

Naam student:	Bo Dutrieue	Leergroep	OLO 3B2
Naam mentor:	Mevrouw Cindy Van Severen	Klas	3
School:	O.-L.-V.-Visitatie MARIAKERKE Elfnovember 23 9030 Mariakerke		

donderdag	20/10/'16	Handtekening mentor + datum:
------------------	-----------	-------------------------------------

Van	16.15 uur	tot	17.30 uur
Leergebied(onderdeel):	Avondactiviteit		
Lesonderwerp:	Levend stratego		

Leerinhoud: <i>Feiten, begrippen, relaties, methodes, attitudes.</i>
· Levend stratego

Leerplandoelen: Wereldoriëntatie	Onderwijsnet: VVKBaO
<p>Mens en medemens</p> <ul style="list-style-type: none"> · WO ME 4.7.3 Kinderen kunnen respect en waardering opbrengen. Dat houdt in dat ze in hun omgeving met leeftijdgenoten onbevangen en respectvol omgaan met verschillen (bv. in het uiterlijk, andersvaliden). · WO ME 4.9.3 Kinderen kunnen leiding volgen of meewerken. Dat houdt in dat ze regels en afspraken kunnen nakomen. · WO ME 4.9.4 Kinderen kunnen leiding volgen of meewerken. Dat houdt in dat ze met inzet meespelen in een ploegenspel. · WO ME 4.10.6 Kinderen kunnen leiding geven. Dat houdt in dat ze verantwoordelijkheid voor een groepstaak op zich kunnen nemen. · WO ME 4.11.2 Kinderen kunnen een ander helpen door zich dienstbaar op te stellen. Dat houdt in dat ze bereid zijn eigen materiaal uit te lenen en/of te delen. · WO ME 4.14.5 Kinderen kunnen zich op een passende manier weerbaar opstellen. Dat houdt in dat ze bij conflicten met leeftijdgenoten zoeken naar een geweldloze oplossing. <p>Mens en samenleving</p> <ul style="list-style-type: none"> · WO SA 5.16.1 Kinderen zetten zich mee in om in hun leefwereld vormen van machtsmisbruik te voorkomen. Dat houdt in dat ze klas- en leeftijdgenoten een evenwaardig deel van de beschikbare ruimte geven. 	

Lesdoelen:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Correct naleven van de spelregels door actief te luisteren naar de leerkrachten. (WO ME 4.7.3)(WO SA 5.6) 2. Samenspelen in een groep van 47 leden door respectvol om te gaan met elkaar. (WO ME 4.7.3) (WO ME 4.9.3) (WO ME 4.9.4) 3. Correct naleven van een opgelegde taak binnen een groep om het groepsspel vlot te laten verlopen. (WO ME 4.10.6) (WO SA 5.16.1) 4. Zorg dragen van uitgeleende materialen. (WO ME 4.11.2)

Beginsituatie specifiek voor deze les:

Situering in het leerproces:	aanbreng	inoefening	herhaling	evaluatie
-------------------------------------	-----------------	------------	-----------	-----------

Voorkennis van de klasgroep:

.

Leerling-specifieke gegevens:

- Milan heeft het soms emotioneel lastig. Met een kwinkslag is hij dit meestal vergeten.
- Seppe heeft soms last van woedeaanvallen en onaanvaardbaar gedrag. Hij aanvaardt moeilijk gezag van personen die niet zijn leerkracht zijn.
- Sudanaz en Marie kunnen dominant zijn, zij moeten af en toe afgeremd worden.
-

Bronnen: volgens de APA-normen

- http://leermiddel.digischool.nl/po/redir/bestand/pdf/785a94b16a053ddaf9932479db77876e/Levend_Stratego.docx.pdf

Bijlagen: bordschema, ingevulde werkbladen, teksten, ...










- Kaartjes

Materiaal/locatiewijziging:

- Vier vlaggen
- Kaartjes
- Grime in vier kleuren
- Afgebakende ruimte

LESOPBOUW










1. Voorbereiding

 oriëntatie	 instructie	 verwerking	 afronding
 10'			
			

Verloop

De leerkracht bakt op voorhand het speelterrein af.
Het speelterrein moet groot genoeg zijn.

2. Uitleg en spelen van levend stratego.

 oriëntatie	 instructie	 verwerking	 afronding
 25 – 50'	 1, 2, 3	 Vlaggen, kaartjes, grime in vier kleuren	
			

Verloop

Het spel wordt eerst uitgelegd.
Daarna worden de leerlingen in twee/drie/vier kampen verdeeld.
Vervolgens wordt het spel gespeeld.

