Dit document is gedownload door () op October 31, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

Knutsel je eigen computer



Door een computer in elkaar te knutselen met een sjabloon leren kinderen de basisbegrippen van een computer. We starten de les met een memoryspel met computer begrippen. Ze kunnen dit spelen met de losse kaartjes of op het digibord. Hierna deel je de sjablonen uit van de computer en kunnen ze gaan knippen en plakken. Laat ze het zo in elkaar knutselen dat je het toetsenbord kan optillen en onder het beeldscherm kan kijken. Laat ze bijvoorbeeld ook hun favoriete spel op het beeldscherm tekenen.

Doel

De leerlingen leren spelenderwijs de basisbegrippen van een computer. Ook wordt het logisch denken gestimuleerd. Na deze les kunnen de leerlingen:

- *Een aantal basisbegrippen rondom de computer benoemen.*
- *Hebben de leerlingen nagedacht over hun favoriete spel/game.*

Voorbereiding en benodigdheden

- *Print het memoryspel een aantal keer uit op dikker (gekleurd) papier.*
- *Test eventueel het online memoryspel en zet het klaar op het digibord.*
- *Verander eventueel het aantal kaartjes naar 8 sets. (rechts in de hoek)*
- *Zorg voor scharen en lijm (en of plakband).*
- *Print en kopieer het computersjabloon.*

Wat is moeilijk?

- *Voor groep 1/2 is het handig om het computersjabloon op A3 te printen.*
- *Gebruik in eerste instantie maar zo'n 10 setjes met memorykaartjes.*
- *Lamineer eventueel de memorykaartjes.*

Verdieping

De leerlingen kunnen zich uitleven in het versieren van de computer en er op tekenen welke website of spel ze regelmatig naar toe gaan.
Het materiaal van deze les komt uit het boek Hello Ruby en is geschreven door Linda Liukas. Het boek is een voorleesboek voor kleuters met een avontuur door een computer. Op de website HelloRuby.com/nl staat nog meer leuk materiaal wat bij dit boek is ontwikkeld.

Dit document is gedownload door () op October 31, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

1. Klassikaal

Open de les klassikaal met een aantal vragen.

- Wie heeft er een computer thuis?
- Of een tablet?
- Wat is dit (toetsenbord om hoog houden)?
- Wat kan een computer voor je doen?
- Als je een doos in elkaar knutselt als computer, doet hij het dan?
- Wat heb je nodig aan de binnenkant van de computer?

2. Memory spelen



We gaan nu aan de slag met het spelen van het memoryspel. Laat de kaartjes zien van het memoryspel. Pak eventueel minder setjes voor groep 1/2.

- Wie kan er memory spelen?
- Wie kan er memory spelen? Doe maar voor het bord.
- Verdeel de leerlingen in groepjes van maximaal 4 leerlingen.
- Laat de leerlingen 1 of 2 spelletjes spelen.
- Loop rond en help met benoemen van de woorden.
- Laat de leerlingen memory weer opruimen

3. Computer in elkaar knutselen



We gaan nu aan de slag met het knutselen van het computerspel. Laat je eigen voorbeeld zien en laat zien dat je onder het toetsenbord en beeldscherm kan kijken. (voor groep 1 t/m 4)

