

ACTIEVE WERK- VORMEN

Sanne van der Vegte
Sanne Weijschede

*Practoraat Gezondheid,
Sport & Bewegen*

Over de auteurs



Sanne van der Vegte

Sanne is tussen februari 2022 en augustus 2024 werkzaam geweest als docent en coördinator Nederlands bij de mbo-opleiding Sport & Bewegen binnen Landstede. Daarvoor heeft ze ruim 14 jaar als leerkracht in het basisonderwijs gewerkt. Ze kan moeilijk stil zitten en is erg gek op spelletjes en puzzels. Leren door alleen te zitten en te luisteren is aan Sanne niet besteed. Door het bedenken, uitproberen en ontwikkelen van actieve werkvormen blijven zowel haar studenten als Sanne zelf actief.



Sanne Weijschede

Sanne is vanaf september 2022 werkzaam als docent-onderzoeker binnen het Practoraat Gezondheid, Sport en Bewegen. Daarvoor heeft zij bij verschillende sportorganisaties gewerkt als combinatiefunctionaris en buurtsportcoach. De bewegende mens, zowel fysiek als mentaal, fascineert haar en daarbij is ze telkens op zoek naar hoe er meer bewogen kan worden. Actieve werkvormen voor de generieke vakken passen daar goed bij!

Voorwoord

Wat tof dat je jouw lessen actief wilt gaan maken! In onze optiek leert een student doordat zijn nieuwsgierigheid wordt gewekt, waarbij hij actief betrokken wordt en in beweging komt. In dit boekje zijn 25 werkvormen beschreven om jouw studenten in het mbo in beweging te krijgen. Variërend van een puzzel aan tafel, een spel in tweetallen of een klein groepje tot een oefening waarbij studenten van hun stoel moeten komen om de vragen en antwoorden in het lokaal van de muren te kunnen lezen.

Dit boekje is tot stand gekomen door een samenwerking tussen het Practoraat Gezondheid, Sport en Bewegen en de opleiding Sport & Bewegen. We willen practor Marieke Fix en oud-directeur Gerrard Vinke bedanken voor de mogelijkheid om dit te hebben kunnen maken.

Hopelijk zet dit boek je aan tot het ontwikkelen van eigen materiaal en nieuwe actieve werkvormen. Om je op weg te helpen zijn er bij bijna alle werkvormen bijlagen te downloaden die je met eigen werk kan vullen. Je vindt ze op www.landstedegroep.nl/practoraten (of scan de QR-code).

In het overzicht op bladzijde 7 en bij iedere werkvorm kan je het juiste bijlage nummer vinden om direct het goede materiaal tot je beschikking te hebben.

Bij dit boekje hoort een scholing voor docenten in de vorm van een actieve workshop. Mocht je hiervoor belangstelling hebben, stuur dan een mail naar practoraatGSB@landstedegroep.nl. Ook als je enthousiast van de werkvormen bent geworden of je wilt jouw ervaring of nieuwe werkvorm delen, dan kan je naar dit mailadres een bericht sturen.

We wensen je veel actieve, vrolijke en leerzame lessen toe!

Sanne & Sanne



Inhoudsopgave

1	Voorwoord: Algemene toepassing	3
---	---	---

2	Overzicht werkvormen	7
---	-----------------------------	---

3	Actieve werkvormen	8
---	---------------------------	---

Domino	8
Puzzelstukken	9
Gelijken	10
Matchen	12
Flitsen en pakken	13
Blokjesstapel	14
Meppen	15
Gooien	16
Slangen en ladders	17
Graaien	18
Rollen	19
Aantikken	20
Schuiven	21
Escape room	22
Prullenbak	25
Hoeken	26
Blikmik	27
Waslijn	28
Vullen	29
Puzzelletters	30
Omkeren	31
Meerkeuzeloop	32
Loop voor het antwoord	33
Estafette	34
Memory	36

4	Werkbladen (online)	37
---	----------------------------	----

Algemene toepassing

Alle werkvormen in dit boekje zijn opgesteld voor het vak Nederlands, maar kunnen ook ingezet worden bij andere (generieke) vakken. Wanneer er lesstof ingeoeft moet worden, zijn de werkvormen zeer geschikt om dit op een actieve, speelse manier te doen. De werkvormen zijn dusdanig bedacht, dat ze zelfcorrigerend werken en dat studenten er het grootste deel van de activiteit zelfstandig mee aan de slag kunnen. Voor een enkele werkvorm is LessonUp vereist, waarbij de studenten samen met de docent door de lesstof heen lopen om te checken of de antwoorden die tijdens de actieve werkvorm verzameld zijn, goed zijn.

Voorbereiding

Alle actieve werkvormen hebben materialen nodig die gebruikt worden. Meestal gaat het om materiaal dat meerdere keren te gebruiken is, een enkele keer is het verbruiksmateriaal (bij antwoordbladen bijvoorbeeld). Plakband, tape, pittenzakken, ballen, dobbelstenen en vooral veel kaartjes waarop lesstof geprint is. Het is belangrijk dat de docent tijd neemt om de les goed voor te bereiden w.b.t. het produceren van bijvoorbeeld de kaarten, maar vooral ook het klaarleggen of ophangen van materialen.

Inzet

Bij sommige actieve werkvormen is het belangrijk dat de studenten de lesstof behoorlijk goed onder de knie hebben. Zoals bij de werkvorm meppen en graaien gaat het om snelheid. Het is niet bevorderlijk voor de motivatie als een werkvorm als deze ingezet wordt wanneer de studenten de lesstof zich nog niet voldoende eigen hebben gemaakt. De werkvormen meppen en graaien zet je dan ook pas in als je weet dat de studenten genoeg kennis en kunde hebben opgebouwd.

Andere werkvormen kunnen al eerder ingezet worden, zoals meerkeuzeloop. De studenten krijgen bij deze werkvorm namelijk de tijd om zelf na te denken en te overleggen met klasgenoten, zonder dat er gelijk druk van het spelelement op ligt. Op bladzijde 5 vind je een overzicht waarbij elke werkvorm onderverdeeld is bij starter, gevorderd of bekwaam. Hieronder zie je in wat er met de termen bedoeld wordt:

- *Starter*

De studenten maken kennis met nieuwe lesstof. Na een uitleg en gezamenlijk inoefenen gaan de studenten bezig met de werkvorm. De werkvorm is erop gericht dat studenten genoeg overlegtijd en nadenktijd krijgen, zonder dat er door het spel druk op hen wordt gelegd.

- *Gevorderd*

De studenten hebben in een eerdere les dezelfde lesstof behandeld en geoefend. Met deze werkvorm worden de studenten uitgedaagd om te overleggen, maar ook redelijk vlot te handelen.

- *Bekwaam*

De studenten hebben in meerdere lessen dezelfde lesstof behandeld en geoefend. Met deze werkvorm gaat het om snelheid en precisie. Hoeveel heeft de student onthouden van de lesstof? Men wordt uitgedaagd zo snel mogelijk adequate te reageren.

Spellen voor buiten het leslokaal

Een aantal spellen is ook te gebruiken op een schoolplein, in een gymzaal of speel-lokaal. In het overzicht vind je terug om welke spellen het hierbij gaat. Soms zijn er grote materialen nodig (bij de werkvorm estafette bijvoorbeeld) en soms ook niet, maar kan het buiten net even wat verfrissender zijn om de werkvorm uit te voeren.

Overzicht

		<i>In tweetallen</i>	<i>In groepjes van 3/4/5 studenten</i>	<i>In een kleine klas (max. 12 studenten)</i>	<i>In een grote klas</i>	<i>Voor buiten het leslokaal</i>	<i>Starter</i>	<i>Gevorderd</i>	<i>Bekwaam</i>	<i>Bijlage</i>
1.	Domino	x		x	x		x			1
2.	Puzzelstukken	x		x	x		x			2
3.	Gelijken	x		x	x		x			3
4.	Matchen	x		x	x		x			4
5.	Flitsen en pakken	x		x	x		x			5
6.	Blokjesstapel	x		x	x	x		x		6
7.	Meppen		x	x					x	7
8.	Gooien		x	x		x		x		8
9.	Slangen en ladders		x	x	x			x		9
10.	Graaien		x	x	x				x	10
11.	Rollen		x	x		x		x		11
12.	Aantikken		x	x	x				x	12
13.	Schuiven	x		x					x	-
14.	Escaperoom			x					x	13
15.	Prullenbak	x		x				x		14
16.	Hoeken			x		x		x		15
17.	Blikmik	x		x		x			x	16
18.	Waslijn	x		x		x	x			17
19.	Vullen	x		x	x			x		18
20.	Puzzelletters			x	x			x		19
21.	Omkeren			x	x			x		-
22.	Meerkeuzeloop	x		x	x			x		20
23.	Loop voor het antwoord	x		x	x			x		21
24.	Estafette		x	x		x			x	22
25.	Memory	x	x	x	x	x	x			23

Domino

"Wat moeten we hiermee doen?" vraagt een studente, als ik de woordenschat domino op haar tafel leg. Ik lach (enigszins verbouwereerd): "Dat heb ik echt werkelijk nét uitgelegd." Ze schuift haar mobiel aan de kant en bekijkt de kaartjes aandachtig. "Het helpt als je niet op je telefoon kijkt, als er een uitleg gedaan wo...." "Oh, het is gewoon een spelletje!" roept ze dwars door me heen enthousiast uit. "Dat is leuk!" Ze gaat wat meer rechtop zitten en begint ijverig, samen met haar klasgenoot naast zich, aan de opdracht. Ik schuifel glimlachend door naar het volgende tweetal, dat eveneens al druk bezig is.

