

Om dit voor kinderen iets begrijpelijker te maken, maken we gebruik van de autometafoor.

Je auto moet **APK** gekeurd zijn; je moet je orde en overzicht houden.

Je moet een route uitstippelen op de **kaart**; vooruitdenken en keuzes maken bij het plannen.

Je auto heeft een **klok** om de tijd in de gaten te houden.

Je auto heeft een navigaties**ysteem** om je route te onthouden.

Je auto heeft een **sleutel** nodig om te kunnen starten.

Je auto heeft een **spiegel** om achteruit te kunnen kijken; even nadenken over waar je bent en hoe je er gekomen bent.

Je auto heeft een **stuur** om botsingen te voorkomen; de mogelijkheid om te veranderen van richting.

Je auto heeft een **rem**, om te stoppen of even een stapje terug te doen, nadenken voor je iets doet.

Je auto heeft een **toerenteller**; als je je niet goed voelt, loopt je toerenteller op.

Je auto heeft een **motor** die moet blijven lopen; je moet je blijven concentreren.

En je auto wil graag de **finish** bereiken; je doel halen, volhouden en doorzetten.

Via een vragenlijst hebben de kinderen ontdekt aan welke functie ze nog kunnen werken. Dit doen we in de Autokamer met smartgames, gezelschapsspelletjes en andere spellen. Spelenderwijs leren de kinderen hoe ze hun gekozen functie kunnen versterken. Dit nemen ze natuurlijk ook mee in andere situaties in de klas.

We kijken steeds na elke vakantie hoever we staan, waar we naartoe willen en of dat ons doel al bereikt is.

In onderstaand filmpje vind je meer informatie over de autometafoor.

<https://www.youtube.com/watch?v=LSfN5AYNDoM&t=5s>