

We zijn begonnen aan een nieuw schooljaar! Natuurlijk is het weer even wennen voor iedereen. Daarom doen we straks een spelletje om het ijs te breken.

Maar eerst leg ik even uit waarom de leerlingen onder meer in de plusklas zitten.

## Doel plusklas

- 1) Jullie hebben snelle hersenen (leren snel, begrijpen dingen sneller)– hersenen kun je zien als spier – spieren moet je trainen anders worden ze slap – ook ongeveer zo met je hersenen, die moeten af en toe flink aan het werk gezet worden, want daar zijn die van jullie op ingesteld / voor gemaakt.
- 2) Als je snelle hersenen hebt, begrijp/kun je vaak dingen al snel. Het kan zijn dat je daarom niet zo snel in de Leerkuil terecht komt. *Als* je er dan een keer in zit, kan dat zo onwennig en onprettig voor je zijn dat je dat gevoel voortaan wil voorkomen en dat je moeilijke dingen gaat ontwijken. Bij leren hoort de gang door de Leerkuil nou eenmaal. Hier in de plusklas leer je leren, door uitdagingen aan te gaan ipv ze te ontwijken. En het leuke is dat je na het doorzetten een succeservaring krijgt! En dat geeft wél een fijn gevoel!

## De Leerkuil

De poster op de volgende bladzijde is van Michèlle van Vlerken en is gloednieuw. We gaan hem morgen bespreken in combinatie met het herhalen van de Leerkuil. De nieuwe poster past namelijk zo ontzettend goed bij de plek onderin de Leerkuil. De poster is [hier](#) gratis te downloaden of te bestellen.



Onderin de Leerkuil kunnen we ons dom voelen en willen we soms opgeven, omdat we denken dat het ons toch niet zal lukken.

Wat we dan juist moeten doen is DOORZETTEN. Met behulp van een aantal 'gereedschappen' in onze rugzak kunnen we beter doorzetten en uit de Leerkuil klimmen en hebben we een succeservaring: HET IS ME GELUKT! IK KAN HET!



Ook laat ik een [filmpje](#) zien van wat er in je hersenen gebeurt als je iets nieuws leert. Dit past bij wat er op de vorige pagina in stap 3 wordt besproken.



---

## Speluitleg Amerikaans liften

Alle spelers zitten in een kring en krijgen een nummer van 1 tot 10, afhankelijk van het aantal personen. Daarna wordt er begonnen met het "liften". Iedereen doet gelijktijdig en ritmisch mee met de volgende vier liftende gebaren:

1. Klap op de knieën/bovenbenen met beide handen tegelijk.
2. Klap in de handen.
3. Doe je rechterduim omhoog en leg hem over je schouder (liftgebaar).
4. Hef je linkerduim op, en breng hem over je schouder (liftgebaar).

Speler nummer 1 begint te liften. Als iedereen zijn rechterduim opsteekt, zegt nummer 1 zijn eigen nummer, en als hij zijn linkerduim opsteekt, zegt hij het nummer van een andere persoon in de kring. De persoon met dat nummer zegt zijn of haar eigen nummer op hetzelfde moment als iedereen een rechterduim omhoog

steekt, en noemt het nummer van iemand anders met een linkerduim omhoog. Dit gaat zo door tot iemand het nummer fout heeft of vergeet te liften als zijn nummer wordt genoemd. Die speler is af en gaat aan het eind van de rij zitten. De kinderen schuiven nu één plaats op (indien mogelijk), en de nummering verandert.

Het doel van het spel is om zo lang mogelijk te proberen geen fout te maken totdat je op nummer 1 zit. In feite kan het spel oneindig doorgaan, tot de kinderen geen zin meer hebben.

Eenvoudiger: het spel kan ook met **namen in plaats van cijfers** gespeeld worden. We spelen beide varianten.

Instructiefilmpje zien? Klik op het beeldscherm hiernaast →  
Uitleg complexere variant vanaf 00:54



#### Leerdoelen:

- Geheugen trainen terwijl je met je lichaam aan een competitief spel deelneemt, waarbij je alert moet reageren als jouw nummer wordt opgenoemd. Gedurende het spel zal dit namelijk variëren.
- Oefenen met de juiste bewegingen maken die horen bij het spel
- Omgaan met het maken van fouten door te *relativeren*, bijv “straks valt er nog wel iemand af en dan schuif ik weer op” en “het is maar een spel”

Achteraf evalueren we de leerdoelen.