Aan het eind van de les zeg ik: "Jongens, hopelijk zijn jullie weer een stuk wijzer dan een uur geleden." Terwijl de studenten rustig inpakken, kijkt één van hen me serieus aan: "Nou, mevrouw, ik heb wel echt een boel nieuwe woorden geleerd." Zijn klasgenoot knikt en valt hem bij: "Ja, het was echt leerzaam."

Ik glunder opgeruimd, zonnig, blijmoedig, tierig en welgemoed.



Geschied voor

Starter

Materialen

- Dominokaartjes (bijlage 1, Domino)

Uitleg

Net als bij een domino legt de student verschillende kaartjes als een lange slinger aan elkaar. Je kunt dit gebruiken in allerlei lessen, als je maar 1 woord op het eerste deel van het kaartje kan zetten en een uitleg of bijbehorende zin op het andere deel van het kaartje. De eerste en de laatste kaart zijn bijzonder, want daar start en sluit je af met een pijl. Zo weet de student waar hij moet beginnen en waar de domino eindigt. Maak de kaartjes op de volgende manier (vul uiteraard aan met nog veel meer dominokaartjes):

>

woord
1

uitleg
1

woord
2

uitleg
2

woord
3

uitleg
3

<

Puzzelstukken

"Mevrouw, dit kan toch nooit een normale brief worden? Moet je kijken hoe lang hij is?!"

"Ik kijk gewoon naar de randen, dan past het zo in elkaar. Net als bij een echte puzzel."

"Zo, dit is echt een hoog basisschool gehalte. Maar dat is wel goed hoor, mevrouw!"

"Oeh, wat is dit nu weer?! Er zit ook iets in die enveloppe! Twee pakketjes! Kijk, het lijkt wel een puzzel! Hmmm... Deze moet hier en deze daar, het wordt een brief!!"

Tafels in groepjes, mysterieuze enveloppen op tafel en voordat sommige studenten het door hebben, zijn ze al druk bezig met de opdracht.

Geschied voor

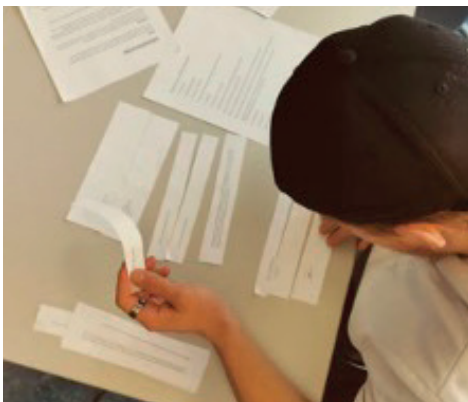
Starter

Materialen

- Per tweetal 1 enveloppe met daarin 2 brieven of teksten in stukjes geknipt (*bijlage 2, Puzzelstukken*)
- LessonUp of ander programma om de volgorde na te kijken

Uitleg

- Het lesdoel van de les is de studenten inzicht geven in de opbouw van een zakelijke brief. In de enveloppe zitten 2 verknipte brieven. Doel is om eerst de inhoud en de gegevens bij elkaar te zoeken en deze vervolgens in de juiste volgorde te leggen.



Gelijken

"We gaan vandaag echt iets heel erg leuks doen." De studenten kijken me geïnteresseerd aan. "Ik ga jullie eerst 5 minuten een saaie uitleg geven over hoofdletters en interpunctie," er verschijnen wat fronsen op de voorhoofden, "en daarna gaan we met die verworven kennis een spel doen, waarmee je een chocolaatje kan verdienen als je de code van het slot weet te kraken." Ogen schieten naar het glazen potje met daarin twee Snickers. Het water loopt de studenten nog net niet in de mond. "Let dus goed op! Daar gaan we." De studenten gaan wat meer rechtop zitten en luisteren aandachtig mee (een enkeling pakt zijn telefoon, om natuurlijk aantekeningen te maken, hoe verstandig).

Even later deel ik de kaartjes uit, geef ik het startsein en begint de race. Zo snel al ze kunnen proberen ze de juist geschreven woorden en zinnen te filteren en de punten op te tellen. De eerste student loopt al naar het potje toe. "Ah, nee, niet goed. Welke hadden we dan verkeerd?" Ze buigen zich weer over de woorden. Nog twee studenten proberen het, maar wederom niet de juiste code. En dan... "Ja! Mevrouw, het is gelukt!" Trots laat de student het open slot zien. De anderen slaan een zucht. "We waren zo dichtbij!"



Geschied voor

Starter

Materialen

- Kaartjes met steeds 2 die bij hetzelfde woord horen: 1 goed en 1 fout geschreven (*bijlage 3, Gelijken*)
- 1 pot of kistje met een cijferslot
- Iets lekkers voor de winnaars

Uitleg

Twee studenten krijgen een stapel kaartjes. In die stapel zit van elk woord een goede variant en een foute variant. Ze zoeken eerst kaartjes die bij elkaar horen. Daarna halen ze van elk tweetal de goede eruit. De studenten draaien de goede kaartjes om en tellen alle punten op. Als ze het goed hebben gedaan, klopt het getal met de code van het slot.

Voorkant

woord

woort

goed

choet

Achterkant

8

3

5

1



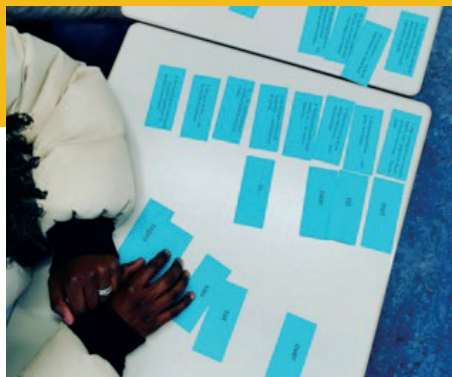
Matchen

38 minuten zijn voorbij en de interactieve LessonUp heeft zijn laatste plaat bereikt. "En nu heb ik nog een leuke puzzelopdracht. Jullie kennen me, ik heb me weer uitgesloofd voor jullie."

Geen zucht, geen gemopper, geen geklaag dat ze na 38 minuten afwisselend (kort) luisteren, meerkeuzevragen beantwoorden en sleepvragen maken nóg niet met rust gelaten worden achter hun laptopjes. Niks! De studenten kijken me alleen maar met een lieve glimlach of een geïnteresseerde blik aan. (ik ben lichtelijk verbaasd)

Ik leg enthousiast de opdracht uit en overhandig ze de kaartjes. Terwijl ik rondloop, zie ik gewoon 100% betrokkenheid. Zo tof! Een paar minuten later klinkt het uitbundig: "Yes! Weer wat geleerd! We hebben het, mevrouw." Ik lach: "Wat fijn dat jullie weer wat geleerd hebben, jongens." De studenten lachen voorzichtig terug. Die docente met haar rare grapjes.

(de uitkomst van de puzzel was: weer wat geleerd.)



Geschikt voor

Starter

Materialen

- 12 (of meer) kaartjes met een zin (bijlage 4, Matchen)
- 12 (of meer) kaartjes met een woord op de voorkant en een letter op de achterkant (bijlage 4, Matchen).

Uitleg

Bij de zinnen staat een nummer. De studenten leggen eerst de kaartjes met de zinnen op volgorde. Daarna zoeken ze het woord op dat in de zin hoort en leggen dit naast of op de bijbehorende kaart. Als ze alle woordkaarten verdeeld hebben over de zinkaarten, draaien ze de woordkaarten om. Op de achterkant staat een letter. Als ze de woordkaarten goed hebben neergelegd, bij de juiste zinnen, ontstaat er een zin van alle letters van de achterkant van de woordkaarten.

zinkaarten

1. zin

1. andere zin

woordkaarten voorkant

woord

ander woord

woordkaarten achterkant

o

k

Flitsen en pakken

Student A houdt geheimzinnig de flitskaart tegen zijn borst en laat het kaartje een halve seconde zien aan zijn klasgenoot. "Wow!" wordt er gelachen, "Dat ging wel heel erg snel! Even iets langer laten zien." Student B bekijkt het kaartje aandachtig en knikt ter bevestiging dat hij het dit keer mentaal opgeslagen heeft.

