

75'



INTRO

0'

5'

5'

KERN



Xavier

STUDIO GLOBO

VOORAF

- 10'

Geef elk kind een personagefiche. Bij elk personage hoort ook een ingevulde 'Wat zie jij onderweg naar school?'-fiche. Hang deze op zeven verschillende plekken in de klas op. Door de achtergrond op de foto van de personagefiche te vergelijken met wat er ingekleurd is op de 'Wat zie jij onderweg naar school?'-fiche vinden de leerlingen bij welke 'Wat zie jij onderweg naar school?'-fiche ze moeten gaan staan en komen de 7 groepjes samen. Je kan de presentatie hier gebruiken ter ondersteuning.

2. Doel van het spel

Alle personages willen graag op tijd op school aankomen: vóór de schoolbel gaat. De leerlingen hebben zes beurten de tijd om zoveel mogelijk routekaarten te bemachtigen en een route van thuis (de startpositie) naar school (het schoolbord) te leggen.

3. Spelverloop 50'

1. De klok wordt verzet naar de volgende speelbeurt (presentatie).
2. Elk om beurt komt een groepje naar het centrale punt.
 - a. Elk groepje kiest één van drie gedekte kanskaarten.
 - b. De leerkracht leest de info op de kanskaart voor.
 - c. Elk groepje gooit met de dobbelsteen.
 - d. Elk groepje neemt een aantal wegkaarten van de stapel = aantal ogen dobbelsteen + of – cijfer op de kanskaart.
3. Als een groepje langsgesproken is, gaan ze terug naar hun route en bouwen ze daaraan verder door de wegkaarten aan elkaar te leggen. Wegkaarten die ze in vorige beurten hebben neergelegd, mogen niet meer verlegd worden. Ze mogen dus enkel verder bouwen aan hun bestaande route.
4. Als alle groepen zijn langsgesproken en de wegkaarten gelegd zijn, begint de volgende beurt.



TIP

De startpositie van de verschillende personages is niet gelijk. Sommige groepjes zullen verder van het schoolbord beginnen, andere dichterbij. Kader dit gevoel van oneerlijkheid vooraf en achteraf goed. Is dit toch een te grote uitdaging voor jouw klas? Maak de startposities dan even ver van het schoolbord en focus in de nabespreking vooral op de kanskaarten.

SLOT

1. Aankomst op school

Als een groepje op school is aangekomen, mogen ze naar het schoolbord gaan. Daar hangen allerlei blaadjes met opdrachten. Dat kan van alles zijn waar jullie op dat moment op school mee bezig zijn (rekenoefeningen, raadseltjes, schrijfoefeningen, tekeningen...). De leerlingen mogen vrij kiezen welke blaadjes ze willen invullen. Als een blaadje is ingevuld, mogen ze het van het schoolbord halen. Als alle blaadjes weg zijn, zien ze de juiste letters voor de locatiecode van what3words. Maak duidelijk dat dit een overwinning is voor de hele klas: eigenlijk was het niet belangrijk wie er precies eerst op school aankwam, zolang de letters maar gevonden werden!

2. Reflectie 5'

Laat de leerlingen in een kring zitten met hun ogen dicht. Lees een stelling voor. De leerlingen tonen hun mening door recht te staan als ze akkoord gaan met de stelling of te blijven zitten als ze niet akkoord gaan. Laat de leerlingen steeds eerst positie innemen met de ogen gesloten, vraag hen daarna om de ogen weer open te doen en rond te kijken naar de meningen van de rest van de klas. Vraag om verduidelijking: *Wie kan uitleggen waarom die is gaan rechtstaan? Hoe was dat bij jouw personage?* Maak de link tussen de ervaren oneerlijkheid in het spel met de oneerlijkheid en verschillen tussen mensen: voor sommige kinderen is de weg naar school snel en makkelijk, voor sommige is die weg langzaam en moeilijk.

VOORBEELDZINNETJES

- Ik vond het spel leuk.
- Ik vond het spel eerlijk.
- Mijn personage is niet op tijd op school geraakt.
- Ik was soms boos tijdens het spel.
- Mijn personage heeft veel geluk gehad.
- Onze route had veel bochten en kronkels.
- Het huis van mijn personage lag dicht bij de school.

EINDTERMEN

- MM ET 1.2 De leerlingen kunnen beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.
- WI ET 3.7 De leerlingen zijn in staat: zich ruimtelijk te oriënteren op basis van plattegronden, kaarten, foto's en gegevens over afstanden richting; zich in de ruimte mentaal te verplaatsen en te verwoorden wat ze dan zien.



