

Wie zijn de grootste buurtbeesten van de klas?

Lesduur: c.a. 60 minuten

Vorbereiding met de klas: 15 minuten

Ronde 1: 15 minuten

Rondewissel: 5 minuten

Ronde 2: 20 minuten

Puntentelling: 5 minuten

Speldoel voor de leerlingen

Word met je groep de grootste buurtbeesten door zoveel mogelijk opdrachtkaarten te spelen en punten te verzamelen!

Lesdoel

Leerlingen ontdekken de eigen schoolomgeving door hun zintuigen in te zetten. Om zoveel mogelijk punten te halen is samenwerking en duidelijk schriftelijk communiceren van belang.

Benodigheden

- Het Buurtbeestenspel (deze ontvang je van te voren van Kunst Centraal).
- Het puntentellingsformulier
- **Per leerling** een geprinte plattegrond van het schoolplein in A3.
- **Per leerling** een kleurpotlood in de groepskleur en gum
- iets stevigs waarop je kan tekenen en wat vies mag worden

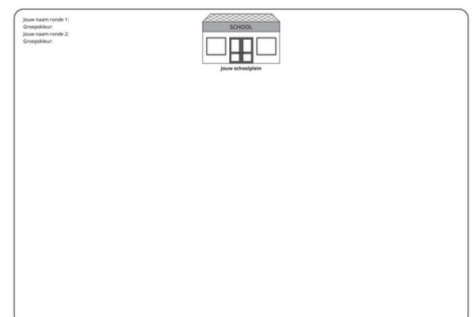
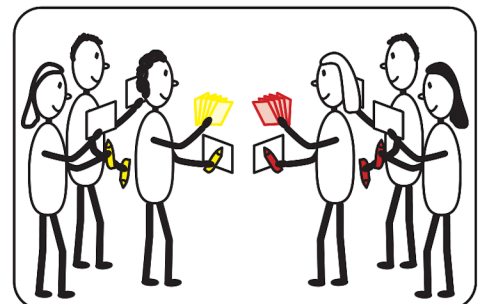
Vorbereiding

- Verdeel de klas in een even aantal groepjes, bij voorkeur 3 leerlingen per groepje.
- Ieder groepje krijgt een groepskleur. Twee groepskleuren zijn aan elkaar gekoppeld. De kleuren zijn:



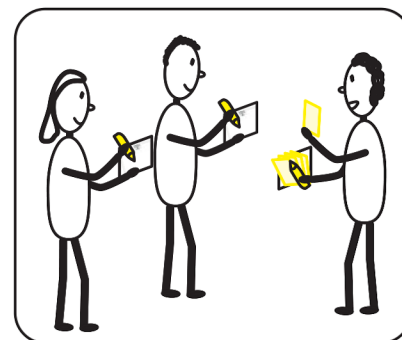
Groepje paars is gekoppeld aan roze, lichtgroen is gekoppeld aan bruin, oranje aan lichtblauw enz.

- Maak 1 leerling teamcaptain. Deze teamcaptain krijgt vijf opdrachtkaartjes in de eigen groepskleur waarop op de voorkant ronde 1 en op de achterkant ronde 2 in de gekoppelde groepskleur.
- Geef iedere leerling een plattegrond en iets stevigs om op te tekenen.
- De leerlingen schrijven hun eigen naam en de groepskleur op de plattegrond.
- Zorg ervoor dat de leerlingen een kleurpotlood meenemen in de eigen groepskleur.
- De leerkracht bedenkt een signaal om de groep te verzamelen wanneer de tijd op is en deelt dit met de klas.
- Je bekijkt samen met de klas de informatie van Kunst Centraal over deze les op het digibord.



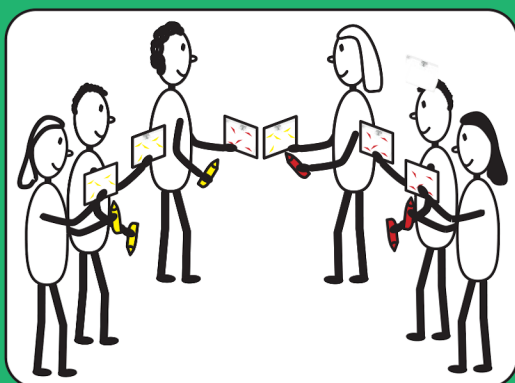
Ronde 1 - tekenen

1. De teamcaptain kiest 1 van de 5 opdrachtenkaarten en leest de kaart voor.
2. Het groepje voert de opdracht gezamenlijk uit.
3. Iedere leerling tekent het antwoord op de eigen plattegrond. Het is belangrijk om de locatie duidelijk op de plattegrond te tekenen, anders kan je groepje minpunten ontvangen!
4. Op de plek waar ze de kaart gespeeld en getekend hebben, leggen ze de kaart met 'ronde 2' zichtbaar neer.
5. Ga door naar de volgende opdracht.
6. Ga zo door tot het signaal om te verzamelen klinkt na 15 minuten.
7. Is 15 minuten voor de meeste groepjes te kort? Verleng de speltijd dan met 2 of 3 minuten.
8. Eerder klaar? De teamcaptain meldt dit bij de leerkracht, jullie hebben 1 bonuspunt verdient!
9. Nog niet klaar tijdens het signaal? De teamcaptain meldt bij de leerkracht hoeveel kaarten jullie hebben gespeeld en levert de overige kaarten in.



