

Inhoud

Lesdoelen	2
Organisatie	2
Snel aan de slag	2
Ruimte en groepsgrootte	3
Spel als middel	3
Aansluitpunten bij de rest van het onderwijs	3
Inleiding	4
Bespreking werkbladen	4
Spelverloop en spelregels	4
Spelregels	5
Start	6
Het Pretplaatjesspel	7
Het spel uitzetten	8
Hoe maakt u er meer dan een spelletje van?	9
Bijlage 1: Overzicht van de Pret- en Pechpunten	11
Bijlage 2: Plattegrond	13
Werkbladen	15
Prijslijst vervangingswaarde	23
Colofon	24



Lesdoelen

Kinderen ervaren dat het (voor hen óf hun ouders) mogelijk is iedere dag opnieuw een keuze te maken uit vervoersmiddelen.

Organisatie

lesinhoud	kennismaking via werkbladen, de verwerking is in spelvorm
groeperingsvorm bespreken van de werkbladen maken van de werkbladen spelen van het spel	klassengesprek werkgroepen / individueel groepen
materiaal zelf verzorgen Pretplaatjesspel voorbeeld 1 of voorbeeld 2	* twee emmers of manden * een ballon of een grote zachte (lichte) bal in het geval van een ballon: enkele reserve ballonnen. * krijt (om de startstreep te markeren) * 4 of 5 pilonnen * ev. een fiets / driewieler en een stuurkar
voorbereiding uitzetten van het spel opruimen van het spel	neem de handleiding goed door, of in ieder geval ' Snel aan de slag ' 15 - 20 min. 10 min.
tijdsduur inleiding en maken werkbladen spelen van het spel	30 min. 30 – 45 min.
werkbladen voor elke leerling	Naar het pretpark Naar de winkel Naar school Naar een vriendje of vriendinnetje

Snel aan de slag

Deze handleiding bevat alle informatie die u nodig heeft om de startactiviteit én het spel uit te voeren.

Om snel een idee te krijgen leest u het beste:

- * pagina 2 ,3 en 4 uit deze handleiding
- * pagina 5, 6 en 7de beschrijving van het spel



Als u met de kinderen het spel speelt heeft u veel aan de beschrijving van het spel 'stap voor stap' (pag. 9 en 10) en/of de korte spelbeschrijving in de koffer.

'Pret onderweg' is ontworpen voor de **groepen 3 en 4** van het basisonderwijs. Indien gewenst kan de spelkoffer of gedeelten ervan ook gebruikt worden in **groepen 5 en 6**.



Ruimte en groeps grootte

Het spel wordt **bij voorkeur buiten**, maar **kan ook binnen** worden gespeeld. Een klaslokaal is te klein voor het spelen van het spel. Voor een groep tot 30 leerlingen is de speelzaal een prima accommodatie. Voor grotere groepen speelt u het spel buiten of in een gymzaal.



Bij een groeps grootte van meer dan 20 leerlingen is het aan te raden een extra 'Pretplaatjesspel' uit te zetten (zie uitleg verderop).

Spel als middel

Jonge kinderen leren het gemakkelijkst door te doen en te ervaren. Spelvormen motiveren daarbij extra. Er is hier gekozen voor een spelvorm, waarbij het bewust maken van keuzes invloed heeft op het spelresultaat.

Een spelvorm heeft naast de vele voordelen ook een beperking: Kinderen kunnen zo opgaan in het spel, dat het bewuste leren soms verloren gaat. Dit is in 'Pret Onderweg' zoveel mogelijk ondervangen door de kinderen goed op het spel en het doel ervan voor te bereiden in de klas. Zo komen leren, ervaren en spelen bij elkaar.

'Pret Onderweg' laat kinderen spelenderwijs zien welke voor- en nadelen verschillende vervoersmiddelen kunnen hebben. Omdat het spelen van een spel kan afleiden van het goed opnemen en verwerken van de kennis hierover, wordt het spel voorafgegaan door een aantal werkbladen. De **werkbladen** worden eerst met de groep behandeld. De afbeeldingen op de werkbladen komen later terug in het spel.

Aansluitpunten bij de rest van het onderwijs



'Pret Onderweg' is primair gemaakt vanuit de invalshoek van de Natuur- en Milieu Educatie. Een essentieel onderdeel binnen dit leergebied is het nemen van je eigen verantwoordelijkheid voor de leefomgeving. Het maken van keuzes is hierbij uiteraard bepalend. Weten waaruit je kunt kiezen, is dan essentieel.