LEERPLANNEN

ZILL

- SEgb1: Gevoelens en behoeften bij zichzelf en anderen beleven, aanvaarden, herkennen en in taal uitdrukken
- IKvk3: Flexibel omgaan met veranderende omstandigheden
- OWru8: Een reisweg volgen, uitstippelen en begrijpelijk verwoorden.
- WDMk1: Inzicht verwerven in ruimtelijke oriëntatie en ruimtelijke relaties

GO!

- OD MM 1.2 In een eenvoudige taal een recent gebeurde situatie waarbij zij betrokken waren in dialoog met een volwassene, beschrijven en vertellen hoe zij zich daarbij voelden.
- 4.3 ET MM 4.1 Zelf een route zinvol uitstippelen en afleggen (bijv. zonder omweg, rekening houdend met hindernissen ...)

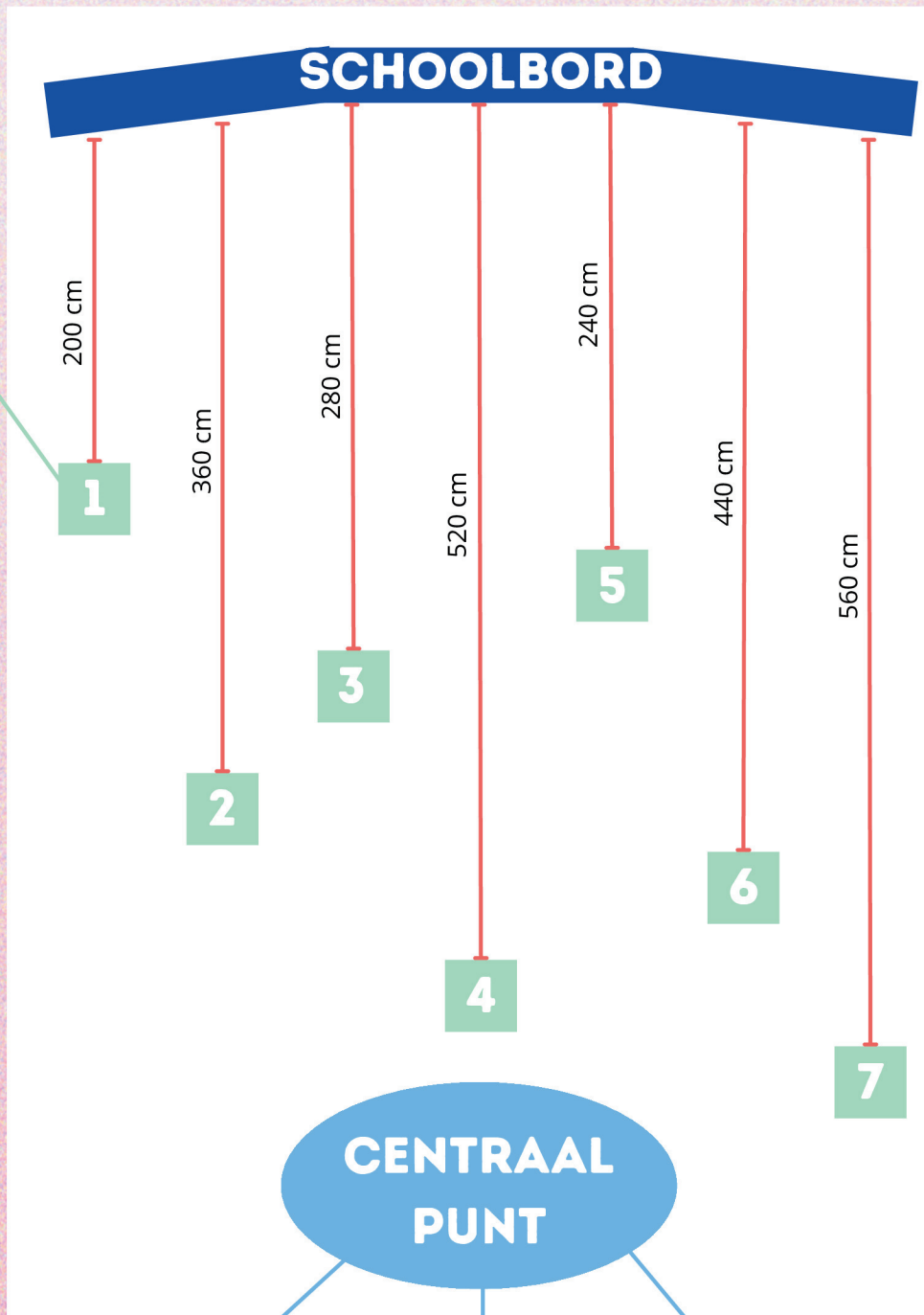
Ruimtelijke opstelling



presentatie met klok



startpositie
kaarten



gedekte stapel
wegkaarten



dobbelsteen



gedekte stapel
kanskaarten