

Lesbrief

Onze fantastische klas

Deel 1: leer elkaar kennen

Klasse bingo

Ieder kind krijgt een bingokaart met daarop dingen over andere kinderen in de klas. De kinderen gaan op zoek naar kinderen die passen bij de vraag/stelling in het hokje. Is er een klasgenootje gevonden, dan zet deze zijn of haar naam in het hokje.

Degene die de bingokaart als eerste vol heeft wint een fantastische prijs!

- Ieder kind heeft een bingokaart
- Ieder kind heeft een pen of stift
- De kinderen lopen door elkaar heen
- Zet de timer op 15 minuten

Deel 2: samenwerken, creatief denken en doen

Onze fantastische klas dierentuin

De kinderen krijgen de challenge om de klas om te toveren in een fantastische dierentuin: in deze dierentuin wonen minstens 7 verschillende fantasiedieren, gemaakt van alles wat de kinderen in de klas kunnen vinden.

Stimuleer de kinderen om breed te denken: je kunt ook stoelen en tafels gebruiken of boeken of de zitzak. Je kunt natuurlijk ook nog aanvullend materiaal de klas binnen halen zoals 'buitenspeel-spullen'. Maar dat kun je ook aan het creatief denkvermogen en het zelfsturend vermogen van de kinderen over laten.

Het gaat bij deze opdracht nadrukkelijk om het fysiek/3D maken van de dieren, dus niet tekenen of op een blaadje plakken.

Met de specifieke opdracht om 7 fantasiedieren te gaan maken met de hele klas samen ligt het zo voor de hand om samen te gaan werken dat de leerlingen dit waarschijnlijk automatisch gaan doen. De leerkracht kan, waar nodig, helpen bij het creëren van de teams of wanneer er conflicten ontstaan, maar laat het initiatief bij de kinderen (zelfsturend vermogen).

- De kinderen mogen alles gebruiken
- Neem een afwachtende, coachende rol als leerkracht
- Let vooral goed op de fysieke en mentale veiligheid*
- Help de kinderen door vragen te stellen: Wat voor een dier zijn jullie aan het maken? Zijn jullie zelf al helemaal blij of mis je nog iets? Is dit dier snel of langzaam, hoe kun je dat zien? Zou hij ook nog kunnen vliegen of zwemmen? Wat heeft hij daarvoor

nodig? Hoe zou je dat kunnen maken? Wat zou je daarvoor kunnen gebruiken? Waar zou je dat kunnen vinden? Enz.

- Zet de timer op 30 minuten en kijk tijdens het proces of je meer tijd toevoegt of eerder stopt

*Als kinderen bijvoorbeeld tafels en stoelen gaan gebruiken/stapelen kan dat onveilige situaties opleveren. Ook kunnen er kinderen zijn die door de vrije opzet van deze opdracht de gebruikelijke structuur missen en zich daardoor minder op hun gemak voelen.

Aanvullende opdracht:

- Verzin met de klas een naam voor elk dier
Ga met de hele klas naar een dier kijken.
Het team dat het dier gemaakt heeft vertelt over het fantasiedier.
Vraag door, zoals: Kan dit dier vliegen, zwemmen, rennen of meerdere dingen?
Waarom zie je dat? Wat is dat voor ding? Wat kan jullie dier daar mee? Enz.
Daarna mogen alle kinderen van de klas een naam verzinnen. Geef de leerlingen die een idee hebben om de beurt de beurt.
Op basis van de enthousiaste reacties maak je op een moment de keuze voor een naam. Schrijf die op en zet het blaadje bij het fantasiedier.
- Verzin zo ook een naam voor jullie klas/dierentuin

Let op!

Dat ook de stille kinderen zich gezien en gehoord voelen. Straf kinderen die beginnen te roepen NIET! Probeer dit te zien als enthousiasme. Benoem dat ook zo en leg uit dat het belangrijk is om het enthousiasme te beheersen zodat iedereen zijn ideeën kan laten horen.

Lesplanning:

Binnenkomen/intro	10 min
Klasse bingo	15 min
Prijsuitreiking	5 min
Uitleg fanatasiedierentuin	10 min
Fantasiedierentuin	30 min
Namen verzinnen	15 min

Totaal 1,5 uur

Opruimen!