



Leeftijd : zevenjarigen

Aantal kinderen : hele klas

Locatie : speelplaats of terrein dat de kinderen niet kennen en waar geen onmiddellijk gevaar heerst (niet naast een drukke weg,...)

Materialen :

- Per twee kinderen een omslag met foto's van plekjes op de speelplaats van het secundair (14 foto's), deze liggen op de centrale plek bij de juf, de foto's zijn genummerd, de foto's liggen per omslag in een verschillende volgorde. Elke omslag heeft een eigen symbool dat overeenkomt met het blad waar de kinderen stickers op kunnen verzamelen.
- Per twee kinderen blad (met een eigen symbool dat hetzelfde is als hun omslag met foto's waarop ze de 16 letterstickers kunnen verzamelen, de stickers vormen samen een zin die de kinderen moeten ontcijferen. De volgorde van de letters is gelinkt aan de nummers van de foto's (foto 1 = letter 1) THREE TWO ONE GO!! Zet de letters van elk woord in een andere kleur zodat de woorden makkelijk zichtbaar worden.
- Per plaats waarvan er een foto is ligt er een blad met letterstickers die de kinderen van het blad kunnen halen en op hun stickerblad kunnen verzamelen. De letters zijn genummerd zoals de foto's.
- Leg de foto's en de stickerbladen in plastic zakjes (tegen de regen) en voorzie iets om erop te leggen (tegen de wind)

Lesverloop :

- Inleiding : om de raket die straks naar de maan vertrekt te ontgrendelen hebben we een code nodig die moet ingegeven worden. Om de code te ontcijferen moet je letters verzamelen die hier overal verspreid liggen. Om de letters te vinden kan je gebruik maken van de foto's van de omgeving. Je krijgt een omslag met foto's die je kan gaan zoeken maar je mag telkens maar met 1 foto aan de slag. Als je de plaats van de foto gevonden hebt neem je de lettersticker van het blad en je plakt die bij het juiste nummer. Daarna kom je je foto terugbrengen en kan je aan je volgende foto beginnen tot je alle letters gevonden hebt. Dan probeer je de code te vinden.
- Kern : de kinderen zoeken de code via de foto's

- Slot : ontcijferen van de code zodat de raket straks kan starten, eventueel kan je een echte raket laten opstijgen (<http://www.onlineklas.nl/lessen/techniek/waterraket/waterraket.htm>)

Spelidee : oriëntatie

Afspraken :

- We blijven op de speelplaats
- Je mag maar 1 foto per keer gebruiken, als je de plaats en de stickers gevonden hebt kom je de volgende foto halen
- Je laat de foto's en de stickerbladen liggen, je haalt enkel jou sticker van het blad
- Je werkt per twee
- We roepen niet want de andere leerlingen zijn ze hard aan het werk

Mogelijke spelimpuls :

- Wat zie je allemaal op de foto?
- Waar zie je dat hier op de speelplaats?

Gradaties /

Reflectievragen :

- Vond je het moeilijk? Wat was er moeilijk?
- Waar lette je op als je een foto moest gaan zoeken?
- Hoe heb je je gevoeld tijdens het zoeken?

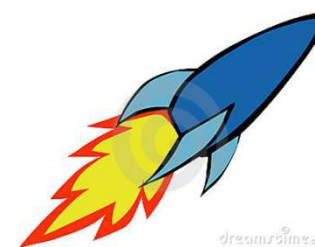
Tips naar veiligheid :

- Maak duidelijke afspraken over het gebied waarin de kinderen vrij mogen functioneren
- Maak een duidelijk verzamelpunt waarnaar de kinderen steeds terugkeren en waar ze je vinden als er iets misloopt

Eindtermen :

- * motorische competentie : 1.29, 2.2, 3.1, 3.3
- * Nederlands (luisteren – spreken – lezen) : 1.1, 1.5, 2.5, 2.6, 2.10, 3.1
- * WO (mens) : 3.2, 3.3
- * Ieren leren : 6
- * sociale vaardigheden : 3

RED DE RAKET



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15



1



2



3



4



7



14



12



5



9



6



11



13



8



10



15