosendaals Lieke OF de tekst van het kiendermiddag lied "Kende 't lieke".
3. De kienders rennen naar de Taolkaorten en gaan op zoek naar de woorden die op het werkblad of in de tekst van kiendermiddag lied "Kende 't lieke" staan.
4. Als ze een woord gevonden hebben onderstrepen ze het woord en schrijven de betekenis op.

Eddut geleze?

Les 3. Schrijfpret

Met carnaval worden de gekste teksten geschreven.
Het getal 11 is hierbij een magisch getal.
Het getal 11 wordt ook wel het gekkengetal genoemd.
11 staat namelijk tussen het volmaakte getal 10 en
het heilige getal 12.



Wat heb je nodig?

onderbouw:

- werkbladen schrijven (zie leerlingboek).

midden-, en bovenbouw:

- lijntjespapier;
- Tullepetaonse Taolkaarten (zie link bij les 1);
- pen / potlood / stiften / kleurpotloden.



onderbouw:

1. In het werkboek staan schrijfp opdrachten.
2. Er zijn werkbladen met korte Roosendaalse woorden in blokletters en een aantal werkbladen met lastigere Roosendaalse woorden in schrijffletters.
3. De kienders kunnen de woorden eerst overtrekken en daarna proberen zelf te schrijven, net als in het schrijfschrift.

midden- en bovenbouw:

1. De kienders gaan vandaag een elfje maken met woorden uit het Roosendaals Dialect. Ze kunnen woorden zoeken op de Tullepetaonse Taolkaarten.
2. Dit elfje mogen ze op een eigen creatieve manier uitwerken en versieren.
3. Hoe ziet een elfje eruit?
 - Regel 1: Start met **één woord**;
 - Regel 2: Schrijf **twee woorden** op die spontaan bij je opkomen bij woord 1;
 - Regel 3: Schrijf **drie woorden** op met in ieder geval één plaats in Roosendaal;
 - Regel 4: Schrijf **vier woorden** op waarvan één een werkwoord is;
 - Regel 5: Schrijf **één woord** op. Dit moet een krachtig woord zijn dat als samenvatting van je carnavaleske emotie bij het hele gedicht.
4. Als je elfje klaar is versier je het blad op een carnavaleske manier.
De elfjes kunnen opgehangen worden in het klaslokaal.

Eddut geleze?

Les 4. Nie alluf mar dubbel

Meej 'art en ziel wil je dit jaar natuurlijk de perfecte match maken.

In deze les gaan de kinderen een match maken met woorden uit het Roosendaals Dialect.



Wat heb je nodig?

onderbouw, midden-, en bovenbouw:

- memoryspel.



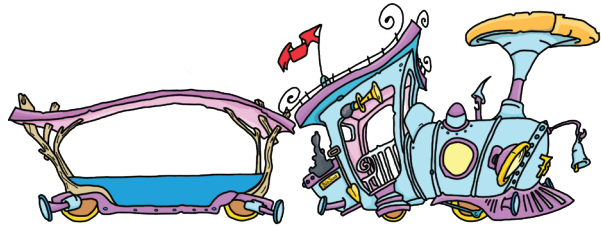
onderbouw:

1. Haal voor het aantal leerlingen dat in de klas zit duo's uit het memoryspel.
2. Verdeel de memorykaarten onder de leerlingen.
3. Laat de leerlingen zich verspreiden door het lokaal.
4. Laat de leerlingen binnen 3 minuten hun match vinden.
5. De leerlingen uit de onderbouw kunnen dit doen door de afbeeldingen te matchen.
6. Als alle duo's gevonden zijn, bespreek je met de leerlingen welke afbeelding op hun kaarten staat en welk Roosendaals woord hierbij hoort.
7. Je kunt met de leerlingen ook bepreken welke andere woorden ze nog meer kennen die bij hun kaart past.

midden- en bovenbouw:

1. Haal voor het aantal leerlingen dat in de klas zit duo's uit het memoryspel.
2. Laat de leerlingen in tweetallen tegenover elkaar zitten.
3. Verdeel de memorykaarten onder de leerlingen.
4. De leerlingen gaan nu 11 minuten speed daten.
5. Zonder elkaar te laten zien welke kaart ze hebben gaan ze over zichzelf vertellen (afbeelding beschrijven).
6. Laat ze om de minuut wisselen van date partner.
7. Na 11 minuten moeten de leerlingen aangeven van wie zij denken dat het hun match is.
8. De leerlingen draaien hun kaarten om.
9. Welke dates zijn een match?
10. Bespreek met elkaar welke Roosendaalse woorden er op de kaarten staan en welke woorden uit andere talen de leerlingen voor deze woorden kennen.

Ou'd oew spoor?



Les 1: Ou'd oew spoor?

Les 2: Kunde gij tellen?

Les 3: Rekenraodsels!

Les 4: Rekenen met de Gròòtste Schooier!

Les 5: Fruitdozen vullen voor RAC.

Les 6: Sprongen vooruit mee d'n Priens
op 't witte pèèrd.

Tullepetéére kunde léére!

kerndoelen rekenen/wiskunde



KERNDOELEN

Wiskundig inzicht en handelen

Kerdoel 23

De leerlingen leren wiskundetaal gebruiken.

Kerdoel 24

De leerlingen leren praktische en formele reken-wiskundige problemen op te lossen en redeneringen helder weer te geven.

Kerdoel 25

De leerlingen leren aanpakken bij het oplossen van reken-wiskundeproblemen te onderbouwen en leren oplossingen te beoordelen.

KERNDOELEN

Getallen en bewerkingen

Kerdoel 26

De leerlingen leren structuur en samenhang van aantallen, gehele getallen, kommagetallen, breuken, procenten en verhoudingen op hoofdlijnen te doorzien en er in praktische situaties mee te rekenen.

Kerdoel 27

De leerlingen leren de basisbewerkingen met gehele getallen in elk geval tot 100 snel uit het hoofd uitvoeren, waarbij optellen en aftrekken tot 20 en de tafels van buiten gekend zijn.

Kerdoel 28

De leerlingen leren schattend tellen en rekenen.

Kerdoel 29

De leerlingen leren handig optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen.

Kerdoel 30

De leerlingen leren schriftelijk optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen volgens meer of minder verkorte standaardprocedures.

Blef bij de les!

Les 1. *Ou'd oew spoor?*

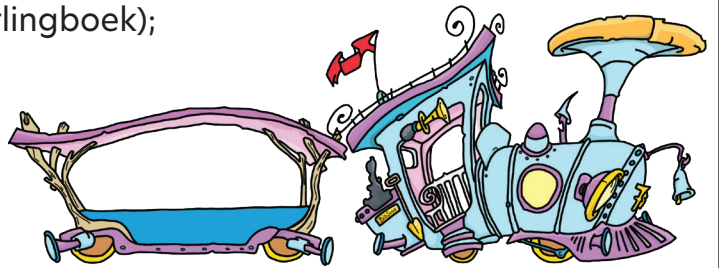
Met carnaval rijdt de Tullepetrein door het centrum van Roosendaal om alle kienders een leutige tour door de Meulestraot, Blommenmart en de Ouwe Mart te geven.

Om in de sfeer te komen zijn er leutige Tullepetrein sommen in het werkboek opgenomen.



Wat heb je nodig?

- werkbladen Tullepetreinsommen (zie leerlingboek);
- werkblad halteborden (zie bijlage).



onder-, midden- en bovenbouw:

1. Als introductie op deze les kun je de haltebordjes uitprinten.
2. Je kunt op het niveau van de klas de kienders bij een halte zetten.
3. Eén leerling is de machinist van de Tullepetrein.
4. Bij de halte aangekomen kunnen er kienders de Tullepetrein in- of uitstappen.
5. Hoeveel kienders zitten er na de halte in de trein?

Voor de bovenbouw kun je het moeilijker maken door keer en deelsommen te geven.

In het werkboek zitten werkbladen met Tullepetrein sommen op verschillende niveau's. Deze sommen kun je ook mondeling met de kienders doen (onderbouw).

Voor haltebordjes zie bijlagen

Blef bij de les!

Les 2. *Kunde gij telle?*

Onze kloek is haar pielekes kwijtgeraakt.

Verzamel zo snel mogelijk de aantallen pielekes die de kloek kwijt is.

Voor de onderbouw is er een extra leuke tel activiteit met een voorleesverhaal van de Priens!



PS. combineer deze les voor de onderbouw met les 3 van oriëntatie op jezelf en de wereld!

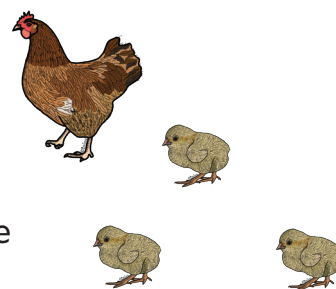
Wat heb je nodig?

onderbouw:

- berenmaskers (les 3);
- serpentines.

onder- midden- en bovenbouw:

- Voorwerpen (bijvoorbeeld pittenzakjes) of afbeelding krieleke (zie bijlage);
- stoepkrijt;
- werkbladen in leerlingboek.



onderbouw:

1. De leerlingen starten met het bekijken van het Tullepetaons voorleesverhaal: [LINK](#)
2. Het voorleesverhaal gaat over het tellen van berenmaskers en serpentines. Tijdens carnaval gaat iedereen gek verkleed op pad. Vroeger waren er veel bals en hadden de mensen maskers. Tijdens een gemaskerd bal kon iedereen gek doen zonder dat andere mensen wisten wie je was. Serpentine is versiering die bij carnaval hoort. Het is vrolijke, kleurrijke versiering.
3. De kinderen hebben bij les 3 een berenmasker versierd.
4. Tijdens deze les kunnen ze hun eigen gemaakte berenmaskers gebruiken als lesmateriaal!
5. Je kunt op het niveau van jouw klas telspellen doen.

onder-, midden- en bovenbouw:

1. Verstop op verschillende plekken op het schoolplein pielekes of voorwerpen waarvan je afsprekt dat het pielekes zijn.
2. Teken met stoepkrijt cirkels op de grond en zet hier getallen in. Dit zijn de nesten van de kloek.
3. De kienders krijgen de opdracht om zo snel mogelijk de pielekes terug te brengen naar het nest.
4. De kinderen mogen steeds maximaal 1 pieleke meenemen. Je kunt meerdere speelvelden maken met verschillende kleuren krijt en hiervan een competitie maken met de klas.

TIP: als je ervoor kiest om de pielekes uit de bijlage te verstoppen is het handig om ze vast te maken en in de cirkels een bakje te zetten zodat de pielekes niet wegwaaien.

Blef bij de les!

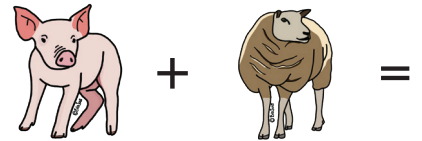
Les 3. Rekenraadsels.

*Jullie hebben nu al veel Roosendaalse woorden geleerd!
Tijdens deze les gaan jullie rekenraadsels oplossen!*



Wat heb je nodig?

- werkbladen rekenraadsels in het leerlingboek.



onder- midden en bovenbouw:

1. De rekenraadsels zijn op verschillende niveaus gemaakt.
2. Je kunt er voor de onderbouw ook voor kiezen om er een kringactiviteit van te maken.
3. Je kunt dan de werkbladen vergroot uitprinten en samen bespreken.

Blef bij de les!

Les 4. Rekenen met de Gròòtste Schooier!

Hebben jullie het spannende mysterie van Suus al gezien?
Suus gaat op pad om het mysterie van de Gròòtste Schooier op te lossen.

Helpen jullie Suus en de Gròòtste Schooier om al het donatiegeld te tellen?

Bekijk de afleveringen van

"Op pad mee Suus: het Mysterie van de Gròòtste Schooier"

- Aflevering 1: De Kaapse Buffel;
- Aflevering 2: De leeuw;
- Aflevering 3: De neushoorn;
- Aflevering 4: De olifant;
- Aflevering 5: Het luipaard.



Wat heb je nodig?

- werkbladen doneer aan d'n Gròòtste Schooier;
- Knipblad Tullepedaolder;
- Optioneel is een scholen-deal met echte Tullepedaolders verkrijgbaar bij Leslokaal Antverpia, VVV winkel van Roosendaal, Galerie Benjamin Scheltema of de C-cinema bioscoop. Bij een donatie van €111,00 ontvangen uw school 15 Tullepedaolders!



onder- midden en bovenbouw:

1. De werkbladen zijn op verschillende niveaus gemaakt.
2. Je kunt er voor de onderbouw ook voor kiezen om er een kringactiviteit van te maken.
3. Je kunt dan de werkbladen vergroot uitprinten en samen bespreken of de Tullepedaolders uitknippen en hiermee een kringactiviteit doen.

Voorbeeld:

Koppel een waarde aan de Tullepedaolder.

Laat de leerlingen zelf bedenken hoeveel munten er in de zak gedaan moeten worden om de juiste hoeveelheid donatiegeld aan de Gròòtste Schooier te geven.

Blef bij de les!

Les 5. *Fruitdozen vullen voor RAC.*

Het Rijks Ambtenaren Carnaval (RAC) vult ieder jaar honderden fruitdozen om naar mensen te brengen die omdat ze oud of ziek zijn geen carnaval kunnen vieren. Omdat alle fruitdozen van RAC gestolen zijn, moeten er weer nieuwe dozen gevuld worden. Helpen jullie mee?



Wat heb je nodig?

- werkbladen fruitdozen RAC in leerlingenboek.
 - memoryspel of echt fruit.
 - fruitdoos.
-
- bekijk de nieuwe film **"Op pad mee Suus: nie alluf mar dubbel"** met de klas.



onder- midden en bovenbouw:

1. De werkbladen zijn op verschillende niveaus gemaakt.
2. Maak gebruik van echt fruit of de verschillende soorten fruit uit het memoryspel.
3. Bespreek met de klas de verschillende soorten fruit en het woord in het Roosendaals Dialect dat erbij hoort.
4. Laat steeds iemand anders uit de klas het juiste aantal stuks fruit in de fruitdozen leggen.
5. Deze les kun je zelf variëren op basis van het niveau van de klas.
6. Laat de kinderen als verwerking de werkbladen uit de leerlingboekjes maken.

Blef bij de les!

Les 6. Sprongen vooruit mee d'n Priens op 't witte pèèrd!

Hebben jullie de **spannende film** van Suus al gezien?
Gelukkig is er de Priens op het witte pèèrd die altijd
paraat is om iedereen te redden!



Wat heb je nodig?

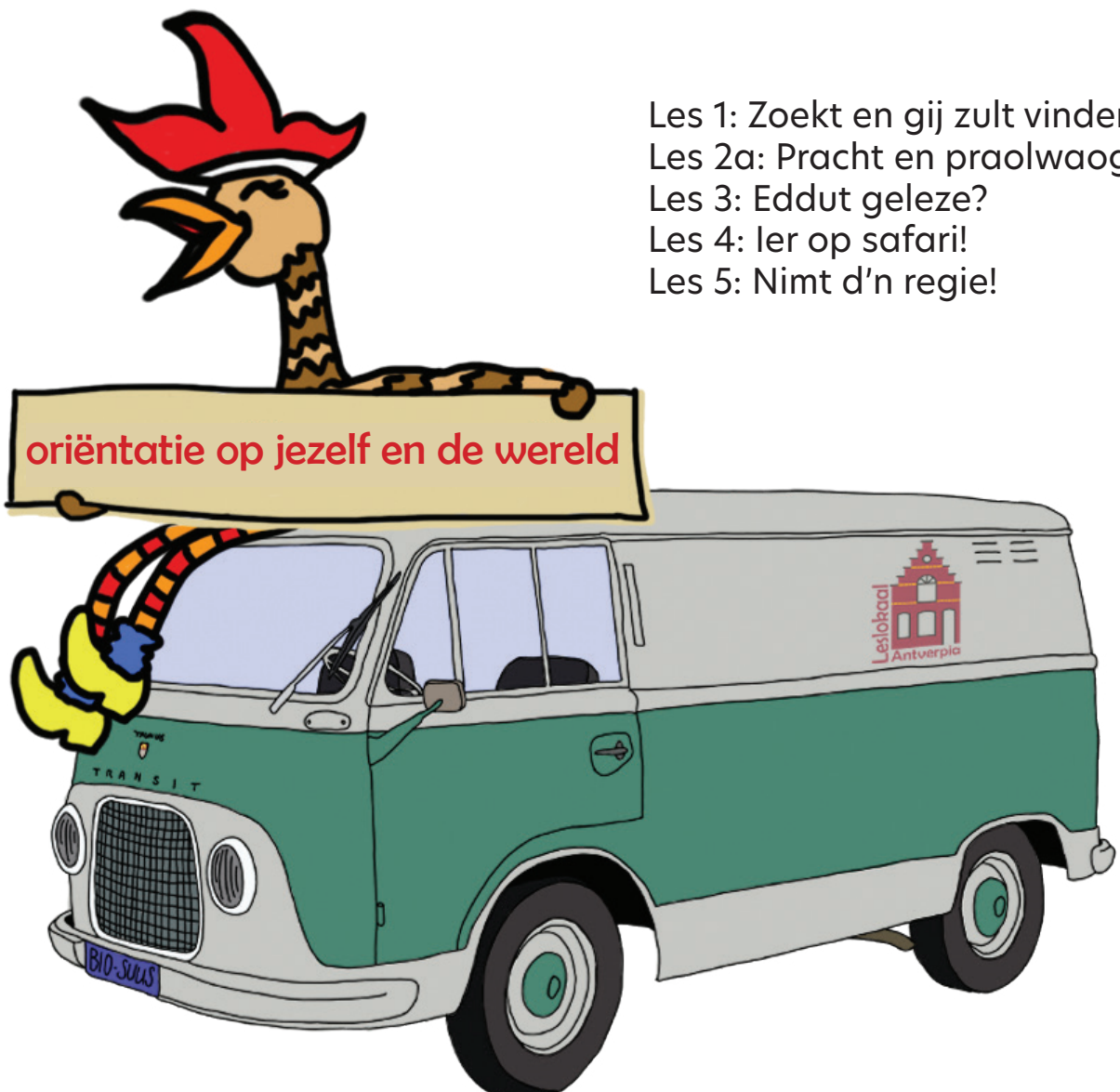
- werkbladen sprongen vooruit mee d'n Priens op 't witte pèèrd;
- Stokpaard;
- Uitgeprinte getallen of stoepkrijt.



onder- midden en bovenbouw:

1. De werkbladen zijn op verschillende niveaus gemaakt.
2. De Priens op 't witte pèèrd is altijd paraat om iedereen te redden!
Door sprongen te maken op de getallenlijn weet jij wie er door de Priens gered wordt.
3. Je kunt deze les klassikaal starten door getallen op de grond te leggen met daarbij afbeeldingen van het knipblad "Sprongen vooruit" of teken de getallen met stoepkrijt op het plein voor een buitenles.
4. Laat een leerling naar voren komen en steeds sprongen maken met het stokpaard.
5. Je kunt zelf bepalen hoeveel sprongen je laat maken. Wie worden er in het voorbijgaan gered? Komt Suus ooit uit de gevangenis?
6. Na de klassikale introductie kunnen de leerlingen in het leerlingenboek de werkbladen maken.

Trekte gij oew 'akskes aon?



Les 1: Zoekt en gij zult vinden.
Les 2a: Pracht en praolwaoge!
Les 3: Eddut geleze?
Les 4: Ier op safari!
Les 5: Nimt d'n regie!

Tullepetéére kunde léére!

kerndoelen oriëntatie op jezelf en de wereld



KERNDOELEN

Mens en samenleving

Kerdoel 37

De leerlingen leren zich te gedragen vanuit respect voor algemeen aanvaarde waarden en normen.

Kerdoel 38*

De leerlingen leren hoofdzaken over geestelijke stromingen die in de Nederlandse multiculturele samenleving een belangrijke rol spelen, en ze leren respectvol om te gaan met seksualiteit en met diversiteit binnen de samenleving, waaronder seksuele diversiteit.

Kerdoel 39

De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

KERNDOELEN

Natuur en techniek

Kerdoel 40

De leerlingen leren in de eigen omgeving veel voorkomende planten en dieren onderscheiden en benoemen en leren hoe ze functioneren in hun leefomgeving.

Kerdoel 44

De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

Kerdoel 45

De leerlingen leren oplossingen voor technische problemen te ontwerpen, deze uit te voeren en te evalueren.

KERNDOELEN

Tijd

Kerdoel 51

De leerlingen leren gebruik te maken van eenvoudige historische bronnen, zoals aanwezig in ons cultureel erfgoed, en ze leren aanduidingen van tijd en tijdsindeling te hanteren.

Kerdoel 53

De leerlingen leren over de belangrijke historische personen en gebeurtenissen uit de Nederlandse (Roosendaalse) geschiedenis en kunnen die aan de hand van voorbeelden verbinden met de wereldgeschiedenis.

Da's m'n stadje!

Les 1. Zoekt en gij zult vinden.

De Tullepetaonse Taolkaarten leren de kienders verschillende planten, dieren en voorwerpen te herkennen en te verbinden aan het Roosendaal dialect.

Ga met de kienders lekker naar buiten. En zoek de voorwerpen van de Tullepetaonse Taolkaarten!



Wat heb je nodig?

onderbouw:

- memory spel kaarten (zie bijlage);
- stempel;
- bakjes.

bovenbouw:

- Tullepetaonse Taolkaarten (zie link in voorwoord).
- telefoon met camerafunctie (optineel).
- post-its en pen



onderbouw:

1. Verstop de helft van de memory kaarten buiten op het schoolplein, zet bij ieder kaartje een bakje waar de memory kaarten in gedaan kunnen worden;
2. De andere helft van de memory kaarten gebruik je om aan de kienders te geven. Ze gaan in tweetallen steeds op zoek naar een match met het kaartje dat ze van de juf of meester krijgen.

TIP: print het spel vaker uit, dan kun je de tweetallen meerdere kaarten geven.

3. De kienders gaan in tweetallen op zoek naar een match met hun kaartje. Er staan plaatjes en woorden op de kaartjes dus ze hoeven dus niet te kunnen lezen.
4. Als een tweetal een match met een kaartje gevonden heeft stoppen ze het kaartje in het bakje dat bij het kaartje ligt.
5. Ze mogen een nieuw kaartje halen bij de juf of meester. De kienders krijgen een stempel als ze een goede match gemaakt hebben.
6. Welk duo verdient de meeste stempels???

midden- en bovenbouw:

1. Kies een aantal Tullepetaonse Taolkaarten uit.
2. Geef de kienders per tweetal of viertal een Tullepetaonse Taolkaart.
3. De kienders gaan in de school en de omgeving van de school op zoek naar voorwerpen die op de Tullepetaonse taolkaarten staan.
4. De kienders nemen het voorwerp mee of maken er een foto van als bewijs.
5. Welke groep vindt de meeste voorwerpen?

ALTERNATIEF:

1. De kienders gaan in een groep van 4 samenwerken.
2. Ze krijgen een post-it en een Tullepetaonse Taolkaart;
3. De kienders kiezen een woord uit van de Tullepetaonse Taolkaart en schrijven dit op een post-it.
4. De post-it plakken ze bij iemand anders uit het groepje op het voorhoofd.
5. De kienders spelen "wie ben ik". Door vragen te stellen komen ze er achter welk woord op de post-it staat.

