VOORBEREIDINGSTIJD
10 minuten

LESTIJD
45 minuten

vak

JUNGLE SPEED

TEST JE REACTIEVERMOGEN

GROEP 4-8

LESDOEL

- De leerlingen kunnen in het kort vertellen hoe het spel Jungle Speed werkt. Het lezen van een korte instructieve tekst over dit spel helpt hen hierbij.
- De leerlingen kunnen aangeven bij welke combinatie van kaartjes de totem gepakt mag worden.
- De leerlingen hebben hun reactievermogen geoefend door het spel Jungle Speed te spelen op het schoolplein.

Kerndoel 4: De leerlingen leren informatie te achterhalen in informatieve en instructieve teksten, waaronder schema's, tabellen en digi tale bronnen.

Kerndoel 58: De leerlingen leren samen met anderen op een respectvolle manier aan bewegingsactiviteiten deel te nemen, afspraken te maken over het reguleren daarvan, de eigen bewegingsmogelijkheden in te schatten en daarmee bij activiteiten rekening te houden.

INHOUD

Voorbereiding

Print per groepje van 4 leerlingen de Jungle Speed kaartjes. Print per leerling het werkblad Jungle Speed. Zorg voor een totem per groepje van vier leerlingen, zoals een pion of een hoedje.

Inleiding

Leg in de pauze het spel uit aan minstens twee leerlingen. Speel bij binnenkomst het spel met de leerlingen, terwijl de andere kinderen kijken. Bespreek het kort na: Wie heeft dit spel al eerder gezien? Weet iemand al hoe het heet? (Jungle Speed)

BENODIGDE MATERIALEN

- Per leerling het werkblad Jungle Speed.
- Per groepje van vier leerlingen: geprinte kaartjes Jungle Speed.
- Per groepje van vier leerlingen een totem, zoals een pion, of hoedje.

Tip! Laten we samen tot op de bodem uitzoeken hoe dit spel precies werkt en wat de spelregels zijn. Dan wordt de kans dat ik dit spel ga winnen groter!

Aan de slag

Verdeel de leerlingen in groepjes van ongeveer vier leerlingen. Per groepje lezen ze de instructieve tekst Jungle Speed. Tijdens het lezen maken ze aantekeningen volgens de aanpak van close-reading, zodat ze straks goed kunnen vertellen hoe het spel werkt.

Vervolgens maken de leerlingen individueel het werkblad Jungle Speed. Ze geven op het werkblad in hun eigen tempo aan bij welke combinatie van kaartjes ze de totem mogen pakken.

Genoeg geoefend, nu gaan we voor het echte werk! Ga samen met de kinderen naar het schoolplein. De leerlingen gaan met hun groepje bij elkaar zitten. Ze verdelen de kaartjes en leggen de totem in het midden van het groepje. Vervolgens wordt het spel gespeeld. Om de beurt draait een leerling een kaartje om. Wanneer mag de totem gepakt worden? De leerling die het snelst de totem heeft gepakt, wint. Hij/zij mag de kaartjes van zijn aflegstapel verdelen over de groepsgenoten. Wie als eerst zijn/haar kaartjes op heeft, wint het spel!

Tip! Laat de leerlingen zelf bepalen waar ze de totem neerzetten. Een eindje verderop, zodat er steeds een sprintje getrokken moet worden? Bovenop het klimmenrek?

Variatietip! Bewegend leren. Geef alle leerlingen een kaartje. Ze lopen rond over het schoolplein en gaan op zoek naar iemand anders met een kaartje waarbij ze de totem mogen pakken. Gelukt? De leerlingen rennen naar de leerkracht en krijgen één punt. Wie heeft de meeste punten na 10 minuten?

Variatietip! Bewegend leren. Geef alle leerlingen een kaartje en tel af van 3 naar 0. De leerlingen krijgen één minuut de tijd om een duo met iemand te vormen waarbij normaal gesproken de totem gepakt mag worden. Ze rennen vervolgens naar een punt dat als totem is aangewezen. Staat binnen 1 minuut iedereen bij de totem?

Reflectie

- In hoeverre begrijp jij nu hoe het spel Jungle Speed werkt? En in hoeverre heeft het lezen van de instructieve tekst jou hierbij geholpen?
- Hoe goed vond jij jezelf in het spel Jungle Speed op een schaal van 1 – 10?
- Hoe leuk vond jij het spel Jungle Speed op een schaal van 1 – 10?
- Eens of oneens? Ik zou het spel Jungle Speed wel vaker willen spelen!

Werkbladen

- Werkblad Jungle Speed
- Printfile Jungle Speed

Zenuwslopende strijd om een totem

**Wil jij overwinnaar der gekken, stamhoofd of oppergoeroe worden?
Zorg er dan voor dat je vliegensvlug bent! In Jungle Speed strijd je om een felbegeerde totem.
Met deze in je handen is de hele tafel stik jaloers.**

Voorbereiding

Voordat je kunt beginnen met Jungle Speed zijn er wat voorbereidingen nodig. Ten eerste wordt het pakje kaarten verdeeld onder alle spelers. Let op, niemand mag zijn kaarten nog bekijken! Daarna wordt de totem in het midden van de tafel gezet.

Het spel

1. Tijd om te beginnen! Iedere speler draait om de beurt de bovenste kaart van zijn stapel om en legt deze met het symbool naar boven op een stapeltje voor zich: de aflegstapel. Deze stapel wordt gevuld met kaarten die na elke ronde overblijven. Iedere speler mag zijn kaarten maar met één hand aanraken. Bij het omdraaien is het belangrijk dat de kaart goed zichtbaar is voor de andere spelers. Iedereen legt de kaart dus open neer.
2. Alle spelers leggen één voor één hun kaarten op hun eigen aflegstapel. Dit gaat door totdat twee spelers plots een kaart met hetzelfde symbool omdraaien, de kleur maakt hierbij niet uit. Op dat moment begint het duel!
3. Na het duel gaat het spel weer verder met de speler die aan de beurt was. Dit gaat door totdat één speler zijn laatste kaart is kwijtgeraakt. Op dat moment wordt deze speler onmiddellijk uitgeroepen tot overwinnaar der gekken, stamhoofd en oppergoeroe.

Het duel

Wanneer er twee kaartjes met hetzelfde symbool op tafel komen ontstaat er een zenuwslopend duel. Dat klinkt spannend en dat is het ook... De spelers die hetzelfde symbool op hun kaartjes hebben, moeten zo snel mogelijk de totem van het midden van de tafel pakken. Wees hierbij razendsnel!

De snelste grijper wint het duel. En de verliezer? Die moet alle kaarten van de aflegstapel van de winnaar overnemen. Deze kaarten moet de speler onder zijn eigen stapeltje kaarten leggen.

Een duel kan ook plaatsvinden als iemand een 'speciale' kaart gebruikt. Dan moeten alle spelers mee duelleren om de totem! De winnaar van dit duel verdeelt de kaarten van zijn aflegstapel en de pot onder de verliezers. De verliezer pakt zijn eigen aflegstapel terug.

Maare, wat doen we als...

De kaart met de pijlen naar binnen op tafel komt?
Alle spelers proberen de totem zo snel mogelijk te grijpen. Wie de totem grijpt, legt zijn aflegstapel in de pot. Vervolgens gaat het spel verder.

