

Kennismakingsspel voor leerjaar 3 en 4

DOMEINEN: Nederlands, wiskunde, ICT, sociale vaardigheden

ONDERWERP: Kennismaken met elkaar en met Bingel

LESDUUR: 50 minuten

Samenhang

De start van een nieuw schooljaar is weer een feit. Dit spel biedt een leuke manier om de leerlingen kennis te laten maken met elkaar, met de nieuwe klas(leerkracht) en uiteraard met Bingel.

Door opdrachten uit te voeren, kunnen de leerlingen sprongen verdienen. Ze hebben 10 sprongen nodig om op het eiland te geraken. Er zijn in totaal 14 sprongen te verdienen.

Slagen ze erin om voldoende opdrachten tot een goed eind te brengen en hun nieuwe eiland te bereiken?

Lesdoelen

- › Een choreografie correct nabootsen.
- › Gericht samenwerken rekening houdend met elkaars talenten.
- › Leidinggeven en onder leiding werken.
- › Een tekst begrijpend lezen.
- › Optellingen tot 100 uit het hoofd uitrekenen.
- › Een elfje correct schrijven.

Materialen

DIGITAAL

- › pdf met werkbladen voor leerjaar 3
- › pdf met werkbladen voor leerjaar 4
- › spelbord (**TIP:** vergroot het spelbord op A3-formaat. Gebruik gekleurde magneten als pion.)

DIVERSEN

- › timer
- › tablets, Chromebooks of laptops
- › digitaal bord

Eindtermen

- › ET WIS 1.13: Voeren opgaven uit het hoofd uit waarbij ze een doelmatige oplossingsweg kiezen:
 - optellen en aftrekken tot honderd;
 - optellen en aftrekken met grote getallen met einden;
 - vermenigvuldigen met en delen naar analogie met de tafels.
- › ET NED 3.1: Kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) de informatie achterhalen in voor hen bestemde instructies voor handelingen van gevarieerde aard.
- › ET NED 5.3: Kunnen bij de eindtermen luisteren, lezen, spreken en schrijven de volgende strategieën inzetten: tijdens het luisteren, lezen, spreken en schrijven hun aandacht behouden voor het bereiken van het doel.
- › ET LL 3: Kunnen op systematische wijze samenhangende informatie (ook andere dan teksten) verwerven en gebruiken.
- › ET LL 4: Kunnen eenvoudige problemen op systematische en inzichtelijke wijze oplossen.
- › ET LL 6: Kunnen op hun niveau leren met:
 - nauwkeurigheid;
 - efficiëntie;
 - wil tot zelfstandigheid;
 - voldoende zelfvertrouwen;
 - houding van openheid;
 - met kritische zin.

- › ET SV 1.3: Kunnen zorg opbrengen voor iets of iemand anders.
- › ET SV 1.5: Kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.
- › ET ICT 1: Hebben een positieve houding tegenover ict en zijn bereid ict te gebruiken om hen te ondersteunen bij het leren.
- › ET ICT 2: Gebruiken ict op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier.

Voorbereiding

- › Print **de werkbladen** per groepje af.
- › Voorzie voor de opdracht “Wie is het?” een kladblad per leerling.
- › Voorzie per groep een toestel (tablet, Chromebook, laptop) voor de opdracht “Bingeldansje”.
- › Zorg ervoor dat elke leerling een potlood of pen heeft.

Coöperatieve werkvormen in deze les

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

Leergebiedoverschrijdende/ persoonsgebonden ontwikkeling

De leerlingen werken in groep tegen de tijd. Hierdoor zal een goede samenwerking belangrijk zijn en kunnen ze oefenen in het geven van leiding, maar ook in het werken onder leiding. Naast schoolse kennis (taal en rekenen) oefenen ze ook op het samenwerken en het verdelen van taken. Bij de taakverdeling leren ze elkaars talenten erkennen en waarderen.

Lesgang

ORIËTEREN EN PLANNEN

Op het lesdoel focussen

Vertel dat de leerlingen sprongen moeten verdienen om het Bingeleiland te bereiken. Bij dit spel is het belangrijk dat de leerlingen elkaar leren kennen. Daarom start je met een kennismakingsopdracht.

