

Het grote Bingel kennismakingsspel leerjaar 5 en 6

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.

Het kennismakingsspel is opgebouwd volgens het concept van “1 tegen allen”. Alle opdrachten hangen of liggen bij de start op een zichtbare plaats. Voor elke correct uitgevoerde opdracht kunnen de leerlingen pingping verdienen. De bedoeling is dat de leerlingen binnen de vooraf meegedeelde tijd zoveel mogelijk opdrachten uitvoeren. De leerlingen bepalen zelf hoe ze zich organiseren om de opdrachten uit te voeren (alleen, per twee, in groep...).

Brengen ze alle opdrachten tot een goed einde en dit **binnen de vooraf bepaalde tijd**, dan wint de klas. Hebben ze niet alle opdrachten kunnen afwerken, dan is de leerkracht de grote winnaar. Uiteraard moet de verliezer een tegenprestatie leveren.

Bv.: Als jullie winnen, dan dans ik alleen het Bingellied voor jullie. Als jullie er niet in slagen, dan moeten jullie het Bingellied voor de hele school dansen en zingen.

Materialen

DIGITAAL

- › pdf met werkbladen voor leerjaar 5
- › pdf met werkbladen voor leerjaar 6

DIVERSEN

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

Lesdoelen

- › Inloggen op Bingel en de eigen avatar pimpen.
- › Een choreografie correct nabootsen.
- › Gericht samenwerken met elkaar rekening houdend met elkaars talenten.
- › Leidinggeven en onder leiding werken.
- › Een tekst begrijpend lezen.
- › Optellingen tot 100 000 uit het hoofd of cijferend uitrekenen.
- › Een limerick correct schrijven.

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;
 - kritische zin.
 - › ET SV 1.3: Kunnen zorg opbrengen voor iets of iemand anders.
 - › ET SV 1.5: Kunnen bij groepstaken leidinggeven 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.
-

Vorbereiding

- › Druk de opdrachtenfiches af. Hang ze aan het bord of verzamel ze op een tafel zodat ze voor alle leerlingen zichtbaar zijn.
 - › Voorzie tablets/computers zodat de leerlingen kunnen inloggen op Bingel.
 - › Voor de opdracht “Bingeldansje” is een muziekinstallatie handig.
 - › Voorzie voor de opdracht “Wie is het?” een kladblad per leerling.
-

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

ORIËNTEREN EN PLANNEN

Leid het kennismakingsspel in, pols hiervoor eerst naar de voorkennis van de leerlingen:

- › Wie kent het spel “1 tegen allen”?
- › Wie heeft het spel al eens gespeeld?
- › Wie legt de spelregels uit?

Leg het spelconcept uit:

Het nieuwe schooljaar is gestart, een goed moment om kennis te maken met elkaar en met Bingel. Ik daag jullie uit om binnen ... minuten alle opdrachten uit te voeren. Met elke opdracht kunnen jullie pingping verdienen. Niet iedereen hoeft elke opdracht uit te voeren, jullie mogen het werk verdelen. Houd daarbij rekening met elkaars talenten en interesses.

Overloop de opdrachten. Je kunt nog eigen opdrachten aan het spel toevoegen.

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.

Opdrachten:

1 (enkel voor L6) - Frans: Je suis qui?

De leerlingen verbinden de zinnen met de juiste avatar. Voor een volledig correct blad krijgen ze **10 pingping**.

1 (enkel voor L5) - Nederlands: Tongtwister

De leerlingen maken een tongtwister over Bingel. Ze proberen die vijf keer na elkaar foutloos op te zeggen. De leerlingen verdienen **5 pingping per klasgenoot** die meedoet!

2 - Muzische vorming: Bingeldansje

De leerlingen dansen op het Bingellied. Ze geven een optreden voor de leerkracht. Ze verdienen **20 pingping per klasgenoot** die meedanst!

3 - Nederlands: Codetaal

De leerlingen lezen de tekst en ontcijferen de zin. Deze opdracht levert **10 pingping** op.

4 - Wiskunde: Sommenpiramide

De leerlingen vullen de lege vakken in zodat alle sommen kloppen. Elk vak is de som van de twee vakken eronder. Deze opdracht levert **15 pingping** op.

5 - Nederlands: Wie zijn ze?

De leerlingen lezen de omschrijvingen en kruisen de juiste personages aan. Deze opdracht levert **10 pingping** op.

6 - Nederlands: Limerick

De leerlingen schrijven een limerick (dichtvorm) over Bingel. Een limerick bestaat uit 5 zinnen waarvan zin 1, 2 en 5 rijmen en zin 3 en 4. Zin 1, 2 en 5 bestaan uit 9 lettergrepen en zin 3 en 4 hebben telkens 5 lettergrepen. Deze opdracht levert **10 pingping** op.



7 - Muzische vorming: Met z'n allen op één rij

De leerlingen vormen met de hele klas een rij volgens hun verjaardag zonder te praten. Deze opdracht levert **15 pingping** op.

8 - Wiskunde: Rekenketting

Reken de opgaven uit (hoofdrekenen of cijferen). Doe zoals in het voorbeeld: schrijf elk cijfer van de uitkomst in een symbool. Om de volgende opgave samen te stellen gebruik je de cijfers van de vorige uitkomst. Deze opdracht levert **10 pingping** op.

CONTROLLEREN EN REFLECTEREN

Geef de leerlingen 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 pingping verdiend.

De pingping kan je gebruiken in Bingel om je avatar te versieren of een spel te spelen.

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 kinderen. 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.