10.1 Kruiswoordraadsels, woordzoekers, enzovoort

doel Begrippen of woordjes (mvt) herhalen

wanneer einde les(senserie)

groepssamenstelling individueel, tweetallen

duur 10-20 minuten

voorbereiding: woordzoeker of kruiswoordraadsel maken (eventueel met software)

Werkwijze
Leerlingen krijgen een puzzel (een woordzoeker bijvoorbeeld, zie onder).
Tijdens het maken oefenen ze met begrippen uit een hoofdstuk.
Gebruik eventueel software zoals: www.puzzlemaker. com of
www.wiscocomputing.com of www.worksheetfactory.com

10.2 Woordspel

doel Begrippen of woordjes (mvt) herhalen

wanneer einde les(senserie)

groepssamenstelling klassikaal

duur 10-20 minuten

voorbereiding: -

Werkwijze
Geef aan binnen welke categorie de leerlingen de woorden/begrippen mogen kiezen, bijvoorbeeld dat het een dier moet zijn of een chemisch element. De leekracht start met een beginwoord.
Vervolgens moet leerling 1, binnen een bepaalde tijd, een nieuw woord noemen in de categorie dat met dezelfde letter begint als het beginwoord. Lukt dat, dan mag de volgende leerling het proberen. Lukt het niet dan valt die leerling af.
Ga door totdat slechts één leerling overblijft.

Variatie
Ieder volgend woord moet beginnen met de laatste letter van het voorgaande woord.

10.3 Husselen

doel Begrippen of woordjes (mvt) herhalen

wanneer Begin les(senserie) einde les(senserie)

groepssamenstelling klassikaal

duur 10 minuten

voorbereiding: -
Een makkelijke werkvorm om de les mee te beginnen of te eindigen.

Werkwijze
Geef de leerling een aantal letters die een woord of een naam vormen uit de behandelde leerstof. Aan de klas om uit te vinden wat er staat.

Voorbeeld
g e a m t e n
w e N o n t
c e t i u d n i
o n d a y m
r t a o a n t r f m o r s
l e p o s

Variatie
Geef een behoorlijk aantal vragen. Geef bij elke vraag ook het antwoord waarbij de letters door elkaar zijn gehusseld. Geef ook de eerste letter van het antwoord.

10.4 Feest

doel Lesstof herhalen, bewegen, plezier

wanneer einde les(senserie), laatste les

groepssamenstelling klassikaal

duur 30 minuten

voorbereiding: groot doek meenemen (2X4 bijv.)

Werkwijze
Voor een feestelijke les ga je met een groot doek naar buiten, zo groot dat alle leerlingen in de klas met twee handen het doek stevig kunnen vasthouden en rustig beurtelings omhoog en omlaag bewegen. Je roept een moeilijke vraag en wie het antwoord weet, laat los en rent onder het doek door. Het plezier krijgt waarschijnlijk de overhand boven het leren van de vragen en antwoorden, maar voor een laatste les voor de vakantie mag dat een keertje.

10.5 Quick on the draw

doel Leerstof herhalen

wanneer einde les(senserie)

groepssamenstelling groepjes

duur 20 minuten

voorbereiding: kaartjes maken (tenminste 20 kaartjes over een onderwerp, liever meer)

Werkwijze

- De leerlingen worden in groepen verdeeld, ieder groepje heeft een eigen kleur. De docent heeft voor elke kleur (=groepje) dezelfde stapel vragen.
- Een leerling van elke groep haalt een vraag op en de groep beantwoordt de vraag. Dat antwoord wordt teruggebracht naar de docent en een nieuwe vraag wordt opgehaald.
- Wie binnen de tijd de meeste kaarten heeft beantwoord is de winnaar.

10.6 Wie tikt het eerst

doel Leerstof oefenen of toetsen

wanneer midden-einde les(senserie)

groepssamenstelling klassikaal, in twee teams

duur 20 minuten

voorbereiding: ongeveer twintig A-viertjes met antwoorden (niet te lang, begrippen of jaartallen bijvoorbeeld), plakband.

Werkwijze
 Plak op het bord voor de klas een flink aantal A-viertjes met daarop antwoorden behorend bij een bepaald onderwerp. Elk papier bevat slechts één antwoord.
 Verdeel de klas in twee teams. Elk team heeft een vertegenwoordiger voor de klas staan.
 De teams mogen om en om een vraag stellen waarop een A-viertje op het bord het antwoord moet vormen.
 Als team A een vraag stelt dan moeten beide leerlingen voor het bord zo snel mogelijk proberen het antwoord te geven door met de hand op het juiste A-viertje te tikken. Wie dat het snelst doet blijft staan. De ander wordt vervangen door een volgende leerling uit zijn groep.
 Een leerling noteert welk team de meeste vragen juist heeft beantwoord. En dat team is dan natuurlijk de winnaar!

Variatie
 Geef de leerlingen een lijst vragen die ze kunnen stellen.
 Laat de teams vóór het spel bedenken welke vragen ze kunnen stellen (de vertegenwoordigers moeten daar natuurlijk dan niet bij zijn).

10.7 Lopende band

doel Lesstof herhalen, uit het hoofd leren

wanneer einde les(censeerde)

groepssamenstelling individueel, klassikaal

duur 10 minuten

voorbereiding: ongeveer twintig bladen met woorden, tekeningen of voorwerpen. Gebruik eventueel een beamer/PowerPoint.

