



DOBBEL, REN EN REKEN

Automatiseren

Gebaseerd op het automatiseringsspel Kurken: www.kurken1975.nl



Kwaliteitskader

Voorbereiding	5 à 10 min.
Fysieke intensiteit	rennen
Opdrachtdichtheid	hoog
Kans op meeliften	gering
Differentiatiemogelijkheden	veel

* Zie voor uitleg kwaliteitskader: platformdynamischeschooldag.nl

Binnen/buiten

Deze activiteit kan zowel binnen als buiten uitgevoerd worden. Buiten kan gewerkt worden met stoepkrijt, wanneer er geen wisbordjes/pylonen beschikbaar zijn.

Uitvoering

Werk in drietallen. Eén leerling rent naar de hoepel en één leerling naar de andere hoepel, terwijl de derde leerling dobbelt bij het startpunt. De lopers pakken ieder 2 getalkaartjes uit de hoepel en rennen terug. Wanneer de leerlingen terug zijn met de getalkaartjes, proberen ze met deze getalkaartjes een berekening te maken waar het gedobbelde aantal ogen het antwoord is.

Voorbeeld: De dobbelstenen liggen op 6 en 2, samen 8. De leerlingen proberen met hun 4 getalkaartjes een som te maken met als antwoord 8.

Als dit lukt, schrijven ze de berekening van de som met het antwoord op hun wisbordje. Na het opschrijven van de som wisselen de leerlingen van rol. De leerlingen nemen de gebruikte getalkaartjes mee terug naar de hoepel, wanneer zij nieuwe getalkaartjes pakken.

Let op dat de leerlingen niet te lang met dezelfde getalkaartjes blijven puzzelen. Bakken eventueel de tijd af, waarbinnen ze tot een oplossing moeten komen. Pas de moeilijkheid na die bepaalde tijd aan, zie differentiatie.

Benodigheden

Voor 24 leerlingen:

- 4 sets getalkaartjes 0 t/m 9
- 2 hoepels (of bakjes om de getalkaartjes in te leggen)

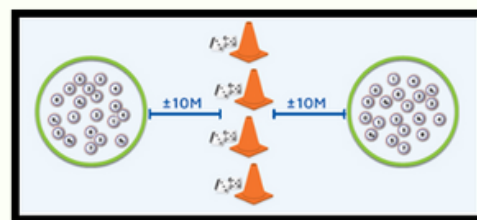
Extra per drietal:

- 1 wisbordje
- 1 pylon
- 2 dobbelstenen

Voorbereiding

Zet een opstelling neer met meerdere startpunten.

- Plaats aan weerszijden 2 hoepels.
- Leg per hoepel 2 sets getalkaartjes 0 t/m 9 neer.
- Plaats bij elke pylon 2 dobbelstenen.



Opstelling voor 12 leerlingen met 4 startpunten

Differentiatie cognitief

Het is van fundamenteel belang dat de leerkracht vooraf inschat op welk niveau de groepjes de activiteit kunnen uitvoeren. Zie onderstaande differentiatiemogelijkheden.

- De leerlingen hoeven niet alle 4 de getalkaartjes te gebruiken.
- De leerlingen mogen de getalkaartjes dubbel gebruiken of weglaten (hierdoor is deze activiteit ook mogelijk in de groepen 3 en 4. Laat deze leerlingen rekenen met + en -).
- Het antwoord van de berekening mag één hoger of één lager zijn dan het gedubbelde aantal.
- Elk getalkaartje moet één keer gebruikt worden.
- De leerlingen mogen alle hoofdbewerkingen (+, -, ×, :) gebruiken (ook dubbel).
- De leerlingen proberen zoveel mogelijk verschillende hoofdbewerkingen (+, -, ×, :) te gebruiken.
- De leerlingen dobbelen met 4 dobbelstenen. In de hoepels liggen getalkaartje van 0 t/m 30.

Wanneer een groepje incidenteel vastloopt, wordt bovenstaande differentiatie toegepast. Bij het herhaaldelijk vastlopen, wordt de differentiatie structureel gemaakt.

Beweging

De beweging bij dit spel bestaat uit het lopen/rennen van het startpunt naar de pylon en terug.

Om deze beweegactiviteit motorisch te verrijken, kunnen obstakels worden gebruikt:

- Slalom tussen pylonnen
- Een hindernisbaan
- Een hinkelbaan

Ook kunnen opdrachten gegeven worden:

- Springen als een kangoeroe
- Hinkelen
- Kruijen
- Dribbelen met een bal (hand of voet)
- Eigen manier

Let op:

- Als de motorische uitdaging groter wordt (vooral langer duurt) worden er minder opdrachten gemaakt (per tijdseenheid).
- Indien de motorische opdracht voor iedereen is uit te voeren, hoeft er niet te worden gedifferentieerd. Als dat niet het geval is, moet een keuzemogelijkheid gegeven worden.