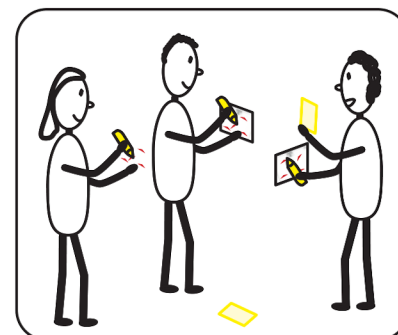
Wissel

1. Verzamel de groep op een handige plek op het plein.
2. Laat de groepjes van de kleuren die bij elkaar horen elkaar opzoeken.
3. De leerlingen wisselen tussen deze groepjes hun plattegronden uit, zo ontstaan er duo's.
4. Bij een oneven aantal werken 2 leerlingen samen op 1 plattegrond.
5. De leerlingen schrijven hun naam en groepskleur op de gekregen plattegrond.



Ronde 2 - schrijven

1. De leerlingen met hetzelfde groepje op pad als in ronde 1.
2. De leerlingen kijken op de gekregen plattegrond waar het andere groepje een kaart heeft achtergelaten en gaan naar deze plek toe.
3. Kaart gevonden? De teamcaptain leest de opdracht op de gevonden kaart voor.
4. Het groepje voert de opdracht uit en schrijft de antwoorden op de ontvangen plattegrond.
5. Is iedereen klaar? Dan gaan ze op zoek naar de volgende opdracht. De teamcaptain neemt de gevonden kaart mee.
6. Ga zo door tot het signaal om te verzamelen klinkt na 15 minuten.



Eerder klaar?

- De teamcaptain meldt dit bij de leerkracht.
- Heeft het andere groepje niet alle kaarten gespeeld? Dan krijgen ze van de leerkracht de overige kaarten en voeren de ronde 2 opdrachten alsnog uit.
- Alle kaarten gespeeld voor het signaal? De teamcaptain meldt dit bij de leerkracht: 1 bonuspunt verdient!
- Nog niet klaar tijdens het signaal? De teamcaptain meldt bij de leerkracht hoeveel kaarten jullie hebben gespeeld en of jullie bonuspunten of minpunten bij de hond hebben gekregen.
- Daarna krijgen de groepjes nog een paar minuten de tijd om de niet-gevonden kaarten op het plein te zoeken aan de hand van de plattegrond.
- Zijn de kaarten niet gevonden? Dan stonden ze niet duidelijk op de plattegrond of waren ze niet goed neergelegd. De teamcaptain meldt dit bij de leerkracht. De duo-kleur krijgt voor het aantal niet-gevonden kaarten minpunten.

Ruim na het spel met elkaar de overgebleven kaarten op het plein op.

Einde van het spel: Wie zijn de grootste buurtbeesten?

De leerkracht telt de punten met behulp van het puntentellingsformulier. Het groepje of de groepjes met de meeste punten zijn de grootste buurtbeesten van de klas!

Belangrijk!

Bewaar de plattegronden voor de les met de kunstenaar.



Instructievideo's
Scan mij voor spelregels voor leerlingen op de projectpagina van
Kunst Centraal



Puntentellingsformulier

Spel - Wie zijn de grootste buurtbeesten?

Groepskleur	Ronde 1				Ronde 2				Totaal
	Aantal gespeelde kaarten	Bonuspunt alle kaarten binnen de tijd	Aantal gespeelde kaarten	Bonuspunt alle kaarten binnen de tijd	Minpunt per niet gevonden kaart andere groep	Minpunten of bonuspunten hond			
Geel									
Rood									
Groen									
Blauw									
Oranje									
Lichtblauw									
Lichtgroen									
Bruin									
Paars									
Roze									

Puntentelling ronde 1

- Aantal gespeelde kaarten per groep.
- Binnen de tijd alle 5 de kaarten gespeeld? 1 bonuspunt.

Puntentelling ronde 2

- Aantal gespeelde kaarten per groep.
- Binnen de tijd alle 5 de kaarten gespeeld? 1 bonuspunt.
- Kon een groep een kaart niet vinden? Stond deze onduidelijk op de plattegrond of is de kaart weggewaaid? -1 punt per niet-gevonden kaart voor de duo-kleur.
- Minpunten of bonuspunten gehaald bij de hond.