---



## Denkpuzzel 1 – kans berekenen

Voor de zomervakantie hebben we een aantal keer gewerkt met kansrekenen. De sokkenopdracht grijpt hier op terug. Weten de leerlingen (nog) hoeveel er minimaal moet worden gepakt om 1) twee dezelfde te hebben en 2) om twee blauwe te hebben.



Het verhaal is als volgt:

Een man wordt 's morgens in het donker wakker. In zijn lade liggen zes roze sokken, vier blauwe en twee gele.

Hoeveel sokken moet hij minimaal meenemen naar het licht om er zeker van te zijn dat hij twee sokken van **dezelfde kleur** heeft?

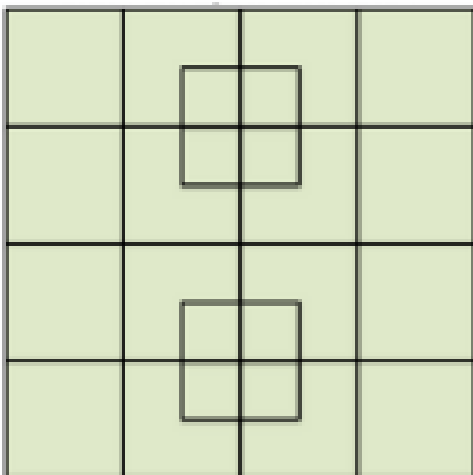
Hoeveel sokken moet de man minimaal meenemen om er zeker van te zijn dat hij twee **blauwe sokken** heeft?

Als je drie sokken hebt gepakt, weet je nog niet of ze van **dezelfde kleur** zijn. Er zijn immers drie kleuren. Pak je er nog een bij, dan zal dat in ieder geval een paar van eenzelfde kleur maken.

Om zeker te weten dat de man twee **blauwe sokken** heeft, moet hij uitgaan van 'in het ergste geval'. En in het ergste geval pakt hij eerst de gele en de roze. Dus hij moet tien sokken pakken om zeker te weten dat hij twee blauwe heeft.

## Denkpuzzel 2 – vierkantjes tellen

Kunnen de kinderen alle vierkanten vinden?



- Er is 1 vierkant van 4 bij 4 vakjes (de buitenkant) = 1
- Er zijn 16 vierkantjes + 2 vierkantjes aan de binnenkant in het midden = 18, dus totaal nu 19.
- Dan gaan we vanuit linksboven 2 bij 2 vierkantjes nemen. We schuiven 1 vierkantje naar rechts en kunnen dan weer 2 bij 2 vierkantjes nemen. We schuiven nog een keer naar rechts en hebben nog een keer 2 bij 2 vierkantjes. Dus dat zijn er 3.
- We herhalen dit door 1 vierkantje naar beneden te gaan en hetzelfde te doen. Dus weer 3.
- En daarna gaan we nog 1 vierkantje naar beneden en doen weer hetzelfde. Dus weer 3. Totaal 9 erbij, dus nu totaal 28.
- Dan gaan we vierkanten maken van 3 bij 3 vierkantjes. Dat kun je op 4 verschillende manieren doen. Dus opgeteld nu 32 vierkantjes.
- En dan tellen we de 8 aller kleinste vierkantjes die je ziet in de middelste kolom.
- Er zijn dus in totaal 40 vierkanten.

Leerdoelen bij kansrekenen:

- Herhalen of kennismaken met kansrekenen in twee verschillende situaties (twee van dezelfde kleur / twee van een bepaalde kleur)
- Deze twee kunnen toepassen in een nieuwe situatie (die ik ter plekke op het bord bedenkt)

Leerdoelen bij vierkantjes tellen:

- Zorgvuldig werken (tellen, aanstrepen, checken)

## Letterpuzzels, oftewel droedels



We bekijken een instructiefilmpje waarin uitgelegd wordt hoe je een droedel kunt oplossen én hoe je er een zelf maakt. De zelf ontworpen droedels verzamelen we en lossen de kinderen allemaal op.

Het zelf ontwerpen van een droedel is een opdracht dat behoort tot de categorie Hogere Orde Denkopdrachten (HOD's) van de [Taxonomie van Bloom](#). (klik voor webkoppeling)

Er zijn bij deze opdracht op drie gebieden **leerdoelen** te formuleren. Per onderdeel worden deze van tevoren aan de leerlingen bekend gemaakt. Achteraf evalueren we de leerdoelen: in hoeverre zijn ze behaald en waar kon je dat aan merken?

