

Opdrachttkaarten

meervoudige
intelligentie

REKENKNAP

Plan een leuke treinreis van één dag door Nederland.

Je bezoekt verschillende steden.

Zoek op internet uit hoe laat je overal wilt zijn en hoeveel je moet betalen.



SAMENKNAP

Doe deze opdracht met z'n vieren. Pak een blaadje en een potlood. Eén kind mag 30 seconden iets tekenen en geeft dan het papier door. Net zo lang tot de tekening af is.

Kleur de tekening ook in!



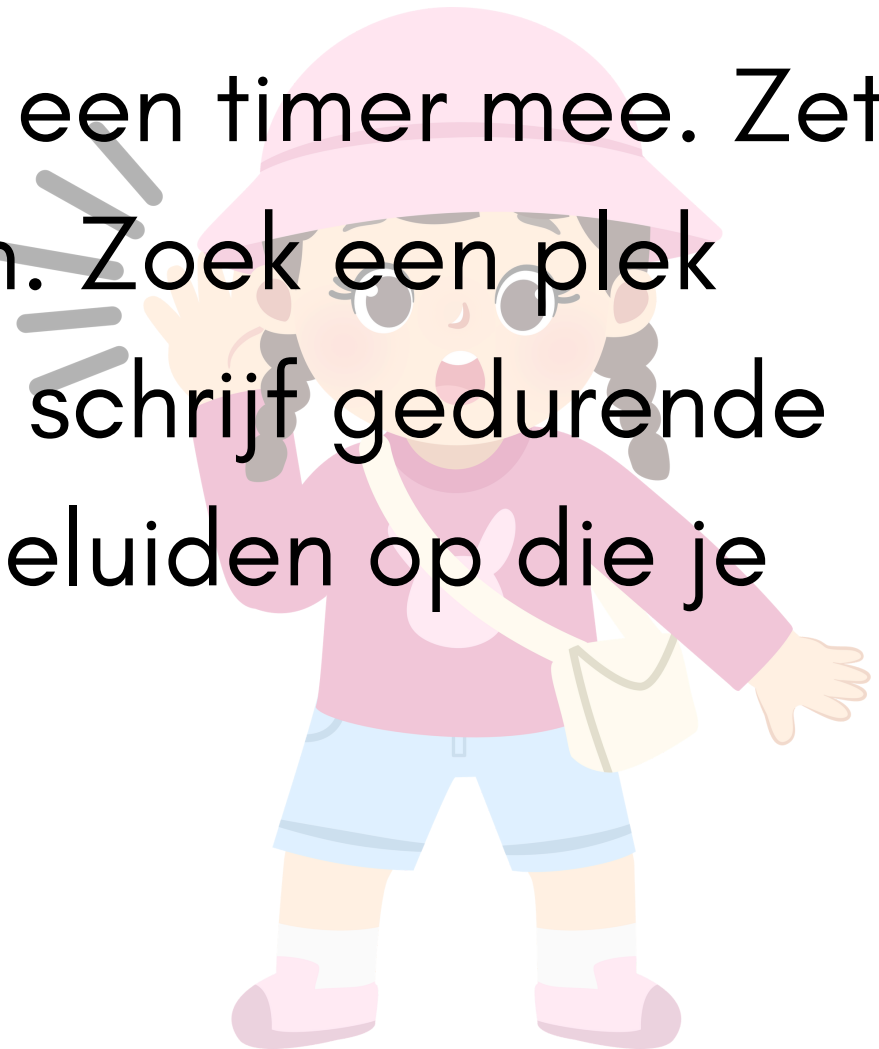
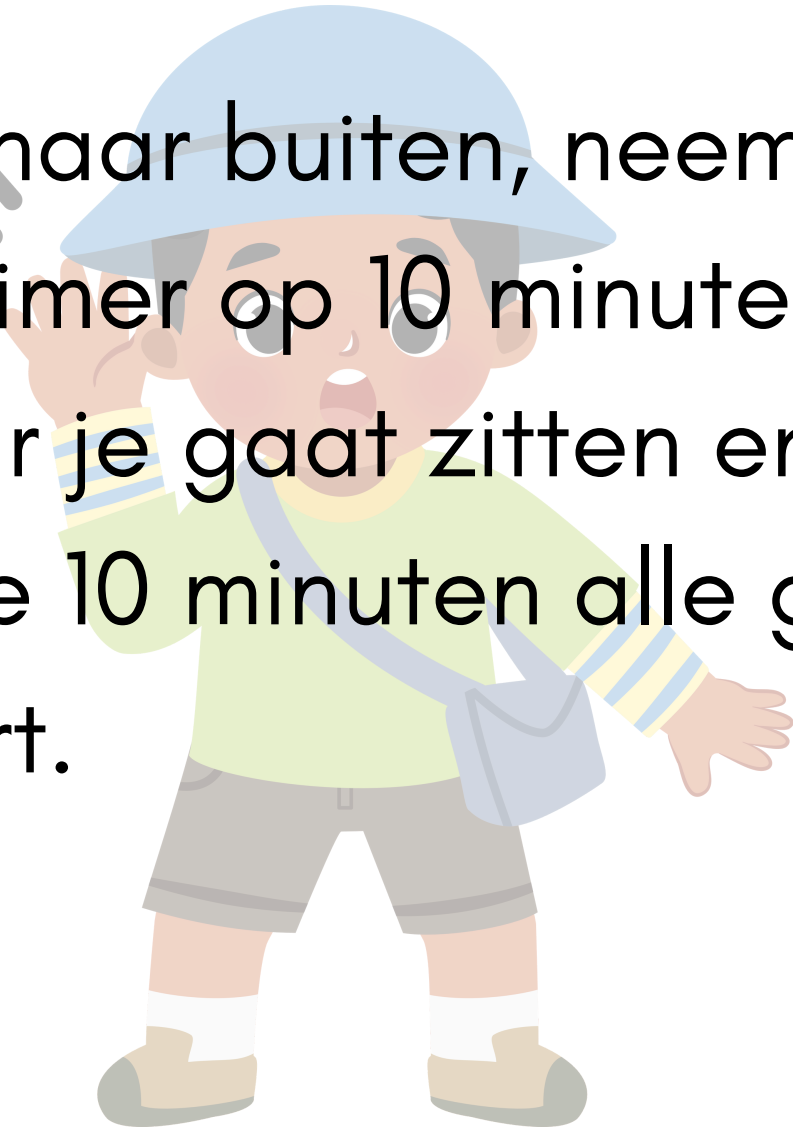
BEWEEGKNAP

Bedenk een dans om de leerlingen van groep 4 de tafel van 3 aan te leren.



