

Koningsspelen!

De koning wil met de koningsspelen een boodschap uitzenden. De kinderen zijn de ontvanger van deze boodschap. Tijdens deze les gaan de leerlingen ervaren welke verschillende media er zijn en op welke apparaten dit voorbij komt. Ook leren ze de verschillende pictogrammen voor sporten herkennen. De les heeft zowel doe- als praatopdrachten en is daardoor afwisselend en interactief.

Totale duur: 30 minuten.

Introductie: De kinderen maken kennis met het koningshuis en je gaat met hen in gesprek over het feit dat iedereen de koning en koningin kent.

Verdieping: De koning heeft een boodschap voor alle mensen: Sporten is gezond en eet altijd een goed ontbijt.

Doen: Speel met de kinderen het digidoener koningsspelen spel

VOORBEREIDING

Van te voren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding
- Klik door de slides voor op het digibord.
- Print, knip en lamineer de kaartjes uit de bijlage
- Zorg ervoor dat elke leerling een kaartje kan krijgen. Er zitten 30 verschillende kaartjes in de set. Bij minder leerlingen laat je er een

aantal weg. Bij meer leerlingen kopieer je een aantal extra kaartjes.

- Leg de verkleedkleden klaar en maak eventueel een kroon.

BENODIGDHEDEN

- Digi-bord met internetverbinding
- Kaartjes uit de bijlage
- Verkleedkleden + (geknutselde) kroon voor een koning/koningin

EXTRA SPELTIPS MET DE KAARTJES

Estafette

Verdeel de klas in drie groepen. Elke groep heeft een ander apparaat: smartphone, tablet of tv. Maak een parcours met drie banen.

Aan het eind van elke baan ligt de stapel met kaartjes voor die groep.. De kinderen moeten omstebeurt naar de kaartjes rennen. Een kaartje pakken en de terugweg deze sport uitbeelden. Het groepje dat als eerste alle kaartjes heeft opgehaald heeft gewonnen.

Kwartet

Speel met de kaarten een kwartet, waarbij de kinderen van elke sport drie kaartjes moeten verzamelen. Ieder kind krijgt vijf kaarten in de hand. Laat de kinderen vragen stellen zoals: Heb jij voor mij van hardlopen de tv? Als de speler drie kaartjes heeft dan mag deze voor zich worden neergelegd.

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum.nu	Leerdoelen Digitale vaardigheden	Leerdoel (kern)vak: Taal	21st century skills
1. Digitaal burgerschap	1. Mediawijsheid: De leerling leert gebruikmaken van de begrippen: boodschap, media, zender en ontvanger. De leerling kan het verschil tussen een apparaat en media benoemen.	Kerdoel 4: De leerlingen leren informatie te achterhalen in informatieve en instructieve teksten, waaronder schema's, tabellen en digitale bronnen.	Communiceren
		Functies van geschreven taal ervaren: symbolen zoals logo's en pictogrammen verwijzen naar taalhandelingen.	Samenwerken

GROEP 1,2 EN 3 DIGI-DOENER!**INTRODUCTIE****Slide 1, luisteren**

Vertel de kinderen dat dit koning Willem-Alexander en koningin Máxima zijn. Zij zijn aanwezig op een school bij de koningsspelen. De koningsspelen worden elk jaar gehouden en ook wij doen dit jaar mee. Alle kinderen gaan op deze dag sporten.

**Slide 2, praten met de klas**

De koning en koningin zijn heel erg bekend. Pak de verkleedkleden van de koning en koningin erbij en kleed twee kinderen aan als koning en koningin. Ga met de kinderen in gesprek over de taken van de koning en koningin.

**Slide 3, praten met de klas**

Ga in gesprek met de kinderen.

Vragen die je kunt stellen:

- Hoe kan het dat iedereen de koning kent?
- Waar hebben jullie de koning en koningin gezien?
- Op een apparaat (telefoon, tablet of tv)?
- In de media? (krant, Jeugdjournaal, YouTube)

**VERDIEPING****Slide 4, kijken en luisteren**

Bekijk het filmpje. De koningsspelen worden op alle scholen tegelijk gehouden, maar de koning kan maar één school bezoeken. Daarom laten de media zien wat er op die school gebeurt. De media zijn kranten of bijvoorbeeld het Jeugdjournaal. Nu kunnen wij via een apparaat hiernaar kijken. Bijvoorbeeld via het digibord, een televisie of tablet.