Hoewel hiervoor niet bedoeld, kan 'Pret Onderweg' aansluiten op het verkeersonderwijs in de groepen drie en vier. Het spel behandelt een onderdeel van het verkeer waar deze leeftijdsgroep bijna dagelijks mee te maken heeft. Waar ze wellicht niet altijd invloed op hebben, maar waarin ze wel meer oog kunnen krijgen voor de verschillende middelen van vervoer en de redenen om voor het ene of het andere vervoersmiddel te kiezen.

Tot slot is 'Pret Onderweg' opgezet in de vorm van een zeer actief bewegingsspel. Hierdoor worden kinderen uitgedaagd om veel te bewegen. In principe kan het spel gespeeld worden in plaats van de reguliere spel- of bewegingsles.



Inleiding

U start met het stellen van een prikkelende vraag om de aandacht van de leerlingen te richten op de keuzes die mensen dagelijks maken uit verschillende vervoersmiddelen.

Voorbeelden van een dergelijke vraag kan zijn:

“Ik stond vanmorgen te twijfelen: Zal ik met de auto of met de fiets naar school komen?”

- * Wat denk je dat ik gekozen heb en waarom?
- * Op hoeveel verschillende manieren kun je naar school komen?

Alternatieven voor de introductie zijn:

- * een woordveld maken over vervoer
- * een verhaal voorlezen over kinderen die ‘onderweg’ zijn
- * een paar voorwerpen meenemen die horen bij verschillende vervoersmiddelen
bijv.: een schoen een snelbinder
 een veter een tandwiel
 een sok een autokaart
 een fietsbel een computerspelletje
 een walkman

Praat met de kinderen over de drie manieren van vervoer

(te voet, op de fiets of met de auto):

- * Welke is het snelst?
- * Welke is het handigst?
- * Welke is het leukst?
- * Bij welke heb je onderweg het meeste kans op pret?
- * Welke is het schoonst voor de lucht?

U legt de kinderen uit dat ieder vervoersmiddel fijne en minder fijne kanten heeft.

De kinderen gaan met **werkbladen en een spel** ontdekken hoe je zoveel mogelijk

‘**Pret onderweg**’ kunt hebben, door steeds het beste vervoersmiddel te kiezen.

In het spel komen drie vervoersmiddelen aan bod:

- * te voet
- * met de fiets
- * met de auto

Bespreking werkbladen

U kunt de vier werkbladen in willekeurige volgorde behandelen. U geeft de kinderen het eerste werkblad. Samen bekijkt u het plaatje van de plek waar naartoe gereisd gaat worden.

Vervolgens kijkt u samen naar de pret- en pechplaatjes. U laat de kinderen individueel, in groepjes of klassikaal het vervoersmiddel kleuren dat ze het best vinden passen bij het plaatje.

Er kunnen soms meerdere vervoersmiddelen gekozen worden.

Bijvoorbeeld: **Lekker fris**



De kinderen kleuren hier zowel de voet als de fiets, want die geven beiden de ‘pret’ van dit plaatje.

Als zo alle pret- en pechplaatjes zijn behandeld, geven de kinderen rechts op het werkblad onder het plaatje van de bestemming aan met welk vervoersmiddel zij naar deze bestemming zouden gaan.

Let op: er zijn niet echt goede of foute antwoorden. Het gaat er vooral om dat kinderen nadenken en een keuze maken.