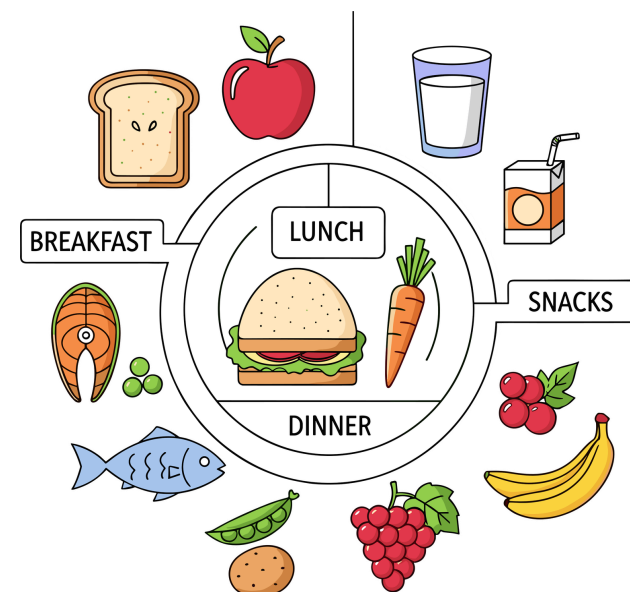
MUZIEKKNAP

Ga naar buiten, neem een timer mee. Zet de timer op 10 minuten. Zoek een plek waar je gaat zitten en schrijf gedurende deze 10 minuten alle geluiden op die je hoort.



TAALKNAP

Bedenk een menu voor de hele dag, dus met ontbijt, lunch en diner. Zorg voor gezonde voeding, maar je moet het zelf ook lekker vinden.



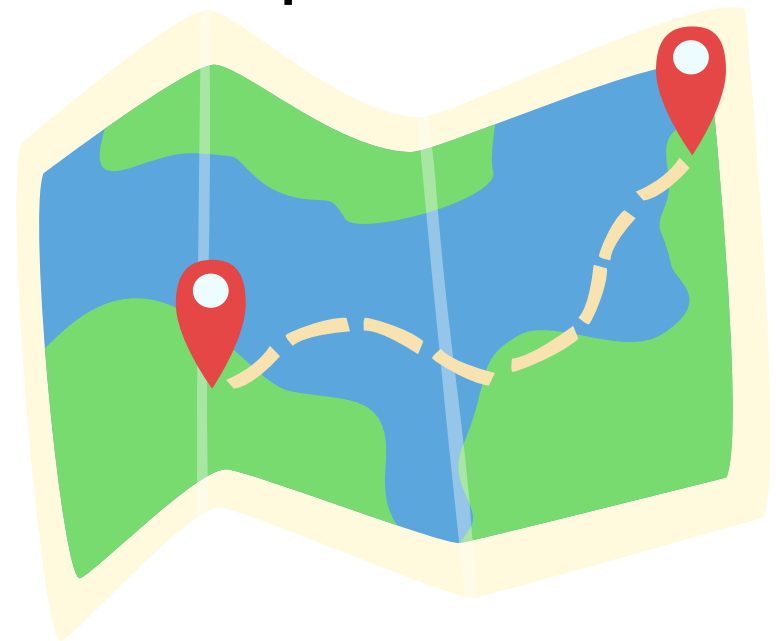
ZELFKNAP

Schrijf op hoe jij eruit ziet.
Schilder of teken daarna jezelf.



BEELDKNAP

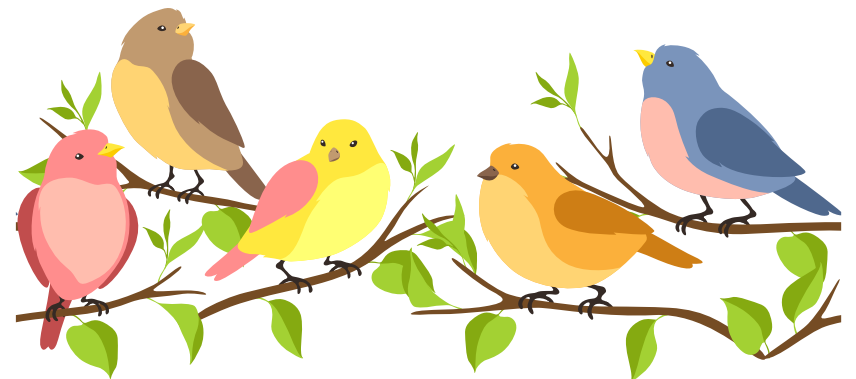
Teken een kaart waarop de route van jouw huis naar school getekend staat.
Zet er zoveel mogelijk details op.



NATUURKNAP

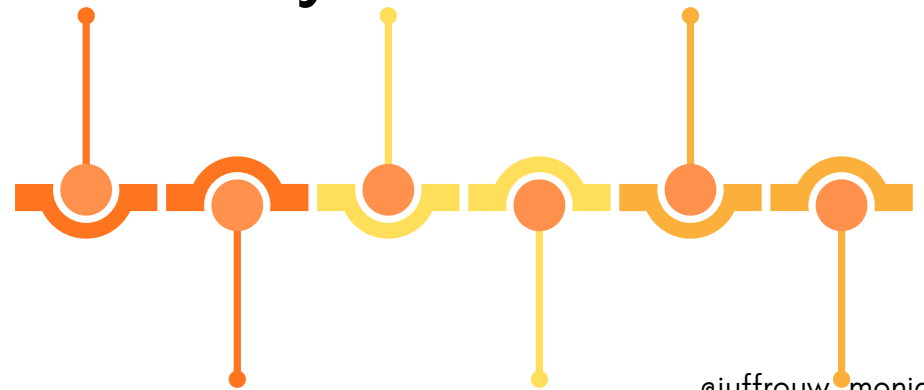
Onderzoek welke vogels er in de buurt van de school leven. Maak per vogel een word-bestand of Google docs bestand. Zet er een foto, naam, leefgebied en voedsel bij.