De kaart met de pijlen naar buiten op tafel komt?
Tel met zijn allen tot drie: op nummer drie draaien alle spelers tegelijkertijd een kaart om. Als er dezelfde symbolen verschijnen, vindt onmiddellijk een duel plaats. Gebeurt dit niet? Dan begint het spel opnieuw met de speler die de kaart had opgelegd.

Mensen ruzie krijgen op de totem?
Door al het enthousiasme is de kans groot dat er discussie ontstaan wie de totem als eerste heeft gegrepen. Gelukkig is dit nergens voor nodig. Diegene met de meeste vingers rond de totem is de winnaar. Bij gelijkspel is diegene die de totem het laagste vasthoudt de winnaar. Wild trekken en kracht zetten heeft dus geen enkel nut!

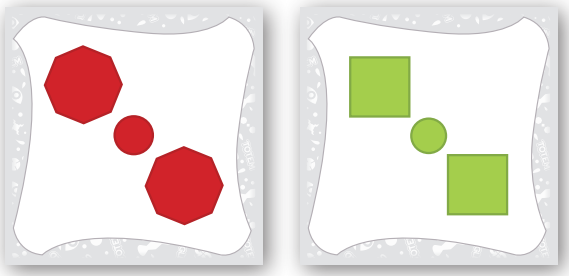
De totem valt?
Laat een speler de totem vallen óf grijpt hij hem zonder dat dit mag? Dan pakt diegene zonder aarzelen alle kaarten uit de pot én de kaarten die iedereen heeft afgelegd.

Werkblad Jungle Speed

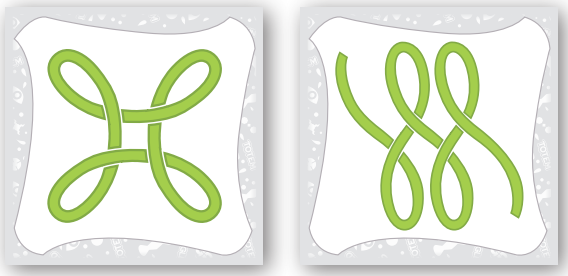
**Wil jij overwinnaar der gekken, stamhoofd of oppergoeroe worden?
Zorg er dan voor dat je vliegensvlug bent! In Jungle Speed strijd je om een felbegeerde totem.
Met deze in je handen is de hele tafel stik jaloers. Oefenen maar!**

Opdracht 1

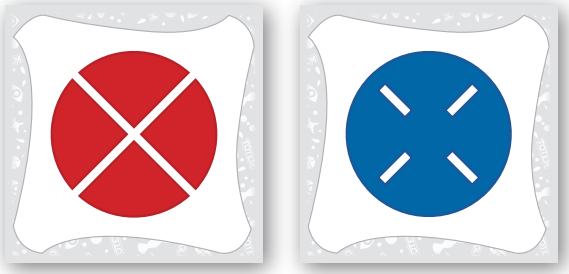
Bekijk de afbeeldingen hieronder. **Waar** of **niet waar**?
Bij deze combinatie kaartjes mag de totem gepakt worden! Kleur het juiste vakje.