Da's m'n stadje!

Les 2a. *Pracht en praolwaoge!*

In Roosendaal en omliggende dorpen zijn er veel bouwclubs. Deze bouwclubs maken carnavalswagens van papier-maché of polyester.

Tijdens deze les gaan jullie met je groep als bouwclub aan het werk en maken een gave presentatie van jullie mini optocht! **PS. combineer deze les met les 2b!**



Wat heb je nodig?

- telefoon met camera functie;
- (oud) fototoestel;
- (oude) filmcamera;
- eigen gemaakte carnavalswagen.



onderbouw:

Tijdens les 2b hebben de leerlingen in groepjes een eigen carnavalswagen gebouwd. Deze carnavalswagen gaan jullie tijdens deze les presenteren. Dit kan door een kort filmpje te (laten) maken. Of foto's te maken van de wagens. Dit filmpje of de foto's kan door de leerlingen van de middenbouw en bovenbouw bewerkt worden.

midden- en bovenbouw:

1. De wagens die door de verschillende klassen gemaakt zijn, worden door leerlingen in de midden- en bovenbouw bewerkt.
2. Het film- en fotomateriaal kan verdeeld worden over de klassen.
3. Het is de keuze van de school om de leerlingen filmpjes te laten editen (via app op mobiele telefoon). Of bijvoorbeeld een presentatie te maken van de optocht met mini carnavalswagens die door de school gemaakt zijn.

Maak een zo origineel mogelijke presentatie en win de Priens Markus I Trofee!
(meer info: zie hieronder)

Deze les kan schoolbreed op niveau gegeven worden. In les 2b is de opdracht om een mini carnavalswagen te maken. In deze les gaan jullie een fotoverslag of filmpje van de mini carnavalswagens maken. Deze kan eventueel aangevuld worden met een leuke foto van de optocht die jullie met de school houden tijdens de carnavalsviering. Stuur je vlogje / filmpje of fotoverslag van de mini-optocht en/of de scholenoptocht naar: educatie@tullepetaonsnieuws.nl
En wie weet wint jullie school wel een mooie geldprijs en de Priens Markus I Zottekop Trofee!

PS: bouw jij voor de optocht van jouw school een grote wagen?

Schrijf jezelf dan ook in voor de [kienderoptocht van Stichting Carnaval Roosendaal!](#)



Da's m'n stadje!

Les 3. *Eddut geleze?*

Sinds 1962 wordt in Tullepetaonestad de Kwakkelkrant uitgegeven. In de beginjaren was de Kwakkelkrant meer een reclamefolder met advertenties van de plaatselijke ondernemers. Tegenwoordig staan er ook leuke artikelen in, voor en door Tullepetaonen!

Jullie duiken het kwakkelkrant archief in!



Wat heb je nodig?

onderbouw:

- werkblad berenmasker (zie bijlage)

bovenbouw:

- [Link naar archief kwakkelkraant](#)
- computer of tablet;
- oude kwakkelkranten.



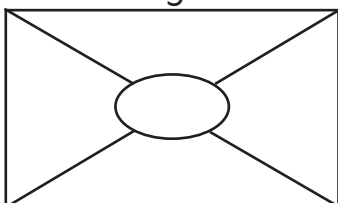
2x A3 papier, stiften, scharen, lijm, kleurpotloden voor het maken van een krantenpagina.

onderbouw:

1. De leerlingen starten met het bekijken van het Tullepetaons voorleesverhaal: [LINK](#)
2. Het voorleesverhaal gaat over het tellen van berenmaskers.
Tijdens carnaval gaat iedereen gek verkleed op pad. Vroeger waren er veel bals en hadden de mensen maskers. Tijdens een gemaskerd bal kon iedereen gek doen zonder dat andere mensen wisten wie je was.
3. De kinderen gaan een berenmasker versieren. Dit berenmasker kan gebruikt worden bij een les over tellen (les 2 rekenen/wiskunde).

midden- en bovenbouw:

1. De leerlingen gaan op onderzoek uit in het archief van de kwakkelkrant!
2. Ze gaan in tweetallen onderzoeken op welke manier de kwakkelkrant veranderd is van 1962 tot nu.
3. Ze schrijven opvallende dingen op middels de placemat methode*. Deze placemat vullen ze in viertallen.
4. De leerlingen kiezen twee dingen uit oude kwakkelkranten (1962 t/m 1990) en twee dingen uit nieuwe kwakkelkranten (1991 tot nu) die zij leuk vinden en goed bij carnaval vinden passen.
5. Per groepje krijgen ze één A3 vel. Van ieder groepje werkt iedere leerling één van de dingen uit die zij gekozen hebben. Dit kan een advertentie zijn of bijvoorbeeld 11 gebooe van de nar.
6. De pagina uit de kwakkelkrant presenteren ze met een groepje aan de klas.
7. Alle pagina's van de eigen gemaakte kwakkelkrant kunnen in de klas opgehangen worden of gebundeld worden als een eigen kwakkelkrant.



* Placemat methode:

Het onderwerp (kwakkelkrant) staat centraal.
Iedere leerling vult informatie over het onderwerp in een eigen vakje in.

Da's m'n stadje!

Les 4. Ier op safari!

Hebben jullie het spannende mysterie van Suus al gezien? Suus gaat op pad om het mysterie van de Gròòtste Schooier op te lossen.

In de afleveringen komt Suus bij verschillende bouwclubs. Wat weten jullie van deze "Big five" van Tullepetaondestad?



Bekijk de afleveringen van

"Op pad mee Suus: het Mysterie van de Gròòtste Schooier"

- Aflevering 1: De Kaapse Buffel;
- Aflevering 2: De leeuw;
- Aflevering 3: De neushoorn;
- Aflevering 4: De olifant;
- Aflevering 5: Het luipaard.

Wat heb je nodig?

onderbouw:

- digiboard;
- Gekleurde vellen papier;
- Schaar;
- Lijm.

bovenbouw:

- digiboard;
- laptop of chromebook;
- A3 papier;
- potloden / stiften.

onderbouw:

1. De leerlingen starten met het bekijken van een aflevering van "Op pad mee Suus". Welk dier staat er centraal in deze aflevering?
2. De leerlingen maken een eigen poster met het dier dat centraal staat in de aflevering. Die bekeken is.
3. Uiteindelijk hebben de leerlingen een poster waar alle vijf de dieren van de Big Five op staan.

midden- en bovenbouw:

1. De leerlingen starten met het bekijken van een aflevering van "Op pad mee Suus".
2. In de aflevering staat steeds een dier van de Big Five centraal en ook een bouwclub centraal.
3. De leerlingen maken een poster met informatie over de bouwclubs van Tullepetaondestad. Iedere aflevering kan er weer nieuwe informatie aan de poster toegevoegd worden.

Nieuwsgierig geworden naar het bouwproces?

Neem contact op met een bouwclub! Misschien mag je met jouw klas wel komen kijken!

Da's m'n stadje!

Les 5. Nimt d'n regie!

In de nieuwe film: **Op pad mee Suus: nie alluf mar dubbel!**

Hebben jullie kennis kunnen maken met dubbelgangers van Suus en Dafke die het Tullepetaons leutféést willen saboteren!

Met dit spel maken de leerlingen kennis met de verschillende karakters uit de serie en spelen ze de scènes uit de film steeds op een eigen manier. Wie is het "mastermind?"



Wat heb je nodig?

onderbouw, bovenbouw en middenbouw:

- Spelbord (knipblad spelbord "Nimt d'n regie!")
- Kaarten 6 verdachten (13 x uitprinten);
- Kaarten 6 methoden (13 x uitprinten);
- Kaarten 6 motieven (13 x uitprinten);
- Kaarten 6 plaatsen (13 x uitprinten);
- 24 nummer kaarten.



Doel van het spel:

Kom erachter wie ervoor gezorgd heeft dat Suus in de gevangenis zit.

Welke misdaad er is gepleegd om Suus verdacht te maken.

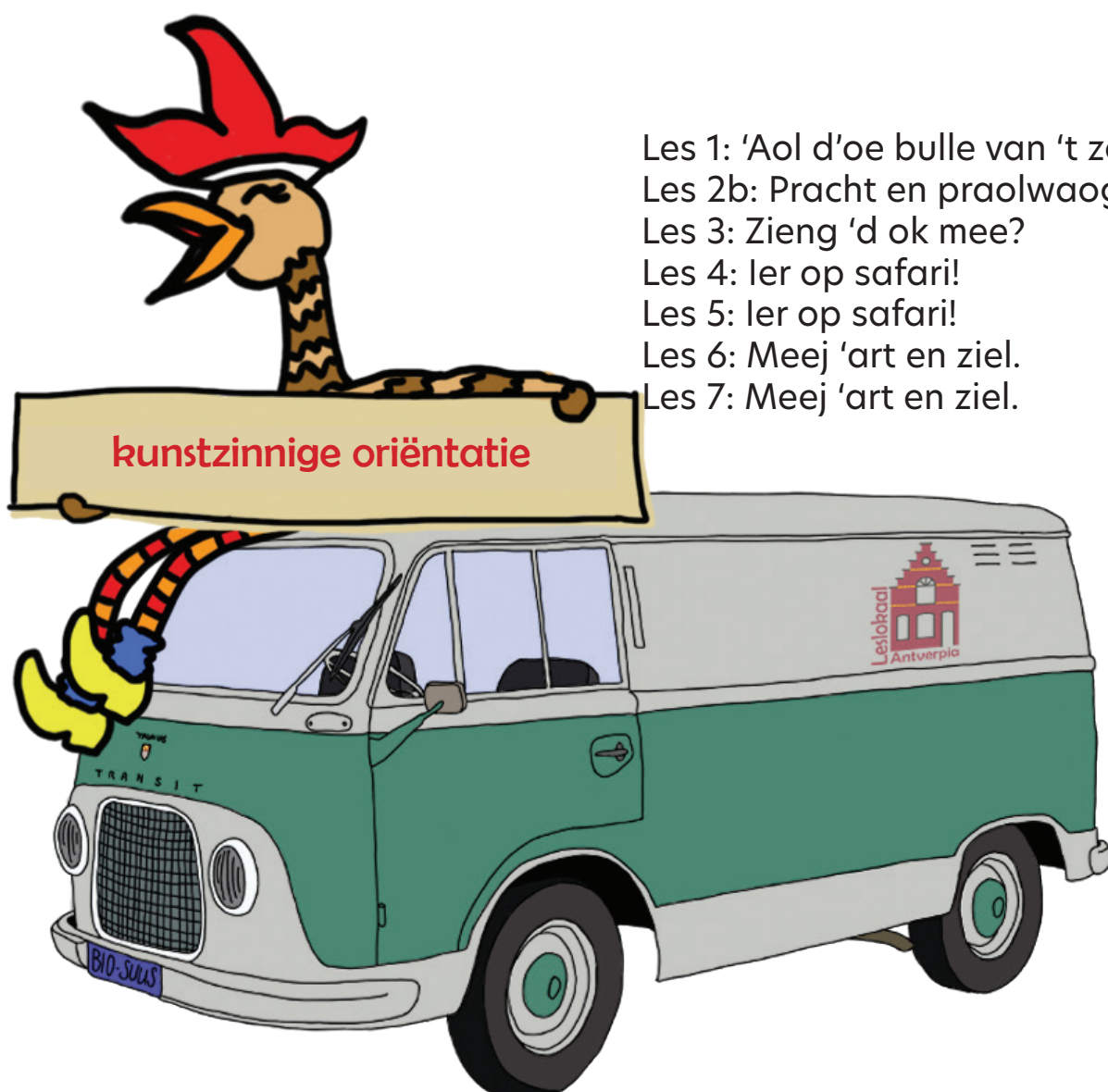
Wat het motief is om Suus verdacht te maken.

En waar de misdaden gepleegd zijn.

Voorbereiding:

1. Knip het spelbord uit, plak het op stevig karton en zet het in elkaar.
2. Knip de spelkaarten uit en lamineer ze om ze vaker te kunnen gebruiken.
3. Sorteert de kaarten op categorie.
Per categorie zijn er 6 verschillende mogelijkheden:
Verdachten: Tante Tullepetijn, Stafke, Reggie Zeur, Meneer Niest, Gròòtste Schooier, RAC-boer.
Methoden: Priensesteek stelen, narrenkapke stelen, Sjampetterhoed stelen, Tullepedaolders stelen, fruitdozen RAC stelen, banden Tullepetrein lek prikken.
Motief: Priens worden, Nar worden, Sjampetter worden, 'onger (honger), beroemd worden, rijk worden.
Plaats: Camping, theaterzaal, STOEP, Black Horse, Atelier Gròòtste Schooier, 't Kwekkelnest (bioscoop).
4. Twee teams zitten tegenover elkaar.
5. Team A kiest van iedere categorie een kaart en legt deze weg, zonder dat het andere team de kaarten ziet.
6. Team B heeft 11 kansen om te raden welke kaarten het andere team heeft.
Zij leggen steeds per categorie een kaart weg.
Team A geeft met een nummerkaart aan, hoeveel kaarten er goed zijn.
7. Zijn alle kaarten goed? Dan heeft het team gewonnen.
8. Schrijf per ronde op hoeveel keer een team heeft moeten raden wat de scene is.
9. Het team dat na 4 ronden de minste punten heeft, is de winnaar!

Wad'n pracht en praol!



- Les 1: 'Aol d'oe bulle van 't zolder?
- Les 2b: Pracht en praolwaoge!
- Les 3: Ziang 'd ok mee?
- Les 4: Ier op safari!
- Les 5: Ier op safari!
- Les 6: Meej 'art en ziel.
- Les 7: Meej 'art en ziel.

Tullepetéére kunde léére!

kerndoelen kunstzinnige oriëntatie



KERNDOELEN

Kunstzinnige oriëntatie

Kerdoel 54

De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Kerdoel 55

De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Kerdoel 56

De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.

'T bleft kunst!

Les 1. 'Aol d'oe bulle van 't zolder?

Met carnaval trekt iedereen zijn allerleukste, kleurrijkste pak aan!

Wij noemen dat in het Roosendaals Dialect "bulle".

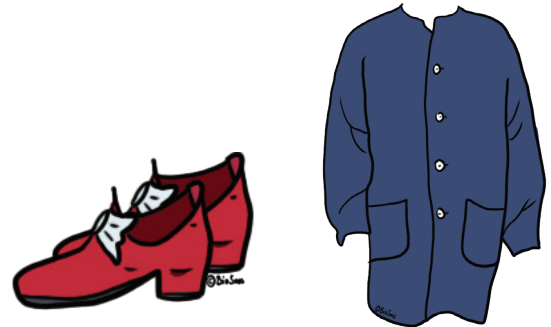
Tijdens deze les gaan de kienders zich klaarmaken voor een leutige modeshow!

TIP: [Link naar Tullepetaonse leutmuziek.](#)



Wat heb je nodig?

- digibord;
- werkblad hoed (zie bijlage);
- vuilniszakken;
- crêpe papier;
- gekleurd papier / karton;
- gekleurde veren;
- brede strook karton voor hoed;
- scharen;
- lijm.



onderbouw:

1. De kienders starten met het bekijken van het Tullepetaons voorleesverhaal: [LINK](#)
In het voorleesverhaal duiken Emir en Lara de verkleedkist in.
Ze gaan zich verkleden als Priens, Nar en Sjampetter (het drietal).
2. Bespreek het voorleesverhaal na en laat hierbij de kleding van het drietal terugkomen. Wat hoort er echt bij de kleding van het drietal (maak hiervan een woordweb of een tekening op het bord).
3. Bespreek wat zij mooie kleding zouden vinden om aan te trekken met carnaval.
4. Laat de kienders een eigen hoed ontwerpen of maak gebruik van het werkblad met voorbeeld hoed. Laat de kienders de hoed versieren met bijvoorbeeld: veren, propjes crêpe papier.
5. Maak een brede strook karton op maat van het hoofd van de kienders. Hier kunnen zij hun hoed op vastmaken.
6. De kienders kunnen een mode-show doen met hun eigen gemaakte hoeden.

midden- en bovenbouw:

1. In het voorwoord van dit lespakket staat informatie over het ontstaan van carnaval. Tijdens het carnavalsfeest konden de armen de draak steken met de rijken. Dit doen zij door gekke kleding te dragen.
2. Bespreek met de kienders wat zij dragen met carnaval. Hier kun je een woordweb van maken.
3. Als zij een eigen carnavalspak zouden ontwerpen... hoe zou dit er dan uitzien?
4. De kienders gaan aan de slag om hun eigen carnavalspak te ontwerpen.
5. Zij gaan het pak uiteindelijk maken met een vuilniszak als basis. De kienders mogen zelf materialen meenemen om hun carnavalspak te maken of gebruikmaken van knutselmateriaal van school.
6. De kienders doen een mode-show met hun zelfgemaakte kleding aan.

'T bleft kunst!

Les 2b. *Pracht en praolwaoge!*

In Roosendaal en omliggende dorpen zijn er veel bouwclubs. Deze bouwclubs maken carnavalswagens van papier-maché of polyester.

Tijdens deze les gaan jullie met je groep als bouwclub aan het werk en maken een gave praolwaogen voor een mini-optocht! **PS. combineer deze les met les 2a!**



Wat heb je nodig?

- behangplaksel;
- wc-papier;
- eierdozen;
- kleine doosjes;
- wc-rollen;
- keukenrollen;
- kurken oid voor wielen;
- lego;
- duplo.



onderbouw:

1. Maak voor jouw groep de keuze of je de kienders met duplo aan de slag wilt laten gaan of wilt laten knutselen met eierdozen.
2. De kienders gaan in groepjes van maximaal 4 kienders aan de slag met het bouwen van een carnavalswagen. Zij vormen dan een echte bouwclub met hun groepje.
3. Zorg ervoor dat binnen het groepje iedereen een eigen taak krijgt (bijvoorbeeld iedereen bouwt een onderdeel van de wagen en dit voegen ze later samen).
4. Ieder groepje maakt een kleine wagen.
5. Uiteindelijk hebben jullie met de klas een mini-optocht met jullie eigen gemaakt praolwaogens!

midden- en bovenbouw:

1. Maak voor jouw groep de keuze of je de kienders met lego aan de slag wilt laten gaan of wilt laten knutselen met papier-maché.

Zie stap 2 t/m 5 bij de beschrijving voor de onderbouw.

Deze les kan schoolbreed op niveau gegeven worden. In les 2a is de opdracht om een fotoverslag of een filmpje te maken van een digitale optocht met alle wagens die gemaakt zijn. Deze kan eventueel aangevuld worden met een leuke foto van de optocht die jullie met de school houden tijdens de carnavalsviering. Stuur je vlogje / filmpje of fotoverslag van de mini-optocht en/of de scholenoptocht naar: educatie@tullepetaonsnieuws.nl
En wie weet wint jullie school wel een mooie geldprijs en de Priens Markus I Zottekop Trofee!



'T bleft kunst!

Les 3. Zieng 'd ok mee?

Met carnaval wordt er ieder jaar een leutig kiendermiddagliedje gemaakt. Dit liedje is speciaal voor de kienders geschreven en heeft ook een belangrijke rol in het kiendermiddagspel dat op dinsdagmiddag gespeeld wordt.



Kende 't lieke?

Wat heb je nodig?

- [Link naar Tullepetaonse leutmuziek](#)
- speurkaarten uit de leerlingenboekjes of kaarten van het memory spel (zie bijlage);
- motto kaarten (zelf maken);
- computer met speakers;
- digiboard.



onderbouw:

1. Kies een speurkaart uit het leerlingenboekje of maak gebruik van de kaarten van het memory spel.
2. Geef de kienders per groepje van 4 kienders een aantal kaarten van het memoryspel of geef ze een speurkaart uit het leerlingenboekje.
3. De kienders gaan naar het [kiendermiddag clipje](#) van 'Kende 't lieke' kijken.
4. In het clipje komen verschillende Roosendaalse woorden terug en ook komen er verschillende voorwerpen en dieren in beeld.
5. De kinderen kruisen op de speurkaart aan welke dieren ze gezien hebben.
Er zijn verschillende speurkaarten, niet alle dieren komen op iedere speurkaart terug.
OF
De kinderen verzamelen de kaarten van het memoryspel waarop de dieren te zien zijn.

TIP: deze opdracht kan eventueel ook in aangepaste vorm in de kring gedaan worden. Met de plaatjes kan in een nagesprek besproken worden welke dieren de kinderen gezien hebben. Om de woordenschat te vergroten kunnen door de leerkracht de Roosendaalse woorden genoemd worden.

midden- en bovenbouw:

1. Maak kaartjes met de verschillende motto's:
Vlieg'd'ok mee? Alles daanst!
Ziede Sterre? Da's m'n stadje!
Gaòd'op sjiek? A'k jou nie aar!
't is sirrekus! Draai 't mar om!
Kend't ver'aol? Wa d'n optreje!
Ok 'ier op reis! Van goej 'uize!
Kende 't lieke?
2. De kinderen gaan over de streep spelen.
3. Je verdeelt de klas in twee groepen.
4. Aan de ene kant van de streep hang je een kaartje met een motto en aan de andere kan ook (steeds twee verschillende motto's).
5. Speel een kiendermiddagliedje af (zonder beeld!).
6. De kinderen lopen naar de kant waarvan zij denken dat het motto bij het liedje hoort.

TIP: om het moeilijker te maken kun je de klas in vier groepen verdelen en de leerlingen laten kiezen uit vier motto's.

'T bleft kunst!

Les 4. Ier op safari!

Hebben jullie het spannende mysterie van Suus al gezien? Suus gaat op pad om het mysterie van de Gròòtste Schooier op te lossen.

In de afleveringen komt Suus bij verschillende bouwclubs.

Bekijk de afleveringen van

"Op pad mee Suus: het Mysterie van de Gròòtste Schooier"

- Aflevering 1: De Kaapse Buffel;
- Aflevering 2: De leeuw;
- Aflevering 3: De neushoorn;
- Aflevering 4: De olifant;
- Aflevering 5: Het luipaard.



Wat heb je nodig?

- Grote dozen;
- Verf;
- Kwasten;
- Lijm;
- Tape.

onderbouw, midden- en bovenbouw::

1. Maak van de klas groepen van 3 à 4 leerlingen;
2. De leerlingen vormen samen een "bouwclub";
3. De leerlingen bedenken samen welk dier zij gaan knutselen;
4. De dozen worden gebruikt om een hoofd en een lijf te maken.

Voorbeelden:



'T bleft kunst!

Les 5. Ier op safari!

Hebben jullie het spannende mysterie van Suus al gezien?
Suus gaat op pad om het mysterie van de Gròòtste Schooier op te lossen.

In de afleveringen komt Suus bij verschillende dieren.

Bekijk de afleveringen van

"Op pad mee Suus: het Mysterie van de Gròòtste Schooier"

- Aflevering 1: De Kaapse Buffel;
- Aflevering 2: De leeuw;
- Aflevering 3: De neushoorn;
- Aflevering 4: De olifant;
- Aflevering 5: Het luipaard.