**Slide 5, praten met de klas**

Bekijk de video. Ga met de kinderen in gesprek over de boodschap van de koning en koningin bij de Koningsspelen. Benoem specifiek dat de koning en koningin de zenders zijn en de kinderen de ontvangers.

Speel dit na in de klas. De kinderen die als koning en koningin verkleed zijn vertellen dat ze sporten heel belangrijk vinden. Ook moeten de kinderen gezond eten.

**Slide 6, praten met de klas**

Vinden de kinderen dat je moet luisteren naar de koning en koningin? Waarom wel of waarom niet? Is alles waar wat de koning zegt?

Vertel dat het belangrijk is dat je weet wie een boodschap naar je stuurt.



DOEN

Slide 7, luisteren

Laat de kinderen de kaartjes zien.

Vraag welke apparaten de kinderen herkennen.

Pictogrammen zijn eenvoudige tekeningen. Het is beeldtaal. Je kunt eenvoudig iets duidelijk maken met een pictogram. Wijs de verschillende sporten aan op het digibord en bespreek welke sporten dit zijn.



Slide 8, doen

Wij gaan nu het Koningsspelen sportspel spelen. Laat de kinderen die verkleed zijn als koning en koningin de kaartjes uitdelen aan de rest van de klas. De koning en koningin krijgen zelf ook een kaartje. Zet de pasapas aan en laat de kinderen op zoek gaan naar de andere kinderen met dezelfde sport op hun kaartje. Ze gaan in een groepje bij elkaar zitten. Er zijn nu tien groepjes.

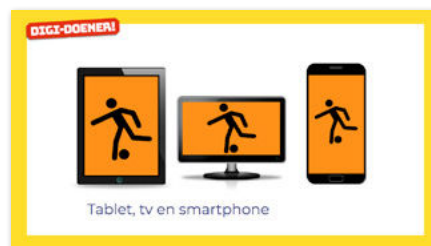


Elk groepje komt om de beurt naar voren om uit te beelden welke sport er op hun kaartje staat. De andere kinderen uit de klas mogen raden.

AFRONDING

Slide 9, praten met de klas

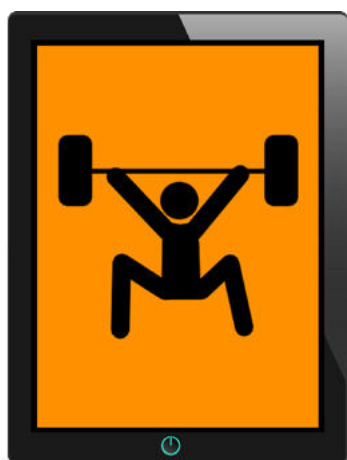
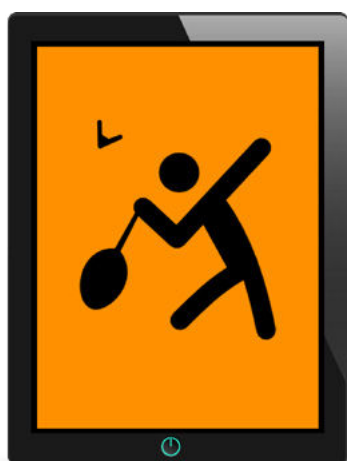
Leerkracht: Dus wat is de boodschap van de koning en koningin voor ons? Wij ontvangen deze boodschap via de media. Op welk apparaat kijken jullie het liefst naar de koning en koningin? Laat de kinderen kiezen uit tv, tablet of smartphone. Wijs de figuren op het digibord aan en laat de kinderen hun vinger opsteken als dit hun favoriete apparaat is.



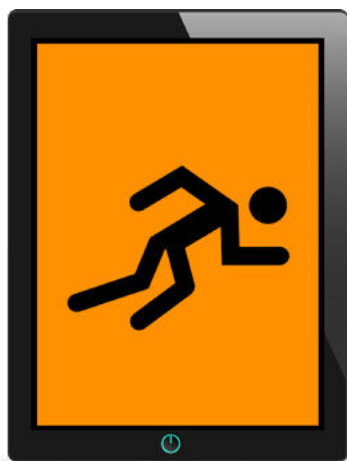
★ TIP

Sluit de les af door de Pasapas te dansen.
Deel de verschillende kaartjes uit aan de kinderen.
Omdat het er 32 zijn zullen sommige kinderen twee kaartjes hebben.

BIJLAGE VOOR DE LEERKRACHT



GROEP 1,2 EN 3 DIGI-DOENER!



GROEP 1,2 EN 3 DIGI-DOENER!