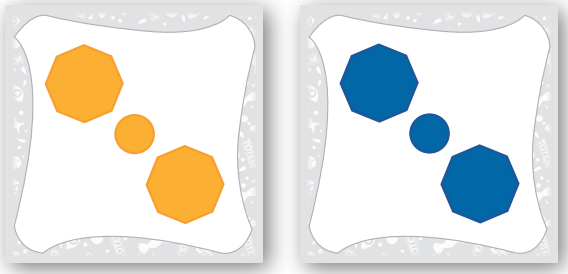
○ WAAR ○ NIET WAAR



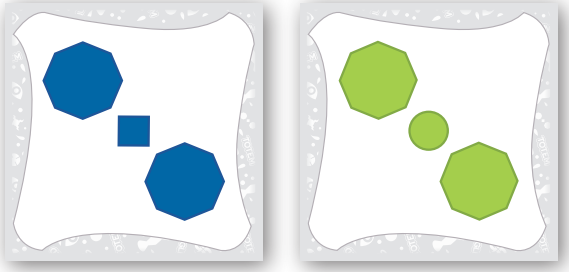
○ WAAR ○ NIET WAAR



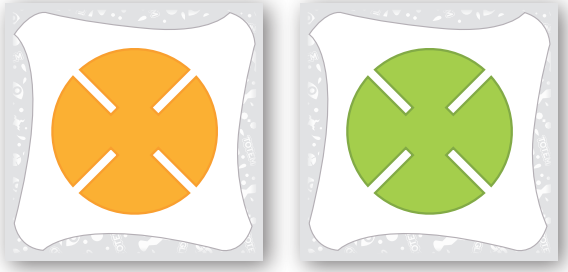
○ WAAR ○ NIET WAAR



○ WAAR ○ NIET WAAR



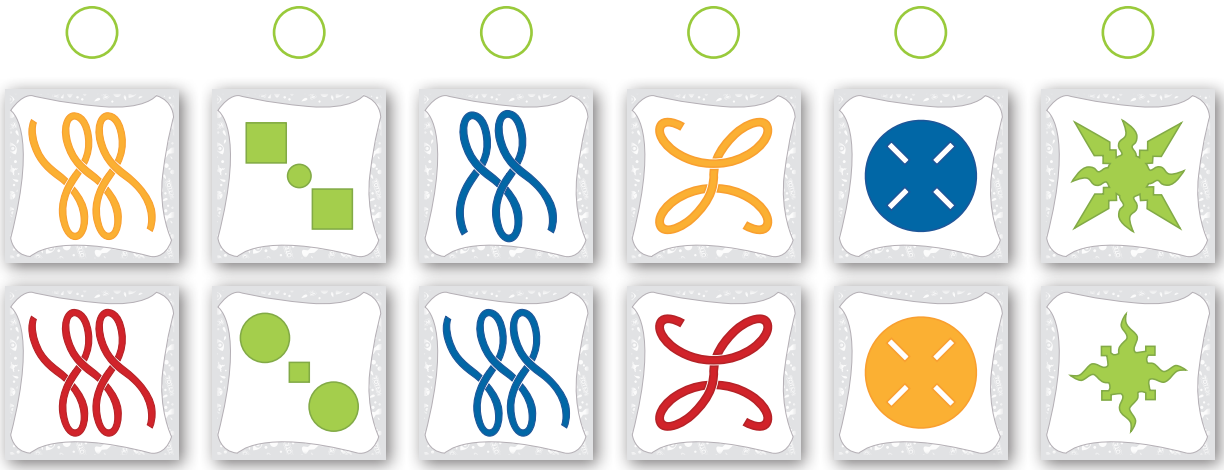
○ WAAR ○ NIET WAAR



○ WAAR ○ NIET WAAR

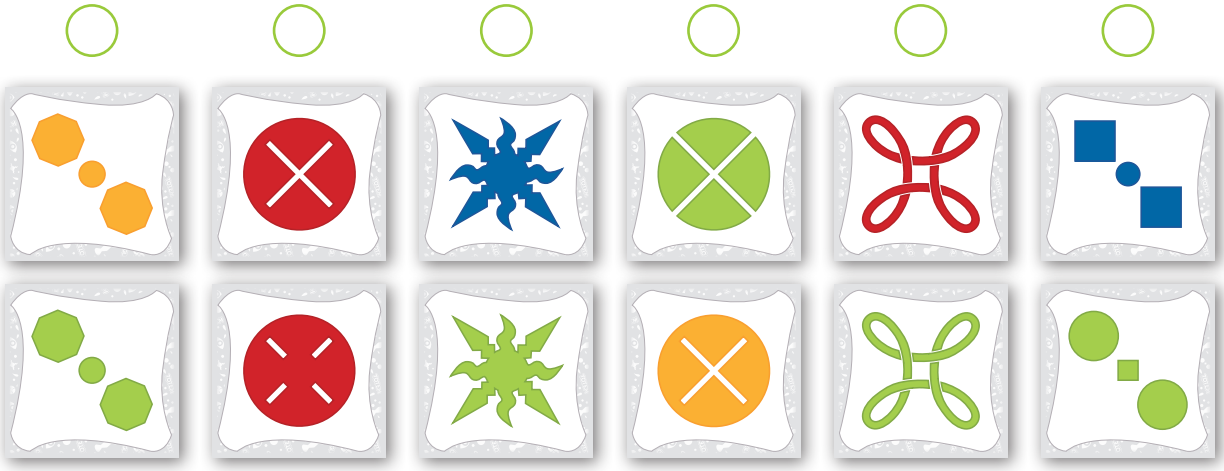
