



Bewegend leren: Kraak de code



Wat vind je in dit bestand?

- 20 opdrachtkaarten (de kaarten moet je zien als een bovenaanzicht van de kegels)

Wat moet je doen en hoe gaat het spel?

- Print, knip en lamineer de opdrachtkaarten.
- Verzamel de materialen: 4 kegels per groep, 4 hoepels of iets anders om aan te duiden welke kegel al juist ligt en iets om de opdrachtkaart wat achter te verstoppen.
- Maak groepjes van 3-4 kinderen: 2-3 lopers en 1 controleur (per keer schuiven ze door zodat iedereen eens controleur is)
- Plaats de kegels rechtop bij het begin van het spel, de bedoeling is dat de leerlingen de kegels dan neerleggen zoals op de opdrachtkaart (zonder dat ze deze zien -> de code 'kraken'). De kegels kunnen op 4 manieren neergelegd worden: met de punt naar links, naar rechts, naar voor of naar achter.
- De leerlingen lopen om beurt: leerling 1 vertrekt en legt 1 kegel naar keuze om, is het juist dan legt de controleur een hoepel om deze kegel en weten de andere kinderen dat deze kegel al juist is en ze een andere kegel moeten nemen. Is het niet juist dan doet de controleur niets, het volgende kind kan dan kiezen om deze kegel in een andere richting te leggen of om een andere kegel neer te leggen.
- Zo lopen de kinderen om de beurt tot ze de 4 kegels in de juiste richting hebben neergelegd.
- Wie kraakt als eerst de code?
- Dan schuiven ze door. (wij kozen ervoor om de controleur niet bij de eigen groep te zetten zodat die niet zou opsteken)
- We oefenen hier op ruimtelijk inzicht en geheugen.

Afspraakjes:

- Dit spelletje is voor eigen gebruik en mag niet doorgegeven of verkocht worden. Je mag ook niet zeggen dat je het zelf gemaakt hebt.
- Foto's plaatsen op sociale media is wel toegelaten, vergeet dan zeker @juf_wiezel niet te taggen.
- Wil je niets missen van onze spelletjes of zien hoe wij dit spelletje deden, volg dan juf_wiezel op instagram en neem zeker ook eens een kijkje op de website voor meer bewegend leren spelletjes (www.jufwiezel.be).

Veel plezier!