Werkwijze
 Laat de klas om de zoveel tijd tekeningen, woorden of voorwerpen zien. Na een afgesproken tijdsduur stopt de band ofwel houd op met het laten zien van nieuwe tekeningen.
 De opdracht is nu aan de leerlingen om zoveel mogelijk apparaten op te noemen of op te schrijven.

Variatie
Maak er een competitie van. Formeer duo's of verdeel de klas in twee of meer teams.

10.8 Bingo

doel Voorkennis activeert, lesstof herhalen

wanneer begin of einde les(censeerde)

groepssamenstelling individueel, klassikaal

duur 20 - 30 minuten

voorbereiding: bingokaarten maken, vragen bedenken bij de woorden op de bingokaarten

Werkwijze
 Maak bingokaarten met 12-25 vakjes. Schrijf in de vakjes woorden. Deze woorden kunnen begrippen, apparaten, eenheden, verschijnselen of Engelse/Franse/Duitse woordjes zijn. Elke leerling kan dezelfde bingokaart krijgen, maar je kunt ook verschillende bingokaarten uitgeven.
 De leerkracht stelt de vragen en de leerlingen strepen de goede antwoorden door op de kaarten.
 Wie het eerst een rij, kolom of een volle kaart heeft roept BINGO!
 Het is verstandig om goed bij te houden welke antwoorden zijn geweest om valse bingo's te voorkomen.

10.9 Who wants to be a millionaire?

doel Kennis testen

wanneer einde les(censeerde)

groepssamenstelling individueel, klassikaal

duur 20-30 minuten

voorbereiding: bedenk over een onderwerp een aantal (tenminste 9) vragen. Zorg ervoor dat de vragen verschillen in moeilijkheidsgraad: maak makkelijke, moeilijke en zeer moeilijke vragen.

Werkwijze
Er zijn een aantal vragen over een bepaald onderwerp. Elke vraag levert een bepaalde hoeveelheid geld op. De leerling kan een vraag kiezen: makkelijk, moeilijk of zeer moeilijk. De moeilijkste vragen leveren het meeste geld op. Heeft de leerling de vraag goed dan 'verdient' hij dat bedrag en gaat hij door naar de volgende vraag. Weet hij het antwoord niet dan verliest hij dat geld weer en mag een ander het proberen. Wie is het eerst miljonair?

10.10 Take your pick

doel Kennis testen

wanneer einde les(senserie)

groepssamenstelling individueel, klassikaal

duur 20 minuten

voorbereiding: bedenk over een onderwerp een aantal (tenminste 13) vragen. Zorg ervoor dat de vragen verschillen in moeilijkheidsgraad: maak makkelijke, moeilijke en zeer moeilijke vragen.

Werkwijze
- Maak minimaal 13 genummerde vragen in oplopende moeilijkheidsgraad.
- Een leerling kiest een vraag door een nummer te noemen. Is het antwoord goed dan verdient hij een punt of krijgt bijvoorbeeld een snoepje. Is het antwoord fout dan verliest hij het punt of moet hij het snoepje teruggeven.
- Vraag 13 is een bijzondere of zeer moeilijke vraag. Hierbij kan de leerling een grote prijs krijgen of alles weer verliezen.

10.11 Teamtoernooi

doel Leerstof herhalen

wanneer einde les(senserie)

groepssamenstelling teams van drietallen

duur 50 minuten

voorbereiding: 25 oefenvragen maken en voor ieder groepje kopiëren. Antwoordvellen bij de vragen. Nummers van te beantwoorden vragen selecteren voor ieder groepje.

Werkwijze
Maak ongeveer 25 oefenvragen over de geleerde stof. Geef op een apart papier de correcte antwoorden.
1. Teams samenstellen
 Verdeel de klas in groepen van drie. De groepen zijn heterogeen samengesteld, dat wil zeggen een goede, een gemiddelde en een zwakkere leerling vormen samen een groep. Geef elke groep een set genummerde kaarten om vast te stellen welke vraag zij moeten beantwoorden.
 Binnen de groep trekt een leerling een nummer en neemt de bijbehorende vraag. Hij probeert deze zo goed mogelijk te beantwoorden waarna de anderen de eerste mogen helpen. Daarna vergelijken ze hun antwoord met het antwoordvel. Zo werken de drie leerlingen binnen een bepaalde tijd alle vragen door.
2. Toernooi
 De leerlingen herverdelen zich in homogene groepen van drie. Deze homogene groepen bestaan uit leerlingen die de oefenvragen over het algemeen goed beantwoorden, de middelmaat en leerlingen die meestal een fout antwoord gaven.
 Alle leerlingen krijgen de 25 toetsvragen met bijbehorende antwoorden. Weer trekken leerlingen één voor één een kaartje voor een vraag. Leerling 1 beantwoordt de toetsvraag zo goed mogelijk. Als leerling 2 en 3 denken het beter te weten mogen zij ook een antwoord geven.
 Vervolgens wordt, met behulp van het antwoordvel, het antwoord van leerling 1 vergeleken met de door leerling 2 en 3 gegeven antwoorden. Het beste antwoord krijgt een punt. Een fout antwoord levert uiteraard niets op.
3. De winnaar
Tot slot worden de punten van de oorspronkelijke groep opgeteld bij elkaar en het

ATHENEUM Maasland Durven dijen Stadsgraaf 22, 3650 Dilsen-Stokkem

team dat de meeste punten heeft is de winnaar.

ATHENEUM Maasland Durven dijen Stadsgraaf 22, 3650 Dilsen-Stokkem