Wat heb je nodig?

- Wc-rollen;
- macaroni;
- stiften;
- gekleurd papier.

onderbouw, midden- en bovenbouw::

1. De leerlingen maken hun eigen diere-verschrikker van een WC- rol gevuld met macaroni;
2. Sluit de wc-rol aan beide kanten af met een klein stuk gekleurd papier;
3. Versier de wc-rol.

In plaats van wc-rollen kan ook gebruik gemaakt worden van andere verpakkingsmaterialen.



'T bleft kunst!

Les 6. Meej 'art en ziel

Hebben jullie de spannende film van Suus al gezien?

In de film is te zien hoe Tante Tullepetijn en Stafke oefenen voor een eigen Swaree act.

Tante Tullepetijn speelt als tante van de Priens al jarenlang een rol bij het kiendermiddag spektakel.

Dit jaar wil ze graag meedoen met het Priense Swaree.

Dit is een speciaal moment voor carnavaal.

Alle Tullepetaonen mogen een leuke act opvoeren voor de Priens, Nar en Sjampetter, die op deze dag voor het eerst hun mooie pakken aan mogen!



Wat heb je nodig?

- leutige ideeën.

onderbouw, midden- en bovenbouw::

1. De leerlingen gaan in groepjes een eigen Swaree act oefenen.
Dit mogen toneelstukjes, liedjes, dansjes zijn. Als het maar in Tullepetaonse sferen is.
2. De leerlingen krijgen de hele week op hun eigen act te oefenen en gaan aan het einde van de week optreden voor het drietal van de school!

TIP: Laat aan de leerlingen weten, dat er ook voor de kinderen een eigen Swaree is!
Dit is het kaakelswaree! Ieder jaar, de dag na het Priense Swaree, kunnen alle prallen-en-brakke van Tullepetaonestad hun leutige act laten zien aan de Priens, Nar en Sjampetter en alle opa's en oma's, ooms en tantes. Aanmelden kan via de website van Stichting Carnaval Roosendaal: www.tullepetaonsnieuws.nl



'T bleft kunst!

Les 7. Meej 'art en ziel

Hebben jullie de **spannende film** van Suus al gezien?

In de film is te zien hoe Tante Tullepetijn en Stafke oefenen voor een eigen Swaree act.

Tante Tullepetijn speelt als tante van de Priens al jarenlang een rol bij het kiendermiddag spektakel.

Bij het kiendermiddag spektakel mogen alle Prallen-en-brakke een leutig eigen geknutseld voorwerp meenemen!



Wat heb je nodig?

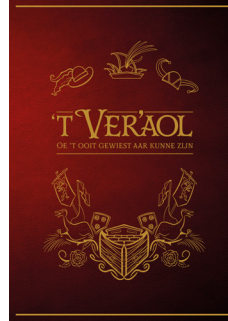
- Ballonnen;
- Blikken;
- Papier;
- Lijm;
- Schaar.

onderbouw, midden- en bovenbouw::

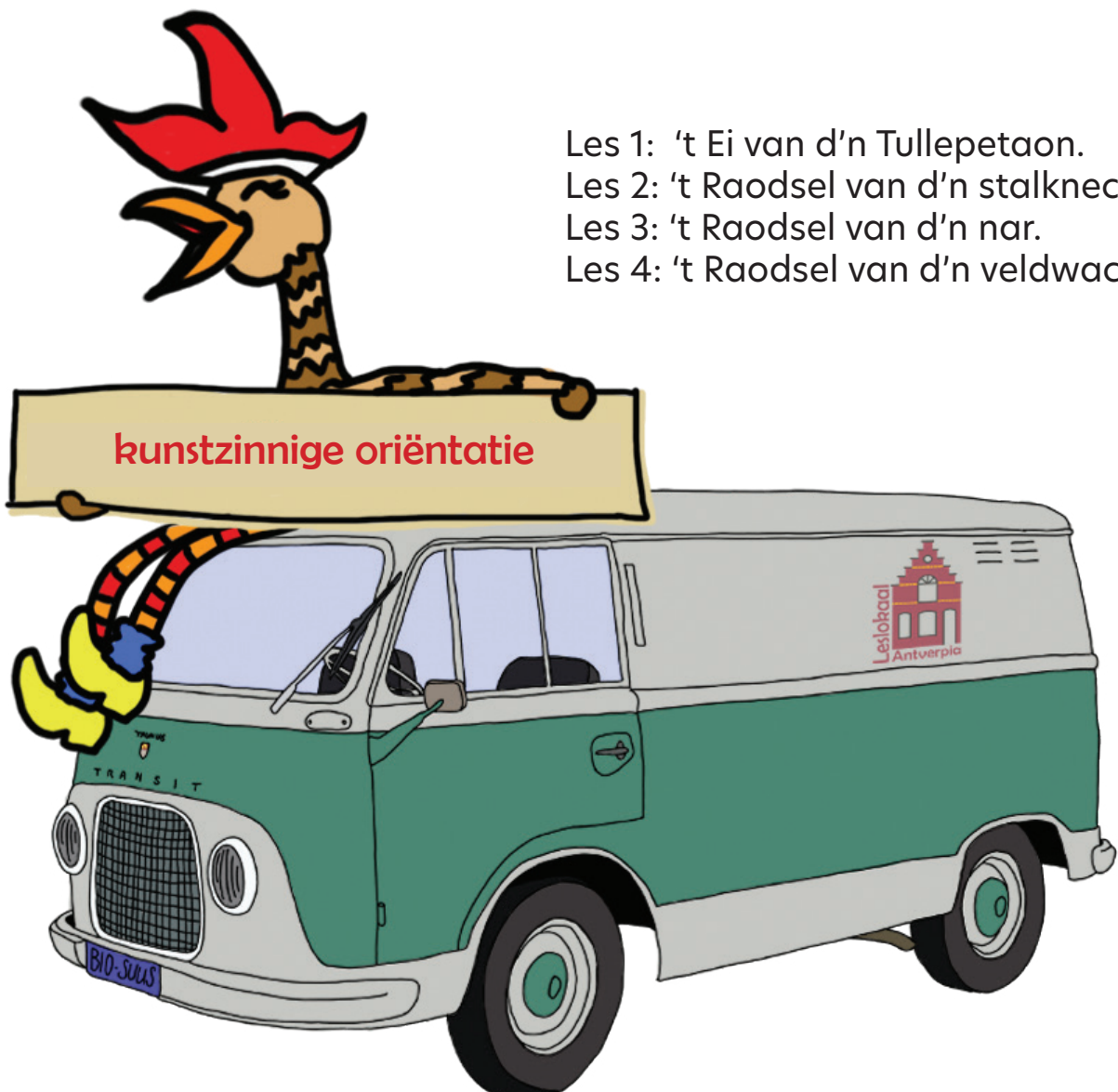
1. Knip het blaastuitje van de ballon eraf;
2. Trek de ballon over het blik en plak vast met tape;
3. Beplak en versier het blik;
4. je trommel is klaar voor gebruik!



Wad'n 'istorie!



- Les 1: 't Ei van d'n Tullepetaon.
- Les 2: 't Raodsel van d'n stalknecht.
- Les 3: 't Raodsel van d'n nar.
- Les 4: 't Raodsel van d'n veldwachter.



Tullepetéére kunde léére!

kerndoelen kunstzinnige oriëntatie



KERNDOELEN

Kunstzinnige oriëntatie

Kerdoel 54

De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Kerdoel 55

De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Kerdoel 56

De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.

Wad 'n 'istorie!

Les 1. 't Ei van d'n Tullepetaon.

Heel lang geleden, in 1605, kwam een boer uit Frankrijk hier in Roosendaal aangereden.

Op z'n wagen lag een ei. 't Viel rommetom van die wagen af.

Nicolaas Janssens heeft dat ei gevonden.

't Had een vreemde kleur en rook 'n beetje vies.

't Was 't ei van 'n Tullepetaon!



Wat heb je nodig?

- digibord;
- tijdlijn;
- werkblad ei (onderbouw);
- werkblad 't Ver'aol (bovenbouw);
- crêpe papier;
- gekleurd papier / karton;
- gekleurde veren;
- kleurpotloden / stiften / wasco;
- gekleurd karton / papier;
- scharen;
- lijm.



onderbouw:

1. De kienders krijgen in de kring in het kort het verhaal over 't ei van de Tullepetaon te horen. Hierbij wordt gebruikgemaakt van de tijdlijn met de tekening die bij dit verhaal hoort.
2. Bespreek met de kienders wat ze op de tekening zien staan;
3. Bespreek wat voor dieren eieren leggen en wat er in een ei te vinden is;
4. Laat de kienders een eigen Tullepetaon in een ei knutselen hiervoor kan gebruik gemaakt worden van het werkblad met het ei erop.
Laat de kienders het ei uitknippen en versieren met bijvoorbeeld: veren, propjes crêpe papier.
5. Laat de kienders het ei op een gekleurd karton / papier plakken.
6. Laat de kienders hun eigen fantasie gebruiken voor het tekenen / knutselen van de Tullepetaon.

midden- en bovenbouw:

1. De kienders starten met het bekijken van aflevering 1 van: **"Op pad mee Suus: 't ver'aol van Tullepetaonestad"**.
2. Bespreek met de kienders wat zij weten over carnaval in Roosendaal (Tullepetaonestad).
3. Om historie te schrijven moet je een grote fantasie hebben.
4. De kienders gaan bedenken op welke manier dit raadsel verder zal gaan verlopen.
5. Op het werkblad "'istorie schrijve" kunnen de kienders hun eigen verhaal schrijven over carnaval in Roosendaal in de toekomst.
6. Ze gaan hun eigen "historie" schrijven.

Wad 'n istorie!

Les 2. 't Raodsel van d'n stalknecht.

In de tijd dat Gerardus Panneboeter de Burgemeester van Roosendaal was, had hij een stalknecht.

De Panneboeter moest, om 't Raadhuis en de Sint-Jan op te kunnen knappen, geld gaan halen bij de Koning.

Dat heeft hij gedaan om stadrechten te kunnen krijgen.

Dit speelde zich af in 't jaar 1809.

Burgemeester Panneboeter heeft toen aan zijn stalknecht de sleutel van de stad gegeven.

Met de legendarische woorden:

"Oòg'eid, as 'ne priens zulde gij waardig regéere over m'n rijk.

Zet de wèèrld gerust op z'n kop, mar begaoj 't nie te veul!"



Wat heb je nodig?

- digibord;
- scharen;
- lijm;
- kwasten;
- verf;
- crêpe papier;
- eierdozen;
- kleine doosjes;
- wc-rollen;
- keukenrollen.



onderbouw:

1. De kienders krijgen in de kring in het kort het verhaal over 't raodsel van d'n stalknecht te horen. Hierbij wordt gebruikgemaakt van de tijdlijn met de tekening die bij dit verhaal hoort.
2. Bespreek met de kienders wat ze op de tekening zien staan.
3. Waarom is de sleutel van de stad belangrijk voor de Priens?
4. De kienders gaan een stadssleutel knutselen.
5. De keuze is aan de leerkracht om met verf of met crêpe papier te gaan werken.

TIP: De sleutel van de stad mogen de kienders meenemen naar het kiendermiddagspektaakel op dinsdag 13 februari 2024.

midden- en bovenbouw:

1. De kienders starten met het bekijken van aflevering 2 van: ["Op pad mee Suus: 't ver'aol van Tullepetaonestad"](#).

Zie stap 4 en 5 bij de beschrijving voor de onderbouw.

Wad 'n istorie!

Les 3. 't Raodsel van d'n nar.

In 1848 heeft de nar voor het eerst bij de Priens de spiegel voorgehouden.

't Maakt niet uit of je arm of rijk bent... groot of klein... met carnavaal is iedereen gelijk en mag je zijn wie of wie je wilt zijn.

De Priens zei:

"Ee beste Tullepetaone, jao, ik praot van nou af aon vortaon van tullepetaone mee 'n gròòte Tu, en ik neem ok nie alléénig mir de kop! Ik neem aaltij m'nne eige spiegel mee. Kekt 'm straole. We zetten 'm 'n zottekap op, we laote 'm danse en zinge, 'osse en sprienge. We zette de wèèrld op z'n kop. Narreke, ik 'ou nou al van jou.'



Wat heb je nodig?

- digibord;
- werkblad spiegel (zie bijlage);
- (gekleurd) karton;
- scharen;
- lijm;
- verf;
- kwasten;
- crêpe papier;
- aluminiumfolie.



onderbouw:

1. De kienders krijgen in de kring in het kort het verhaal over 't raodsel van d'n nar te horen. Hierbij wordt gebruikgemaakt van de tijdlijn met de tekening die bij dit verhaal hoort.
2. Bespreek met de kienders wat ze op de tekening zien staan.
3. Wat zie jij als je in de spiegel kijkt?
4. De kienders kunnen de spiegel van het werkblad gaan versieren en op een karton plakken.

midden- en bovenbouw:

1. De kienders starten met het bekijken van aflevering 3 van: **"Op pad mee Suus: 't ver'aol van Tullepetaonestad"**.
2. 't Narreke heeft altijd gekke narrenstreken. Vroeger werden verhalen en grappen doorverteld aan elkaar. Om het volk te vermaken werden er kleine toneelstukken gedaan. Als iemand in zijn eentje een grappig verhaal vertelt werd dat in een grote ton gedaan. Dit noem je tonpraten.
3. Verzin een grappig verhaal in een groepje of alleen.
4. Je gaat dit grappige verhaal laten zien aan de klas.
5. Dat wordt een leuke middag met tonpraten en toneel!

TIP: Schrijf jouw klas in voor het Kaakelswaree en laat jullie grappige act zien in de grote zaal van de Kring!

Wad 'n istorie!

Les 4. 't Raodsel van d'n veldwachter.

In het jaar 1915 werd een veldwachter na 33 jaar trouwe dienst in Rozebeke (Oost-Vlaanderen) bij een grensovergang door de Priens en de Nar gevonden. In Vlaanderen noemen ze een veldwachter ook wel "Sjampetre".

Omdat het oorlog was, moest er iemand zijn die de orde kan bewaken.

Met zijn "11 gebooje" heeft de veldwachter de orde goed kunnen bewaken en was "het drietal" met de Sjampetter erbij compleet!



Wat heb je nodig?

- digibord;
- klei;
- verf;
- kwasten.;
- touw.



onderbouw:

1. De kienders krijgen in de kring in het kort het verhaal over 't raodsel van d'n veldwachter te horen.
Hierbij wordt gebruikgemaakt van de tijdlijn met de tekening die bij dit verhaal hoort.
2. Bespreek met de kienders wat ze op de tekening zien staan.
3. Wat zijn belangrijke regels voor carnaval?
4. De kienders gaan van klei een "onderscheiding" maken die hoort bij carnaval.
Ieder jaar met carnaval is er een veldteken te koop.
Dit is een leuke, vrolijke en carnavaleske onderscheiding als je deze om je nek hebt hangen kan iedereen zien dat je carnaval aan het vieren bent.
5. Als de klei droog is kan het veldteken geschilderd worden.

midden- en bovenbouw:

1. De kienders starten met het bekijken van aflevering 4 van: ["Op pad mee Suus: 't ver'aol van Tullepetaonestad"](#).

Zie stap 4 en 5 bij de beschrijving voor de onderbouw.

'T is wir sport!



Les 1: Kloek meej pielekes race

Les 2: Reepe

Les 3: Pattelulle

Les 4a: Daans mee met Daansjufke Mandy

Les 4b: Daans mee met Daansjufke Mandy

Les 5: In krabbenpas!

Tullepetéére kunde léére!

kerndoelen bewegingsonderwijs



KERNDOELEN

Bewegingsonderwijs

Kerdoel 57

De leerlingen leren op een verantwoorde manier deelnemen aan de omringende bewegingscultuur en leren de hoofdbeginselen van de belangrijkste bewegings- en spelvormen ervaren en uitvoeren.

Kerdoel 58

De leerlingen leren samen met anderen op een respectvolle manier aan bewegingsactiviteiten deelnemen, afspraken maken over het reguleren daarvan, de eigen bewegingsmogelijkheden inschatten en daarmee bij activiteiten rekening houden.

'T is wir sport!

Les 1. Kloek meej pielekes race

Kend'n kloek meej pielekes?

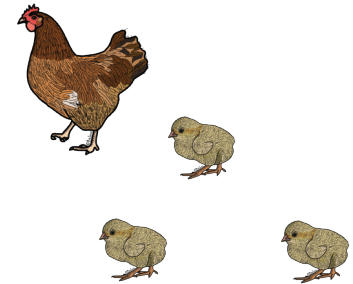
Dan zijde gij van Roosendaol dan zijde net as ikke!

Wie kan de pielekes zo snel mogelijk naar de kloek brengen?

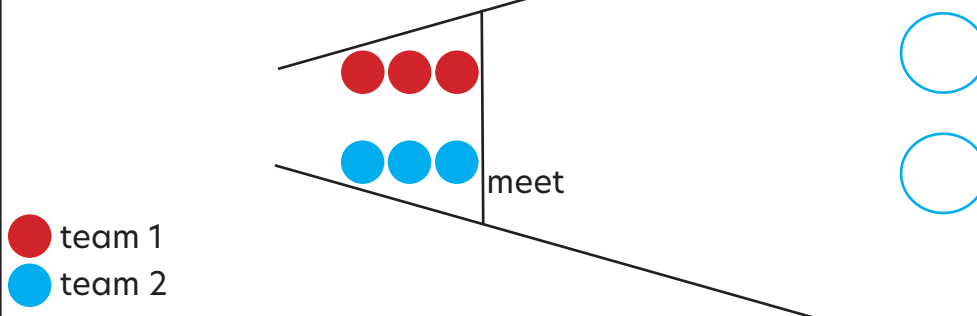


Wat heb je nodig?

- veel plek;
- 3 lepels / tenniserackets;
- mand / korf;
- per team 6 kuikentjes (pielekes) / pittenzakjes;
- teams van 3 kienders.



Het speelveld.



Hoe moet je dit doen?

1. Ieder team krijgt 6 pielekes;
2. Er spelen twee teams tegen elkaar;
3. Beide teams gaan achter elkaar bij de meet (startpunt) staan;
4. Nummer 1 legt een pieleke op de lepel of op het tennisracket;
5. Breng zo snel mogelijk het pieleke naar de kloek in de mand die in het speelveld ligt;
6. Ren terug en tik de volgende van je team aan;
7. Blijf dit doen tot alle zes de pielekes bij de kloek zijn.
Het snelste team heeft gewonnen!

'T is wir sport!

Les 2. Reepe

Reepe is een oud Roosendaals kienderspel!

Vroeger werd een reep gemaakt van de velg van een fietswiel.

De spaken en de band werden eraf gehaald.

Met een stok kon je de reep vooruit duwen.

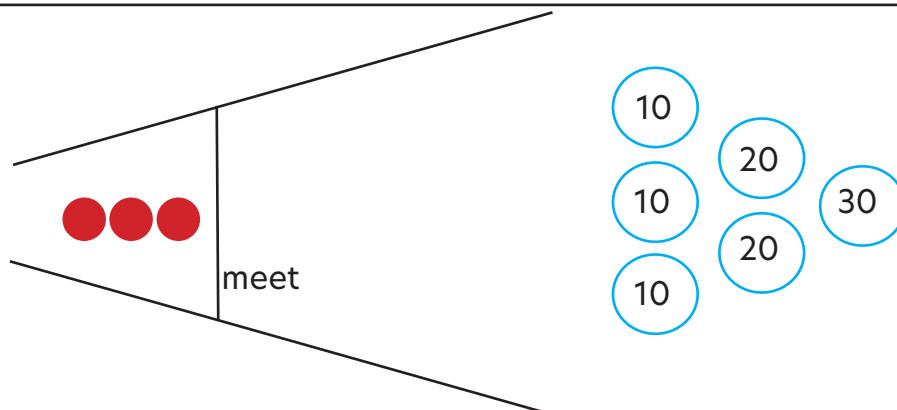


Wat heb je nodig?

- veel plek;
- per team een hoepel om te rollen;
- 6 pilonnen of hoepels (om in het speelveld te zetten);
- per team 6 pittenzakjes;
- teams van 3 kienders.



Het speelveld.



Hoe moet je dit doen?

1. Je kiest met je team een hoepel;
2. Rol de hoepel vanaf de meet (startpunt) in de richting van de hoepels die in het speelveld liggen;
3. Je gaat op de plaats waar de hoepel op de grond valt in de hoepel staan;
4. Vanaf deze plek ga je per teamlid twee pittenzakjes in de hoepels gooien;
5. Is jouw team geweest? Dan mag het volgende team!

TIP: maak meerdere speelvelden. Dan kunnen per speelveld twee teams spelen!

'T is wir sport!

Les 3. Pattelulle

Pattelulle is een oud Roosendaals kienderspel!
Ieder jaar wordt door "Makkeluk Zat" een toernooi georganiseerd op het Pirresplein.

Worden jullie de nieuwe, enige echte Tullepetaonse Pattelulle kampioenen?



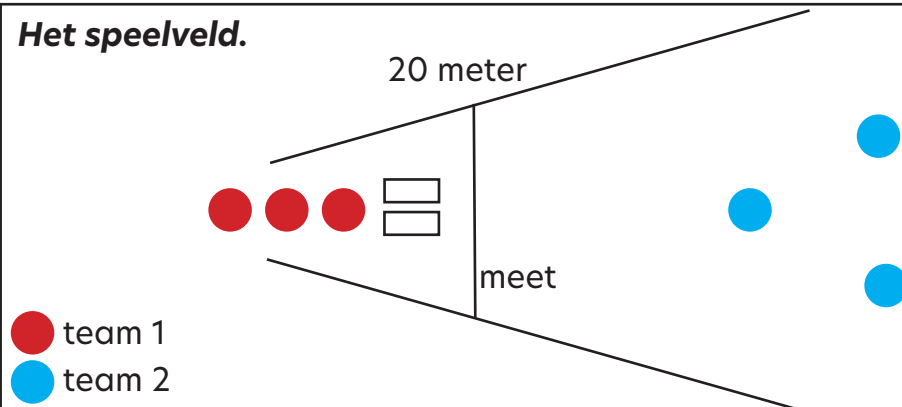
Wat heb je nodig?

- veel plek;
- twee bakstenen;
- één pattelulhoutje* van 10 cm;
- één pattelulhoutje* van 40 cm;
- teams van 3 kienders.

* pattelulhoutjes zijn gemaakt van een oude bezemsteel.



Het speelveld.



Spelregels.

Twee teams van 3 spelers spelen tegen elkaar.

Eén team moet als eerste de houtjes gooien. Het andere team staat in het speelveld. Het team dat gaat gooien staat achter de meet bij de bakstenen.

De eerste ronde:

1. Het eerste team legt het pattelulhoutje van 10 cm dwars op de bakstenen.
2. Zij houden het pattelulhoutje van 40 cm met twee handen vast en steek hem schuin onder het korte houtje.
3. Veeg het korte houtje zo ver mogelijk in het speelveld. Het team dat in het veld staat probeert het korte houtje tegen te houden.

Als het korte houtje tegengehouden wordt, ben je af en mag iemand anders uit jouw team proberen het korte houtje zo ver mogelijk weg te gooien.