Opdracht 2

Bekijk de combinaties van kaartjes hieronder. Zet een vinkje ✓ boven de combinaties waarbij de totem gepakt mag worden.



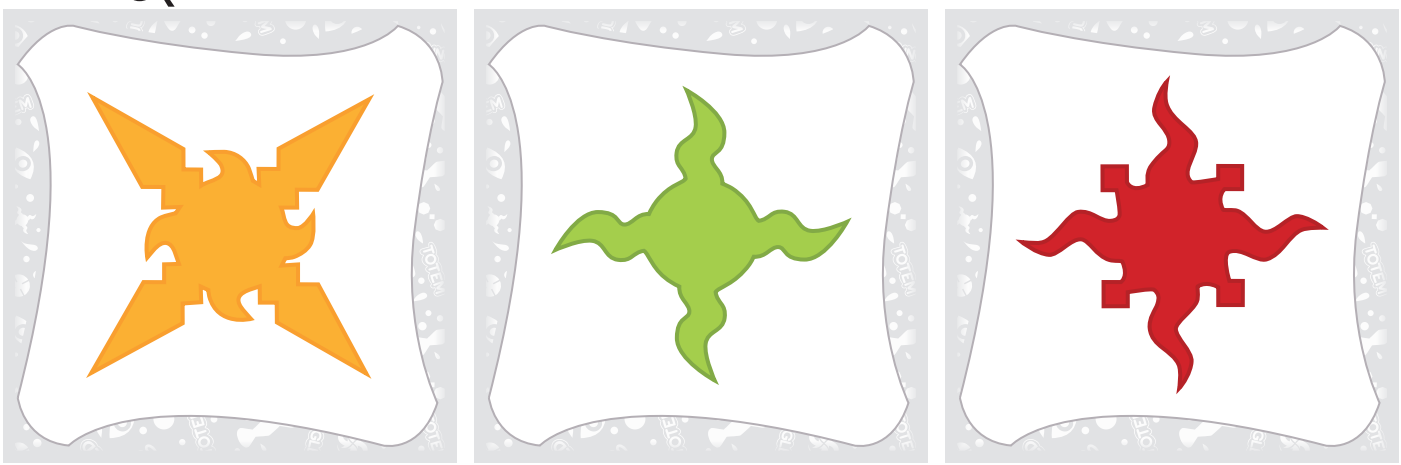
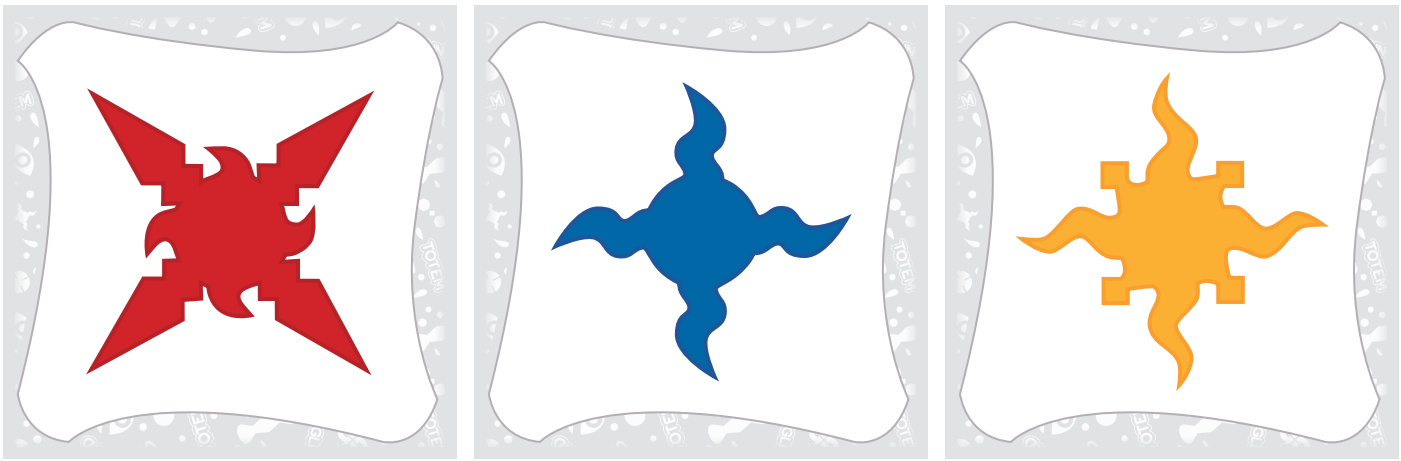
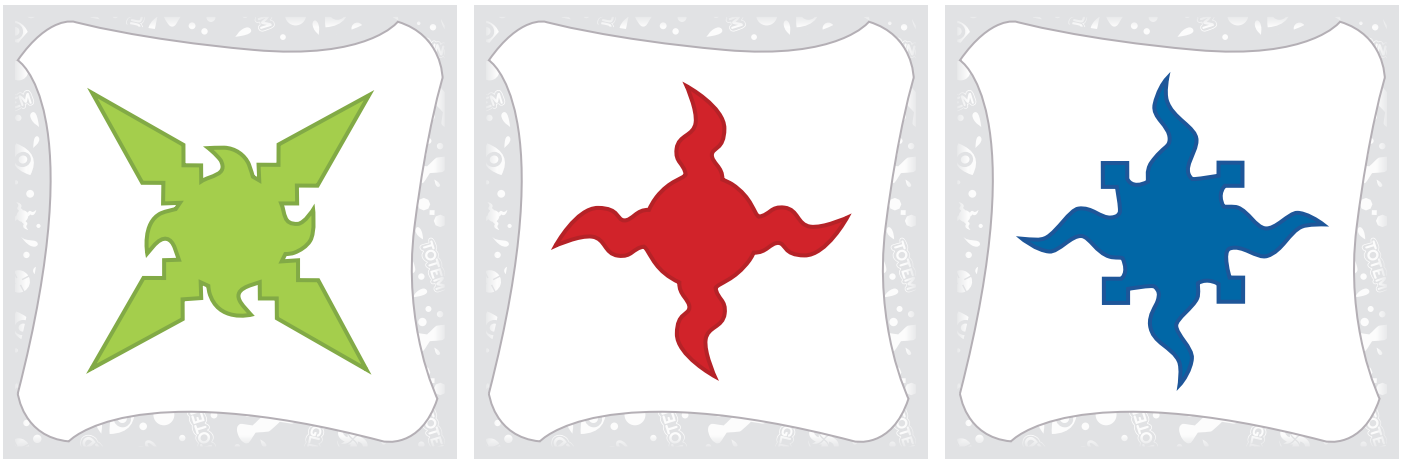
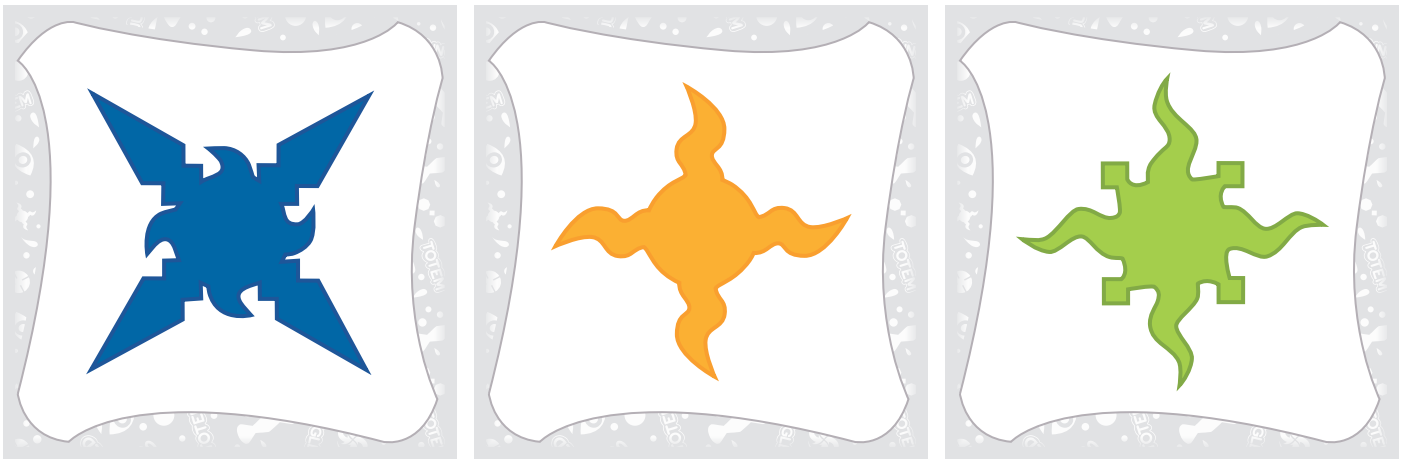
Opdracht 3