"Hoooo! Niet nog één omdraaien, je hebt maar één kans!" roept een volgende student, een eindje verderop. "Wel eerlijk spelen!" Met een lach en een por worden de kaartjes toch maar weer netjes op tafel gelegd en gaan de twee fanatiek verder. De studenten kunnen een punt scoren als ze het woord goed onthouden hebben en correct opschrijven op het wisbord, maar er komt nog een bonuspunt bij als ze het omgekeerde, bijpassende flitskaartje terug weten te vinden. En dat blijkt een interessante uitdaging voor velen.

"Je ziet het woord een klein beetje door het kaartje heen. Dus niet stiekem spieken!" zegt student A streng. Student B kijkt naar het plafond en pakt random een kaart. "JAAA! De goede. Een punt voor mij. Wel opschrijven hè?!" Hij kijkt kritisch naar het wisbord van zijn buurman en knikt tevreden als hij ziet dat zijn puntenaantal omhoog is gegaan.

De telefoons en laptops liggen onaangeroerd op de hoek van de tafels. Al mijn werk in voorbereiding (heel veel kaartjes knippen en

sorteren) werpt zijn vruchten af: alle aanwezige studenten zijn bezig met de opdracht! De één misschien wat fanatieker dan de ander, maar ze doen het! Dit is zo gaaf!

Geschied voor

Starter

Materialen

- Per tweetal 1 wisbordje, stift en wisser
- Flitskaarten (2 versies met 10 woorden) (bijlage 5, Flitsen)
- Antwoordblad met de 10 woorden

Uitleg

Student A laat 10 flitskaarten om de beurt een paar tellen aan student B zien en legt ze dan op de kop verspreid op tafel. Student A pakt het antwoordblad erbij en zegt een woord van dit blad. Student B probeert dit woord foutloos op het wisbord te schrijven. Is het goed? 1 punt voor student B. Is het niet goed? Geen punt. Als het woord geschreven is, mag student B proberen te bedenken waar de flitskaart neer is gelegd op tafel. Heeft hij het goed? Een extra bonuspunt. Niet goed? Geen extra punten. Per woord kan student B dus 2 punten maximaal verdienen. Zijn alle woorden geweest? Dan draaien de rollen om en gaat student B met een nieuwe stapel flitskaarten aan de slag.

Blokjesstapel

Geschikt voor

Gevorderd

Materialen

- Voor elke 2 studenten 20 kleine blokjes (de zogenaamde pot)
- Een stapel vragenkaartjes (*bijlage 6, Blokjesstapel*)

Uitleg

De studenten spelen deze actieve werkvorm in tweetallen. Het is de bedoeling om een zo hoog mogelijke stapel blokjes te creëren. Om de beurt pakken de studenten een kaart van de stapel vragenkaartjes en stellen de vraag aan hun tegenspeler.

Begin van het spel (wanneer er nog geen blokjes neergelegd zijn)

Wanneer een vraag goed beantwoord is, mag de student een blokje neerleggen. Is de vraag fout, dan mag er geen blokje neergelegd worden.

Vervolg van het spel (wanneer er al 1 of meer blokjes gestapeld zijn)

Wanneer een vraag goed beantwoord is, mag de student een blokje toevoegen aan zijn eigen stapel. Is de vraag fout, dan moet hij een blokje weghalen en bij de pot leggen.

Vervolg van het spel (wanneer er geen blokjes meer over zijn en beide stapels nog staan)

Wanneer een vraag goed beantwoord is, krijgt de student van de stapel van de tegenspeler een blokje en mag deze op zijn eigen stapel leggen. Is de vraag fout, dan moet hij een blokje van zijn stapel weghalen en aan zijn tegenspeler geven.

Let op:

Als de stapel omvalt door de ander, mag de stapel weer opgebouwd worden met het aantal blokjes dat de stapel hoog was.

Variatie

Deze werkvorm zou ook in een sportzaal of buiten gespeeld kunnen worden met grote blokken. Let hierbij op dat er wel genoeg blokken voor de studenten zijn om te stapelen. Waarschijnlijk kan deze werkvorm dan alleen in kleine groepen van maximaal 12 studenten uitgevoerd worden.

Deze werkvorm kan ook uitgevoerd worden in groepjes. De studenten werken samen aan dezelfde stapel, maar krijgen dan hun eigen vraag om te beantwoorden. Op deze manier kunnen ze elkaar ook helpen en leren ze van elkaar.

Meppen

"Ho, ho, ho. Jij zit er veel te dicht boven. We moeten de vliegenmeppers voor ons gezicht houden en dan meppen, dan heeft iedereen evenveel kans," zegt één van de studenten bloedfanatiek. De twee andere deelnemers doen braaf hun vliegenmepper voor hun hoofd en meppen dat het een lieve lust is, als de spel leider weer een woord noemt.

"Ja, jij was het snelst en nu uitleggen," zegt een andere student in de rol van spel leider. "De b van burgemeester en de c van Cohen allebei met een hoofdletter," antwoordt de deelnemer serieus. "Nee, geen punt. Burgemeester is zonder hoofdletter en Cohen weer wel," wordt er resoluut geantwoord.

Terwijl ik trots met een grote glimlach rondloop, tel ik de hoeveelheid betrokken studenten: 100%!! Ik ben echt zo blij!!

"Mevrouw, de kaartjes zijn op. Mogen we er nog meer?"

Ok, het kon nog blijer.

Geschikt voor

Bekwaam

Materialen

- vliegenmeppers
- wel/niet platen (*bijlage 7, Meppen*)
- wisbordje + stiften en wisser (voor de score)
- kaartjes met woorden



Uitleg

De deelnemers hebben een vliegenmepper in handen. De spel leider beheert het wisbord met de score en leest telkens een woord voor van het kaartje. Wanneer de spel leider het woord genoemd heeft, meppen de deelnemers zo snel als ze kunnen op de juiste plaat. Op de WEL-plaat wanneer het woord met een hoofdletter begint en op de NIET-plaat wanneer dit niet het geval is. De snelste mepper op de juiste plaat, krijgt de punt. Indien er meerdere woorden genoemd worden, zoals bij burgemeester Cohen, legt de snelst meppende deelnemer uit welke woorden met en welke zonder hoofdletter geschreven moeten worden. Als het goed is, krijgt de deelnemer een punt.

Op de woordkaartjes staan 5 woorden. Als deze 5 woorden geweest zijn, wisselt de spel leider met 1 van de deelnemers. Zo krijgt iedereen de kans te meppen en de woorden voor te lezen.

Gooien

"Jij gooit gewoon steeds in dezelfde hoepel als ik," roept één van de studenten lichtelijk geïrriteerd naar zijn klasgenoot. De beschuldigde begint te lachen: "Maar ik vind het moeilijk en jij weet het!" Met z'n tweeën stoten ze elkaar vriendschappelijk aan en gaan weer fanatiek verder met het spel.

Als ik langsloop zeg ik: "Het is niet erg als één van de twee de ander probeert na te doen, daar leer je ook van!" De twee studenten kijken me bedenkelijk aan. "Als het natuurlijk goed voorgedaan wordt," zeg ik met een knipoog. Eén van de twee lacht opgelucht:

"Zie je wel, jij bent gewoon goed en nu leer je het mij ook. Ik doe niks verkeerd." De ander steekt trots de borst naar voren en zegt: "Ok, kom maar op met een nieuwe vraag!"

Geschied voor

Gevorderd

Materialen

- 3 bakken of hoepels
- Voor iedere speler een of twee pittenzakken
- A-B-C of ZIJ-HUN-HEN of een ander drietal keuze-bordjes (*bijlage 8, Gooien*)
- Voor ieder groepje een wisbordje, stift en wisser (voor de score)
- Vragenkaarten (*bijlage 8, Gooien*)



Uitleg

De spelleider leest de vraag van de vragenkaart voor, de deelnemers gooien hun pittenzak(ken) in de juiste hoepel. Zorg voor ongeveer 5 vragen op 1 vragenkaart, zodat daarna van spelleider gewisseld kan worden en iedere student een keer deelnemer kan zijn. Er kan gekozen worden om de deelnemers 1 of 2 pittenzakken te geven. Afhankelijk van de moeilijkheid krijgt de student 1 of 2 keer de kans in de juiste bak of hoepel te gooien.

