

Knutzzel-82 Onderwater-bingo

Doel van de les:

Je knutselt een vissenspel (samen met een maatje)

Daarmee speel je een leuk spel met een groepje uit je klas.



Dit moet je doen

1. Je volgt het stappenplan en maakt een aquarium (dat kan op verschillende manieren).
2. Je maakt een hengel.
3. Je bedenkt opdrachten of vragen die je op de vissen schrijft.
4. De antwoorden van de vragen noteer je op een paart blaadje.
5. Klaar – vissen maar... of
6. Maak een bingo-spel van je onderwaterwereld

- Een computer om deze opdracht uit te voeren en de tekeningen te printen.
- Blauw papier of kleurtjes of wasco en ecoline
- Een plakstift, schaar, paperclips.
- Bamboe stokjes (ong. 60 cm)
- Touw + sterke magneetjes
- Een lamineerapparaat, plakband



Er zijn verschillende manieren om van een doos jouw aquarium te maken:

1. Beplak de doos met blauw papier, teken vissen en plak die op het blauwe papier
2. Teken vissen met wasco en verf het blad met ecoline
3. Print de voorbeeldtekeningen, kleur ze en plak ze op de zijkanten van jouw doos

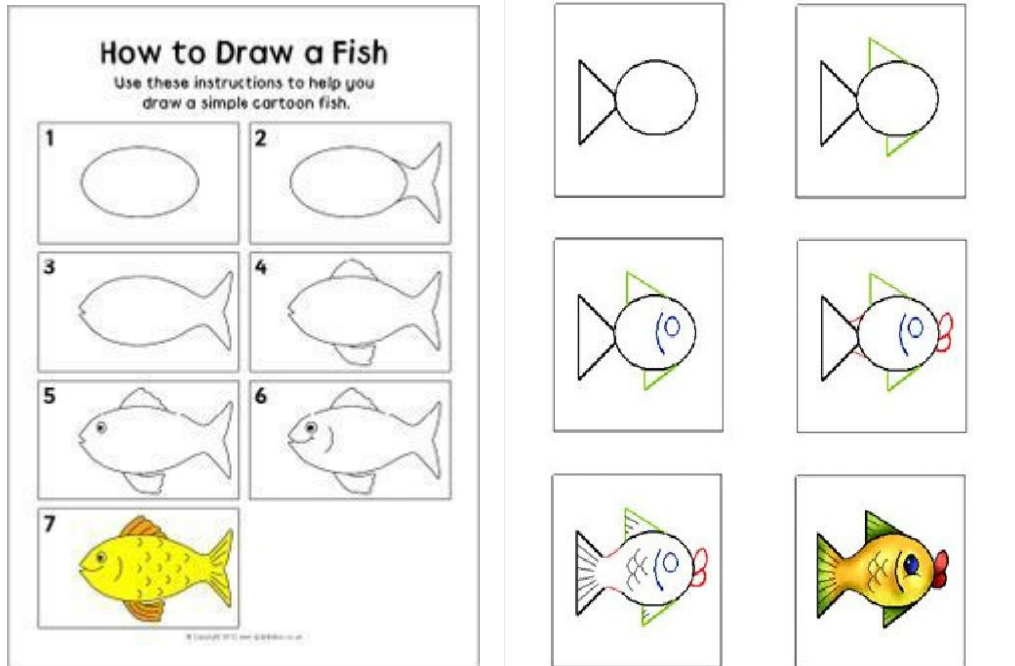
Voor de hengel heb je een sterke magneet nodig (bloemenzaak)

De vissen worden stevig door ze te lamineren.

Schuif op elke vis een paperclip en maak die vast met plakband.

WERKBLAD

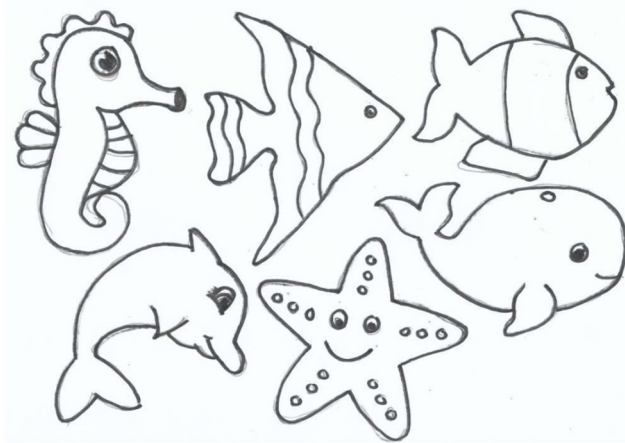
1. Je hebt nodig: een niet te grote doos. Je kunt hiervoor ook een schoendoos gebruiken.
2. Die doos beplank je met **blauw papier**. Gebruik een plakstift.
 - Teken mooie grote vissen, kleuren, uitknippen en op jouw blauwe doos plakken. Op internet kun je prachtige voorbeelden vinden.