Laten we de snelheid een beetje opvoeren! Bekijk de combinatie van kaartjes hieronder. Kun jij zo snel mogelijk aangeven bij welke combinatie kaartjes je de totem mag pakken? Zet boven die kaartjes een vinkje! Klaar voor de start? 3 … 2 … 1 … GO!



Dat ging natuurlijk wel erg snel. Gelukkig maar, want nu heb je geoefend voor het echte werk! Bekijk de combinatie van kaartjes hierboven nog eens goed. Heb je door de snelheid per ongeluk een foutje gemaakt? Geen probleem, verbeter 'm maar snel. Maar let op! Maak je tijdens het spelen van het spel een foutje? Dan moet je alle kaarten die je groepsgenoten hebben afgelegd én de kaarten uit de pot pakken …

Print deze pagina's dubbelzijdig
en knip de kaartjes vervolgens uit!

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

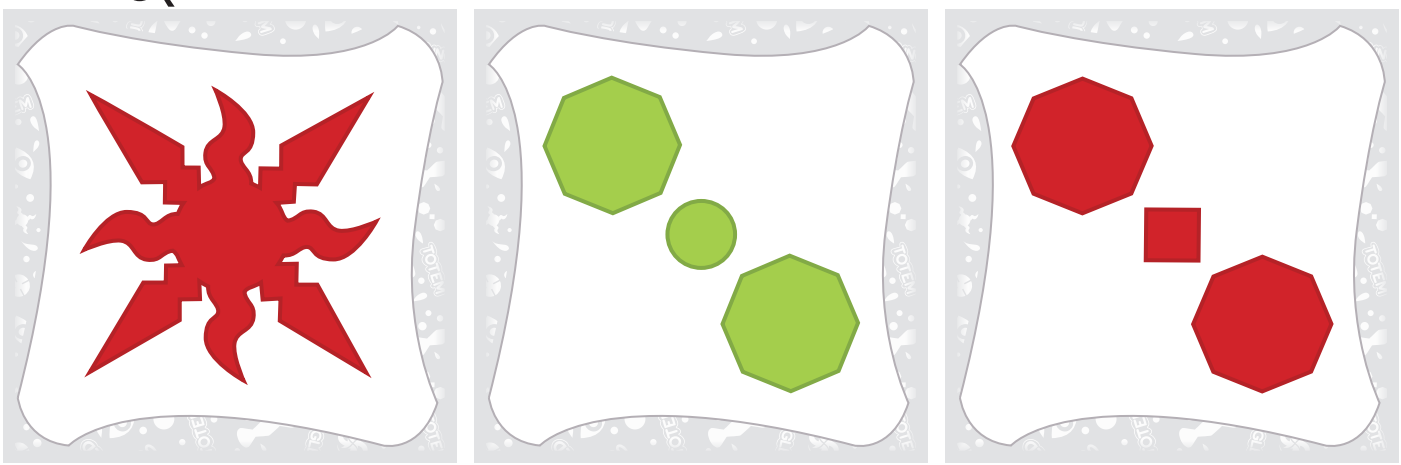
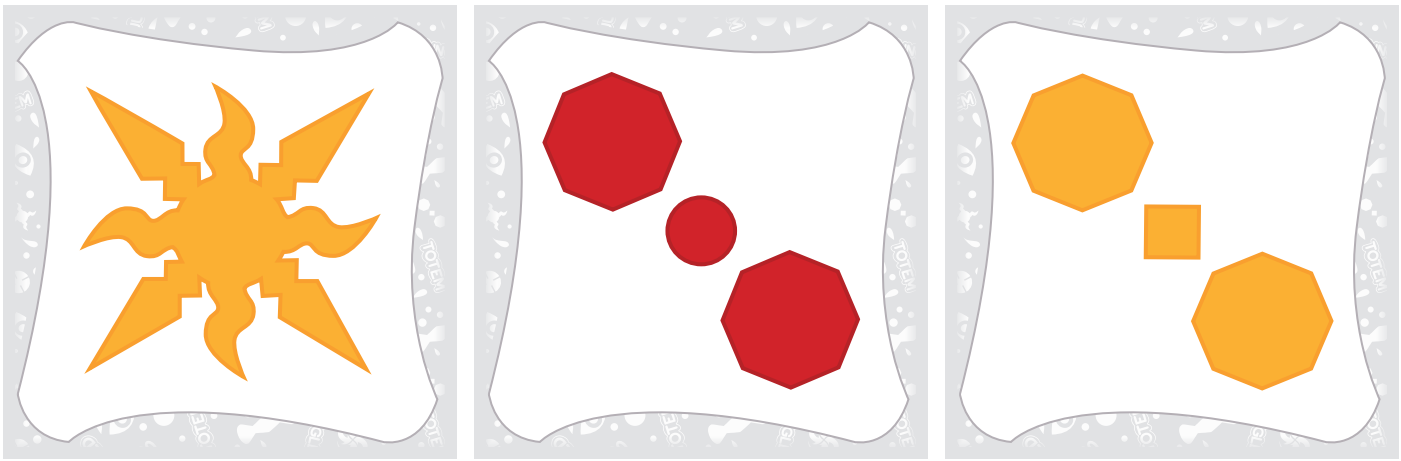
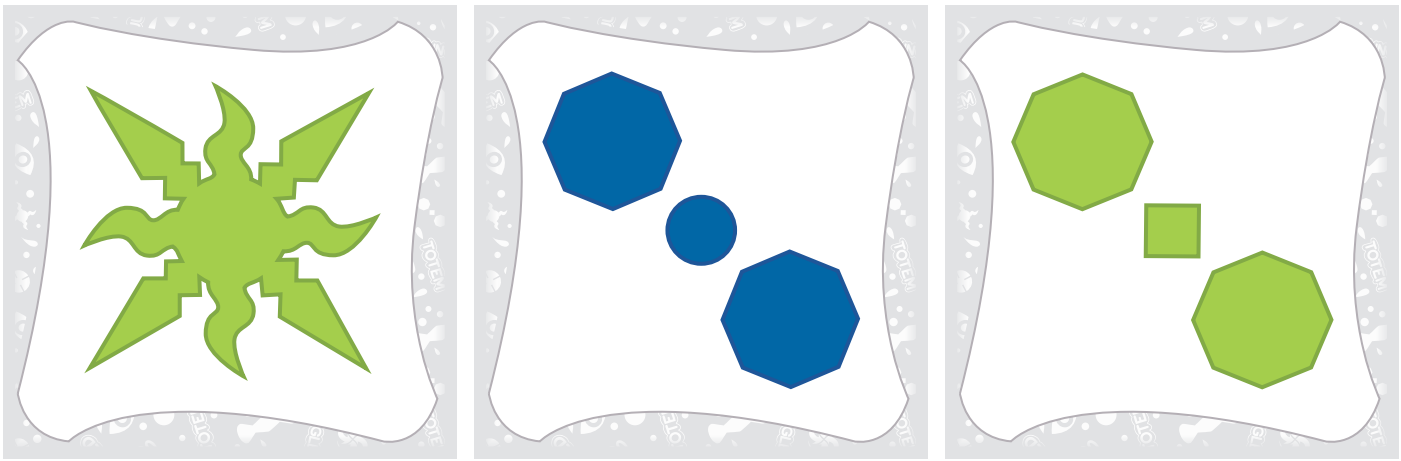
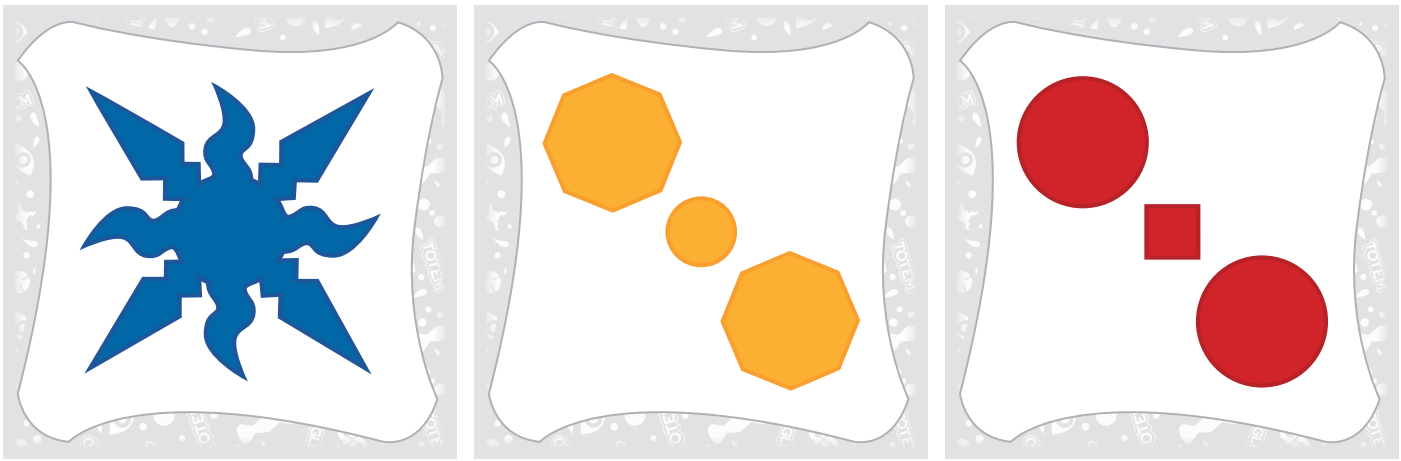
Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Print deze pagina's dubbelzijdig
en knip de kaartjes vervolgens uit!