Slangen & Ladders

"Dit was oprecht een leuke les, mevrouw," zegt één van de studenten, terwijl hij zijn tas op zijn rug zwaait. Ik lach: "Dat is fijn, Joey. Bedoel je het sarcastisch of echt?" "Nee, echt. Ik heb echt wat geleerd." Hij grinnikt er achteraan: "Het kan ook aan mij liggen, hoor." We lachen samen, terwijl we elkaar een fijne vakantie toewensen en hij de deur uit loopt.

Even later is de volgende groep aan de beurt om mijn versie van Snakes & Ladders te spelen, met vragen omtrent Nederlands (werkwoordspelling, dan/als, zij/hun/hen en hoofdletters). Bloedfanatiek speelt een groepje jongens het spel: ik vraag me ernstig af wat de klas naast ons wel niet moet denken van al het lawaai dat geproduceerd wordt... "HOOO!! Je moet eerst de vraag goed beantwoorden, voordat jij mag blijven staan." "Aaaah, nee, weer die rot slang. Ik was er echt bijna!" "YES! Gewonnen!" "Ja, maar jij kreeg steeds hele makkelijke vragen en bij mij werkte die dobbelsteen niet mee."

Geschied voor

Gevorderd

Materialen

- Voor elk groepje 1 bordspel slangen & ladders (bijlage 9, Slangen en ladders)
- Voor elke student 1 pion
- Voor elk groepje 1 dobbelsteen
- Voor elk groepje 1 stapel groene kaartjes en 1 stapel oranje kaartjes (bijlage 9, Slangen en ladders)



Uitleg

Logischerwijs is de winnaar degene die als eerste bij finish komt. Door met de dobbelsteen te gooien, zet je stappen. Kom je op een slang, dan zak je terug naar waar de staart van de slang uitkomt. Kom je op een ladder, dan mag je omhoog klimmen naar het vakje waar de ladder uitkomt. Kom je op een groen vakje, dan moet je de vraag van de groene stapel beantwoorden. Kom je op een oranje vakje, dan krijg je een vraag van de oranje stapel. Een klasgenoot stelt jou de vraag. Heb je het goed? Dan mag je blijven staan. Heb je het niet goed? Dan moet je terug naar waar je vandaan kwam voordat je dobbelde en is de volgende speler aan de beurt.

Je kan de twee stapels met verschillende vragen vullen. Groene kaarten kunnen over hetzelfde onderwerp gaan, terwijl de oranje kaarten over iets heel anders gaan.

Graaien

"Ok, wat moeten we nu precies doen?" De student kijkt me vragend aan. "Ehm, dat wat ik net 20 seconden geleden heb uitgelegd?" zeg ik met een lach (en een lichte verbaazing). "Ja, kijk, je moet zo die kaartjes pakken en..." begint een klasgenoot te vertellen. Al snel gaan ze helemaal op in het spel. "Nee! Niet graaien, 1 kaartje per keer. En niet tegenhouden!" "Aah, haal je vinger eraf, je houdt me tegen!" "Telt dit, mevrouw?"

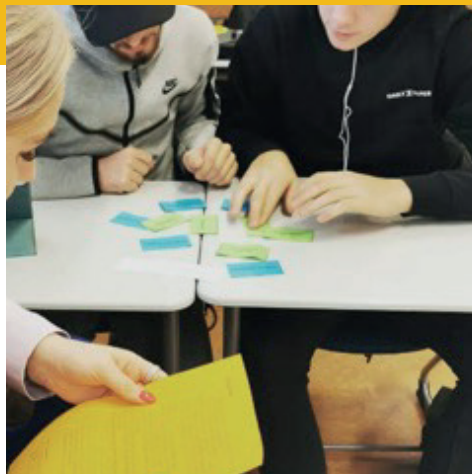
Ik loop er hard lachend omheen, wat geweldig om deze fanatieke studenten aan het 'werk' te zien!

Geschied voor

Bekwaam

Materialen

- Een oneven aantal kaartjes van 2 of 3 verschillende onderwerpen (de graaikaarten) 5, 7 of 9 kaarten (laat dit afhangen van de grootte van de groep) (bijlage 10, Graaien)
- Per groepje een aantal vragenkaarten (met antwoorden erbij) met daarop 5 vragen (bijlage 10, Graaien)
- Per groepje 1 wisbord, stift en wisser (voor de score)



Uitleg (in voorbeeld)

Op tafel liggen 2 verschillend gekleurde kaarten. Op alle blauwe kaartjes staat bijvoorbeeld 'als' en op alle groene kaartjes 'dan'. Van elk soort liggen er 7 kaarten. De spelleider leest een zin voor, waarbij het woord 'als' of 'dan' weggelaten wordt. De deelnemers proberen zo snel als ze kunnen zo veel mogelijk van hetzelfde soort bij elkaar te graaien. Wie heeft de meeste juiste kaarten gegraaid? Heb je er 1 verkeerde bij, dan ben je voor deze ronde gediskwalificeerd. De winnaar krijgt een punt. Op het wisbordje wordt de score bijgehouden door de spelleider. Op het vragenblad staan 5 zinnen. Wanneer het vragenblad doorgenomen is, wisselt de spelleider met een deelnemer. Zorg dat alle studenten een keer deelnemer zijn geweest.

Rollen

*"Eerst goed nadenken en dan pas rollen."
zegt één van de studenten tegen haar klasgenoten. Ik glimlach en zie haar zo een groep kinderen aansturen tijdens een sportdag. De meeste groepjes studenten gaan serieus en fanatiek met de opdracht aan de gang. Terwijl ze samen lachen, rollen of gooien (uit frustratie) op de kartonnen platen met gaten wordt ondertussen mooi de lesstof geoefend! Fantastisch!*

Op een dag als deze geef ik dezelfde les 3x. De eerste les is dan ook altijd mijn proefles. Lukt, loopt en leeft hetgeen ik thuis in theorie bedacht heb? Wat kan ik aanpassen waardoor het nog beter loopt/lukt/leeft?

"Jongens, de ballen worden gebruikt voor de opdracht. We gaan ze niet door het lokaal smijten of op elkaar gooien."

Met het toevoegen van deze twee extra zinnen aan mijn uitleg, wist ik in de volgende lessen toch een boel ballen om mijn hoofd te voorkomen...

#zucht

Geschied voor

Gevorderd

Materialen

- Per groepje een grote kartonnen plaat met 3 gaten A-B-C
- Per student 2 of 3 ballen



- Per groepje een aantal vragenkaarten met daarop 5 vragen (bijlage 11, Rollen).
- Per groepje 3 tafels, waarbij de achterste twee een stuk van elkaar staan, zodat de grote kartonnen plaat erop gelegd kan worden
- Per groepje een wisbord met stiften en wisser (voor de score)

Uitleg

De spelleider leest de vraag van de vragenkaart voor. De deelnemers bedenken het antwoord en rollen hun bal in het juiste gat. Is de bal in het juiste gat gerold? Dan krijgt de student een punt. Als de bal in geen enkel gat belandt, dan mag de student nog een bal proberen te rollen. Weer nergens in? Geen punt. In het verkeerde gat? Geen punt. De punten worden genoteerd op het wisbordje. Zijn de vijf vragen van de vragenkaart allemaal gesteld, dan wordt er gewisseld van spelleider. Zorg dat alle studenten een keer deelnemer zijn geweest.

Aantikken

"Dit ziet eruit alsof we wat moeten doen." merkt één van de binnen schuivende studenten, met een glimlach, op. "Wat heeft u nu weer bedacht, mevrouw?"

Nog meer studenten komen zuchtend en steunend het lokaal in strompelen. Wanneer men de gekleurde papieren ontwaard, start er bij sommige groepjes al gelijk een discussie. "Het lijdend voorwerp is toch dat er altijd de, het of een voor gezet kan worden? En dat het iets zegt over iets anders?" De betreffende studenten kijken me over hun schouder aan. "Toch, mevrouw?" Ik glimlach: "Ik ga het jullie uitleggen."

Geïnteresseerd kijkt het stel me aan, als ik mijn korte uitleg start. "Aah, nu snap ik het." klinkt er even later.

Het spel kan beginnen....

Geschied voor

Bekwaam

Materialen

- Per groepje 3 platen in een andere kleur met een verschillend onderwerp erop (bijvoorbeeld onderwerp-lijdend voorwerp-meewerkend voorwerp of A-B-C) (bijlage 12, Aantikken).
- Per groepje 25 verschillende kaartjes in een enveloppe met een zin erop en een onderstreept zinsdeel (bijlage 12, Aantikken).



