



Alfabet sleutel

Opdracht: Bedenk zoveel mogelijk woorden voor elektrische apparaten die beginnen met de letters A t/m Z. Als je geen elektrisch apparaat weet met een letter, dan sla je die letter over.

Bijvoorbeeld (voor de leerkracht): Afstandsbediening, Batterij, Camera, etc.

Opdracht: Maak een Jekko van lege verpakkingen.
Bijvoorbeeld (voor de leerkracht): van een schoenendoos, wc-rolletjes, lege drinkpakken-of-flessen. Elk materiaal mag!

Uitvindings sleutel



Brainstorm sleutel

Opdracht: Wat is de beste plek in huis om de Jekko neer te zetten, zodat je 'm ook echt gebruikt? Brainstorm en beschrijf de beste plek en waarom dat de beste plek is.

Bijvoorbeeld (voor de leerkracht): in de (bij)keuken, in een kast, etc.





Plaatjessleutel

Opdracht: Wat heeft dit plaatje met de Jekko te maken? Beschrijf dit.

Bijvoorbeeld (voor de leerkracht): de zaklamp is een armatuur en hiermee ook een elektrisch apparaat en kan in de Jekko als hij kapot is. Ook zit er een batterij in en die kan ook in de Jekko. Je kan een zaklamp gebruiken om de Jekko die achterin de kast stond tevoorschijn te halen om te gebruiken. Etc.

Opdracht: Hoe kun je de Jekko verbeteren? Je mag hem Vervormen, dingen Eraf halen en Toevoegen.

Bijvoorbeeld (voor de leerkracht): van een schoenendoos, wc-rolletjes, lege drinkpakken-of flessen. Elk materiaal mag!

VET-sleutel



Ander gebruik-sleutel



Opdracht: Bedenk twee dingen die je naast recyclen nog meer kan doen met elektrisch speelgoed dat je niet meer gebruikt, maar niet kapot is.

Bijvoorbeeld (voor de leerkracht): verkopen, weggeven, ruilen, naar de kringloop brengen.