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

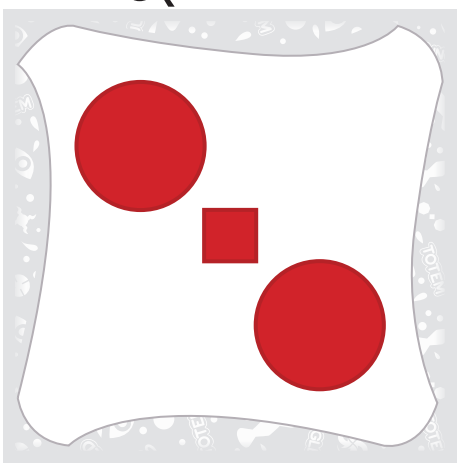
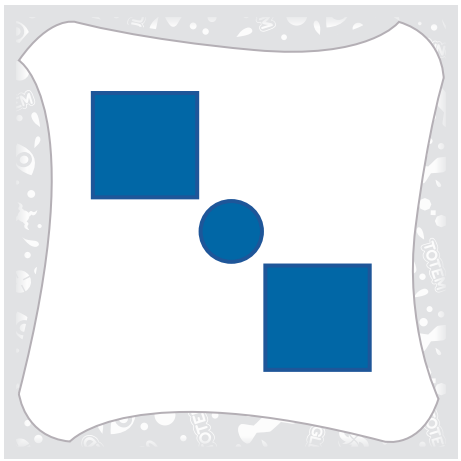
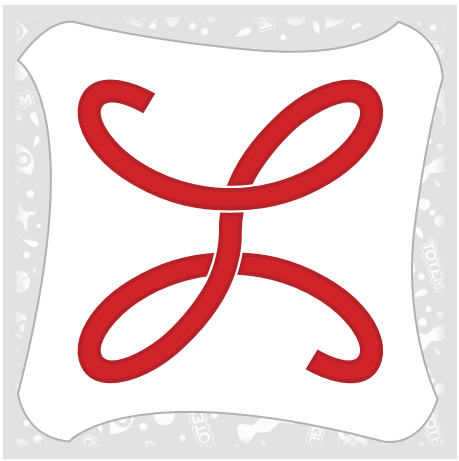
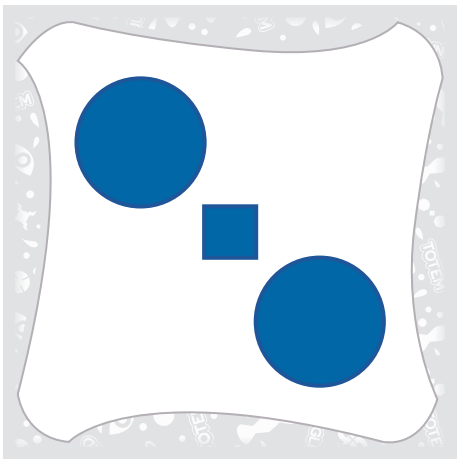
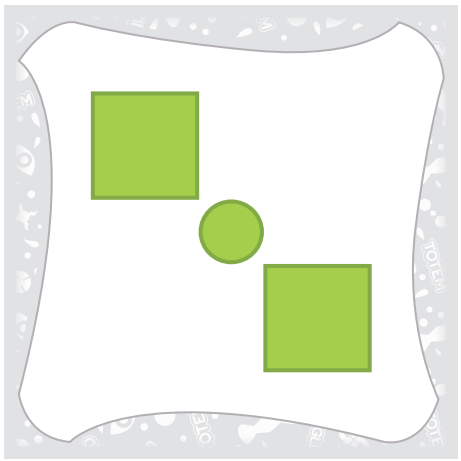
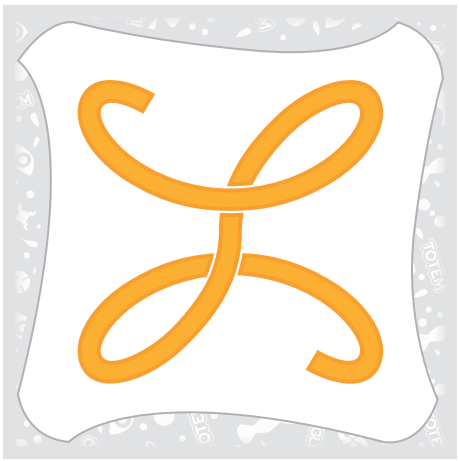
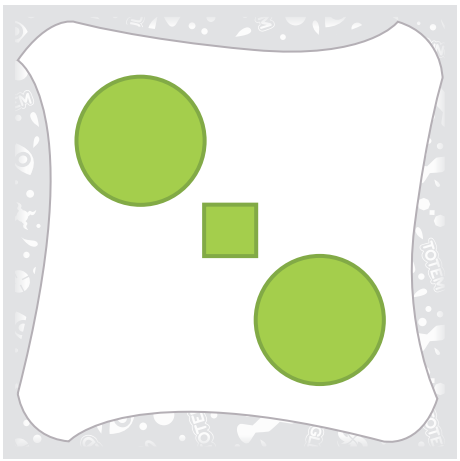
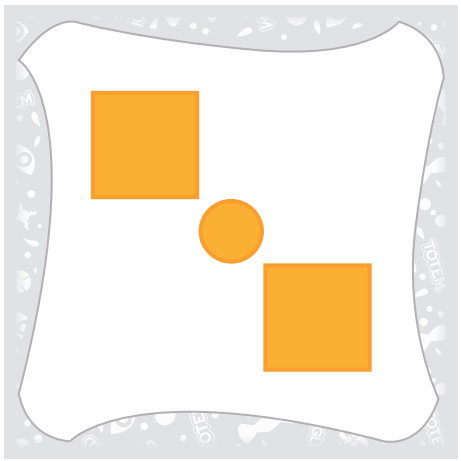
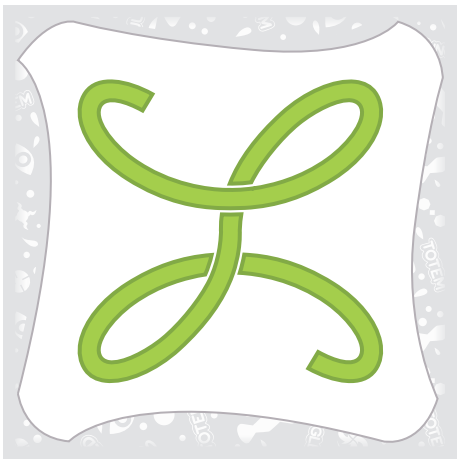
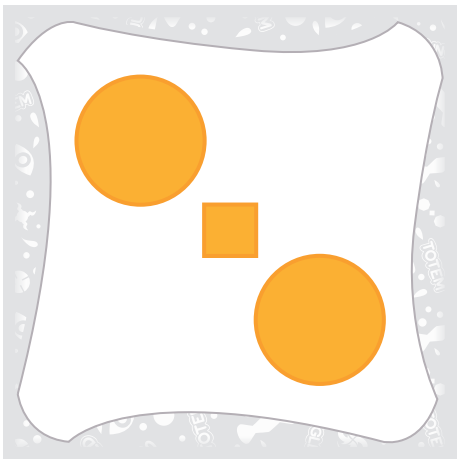
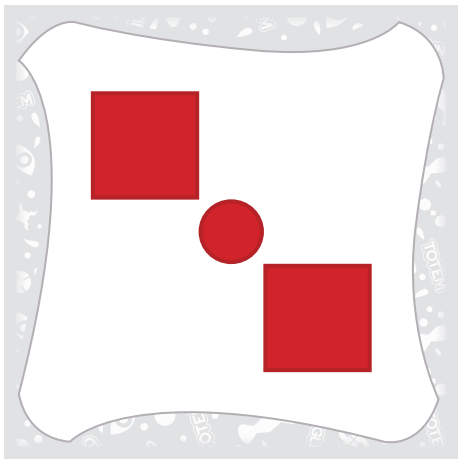
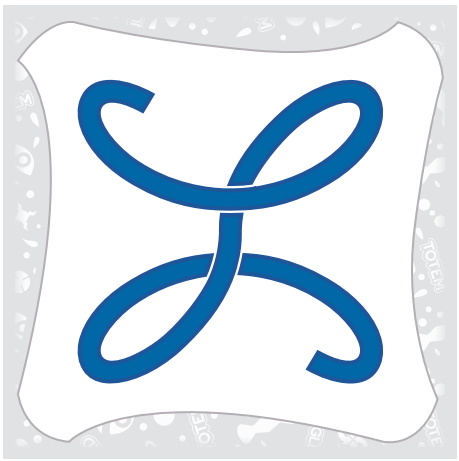
Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Print deze pagina's dubbelzijdig
en knip de kaartjes vervolgens uit!

