

# MIJN BUURTSPEL

EEN IDEE VOOR WO VAN K2 TOT L2

MIJN BUURTSPEL

## SPELMATERIALEN

- [spelborden op A3-formaat](#) (pdf 1.51 MB)
- [tekensjablonen voor 30 tekeningen op A4-formaat](#) (pdf 366.71 kB)
- papier van A5-formaat voor kinderen die graag groter tekenen
- [kaartjesbladen \(getalbeelden en doe-denk-praatkaartjes\)](#) (pdf 430.54 kB)
- [stappenplannen bij de speurtochten met enkel foto's](#) (pdf 5.03 MB)
- [stappenplannen bij de speurtochten met foto's en tekst](#) (pdf 4.77 MB)
- [spelersblad met score](#) (pdf 200.93 kB)
- schoendoos
- leeg kaaspotje met deksel
- dopjes van een plastic fles
- dun karton (bijvoorbeeld een cornflakedoos)

Let op: je kunt ervoor kiezen om een spelbord voor iedere speler apart te maken of een gezamenlijk spelbord voor een groepje van 5 spelers.

## WAAROM SPELEN WE DIT SPEL?

De klaspop bleef een hele lange tijd alleen binnen en mist zijn vriendjes. Om de klaspop op te beuren gaan we op zoek naar verhalen over het leven thuis en in de buurt.

## SPELVERLOOP

De spelers krijgen de opdracht om:

- op speurtocht te gaan in de buurt (STAP 1)
- tekeningen te maken na hun tocht (STAP 2)
- een eigen spelbord te creëren (STAP 3)

Daarna kunnen ze het spel spelen met de leerkracht en klasgenootjes (STAP 4 - 10)

## STAP 1

De spelers krijgen de opdracht om op speurtocht te gaan in de buurt. Dit kan aan de hand van de stappenplannen. Kinderen die nog niet kunnen lezen bekijken de afbeeldingen, de anderen lezen de opdrachten.

De speurtochten lopen over meerdere weken.

De speurtochten zijn:

1. [op zoek naar de natuur](#): dieren, planten, bomen, bloemen, insecten ... (pdf 140.51 kB)
2. [op zoek naar vervoer](#): fietsen, auto's, bussen, vrachtwagens ... (pdf 137.13 kB)
3. [op zoek naar winkels, bakkers, restaurants ...](#) (pdf 136.39 kB)
4. [op zoek naar gebouwen](#): huizen, scholen, een deur, een dak, een raam, een muur ... (pdf 136.64 kB)
5. [op zoek naar plekken in huis](#): de keuken, de badkamer, de eethoek, de gang ... (pdf 135.87 kB)
6. [op zoek naar plekken en voorwerpen om mee te spelen](#) in de wijk en thuis (pdf 136.48 kB)



© Pixabay

## STAP 2

Na hun tocht tekenen de spelers in 5 vakjes van het tekensjabloon met 30 vakjes (zie spelmaterialen). Het maakt niet uit hoe goed de tekeningen zijn. Het speuren en tekenen zorgt voor voorkennis, maakt de kinderen actief en betrokken.

Alternatief voor kinderen die graag groter tekenen:

- De kinderen maken hun tekeningen op papier in A5-formaat.
- Bewaar de tekeningen in een schoendoos samen met boeiende, kleine voorwerpen die de spelers in hun buurt vonden. Deze schoendoos wordt de 'MIJN-BUURT-does'. Die doos kun je ook gebruiken tijdens een praatmoment met klasgenootjes.

## STAP 3

De spelers creëren hun eigen spelbord met hun tekeningen.

