



VOORBEREIDINGSTIJD

10 minuten

LESTIJD

45 minuten



vak

DOBBLE - SPOT HET SYMBOOL

GROEP 4-8

LESDOEL

- De leerlingen kunnen in het kort vertellen hoe het spel Dobble werkt. Het lezen van een korte instructieve tekst over dit spel helpt hen hierbij.
- De leerlingen hebben hun reactievermogen geoefend door het spel Dobble te spelen.

Kerdoel 4: De leerlingen leren informatie te achterhalen in informatieve en instructieve teksten, waaronder schema's, tabellen en digitale bronnen.

Kerdoel 58: De leerlingen leren samen met anderen op een respectvolle manier aan bewegingsactiviteiten deel te nemen, afspraken te maken over het reguleren daarvan, de eigen bewegingsmogelijkheden in te schatten en daarmee bij activiteiten rekening te houden.

INHOUD

Voorbereiding

Print per groepje van 4 leerlingen de kaartjes Dobble en print per leerling het werkblad Dobble. Optioneel: Print voor iedere leerling meerdere Dobble-kaartjes.

Inleiding

Houd twee kaartjes in de lucht (of scan ze in en toon ze op het digibord) en roep het symbool dat op beide kaartjes te zien is. Doe dit vervolgens voor twee nieuwe kaartjes. Begrijpen de kinderen al een beetje wat het spel inhoudt?

Tip! Laten we samen tot op de bodem uitzoeken hoe dit spel precies werkt en wat de spelregels zijn. Dan wordt de kans dat ik dit spel ga winnen groter!



BENODIGDE MATERIALEN

- Per leerling het werkblad Dobble.
- Per groepje van vier leerlingen: geprinte kaartjes Dobble.



Aan de slag

Verdeel de leerlingen in groepjes van ongeveer vier leerlingen. Per groepje lezen ze de instructieve tekst Dobble. Tijdens het lezen maken ze aantekeningen volgens de aanpak van close-reading, zodat ze straks goed kunnen vertellen hoe het spel werkt.



Vervolgens maken de leerlingen individueel het werkblad Dobble. Ze geven op het werkblad in hun eigen tempo aan welk symbool ze op beide kaartjes zien.



Genoeg geoefend, nu gaan we voor het echte werk! Ga samen met de kinderen naar het schoolplein. De leerlingen gaan met hun groepje bij elkaar zitten. Ze krijgen allemaal één kaartje en de rest van de kaartjes gaat op een open stapel in het midden van het groepje.

Tegelijkertijd draaien de kinderen hun kaartje om: het spel begint! Iedereen vergelijkt zijn of haar eigen kaartje met het kaartje dat in het

midden ligt en gaat op zoek naar het overeenkomstige symbool. Zodra ze die hebben gevonden, roepen ze het symbool.

Als iedereen het ermee eens is, mag de winnaar het kaartje van de stapel pakken en op zijn eigen stapel leggen. Er ligt nu een nieuw kaartje op de stapel in het midden van het groepje. Iedereen vergelijkt opnieuw zijn of haar eigen kaartje met het kaartje dat in het midden ligt en roept weer zo snel mogelijk het overeenkomstige symbool. De leerling die aan het eind van het spel de meeste kaartjes heeft, wint.

Variatietip! Toernooitje: Maak er een toernooitje van en laat de winnaars van elk groepje tegen elkaar spelen.

Variatietip! Bewegend leren: Geef iedere leerling een Dobble-kaartje. Op uw teken lopen ze rond over het schoolplein. Op het moment dat u 'Dobble' roept, vormen de leerlingen zo snel mogelijk een tweetal. Ze vergelijken elkaars kaartje en roepen zo snel mogelijk het overeenkomstige symbool. De winnaar krijgt het kaartje van de ander en speelt met dat kaartje verder. Verloren? Dan haalt de leerling bij u een nieuw kaartje op. Wie verzamelt de meeste kaartjes?

