

1,2,3,4! Kwartet!



Leerdoelen:

- Het ontkiemen en groeien van planten beschrijven.
- De leerlingen kennen de verschillende stadia van de ontwikkeling van dieren vanaf de bevruchting tot volwassen dier verwoorden (bijv. ei-kuiken-kip, van ei tot vlinder ...).
- Met eigen woorden uitleggen dat de geboorte van een dier wordt voorafgegaan door een periode van gedragen worden van de moeder of door ontwikkeling in een ei.

Samenvatting:

Veel dieren en planten ondergaan een heuse gedaanteverwisseling alvorens ze volwassen zijn. Sommigen beginnen als larve, anderen verpoppen halverwege, en nog andere dieren krijgen plots vleugels! Tijdens deze actieve versie van het klassieke spel 'Kwartet' leren de kinderen de verschillende stadia van enkele dieren en planten kennen.

Uitgewerkte activiteit:

Werkvorm: loopspel, kwartet

Materiaal en voorbereiding:

- spelkaarten
- 4 of 8 kegels (eventueel in 4 verschillende kleuren)
- eventueel linten of schmink in 4 verschillende kleuren (zelfde als de kegels) om de groepen aan te duiden

Verloop activiteit:

Veel dieren en planten ondergaan een heuse gedaanteverwisseling alvorens ze volwassen zijn. Sommigen beginnen als larve, anderen verpoppen zich halverwege, en nog andere krijgen plots vleugels!

Door dit kwartetspel leren de leerlingen de verschillende stadia van enkele dieren en planten kennen. Bovendien moeten ze snel en tactisch handelen.

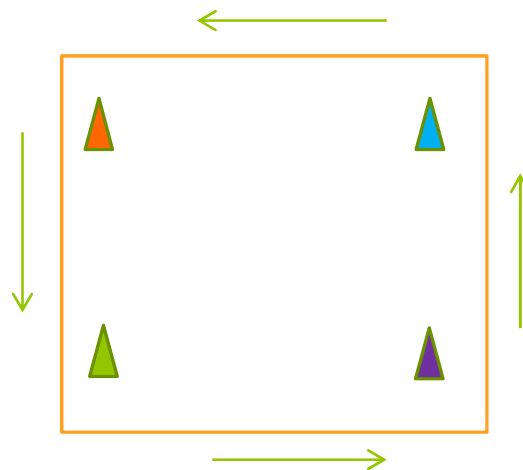
Zet de 4 kegels in de hoeken van een denkbeeldig vierkant (zijden van ongeveer 8 meter) .Verdeel de klas in 4 gelijke groepen. Elke groep krijgt 8 kaarten voor zich.

Let op dat de kaarten zo gelijk mogelijk zijn verdeeld (allemaal verschillende kaarten). Als een bepaalde groep reeds 3 kaarten uit dezelfde reeks heeft is een kwartet vormen natuurlijk niet moeilijk. Dit moet vermeden worden.

Variatie: Je kan dit spel ook in 8 groepen spelen. Dan krijgen de leerlingen elk 4 kaarten voor zich. De rest van het spel verloopt op de zelfde manier.

Elke groep beslist welk kwartet ze willen vormen. Beslist? Dan gaan we op zoek naar de andere 3 uit de reeks. Alle kaartjes moeten steeds open op de grond blijven liggen voor de kegels. Ook de reeks die je aan het sparen bent!

Verloop van een ronde: 1 lid per groep staat klaar achter de kegels. Deze 4 aangeduide personen (1 per groep) vertrekken op het zelfde moment (bijv. bij fluitsignaal). Ze lopen het volledige vierkant rond en nemen onderweg uit 1 van de kaarten van de andere groepen mee dat ze kunnen gebruiken voor hun kwartet.



Bv. iemand van ploeg oranje, groen, paars en blauw vertrekt op het zelfde moment. De persoon van oranje loopt helemaal rond, ziet bij paars een kaartje liggen dat hij wil sparen, neemt het in zijn vlucht mee en loopt verder tot hij opnieuw bij de oranje kegel is.

Opgelet. Ze mogen enkel een kaartje 'stelen' van een groep die nog alle 8 kaarten (of alle 4 in het geval van 8 groepen) liggen heeft. Indien deze regel vergeten wordt zal het spel niet meer kloppen. Bovendien hou je best de kaart die je net veroverd hebt nog even vast. Het zou kunnen dat er nog leerlingen jouw kegel moeten passeren!

Als iedereen terug bij zijn eigen kegel staat heeft elke groep opnieuw 8 kaarten (of 4). De spelleider houdt in de gaten of iedereen rond is en alles nog steeds klopt. Bij het volgende fluitsignaal start de 2^{de} ronde.

Wie het eerst 4 kaartjes (of 2 x 4, afhankelijk hoe je dit afspreekt) uit dezelfde reeks bij zijn kegel liggen heeft roept: KWARTET! en heeft gewonnen.

Natuurlijk is het mogelijk dat je met 2 groepjes op het zelfde moment voor het zelfde kwartet aan het sparen bent. Zo kan het zijn dat je terugkomt met het kuiken, en je merkt dat iemand met je ei is gaan lopen! Dan moet je snel beslissen: "Gaan we toch verder voor de reeks van de kip, en hopen we dat de andere groep iets anders kiest? Of kiezen wij een andere reeks?" Het moet snel gaan!

Je kan dit spel verschillende keren spelen tot elke groep eens een kwartet heeft kunnen vormen.

Enkele aandachtspunten tijdens de speluitleg:

- de leerlingen lopen allemaal in de zelfde richting rond de kegels.
- na dat je een kaart 'gestolen' hebt, loop je in dezelfde richting verder.
- je mag alleen een kaart nemen van een groep die nog al zijn kaarten liggen heeft
- je mag je nieuw gewonnen kaart pas terug bij je kegel leggen bij het volgende fluitsignaal.
- vind je niet wat je zoekt? Neem dan een ander kaartje mee! Kijk bijvoorbeeld naar groepen die reeds 3 van dezelfde reeks hebben en boycot hen door er hier een van mee te nemen.

Nabespreking

Eens alle combinaties aan de beurt zijn geweest kan je ze samen met de leerlingen overlopen. Kunnen ze de kaarten in de juiste volgorde leggen? Kennen ze de naam van elk stadium? Weten ze hoe het komt dat sommige dieren veranderen? Wisten ze dat er bij heel wat dieren enkele tussenstappen zijn tussen ei en volwassen dier? Kennen de leerlingen het grote verschil met zoogdieren? Enz.

Integratie EDO: /

Bronnen: /

Gelinkte activiteiten en leerdoelen: /

Bijlagen: spelkaarten