

The background of the slide is a large, golden-yellow honeycomb pattern. Scattered across this pattern are ten realistic illustrations of bees, showing their black and yellow striped bodies, wings, and antennae. The bees are positioned at various angles, some facing left and some right.

HUZZEL

Groep 5 en 6

Harrie Meinen

Waarom dit boek

Na het schrijven van het boek 'Zoek het even lekker zelf uit' met uitdagende opdrachten voor kinderen uit de groepen 7 en 8, kon het natuurlijk niet uitblijven: Er moest ook een boek komen met name gericht op groep 5 en 6.

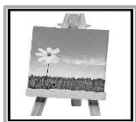
Dit boek beoogt een bronnenboek te zijn met een vaste structuur bij elke les. De lessen zijn in maximaal drie weken te voltooien. De praktijk heeft al bewezen dat de kinderen zeer gemotiveerd zijn bij de uitvoering van de opdrachten. En die motivatie is weer heel belangrijk om dat leren – leren en het leren plannen je vaardig te maken. Elke nieuwe les geeft hiertoe weer een aanzet om goed te leren plannen. Dus.... Ga aan de slag, lees de opdracht zorgvuldig, maak een goede planning, werk met een maatje en maak er iets van waarop je trots kunt zijn!

Het maakt eigenlijk niet zoveel uit of je nou opdrachten kiest uit dit boek of uit het vorige boek. Zoek gewoon een opdracht die bij je past. Plan-do-check-act, en je zult zien dat het heel leuk is om met deze uitdagende opdrachten te werken!

Harrie Meinen
Ommen, april 2020

	blz.	onderwerp		blz.	onderwerp
1 – Spetter	16	rekenen	26 – Eratosthenes	73	rekenen + tekenen
2 – Wilhelmus	18	taal	27 – Holderdebolder	76	taal + knutselen
3 – Vlaggenparade	20	taal + tekenen	28 – Priemontbinding	78	rekenen
4 – Blikjestelefoon	22	computerwerk + knutselen	29 – Kleurencombi	80	rekenen + computerwerk
5 – Kapiteinshemd	24	knutselen	30 – Tangram	83	spel
6 – Knikkerbaan	26	knutselen	31 – Een tandje bijzetten	86	rekenen
7 – Kwartetspel	28	knutselen	32 – Mona Lisa	90	computerwerk + tekenen
8 – Mindmap	30	tekenen + knutselen	33 – Spiegeltje, spiegeltje	93	computerwerk + tekenen
9 – Tafelspel	32	Taal + spel + knutselen	34 – Even afrekenen	97	rekenen
10 – Rekbaar bootje	34	tekenen + rekenen	35 – Geodriehoek	100	rekenen
11 – Woordenwijs	37	taal	36 – Doolhof	103	tekenen + taal
12 – Rekeningtekens	39	tekenen + rekenen	37 – Herbarium	106	rekenen + knutselen
13 – Raadsel	42	computerwerk + spel + knutsel	38 – Glasje water	109	rekenen
14 – Morse	44	computerwerk	39 – 3D-initialen	111	tekenen
15 – Om een hoekje	48	rekenen + tekenen	40 – Limerick	114	taal
16 – Schuif door	50	taal	41 -		
17 – Kleurtjestabel	52	rekenen + computer	42 -		
18 – Schatkaart	55	tekenen + rekenen	43 -		
19 – Rosetta	57	taal + tekenen	44 -		
20 – Lekker belangrijk	60	taal + computerwerk	45 -		
21 – In de huid van ..	62	taal + tekenen	46 -		
22 – Poster	64	taal + tekenen	47 -		
23 – Logo	65	computer + tekenen	48 -		
24 – Voorrangsregels	67	rekenen	49 -		
25 – Escher	70	Knutselen + tekenen	50 -		

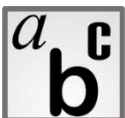
De onderwerpen van de verschillende opdrachtkaarten zijn gekoppeld aan pictogrammen. Zo kan op eenvoudige wijze een divers aanbod geselecteerd worden.



tekenen



rekenen



taal



spel spelen



knutselen



computerwerk

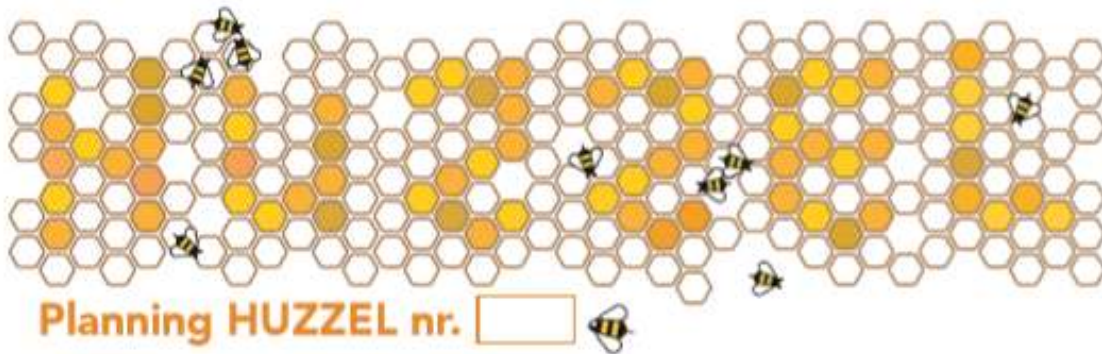


Deze formulieren vind je op de site
www.zoekhetevenlekkerzelfuit.nl
wachtwoord: staat voorin dit boekje

De start

Aan het begin van elke opdracht wordt deze besproken met de leerling (het liefst met een maatje).