Als het korte houtje niet tegengehouden wordt ga je door naar stap 4.

4. Leg het pattelulhoutje van 40 cm dwars op de bakstenen.
5. Het team dat in het speelveld staat, probeert vanaf de plek waar het kleine houtje terechtgekomen is, het lange houtje dat op de bakstenen ligt te raken.
6. Als dit lukt, ben je af. De volgende speler van je team gaat nu verder vanaf punt 3 van de eerste ronde. Lukt dit niet dan ga je door naar de tweede ronde.

De tweede ronde:

1. Het eerste team is nog steeds "aan slag". Ben je in de eerste ronde 'af' gevangen? Dan is de volgende speler van jouw team aan slag. De speler die aan slag is gaat bij de meet staan.
2. Je pakt het lange houtje in je hand. Tussen de duim en wijsvinger van deze zelfde hand houdt je het korte houtje vast.
3. Je gooit het korte houtje omhoog en slaat er tegen met het lange houtje.
4. Het team dat in het veld staat, moet proberen het korte houtje te vangen. Als het korte houtje gevangen wordt ben je af.

Als het korte houtje niet gevangen wordt, moet het team uit het veld proberen om het korte houtje tegen de bakstenen te gooien. Als de bakstenen geraakt worden ben je af en begint de volgende speler uit het eerste team opnieuw bij de eerste ronde.

Het team dat "aan slag" is, probeert met het lange houtje het korte houtje tegen te houden OF zo ver mogelijk in het speelveld te slaan. Ga nu door naar stap 5.

5. Het team dat "aan slag" is, loopt naar de plek waar het korte houtje in het speelveld terechtgekomen is. Je zet op deze plaats het lange houtje rechtop op de grond en laat het lange houtje richting de baksteen vallen. Blijf dit doen totdat je weer terug bij de bakstenen bent.
Je krijgt voor iedere keer dat dit lukt één punt (dus iedere stoklengte van het lange stokje tot de bakstenen is één punt). Ga nu door naar de derde ronde.

De derde ronde:

1. Het eerste team gaat weer bij de meet staan. We gaan verder met de speler die 'aan slag' was in de tweede ronde. Je moet weer het lange houtje in je hand houden.
2. Je moet je hand met je pols naar boven draaien. Hier bovenop leg je het korte houtje.
3. Je gooit het korte houtje omhoog en slaat hem weg met het lange houtje.

**BONUSPUNTEN! Je krijgt bonuspunten, als je voordat je het kleine houtje weg slaat met het grote houtje het korte houtje eerst aantikt en daarna weg slaat.*

Je mag dan voor de puntentelling het korte houtje in plaats van het lange houtje gebruiken.

LET OP! Het team in het veld mag het stokje NIET vangen!

4. Nu mag je weer punten gaan tellen, zoals je dit in ronde twee ook gedaan hebt.

Nu mogen de teams van plaats wisselen! Het tweede team is nu "aan slag" en start bij de eerste ronde!

Als beide teams drie keer aan slag geweest zijn is het spel afgelopen!



ler op safari!

Les 4a. *Daans mee met Daansjufke Mandy*

Hebben jullie het nieuwe clipje van het kienderlike al gezien?

Daar zit ook een leutig dansje bij!

Bekijk de tutorial video en daans mee!

https://youtu.be/07WX6Dcoznc?si=WHzg08y17Ymu6_hu



Wat heb je nodig?

- digiboard.

Daans mee!

Zet alle tafels en stoelen aan de kant en ga met de klas het dansje van het nieuwe kienderlike oefenen!

Hebben jullie bij de knutselles leuke dierenmaskers gemaakt?

Zet deze dan op en maak er een dolle boel van!



Meej 'art en ziel!

Les 4b. *Daans mee met Daansjufke Mandy*

Hebben jullie het nieuwe clipje van het kienderlieke al gezien?

Daar zit ook een leutig dansje bij!

Bekijk de tutorial video en daans mee!

<https://youtu.be/CbFuEu62j3c?si=sHkCmOfWRe6T0c7Y>



Wat heb je nodig?

- digiboard.

Daans mee!

Zet alle tafels en stoelen aan de kant en ga met de klas het dansje van het nieuwe kienderlieke oefenen!



Meej 'art en ziel!

Les 5. In krabbenpas!

Hebben jullie de **nieuwe film** van Suus al gezien?
De boeven lopen steeds in "krabbenpas".

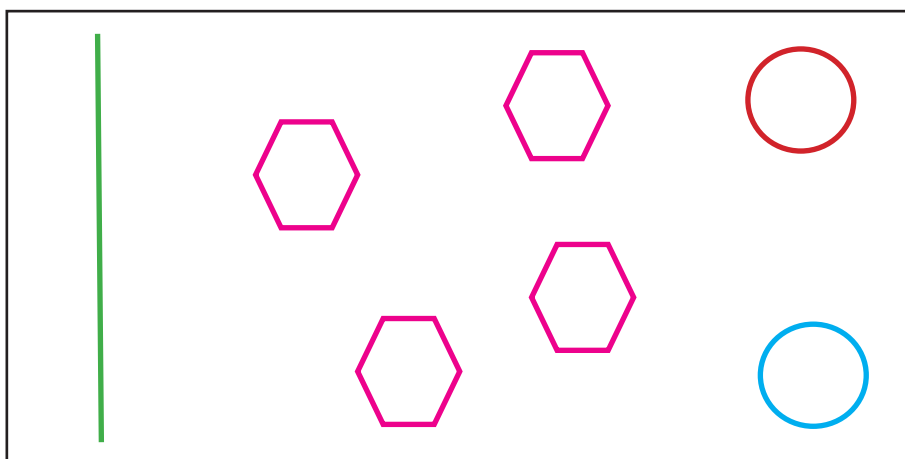
Tijdens deze gymles stappen jullie in de rol van de boeven
en gaan jullie in krabbenpas voorwerpen stelen.



Wat heb je nodig?

- 3 teams (2 boeven teams en 1 speurneuzen team);
- hoepels;
- voorwerpen om te stelen aantallen aanpassen aan niveau van de leerlingen.

1. Verdeel de klas in drie groepen;
2. Twee groepen zijn de boeven.
Eén groep zijn de speurneuzen.
3. De speurneuzen gaan verspreid in de gymzaal staan met per duo **een hoepel**.
4. De boeven gaan achter een **lijn** in de gymzaal staan.
5. In de zaal liggen twee hoepels met voorwerpen (**hoepel 1** en **hoepel 2**) erin.
6. Ieder boeventeam moet proberen zo snel mogelijk alle voorwerpen veilig te stellen.
7. De boeven gaan één voor één in krabbenpas richting de voorwerpen.
Bij krabbenpas hebben de leerlingen de armen in de lucht en lopen zijwaards, als een krab door de zaal.
8. Als een boef een voorwerp gepakt heeft moet hij deze zo snel mogelijk veilig stellen door deze achter de lijn waar de boef vandaan kwam te leggen.
9. Zodra een boef een voorwerp te pakken heeft, kan de boef betrapt worden door een speurneus.
10. De speurneuzen proberen de boef (die in krabbenpas terugloopt) te vangen door deze in te sluiten in **een hoepel**.
11. Als de boef gevangen is moet het voorwerp teruggelegd worden in de hoepel.
12. De boef is af.
13. Het boeventeam dat al eerste alle voorwerpen binnen heeft is de winnaar.
14. Als alle boeven gevangen zijn door de speurneuzen hebben de speurneuzen gewonnen.



Tullepetéére kunde léére!

bijlagen



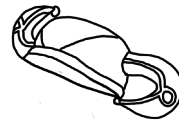
1. Tullepetéére kunde léére certificaat
2. Haltebordjes Tullepetrein
3. Pielekes voor buitenlessen
4. Werkblad hoed
5. Werkblad berenmasker
6. Werkblad ei
7. Werkblad 'istorie schrijve
8. Werkblad spiegel
9. Knipblad Tullepedaolder
10. Knipblad Sprongen Vooruit
11. Spel "Nimt d'n regie"
- 12 Tullepetaonse kwartetspel! (spel)
13. Tullepetaonse memory! (spel)
14. Nie 'alf mar dubbel! (spel)
15. Kleurplaat kleurwedstrijd: Eten met de Priens!

Tullepetéére kunde léére!

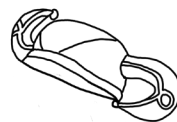
Dit certificaat is van: _____

Kleur bij iedere activiteit op wie van het drietal jij jezelf het meest vindt lijken!

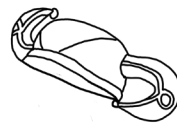
Taol



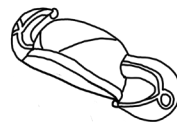
Rekenen



Wereldoriëntatie



Kunst



Sport



Ik voel mezelf het meest:



Zo sjiek as d'n Priens



Zo gek as 't Narreke



Zo slim as d'n Sjampetter

Haltebordjes Tullepetrein



**Station
Meulestraot**

**Station
Pirresplein**

**Station
Mart**

**Station
Sint Jan**

Haltebordjes Tullepetrein



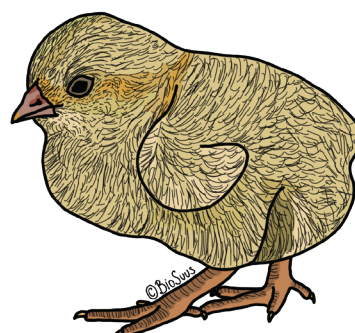
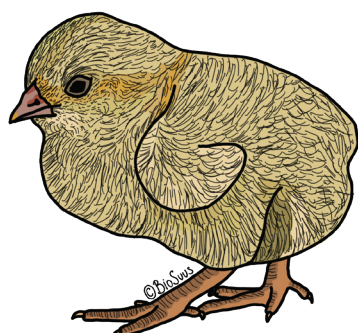
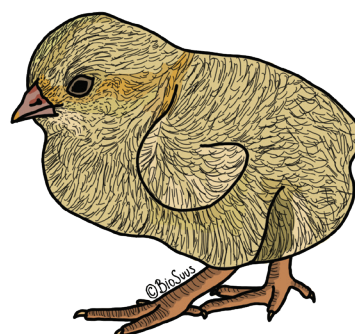
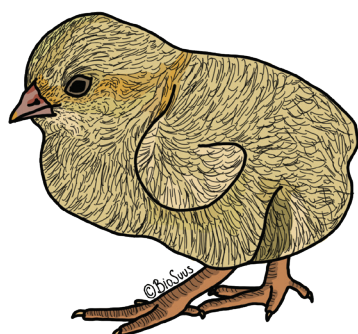
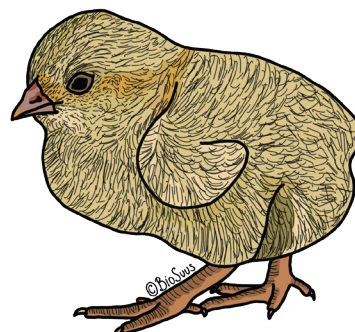
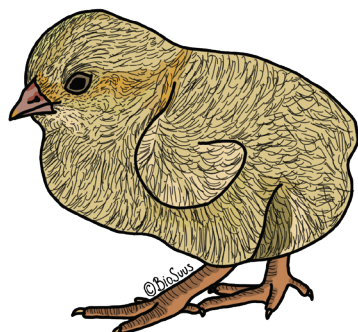
**Station
Raod'uis**