Spelverloop en spelregels

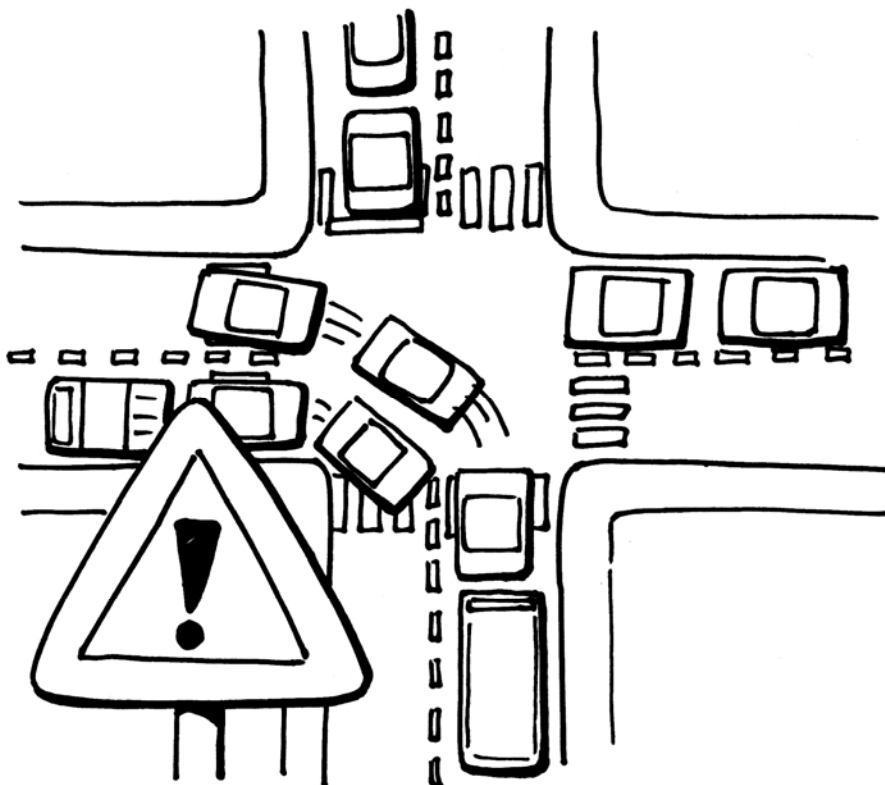
Spelregels

Doel van het spel:

De kinderen moeten onderweg zoveel mogelijk 'pretplaatjes' (kaartjes met de afbeelding van leuke dingen die je onderweg tegen kunt komen) verzamelen. Deze plaatjes hangen ze aan het sleutelkoord dat één van de groepsleden om de nek heeft hangen. Hoe sneller ze door het spel gaan, hoe meer kans ze maken op pretplaatjes. Maar.... niet ieder vervoermiddel geeft evenveel kans op pret. Hoe langzamer het vervoermiddel, hoe groter de kans op pret onderweg. Dit is iets wat de kinderen zelf mogen ontdekken tijdens het spel. Bovendien heeft ieder vervoersmiddel ook zijn 'pech' onderweg, waardoor de kinderen vertraging oplopen.

Tip: Bekijk voor u verder leest eerst de plattegrond van het spel. Deze vindt u op pagina 13 én op de losse kaart 'Pret Onderweg in het kort'.

Tip: Hierna wordt het spel eerst als totaal uitgelegd. Daarna volgt een opbouw, waarmee u de kinderen stap voor stap het spel uitlegt en laat spelen. Zie pagina 9 en 10



Start

Het spel begint steeds in het midden van de speelruimte, waar de vier gekleurde routes starten. Deze **bestemmingen** zijn ook opgehangen / neergezet in de **hoeken** van het speelterrein. De **routes** zijn aangegeven met 'hoedjes' van één kleur (zie plattegrond).

De routes leiden naar de volgende bestemmingen:

het vriendje / vriendinnetje (dichtstbij) (rood)

de school (blauw)

de winkel (geel)

het pretpark (het verst weg) (groen)



De kinderen spelen het spel in **groepen van drie of vier** kinderen. Ieder groepje van maximaal vier kinderen heeft een **eigen pion** (in de vorm van een bidon), die op of naast de gekleurde hoedjes worden verplaatst.

Bij de start bepaalt ieder groepje:

- * wáár ze eerst heen zullen gaan
- * met wélk vervoersmiddel ze zullen reizen (te voet, met de fiets, met de auto)?



Eén van de kinderen uit het groepje hangt het bordje met het juiste vervoersmiddel om, zodat iedereen kan zien hoe zij reizen.

Als de kinderen het lastig vinden om samen te kiezen, doen ze dit per ronde om de beurt.

Als vervoersmiddel en het doel gekozen zijn krijgen ze **dobbelstenen**:

te voet -> 1 dobbelsteen

met de fiets -> 2 dobbelstenen

met de auto -> 3 dobbelstenen

De kinderen gooien met de dobbelstenen en gaan met de pion net zoveel hoedjes verder als de dobbelstenen aangeven. Aangekomen kijken ze ónder het hoedje of er iets op staat. Hierbij zijn er drie mogelijkheden:

er staat **niets** onder -> gewoon de reis vervolgen

er staat een **pretpunt** onder -> ze gaan naar het pretplaatjesspel om het pretpunt te verdienen

er staat een **pechpunt** onder -> ze moeten terug naar het hoedje waar ze vandaan kwamen.