- Per groepje 1 wisbord, stift en wisser (voor de score)

Uitleg

Op de tafel liggen de 3 platen verspreid. De spelleider haalt uit de enveloppe een kaartje en leest de zin voor. Hij benadrukt het deel dat onderstreept is. De deelnemers leggen hun hand op de juiste kaart. Goed? De spelleider noteert een punt op het wisbord. Zijn de deelnemers aan elkaar gewaagd? Dan gaat het om snelheid: wie heeft het eerst zijn hand op de juiste plaat? Alleen diegene krijgt dan de punt, als het natuurlijk goed is. Zorg dat alle studenten een keer deelnemer zijn, dus laat de studenten wisselen na ongeveer 5 kaartjes.

Schuiven

Ik zit op de grond de laatste schilderstape te plakken, als de zoveelste nieuwsgierige student (of collega) even stilstaat bij mijn openstaande deur. "Wat bent u toch allemaal aan het doen, mevrouw?" wordt er belangstellend gevraagd. Ik lach: "Ik plak een soort bowlingbaantjes voor een leuke werkvorm." "Gaan wij die vrijdag ook doen?" vraagt één van de studenten gretig. "Nee, deze periode niet, want vrijdag is er een studiedag van de docenten." Er glijdt een teleurgestelde blik over de gezichten van de vier aanwezigen. "Maar in de volgende periode wel!" vul ik aan. Hun glimlach keert terug: "Mogen we hem dan even testen?"

Uiteraard!

Ze gaan allemaal voor een baantje staan en wachten op de vraag op het bord. Er ontstaat gelijk een discussie over hoe het woord geschreven moet worden, voordat ze beginnen te smijten met de pittenzakken. Prachtig! Zonder dat ze het doorhebben doen ze gelijk een stukje van de les. Ik hou hiervan.

Geschikt voor

Bekwaam

Voorbereiding

- Gebruik een gladde vloer en plak met de schilderstape 4 banen.
- Zet de blikjes op elkaar, maak stapels van 2, en plak daarvoor de letters A-B-C.



Materialen

- Schilderstape
- Per groepje 1 pittenzak, dus 4 verschillende kleuren pittenzakken
- Digibord voor de vragen via LessonUp
- Per groepje 1 device om in LessonUp mee te kunnen doen
- Whiteboard met stift (om de score klassikaal bij te houden)

Uitleg

Zet op het bord de LessonUp aan met de vragen. Laat de studenten groepjes vormen van maximaal 3 personen per groepje. Geef ieder groepje een kleur pittenzak en zeg ze deze kleur te gebruiken in de naam bij de aanmelding in LessonUp. Wanneer iedereen er klaar voor is, start de eerste vraag. De studenten kunnen op 2 manieren punten verdienen: 1 punt als het antwoord goed is in LessonUp en 1 punt als ze de juiste blikken hebben om weten te kegelen.

Escaperoom

"Mevrouw, u doet echt moeite voor uw lessen." Ik leg even de spullen neer van de escape room, die we zojuist hebben gedaan en kijk glimlachend op naar de student die deze woorden tegen mij uitspreekt. "Oh, dank je, Anthony. Wat fijn dat je dat opmerkt." "Ja, u bedenkt echt leuke dingen," valt Naomi hem bij, "Ik hoef hier helemaal niet te zijn, want ik heb mijn examens al gehaald. Maar ik ben er elke week. Dat zegt toch wel wat." Mijn glimlach verbreedt zich. Wat fijn dat de voorbereidingstijd (en dat was flink bij het bedenken van de escape room) gewaardeerd wordt. Ik word zo blij van dit soort positieve reacties!

Ik denk dat ik zo nog een escape room ga verzinnen...

Geschied voor

Bekwaam

Voorbereiding

- Maak 6 tafelgroepjes in het lokaal
- Verstop (voordat de studenten binnenkomen) de 6 verschillende voorwerpen die gelinkt zijn aan de 6 vragenplaten

Materialen

- 6 vragenplaten op A3-papier
(bijlage 13, Escaperoom)
- 6x materialen om een hint weg te geven
- Een kistje met cijferslot
- Een digibord



Uitleg

Gebruik het digibord om een bom met tijd aan te zetten en speel een opzwepende muziek tijdens het spel af. Zorg dat je op de vragenplaten een aantal vragen noteert die punten opleveren als ze goed worden beantwoord. Probeer per vragenplaat creatief te zijn in de oplossing en hierbij passend materiaal te vinden die de studenten een hint geeft hoe de vragen op de vragenplaat opgelost moeten worden. Zorg dat de studenten kunnen schrijven op de platen, waarbij elke plaat een eigen aantal punten krijgt. Als alle platen zijn opgelost tellen de studenten alle punten bij elkaar op: dit is de code. Wanneer ze alles goed gedaan hebben, klopt de code met het cijferslot van het kistje en gaat hij open. In het kistje kan je een symbolische sleutel stoppen of iets lekkers voor de winnaars.

Voorbeeld vragenplaat 1

In een glazen potje (met een hangslot, waarbij de sleutel ook verstopt was) zaten scrabble letters. Op de achterkant van elk houten lettertje stond een getal. De titel van de vragenplaat was 'glas'. De studenten moesten dus opzoek naar iets van glas, om de vragen op de vragenplaat op te lossen. Op de vragenplaat stonden 10 woorden, allemaal zonder hoofdletter geschreven. Van elk woord zat de eerste letter in het glazen potje. De studenten moesten bedenken welke woorden met een hoofdletter geschreven moesten worden en deze letters uit het glazen potje halen. De getallen op de achterkant van deze letters moesten bij elkaar opgeteld worden.

Voorbeeld vragenplaat 2

In een rood zakje zaten de letters O-N-D-E-R-W-E-R-P. De titel van de vragenplaat was 'rood'. Bij het vinden van het zakje moesten de studenten de letters in de juiste volgorde leggen. Wanneer ze wisten dat er 'onderwerp' stond, konden ze antwoord geven op de meerkeuzevragen op de vragenplaat.

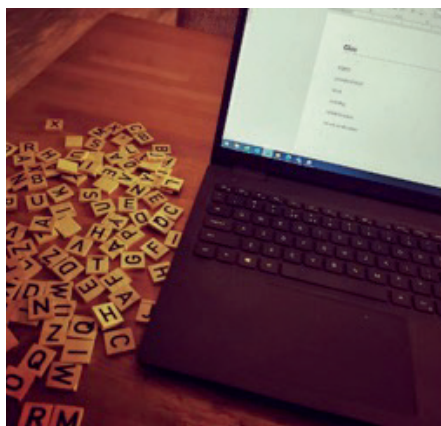
Onze vrienden vroegen ons of we een biertje lusten.

- | | |
|------------------|----------|
| a. ons | 2 punten |
| b. onze vrienden | 5 punten |
| c. een biertje | 8 punten |

In deze zin is het onderwerp 'onze vrienden' en levert het 5 punten op. Alle punten van de goede antwoorden op vragen op de vragenplaat tellen ze bij elkaar op.

Voorbeeld vragenplaat 3

In een blauw zakje zaten 12 getal- en tekenblokjes (#, ^, 2, \$ enz.). In een ander blauw zakje zat een briefje met het alfabet erop en daarachter een cijfer of teken. De titel van de vragenplaat was 'blauw'. Als de studenten beide zakjes gevonden hadden, konden ze de letters achterhalen die het woord 'persoonsvorm' vormden. In de wetenschap dat ze naar dit zinsdeel moesten zoeken, konden ze de meerkeuzevragen maken en de punten optellen, zoals ook bij het voorbeeld van vragenplaat 2.



Voorbeeld vragenplaat 4

Op deze vragenplaat stonden 10 zinnen met een ... erin. De titel van de vragenplaat was 'tafel'. Onder de tafels zaten 3 scrabble letters geplakt: A-L-S.

We hebben vandaag veel
meer gegeten ... gisteren. (4 punten)
Tim heeft zijn jas zo
goed ... nieuw van
Marktplaats gekocht. (2 punten)

Als de studenten doorhadden dat ze het woord 'als' in moesten vullen, konden ze de punten optellen van elke zin waarin dit het geval was.

Voorbeeld vragenplaat 5

In het lokaal was een kleine wereldbol neergezet. Aan de onderkant van de wereldbol stond een krul. De vragenplaat die hierbij hoorde, had als titel 'bol'. Op de plaat stonden 10 zinnen met dikgedrukt een aantal werkwoorden. Sommige werkwoorden waren goed gespeld, andere niet. De taak aan de studenten was om de goed geschreven (daarom de krul) zinnen eruit te halen en de punten op te tellen die erachter stonden.

