1. **Naam activiteit: op-onder tafels**<https://www.google.com/search?q=bewegend+leren+tafels+groep+4&oq=bewegend+leren+tafels+groep+4&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIGCAEQLhhA0gEINDk4NWowajSoAgCwAgE&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:5fdf5183,vid:_7XntQFGYBQ,st:0>

|  |
| --- |
| **Beginsituatie**  *Wat moet je weten voordat je met een activiteit start? Wat is de voorkennis , vaardigheid, attitude van de leerlingen ten aanzien van deze twee verschillende doelstellingen? - (ontwikkelings)niveau - interesse - tempo* |
| De kinderen zijn bekend met de tafels van 1 t/m 10. Een aantal hebben de tafels 1, 2, 5 en 10 geautomatiseerd, maar niet allemaal. Het is lastig voor deze kinderen omdat ze de cijfers bijna altijd nog eerst moeten vertalen in hun hoofd.  Nt2 doelgroep, route 2. Gemiddeld 15 jaar oud met uitsroom naar basis/kader. |

|  |
| --- |
| **Doel(en)**  *Heb je voor deze les een product- of procesdoel? Is je doel SMART geformuleerd? Je kunt je doel starten met: Aan het eind van de activiteit/les kennen/kunnen de kinderen/leerlingen…* |
| Aan het einde van de les hebben de leerlingen bewegend geoefend met de tafels 1 t/m 10. |

|  |
| --- |
| **Activiteit**  *Wat voor activiteit ga je doen? Wat voor ontwikkelingsgebied past bij deze activiteit?* |
| Joggen – samurai energiser oefenen met tafels |

|  |
| --- |
| **Voorwaarden**  *Wat zijn belangrijke zaken die je moet weten voordat je met de activiteit kunt starten?* |
| Wacht en uitrekentijd is met deze doelgroep langer dan normaal ivm de taalbarrière. Geef ze genoeg tijd. |

|  |
| --- |
| **Persoonlijk leerdoel**  *Aan welk doel wil je deze keer werken? Kijk ook in je kwalificatiedossier.* |
| Iedereen in de zone van naaste ontwikkeling krijgen/hebben. Juiste balans tussen uitdagend maar niet te moeilijk. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Benodigde materialen**  *Wat heb je allemaal nodig qua materiaal?* | | | |
| Jezelf, je kan deze video gebruiken helemaal bovenaan dit formulier. Ik vind het leuker om het zelf te doen of zelf een filmpje te maken. Dan houd je de connectie en verbinding ook tussen de leerlingen en jou, hoef je niet te wachten op ladende filmpjes etc. | | | |
|  | **Tijd** | **Inhoud** | **Didactische werkvormen** |
| **Inleiding**  (Hoe open je de activiteit? Zorg dat het prikkelend is, de interesse wekt.) | 5/10 min | Leerlingen komen binnen. Ik heb alle tafels apart staan, dat zal ze opvallen. Ik leg uit wat we gaan doen, joggend rekenen met extra oplet element. | instructief |
| **Kern**  (Wat gaan de kinderen precies doen als hoofdactiviteit?) | 15/25 min | Ik start mijn eigen gemaakte video (die lijkt op het voorbeeld maar dan zelf) en we beginnen te joggen op onze plaats. Er komt elke 8 seconden een som die we tegelijkertijd hardop moeten oplossen. Af en toe verschijnt er een afbeelding met iemand onder, naast of op de tafel, dat moet je na doen. Na 10 minuten houden we een energiser pauze. – Samurai rekenen. De energiser verandert niet, alleen nu moet degenen met het samurai zwaard een som bedenken en de ontvanger van het zwaard antwoorden. Dit doen we 2 rondes, daarna gaan we weer joggen. De som blijft steeds korter op het bord, tempo gaat omhoog. | Actief |
| **Afsluiting**  (Evalueren. Hoe rond je de activiteit af?) | 5 min | Ik vraag hoe de leerlingen deze manier van rekenen vonden. Wat vonden ze leuk, minder leuk, makkelijker en minder makkelijk/moeilijk. | interactief |