Na het spelen van het Pretplaatjesspel vervolgen de kinderen de route waar ze gebleven waren (pion)

Is eenmaal het doel bereikt (bijvoorbeeld het pretpark), dan moet ook de terugweg afgelegd worden:

nieuwe kansen op pretplaatjes, maar ook op pech onderweg.

Is de eerste route met succes afgelegd, dan gaat het groepje verder met **een andere route én een ander vervoersmiddel**.

De spelleider bepaalt de speeltijd en geeft vijf minuten voor het einde een signaal.

De spelleider kan eventueel het spel onderbreken om tactische aanwijzingen te geven. Om het spel te beëindigen of te onderbreken gebruikt de spelleider **de toeter**. In de meest uitgebreide variant van het spel, wordt de toeter ook gebruikt om een 'pechkaartje' (bijvoorbeeld: het regent) te trekken. Op dit kaartje staat voor welk vervoersmiddel de pech van toepassing is. Deze groepjes moeten terug naar het begin (in het voorbeeld: de voetgangers en de fietsers).



Het Pretplaatjesspel



Bedoeling:

Als je onderweg leuke dingen doet of meemaakt geeft dit plezier, maar het kost vaak wel reistijd. Bovendien ontdek je in het Pretplaatjesspel hoe je de lucht fris en schoon kunt houden. In principe kan iedere kleine (voor de kinderen bekende) groepsopdracht gebruikt worden.



We geven twee voorbeelden:

Voorbeeld 1:

In één emmer ligt een ballon of zachte bal. Deze moet door de groep gezamenlijk naar de tweede emmer worden overgebracht, zonder de ballon met de handen aan te raken. Iedereen moet iets doen. Het kan bijvoorbeeld door de ballon tussen de voorhoofden of buiken te klemmen en voorzichtig te lopen. Houd de afstand tussen de emmers beperkt. De groep gaat net zolang door tot het lukt. Valt de ballon, dan beginnen ze bij de eerste emmer. Uiteraard mogen ze eerst de ballon of bal met hun handen pakken om deze tussen de hoofden of buiken te klemmen!

Voorbeeld 2:

Ieder kind start om de beurt bij de startlijn en rent zig-zag door de pilonnen. Na de laatste pilon rent het kind rechtdoor terug naar de start en tikt het volgende kind aan.



Als iedereen geweest is, is de groep klaar.

Variaties binnen het thema verkeer:

- * als de groep in het spel te voet op weg was, doen ze deze estafette ook te voet (rennend). Was de groep op de fiets op weg, dan doen ze deze estafette op een echte fiets (leen evt. een driewieler van de onderbouw).
- * was de groep op weg met de auto, dan doen ze deze estafette met 'de auto'. Neem hiervoor een stuurkar van de onderbouw. In dit geval mogen er steeds twee kinderen tegelijk (één duwt en één in de 'auto').

Het spel uitzetten

In de spelkoffer zit een plattegrond van het spel zoals dit uitgezet moet worden. Het spel wordt bij voorkeur buiten gespeeld, maar kan ook in een gym- of speelzaal worden neergezet.

De opzet is zo gemaakt dat de spelleider een goed overzicht heeft.

Iedere route met bestemming heeft zijn **eigen kleur**. Onder de hoedjes (ronde doppen) zit soms een sticker met een lachend (pret) of boos (pech) gezichtje. Deze hoedjes kunnen blind over de route verdeeld worden.

De lengte van de routes kan aangepast worden aan de grootte van de ruimte door de hoedjes verder uit elkaar te plaatsen. De routes verschillen in hun lengte. De volgorde van lang naar kort is als volgt:

- * **pretpark** (groene route),
- * **winkelcentrum** (gele route),
- * **school** (blauwe route),
- * **vriendje of vriendinnetje** (rode route).

Het uitzetten van het 'Pretplaatjesspel' kan naar eigen inzicht worden aangepast.

Op de plattegrond is gebruik gemaakt van de voorbeelden die hierboven voor deze spellen zijn aangegeven. U kunt die echter vervangen door een eigen, bij de kinderen bekende, spelvorm.

Bij een groep van **meer dan 20 kinderen**, is het aan te raden het 'Pretplaatjesspel' **tweemaal** uit te zetten, zodat kinderen niet lang hoeven te wachten.