Op het spelbord vinden ze telkens 5 vakjes van een bepaalde kleur. Bij iedere kleur hoort een bepaald thema. De spelers knippen telkens hun vijf tekeningen uit en kleven die op het spelbord in de vakjes met de juiste kleur.

|              |        |                 |
|--------------|--------|-----------------|
| speurtocht 1 | groen  | natuur          |
| speurtocht 2 | blauw  | vervoer         |
| speurtocht 3 | oranje | winkels         |
| speurtocht 4 | grijs  | gebouwen        |
| speurtocht 5 | geel   | plekken in huis |
| speurtocht 6 | rood   | spelen          |

## STAP 4

De kinderen praten over het spelbord met de leerkracht en de klasgenootjes. Welke tekeningen hebben zij gemaakt? Lukte het om te tekenen, te knippen en in de juiste vakjes te kleven.

Was het moeilijk om spulletjes voor de MIJN-BUURT-does te vinden?

## STAP 5

De spelers zorgen opnieuw zelf voor extra materiaal om het spel te spelen: ze vullen zelf een schuddoosje (een leeg kaaspotje met deksel).

Ze krijgen een A4-kaartjesblad met getalbeelden en denk-doe-praatkaartjes (zie spelmaterialen). Ze knippen 8 kaartjes uit met getalbeelden en 3 denk-doe-praatkaartjes. Tip: voor stevigere kaartjes kleef je ze op dun karton (cornflakesdoos) voor je ze uitknijpt.

De kaartjes gaan in een schuddoosje. Tijdens het spel schudden de spelers met het doosje en pakken ze er kaartjes uit. Als pionnen gebruik je dopjes van een plastic fles.





## STAP 6

Speel het spel al na de eerste speurtocht. Je ziet dan 5 volle vakjes op het spelbord en heel veel blanco vakjes ...

Welke opdrachten zijn er?

- twee soorten doe-opdrachten: de ene kun je direct doen, de andere vraagt meer tijd.
- denkopdrachten: de spelers bedenken en beantwoorden vragen (wat weten ze al, wat willen ze weten) en zoeken zelf informatie
- praatopdrachten: de spelers vertellen iets over zichzelf of stellen vragen aan elkaar over wat ze denken, voelen of meemaken

Er zijn ook opdrachten waarbij staat om iets thuis te doen. Hierbij is het de bedoeling dat ze het resultaat bij de volgende spelronde meedelen.

De leerkracht bepaalt zelf welke soort opdrachten hij of zij aanbiedt. Zo kun je bijvoorbeeld al starten met enkel doe-opdrachten die je direct kunt uitvoeren en zo het spel stap voor stap uitbreiden. Als alle spelers met de opdrachten vertrouwd zijn, kun je ook aan hen vragen of ze nieuwe ideeën hebben voor een opdracht. Bijvoorbeeld: je staat op een vakje met een boom en je vraagt aan de kinderen of ze een idee voor een denkopdracht over een boom hebben. Die nieuwe opdrachten voeg je aan het spel toe.

Na een tweede speurtocht komen er 5 nieuwe tekeningen bij. Die kleven de spelers opnieuw in de vakjes met de juiste kleur. Nu kan het spel gespeeld worden met al wat meer opdrachten. Wie op een blanco vakje strandt, hoeft geen opdracht te doen.

Na een derde speurtocht komen er opnieuw 5 tekeningen bij en zo verder.

## STAP 7

Je kunt het spel ook winnen. De leerkracht bepaalt hoe veel opdrachten van een bepaalde kleur je moet vervullen om de winnaar te zijn (zoals bij Trivial Pursuit). Zo kun je in het eerste spel al de winnaar zijn als je 3 groene opdrachten hebt vervuld.

Je kunt het spel over verschillende dagen spreiden en de tussenstand bijhouden. De leerkracht houdt de stand van de verschillende spelers in een groepje bij op een spelersblad.

## STAP 8

Bij elk thema kun je opnieuw andere opdrachten toevoegen die je verbindt aan je vooropgestelde leerdoelen.

## STAP 9

Het spel kan in de loop van het schooljaar aan nieuwe buurtthema's worden gelinkt. Zo kun je in de opdrachten bij dit spel heel wat variatie inbouwen.

## STAP 10

De winnaars krijgen een verrassingsuitstap in de buurt cadeau, die je zelf organiseert met je klas.

**VEEL SPELPLEZIER!**

