

Kennismakingsspel voor leerjaar 1

DOMEINEN: Media, Nederlands, Wiskunde, Muzische Vorming

ONDERWERP: Bingel Kennismakingsspel 2022

LESDUUR: 50 minuten

Samenhang

In deze Bingel ga je klassikaal of in groepjes aan de slag. Je maakt samen met de leerlingen voor de allereerste keer kennis met Bingel en je verkent het eiland. Je doet dit op een speelse en geleide manier. Zo oefen je tegelijkertijd op allerlei domeinen of vakken: ICT, media, wiskunde, Nederlands en muzische vorming.

Lesdoelen

- › Samen een uitdaging aangaan.
- › Oplossingsgericht denken.
- › Een bewegingsdansje uitvoeren bij het Bingellied.
- › Figuren of vormen herkennen die op de rug getekend worden.
- › Uit een gegeven reeks woorden de rijmwoorden zoeken.
- › Hoeveelheden tellen en herkennen.
- › Een patroon verderzetten.
- › Evenveel, meer of minder tekenen.
- › Samen met de leerkracht het Bingeleiland en zijn mogelijkheden ontdekken.
- › Een avatar ontwerpen en/of aankleden.

Materialen

DIGITAAL

- › pdf met werkbladen
- › pdf puzzel om te verknippen

DIVERSEN

- › tablets, Chromebooks of laptops
- › digitaal bord
- › potlood en kleurpotloden

Eindtermen

- › SV ET 3: De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.
- › ICT ET 6: De leerlingen kunnen met behulp van ICT voor hen bestemde digitale informatie opzoeken, verwerken en bewaren.
- › NL ET 6.7: De leerlingen kunnen bij alle eindtermen Nederlands de bijbehorende taalbeschouwelijke begrippen en termen uit de tweede kolom gebruiken, nl.
Hoofdcategorie: Eindtermen lager onderwijs
1. Fonologisch domein - klanken Rijm
- › WI ET 1.1: De leerlingen kunnen tellen per eenheden.
- › WI ET 4.2: De leerlingen kunnen meetkundige begrippen en patronen toepassen in betekenisvolle situaties.
- › WI ET 1.6: De leerlingen kunnen hoeveelheden tot 6 vergelijken (meer, minder, evenveel ...).
- › MV ET 1.2: De leerlingen kunnen door betasten en voelen (tactiel), door kijken en zien (visueel) impressies opdoen, verwerken en erover praten.
- › MV ET 5.1: De leerlingen kunnen genieten van dans en lichaamsexpressie.
- › MV ET 6.3: De leerlingen kunnen genieten van muzisch handelen.

Vorbereiding

- › Bedenk of je deze les klassikaal wil doen of aan de slag wil gaan in een viertal (heterogene) groepjes.
- › Print **de werkbladen** op leerlingenaantal.
- › Print **de puzzel** voor elk groepje of eenmaal voor de klas.
- › Voorzie per groep een toestel (tablet, Chromebook, laptop). Werk je klassikaal dan volstaat een digitaal bord of beamer.
- › Per leerling voorzie je een potlood en kleurpotloden.
- › Geef indien mogelijk vooraf al wat pingping aan je leerlingen, zodat ze op het einde van de les hun avatar creatief kunnen aankleden.

Coöperatieve werkvormen in deze les

- › Heterogeen groepswork: samen op zoek gaan naar een oplossing.
- › Uitwisselen en delen van meningen en ideeën

Leergebiedoverschrijdende/ persoonsgebonden ontwikkeling

Beklemtoon dat het samenwerken belangrijk is en dat leerlingen met elkaars mogelijkheden en beperkingen moeten proberen om het doel te bereiken. Elkaar helpen is waardevoller dan kritiek te uiten.

Lesgang

ORIËNTEREN EN PLANNEN

Op het lesdoel focussen

Vertel aan de leerlingen dat je een spel gaat spelen om Bingel beter te leren kennen. Met opdrachten leren ze telkens wat meer over Bingel.

Peil naar de voorkennis.

- › *Wie kent er Bingel? Wat heb je al eens gezien?*
- › *Heeft iemand een zus of broer die Bingel gebruikt?*
- › *Wat kun je allemaal op Bingel doen?*

Kom tot: *Bingel is een eiland waar je kunt oefenen, lezen en nog veel meer.*

Verdeel de klas in groepen (of werk klassikaal). Overloop de opdrachten. Bij het voltooien van een opdracht verdienen de groepjes een puzzelstuk.