Zet het 'Pretplaatjesspel' uit op een plek waar **voldoende ruimte** is voor de kinderen om het spel te spelen. Leg **alle groene pretkaartjes** op een rij **op een tafel** of op de grond met **de plaatjes naar boven**.

Tip:

Maak aan de zijkant van het speelveld een **spelleiderstafel**.

Leg hierop voor ieder groepje, bijvoorbeeld in een bakje, alle spullen klaar:

- * één sleutelkoord
- * één pion
- * drie dobbelstenen
- * drie bordjes (auto, fiets en voet)

Vanaf de zijkant van het speelveld heeft u zo ook goed overzicht over het spel.

Tip:

Plaats een bank bij het pretplaatjesspel. Hierop kan een groep wachten tot het spel vrij is.



Hoe maakt u er meer dan een spelletje van?

Het spel stap voor stap aanleren en spelen:

Stap 1

We gaan ervan uit dat het spel is uitgezet.

U legt de kinderen uit dat het spel alles te maken heeft met de werkbladen die in de klas gedaan zijn. U laat zien dat dezelfde vier bestemmingen in het spel voorkomen en dat ook de auto, fiets en voet weer terugkomen.

U benadrukt nog eens dat je steeds moet kiezen met welk vervoersmiddel je gaat reizen en dat je dan onderweg pech of pret kunt hebben.

U legt uit dat de kinderen gaan proberen zoveel mogelijk plaatjes van pretpunten te verzamelen. U laat ze het sleutelkoord zien en de plaatjes die daaraan vastgeklit kunnen worden.

Stap 2

U maakt groepjes van drie of vier leerlingen en laat ze in groepjes weer gaan zitten. U legt uit dat als de toeter klinkt het betekent dat iedereen stil staat en luistert. Er wordt dan iets uitgelegd of er gebeurt iets spannends onderweg...

Stap 3

Eén groepje gaat het spel voordoen.

Eén kind van dit groepje krijgt het sleutelkoord om.

De kinderen kiezen hun bestemming (als ze het niet eens zijn beslist het kind met het sleutelkoord).

De kinderen kiezen welk vervoersmiddel ze denken dat het meeste pret oplevert als je naar die bestemming gaat. Naar een pretpark kun je waarschijnlijk het best met de auto, naar je vriendje dichtbij beter te voet. Maar laat dat de groep zelf beslissen.

Het gekozen vervoersmiddel wordt van de speltafel gepakt en één kind krijgt dit om de nek. Ook krijgt de groep een pion. Vanaf nu hoort deze kleur pion bij deze groep. Goed onthouden!

Eén kind pakt het bijpassende aantal dobbelstenen (één als ze te voet gaan, twee voor de fiets, drie voor de auto).

Er wordt gegooid.

De pion wordt net zoveel plaatsen vooruit gezet als het aantal gegooiden ogen.

U legt uit dat het groepje zo om de beurt gooit tot ze heen en terug zijn.

Dan wordt een andere bestemming met een ander vervoersmiddel gekozen.

Tip: doe de dobbelstenen na het gooien steeds in de bidon, dan raken ze niet kwijt. Gooi door de bidon om te keren.

Stap 4

U helpt zo groepje voor groepje op weg.

Als alle groepjes één of meerdere routes hebben gelopen, knijpt u in de toeter.

Nu kunt u de eerste **reflectievragen** stellen:

- * Met welk vervoersmiddel ben je het snelst?
- * Op welke route is dat vooral handig?



Stap 5

Nu introduceert u het **pretspel**.

U laat zien dat op de onderkant van de hoedjes soms plaatjes staan van een lachend of huilend gezicht.

U vraagt de kinderen enkele voorbeelden te noemen van pretpunten die ze zich herinneren van de werkbladen ('welke pret kun je onderweg hebben?').

U vraagt ook enkele voorbeelden van pech onderweg.

U legt uit dat pech betekent dat je weer terug moet naar het hoedje waar je vandaan kwam.

U legt uit dat 'pret' betekent dat je naar het pretplaatjesspel mag gaan.

U laat weer met één groepje zien hoe dit spel werkt (zie de uitleg eerder in deze handleiding). Let op: de pion moet blijven staan bij of op het hoedje waar het groepje was.

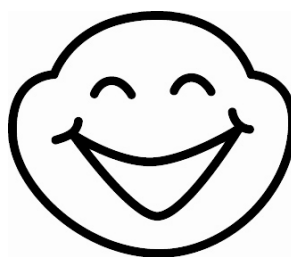
De dobbelstenen gaan in de bidon.

