



Les in het kort

Ter introductie van het energieproject in groep 7 spelen de leerlingen toneel. Ze spelen klant en verkoper in een dierenwinkel. De dieren die worden verhandeld hebben een relatie met het thema energie. Dit wordt gevolgd door een spel waarin ook weer de relatie dier en energie een rol speelt.

Doel

De leerlingen weten relaties te leggen tussen dieren en energie. Ze beleven plezier aan schrijven en het zelf spelen van scènes.

Materialen

Toneelspel - Variant 1

- Opdrachtkaart - De Energiewinkel
- Looprad van een hamster of een afbeelding
- Voetpomp of afbeelding
- Speld of afbeelding
- Tafeltje / toonbank

Toneelspel - Variant 2

- Bijlage I - De dierenwinkel
- Opdrachtkaarten - A t/m C
- Papier
- Computer
- Printer

Dier raden

- Bijlage II - Dierenverhaal
- Bijlage III - Aanvullende informatie
- Werkblad - Dier raden
- Spelkaarten - Dier raden

Digibord

- Afbeeldingen van dieren

Tijd

Variant 1: totaal 50 minuten.

Variant 2: totaal 80 minuten.

Plaats

Het klaslokaal.

Vorbereiding

Toneelspel

- ♦ Voor de introductie van het energieproject, het toneelspel, bestaan twee mogelijkheden. Maak een keuze.

Variant 1: Laat twee leerlingen voorafgaand aan de les de toneeltekst van de opdrachtkaart De Energiewinkel voorbereiden. Zij spelen, al dan niet voorlezend, de winkelscène. Ga dan door met Dier raden.

Variant 2: Lees de tekst De dierenwinkel (zie bijlage I) voor. De leerlingen bedenken daarna zelf teksten die ze later uitspelen. Ga dan door met Dier raden.

- ♦ Bedenk hoeveel tijd aan het toneelspel wordt besteed, de rest van de zelfgeschreven teksten kan gebruikt worden op de eindpresentatie in les 7.10.
- ♦ Print of kopieer de opdrachtkaarten - De Energiewinkel en Dierenproblemen A t/m C.
- ♦ Stel tweetallen samen.

Dier raden

- ♦ Print of kopieer het werkblad - Dier raden.
- ♦ Leg de kaarten van het spel Dier raden op volgorde per categorie.
- ♦ Zet de afbeeldingen van de dieren uit het Dierenverhaal (zie site) op het digibord klaar.



Tijd	Lesinhoud
5 min.	<p>Terugblik</p> <p>Blik terug op wat de voorgaande jaren in het energieproject is aangeboden, vooral op energie bij de mens. Vertel dat het in deze les gaat om dieren en energie. Vraag naar de relatie tussen dieren en energie.</p>
5 min.	<p>Introductie - Toneelspel - Variant 1</p> <p>Enkele leerlingen spelen de voorbereide winkelscène van opdrachtkaart - De Energiewinkel.</p>
5 min.	<p>Introductie - Toneelspel - Variant 2</p> <p>Lees de tekst De dierenwinkel van Jan en Belinda (zie bijlage I) voor. Vertel de leerlingen dat ze in tweetallen zelf toneelteksten voor de dierenwinkel gaan bedenken en uitspelen. Dit doen ze aan de hand van voorbeelden op de opdrachtkaarten A t/m C. Daarna wordt een aantal scènes van verschillende tweetallen gespeeld. De leerlingen spelen de scène van een van de opdrachtkaarten of de zelfbedachte scène. Geef eventueel aan dat scènes die overblijven, gespeeld worden op de eindpresentatie in les 7.10. Stel tweetallen samen.</p>
30 min.	<p>Uitvoering - Toneelspel - Variant 2</p> <p>Deel de opdrachtkaarten uit en laat de leerlingen een scène schrijven. Geef de tijd aan. Loop rond, stimuleer, complimenteer en stel vragen. De leerlingen spelen enkele winkelscènes voor de klas.</p>
5 min.	<p>Instructie - Ronde 1 - Dier raden met ja/nee</p> <p>Licht het spel toe. De leerlingen moeten straks dieren raden. Lees het dierenverhaal (bijlage II - Dierenverhaal) voor en laat de bijbehorende afbeeldingen van de dieren zien op het digibord.</p> <p>Stel viertallen samen. De groepen leerlingen moeten raden om welk dier het gaat, ze mogen alleen ja/nee-vragen stellen.</p> <p>Pak een spelkaart. Noem de categorie of schrijf deze op het digibord (bijvoorbeeld Koukleumers of Winterslapers). Elke groep stelt om de beurt een vraag aan de leraar. Antwoord uitsluitend met Ja (nogmaals een vraag stellen) of Nee (beurt gaat naar de volgende groep). De groep die de beurt heeft mag, in plaats van een vraag te stellen, raden welk dier het is. Bij een goed antwoord krijg je één punt, bij een fout antwoord krijg je geen punt en gaat de beurt naar de volgende groep. Leg de spelkaart apart en neem een kaart van de volgende categorie. Speel tot alle categorieën aan de beurt zijn gekomen met minimaal één dier.</p>
10 min.	<p>Uitvoering - Ronde 1 - Dier raden met ja/nee</p> <p>Speel het spel. Licht de categorieën en dieren kort toe (zie bijlage III - Aanvullende informatie Dier raden). Leg de relatie met energie. Houd de punten bij. Welke groep haalt de hoogste score?</p>



