



## Activiteitenfiche oriëntatiespel 3 speurneuzen

**Leeftijd** : zevenjarigen

**Aantal kinderen** : hele klas

**Locatie** : gebouw dat de kinderen niet kennen waar ze veilig kunnen rondlopen

**Materialen** :

- Per twee kinderen een plattegrond van het gebouw met foto's
- Per foto een omslag met puzzelstukjes die ze verzamelen, het geheel van de puzzelstukjes vormt het verloren circusdier
- Zakje om de puzzelstukjes in te verzamelen
- Kaartje met telefoonnummer en vraag om de leerling naar de kraanvogel te brengen als ze in paniek zijn
- Boekjes om kinderen bezig te houden die nog niet kunnen starten
- Papier en potloden om een tekening te maken over de belevenis

**Lesverloop** :

- Inleiding : vandaag is er een circus op bezoek in de lerarenopleiding maar ze vinden 1 dier niet meer. Ze weten niet welk dier ze verloren zijn. Nu zou het leuk zijn als jullie het dier in het gebouw gaan zoeken. Daarvoor krijgen jullie een plannetje met foto's mee. Bij elke foto ligt een omslag met een puzzelstukje. De puzzelstukjes vormen samen het verloren dier. Dus als jullie straks hier terug aankomen en alle omslagen gevonden hebben, dan weten we welk dier het circus verloren is.
- Kern : de kinderen krijgen een plattegrond van het gebouw met daarin foto's geplakt. Ze moeten een parcours volgen en tijdens dat parcours puzzelstukjes verzamelen zodat ze kunnen tonen dat ze overal geweest zijn. Die puzzelstukjes verzamelen ze in een zakje zodat ze op het einde de puzzel kunnen maken

- Slot : einde van het parcours, we weten welk dier het circus verloren is : DE OLIFANT, de kinderen kunnen een tekening maken over wat ze beleefd hebben

**Spelidee** : oriëntatie

**Afspraken** :

- We blijven binnen in het gebouw: niemand gaat ergens buiten!!!
- Niemand gaat ergens de trap naar de volgende verdieping op (wel kleine trapjes)
- Je werkt per twee
- We roepen niet want de andere kinderen zijn hard aan het werk
- We voeren alleen de opdracht uit en doen geen andere dingen in de gebouwen
- Als je niet meer weet waar je bent of wat je moet doen klop je aan bij een klas of zoek je iemand die je naar een afgesproken referentiepunt brengt of ons opbelt op het nummer (gsm-nummer van de leerkracht) (dit staat op het kaartje dat ze rond hun nek krijgen)

**Mogelijke spelimpulsen** :

- Wat zie je allemaal op het plan?
- Welke weg moet je volgen?
- Waar kan je op letten?
- Wat moet je doen als je ongerust bent?

**Gradaties** :

Indien een kind echt niet durft kan 1 van de begeleiders met dat groepje werken.

**Reflectievragen** :

- Vond je het moeilijk? Wat was er moeilijk?
- Waar lette je op als je een foto moest gaan zoeken?
- Hoe voelde het om op stap te zijn in een school die je niet kent?
- Was het spannend?
- Was je soms bang of ongerust of vond je het net super leuk?

### Tips naar veiligheid :

- maak duidelijke afspraken over het gebied waarin de kinderen vrij mogen functioneren
- maak een duidelijk verzamelpunt waarnaar de kinderen steeds terugkeren en waar ze je vinden als er iets misloopt
- geef duidelijke instructies over hoe de kinderen zich moeten gedragen als ze in de school zelfstandig rondlopen
- leer hen om iemand aan te spreken als ze het eventjes niet meer weten.

### Eindtermen :

- \* motorische competentie : 1.29, 2.2, 3.1, 3.3
- \* Nederlands (luisteren – spreken – lezen) : 1.1, 1.5, 2.5, 2.6, 2.10, 3.1
- \* WO (mens) : 3.2, 3.3
- \* leren leren : 6
- \* sociale vaardigheden : 3