Vind minimaal 5 vogels.



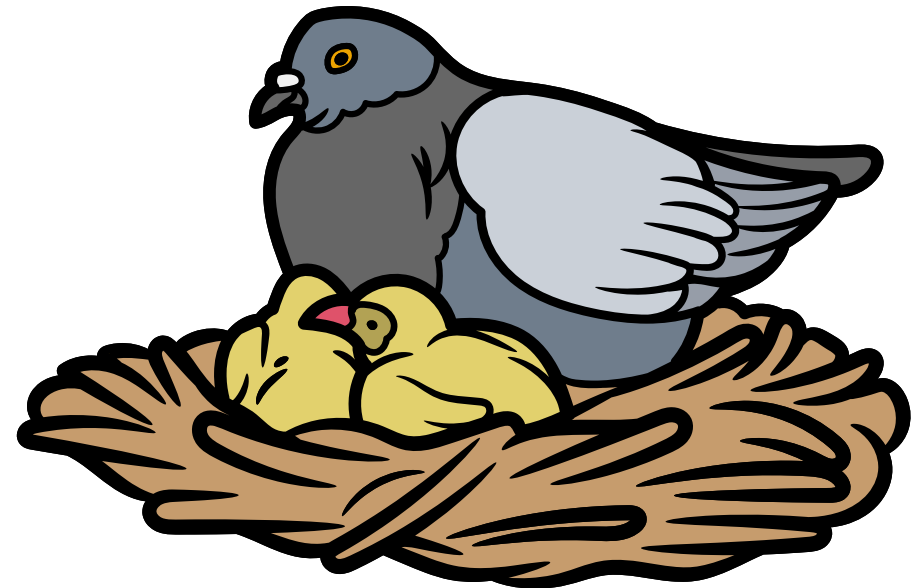
REKENKNAP

Maak een tijdbalk van jouw leven tot nu toe. Zet in ieder geval de volgende momenten op de tijdbalk: de geboorte, jouw eerste woord, jouw eerste stapjes, geboorte broertjes/ zusjes en andere bijzondere gebeurtenissen.



NATUURKNAP

Een duif maakt een nest. Hoe maakt de duif een nest. Zoek dit op en beschrijf het. Zoek daarna materialen en bouw een nest zoals de duif dat doet.



ZELFKNAP

Schrijf een verhaal over jouw toekomst.
Wat voor baan heb je? Welke opleiding heb je gedaan? Waar woon je? Enz.



BEELDKNAP

Maak een ontwerp, een tekening, van het huis dat je wilt bouwen. Hierin staan ook de afmetingen van muren, ramen en deuren. Hierna ga je dit huis op schaal maken.



BEWEEGKNAP

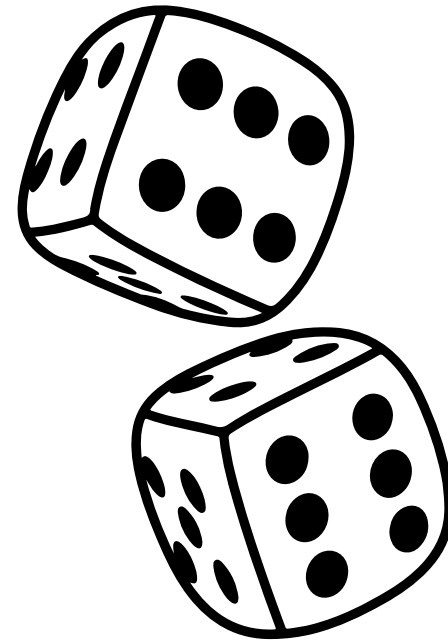
Bedenk 3 nieuwe spelletjes die we in de pauze met een kleine groep leerlingen kunnen doen. Schrijf op wat je nodig hebt en hoe je het spel moet spelen.



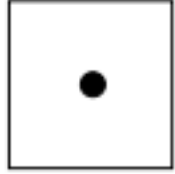
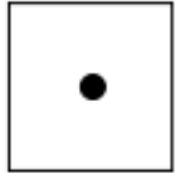
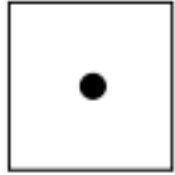
SAMENKNAP

Speel met een groepje het spelletje
1000-den.

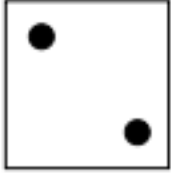
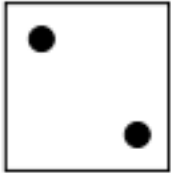
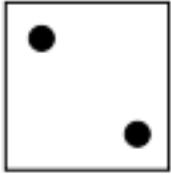
De uitleg staat op een
aparte kaart.



