STOELTJE VERWISSELEN

Doel van het spel:
Het spel "Stoeltje Verwisselen" is bedoeld kinderen lekker te laten bewegen en ondertussen te oefenen met de lesstof. Deze werkvorm kan ingezet worden voor elk doel, als je maar kaartjes met opdrachten hebt. Dit spel heeft een wedstrijdelement en gaat op tijd. Ideaal om te automatiseren. Speel het spel meerdere malen en laat leerlingen noteren hoeveel tafels ze binnen een bepaalde tijd hebben. Hebben ze er volgende keer meer?

Benodigdheden:
- Kaartjes rekenopgaven (één per leerling)
- Witte papiertjes of wisbordjes voor elke leerling
- Stoelen voor elke leerling in de klas
- Klok of timer om de speeltijd te meten
- Mogelijke gummen of whiteboardwisser voor strafpunten

Speluitleg:
1. Deel aan elke leerling een kaartje uit met daaruit een rekenopgave.
2. Elke leerling krijgt ook een wit papiertje of een wisbordje en een schrijfinstrument.
3. Zodra het startsignaal klinkt, schrijven de leerlingen hun naam op het papiertje of wisbordje, gevolgd door het antwoord op de rekenopgave. Ze moeten dit snel doen.

4. Wanneer een leerling klaar is, schuift de leerling zijn stoel aan en zoekt ze een andere lege plek in het klaslokaal. Hij gaat zitten op de nieuwe plek en schrijven de naam van de klasgenoot die normaal op die stoel zou zitten.
5. Op de nieuwe plek lost hij de rekenopgave van de plek op. Dit gaat door totdat het eindsignaal klinkt.
6. Het doel is om zoveel mogelijke opgaven correct te beantwoorden binnen de gegeven tijd. Je kunt een klok of timer gebruiken om de speeltijd te meten.
7. Na het eindsignaal kunnen de antwoorden worden bekeken. Leerlingen hebben immers de naam van de klasgenoot genoteerd die normaal op de stoel zit en daarom is controle eenvoudig.
8. Om het spel moeilijker te maken, kun je aanvullende regels instellen. Bijvoorbeeld:
    - Leerlingen moeten echt gaan zitten wanneer ze de opdracht uitvoeren.
    - Leerlingen moeten verplicht de stoel aanschuiven na elke opgave.
    - Het niet naleven van deze regels resulteert in strafpunten, waardoor een antwoord moet worden uitgegumd.

Belangrijke aandachtspunten:

- Zorg ervoor dat het een positieve en energieke sfeer heeft.
- Moedig leerlingen aan om nauwkeurig te werken, zelfs bij het haasten.
- Varieer de moeilijkheidsgraad van de opgaven om differentiatie mogelijk te maken.
- Zorg voor een duidelijk start- en eindsignaal om het spel te beheren.
- Bespreek na afloop de prestaties en ervaringen met de leerlingen om te zien hoe ze het spel hebben ervaren en waar ze van kunnen leren.

Veel plezier met het kweken van kennis!

De Kenniskwekerij
Omdat je kennis kunt kweken.