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

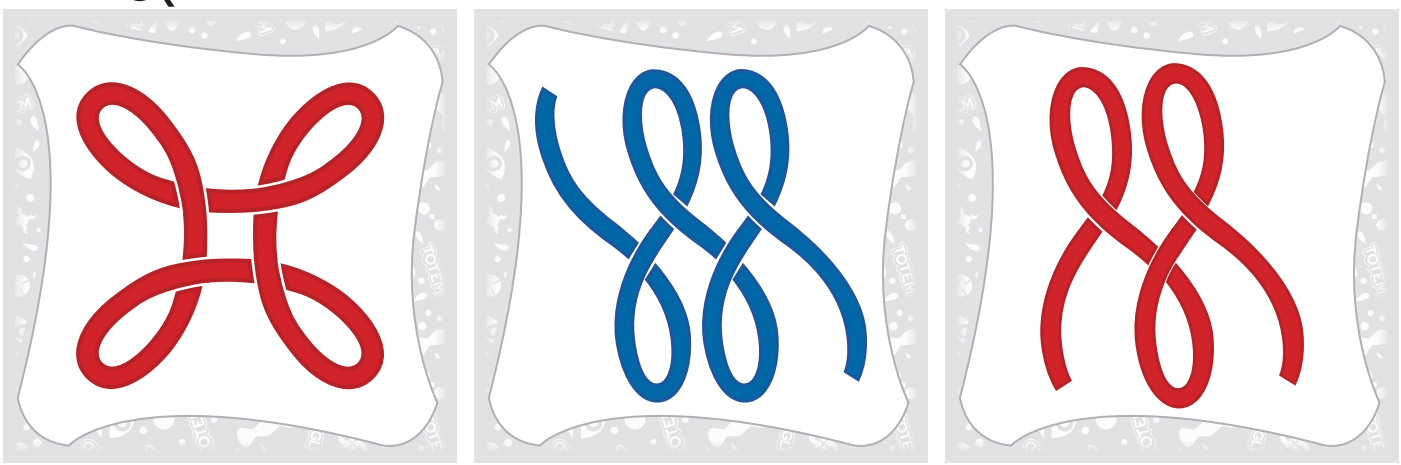
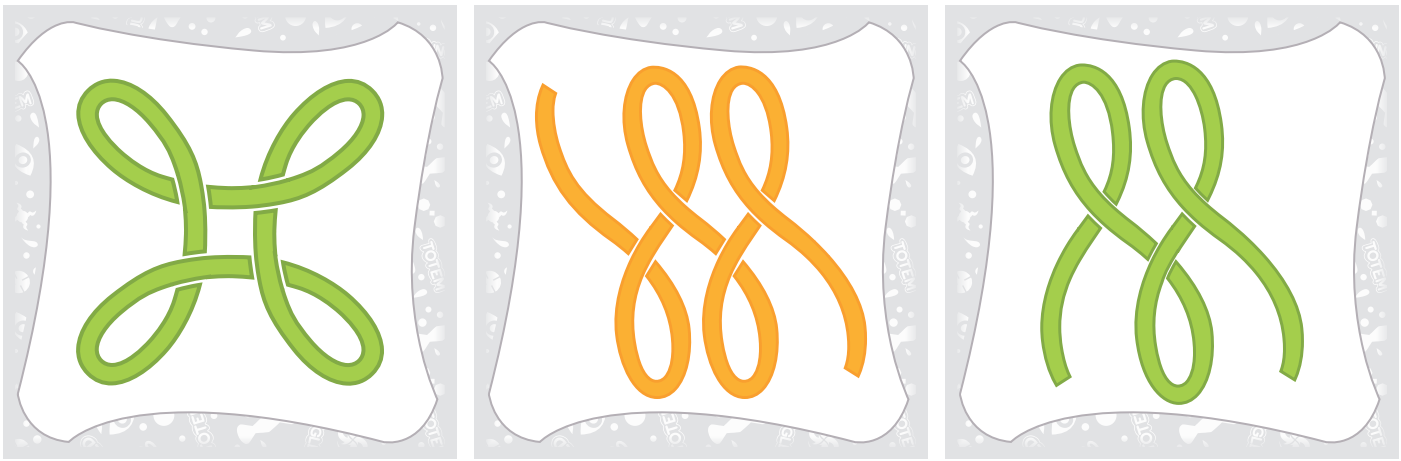
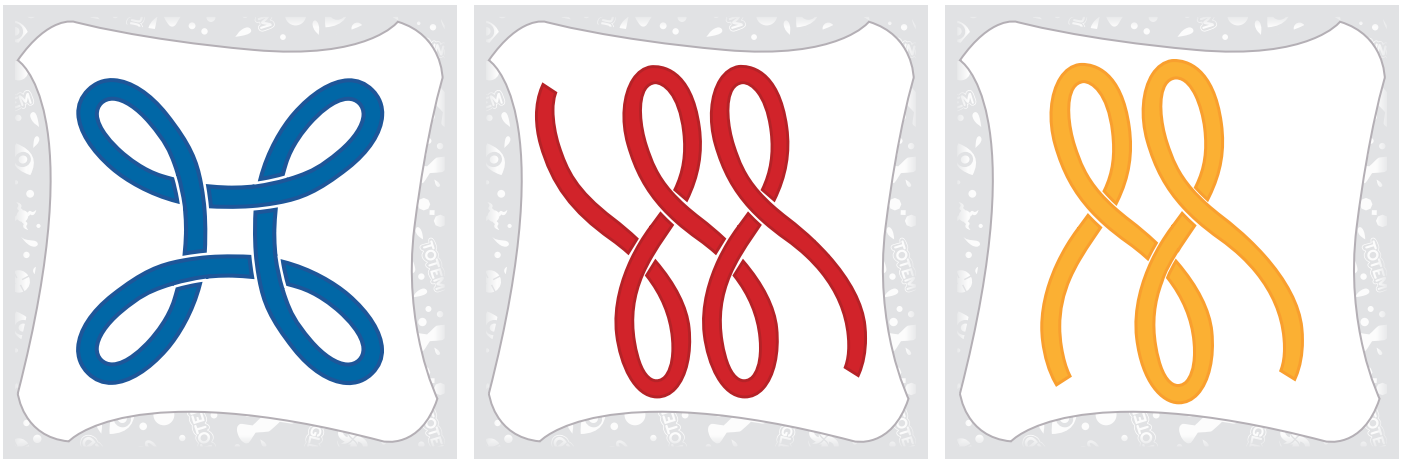
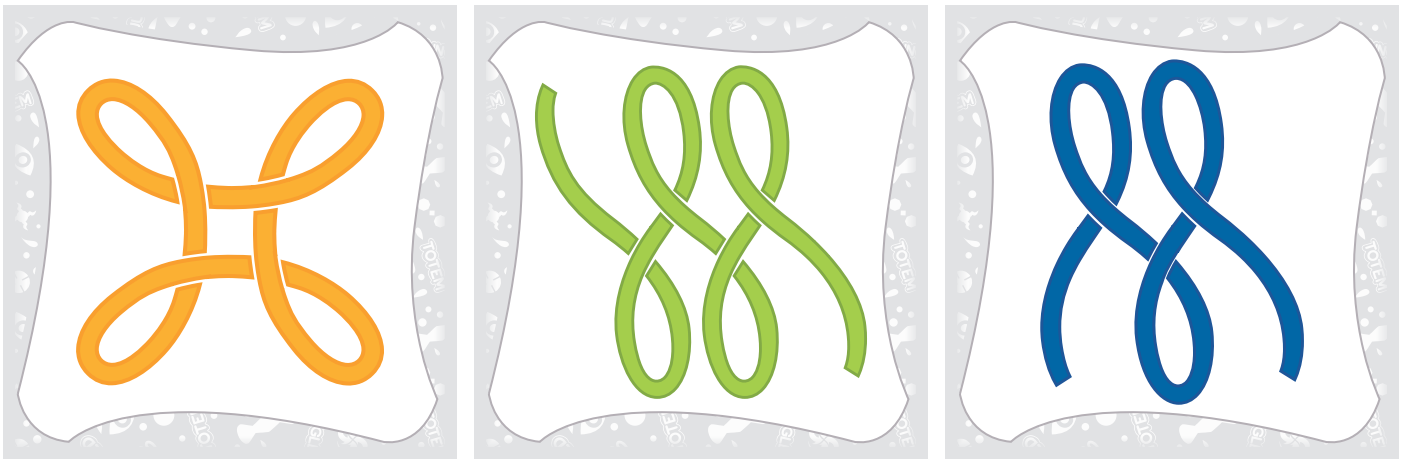
Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Print deze pagina's dubbelzijdig
en knip de kaartjes vervolgens uit!

