|  |  |
| --- | --- |
| **Deelopdracht 8**  **Educatief bierspel** | |
| **Opdrachtomschrijving**  Beschrijving: C:\Users\Gebruiker\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\9V15KYFN\MC900287596[1].wmf | De voorbije lessen zijn jullie heel wat te weten gekomen rond de feiten en fabels over bier. Gedurende deze integrale opdracht verruimden jullie in groepjes jullie bierkennis. Vandaag gaan jullie individueel aan de slag in dezelfde groepjes. Door dit bierspel te spelen kom je te weten of je de bierkennis onder de knie hebt. |
| **Competenties en competentiedoelen** | De inhouden van de vragen bij het spel zijn reeds verworven tijdens de vorige lessen. Dit spel is een synthese van de gehele IO. |
| **Hoe gaan we te werk?**  **Beschrijving: C:\Users\Gebruiker\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\9V15KYFN\MC900055355[1].wmf** | Voor deze opdrachten krijg je ***100 minuten.***  **Opdracht 1: de spelregels van het spel**   * Vorm je groepje dat in het begin van de IO werd samengesteld. * Ieder groepje krijgt een speelbord, speelkaarten, een dobbelsteen en pionnen. * Ieder groepslid speelt het spel individueel. Iedere deelnemer krijgt een pion. * Iedere deelnemer gooit met de dobbelsteen. Degene die het hoogst gooit, mag het spel starten. * Je gooit met de dobbelsteen en gaat het gegooide aantal vooruit op de kroonkurken. Telkens als je op een kroonkurkje komt, moet je een vraag oplossen. Deze vraag wordt gesteld door de leerling die links van je zit. De vraag kan je aflezen op het kaartje dat bovenaan de stapel ligt. Wanneer je een juist antwoord geeft, mag je op de kroonkurk blijven staan. Geef je een fout antwoord, dan keer je een kroonkurk terug. * Het kaartje met de vraag wordt onderaan de stapel gelegd. * De volgende persoon is aan de beurt.   Opgelet! Er zijn enkele speciale kroonkurken, waar je een extra opdracht krijgt:  http://www.okeanos.nl/drupal/files/images/news/opgelet.gif   * + *Als je op een kroonkurk van ‘Bavik’ staat: ga één plaats terug.*   + *Als je op een kroonkurk van ‘Carlsberg’ staat: ga twee plaatsen vooruit.*   + *Als je op een kroonkurk van ‘Maes’ staat: sla één beurt over.*   + *Als je op een kroonkurkje van ‘Wittekerke’ staat: gooi nog een keer.*   + *Als je op een kroonkurkje van ‘Duvel’ staat: los een extra vraag op.* * Het spel is gewonnen door de leerling die als eerste bij het bierblikje komt. * Na het spel volgt een korte nabespreking met de leerkracht die ingaat op enkele inhoudelijke vragen.   **Opdracht 2: het afsluitend kringgesprek**   * Vul bijlage 1 in. Deze reflectie op de volledige IO dient als voorbereiding op het kringgesprek met de volledige klas. * Zet de banken aan de kant en plaats de stoelen in een kring. * De leerkracht start het kringgesprek. |
| **Bronnen** |  |
| **Aantal deelnemers per groep** | Opdracht 1: individueel in bij intro bepaalde groep  Opdracht 2: individueel + klasgesprek |
| **Materiaal** | * speelbord (8x) * pionnen (43x) * dobbelsteen (8x) * speelkaarten (8x) * papier * schrijfgerei |
| **Beschrijving: C:\Users\Gebruiker\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\NOCQGKAM\MC900071259[1].wmfResultaat en eindcriteria** | **Opdracht 1**   * Uitgespeeld spel met de bekendmaking van de winnaar(s)   **Opdracht 2**   * 2 argumenten waarom je de IO rond bier minder goed vond * 2 argumenten waarom je de IO rond bier goed vond * 1 suggestie tot verbetering voor de IO rond bier |
| **Evaluatie** | Zie bijlage 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam: .............................................................  Klas: ............................................................. | **bier1.jpg**  Datum:........................................................ |

1. Geef 2 argumenten waarom je de IO zinvol vond.

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

1. Geef 2 argumenten waarom je de IO minder zinvol vond.

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

1. Geef 1 suggestie tot verbetering voor de IO rond bier.

|  |
| --- |
|  |

*Paraaf leerkracht*