Hoeken

Geschied voor

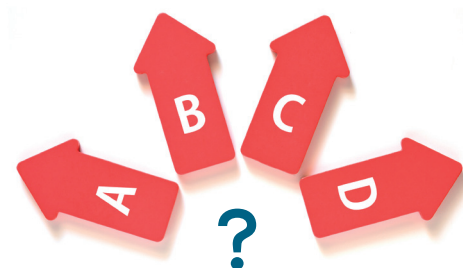
Gevorderd

Materialen

- Digibord met LessonUp
- 4 platen op A3-papier met A-B-C-D of de tekst bij variatie (bijlage 15, *Hoeken*)
- Plakband om de platen op te hangen

Uitleg

Hang in elke hoek van het lokaal een plaat op met A, B, C of D. Laat op het bord de vraag zien. De studenten lopen naar de hoek toe, waarvan zij denken dat dat het antwoord is. Hebben ze het goed? Dan verdienen ze een punt. Niet goed? Geen punt. Welke student heeft aan het eind de meeste punten? Je kunt de punten bijhouden op een whiteboard of de studenten houden hun eigen punten bij.



Variatie

Je zou deze werkvorm kunnen gebruiken aan het begin en/of eind van de les, waarbij de lesstof bekeken wordt. Op de platen komt dan geen A/B/C/D te staan, maar bijvoorbeeld:

- o Ik begrijp er geen snars van.
- o Ik begrijp het een beetje.
- o Ik begrijp het.
- o Ik begrijp het en kan het ook uitleggen.

Laat de studenten die bij de laatste plaat staan een uitleg geven van hetgeen besproken is.

Blikmik

Geschied voor

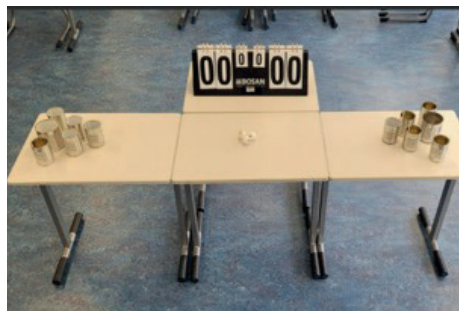
Bekwaam

Materialen

- 12 blikken per 4 studenten
- 3 pingpongballen per 4 studenten
- Vragenkaarten met 10 vragen (minimaal 3 verschillende kaarten) (*bijlage 16, Blikmik*)
- Evt. scoreblok of wisbord om de punten bij te houden

Uitleg

De groep wordt zo samengesteld dat er 2 studenten per team zijn. Twee teams spelen tegen elkaar (team A en B) en één team is per ronde vragensteller + puntenteller (team C). De vragensteller heeft een vragenkaart met daarop meerkeuzevragen of waar/niet waar vragen. De vragensteller stelt de vraag aan team A, heeft dit team het antwoord goed, dan mogen ze 3 pingpongballen op de blikken aan de overkant gooien. Een pingpongbal in een blik is 1 punt waard. Wanneer hij eruit springt, telt het niet als punt. Heeft team A het antwoord niet goed, dan mag team B nog een antwoord geven. Heeft team B het goed, dan mag dit team 3 pingpongballen op de blikken aan de overkant gooien. De vragen worden om beurten aan team A en B gesteld. Zijn alle vragen van de vragenkaart behandeld, dan wisselen de teams van plek en eventueel rol. Team A gaat op



de plek van team B staan, team B wordt vragensteller + puntenteller en team C speelt op de plek van team A.

Oneven aantal

Als er een oneven aantal studenten in de klas is, dan kan 1 student zowel de vragen stellen als de punten bijhouden (team C). Bij het doordraaien kan 1 student uit een ander team aanhaken bij team C, die dan weer uit 2 studenten bestaat.

Variatie

In plaats van punten bij te houden, kan ervoor gekozen worden om de blikken weg te halen waar een pingpongbal in is gekomen. Zo wordt het spel steeds moeilijker voor de teams die goed kunnen mikken.

Waslijn

Geconcentreerd sta ik te prutsen met een touwtje voor mijn nieuwe werkvorm "waslijn" om tussen de plafondplaten van het lokaal te drukken. Als het ding na een paar mislukte pogingen eindelijk erin zit, kijk ik op. Vlak voor mij blijkt een hoog raam te zitten (geen idee waarom het me nog niet eerder was opgevallen) en aan de andere kant kijken 20 paar bekende ogen me lachend en stralend aan. Als één van de studenten zijn hand opsteekt en naar me begint te zwaaien en ik breed lachend terugzwaai, volgt de rest met collega Stef in een blijde zwaaiertijd. Wat een geluksgevoel stroomt er door mij heen!! Ze zijn zo leuk, mijn studenten en collega's.

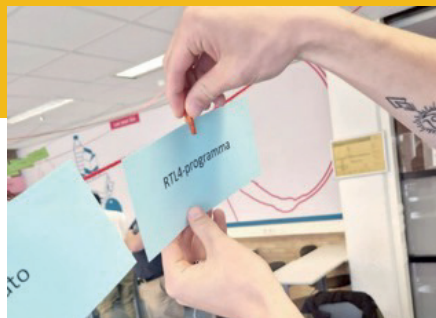
Als alle lijntjes netjes hangen en de uitleg is geweest, gaan de studenten fanatiek de 'was' ophangen. Dit woord is wel goed geschreven en mag aan de lijn, dit woord niet. "Mevrouw, waarom moet modeacademie wel aan elkaar en chocolade-ijs weer niet?" Doordat ze gemotiveerd hun waslijnen met de juiste woorden vullen en achter de goede code willen komen, stellen ze mooie, kritische vragen. Ik ben blij met deze 100% betrokkenheid!

Geschied voor

Starter

Materialen

- 6 touwtjes, lang genoeg om van de ene kant van het lokaal naar de andere kant te spannen
- Ongeveer 200 kleine knijpertjes



- Per 2 studenten een stapel kaartjes met goed en niet goed geschreven woorden (bijlage 17, Waslijn)
- Per 2 studenten 1 codekaart (met daarop het alfabet en achter elke letter een cijfer of teken) (bijlage 17, Waslijn)

Uitleg

De studenten krijgen in tweetallen een stapel kaarten. Op de kaarten staan woorden die goed en niet goed geschreven zijn. De studenten halen de goed geschreven woorden eruit en hangen ze in alfabetische volgorde aan een waslijn. Op de achterkant van de kaarten staat een cijfer of teken. Met de codekaart proberen de studenten vervolgens te achterhalen wat de letters zijn die samen een goed woord vormen. Als ze ergens een woord te veel of te weinig hebben opgehangen, ontdekken ze met de code dat er iets niet klopt. Of ze zien dat ze de opdracht goed hebben uitgevoerd.

Variatie

Als er meerderde varianten gemaakt worden op de kaarten, kunnen de studenten niet bij elkaar afkijken of het antwoord al horen als ze zelf nog niet klaar zijn.

Vullen

De studenten kijken me glazig aan, als ik mijn uitleg over de werkvorm heb gedaan. Men knikt traag op de vraag of ze het begrijpen. Bemoedigend glimlach ik ze toe en kijk geboeid hoe ze deze actieve werkvorm uitvoeren. Al snel valt me op dat de studenten het heel anders aanpakken, dan ik van tevoren had bedacht. Materiaal wordt meegenomen en kaartjes gehamsterd... de teams die achter het net vissen en de juiste invulkaarten niet buitmaken, komen er niet uit. Het blijkt te moeilijk...

Bij de volgende groep pas ik direct de werkvorm en spelregels aan. En wat een paar aanpassingen doen voor de motivatie en mate van actie!!! Waar de eerste groep na een greep naar de kaartjes terugschoot op zijn veilige stoel, blijven de volgende groepen in beweging. Er wordt heel wat afgelopen om de juiste kaarten te vinden. Fantastisch!!

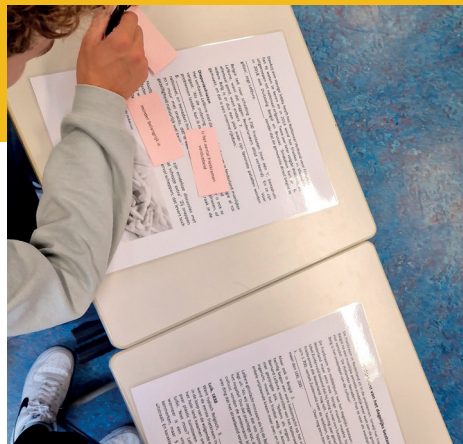
"Nee joh, deze moet hier niet. Waarom heb je die hier neergelegd! Kijk naar de zin ervoor."

