

# LESBRIEF 1 FEESTKWARTET!



“Mag ik van jou, uit de categorie Sinterklaas, de mijter?” Kwartet! Dit spelletje wordt al jaren gespeeld en verveelt nooit! Maar hoe leuk en leerzaam is het voor je leerlingen om hun eigen kwartet te maken? In deze lesbrief nemen we je stap-voor-stap mee in het ontwerpen van jullie eigen klassen-kwartet, dat past binnen het thema ‘december feestmaand!’.

## DOEL

Leerlingen leren begrippen te koppelen aan verschillende feesten om daarmee hun woordenschat uit te bereiden.

## TIJDSDUUR

Circa 1 uur om te maken en wanneer het kwartet klaar is, zelf in te vullen speeltijd.

## BENODIGDHEDEN

Format kwartet maken (zie bijlage), kopieer machine, lamineer apparaat, eventueel dik wit A4 papier (welke niet doorschijnt).

## SAMENWERKEN

Er kan in groepjes van 2 of 4 worden samengewerkt, maar ook individueel. Maak hiervoor een keuze op basis van het aantal geclusterde begrippen en aantal leerlingen.

## VOORBEREIDING

- 1 Bedenk vooraf of en op welke manier je de leerlingen laat samenwerken.
- 2 Druk zoveel kwartet formats af (zie bijlage) als nodig. Gebruik het liefst dik A4 papier welke niet doorschijnt.
- 3 Zorg voor de mogelijkheid om de kwartetten te kopiëren, zodat er meerdere spellen tegelijkertijd gespeeld kunnen worden.
- 4 Zet het lamineerapparaat klaar!

## STAP 1: WOORDWEB MAKEN

Start de les door samen met de groep een woordweb te maken. Schrijf in het midden van het woordweb ‘FEEST’. Laat de leerlingen verschillende soorten ‘FEEST’ noemen die ze kennen. (Denk hierbij aan: Sinterklaas, Kerst, Pasen, Halloween, Suikerfeest, verjaardag, bruiloft, oud en nieuw)

Laat de kinderen vervolgens begrippen opnoemen die horen bij Sinterklaas, Suikerfeest of een verjaardag. Per feest moeten er uiteindelijk 4 begrippen worden bedacht. (Denk hierbij aan: aftellen, oliebollen, vuurwerk, twaalf uur)

## STAP 2: SUCCESCRITERIA

Ga vervolgens met de groep succescriteria opstellen. Waar moet een goed spel kwartet aan voldoen? Denk hierbij aan: verzorging, verbeelding van het begrip, afwerking ect.

**TIP: LAAT VERSCHILLENDE, BESTAANDE KWARTETSPELLEN ZIEN, ZODAT DE LEERLINGEN EEN IDEE KRIJGEN WAAR EEN GOED SPEL AAN MOET VOLDOEN.**

## STAP 3: TAKEN VERDELEN

Verdeel de verschillende feesten onder de leerlingen of groepjes. Laat de leerlingen vervolgens vier begrippen bedenken die met dit feest te maken hebben of laat ze kiezen uit het -bij stap 1

# LESBRIEF 1 FEESTKWARTET!

gemaakte- woordweb. Geef bij de kinderen aan dat ze de vier begrippen eerst bij jou moeten laten controleren. Zo kun je als leerkracht nog sturen op bijvoorbeeld het begrip *cadeautjes*. Dit begrip kan namelijk voor zowel Sinterklaas als verjaardag gekozen worden. Laat de kinderen het begrip specifiek kiezen bij het feest. Stuur er daarom op dat *pakjesavond* beter past bij Sinterklaas dan *cadeautjes*.

## STAP 4: AAN DE SLAG!

Nu de vier begrippen zijn bedacht en gecheckt kunnen de leerlingen aan de slag. Gebruik hiervoor het bijgeleverde format.

**TIP: VRAAG AAN DE LEERLING: IS HET KWARTETSETJE HELEMAAL VOLGENS DE SUCCESCRITERIA GEMAAKT?**

## STAP 5: DUPLICEREN

Zijn de leerlingen/de groepjes helemaal tevreden? Zorg er dan voor dat het setje kaarten een aantal keer gedupliceerd wordt, zodat er straks voldoende kwartetten zijn om tegelijkertijd mee te spelen. Plastificeer alle setjes vervolgens.

**TIP: ZORG ERVOOR DAT DE KAARTJES UITEINDELIJK OP EEN EN DEZELFDE MANIER GEPLASTIFICEERD WORDEN, ZODAT ER NIET DUIDELIJK IS TIJDENS HET SPELEN WELKE SETJES BIJ ELKAAR HOREN.**

## STAP 6: SPELREGELS EN SPELEN MAAR!

Klaar om het kwartetspel te spelen! Fris kort de regels van het spel weer even op.

- ✓ De jongste speler van het groepje begint
- ✓ Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers een kaart die je niet hebt. Het moet wel een kaart zijn van een kwartet waarvan je zelf minimaal één kaart in je hand hebt.
- ✓ Noem de naam van het kwartet en vraag dan de kaart die je wilt hebben.
- ✓ Als de speler de kaart heeft, dan moet hij hem geven en mag jij nog een keer. Dit mag opnieuw aan dezelfde speler of aan een andere.
- ✓ Als je een setje van 4 kaarten hebt, roep je 'Kwartet!' en leg je de vier bij elkaar horende kaarten voor je neer op tafel.
- ✓ Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan is je beurt voorbij en mag je een kaart pakken van de stapel.

Veel plezier!