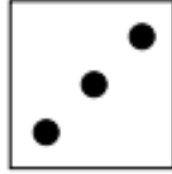
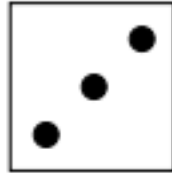
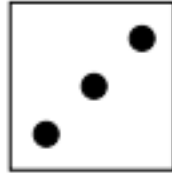
1000-den



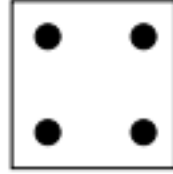
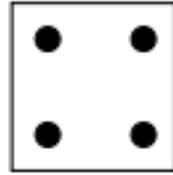
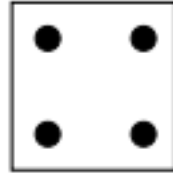
(in een keer) = 1000



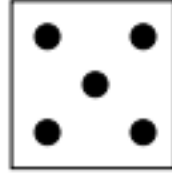
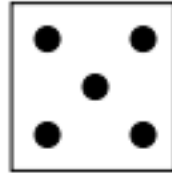
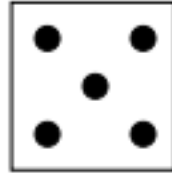
(in een keer) = 200



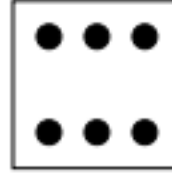
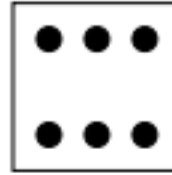
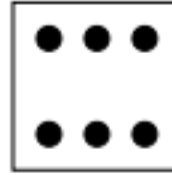
(in een keer) = 300



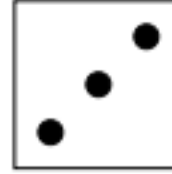
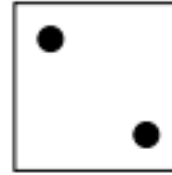
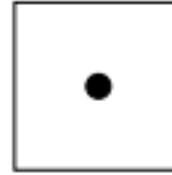
(in een keer) = 400



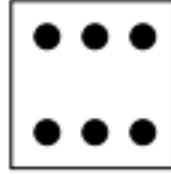
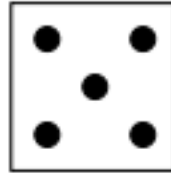
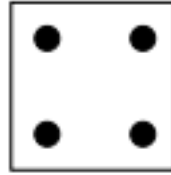
(in een keer) = 500

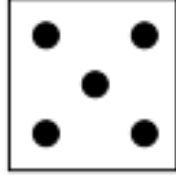


(in een keer) = 600

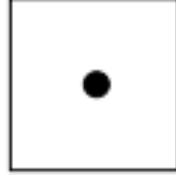


(in een keer) = 1500





= 50



= 100

Je hebt 6 dobbelstenen nodig. Je gooit alle dobbelstenen in 1x. Dan ga je kijken of je één van bovenstaande combinaties hebt.

Heb je bijvoorbeeld 3x 2 gegooid? Dan leg je die 3 dobbelstenen apart en dubbel je verder met de rest van de dobbelstenen.

Gooi je dan bijvoorbeeld een 5, dan leg je deze 5 bij de 3x 2. Je hebt dan nog 2 dobbelstenen over.

Je moet de punten die je hebt gegooid bij elkaar optellen. Je mag namelijk pas stoppen als je minimaal 350 punten hebt. Heb je minder, kan het dus zijn dat je gewoon geen punten scoort.

Als je alle dobbelstenen hebt opgegooid, mag je ze alle 6 weer pakken en verder gaan. Dan kun je dus meer punten halen!

MUZIEKKNAP

Maak op de melodie van een bekend liedje een nieuw lied. Begin met een nieuw refrein.

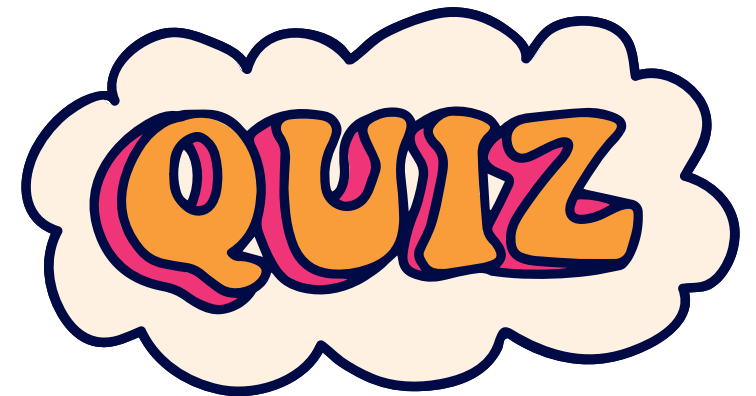


REKENKNAP

Je wilt op kamp macaroni maken voor heel groep 8 inclusief 4 personen begeleiding. Zoek een recept en bereken hoeveel ingrediënten je nodig hebt. Bereken ook wat de ingrediënten kosten als je ze bij Albert Heijn koopt. Schrijf alles overzichtelijk uit.

SAMENKNAP

Bedenk in een tweetal 10 vragen voor een quiz voor groep 8. De quizvragen worden gemaakt op een site waar je een quiz kan maken. Overleg met de juf welke je mag gebruiken.



TAALKNAP

Schrijf een verhaal over een tandenborstel die op reis ging.



NATUURKNAP

Maak een muurkrant over de flora en fauna van een natuurgebied bij jou in de buurt. Schrijf eerst informatie op. Verzamel illustraties die je kunt gebruiken. Maak daarna de muurkrant.



ZELFKNAP

Bedenk 10 vragen die je aan iemand op school of uit je omgeving wilt stellen. Benader diegene na het bedenken van de vragen voor een afspraak om je vragen ook daadwerkelijk te stellen. Maak hiervan een verslag.

TAALKNAP

Maak een informatiefolder over kamp. Geef belangrijke informatie over wat op kamp gaan inhoudt en wat je mee moet nemen. Bedenk ook leuke spelletjes die je op kamp kunt doen. Teken of plak er passende illustraties bij.

A stylized illustration of a campsite. In the foreground, there is a campfire with a bright yellow and orange flame. To the left of the fire is a camp stove on a wooden stand. In the background, there are several brown tents pitched on a green field. The scene is surrounded by various green trees and bushes, creating a forest-like atmosphere.

ZELFKNAP

Maak een boekje over jouw favoriete plekjes in de stad of dorp waar je woont. Schrijf erbij waar het is, wat je er kunt doen en waarom het jouw favoriete plekje is. Zet er leuke foto's bij.