**Station
Tullepetaon**

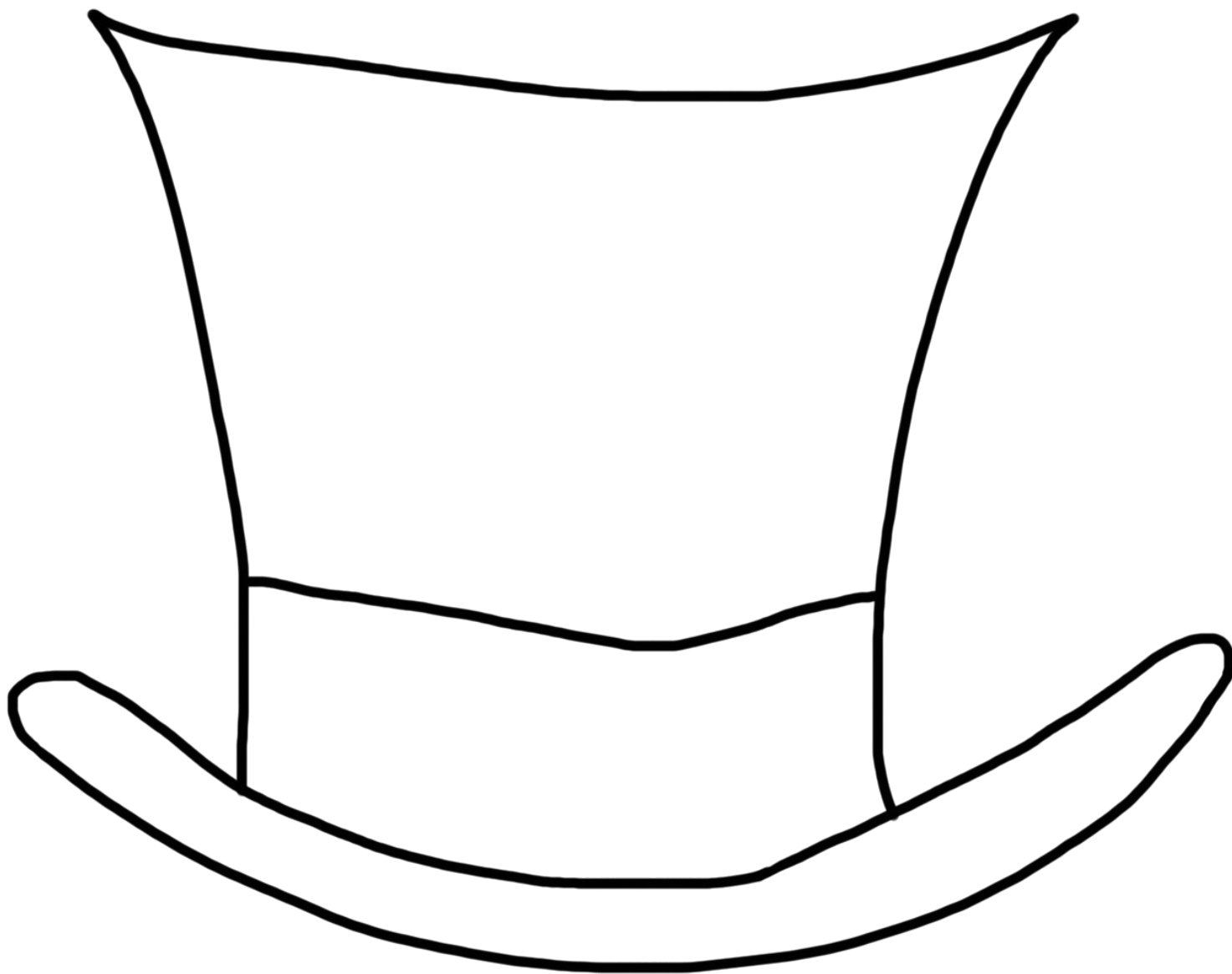
**Station
de Schuive**

**Station
de Kaai**

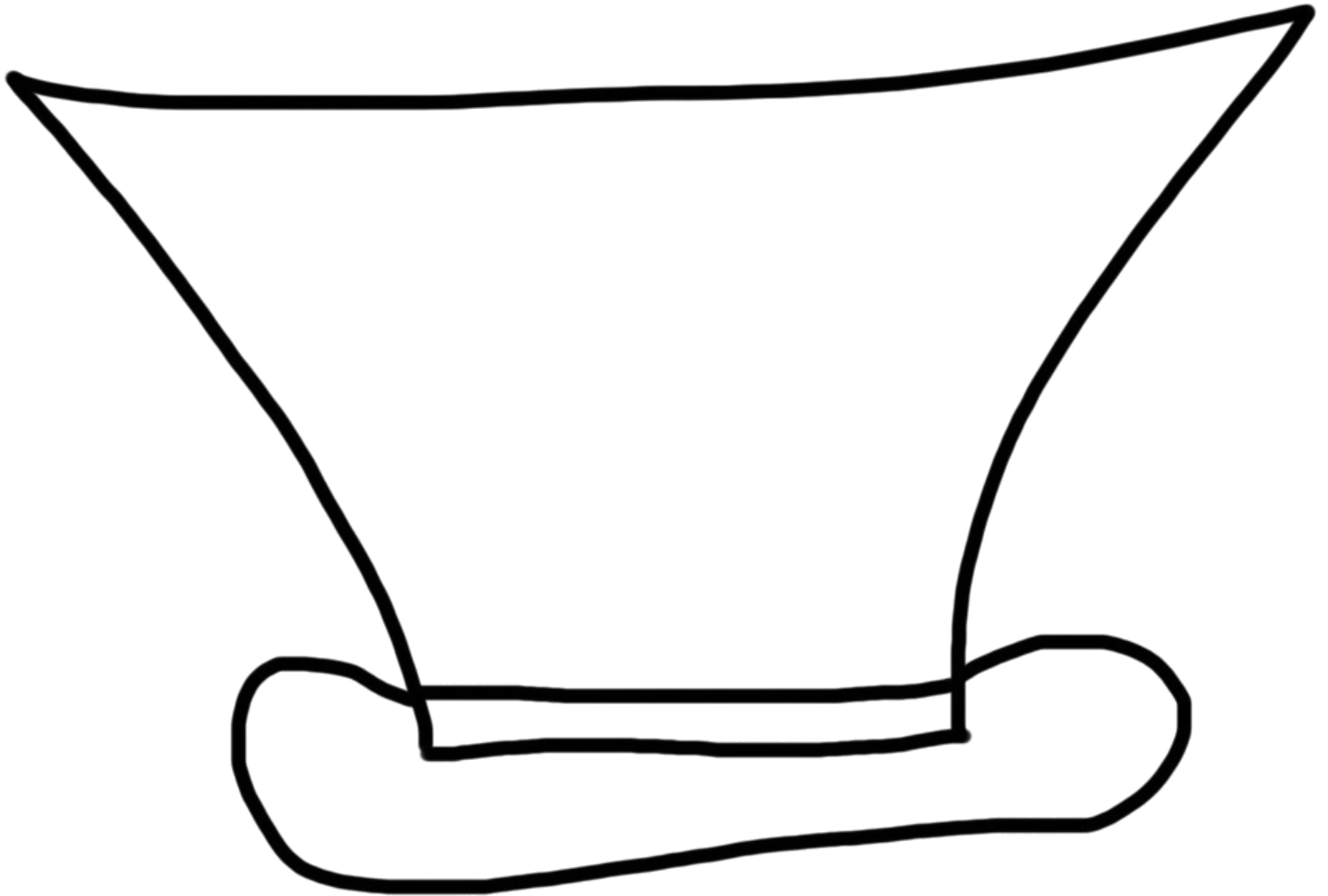
Pielekes voor buitenlessen



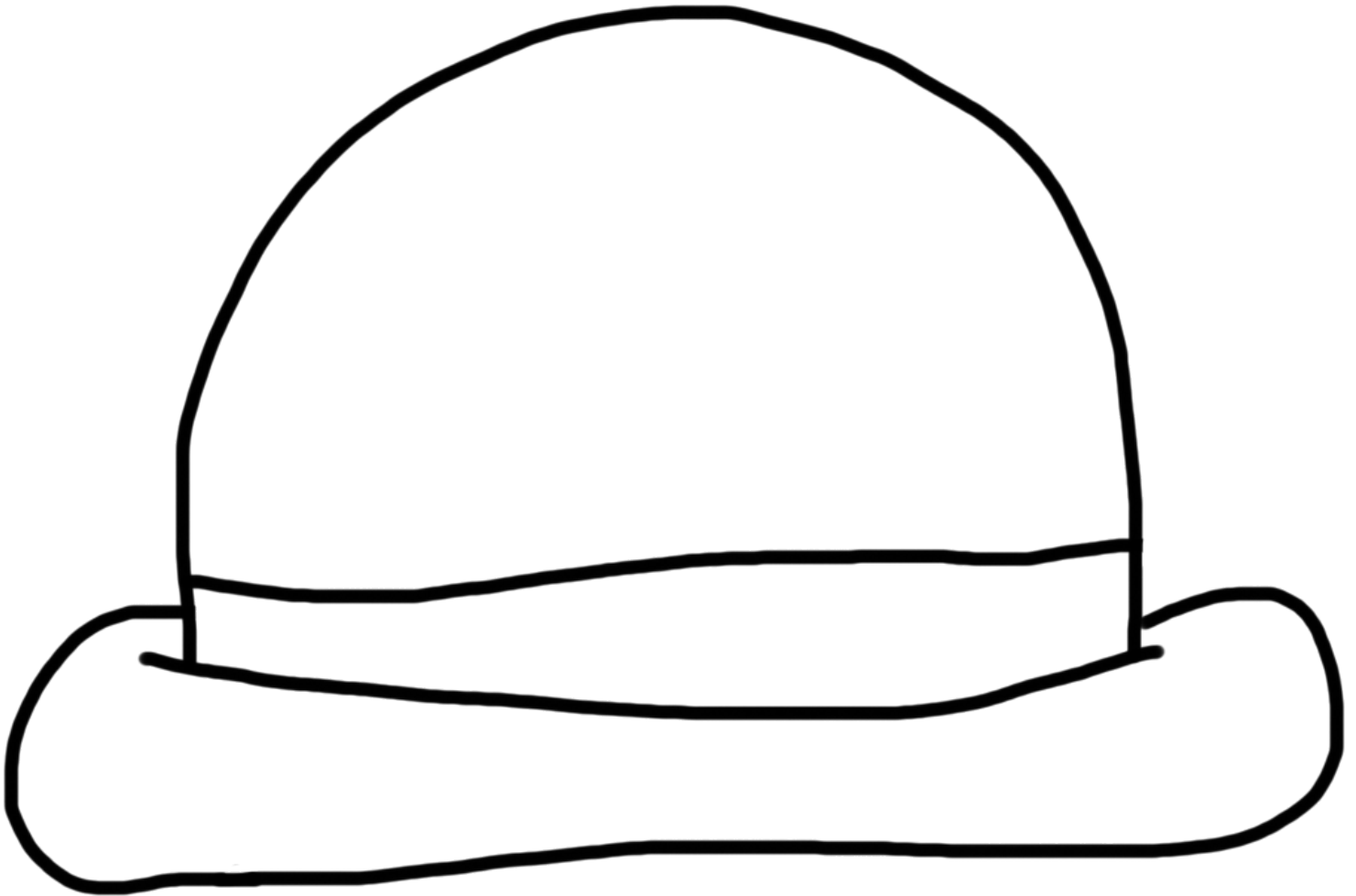
Werkblad hoed 1



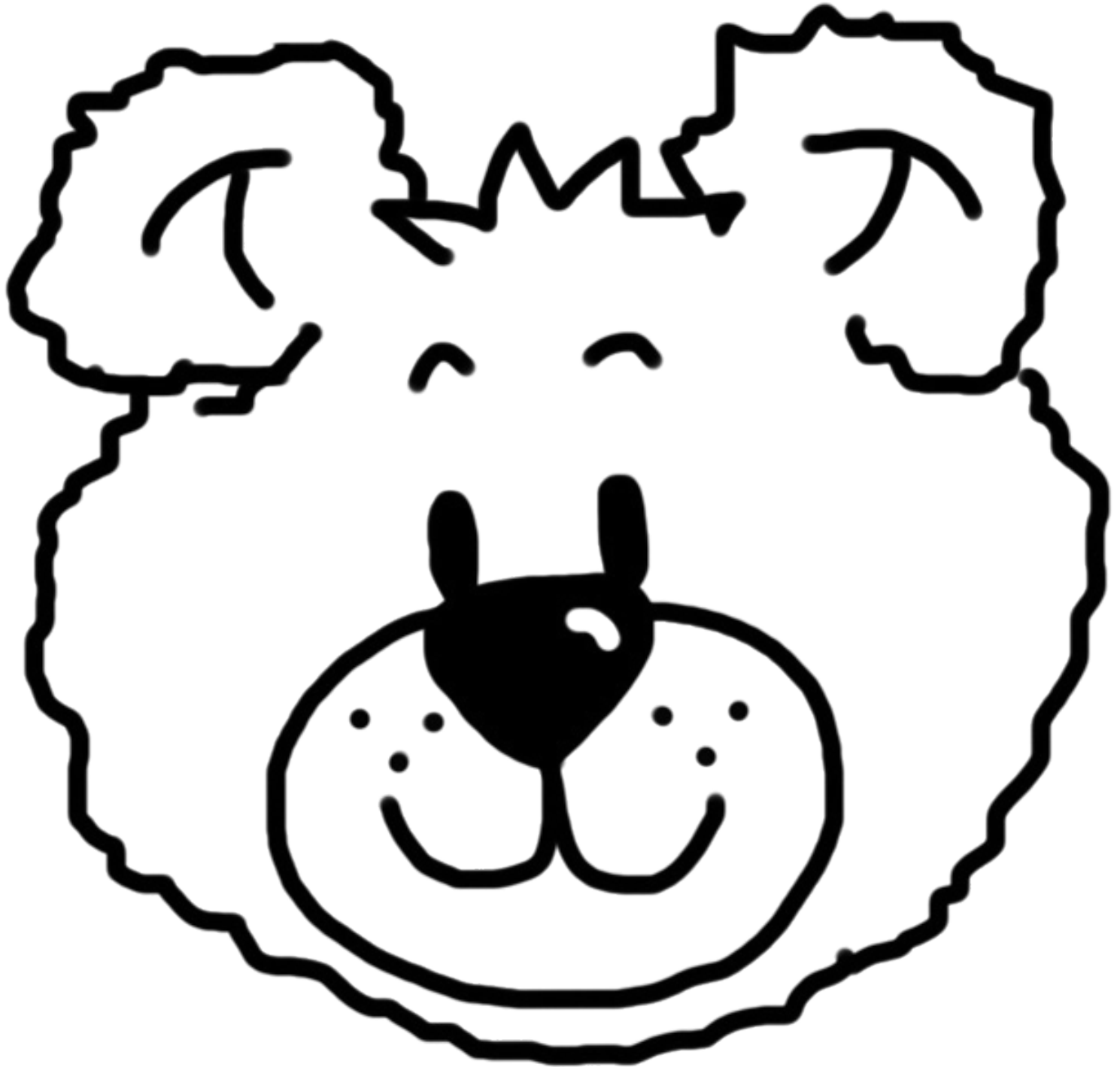
Werkblad hoed 2



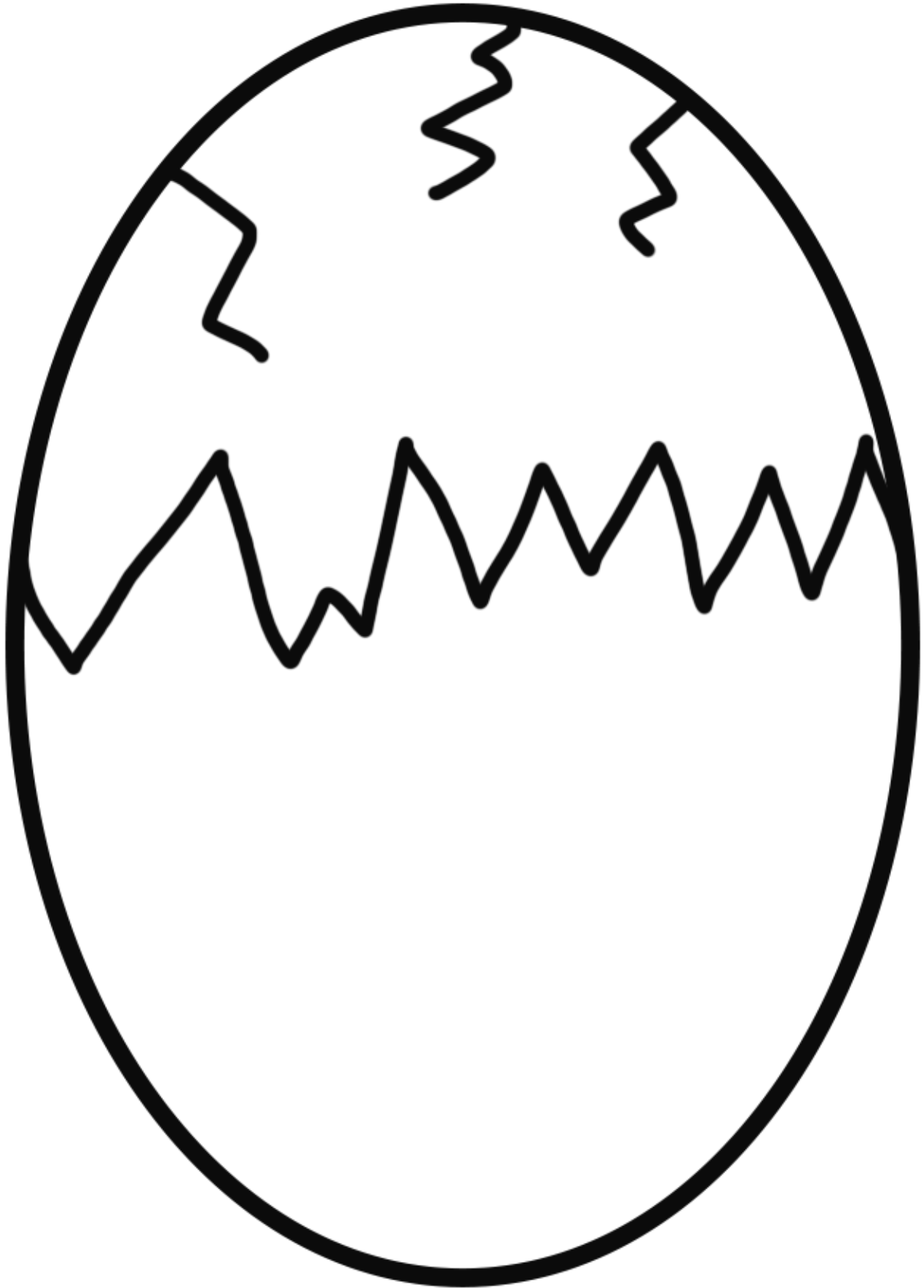
Werkblad hoed 3



Werkblad berenmasker

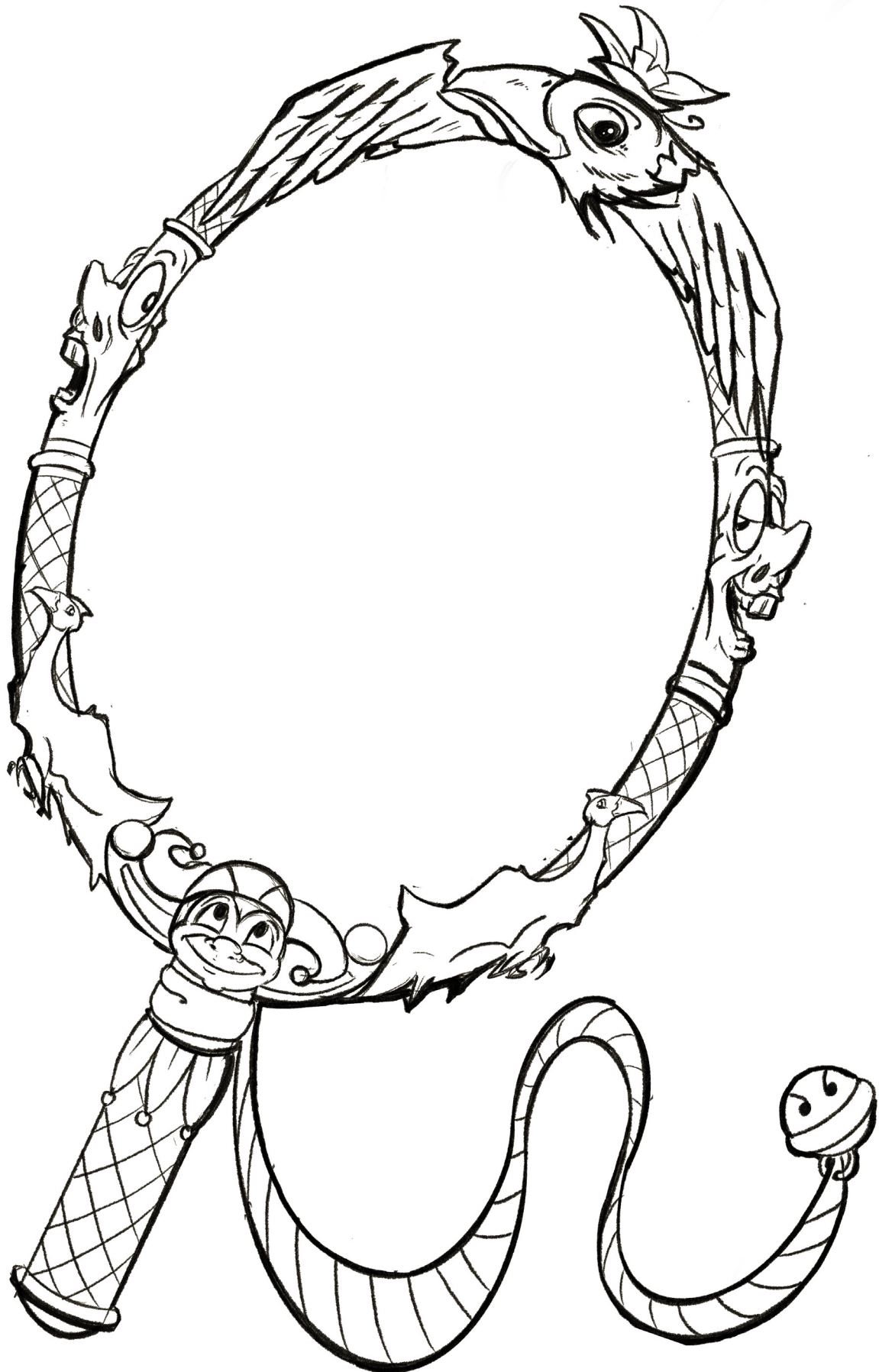


Werkblad ei

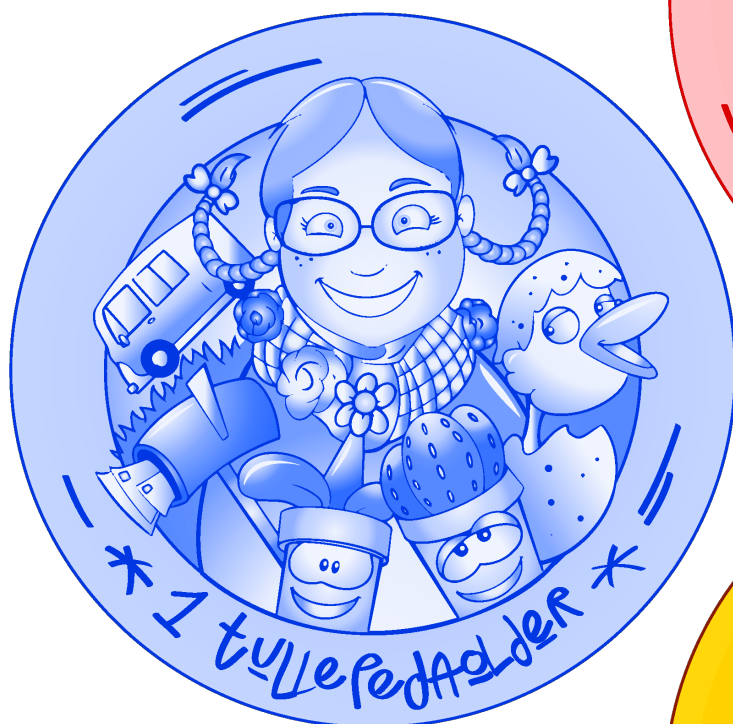
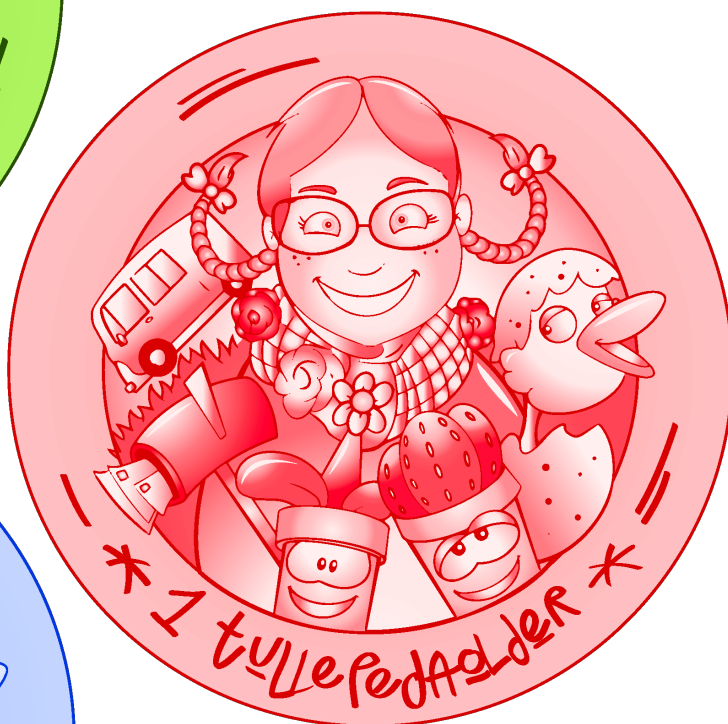
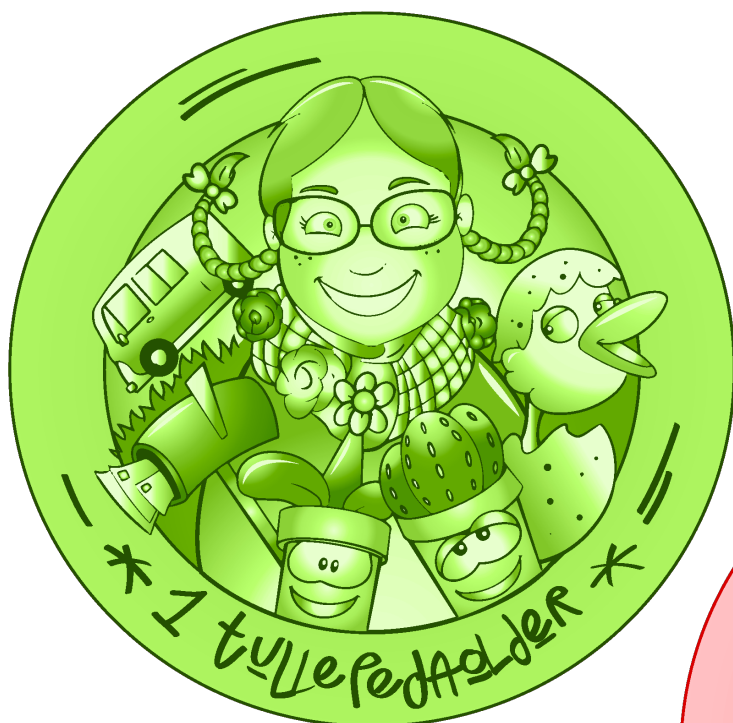


This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Werkblad spiegel



Knipblad Tullepedaolder



Knipblad Sprongen vooruit



Nimt d'n regie!

Kun jij het mysterie oplossen?

Zoek de verdachte, de methode, de plaats en het motief en bevrijd Suus uit de gevangenis!

Wat moet je doen:

1. Print het spelbord (passend op papier) uit en plak het op stevig karton;
2. Print de categorie- en nummer kaarten 13x enkelzijdig uit;
3. Plak de kaarten op gekleurd papier en knip ze uit;
4. Print de speurneuskaart 1x uit, vouw dubbel en plak op spelbord;
5. VEUL LEUT!



Tante Tullepetijn



VERDACHTE

Stafke



VERDACHTE

Gròòtste Schooier



VERDACHTE

Meneer Niest



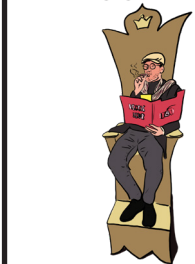
VERDACHTE

RAC-boer



VERDACHTE

Reggie Zeur



VERDACHTE

steek stelen



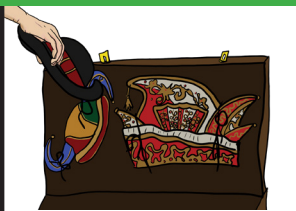
METHODE

narrenkap stelen



METHODE

sjampetter'oed stelen



METHODE

Tullepedaolders stelen



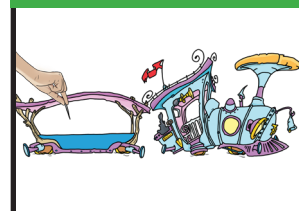
METHODE

fruitdozen RAC stelen



METHODE

banden Tullepetrein lek prikken



METHODE

Priens worre



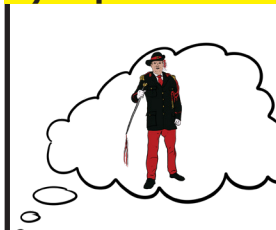
MOTIEF

Nar worre



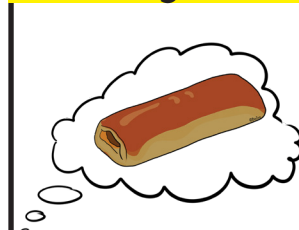
MOTIEF

Sjampetter worre



MOTIEF

'onger



MOTIEF

0

1

2

3

Nimt d'n regie!

Spelregels:

1. Sorteert de kaarten op categorie (verdachte, methode, motief, plaats).
2. Twee teams zitten tegenover elkaar.
3. Team A kiest van iedere categorie een kaart en legt deze weg, zonder dat het andere team de kaarten ziet.
4. Team B heeft 11 kansen om te raden welke kaarten het andere team heeft. Zij leggen steeds per categorie een kaart weg.
Team A geeft met een nummerkaart aan, hoeveel kaarten er goed zijn.
5. Zijn alle kaarten goed? Dan heeft het team gewonnen.
6. Schrijf per ronde op hoeveel keer een team heeft moeten raden wat de scene is.
7. Het team dat na 4 rondes de minste punten heeft, is de winnaar!



rijk worre	beroemd worre	camping	theaoterzaol
MOTIEF	MOTIEF	PLAOTS	PLAOTS
STOEP	Black Horse	atelier Gròòtste Schooier	't Kwekkelnest
PLAOTS	PLAOTS	PLAOTS	PLAOTS

SCORE TEAM A		SCORE TEAM B	
	RONDE 1		
	RONDE 2		
	RONDE 3		
	RONDE 4		
	TOTAOL		

NIMT D'N REGIE!

Help de speurneuzen om Suus & Dafke
uit de gevangenis te bevrijden!

Ga op zoek naar:

- De verdachte;
- Het motief;
- De methode;
- De plaats!

NIMT D'N REGIE!

Help de speurneuzen om Suus & Dafke
uit de gevangenis te bevrijden!

