

Kennismakingsspel voor leerjaar 2

DOMEINEN: Media, Nederlands, Wiskunde, Muzische Vorming

ONDERWERP: Bingel Kennismakingsspel 2022

LESDUUR: 50 minuten

Samenhang

In deze Bingelles 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. Je oefent op allerlei domeinen of vakken: ICT, media, wiskunde, Nederlands en muzische vorming.

Lesdoelen

- › Samen een uitdaging aangaan.
- › Probleemoplossend denken.
- › Een dansje uitvoeren bij het Bingellied.
- › Woorden herkennen die op de rug geschreven worden.
- › Technisch lezen van basiswoorden.
- › Een patroon verderzetten.
- › Vlot optellen en aftrekken tot 10.
- › Een woord vormen aan de hand van gegeven letters.
- › Een avatar ontwerpen en/of aankleden.
- › Samen met de leerkracht het Bingeleiland en zijn mogelijkheden ontdekken.

Materialen

DIGITAAL

- › pdf met werkbladen
- › spelbord (**TIP:** voorzie 6 spelschijfjes voor elk groepje om aan te duiden welke opdrachten ze al gemaakt hebben.)

DIVERSEN

- › tablets, Chromebooks of laptops
- › digitaal bord
- › pen, 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.
- › WI ET 1.10: De leerlingen zijn in staat tot een onmiddellijk geven van correcte resultaten bij optellen en aftrekken tot 10, bij tafels van vermenigvuldiging tot en met de tafels van 10.
- › NED ET 3.3: De leerlingen kunnen de informatie achterhalen in: voor hen bestemde teksten.
- › WI ET 4.2: De leerlingen kunnen meetkundige begrippen en patronen toepassen in betekenisvolle situaties.
- › 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

- › Print **de werkbladen** op leerlingenaantal.
- › Projecteer **het spelbord** op je digitale bord of print het éénmaal af.
- › Voorzie per groep een toestel (tablet, Chromebook, laptop) en eventueel een spelpion om op het bord te plaatsen.
- › Voorzie per leerling een potlood en kleurpotloden.
- › Geef indien mogelijk vooraf al wat pingping aan je leerlingen. Ze kunnen op het einde van de les zelf hun avatar creatief aankleden.

Coöperatieve werkvormen in deze les

- › Heterogeen groepswerk
- › Uitwisselen en delen van meningen en ideeën

Leergebiedoverschrijdende/ persoonsgebonden ontwikkeling

In deze les moeten de leerlingen in heterogene groepen samenwerken. 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

Robbie de robot wil graag op het eiland van leerjaar 2 geraken. Per opdracht die jullie uitvoeren, mogen jullie een stap vooruit zetten op het spelbord. Welke groep is als eerste op het eiland?

Verdeel de klas in heterogene groepjes. Overloop de opdrachten. Vertel dat de figuren op het spelbord ook op het werkblad staan. De leerlingen moeten de opdrachten in volgorde afwerken.

TIP!

Je kan deze activiteit nog spannender maken door extra pingping te geven aan de groep die als eerste het eiland bereikt. (Vb: groep 1 krijgt 100 pingping, groep 2 krijgt 50 pingping, enz ...)

HOOFDDOEL UITVOEREN EN VERWERKEN

Opdrachten:

1 - Nederlands: Fragment koppelen aan de cover van een boek. (blauwe wolk)

De leerlingen lezen de fragmenten uit elk boek. Daarna verbinden ze elk fragment met de juiste cover. De leerlingen leggen hun spelschijfjes of verplaatsen hun pion.

2 - Muzische vorming: Dansen op het Bingellied. (oranje ster)

De leerlingen scannen de 2 codes met hun tablet. In het eerste filmpje beluisteren ze het Bingellied. In het tweede filmpje oefenen ze samen het Bingeldansje. Lukt het hen om mee te dansen op het refrein?

De leerlingen leggen hun spelschijfjes of verplaatsen hun pion wanneer de dansopdracht goed is volbracht.

3 - Motorische en zingtuiglijke ontwikkeling: Woorden schrijven op de rug van je buur. (gele driehoek)

De leerlingen lezen om beurt een woord. Ze schrijven het woord op de rug van hun buur. Die raadt het woord. Wanneer het woord geraden wordt, mag de tekenaar dat woord inkleuren.

De leerlingen leggen hun spelschijfjes of verplaatsen hun pion wanneer al de woorden zijn ingekleurd.

4 - Wiskunde: Optellen en aftrekken tot 10. (groene rechthoek)

De leerlingen rekenen de bewerkingen uit. Ze noteren onder elke uitkomst de juiste letter.

De leerlingen leggen hun spelschijfjes of verplaatsen hun pion wanneer de zin verschijnt.

5 - Nederlands: Vier op een rij lezen. (rode ovaal)

De leerlingen werken per twee. Elke leerling leest om beurt een woord en kleurt dat woord in een zelf gekozen kleur. De leerling die als eerste vier op een rij heeft, wint het spel.

De leerlingen leggen hun spelschijfjes of verplaatsen hun pion wanneer het spel gespeeld is.

6 - Meetkunde: Patronen. (paarse cirkel)

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

De leerlingen leggen hun spelschijfjes of verplaatsen hun pion wanneer de patronen juist zijn vervolledigd.

CONTROLLEREN EN REFLECTEREN

Wanneer alle groepjes klaar zijn, bespreek je klassikaal hoe het werken in groepen is verlopen.

Reflecteer over de opdrachten:

- › Hoe is het samen werken in groepjes verlopen?
- › Wat ging goed, wat kon nog beter?
- › Mocht iedereen meedoen of iets zeggen?

Proficiat, jullie hebben alle opdrachten goed uitgevoerd en krijgen nu toegang tot Bingel. We zullen samen kennis maken met het Bingeleiland. In de loop van het jaar zal je hier vaker aan de slag gaan.

TIP!

Verdeel aansluitend 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).