BEELDKNAP

Maak een bouwwerk van K'nex. Het moet wel echt iets voorstellen!



NATUURKNAP

Onderzoek in de buurt van de school 5 verschillende bomen. Probeer via de zoekkaart bomen erachter te komen hoe deze bomen heten.

BEWEEGKNAP

Bedenk een leuke gymactiviteit. Schrijf op wat je nodig hebt en leg uit hoe de activiteit in zijn werk gaat. Denk goed na over de organisatie. Hoe speel je het spel, hoeveel leerlingen kunnen meedoen, enz.



SAMENKNAP

Schrijf in een tweetal één verhaal. Eén leerling schrijft een woord op, geeft het blaadje aan de ander. Deze leerling schrijft weer een woord op dat past bij het vorige woord. Er mag niet overlegd worden!

Write
YOUR
STORY

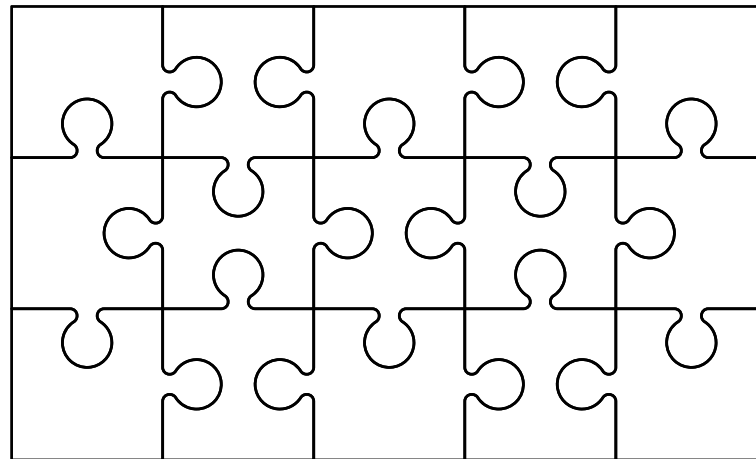
MUZIEKKNAP

Zoek uit wat een limerick inhoudt. Maak een limerick voor onze klas.



REKENKNAP

Kies één tafel uit de tafels van 1 t/m 10. Leg met behulp van voorwerpen de tafel neer, bijvoorbeeld 3 stapeltjes van 5 gummen betekent 3×5 . Maak van elke som een foto.



SAMENKNAP

Los de sudoku op.

m			s	c		t	r	
	o						e	
	e	c		r	p	u		
p		o				e		m
			m		s			
r	s			p	u	o		t
	r			u		c		
		e	r		c	m		p
	m	p	t				u	

m			s	c		t	r	
	o						e	
	e	c		r	p	u		
p		o				e		m
			m		s			
r	s			p	u	o		t
	r			u		c		
		e	r		c	m		p
	m	p	t				u	

BEWEEGKNAP

Zoek op internet een leuke 'Energizer'. De activiteit moet geschikt zijn voor de groep. Bereid deze opdracht voor. Jij gaat de opdracht namelijk aan de klas geven!



REKENKNAP

Je loopt om 15.15 uur naar halte De Wierden in Almere-Haven. Je wilt naar het zwembad in Almere-Stad. Welke bus moet je nemen? Hoe laat vertrekt de bus? Hoe lang moet je nog lopen? Hoe lang duurt de reis?



NATUURKNAP

Welke dieren zijn er in de Oostvaardersplassen? Maak een lijst met dieren en zoek plaatjes van deze dieren.



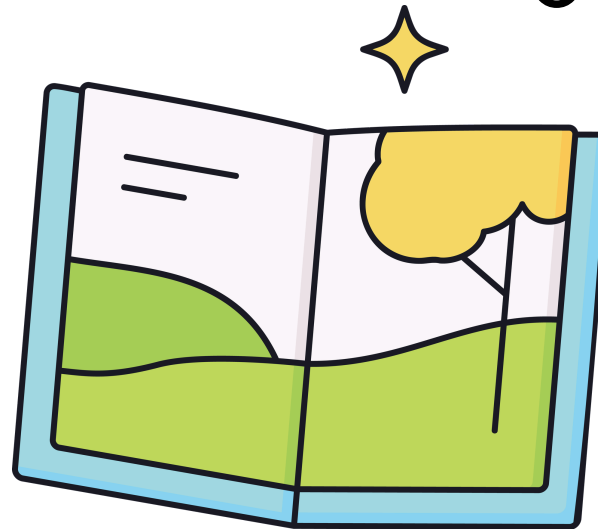
ZELFKNAP

Maak 10 vragen die met topografie te maken hebben. Bij elke vraag bedenk je 3 antwoorden. Onderstreep het goede antwoord.



BEELDKNAP

Maak een prentenboek. Je maakt tekeningen die herkenbaar zijn voor kleuters en bedenkt een eenvoudig verhaal.



NATUURKNAP

Er is de laatste jaren nogal wat natuurgeweld geweest in de wereld. Maak een overzicht van natuurrampen van de afgelopen 5 jaar die het nieuws hebben gehaald. Schrijf erbij om welke natuurramp het ging, wanneer het was en wat de gevolgen waren.

BEELDKNAP

Maak een beeldcollage over een aardrijkskundig of geschiedkundig onderwerp. Beeld het thema op een creatieve manier uit.



BEWEEGKNAP

Bedenk een kort verhaaltje. Je vertelt dit verhaal, maar beeldt ook tegelijkertijd uit wat je vertelt.