U legt uit wat de kinderen moeten doen als het spel bezet is (wachtbank).

U laat zien wat de kinderen verdienen als ze het pretplaatjesspel hebben gedaan: ze mogen samen één kaartje kiezen met een pretpunt erop. Het doel is om zoveel mogelijk verschillende pretplaatjes te verzamelen en aan het sleutelkoord te bevestigen. Als de kinderen het meteen goed begrijpen voert u ook de regel in dat ze een pretplaatje kiezen dat past bij hun vervoersmiddel (op de plaatjes staan de afbeeldingen van de auto, fiets en/of voet).

Alle groepjes spelen het spel opnieuw.

Omdat dit de fase in het spel is dat er veel nieuws is uitgelegd, zal misschien niet alles direct goed gaan. U kunt de toeter gebruiken om wat extra aanwijzingen te geven.



Stap 6

Als het spel lekker loopt kunt u ook de **pechplaatjes** introduceren.

Als u toetert trekt u één van de rode pechkaartjes uit het stapeltje (of laat dit door een kind doen). Het pechplaatje is van toepassing op iedereen die met een vervoersmiddel is dat erop staat.

Bijvoorbeeld bij het regenplaatje hebben de voetgangers en fietsers pech en moeten opnieuw beginnen.



Stap 7

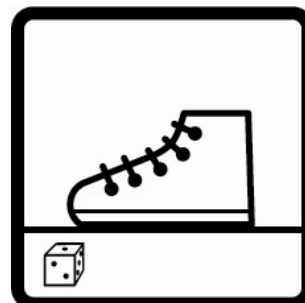
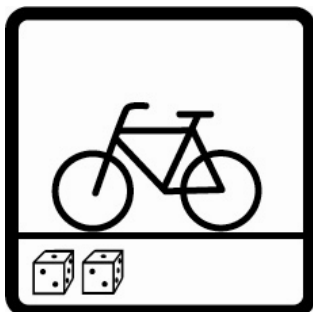
Na afloop van het spel laat u kinderen verwoorden welke pretplaatjes ze verzameld hebben.

Nogmaals kijkt u met de hele groep naar de keuze van de vervoersmiddelen.

'Welk vervoersmiddel geeft veel pret als je in de buurt naar je vriendje of vriendinnetje gaat?'

'Welk vervoersmiddel geeft veel pret als je ver weg naar het pretpark gaat?'

