



Titel van deze les: **Afstemmen = beter samenwerken**

Uitdaging: Samenwerken

Denkwolk onderwerp: Samenwerken

Vakgebied(en): taal/rekenen/zaakvakken

Doelgroep: MB/BB

Maker: Ada Schaap

Doel: Welke vaardigheid of welk inzicht leren kinderen?

De kinderen ervaren en leren wat afstemmen is (bedoelen we hetzelfde) door de vaardigheid 'luisteren naar elkaar'.

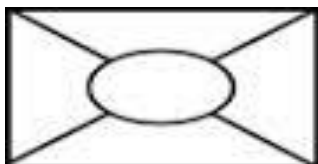
De kinderen ervaren dat afstemmen leidt tot beter samenwerken.

Benodigheden:

- Filmpje: Ants Teamwork Animation
<https://m.youtube.com/watch?v=PrhrBwQtYQU>
- Boek: Ben jij een cheetah? (bladzijde: 30 t/m 33)
- Placemats

Vorbereiding leerkracht:

- Filmpje bekijken
- Leerkracht kiest een behandelde les uit de methode: taal, rekenen of zaakvak. Voor ieder team een kopie van de les.
- Leerkracht maakt per 4 leerlingen (team) een placemat





Beschrijving activiteiten:

Inleiding:

- Filmpje: Ants Teamwork Animation laten zien.
- Placemat:
Om te kunnen samenwerken is het nodig om af te stemmen, bedoelen we hetzelfde, door naar elkaar te luisteren.
Welke afspraken kun je daarover maken?
Ieder team krijgt een placemat. Eerst schrijft de leerling voor zichzelf, een top 3 van belangrijke punten op.
Met elkaar bepalen ze welke Topper er in het midden komt.
De leerkracht verzamelt van elk team de Topper en schrijft deze op een groot vel. Het vel wordt goed zichtbaar in de klas opgehangen.

Kern:

Ieder team krijgt een kopie van de lesstof van de leerkracht.

Coöperatieve werkvorm: **Geef Door**

Stappen:

1. Een leerling van ieder team ('de Leerling') wordt geselecteerd om de klas te verlaten.
2. De overige leerlingen ('Leraren') krijgen de lesstof (instructie)
3. Zij bespreken en plannen hoe ze de Leerling het beste kunnen instrueren en wie welk onderdeel zal doen. Alle teamgenoten doen een onderdeel van de instructie.
4. De Leerlingen gaan terug naar hun team.
5. De Leraren geven ieder instructie over hun deel van de inhoud (rondpraat): teamgenoten vullen aan indien nodig.
6. De Leerlingen vertellen/laten zien wat ze hebben gehoord.

Slot:

Evaluatie; hoe verliep de samenwerking?

Welke Toppers heb je gebruikt?

Zijn er Toppers die je de volgende keer wilt inzetten?



Afsluiting:

Krakeling (Silly Sports en Goovy Games (blz 162))

1. Krakelinggroepjes

De spelers vormen groepjes van ongeveer 12 personen.

2. De ontkrakelaars

Twee spelers van elke groep, de ontkrakelaars, draaien de rest van de groep hun rug toe.

3. De krakelingenbakker

De krakelingspelers kiezen een speler uit om de krakelingenbakker te zijn. De krakelingenbakker geeft aan dat de krakelingspelers in een kring moeten gaan staan en elkaars handen moeten pakken.

4. Krakelen

De krakelingenbakker geeft de krakelingspelers aanwijzingen om rond te draaien, over armen heen te stappen en onder elkaars armen door te duiken, om op die manier een menselijke krakeling te vormen.

5. Ontkrakelen

Als de groep eenmaal goed gekrakeld is, worden de ontkrakelaars erbij geroepen. De ontkrakelaars hebben niet gezien hoe de krakeling tot stand is gekomen, maar moeten nu wel de spelers weer uit elkaar zien te halen.