

## 5. Darts en sjoelen

Leeftijdsgroep	Ongeveer 12-16 jaar
Kerdoel	Deze les levert een bijdrage aan kerndoel 1: de leerlingen leren hoeveelhedsbegrippen gebruiken en herkennen.
Leerstofonderdeel	1.3.9 tabellen gebruiken om gegevens te ordenen
Doel van de les	Kennis maken met een tabel waarin is weergegeven wie op welk moment een bepaald spel kan spelen. Oefenen met het samenstellen en interpreteren van de tabel.
Benodigdheden	<ul style="list-style-type: none"><li>– Vergrote kopie van werkblad 1 (A3): tabel waarin voor twee spelletjes is aangegeven wie elk spel op welk moment mag spelen</li><li>– als er al een speelschema wordt gebruikt in de klas/school, dan kan deze tijdens de introductie erbij worden gepakt</li><li>– als u een digibord in de klas heeft kunt u de tabel ook in Word voorbereiden en tijdens de les verder invullen</li><li>– zo nodig werkblad 2 (met pictogrammen van klokjes)</li></ul>
Korte samenvatting	De leerlingen maken onder begeleiding een tabel waarin staat wie welk spel op welk moment mag spelen. In de loop van de week wordt nagegaan of de leerlingen op het goede moment het spel gaan spelen.
Organisatie	De les kan klassikaal worden aangeboden. De spelletjes worden in tweetallen of in een klein groepje gespeeld.
Activiteiten	<p><b>Introductie:</b></p> <p>Is er in de klas al een lijstje waarop staat wie wanneer een bepaald spel mag spelen? Wat zie je eigenlijk in dat schema? Hoe weet je wanneer je een spel kunt spelen? En met wie? Als u ook al andere lessen over tabellen heeft gegeven, dan kunt u daarop terugrijpen. Waarom is zo'n lijstje eigenlijk handig? (zie hierna)</p> <p>Als er geen schema wordt gebruikt, dan kunt u ter introductie een situatie creëren waarin verschillende kinderen graag hetzelfde spel willen spelen, waardoor een probleem ontstaat (met het voetbalspel in de pauze of op de computer een spelletje doen bijvoorbeeld). Misschien is dit al een probleem wat regelmatig voorkomt, dan kunt u daarop inspelen. Bespreek met de leerlingen wat het probleem is: iedereen wil tegelijk, er is geen plek, er kunnen maar twee kinderen samen spelen, er ontstaat ruzie, het zijn altijd dezelfde kinderen e.d. Hebben de leerlingen een idee hoe dit opgelost kan worden?</p> <p><i>Als de leerlingen niet zelf op het idee komen om een tabel te maken, leidt u het gesprek in die richting.</i></p>

**Kern:**

Laat de vergrote kopie van werkblad 1 zien of kijk samen naar het digibord waarop deze tabel zichtbaar is. Bespreek met de leerlingen hoe de tabel is opgebouwd. Welke spelletjes worden graag gespeeld in de klas? Kies met de groep twee spelletjes die in de tabel worden gezet, of gebruik het voorbeeld van darts en sjoelen. Op welk moment van de dag mogen de leerlingen een spel kiezen? Er wordt een verdeling gemaakt van verschillende korte periodes waarin twee leerlingen een spel kunnen spelen. Zo nodig past u het werkblad aan aan uw situatie (andere tijdstippen, digitale tijd noteren, pictogrammen van klokjes).

Vervolgens vult u *samen met de leerlingen* de tabel in.

**Verwerking:**

*Oefen met de leerlingen het interpreteren van de tabel: vraag bijvoorbeeld wie er om één uur 's middags mag darten, of wanneer een bepaalde leerling mag sjoelen..*

U heeft nu een ingevulde spelletjestabel die op een centrale plek in de klas kan worden opgehangen.

**Afsluiting:**

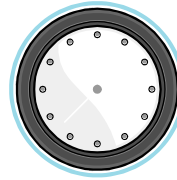
Aan het eind van de dag bespreekt u met de leerlingen of iedereen een spel heeft kunnen spelen op het goede moment en of er nog vragen/problemen zijn.


Aandachtspunten	Het is niet de bedoeling dat u deze tabel thuis invult en vervolgens op school met de leerlingen bespreekt. Om de spelletjestabel goed te begrijpen is het belangrijk dat de leerlingen betrokken worden bij de constructie van de tabel.
Differentiatie	Makkelijker <ul style="list-style-type: none"><li>- beperk de tabel door bijvoorbeeld maar één spel en minder tijdstippen in te vullen</li><li>- gebruik pictogrammen i.p.v. tekst voor de tijdstippen (werkblad 2)</li></ul> Moeilijker <ul style="list-style-type: none"><li>- breid de tabel uit met meer spelletjes</li><li>- voeg een kolom toe waarin leerlingen een kruis zetten als ze het spel hebben gespeeld</li></ul>
Vervolgactiviteiten	vernieuw de spelletjestabel na verloop van tijd: andere spelletjes (ook bijv. buiten spelen), andere groepjes leerlingen

Werkblad 1: Wanneer mag je het spel spelen?

Tijd:	Darts 	Sjoelen 
1 uur		
Kwart over 1		
Half 2		
Kwart voor 2		
2 uur		
Kwart over 2		

## Werkblad 2: Pictogrammen van klokjes



 Deze klokjes kunt u uitknippen en in de tabel plakken i.p.v. de tekst om de tijdstippen zichtbaar te maken: teken de wijzers en getallen er zelf in

*Digitaal knippen en plakken lukt alleen als u de klok selecteert en dan de buitenste gearceerde rand van het geselecteerde object aanklikt, anders valt de illustratie uit elkaar...*