Ga op zoek naar:

- De verdachte;
- Het motief;
- De methode;
- De plaats!



vouwen & plakken

vouwen & plakken

vouwen & plakken

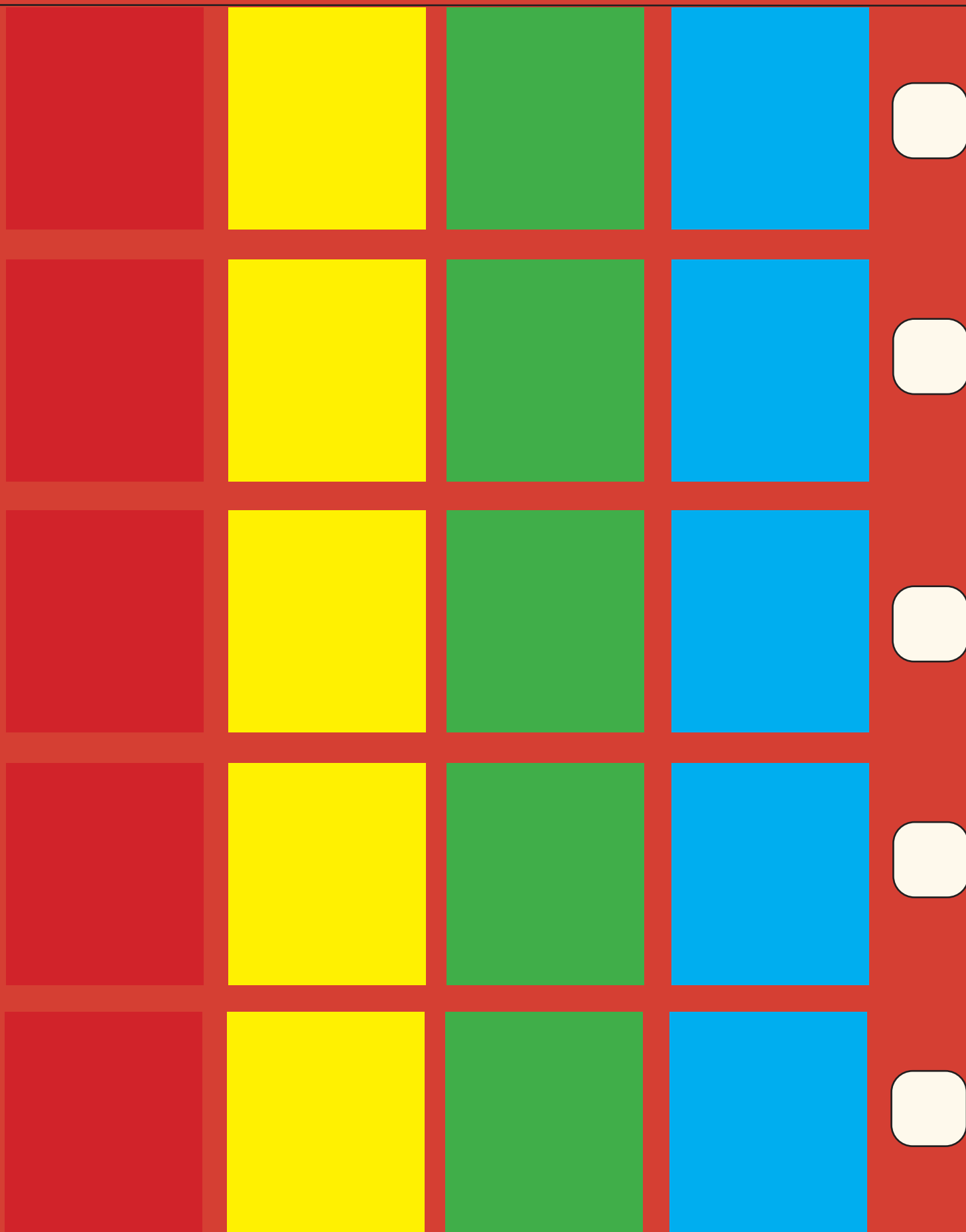
plakrand A

				
				
				
B	W	A	T	

plak hier de kaart met de speurneuzen

TEAM A

plakrand B



vouwen + plakken A



vouwen + plakken B

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*

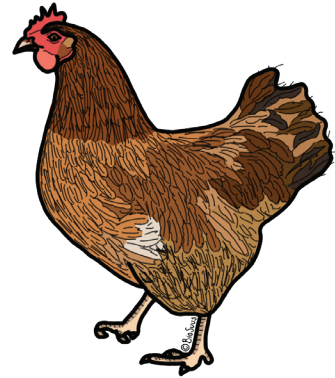


op d'n waarft



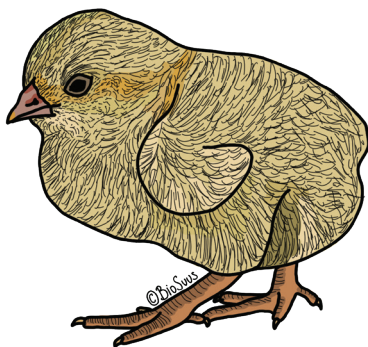
- ☒ tullepetaon
- ☐ kloek
- ☐ pieleke
- ☐ 'ond

op d'n waarft



- ☐ tullepetaon
- ☒ kloek
- ☐ pieleke
- ☐ 'ond

op d'n waarft



- ☐ tullepetaon
- ☐ kloek
- ☒ pieleke
- ☐ 'ond

op d'n waarft



- ☐ tullepetaon
- ☐ kloek
- ☐ pieleke
- ☒ 'ond

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

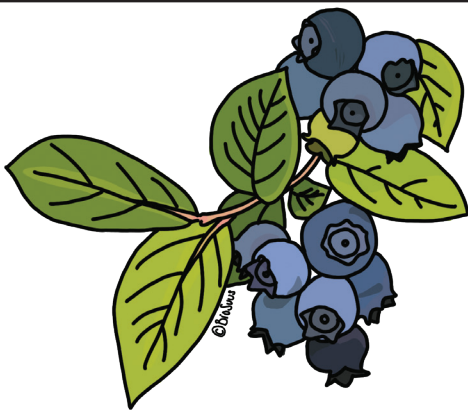
Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*



kuiere in d'n natuur



- ☒ klokkebaaie
- ☐ stikkebeezies
- ☐ krieke
- ☐ brembeezies

kuiere in d'n natuur



- ☐ klokkebaaie
- ☒ stikkebeezies
- ☐ krieke
- ☐ brembeezies

kuiere in d'n natuur



- ☐ klokkebaaie
- ☐ stikkebeezies
- ☒ krieke
- ☐ brembeezies

kuiere in d'n natuur



- ☐ klokkebaaie
- ☐ stikkebeezies
- ☐ krieke
- ☒ brembeezies

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

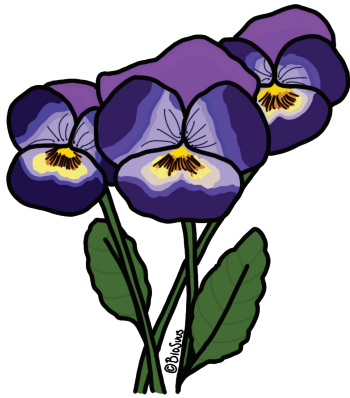
Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!

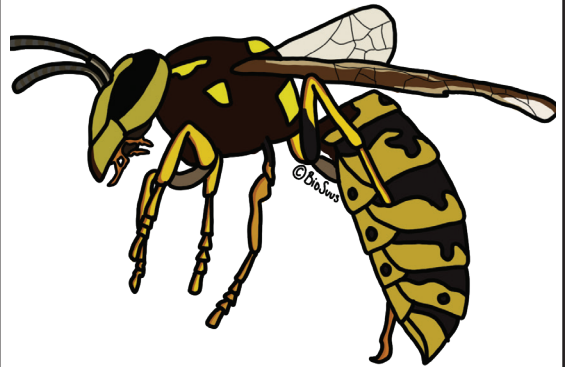


in d'n of



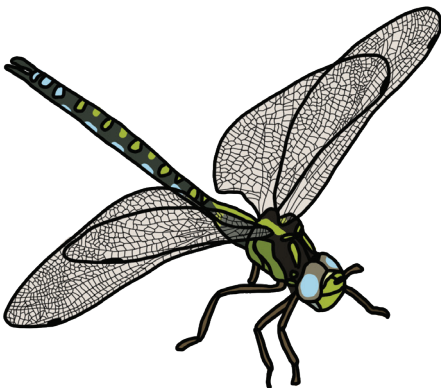
- ☒ figelette
- ☐ sperreweps
- ☐ Spaonse naaier
- ☐ aaiemaai

in d'n of



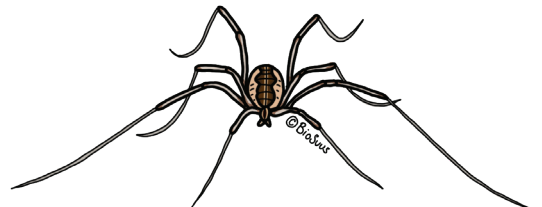
- ☐ figelette
- ☒ sperreweps
- ☐ Spaonse naaier
- ☐ aaiemaai

in d'n of



- ☐ figelette
- ☐ sperreweps
- ☒ Spaonse naaier
- ☐ aaiemaai

in d'n of



- ☐ figelette
- ☐ sperreweps
- ☐ Spaonse naaier
- ☒ aaiemaai

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*

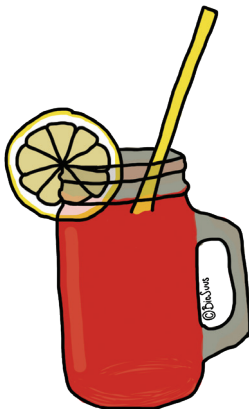


ik kan nie mir tuffe



- ☒ bakske leut
- ☐ poeiersjeklaòt
- ☐ zuurkeswaoter
- ☐ glaòske priek

ik kan nie mir tuffe



- ☐ bakske leut
- ☐ poeiersjeklaòt
- ☒ zuurkeswaoter
- ☐ glaòske priek

ik kan nie mir tuffe



- ☐ bakske leut
- ☒ poeiersjeklaòt
- ☐ zuurkeswaoter
- ☐ glaòske priek

ik kan nie mir tuffe



- ☐ bakske leut
- ☐ poeiersjeklaòt
- ☐ zuurkeswaoter
- ☒ glaòske priek

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

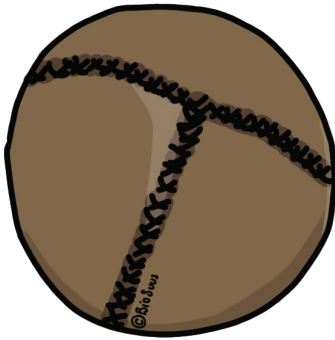
Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*



speulde mee?



- ☒ stiekeballe
- ☐ tilleke
- ☐ pattelulle
- ☐ schètse

speulde mee?



- ☐ stiekeballe
- ☒ tilleke
- ☐ pattelulle
- ☐ schètse

speulde mee?



- ☐ stiekeballe
- ☐ tilleke
- ☒ pattelulle
- ☐ schètse

speulde mee?



- ☐ stiekeballe
- ☐ tilleke
- ☐ pattelulle
- ☒ schètse

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*

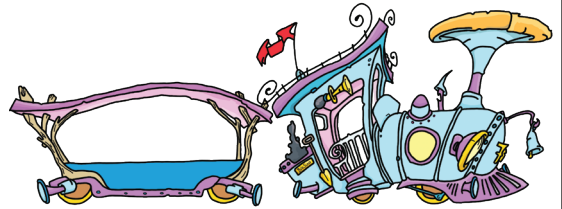


rije in un waogetje



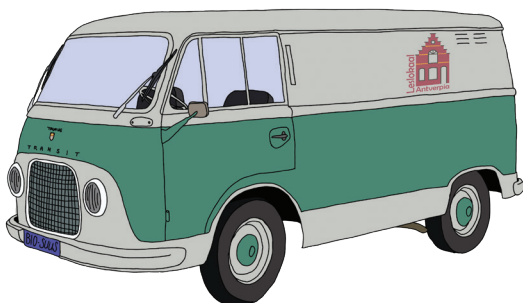
- ☒ praolwaoge
- ☐ tulipepetrein
- ☐ buske
- ☐ ziekewaoge

rije in un waogetje



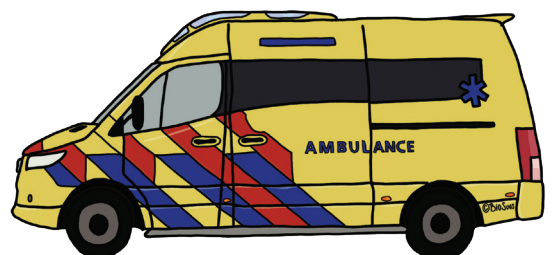
- ☐ praolwaoge
- ☒ tulipepetrein
- ☐ buske
- ☐ ziekewaoge

rije in un waogetje



- ☐ praolwaoge
- ☐ tulipepetrein
- ☒ buske
- ☐ ziekewaoge

rije in un waogetje



- ☐ praolwaoge
- ☐ tulipepetrein
- ☐ buske
- ☒ ziekewaoge

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

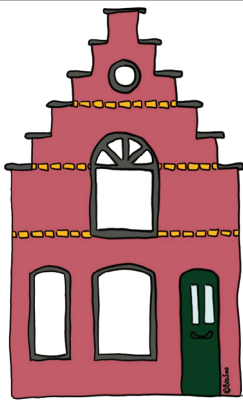
Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*



rommetom 't 'uis



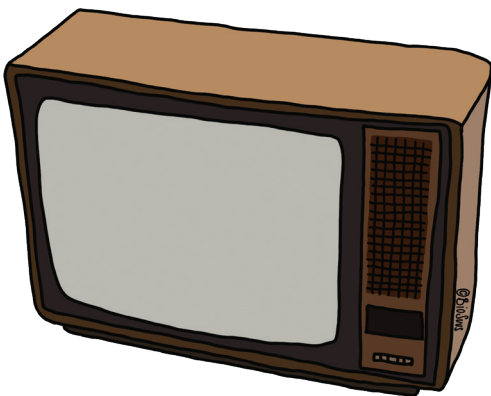
- ☒ kot
- ☐ taofel
- ☐ tilleviesie
- ☐ bessem

rommetom 't 'uis



- ☐ kot
- ☒ taofel
- ☐ tilleviesie
- ☐ bessem

rommetom 't 'uis



- ☐ kot
- ☐ taofel
- ☒ tilleviesie
- ☐ bessem

rommetom 't 'uis



- ☐ kot
- ☐ taofel
- ☐ tilleviesie
- ☒ bessem

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*



kende gij d'n dieje?



- ☒ priens
- ☐ narreke
- ☐ sjampetter
- ☐ pralleke

kende gij d'n dieje?



- ☐ priens
- ☐ narreke
- ☒ sjampetter
- ☐ pralleke

kende gij d'n dieje?



- ☐ priens
- ☒ narreke
- ☐ sjampetter
- ☐ pralleke

kende gij d'n dieje?



- ☐ priens
- ☐ narreke
- ☐ sjampetter
- ☒ pralleke

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*



snaaie!



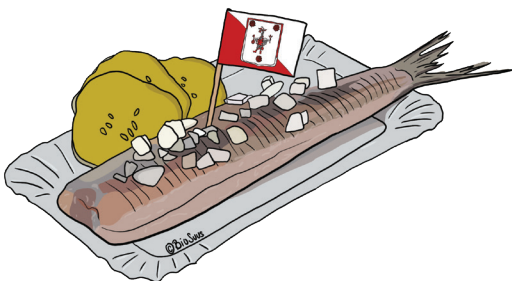
- ☒ brok
- ☐ ijskoke
- ☐ núúwe'n èèring
- ☐ Roosendaolertje

snaaie!



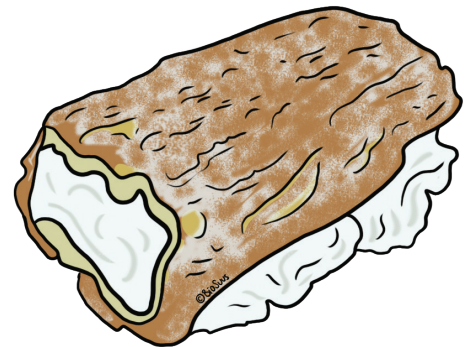
- ☐ brok
- ☒ ijskoke
- ☐ núúwe'n èèring
- ☐ Roosendaolertje

snaaie!



- ☐ brok
- ☐ ijskoke
- ☒ núúwe'n èèring
- ☐ Roosendaolertje

snaaie!



- ☐ brok
- ☐ ijskoke
- ☐ núúwe'n èèring
- ☒ Roosendaolertje

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*



'k em 'onger



- ☒ boeremikke
- ☐ verket
- ☐ kastrolleke
- ☐ worstebròòike

'k em 'onger



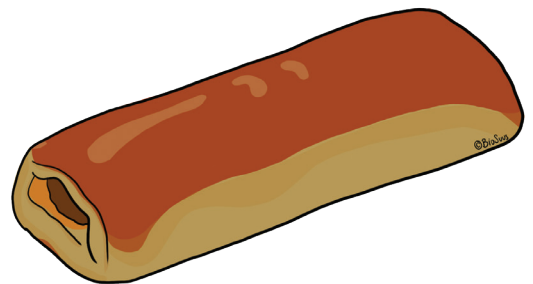
- ☐ boeremikke
- ☐ verket
- ☒ kastrolleke
- ☐ worstebròòike

'k em 'onger



- ☐ boeremikke
- ☒ verket
- ☐ kastrolleke
- ☐ worstebròòike

'k em 'onger



- ☐ boeremikke
- ☐ verket
- ☐ kastrolleke
- ☒ worstebròòike

Tullepetaonse kwartetspel!

Bij iedere Tullepetaonse taolkaart is een kwartet gemaakt.
Verzamel jij alle 11 de kwartetten?

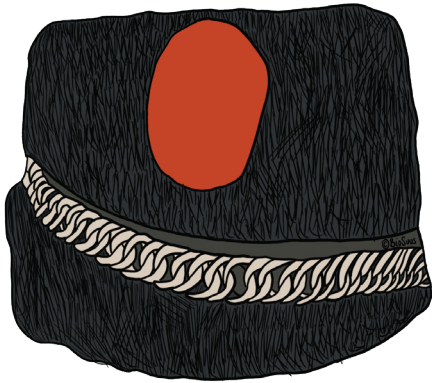
Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

*TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en
plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang
gebruiken!*

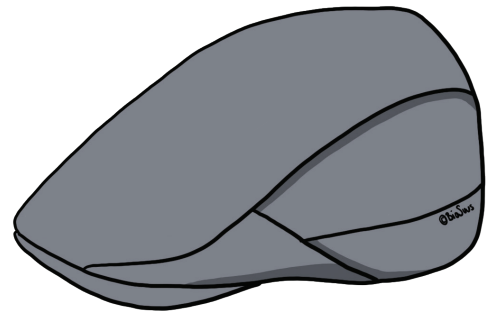


'aol d'oe bulle van 't zolder?



- ☒ 'aoremutse
- ☐ klak
- ☐ 'akskes
- ☐ kiel

'aol d'oe bulle van 't zolder?



- ☐ 'aoremutse
- ☒ klak
- ☐ 'akskes
- ☐ kiel

'aol d'oe bulle van 't zolder?



- ☐ 'aoremutse
- ☐ klak
- ☒ 'akskes
- ☐ kiel

'aol d'oe bulle van 't zolder?



- ☐ 'aoremutse
- ☐ klak
- ☐ 'akskes
- ☒ kiel

Tullepetaonse memory!

Motte daar kijke!

Kun jij onthouden waar het tweede plaatje ligt?

Wat moet je doen?

Stap 1: Print (enkelzijdig) deze Tullepetaonse memory uit.

Stap 2: Knip de kaartjes uit en plak ze op een stevig papiertje.

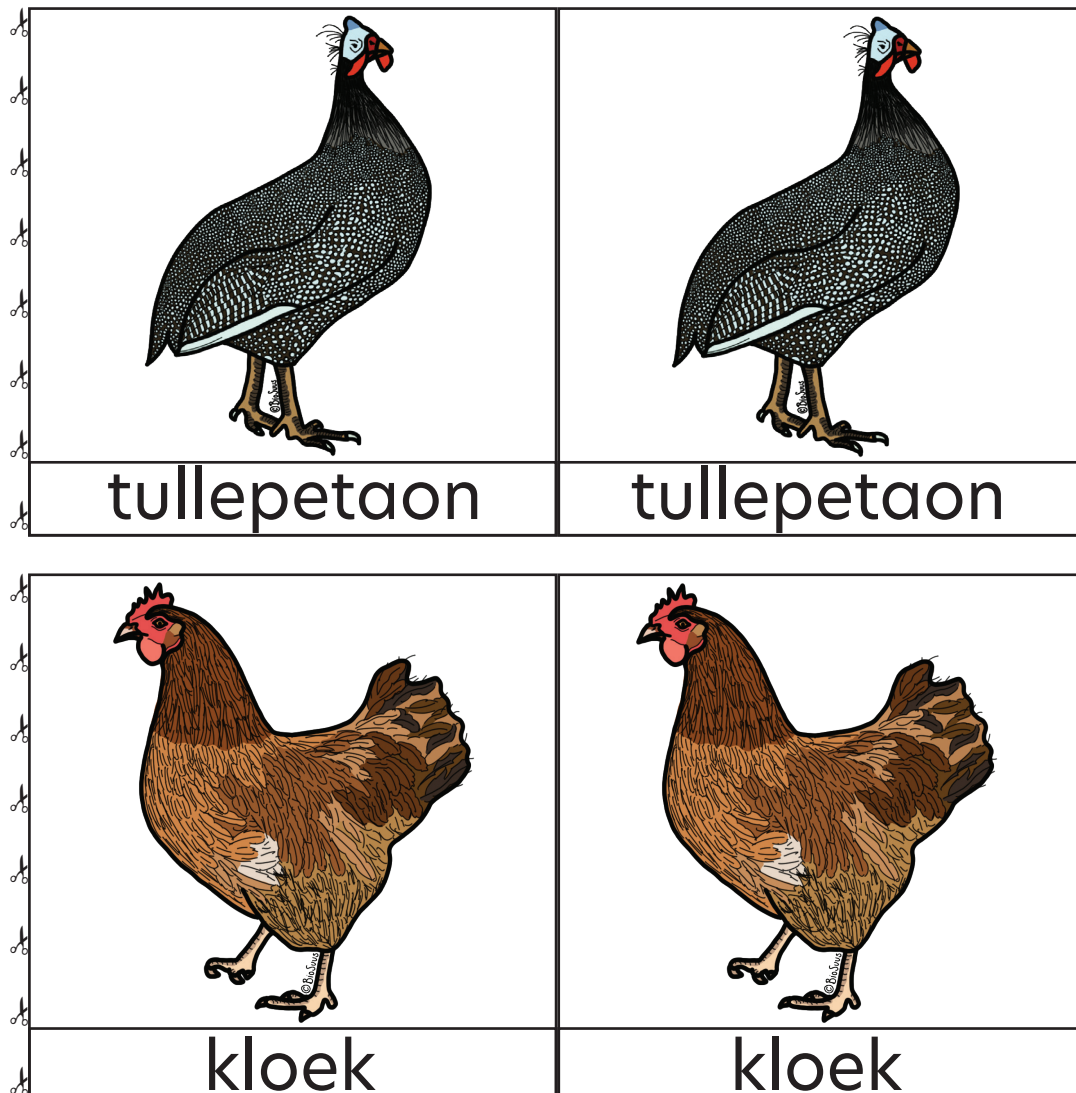
Stap 3: Leg de kaartje met de plaatjes naar beneden op tafel.

Stap 4: Hussel ze door elkaar.

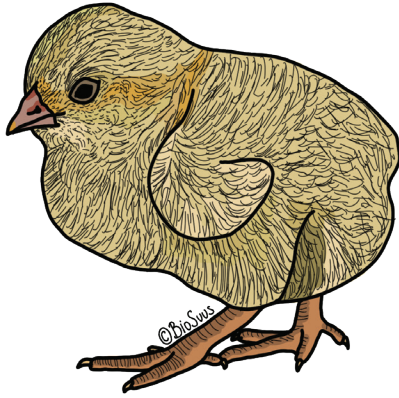
Stap 5: En spelen maar!

Spelregels:

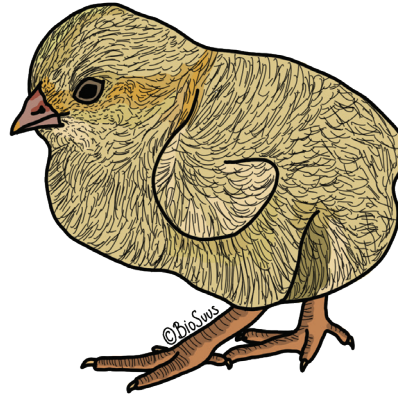
- Je zoekt steeds twee dezelfde plaatjes.
- Zijn alle kaartjes op?
- Als je de meeste kaartjes hebt ben jij de WINNAAR!



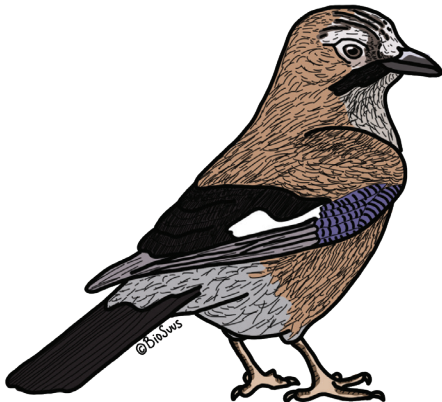
Tullepetaonse memory!