Leerdoelen bij het oplossen van droedels:

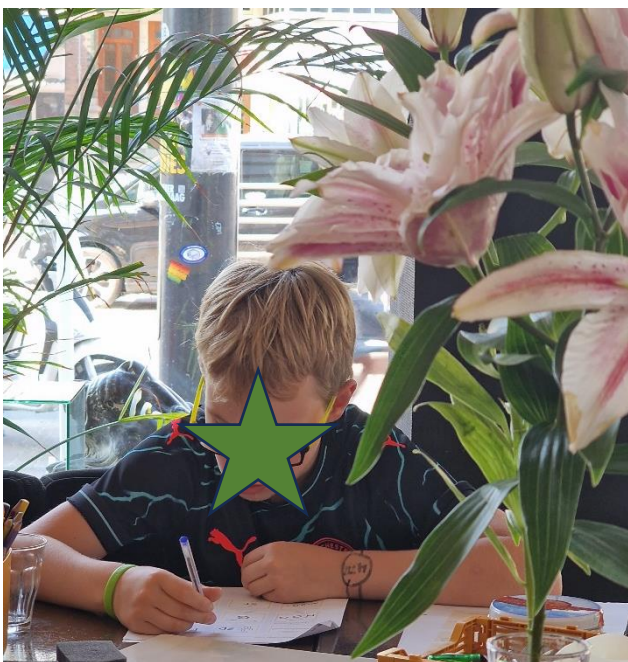
- Creatief denken
- Oefenen met doorzetten als het moeilijk wordt

Leerdoelen bij het ontwerpen van droedels:

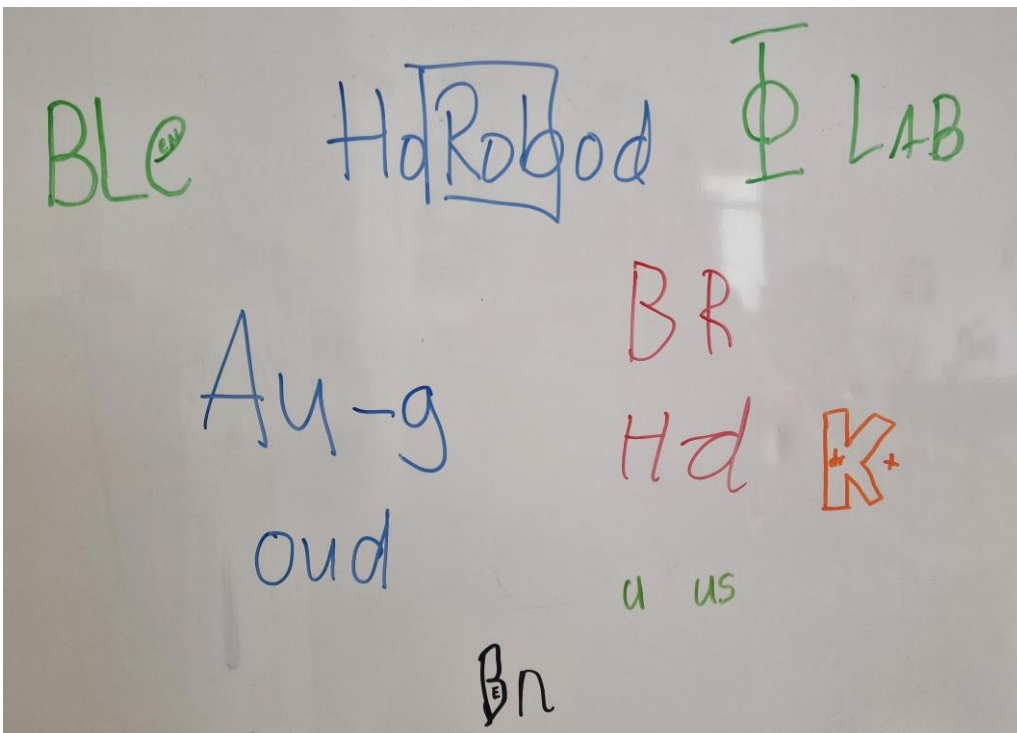
- Creatief denken
- Creëren (HOD Taxonomie van Bloom) door de zojuist eigengemaakte regels van een droedel nu toe te passen
- Oefenen in zelfsturend leren door eigen werk te controleren voor je het inlevert en dus:
- Kritisch zijn op eigen werk / resultaat

Leerdoel bij het oplossen van elkaars droedel:

- Feedback geven op gemaakt werk van medeleerlingen:
  - Positieve feedback geven aan medeleerling(en) waar het kan
  - Op gepaste wijze verbeterpunten aangeven  
(bijv suggestie voor verbetering geven, ipv: "DEZE VAN (NAAM) KLOOPT NIET!!!")







Droedels die door de kinderen gemaakt zijn. (behalve die in blauw)

---