- Je kunt ook goed vissen tekenen met wasco en daarna eroverheen verven met ecoline. Zo maak je 4 tekeningen die op de zijkanten van jouw doos passen.



- Nog een mogelijkheid: gebruik de tekeningen die in de bijlage zitten. Eerst printen, kleuren en op de zijkant van jouw doos plakken.

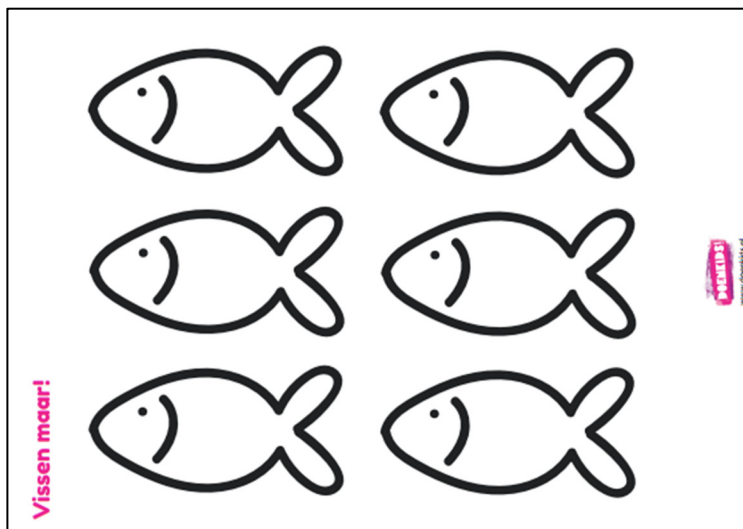


3. Je áquarium is klaar. Nu nog een hengel

- Voor de hengel gebruik je bijvoorbeeld een **bamboe-stokje** van zo'n 60 cm lang. (Die zou je kunnen kopen bij Welkoop).
- Maak aan het stokje een **touwtje** (net zo lang als de hengelstok). Aan het eind een sterke magneet. Die **magneet** kun je bij een bloemenzaak kopen (gebruiken ze voor een corsage).

4. Nu maak je de vissen voor je vissenspel

- Je kunt weer zelf vissen tekenen.
- Je kunt ook de vissen van het voorbeeldblad gebruiken



- Het is leuk om de vissen op verschillende gekleurde bladen te printen

5. De vragen/ opdrachten:

- Elke vraag, opdracht of rekensom (bijvoorbeeld een tafelsom) schrijf je op een visje. Je kunt ook aan elke kant van een visje een verschillende vraag noteren.
- Noteer de antwoorden van de vragen even op een apart blaadje.
- Je maakt de vissen stevig door ze te lamineren

6. Klaar

- Je vissenspel is klaar – spelen maar
- Spreek met elkaar de [Spelregels](#) af (handig is om dat even op te schrijven).



Het vissenspel
van Renske en
Guus.

7. Bingo

- Het is ook leuk een [bingo-spel](#) te maken van je onderwaterwereld
- [Zo doe je dat:](#)
 - Je had de vragen op de vissen geschreven – de antwoorden op een apart blaadje
 - Pas het antwoordenblad er nog eens bij.
 - Ga nu naar de volgende site: <https://eddykerkels.nl/bingo/>

Creëer je eigen bingo-kaarten

Titel bovenaan kaart:

Welke woorden of plaatjes wil je gebruiken?
Zet elk woord op een eigen regel (of kommagescheiden)

<https://eddykerkels.nl/bingo/potlood.jpg>
<https://eddykerkels.nl/bingo/camera.jpg>
Werkboek
Adriaan
Nederland
Sliedrecht
Zeventien
Tachtig
7 x 7 =

Aantal kolommen breed: 3 breed

Aantal rijen hoog: 3 hoog

Aantal kaarten maken: 25 kaarten

- Typ de titel in het bovenste witte vakje
- Typ de antwoorden in het grote witte vak
- De kolommen en rijen staan op 3 breed en 3 hoog (dat zou ik zo laten)
- Geef nog even aan met hoeveel kaarten je wilt spelen (aantal kinderen dat met het spel meedoet?)
- Geef de printopdracht
 - Ga met de muis (aanwijzer) op de bingokaart staan
 - rechtermuisknop
 - afdrukken
- print de kaartjes

Onderwaterbingo		
35	72	81
54	18	5
15	4	50