Reflectie

- In hoeverre begrijp jij nu hoe het spel Dobble werkt? En in hoeverre heeft het lezen van de instructieve tekst jou hierbij geholpen?
- Hoe goed vond jij jezelf in het spel Dobble op een schaal van 1 – 10?
- Hoe leuk vond jij het spel Dobble op een schaal van 1 – 10?
- Eens of oneens? Ik zou het spel Dobble wel vaker willen spelen!

Werkbladen

- Werkblad Dobble
- Printfile Dobble



Razendsnel symbolen spotten

**Ben jij vliegensvlug in het scannen van kaartjes? En kun jij razendsnel symbolen spotten?
Dan ben je bij Dobble aan het goede adres. In dit spel moeten je ogen in een wirwar
van plaatjes de juiste vinden. De beste spotter wint!**

Vorbereiding

Tijd om het spel eens even goed te bekijken. Bekijk alle kaarten in het Dobble-doesje eens aandachtig. Wat valt je op?
Precies. De kaartjes staan vol met kleurige symbolen!

Pak nu eens twee kaartjes en leg ze naast elkaar. Op deze twee kaartjes staat één symbool dat exact hetzelfde is. Kan jij deze spotten? Dan ben je goed op weg. Het doel van het spel is om zo snel mogelijk de symbolen te zien die overeenkomen op de kaartjes. De grote van de plaatjes kan afwijken, maar de rest is altijd gelijk.

Zijn jullie klaar met oefenen? Tijd voor het echte werk!

Het spel

1. Schud het stapeltje kaarten goed en geef iedere speler één omgedraaide kaart. Niet spieken!
2. Leg de stapel in het midden van de tafel met de symbolen naar boven.
3. Tel tot drie en draai dan allemaal je eigen kaartje om.
4. Tijd om te focussen... Iedere speler zoekt op zijn kaartje zo snel mogelijk het symbool dat overeenkomt met het kaartje op tafel. Gespot? Roep dan gelijk welk symbool je hebt gevonden! Heb je gelijk? Dan mag je de kaart pakken en boven op je eigen openliggende stapel leggen.
5. Op de stapel ligt nu een nieuwe kaart open. Alle spelers kijken weer of ze een gelijk symbool kunnen spotten. Zo gaat het spel door totdat alle kaarten in het midden op zijn.
6. Vergelijk de stapeltjes kaarten van iedere speler. Diegene met de hoogste stapel wint het potje!

Maare, wat als?

Twee spelers tegelijk de oplossing vinden?

Dan wint de speler die als eerste zijn kaart heeft neergelegd of de kaart van de stapel heeft gepakt.

De stand aan het einde gelijk is?

Hebben twee spelers evenveel kaartjes op hun stapeltje? Dan komt er een eindduel! Ieder neemt een kaart en draait deze tegelijkertijd om. De eerste die het overeenkomstige symbool vindt, wint het spel.





Werkblad Dobble - Spot het symbool

Ben jij vliegensvlug in het scannen van kaartjes? En kun jij razendsnel symbolen spotten?
Dan ben je bij Dobble aan het goede adres. In dit spel moeten je ogen in een wirwar
van plaatjes de juiste vinden. De beste spotter wint. Oefenen maar!

Opdracht 1

Bekijk de afbeeldingen hieronder. Schrijf onder iedere twee kaartjes het overeenkomstige symbool.





Bekijk de afbeeldingen hieronder. Kleur per twee kaartjes het overeenkomstige symbool en streep deze uit de woordenlijst weg. Welk symbool blijft over?