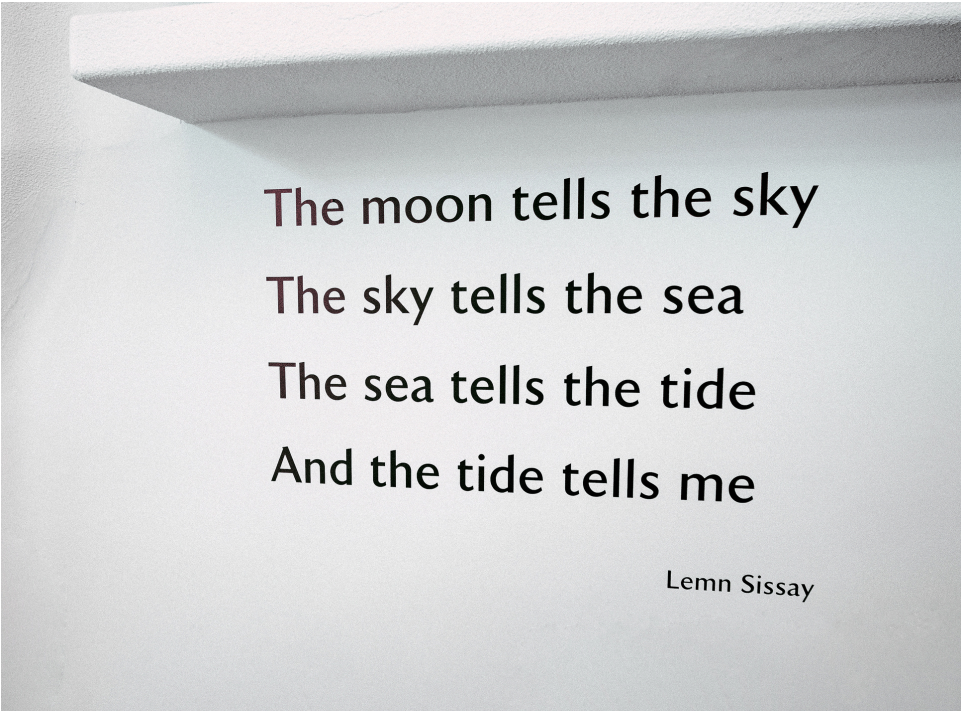
SAMENKNAP

Bedenk met een klein groepje van maximaal 4 leerlingen een kort toneelstukje. Het toneelstuk moet gaan over de actualiteit. Dit toneelstukje voer je op voor de klas.



TAALKNAP

Schrijf een gedicht van minimaal 10 regels met rijmschema A - B - A - B. Draag dit gedicht voor.

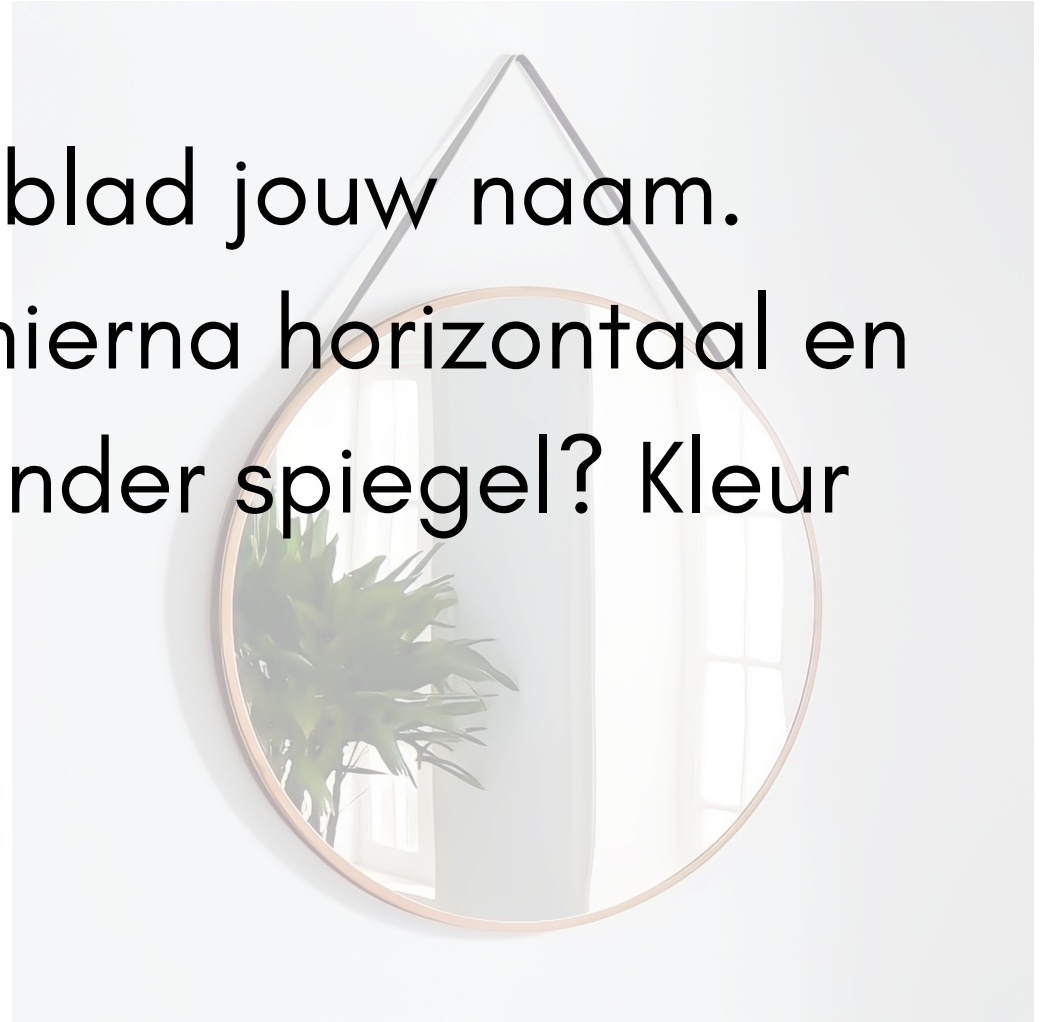


The moon tells the sky
The sky tells the sea
The sea tells the tide
And the tide tells me

Lemn Sissay

REKENKNAP

Schrijf op een ruitjesblad jouw naam.
Spiegel jouw naam hierna horizontaal en
verticaal. Lukt het zonder spiegel? Kleur
daarna mooi in.



SAMENKNAP

Maak in tweetallen zoveel mogelijk
nieuwe woorden uit het woord
'kamerplant'.