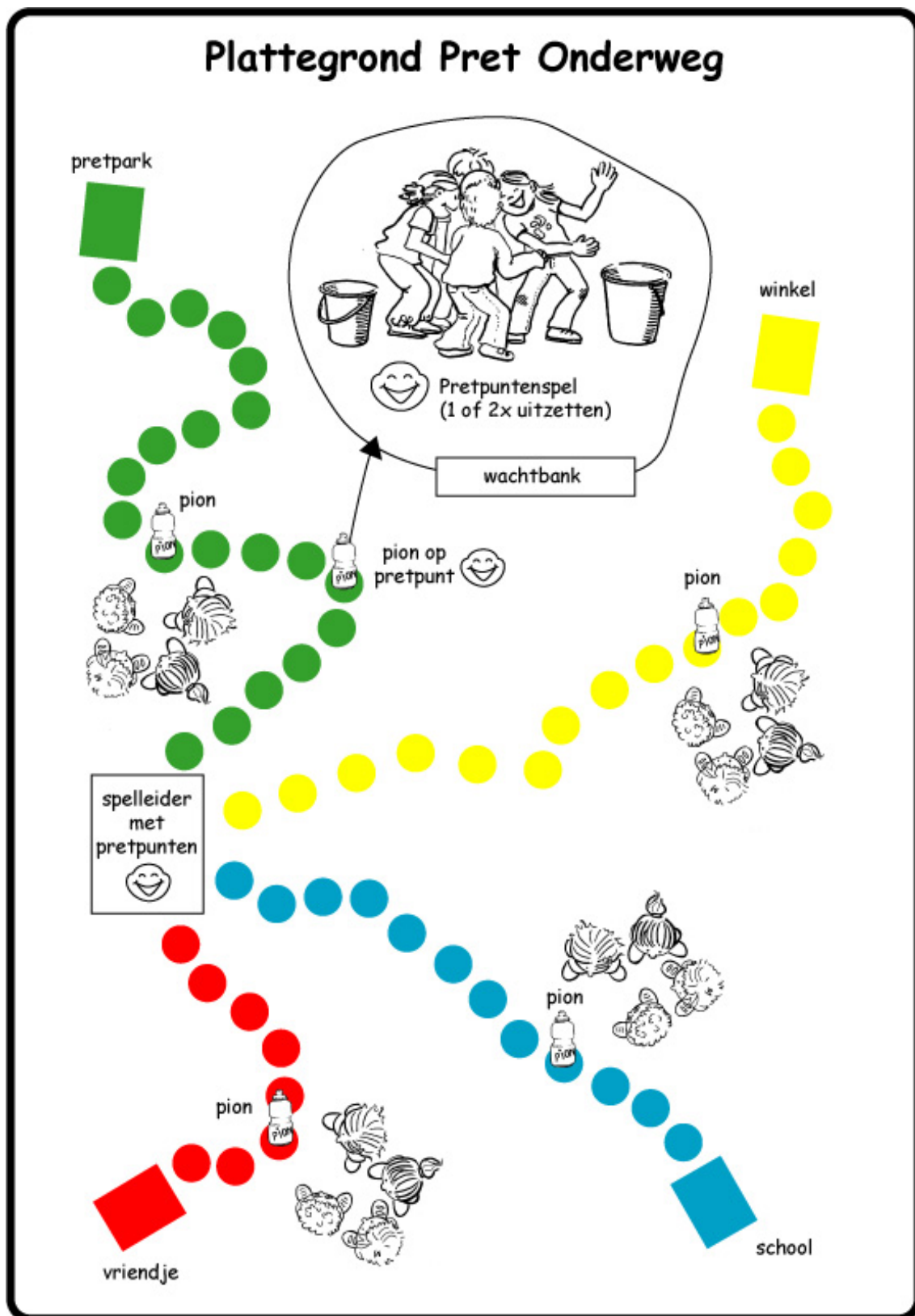
Tip: Eén kind (uit de groep of uit de bovenbouw) kan bij het Pretpuntenspel geplaatst worden om het spel te begeleiden. Zo kunt u ook één kind later in het spel aanstellen als uw 'assistent' om te toeteren.



Bijlage 1: Overzicht van de Pret- en Pechpunten

				
Pretpunten 	Alles kan mee	*		
	Ga je mee?	*		
	Veel te zien		*	*
	Buiten eten		*	*
	Best hard!		*	
	Lekker droog	*		
	Lekker fris		*	*
	Speel je mee?(1-2-3)		*	*
	Gezond		*	*
	Speel je mee?		*	*
	Een korte weg			*
	Pechpunten 	Blaar!		
Nat!			*	*
De weg is saai		*		
Lawaai		*		
Wat een stank!		*		
Niet mee			*	*
Pas op!		*	*	
De band is lek		*	*	
Koud en glad			*	*
Duur (benzine)		*		
Duur (prijkaart)		*	*	
Ik kan niet spelen			*	
				

Bijlage 2: Plattegrond



Hoe ga jij?

Naar het pretpark

Hoe heb je pret?

Hoe heb je pech?

Alles kan mee



Ga je mee?



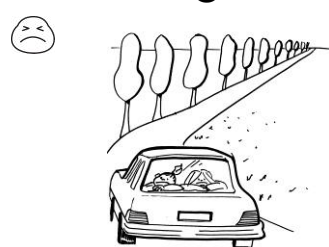
Blaar!



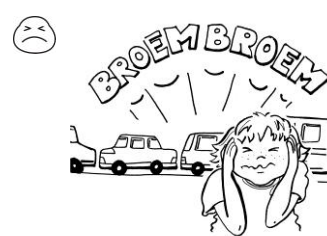
Nat!



De weg is saai



Lawaai



Hoe ga jij?

Naar school

Hoe heb je pret?
Hoe heb je pech?