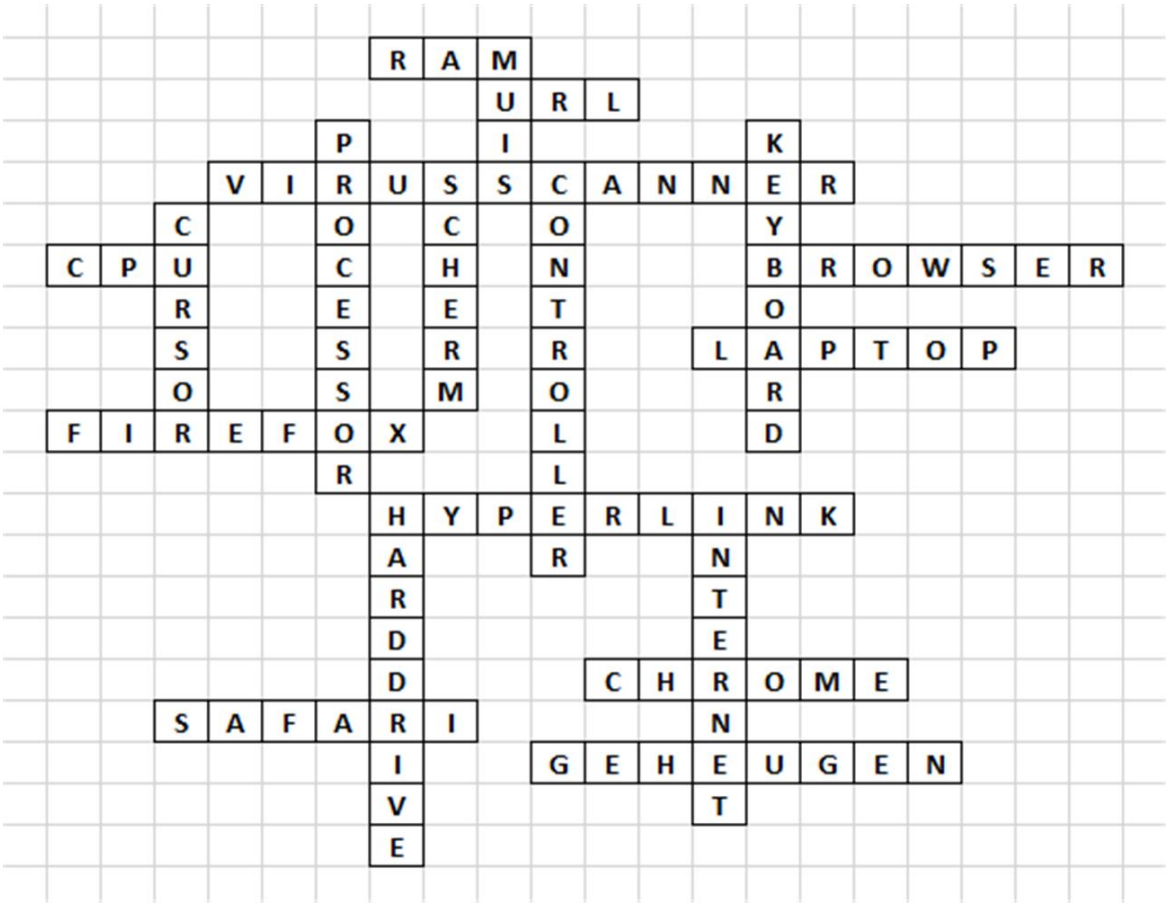
- Iedere leerling krijgt één sjabloon van de computer.
- Ze knippen eerst alle onderdelen uit.
- Hierna vouwen de computer.
- Daarna plakken ze de onderdelen op de computer.
- En hierna plakken ze het beeldscherm en toetsenbord er half op.
- Welke computer maak jij? Een Windows, Apple of Linux? Of maak jij je eigen computer?
- De stickers kunnen achter op de computer staan.
- Op het beeldscherm tekent de leerling wat hij vaak op de computer doet of speelt.
- Ruim alle knutselspullen op en laat de computer drogen of prik ze op een wand.

Dit document is gedownload door () op October 31, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden van Leapo.

4. Woordzoeker en Kruiswoord raadsel met begrippen



Voor groep 5/6 is er een woordzoeker beschikbaar met alle begrippen die in deze les zijn voorbij gekomen. Via deze link kunnen de leerlingen de woordzoeker ook online spelen.
Voor groep 7/8 is er een kruiswoordraadsel gemaakt met alle begrippen die bij deze les horen. Hieronder zie je de oplossing van het kruiswoordraadsel.



5. Kahoot met alle begrippen

Voor groep 7/8 is er ook nog een Kahoot beschikbaar met alle begrippen die zijn voorbijgekomen. Je kunt hier de link vinden en de Kahoot spelen in de klas.

6. Afsluiten van de les

Bespreek de les na en kijk of de leerlingen de woorden hebben geleerd en ga bij alle leerlingen na welk spel ze op hun beeldscherm hebben getekend. Voor groep 1/2 kun je het sjabloon beter op A3 kopiëren. Dat werkt wat gemakkelijker.