Bijv. kam, plan, plat, enz.



BEWEEGKNAP

Bedenk een kort spelletje.
De klas moet hierbij in
beweging zijn. Leg duidelijk uit
wat de bedoeling is. Denk aan de
spelregels.



TAALKNAP

Tellen tot 10 doen ze in alle landen van de wereld. Vind het tellen van 1 t/m 10 in tien andere talen dan het Nederlands.



TAALKNAP

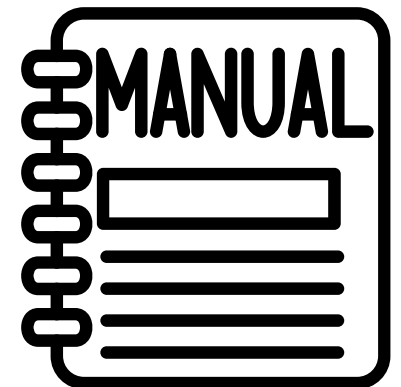
Schrijf de letters van het alfabet in twee kolommen op. Bedenk bij elke letter een woord dat hoort bij 'school'.



ZELFKNAP

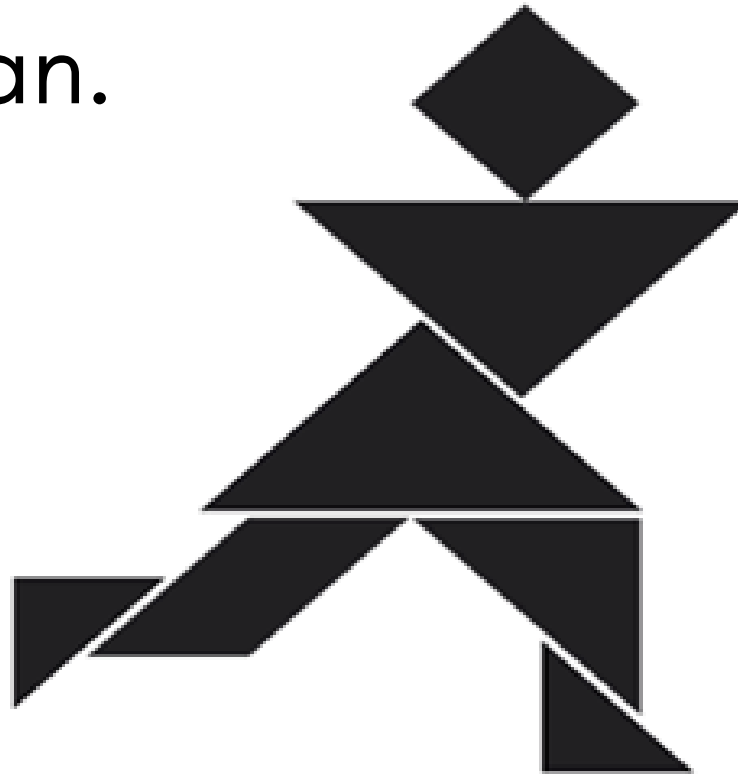
Schrijf een gebruiksaanwijzing voor jezelf. Het moet duidelijk zijn hoe jij in elkaar steekt als iemand die jou niet kent dit leest.

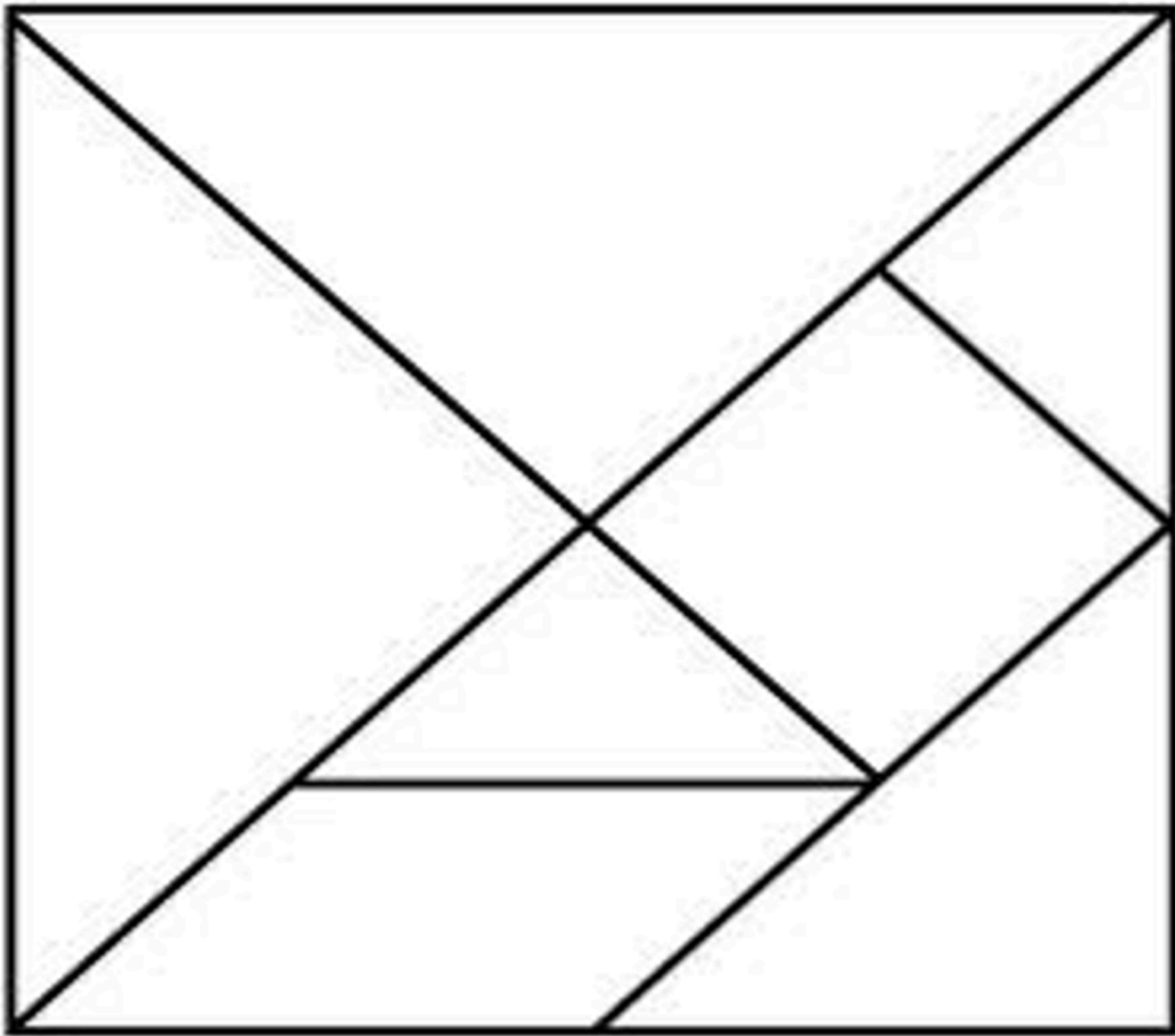
Denk aan je sterke kanten, je minder sterke kanten, waar kan je tegen, waar kan je absoluut niet tegen, waar kan iemand jou voor wakker maken, enz.

