GAME.LEARN.GROW
artevelde hogeschool

Wanneer?

- ☑ INSTAP
- ☑ VERWERVING
- ☐ verwerking
- ☐ afronding

Waarom?

- ☑ AANSCHOUWELIJKHEID
- ☐ differentiatie
- ☐ herhaling
- ☐ activiteit
- ☐ geleidelijkheid
- ☑ MOTIVATIE

Leerjaar?

1 2 3 4 5 6

Werkvormen?

Groeperingsvormen?

Gametype?

GEMAKKELIJK MOEILIJK

Tijd?

voorbereiding

leeractiviteit

Nodig?

Neem gerust een kijkje naar andere spelfiches.
www.gamelearngrow.weebly.com

1.1 EEN MOTIVERENDE INSTAP IN DE LES OVER DE SECONDE

DIT IS EEN ILLUSTRATIE VAN HOOFDKAART A

EINDTERMEN

Wiskunde - meten

De leerlingen:

2.1 kennen de belangrijkste grootheden en maateenheden met betrekking tot lengte, oppervlakte, inhoud, gewicht (massa), tijd, snelheid, temperatuur en hoekgrootte en ze kunnen daarbij de relatie leggen tussen de grootheid en de maateenheid.

2.2 kennen de symbolen, notatiewijzen en conventies bij de gebruikelijke maateenheden en kunnen meetresultaten op veelzijdige wijze noteren en op verschillende wijze groeperen.

2.3 kunnen veelvoorkomende maten in verband brengen met betekenisvolle situaties.

LESDOELEN & LEERPLANDOELEN

Lesdoelen

De leerlingen kunnen:

1. verwoorden dat 1 minuut gelijk is aan 60 seconden.
2. een tijdsduur uitgedrukt in minuten en seconden lezen als ... minuten en ... seconden.
3. een tijdsduur uitgedrukt in minuten en seconden schrijven als ... min. ... sec.

Uitbreiding voor derde graad:

4. een tijdsduur berekenen tussen twee tijdstippen die uitgedrukt zijn in minuten en seconden.
5. verschillende tijdsduren uitgedrukt in minuten en seconden ordenen van meer naar minder of omgekeerd.
6. aangeven dat 1 seconde nog wordt verdeeld in honderdste seconde.
7. een tijdsduur uitgedrukt in minuten, seconden en honderdste seconde lezen.

Leerplandoelen

ZILL: WDmm3
OVSG: DL-WI-MET-04.30 | DL-WI-MET-04.35 | DL-WI-MET-04.36 | DL-WI-MET-04.39
GO: 2.2.26 - 3.2.28 -3.2.29

GAME

Een kort loop- of racegame waarin de tijd in minuten, seconden (en honderdsten) gemeten wordt.

Een race moet langer dan één minuut duren maar niet te lang natuurlijk.

Neem gerust een kijkje naar de verschillende games.
www.gamelearngrow.weebly.com

Beschrijving

In de instap van de les worden leerlingen gemotiveerd door een kort loop- of racegame die klassikaal gespeeld wordt op het digibord. Seconden worden in een betekenisvolle situatie gebruikt.

Instap

De leerkracht noteert de eindstand op het bord.

Eén leerling speelt het spel vooraan op het digibord.
De andere leerlingen volgen het spel op het digibord.

Verwerving

Stel volgende vragen:

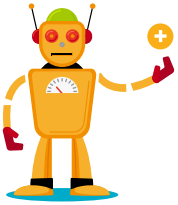
- In hoeveel tijd heeft x de ronde gelopen?
- Wat zijn minuten?
- Wat zijn seconden?
- Hoeveel seconden zitten er in 1 minuut?

5de - 6de leerjaar

- Wie was het snelst?
- Hoeveel sneller?
- Wie had minder dan ... minuten?
- Hoeveel seconden minder?

Een tweede leerling speelt het spel aan het bord.

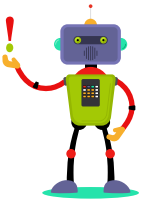
Een derde leerling speelt het spel ter controle van de minuut



\+ Zelfde spel maar anders ingezet?

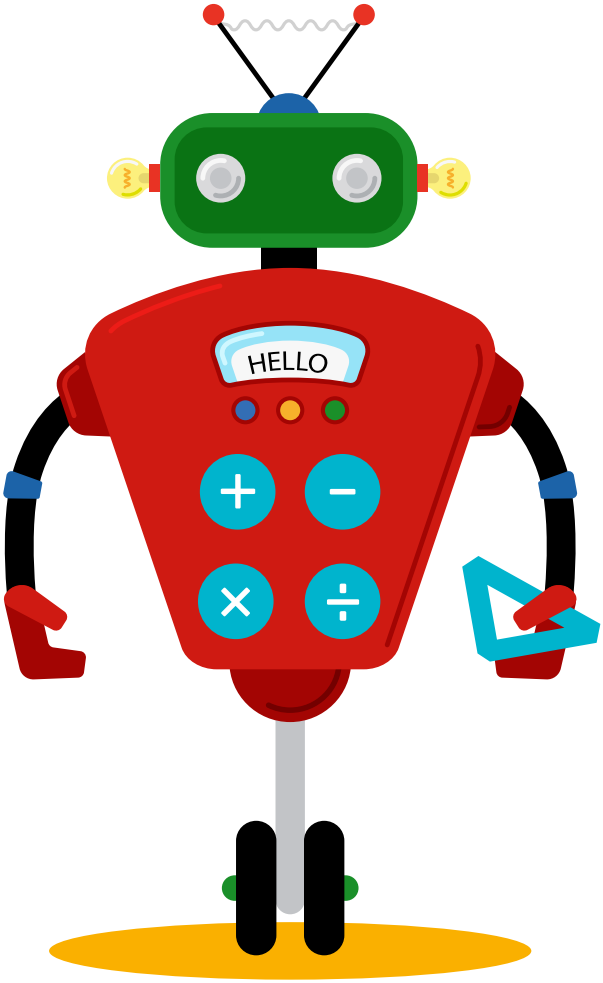
Zie fiche 1.2

! Benoem ook de laatste cijfers als 'honderdste van een seconde'. Dit is wel belangrijk in de sport om te weten wie de winnaar is.



1.1

Race je mee? Zo leer je in een recordtijd ‘DE SECONDE’.



1.1