Tijd	Lesinhoud
5 min.	<p>Instructie - Ronde 2 - Dier raden met aanwijzingen</p> <p>Laat de werkbladen uitdelen en licht het spel toe. De categorie wordt genoemd, er wordt een aanwijzing gegeven en de groepen leerlingen moeten uitmaken om welk dier het gaat. Hoe meer aanwijzingen een groep nodig heeft, hoe minder punten de groep verdient. Op het werkblad komt de geraden naam te staan.</p> <p>Pak een spelkaart, benoem de categorie en zet die eventueel op het digibord. Het gaat om dieren die in eerste ronde nog niet aan de orde zijn geweest. Lees de eerste aanwijzing voor. De leerlingen overleggen na elke aanwijzing en noteren of een kruis (weet niet) of de naam van het dier op hun blad. Geef drie aanwijzingen per dier. Geef eventueel een voorbeeld.</p> <p>Aanwijzing 1: "Ik ben wit en ik heb een dikke vacht. Schrijf de naam van het dier op óf zet een kruis in het eerste hok."</p> <p>Aanwijzing 2: "Ik zwem in ijskoud water. Schrijf de naam van het dier op óf zet een kruis in het tweede hok."</p> <p>Aanwijzing 3: "Ik eet graag zeehond. Schrijf de naam van het dier in hok 3 óf zet een kruis in het derde hok."</p> <p>Bespreek de resultaten van het voorbeeld.</p>
10 min.	<p>Uitvoering - Ronde 2 - Dier raden met aanwijzingen</p> <p>Speel het spel. Bespreek de resultaten, welke groep heeft de meeste punten? Licht categorieën en dieren kort toe (zie bijlage III - Aanvullende informatie Dier raden). Leg de relatie met energie.</p>
5 min.	<p>Instructie - Ronde 3 - Dier uitbeelden</p> <p>Licht het spel toe. Uit een groep komt een leerling naar voren, die een spelkaart met een nog niet eerder genoemd dier, moet uitbeelden. De leerling noemt de categorie en beeldt het dier uit (zonder woorden of geluiden) in maximaal 30 seconden. De rest van zijn groep raadt het dier. Goed: 1 punt, fout: andere groep mag om de beurt raden, met de wijzers van de klok mee. De groep die het eerst goed raadt, krijgt het punt. Elke groep krijgt zo de beurt om een groepslid een dier te laten uitbeelden.</p> <p><i>Variant:</i> Als blijkt dat het lastig is om onbekende dieren te raden, dan kan er gekozen worden om eerder genoemde dieren uit te beelden.</p>
10 min.	<p>Uitvoering - Ronde 3 - Dier uitbeelden</p> <p>Speel het spel. Houd de punten bij. Licht categorieën en dieren kort toe (zie bijlage III - Aanvullende informatie Dier raden). Leg de relatie met energie.</p>

Achtergrondinformatie

- ◆ Bestaat er een relatie tussen dieren energie? Bij zoogdieren is er een vergelijkbaar systeem als de leerlingen in groep 5 leerden: voedsel en zuurstof zorgen voor een verbrandingsproces dat energie oplevert in de vorm van warmte, beweging en groei.
- ◆ De kaarten van het spel Dier raden kunnen later, buiten de lessen om, als kwartet gebruikt worden.