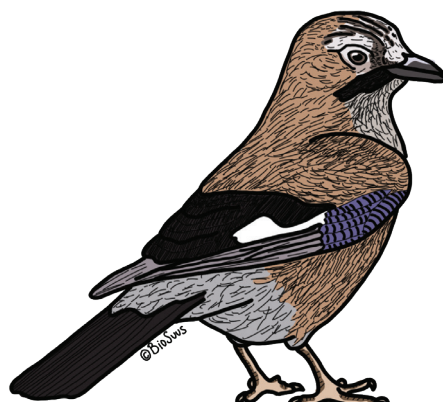
pieleke



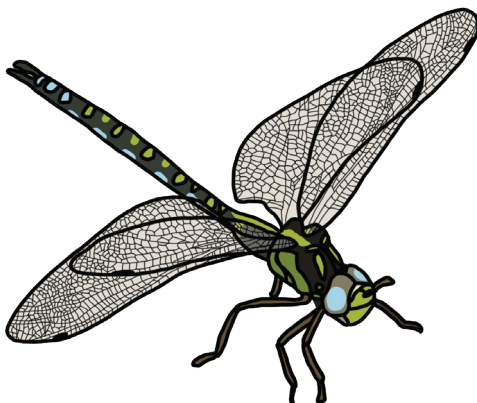
pieleke



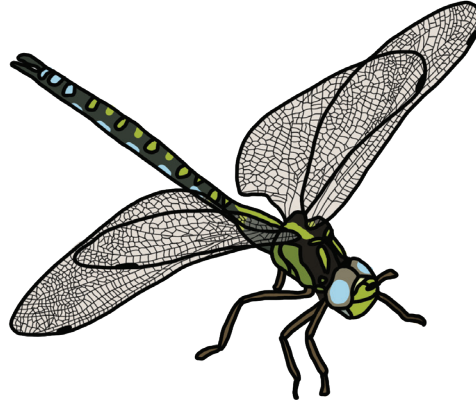
anniebroek



anniebroek

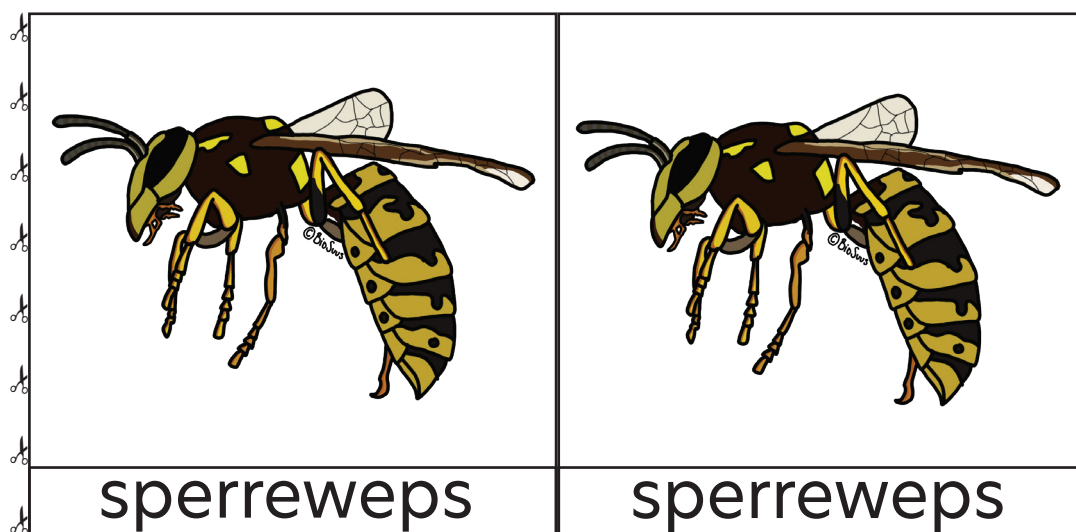
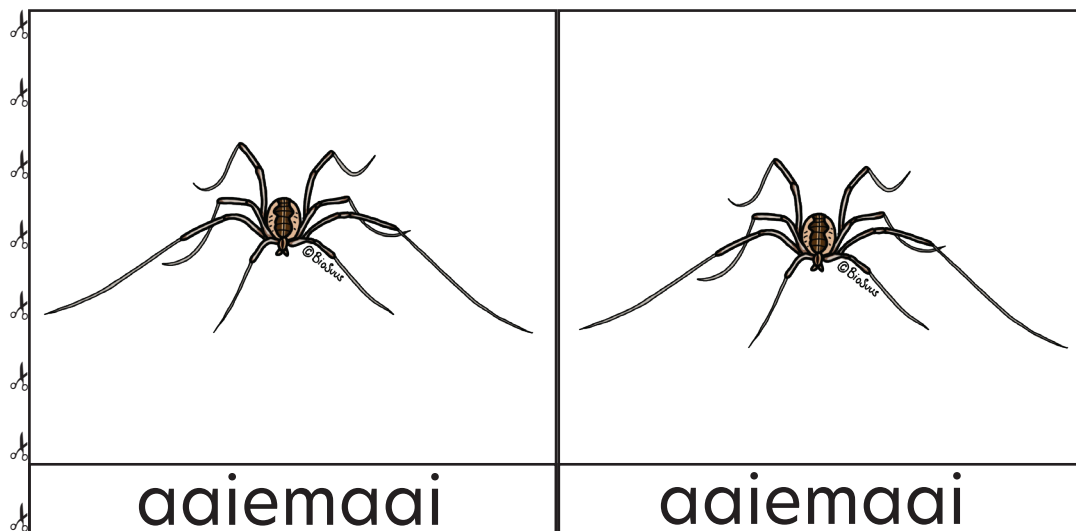
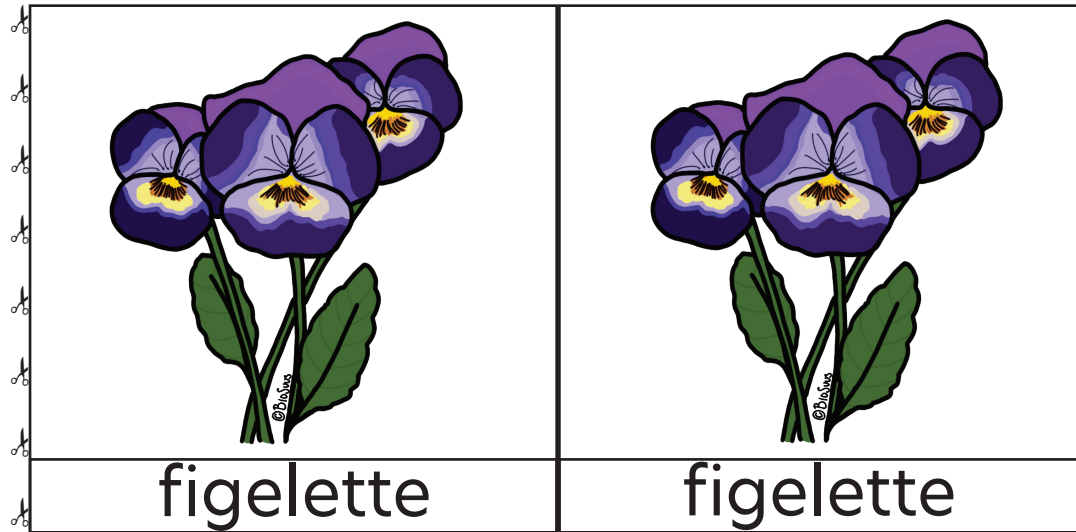


Spaonse naaier

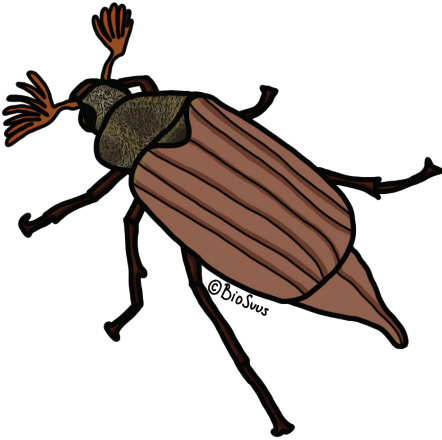


Spaonse naaier

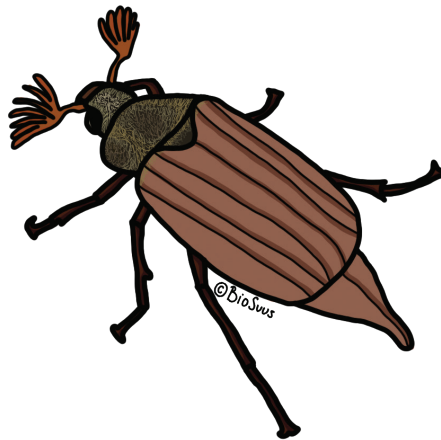
Tullepetaonse memory!



Tullepetaonse memory!



meulenèèr



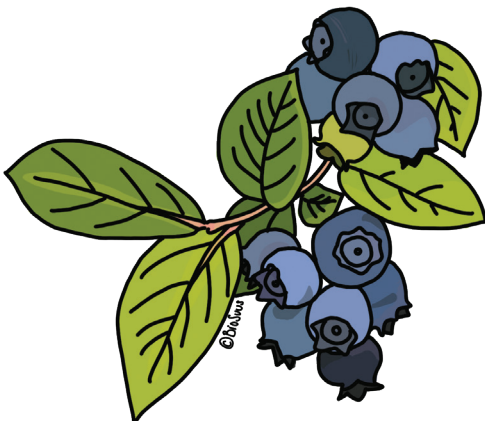
meulenèèr



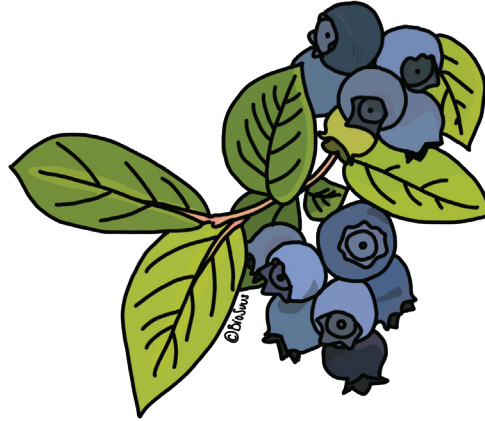
stikkebeezies



stikkebeezies

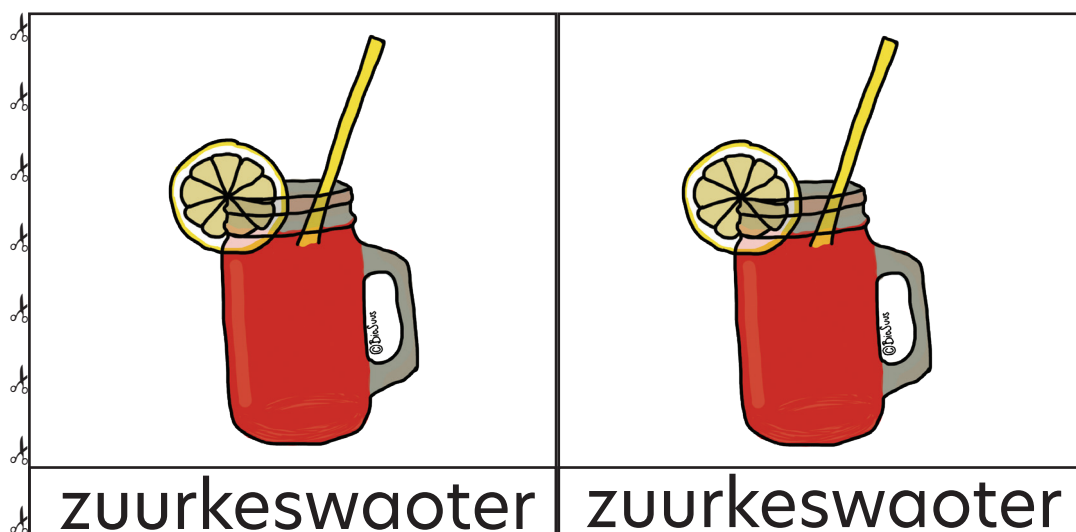
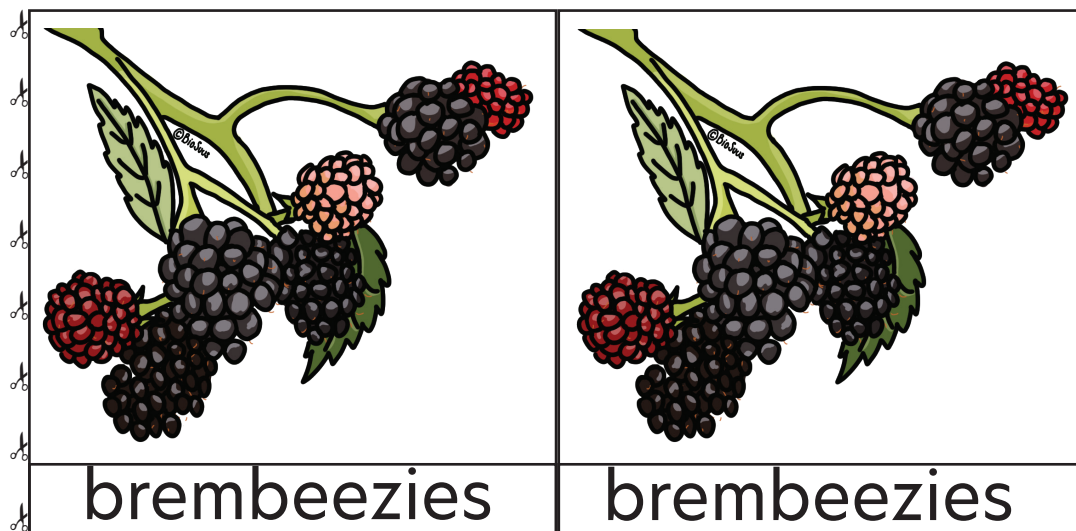
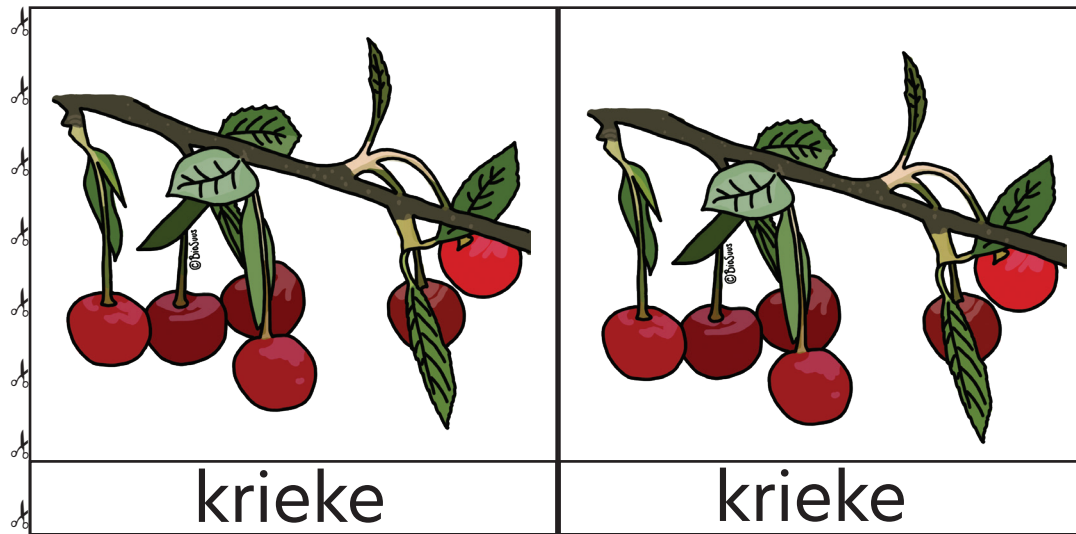


klokkebaaie

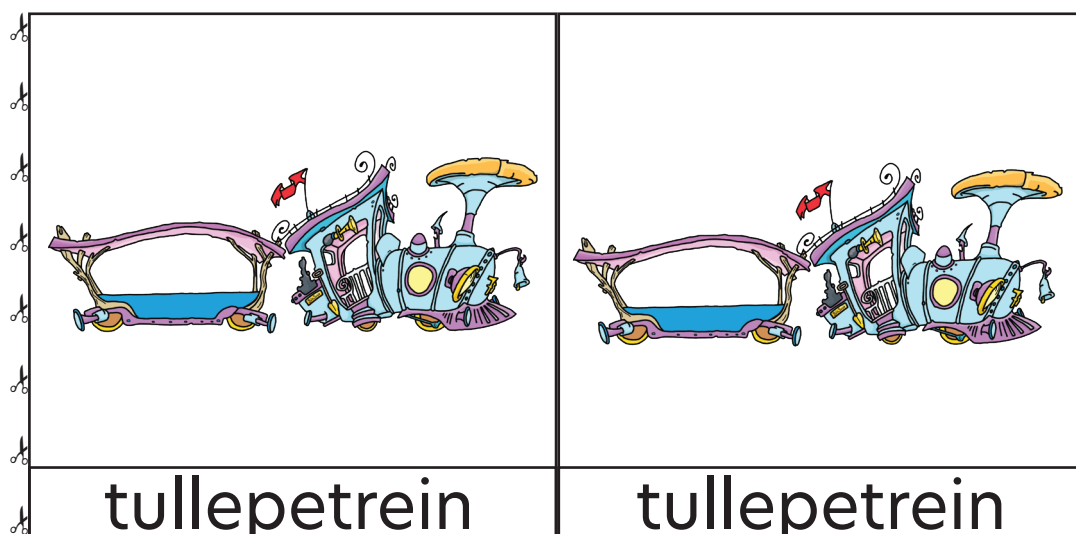
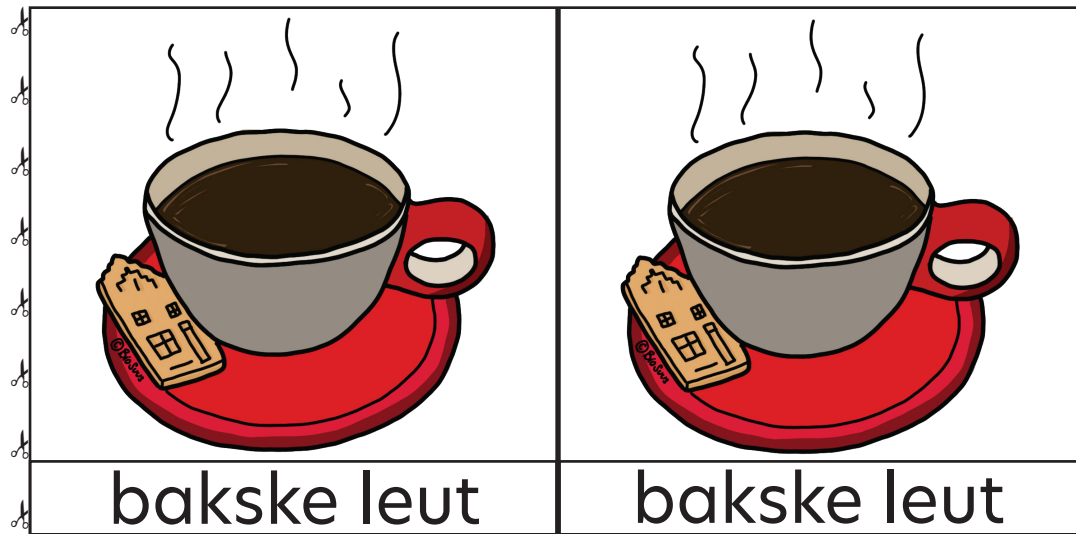


klokkebaaie

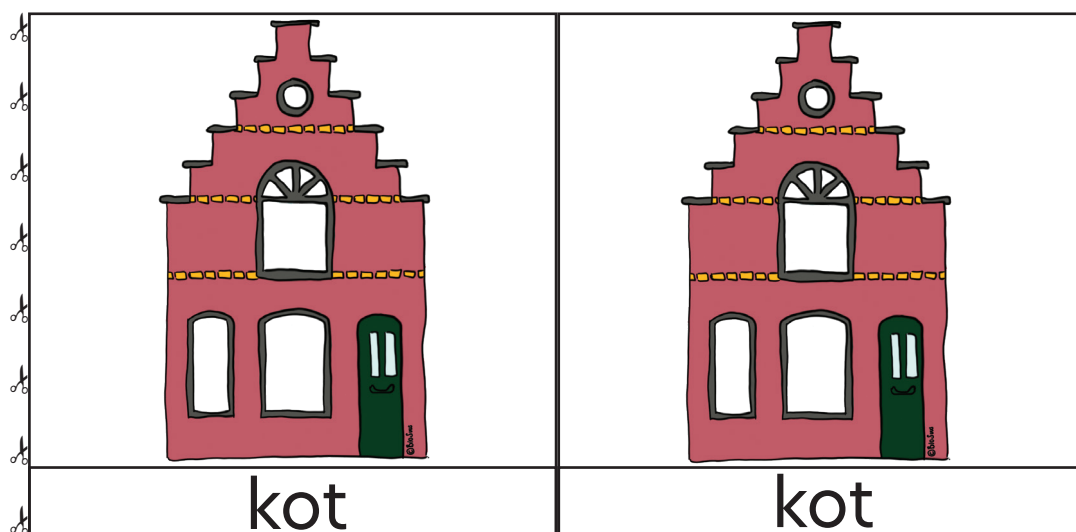
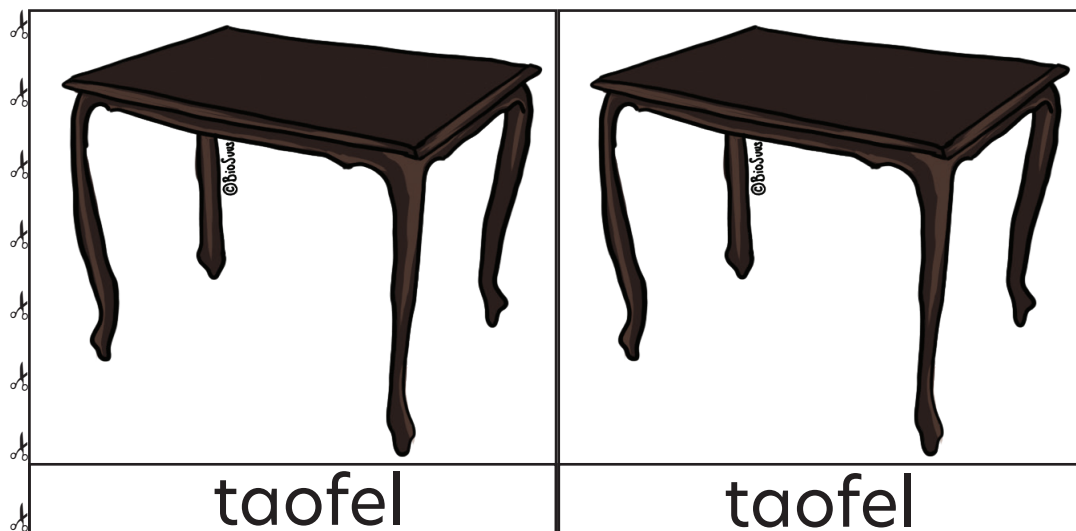
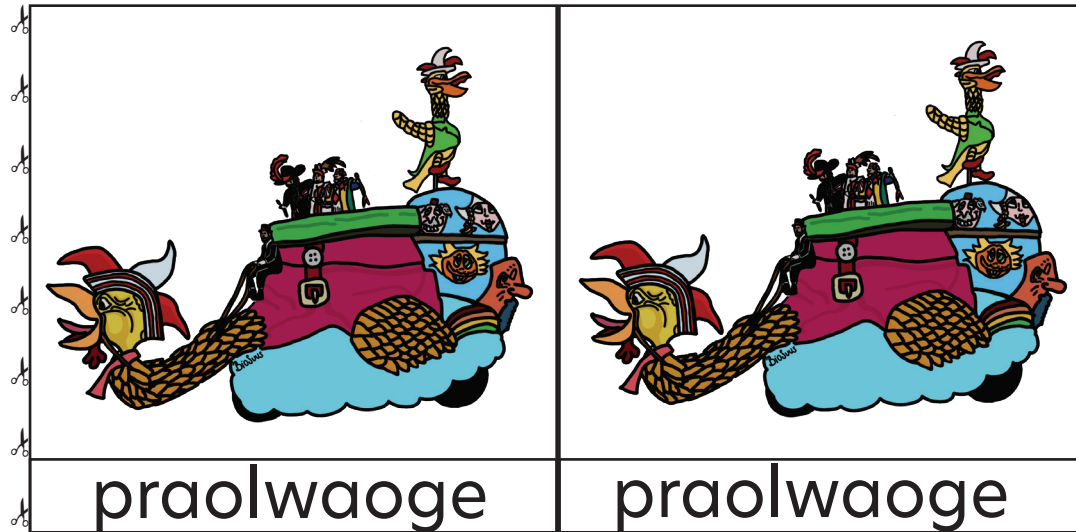
Tullepetaonse memory!