Geschied voor

Gevorderd

Materialen

- Per tweetal platen met een tekst met 8 gaten.
- 8 goede invulkaarten in stapels van 10 (bijlage 18, Vullen)
- 4 foute invulkaarten in stapels van 10 (bijlage 18, Vullen)



Uitleg

De studenten werken in tweetallen aan deze opdracht. Ze krijgen een tekst voor hun neus waarin delen van zinnen ontbreken. In het lokaal liggen verspreid 14 stapels (met 10 dezelfde kaartjes) met invulkaarten. 8 hiervan zijn in de tekst te verwerken en 4 horen er juist totaal niet in. De studenten bestuderen de tekst en proberen dan de juiste invulkaarten te halen en op de tekst te leggen. De regels zijn als volgt:

- De tekst mag niet van tafel komen.
- Je mag telkens met maar 1 invulkaart rondlopen.
- Er mogen niet meer dan 8 invulkaarten op je eigen tafel liggen.
- Er mogen geen invulkaarten gehamsterd worden.

Variatie

Bij een sterke groep kunnen er meer foute invulkaarten neergelegd worden, zodat het moeilijker gemaakt wordt. Bij een zwakke groep kan ervoor gekozen worden om minder foute invulkaarten neer te leggen.

Puzzelletters

"Ik weet zeker dat hier Landstede moet komen te staan, maar dit is toch niet goed? Ik heb nu een O, waar een E moet staan. Dit klopt echt niet." De betreffende student kijkt zijn klasgenoot bedenkelijk aan, die op zijn beurt peinzend terugkijkt. "Misschien hebben jullie het wel goed en moet het ook een O zijn. Kijk maar." Ik leg ze uit waarom hun antwoord goed was. "Huh? Maar dan kan het geen Landstede zijn, hoe kan dat?" Ik lach: "Als jullie nu niet gaan raden, maar gewoon de zinnen bijlangs gaan, ontstaat er vanzelf een zin." De studenten beginnen hard te lachen, wat een vreemde die docent. Een paar zinnen oplossen en dan de rest radend invullen, daar zijn ze meer van.

Gelukkig had ik dat natuurlijk allang zien aankomen, dus i.p.v. 20 zinnen om te oefenen, heb ik er 40 gemaakt! Zo komen ze vanzelf aan genoeg oefening én dat op hun eigen voorwaarden. Heerlijk.

Geschied voor

Gevorderd

Materialen

- 6 vragenplaten op A3-papier, waarvan 3 verschillende soorten (bijlage 19, Puzzelletters)
- Antwoordstroken, voor elke student 1 (bijlage 19, Puzzelletters)
- Pennen/potloden
- Plakband om de platen op te hangen

Uitleg

Verspreid door het lokaal hangen 6 platen.



Voorbeeld
vragenplaat

Verleden tijd

15. Alvin de hele paasei over de nieuwe eijs.

- prate (i)
- prate (f)
- prate (f)

16. jullie de servers naar de hallo?

- verhuizen (i)
- verhuizen (f)
- verhuizen (f)

17. Ik vorige week heel veel berichten.

- stuurde (i)
- stuurde (f)
- stuurde (f)

18. Hij mijn email.

- beantwoorde (i)
- beantwoorde (f)
- beantwoorde (f)

19. Gisteren we door de tijdschriften.

- bleefden (i)
- bleefden (f)
- bleefden (f)

20. Muriel net zo lang op tafel tot de doort het uitschreeuwde.

- bleef (i)
- bleef (f)
- bleef (f)

Werkwoordspelling

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42

De zin is:

Voorbeeld antwoordstrook

Het zijn 3 verschillende platen, die dubbel door het lokaal hangen. Zo kunnen studenten genoeg lesstof vinden, zonder daarbij elkaar in de weg te lopen. Op de platen staan meerkeuzevragen. Achter elk antwoord staat een letter, die in een vakje op de antwoordstrook ingevuld kan worden. Op bijlage 19, Puzzelletters zie je een voorbeeld van zo'n strook en van een vragenplaat. De spaties tussen de woorden zijn expres weggelaten, zodat het niet gelijk voor de hand liggend is welke woorden er komen te staan.

Het is goed als de studenten in tweetallen de platen langslopen. Het hoeft niet op volgorde van 1 tot 40, maar er kan ook begonnen worden bij een ander getal (mits er dan ook bij dat getal ingevuld wordt op de antwoordstrook). Bij de uitleg is het belangrijk dat dit benoemd wordt, anders staan alle studenten bij de eerste plaat.

Omkeren

Nieuwsgierige blikken komen mijn kant op. "Wat gaan we vandaag doen, mevrouw?" vraagt een student geïnteresseerd. "Ik moet nog even wat ophangen, jongens, bekijken jullie je telefoon maar even. Misschien heb je nog een bericht van een vriend gemist." Ik lach en de studenten gniffelen mee. Een bericht van vrienden missen ze natuurlijk nooit, mailtjes van het examenbureau met daarin een tijd en datum van een examen daarentegen...

Als alle brieven hangen, de uitleg is geweest, we hebben geoefend met de lessonup en ik verteld heb wat de bedoeling is met de brieven aan de muur, verzucht een student: "Pfff, ik ben het nu alweer kwijt." Zijn klasgenoot stoot hem aan: "Welnee joh, je kan dit wel. Kijk, gewoon even goed kijken." Ze buigen zich samen over de eerste brief, terwijl ik stiekem op het bord nog even de opbouw zet.

Geschied voor

Gevorderd

Materialen

- Een aantal goede en foute teksten met op de achterkant een letter
- Plakband om de platen op te hangen

Uitleg

Voor deze werkvorm heb je teksten nodig die goed of fout gerekend kunnen worden. Denk hierbij aan goed of fout opgebouwde

zakelijke brieven, goed of fout vormgegeven artikelen of goed of fout toegepaste hoofdletters enz. Op de achterkant van elke tekst staat een letter. De studenten proberen te achterhalen welke teksten goed zijn en onthouden de letters die op de achterkant staan. Wanneer alle teksten bekeken zijn, maken de studenten een woord van de letters die ze van de achterkant van de teksten gehaald hebben. Als de opdracht goed is volbracht, kan er een logisch woord gemaakt worden van de verzamelde letters. Kan de student geen logisch woord maken, dan zal hij weer terug moeten naar de teksten en opnieuw kijken welke er goed of fout zijn.



Meerkeuzeloop

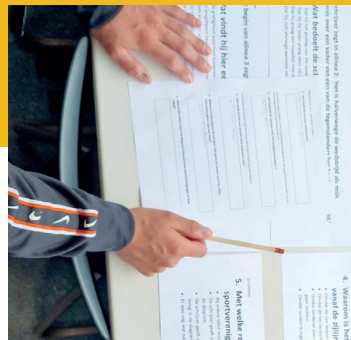
Het is doodstil in het lokaal, de studenten zitten over hun 'enorme' lap tekst gebogen en concentreren zich op de inhoud. Voorzichtig schuifel ik door de ruimte, bang om ze uit hun focus te halen. Achterin de klas zitten twee Finse docenten geïnteresseerd mee te kijken naar mijn les. Als ik bij ze kom, leg ik zachtjes uit hoe onze niveaugroepen werken. Onder-tussen zijn de eerste studenten van hun stoel gekomen en lopen langs de tafels met meerkeuze antwoordkaarten. Het is nog steeds helemaal stil... Ik glimlach en vertel in mijn beste Engels dat dit niet elke dag zo gaat. "Ze zijn vast onder de indruk dat jullie hier zijn," zeg ik. De Finnen lachen en één van hen reageert: "Mijn studenten zijn ook absoluut niet zo stil!" Ik geef aan dat ik deze les aan 9 verschillende groepen geef en dat elke groep weer zijn eigen weg vindt

Geschied voor

Gevorderd

Materialen

- Per 2 studenten 1 blad met 10 openvragen (het antwoordblad) (bijlage 20, Meerkeuzeloop)
- Per 2 studenten 1 potlood of pen
- 3 sets van 10 grote bladen met openvragen en daaronder 4 meerkeuze-antwoorden (bijlage 20, Meerkeuzeloop)
- Per student 1 tekst
- LessonUp



Uitleg

Na het lezen van een tekst, krijgen de studenten in tweetallen een papier met openvragen en ruimte om het antwoord eronder te schrijven, het zogenoemde antwoordblad. In het lokaal liggen verspreid dezelfde vragen en een viertal meerkeuze-antwoorden. De studenten lopen rond langs de vragen en proberen te achterhalen wat het goede antwoord moet zijn. Ze schrijven een deel van het antwoord op hun antwoordblad bij de juiste vraag. Zorg ervoor dat er geen A, B, C of D bij de antwoorden staat en benoem naar de studenten dat ze dit ook niet moeten zien als een A, B, C of D antwoord. Als iedereen klaar is en weer zit, loggen de studenten in bij LessonUp. In deze LessonUp komen dezelfde vragen voorbij die op het antwoordblad staan, maar de meerkeuzeantwoorden staan niet in dezelfde volgorde als op de grote bladen in het lokaal. Dit zorgt ervoor dat de studenten ook echt kritisch naar de antwoorden moeten kijken en de juiste keuze maken.