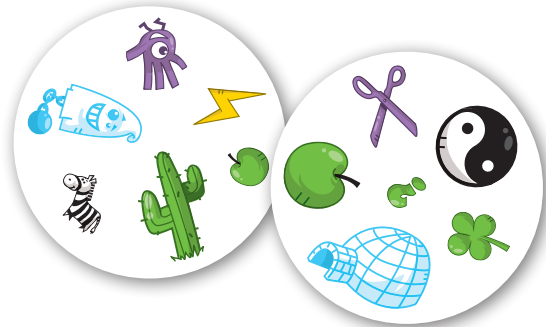
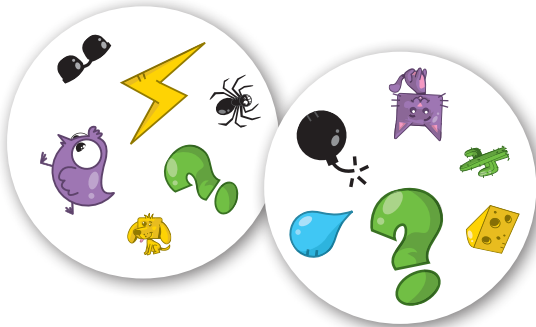


Poes - Spin - Hond - Sneeuwpop - Hartje - Oog - Druppel - Cactus - Iglo



Opdracht 3

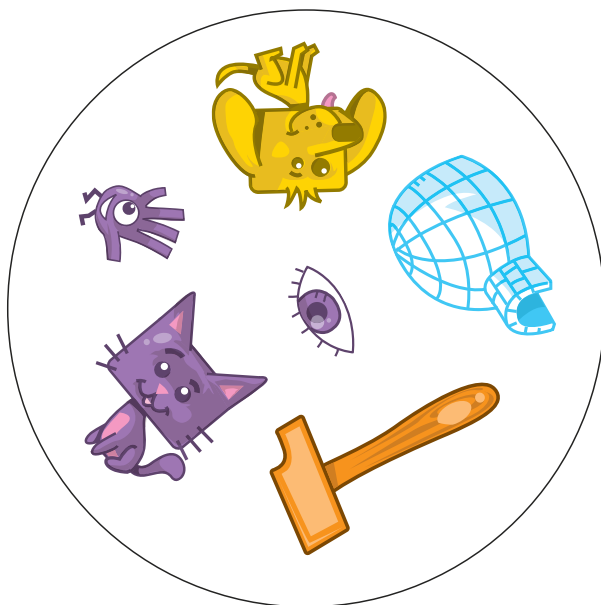
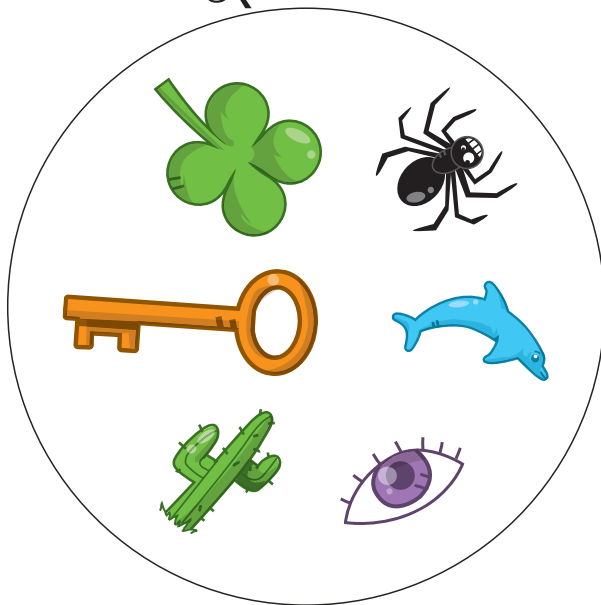
Laten we de snelheid een beetje opvoeren! Bekijk de combinatie van kaartjes hieronder. Kun jij zo snel mogelijk aangeven wat het overeenkomstige symbool is? Klaar voor de start? 3 ... 2 ... 1 ... GO!



En? Snap je de bedoeling van het spel?

Dan heb je goed geoefend voor het echte werk! Vorm een groepje van drie of vier leerlingen en ga de strijd tegen elkaar aan. Wie van jullie mag zichzelf aan het eind van het spel de Dobble-Koning(in) noemen?

Print deze pagina's dubbelzijdig
en knip de kaartjes vervolgens uit!





Print deze pagina's dubbelzijdig
en knip de kaartjes vervolgens uit!