Opdrachten:

1 - Nederlands: Rijmwoorden zoeken

Benoem samen wat afgebeeld staat (muis, peer, huis, pijn, roos, doos, koek, boek, lijn, beer).

De leerlingen omcirkelen de rijmwoorden in eenzelfde kleur. Wanneer de juiste rijmwoorden aan elkaar gekoppeld zijn, verdienen de leerlingen een puzzelstuk.

TIP!

In plaats van woorden te omcirkelen kan je de woorden ook met elkaar verbinden.

2 - Muzische vorming: Dansen op het Bingellied

Laat de leerlingen de codes scannen met een tablet. In het eerste filmpje bekijken en beluisteren ze samen het Bingellied. In het tweede filmpje leren ze de danspasjes aan.

Als de leerlingen het refrein kunnen dansen, geef je een puzzelstuk.

TIP!

Beschik je niet over een toestel om de QR-code te scannen, gebruik dan deze URL's

- › voor het Bingellied: bit.ly/3yXEXpm
- › voor het bingeldansje: bit.ly/3asdTFs

3 - Motorische en zingtuiglijke ontwikkeling: Figuren tekenen en herkennen op de rug van je buur

De leerlingen kiezen om beurt een figuur. Ze tekenen die figuur op de rug van hun buur. Wanneer die kan raden wat er getekend wordt, dan mag de leerling die tekent de figuur inkleuren op het werkblad. Draai de rollen om.

Als de figuren geraden zijn, verdienen de leerlingen een puzzelstuk.

TIP 1: Laat de leerlingen wisselen van buur na elke figuur.

TIP 2: Je kan er ook voor kiezen om niet alle leerlingen alle figuren te laten raden, maar zoveel mogelijk binnen een bepaalde tijd.

4 - Wiskunde: Hoeveelheden en getalbeelden verbinden

De leerlingen omcirkelen telkens het getalbeeld onder de afbeelding.

Als de opdracht is uitgevoerd, geef je een puzzelstuk.

5 - Wiskunde: evenveel, meer of minder

De leerlingen tekenen evenveel, 1 meer (erbij) of 1 minder (eraf).

Als de opdracht uitgevoerd is, ontvangen de leerlingen een puzzelstuk.

6 - Meetkunde: Patronen

De leerlingen ontdekken het patroon met spullen van het Bingeleiland. Ze maken het patroon af.

Als de patronen vervolledigd zijn, deel je het laatste puzzelstuk uit.

CONTROLLEREN EN REFLECTEREN

Wanneer alle groepjes klaar zijn, bespreek je het groepswerk klassikaal.

Reflecteer over de opdrachten:

- › *Hoe is het samenwerken verlopen?*
- › *Wat ging goed, wat kon nog beter?*
- › *Mocht iedereen meedoen of iets zeggen?*

Heb je de puzzel gelegd? Wat zie je?

Kom tot: Dit is een avatar. Deze kan je ook zien op Bingel. Iedereen krijgt in Bingel zijn eigen avatar. Draai je puzzel om. Wat zie je nu? Dit is het Bingeiland waar we dit schooljaar veel gaan oefenen. Door te oefenen verdien je pingping. Hiermee kan je spulletjes voor je avatar kopen.

TIP!

Verdeel de inlogcodes van de leerlingen. Dan kunnen ze hun avatar meteen opsmukken. Heb je de inlogcodes nog niet ontvangen, dan kan je dit op een later moment inplannen.

Na de les

Zorg ervoor dat het Bingeldansje beschikbaar blijft voor de leerlingen. Zet het indien dit kan ook digitaal klaar. Het Bingellied en het dansje kan je ook regelmatig als tussendoortje gebruiken of als muzische les verder uitwerken. Zo wordt het Bingellied een echte hit.

TIP VOOR GRAADKLASSEN

Heb je een graadklas, dan kan je dit spel op verschillende manieren doen:

- › Je kunt werken met heterogene groepen waar leerlingen van leerjaar 1 en 2 gemengd zitten. Zo kan je de ervaring van de leerlingen van het tweede leerjaar inzetten. Zij oefenen dan tegelijkertijd ook heel wat persoonsgebonden doelen. Maak als leerkracht vooraf wel de keuze of je kiest voor de puzzel met de avatar of het spelbord.
- › Je kunt elk leerjaar in je graadklas zijn eigen opdrachten laten doen of je kan kiezen voor de opdrachten van een van de twee leerjaren voor iedereen. De groepjes van leerjaar 2 kunnen zelfstandig aan de slag, de groepjes van leerjaar 1 kan je begeleiden bij de opdrachten (verwoorden en voorlezen).