Variatie

Om de opdracht makkelijker te maken, kan er gekozen worden om maar 3 meerkeuze-antwoorden op de grote bladen te zetten.

Loop voor het antwoord

De student tuurt vanaf zijn plek naar de meerkeuzeantwoorden in het lokaal. Zijn ogen knijpt hij een beetje samen. Lachend zeg ik: "Als je er naar toe loopt, zie je het waarschijnlijk beter." Bas lacht: "Welnee mevrouw, ik heb hele goede ogen." "Oh ja? Kan je ook die daar op het raam lezen?" Bas knijpt zijn ogen nog een beetje meer samen en zegt peinzend: "Nee, die niet. Dat komt door het licht van buiten." Hij zucht met een glimlach: "Ok mevrouw, je hebt gelijk, ik zal voor die ene moeten lopen." "Ha!" roep ik uit. "Dan heb ik het toch voor elkaar om je van je stoel te krijgen!"

Zo mooi om de studenten in de actieve stand te zetten (als ze er geen zin in hebben).

Geschied voor

Gevorderd

Materialen

- Per student 1 antwoordblaadje (*bijlage 21, Loop voor het antwoord*)
- Per student 1 potlood/pen
- 12 meerkeuzeantwoorden die verspreid in het lokaal opgehangen worden (*bijlage 21*)
- Per student 1 tekst
- Eventueel 1 antwoordblad met antwoorden per 2 studenten
- LessonUp

Uitleg

De studenten krijgen een tekst waarin 12 werkwoorden ontbreken. De gaten in de



tekst zijn genummerd en de meerkeuzeantwoorden hangen verspreid (dus juist niet op volgorde van nummering) in het lokaal. De studenten lopen met hun tekst en antwoordblad door het lokaal opzoek naar de antwoorden. Na het lezen en eventueel bediscussiëren vullen ze hun antwoord (A/B/C) in op het antwoordblad. Er kan gekozen worden om de studenten zelfstandig hun antwoorden te laten nakijken. Er kan ook samen nagekeken worden met behulp van de LessonUp, waarbij de antwoorden besproken worden. Dit laatste is aan te raden om de studenten extra hulp en instructie te geven. Terwijl het zelfstandig nakijken ingezet kan worden in geval van tijdgebrek of wanneer de studenten minder hulp nodig hebben.

Estafette

Geschiedenis voor

Bekwaam

Materialen

- 10 vragenposters met meerkeuzevragen (*bijlage 22, Estafette*)
- Obstakels om een parcours aan te leggen (kasten, tafels, banken)
- Stopwatch per groepje studenten van 3
- Antwoordblad en potlood/pen per groepje studenten van 3 (*bijlage 21*)

Voorbereiding

Deze actieve werkvorm is het beste te gebruiken in een sportzaal of buiten met een kleine groep studenten van maximaal 12. Er wordt minimaal 1 parcours uitgezet die zowel linksom als rechtsom te spelen is. Het parcours bestaat uit kasten, tafels en banken waar de studenten overheen, omheen of onderdoor moeten. Verspreid over het parcours hangen 10 vragenposters met meerkeuze antwoorden.

Uitleg

De studenten worden verdeeld in gelijke groepen. Mocht dit niet uitkomen, maak dan niet meer dan 4 groepen. Bij de groepen van 3 studenten, mag 1 student nog een keer het parcours afleggen. De estafette is gericht op het goed beantwoorden van de vragen op de vragenposters én om zo min mogelijk tijd kwijt te zijn aan het lopen van het parcours. Er mag

slechts 1 student van een team het parcours lopen. Wanneer deze studente terug bij het team is, mag er een volgende student het parcours op. Als alle leden van het team het parcours op geweest zijn, stopt de tijd voor dit team.

De studenten lopen zonder schrijfgerei en zullen moeten proberen te onthouden welke antwoorden er op welke meerkeuzevragen gegeven moeten worden. Pas bij het team aangekomen, na het lopen van het parcours, mogen de onthouden antwoorden opgeschreven worden op het antwoordblad en kan een volgend teamlid het parcours op. Als alle studenten van een team geweest zijn en alle antwoorden gegeven op het antwoordblad, stopt de tijd van dit team.

Er kunnen 2 studenten tegelijkertijd het parcours op: 1 van team A, 1 van team B. Team A gaat het parcours linksom op, team B gaat het parcours rechtsom op. Mocht er ook nog een team C en D zijn, dan gaan zij pas als team A en B klaar zijn.

Einde van de actieve werkvorm en de puntentelling

Als alle teams het parcours hebben afgerond en de antwoorden op hun antwoordblad hebben staan, stopt de estafette. Er wordt nu naar 2 zaken gekeken wie de winnaar is:

1. Hoe snel waren de teams?
2. Hoeveel vragen hebben de teams goed beantwoord?

1. Snelheid

Het snelste team krijgt 4 punten. Het team dat als tweede is geëindigd krijgt 3 punten. Het team dat als derde is geëindigd krijgt 2 punten en het laatste team ontvangt 1 punt.

2. Goed beantwoorde vragen

Per goed beantwoorde vraag ontvangt het team 1 punt. Om te weten welke vragen goed zijn, worden de vragen gezamenlijk nagekeken.

Tel alle punten bij elkaar op, van zowel de snelheid als de goed beantwoorde vragen. Welk team heeft de meeste punten? Dat is het winnende team!

Memory

Geschied voor

Starter

Materialen

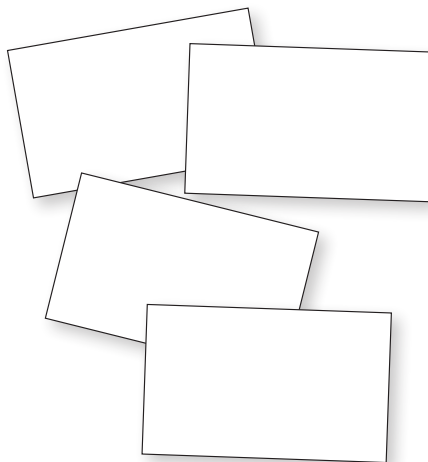
- Per groep studenten (2 – 4 – 6 of 8 studenten) een memory-set (*bijlage 23, memory*)
- Tafel/plek om de kaarten neer te leggen (in de gymzaal op een matje)

Uitleg

De studenten leggen de memoryset op de kop in het midden van de tafel. Eén student begint het spel door twee kaartjes om te draaien. De twee kaartjes moeten corresponderen met elkaar. Passen de twee kaartjes bij elkaar, dan mag de student de kaartjes bij zich nemen. De student met de meeste kaartjes wint het spel.

Variatie

- Het spel kan ook buiten of in een gymzaal gespeeld worden, bijvoorbeeld op een grasveld en dat er heen en weer gerend moet worden naar de plek waar de kaartjes liggen.
- Met de hele klas kunnen verschillende memory spellen gespeeld worden en dan kunnen de groepjes doordraaien met de sets zodat ze de verschillende memory sets kunnen spelen.
- Om het spel makkelijker of moeilijker te maken, kan er gekozen worden om de hoeveelheid kaarten aan te passen.



Woord	Beschrijving
Constatering	Vaststelling
Feit	Een bewering die klopt met de werkelijkheid
Ontbrekend woord	Zin met ontbrekend woord
Fronste	De directeur ... haar wenkbrauwen en zuchtte diep
Bemachtigen	De tribune zat bijna vol, gelukkig kon ik nog net een plaats ...
Rekensom	Antwoord
$74 + 18 =$	92
$364 - 34 =$	330
Procenten	Breuken
$3/8^{\circ}$ deel	37,5%
$7/9^{\circ}$ deel	77,8%

Voorbeelden van kaartjes: De kaartjes kun je aanpassen naar de invulling van de les.

4. Bijlagen

De werkbladen zijn online te vinden op

www.landstedegroep.nl/practoraten



Werkbladen

Bijlage

Domino	1
Puzzelstukken	2
Gelijken	3
Matchen	4
Flitsen en pakken	5
Blokjesstapel	6
Meppen	7
Gooien	8
Slangen en ladders	9
Graaien	10
Rollen	11
Aantikken	12
Escape room	13
Prullenbak	14
Hoeken	15
Blikmik	16
Waslijn	17
Vullen	18
Puzzelletters	19
Meerkeuzeloop	20
Loop voor het antwoord	21
Estafette	22
Memory	23