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

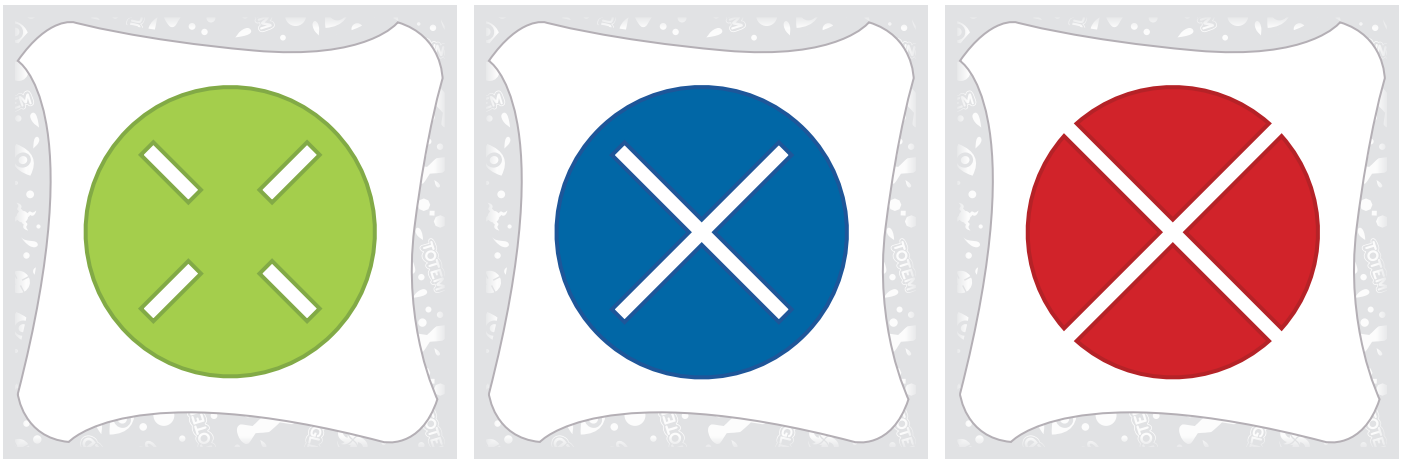
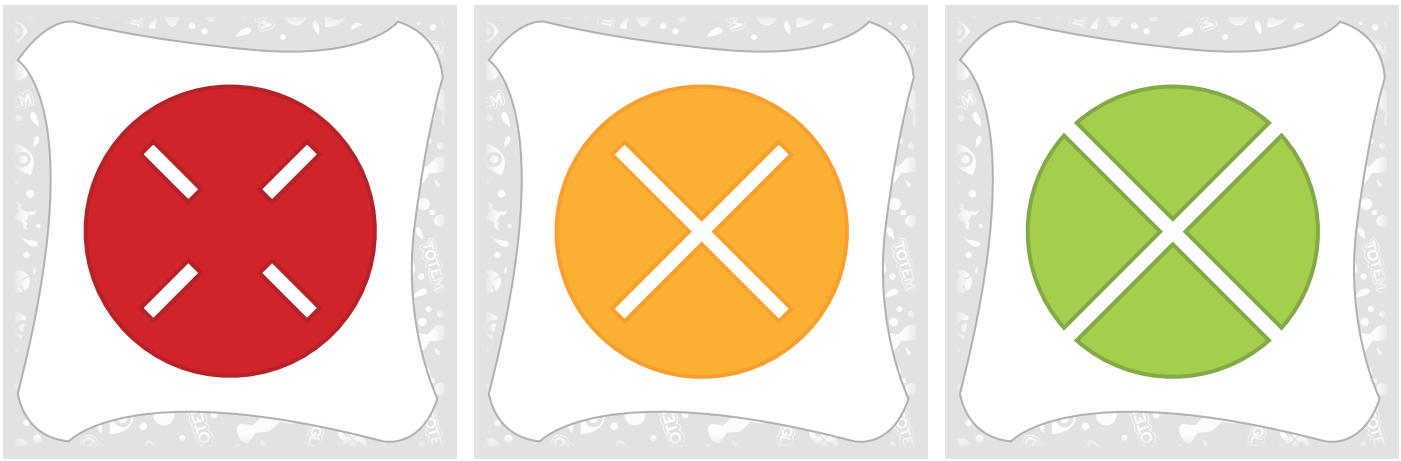
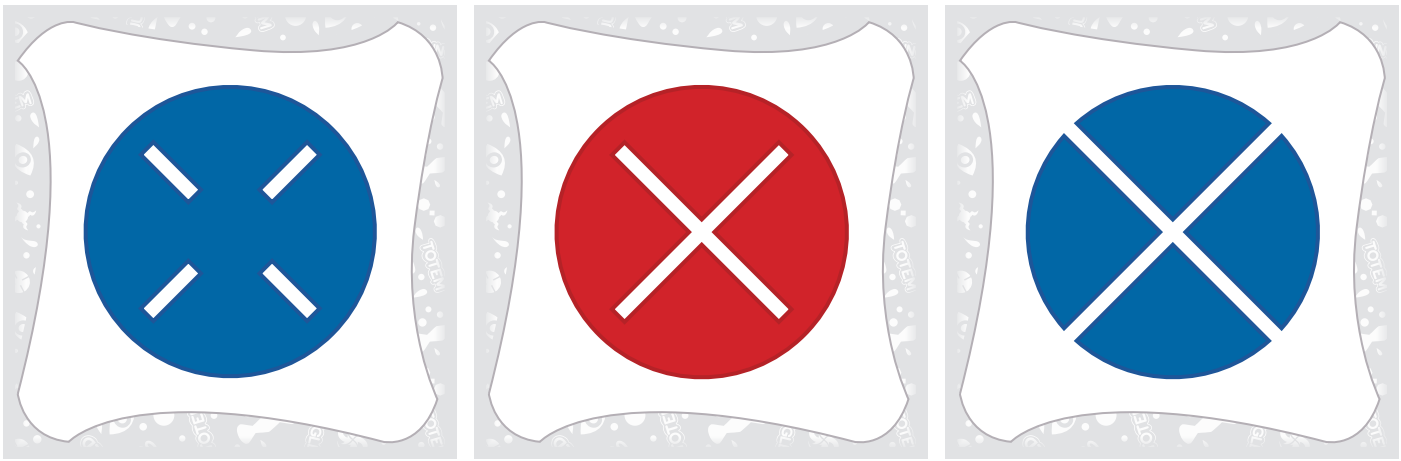
Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Print deze pagina's dubbelzijdig
en knip de kaartjes vervolgens uit!

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Print deze pagina's dubbelzijdig
en knip de kaartjes vervolgens uit!

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed

Jungle
Speed