Kennismakingsopdracht: Wie is het?

Elke leerling krijgt een briefje waarop die 3 dingen moet noteren.

Ieder van jullie schrijft op een briefje drie dingen over zichzelf. Als eerste schrijf je iets over je uiterlijk (bv. blauwe ogen, zwart haar...), als tweede schrijf je iets over je hobby (wat doe je graag, wat kun je goed) en als derde schrijf je op wat je verwacht van dit schooljaar. Alle kaartjes worden verzameld en terug uitgedeeld. Lees om de beurt voor wat er op het briefje staat en probeer elk briefje aan de juiste klasgenoot te koppelen.

HOOFDDOEL UITVOEREN EN VERWERKEN

Coöperatief leren: De groepjes gaan aan het werk. Begeleid waar nodig maar moedig vooral het samen op zoek gaan naar de oplossing aan.

Verdeel de klas in heterogene groepjes. De leerlingen voeren de opdrachten uit. Bij een voltooide opdracht verdienen de groepjes een sprong. Die sprongen zijn nodig om op het Bingeleiland te komen. Sommige opdrachten zijn veel sprongen waard, andere opdrachten zijn minder waard. De leerlingen krijgen een halfuur om zoveel mogelijk opdrachten tot een goed eind te brengen. In die tijd probeert elk groepje 10 sprongen te verzamelen.

Opdrachten:

1 - Muzische vorming: Bingeldansje

De leerlingen scannen 2 codes met hun tablet. In het eerste filmpje beluisteren ze het Bingellied. In het tweede filmpje leren ze het Bingeldansje. De groep kan 5 sprongen verdienen wanneer de hele groep meedanst op het Bingellied.

2 - Nederlands: Bingelbingo

De leerlingen spelen 'Bingelbingo'. Ze gaan op zoek naar klasgenoten die aan de eigenschappen uit het rooster voldoen. De groep verdient 1 sprong bij een volle kaart.

3 - Nederlands: Codetaal

De leerlingen ontcijferen de code. Wanneer de code ontcijferd is, verdient de groep 1 sprong.

4 - Nederlands: Wie zijn ze?

De leerlingen lezen de tekst. Daarna kruisen ze de personages aan die een omschrijving kregen in de tekst. Deze opdracht levert 1 sprong op.

5 - Wiskunde: Rekenketting

De leerlingen rekenen de opgaven uit. Ze noteren op de eerste invullijn steeds de uitkomst van de vorige opgave. Dan lukt het om de bewerking op te lossen. Deze opdracht levert 1 sprong op.

6 - Wiskunde: Rekenraadsel

De leerlingen lossen het rekenraadsel op. Ze bepalen de waarde van elke Bollobo. Deze opdracht levert 1 sprong op.

7 - Wiskunde: Vraagstukken

De leerlingen lossen de vraagstukken op. Deze opdracht levert 2 sprongen op.

8 - Nederlands: Elfje

De leerlingen schrijven een elfje over Bingel. Een elfje bestaat uit 11 woorden en 5 regels. De eerste regel bestaat uit één woord, de tweede regel bestaat uit twee woorden, de derde regel uit drie, de vierde regel uit vier en de laatste regel telt weer één woord. Deze opdracht levert 2 sprongen op.



CONTROLLEREN EN REFLECTEREN

Geef de leerlingen ook even de kans om hun ervaringen onder woorden te brengen en pols daarbij naar de samenwerking:

- › *Wat vond je van het Bingeldansje?*
- › *Wat vond je van dit kennismakingsspel?*
- › *Wat vond je makkelijk/moeilijk/leuk/minder leuk?*
- › *Hoe hebben jullie de opdrachten aangepakt?*
- › *Hebben jullie ervoor gezorgd dat iedereen evenveel kon doen?*
- › *Wat heb je geleerd?*
- › *Wat zou je een volgende keer anders/hetzelfde aanpakken?*

Proficiat, jullie hebben heel wat sprongen verdiend. Zou het voldoende zijn om het eiland te bereiken?

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.

TIP!

Je kan na deze activiteit de leerlingen belonen met een leuke sticker in Bingel en extra pingping.

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.