Speluitleg

Elk kamp krijgt een eigen teamvlag en mag voor zichzelf een eigen kampnaam verzinnen.
Deze vlag mogen ze ergens op het speelterrein verstoppen. (Hij moet wel zichtbaar zijn! Dus niet onder de grond verstoppen ...). Iedere leerling krijgt met grime een streep op zijn wang met de kleur van hun team.
De kampen verstoppen het best hun vlag zo ver mogelijk van elkaar, elk aan een kant van het speelveld.

De bedoeling van het spel is dat de kampen zo snel mogelijk de vlag van een ander kamp proberen bemachtigen en naar hun eigen kamp brengen. Er wordt niet om de vlag gevochten, de enige manier om de vlag te veroveren is door elkaar te tikken.

Elke leerling krijgt in het begin van het spel een willekeurig kaartje (in de kleur van hun team) van de juf. Dit laten ze best niet aan leerlingen van de andere kampen zien. Op het kaartje staat een bepaalde rang (we gebruiken dieren van de boerderij). Wanneer het spel begint, gaan de leerlingen op zoek naar de vlag. Wanneer ze iemand tegenkomen van een ander kamp proberen ze die te tikken.

Dan moeten de leerlingen elkaar hun kaartje laten zien. Wie de hoogste rang op zijn kaartje heeft staan, wint en krijgt het kaartje van de andere speler. (Dus als je een lage rang hebt, laat je jezelf best niet tikken)

Wie zijn kaartje verliest, moet dan meteen naar de juf komen om een ander kaartje, en kan dus even de vlag van het kamp niet beschermen.

Wanneer je allebei een gelijke rang hebt, dan gebeurt er niks en ga je door.

Tip: Laat enkel leerlingen van jouw team met hoge rangen de vlag beschermen.

Er zijn ook een paar uitzonderingen (staat ook nog eens op het kaartje vermeld)

BOM: De bom kan iedereen verslaan, behalve de kip, maar de bom mag zelf niemand tikken!

KIP: Deze kan de bom onschadelijk maken en dus zijn kaartje afpakken.

BOER: Deze staat het laagst in de rangorde en kan dus door iedereen getikt worden, behalve door het paard. De spion kan dus enkel het paard verslaan.

Wanneer iemand de vlag van de tegenstander heeft kunnen bemachtigen, dan moet deze nog naar het eigen kamp gebracht worden. Dit probeer je best zo onopvallend mogelijk te doen, je mag de vlag proberen verstoppen onder je kleren. Maar word je getikt door iemand en heb je een lagere rang dan moet je de vlag en je kaartje afgeven. De vlag kan dus terug naar het kamp van het eigen team worden gebracht.

Denk dus goed na, wie je de vlag laat beschermen, wie je beschermt zodat die het dichtsbij de vlag kan komen en wie er in het veld verdedigt...

Wanneer de vlag van de tegenstander in jouw eigen kamp is, dus waar jouw eigen vlag staat, dan heeft jouw kamp gewonnen.










Het spel kan variëren van duur. Wanneer het spel niet zo lang duurde en er tijd is voor een tweede spel kan je met de leerlingen eens bespreken welke tactieken er werden gebruikt. Daarna kunnen de teams eens gewisseld worden.

Rangen

Naam	Rang	Extra info
Paard	10	
Koe	9	
Varken	8	
Schaap	7	
Geit	6	
Hond	5	
Kat	4	
Kip	3	Kan de bom uitschakelen.
Muis	2	
Boer	1	Kan enkel het paard uitschakelen.
BOM	0	Mag niemand tikken Kan iedereen uitschakelen, behalve de kip.

Variatie

De eerste keer dat het spel gespeeld wordt, worden niet alle rangen gebruikt. Enkel rang zes tot tien en de boer worden gebruikt. Wanneer het spel meerdere keren gespeeld worden, komen er meer rangen in het spel.

3. Nabespreking			
 oriëntatie	 instructie	 verwerking	 afronding
 5'			
			

Richtvragen

- “Wat vond je van het spel?”
- “Welke tactieken heeft jouw team gebruikt? Werkten die?”
- “Als je het spel nog eens zou spelen, zou je dan iets veranderen aan je tactiek?”
- “Zou je het spel nog eens willen spelen?”