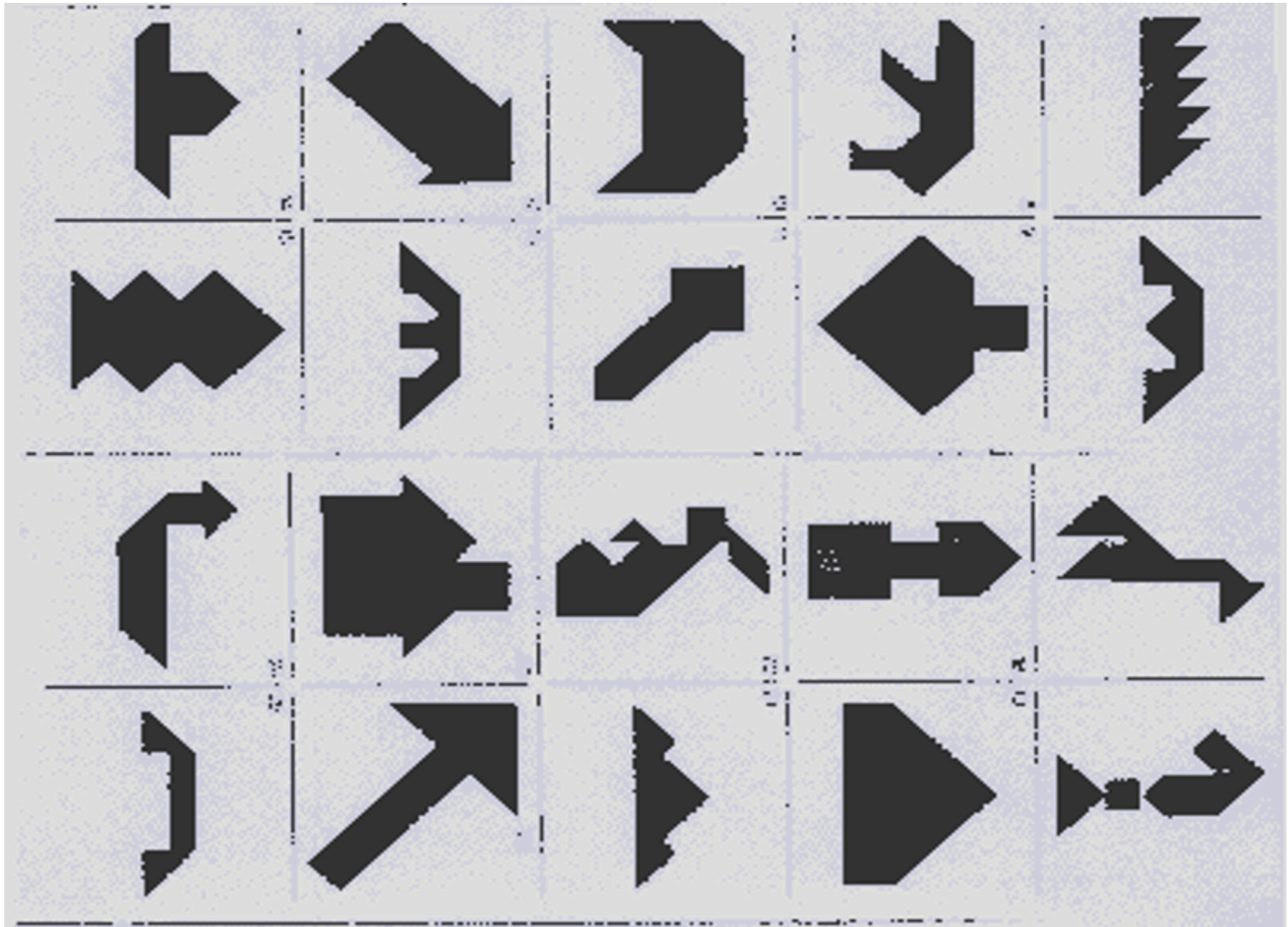


BEELDKNAP

Knip van het kopieerblad eerst alle stukjes los. Maak daarna de figuren die op de andere kaart staan.







BEELDKNAP

Ontwerp jouw droomspeeltuin. Je mag deze speeltuin tekenen.



BEWEEGKNAP

Bedenk een circuit waarin leerlingen kennis maken met verschillende sporten. Het moet op het schoolplein te organiseren zijn. Wie weet mag je het circuit ook echt uitzetten!



SAMENKNAP

Maak samen met andere leerlingen uit de klas de omgeving van school eens goed schoon. Je gaat naar buiten, neemt prikstokken en vuilniszakken met en gaat opruimen.



NATUURKNAP

Ontdek meer over de Noord- en Zuidpool.
Zoek op wat je waar kunt vinden. Maak
hier een mooi verslag van.