Tullepetaonse memory!



Tullepetaonse memory!



Nie 'alluf mar dubbel!

Dit spel bestaat uit 55 kaarten waarop 8 symbolen van de Tullepetaonse Taolkaarten afgebeeld staan. Ga steeds op zoek naar hetzelfde symbool tussen twee kaarten.

Zoek de dubbelen en win!

Wat moet je doen:

1. Print de kaarten enkelzijdig uit;
2. Plak ze op een leuk gekleurd papier;
3. Knip ze uit.
4. VEUL LEUT!

TIP: Plak de kaarten op een vrolijk gekleurd papier en plastificeer de kaarten, dan kun je ze nog heel lang gebruiken!

Hoe gaat het spel?

Je kunt dit spel met 2 tot 8 spelers spelen.

1. Schud de kaarten en geef iedere speler een gedekte kaart.
Leg de kaarten die over zijn op een stapel in het midden met de afbeeldingen in zicht.
2. Alle spelers draaien tegelijk hun kaarten om.
3. Je gaat op zoek naar een dubbel symbool. Als je die gevonden hebt, noem je de naam van het symbool in het Roosendaal Dialect.
4. Heb je het goed? Dan haal je de kaart van de stapel en leg je hem boven op jouw kaart.
5. Als de stapel in het midden op is en jij hebt de meeste kaarten dan heb jij gewonnen!



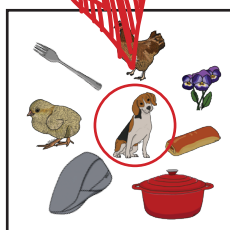
kaart speler 1

DUBBEL!



DUBBEL!

stapel kaarten
in midden

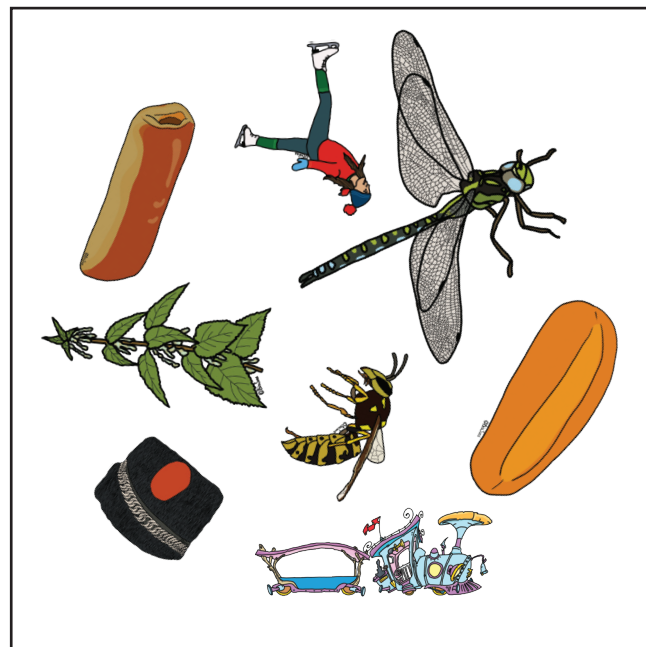
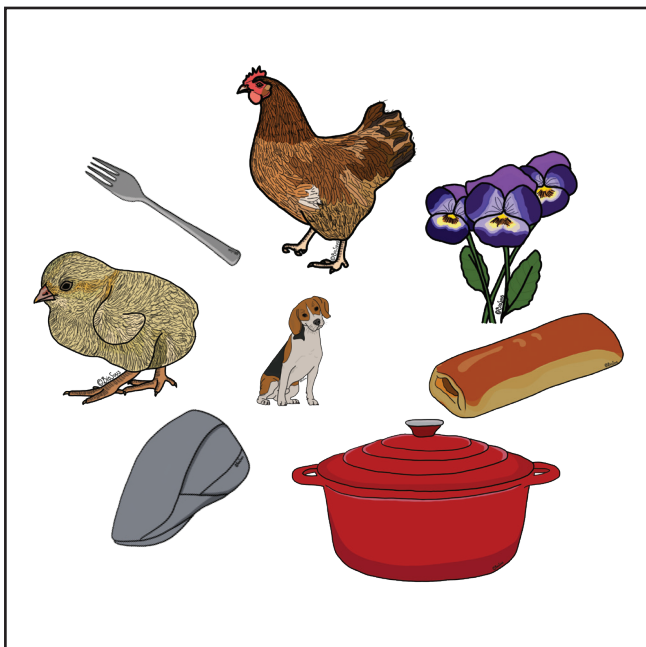


kaart speler 2

Speelkaarten “Nie ‘alf mar dubbel!”



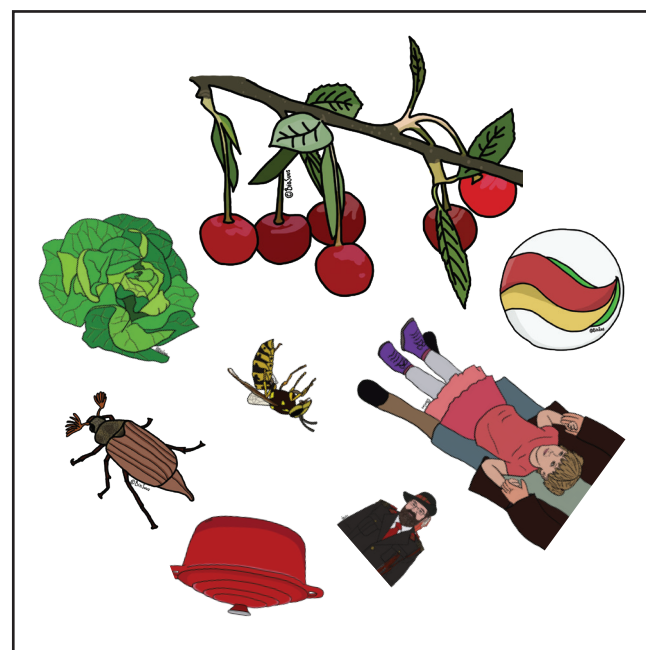
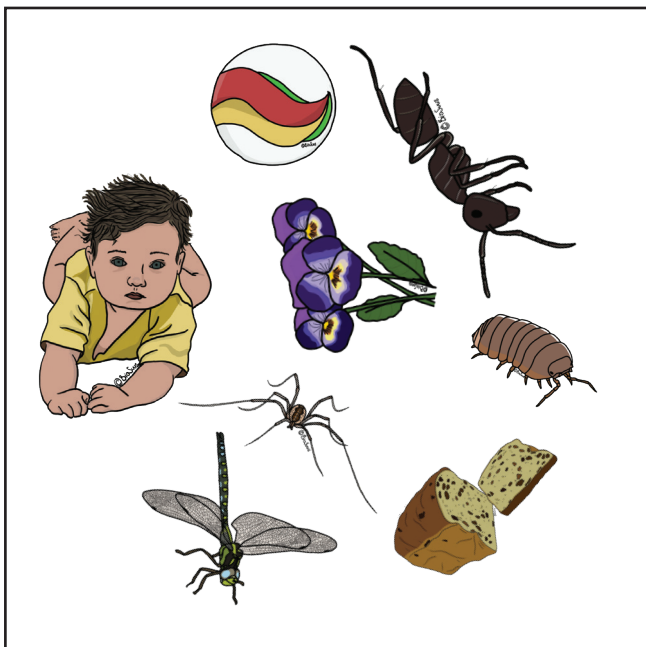
Speelkaarten "Nie 'alf mar dubbel!"



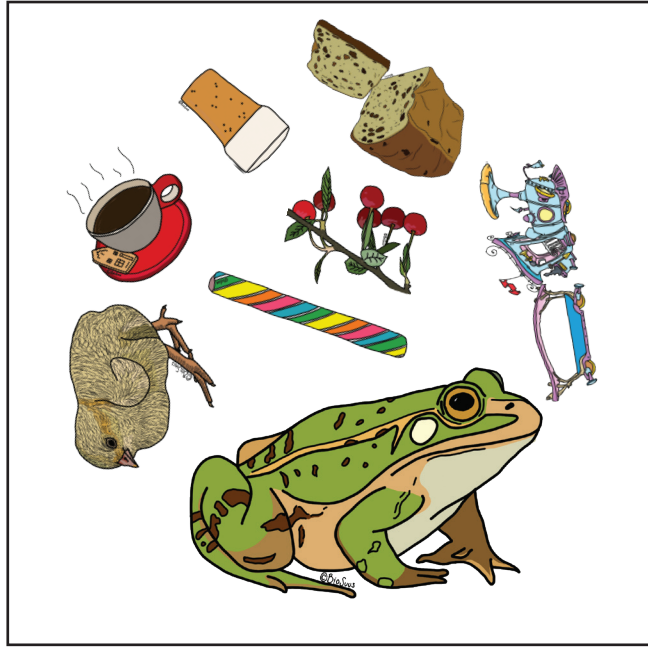
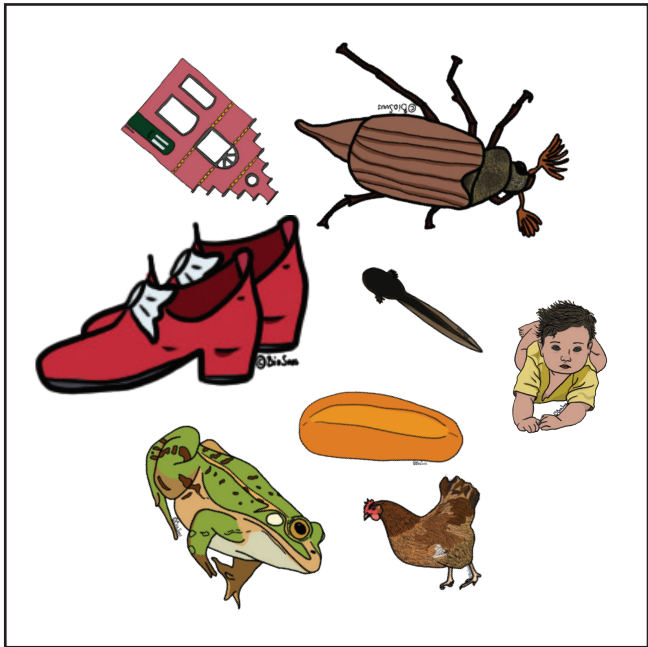
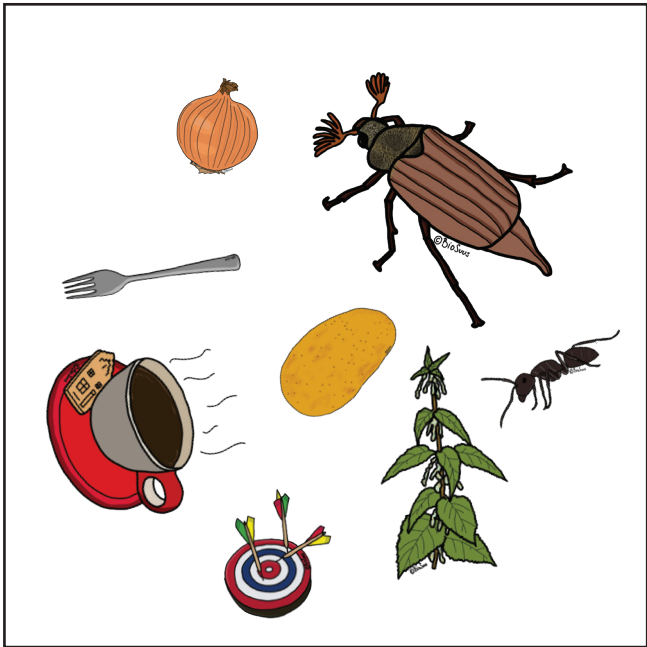
Speelkaarten “Nie ‘alf mar dubbel!”



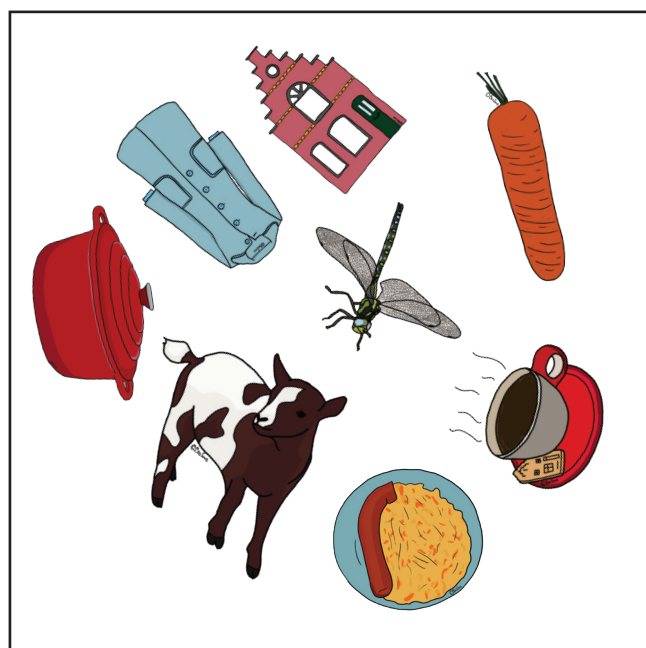
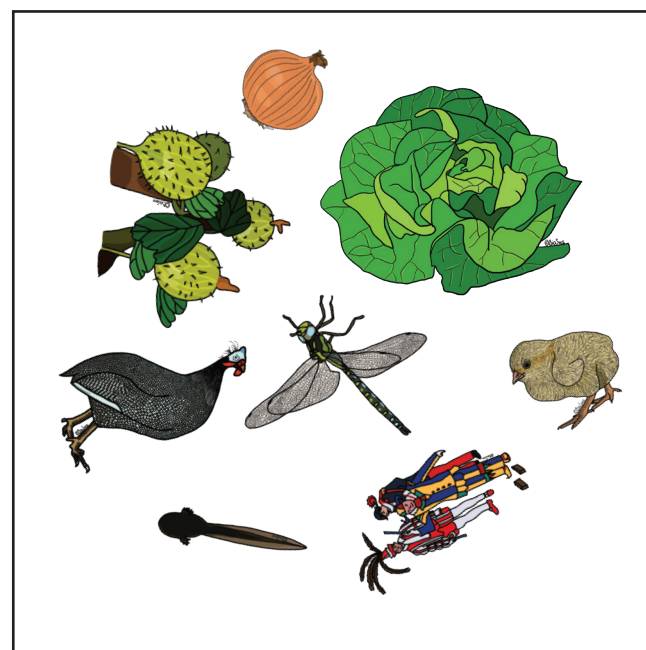
Speelkaarten "Nie 'alf mar dubbel!"



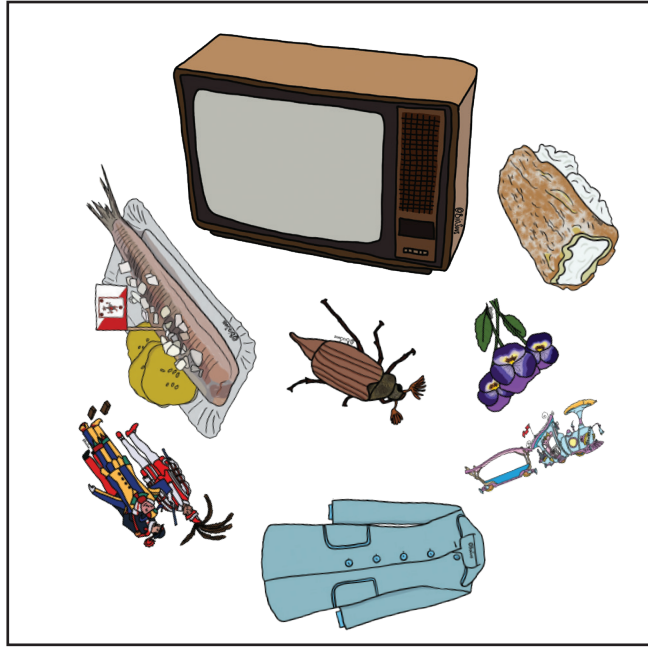
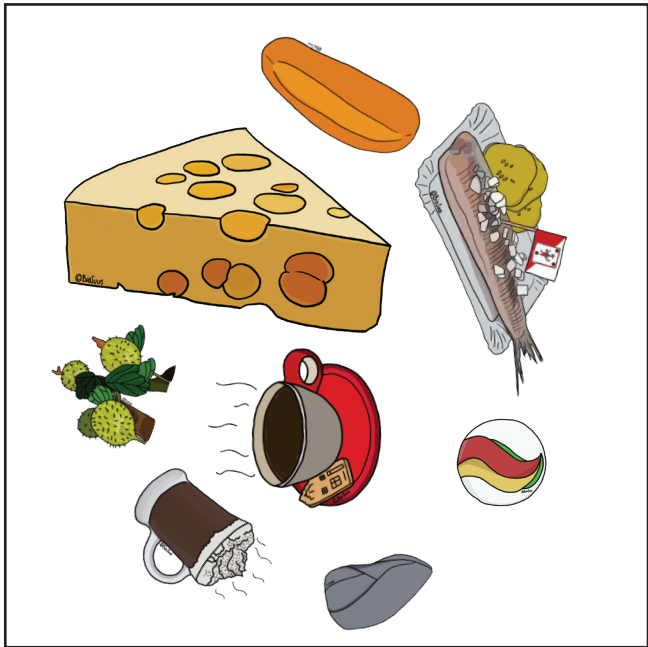
Speelkaarten “Nie ‘alf mar dubbel!”



Speelkaarten "Nie 'alf mar dubbel!"



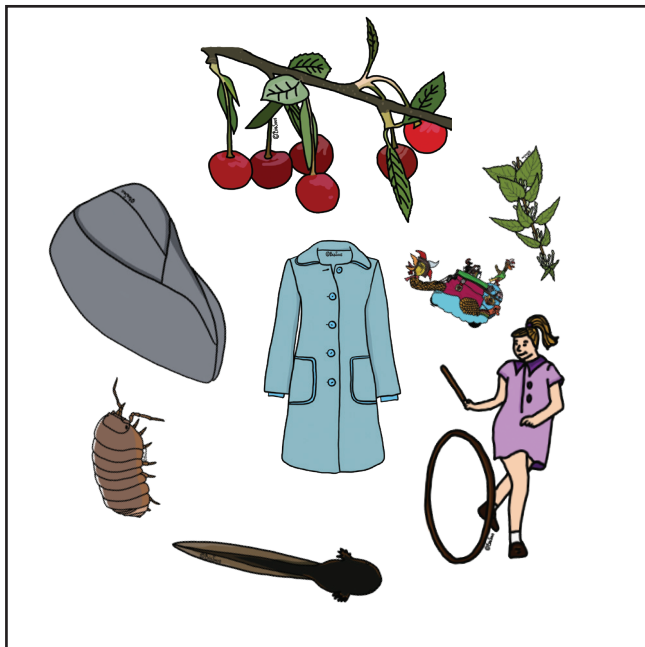
Speelkaarten “Nie ‘alf mar dubbel!”



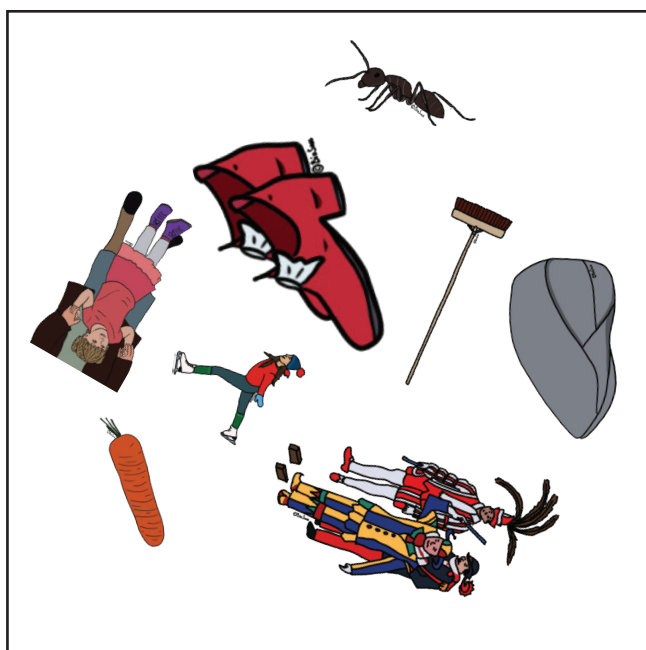
Speelkaarten “Nie ‘alf mar dubbel!”



Speelkaarten "Nie 'alf mar dubbel!"



Speelkaarten "Nie 'alf mar dubbel!"



Wilde gijf ete mee d'n Prens op dinsdag 17 februari 2026?

Lever dees kleurplaat uiterlijk 1 februari 2026 in bij één van de inleverpunten of op het Kaokelswaree en misschien bende gij één van de 11 winnaorsi

Inleverpunten: Cultuurhuis Boven donk; Plus van Dorsten, Tolbergcentrum; Plus Gommers, Dijkcentrum; Jaxiel, Bergand 234; Sep Feestartikelen.



Tullepetéére kunde léére!

mede mogelijk gemaakt door:



- artibeau.nl
- cultuurcompaan.nl
- dafke.nl
- depoorters.nl
- isgeschiedenis.nl
- leslokaalantverpia.nl
- òòns taoltje
- SLO.nl
- soifmusic.nl
- studio-donderslag.nl
- tullepetaonsnieuws.nl
- wikipedia.nl

Idee, ontwerp en vormgeving lespakket Tullepetéére kunde léére:
Suzanne Rockx-Laro, MEd SEN en biologie.

Tullepetéére kunde léére, © 2021 - 2022 Leslokaal Antverpia, Suzanne Rockx-Laro.
Alle rechten voorbehouden. Dit lespakket en de Tullepetaonse Taolkaorten mogen in ongewijzigde vorm
worden vermenigvuldigd en ingezet in het onderwijs.

Verkoop van producten met afbeeldingen uit het lespakket is enkel toegestaan met schriftelijke
toetstemming van Leslokaal Antverpia.