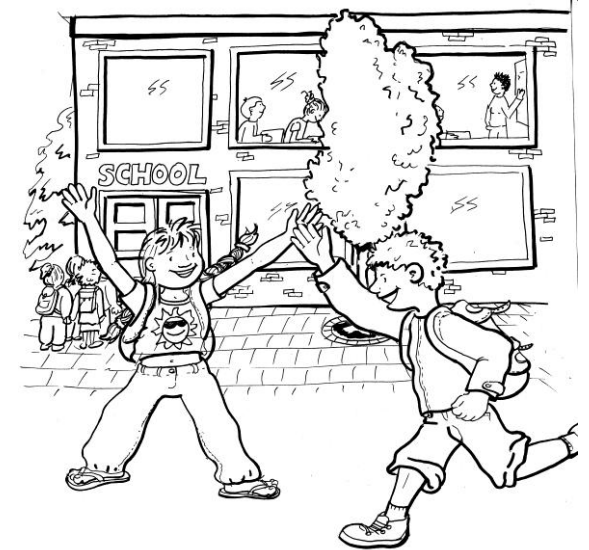
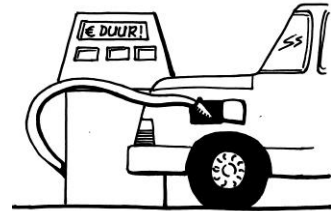
Koud en glad



Lekker fris



Duur



Gezond



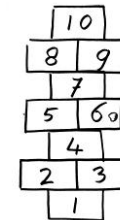
Lekker droog



Pas op!



Speel je mee?



Naar de winkel

Hoe heb je pret?
Hoe heb je pech?

Veel te zien



Niet mee



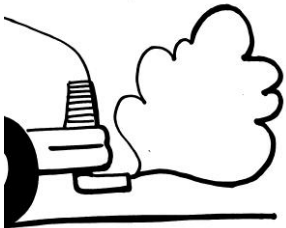
Best hard!



Hoe ga jij?



Wat een stank!



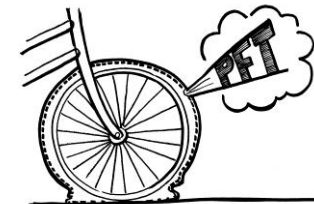
Buiten eten



Pas op!



De band is lek



Hoe ga jij?

Naar een vriendje of vriendinnetje

Hoe heb je pret?
Hoe heb je pech?

Ik kan niet spelen

Een korte weg



Duur

Speel je mee?

Speel je mee?



Prijslijst vervangingswaarde

Leskist: Pret onderweg

aantal:	omschrijving:	te vervangen via:	prijs per stuk:	prijs totaal:
				0,00
1	handleiding		10,00	10,00
4	werkbladen (geplastificeerd)		1,00	4,00
1	Korte uitleg met plattegrond (A-4, geplastificeerd)		1,00	1,00
1	toeter	fietswinkel	5,00	5,00
8	hoedjes rood	www.nijha.nl	0,75	6,00
12	hoedjes blauw	www.nijha.nl	0,75	9,00
16	hoedjes geel	www.nijha.nl	0,75	12,00
20	hoedjes groen	www.nijha.nl	0,75	15,00
8	bidons (de pionnen in het spel)	mammoet sport	4,40	35,20
22	groene spelpunten (kaartjes met een plaatje van de leuke dingen onderweg, zitten dubbel in het spel)		0,20	4,40
12	rode pechpunten (kaartjes met een plaatje van de pech die je onderweg kunt hebben)		0,20	2,40
8	sleutelkoorden (om 'pretpunten' aan te hangen)	www.bedrukte-keycords.nl	2,60	20,80
22	dobbelstenen met 1-2-3 (in de bidons)	Heutink sport	0,50	11,00
8	bordjes met een voet erop, met ophangkoordjes (geeft de keuze van het vervoersmiddel aan)		0,15	1,20
8	bordjes met een fiets		0,15	1,20
8	bordjes met een auto		0,15	1,20
4	platen met bestemmingen (met standaard)	uitdraaien in kopieshop op A3	2,50	10,00
1	rol tape (om bestemmingen op te hangen)	schilderswinkel	3,25	13,00
			1,25	1,25

totaal:

€ 163,65



Colofon

'Pret Onderweg' is gemaakt in opdracht van de Dienst Stadsbeheer van de gemeente Den Haag door SOM onderwijs- en milieuprojecten.

juni 2006

De inhoud van 'Pret Onderweg' kan door de gebruiker vrij worden aangepast aan de eigen wensen en mogelijkheden. Het is niet toegestaan onderdelen uit 'Pret Onderweg' te gebruiken voor commerciële doeleinden, zoals het vervaardigen van andere lespakketten, zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de auteurs.

SOM onderwijs- en milieuprojecten
Postbus 1575
6501 BN Nijmegen
024 3789206
som@somnet.nl
www.somnet.nl



Gemeente Den Haag
Dienst Stadsbeheer
afd. Milieu en Vergunningen
Postbus 12651
2500 DP Den Haag
tel 070 - 353 6976