Besproken worden: het doel van de les, afspraken van de vorige les (leerpunten uit de vorige les), wat er gedaan moet worden en wat het kind nodig heeft om de opdracht uit te voeren. Gewezen wordt ook op de TIP die op elke opdrachtkaart voorkomt. Tenslotte wordt het werkblad kort doorgenomen.



Doel van de les:

Afspraken van de vorige les:

Wat moet ik **DOEN**? Wat is de opdracht? **STAP 1** 

Wat heb ik **NODIG**? Welke spullen – welk materiaal? **STAP 2** 

Het vervolg

Vervolgens gaat de leerling de opdrachtkaart + bijbehorend werkblad goed lezen om te komen tot een plan van aanpak. De leerling beschrijft de opdracht, wat er nodig is, hoe hij zijn werk gaat aanpakken en op welk moment er gewerkt wordt. Doordat de leerling eerst zelf het plan van aanpak beschrijft weet de leerkracht of de leerling de opdracht heeft begrepen.

Is de werkaanpak beschreven, dan wordt dit besproken met de leerkracht. Keurt de leerkracht de aanpak goed dan pas kan de leerling daadwerkelijk aan de slag met de opdracht.

STAP 3 HOE ga ik het doen? Ik maak een plan!

Eerst ga ik:

Dan:

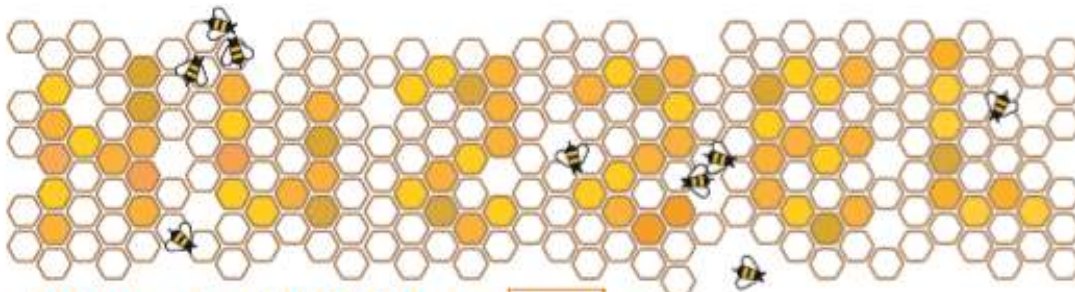
Vervolgens:

En:

Ten slotte:

Het plan laat ik aan de juf/meester zien. Dan kan ik pas verder.

☐ Juf/meester heeft mijn plan gezien



Uitvoering HUZZEL nr.



WANNEER werk ik aan de opdracht? Welke tijd(en)?

STAP 4

Tijd	Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag	Weekend
1 ^e week 's morgens						
1 ^e week 's middags						
2 ^e week 's morgens						
2 ^e week 's middags						

Aan het werk

Nu kan er begonnen worden met de opdracht. Elke keer als er gestopt wordt met de opdracht maakt de leerling even kort verslag van het verloop van de opdracht. Datum, tussentijdse evaluatie en hoe het ging worden kort geregistreerd (één regel).

Ik **DOE** mijn werk. **STAP 5** 

Datum:	Ik heb gewerkt aan:	Het ging:
		😊 😐 😞
		😊 😐 😞
		😊 😐 😞
		😊 😐 😞

Evaluatie

Na een periode van één of twee weken zal een leerling de opdracht kunnen afronden. Het is de bedoeling dat de leerling eerst zelf zijn werk beoordeelt aan de hand van de vragen die aan het eind van de opdrachtkaart staan. Vervolgens bekijkt de leerkracht het gemaakte werk. Wees daarbij kritisch want de leerling moet leren dat een opdracht niet zomaar even helemaal goed is. Soms kan het noodzakelijk zijn dat de opdracht nog om verdere uitwerking vraagt. Pas als de opdrachtkaart echt helemaal af is komt de leerkracht met de beoordeling. Niet alleen de leerkracht geeft verbeterpunten aan, ook de leerling zelf wordt gestimuleerd kritisch naar zijn eigen werk te kijken en verbeterpunten te noteren.

Mijn werk is **AF**. Ik kijk mijn werk na. Ben ik tevreden? **STAP 6** 

Mijn mening	Juf/Meester
Ik werk netjes	Je werkt netjes
Mijn planning klopt	Jouw planning klopt
Ik ben tevreden	Ik ben tevreden over jouw werk
Dit is een leuke opdracht	Je hebt het doel gehaald
Ik heb het doel gehaald	

De volgende keer:

Huzzel-10 Rekbaar bootje



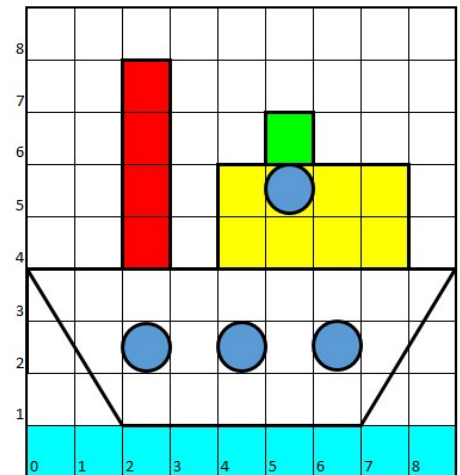
Doel van de les:

Je kunt een tekening langer tekenen en hoger tekenen.

Zo weet je dat je netjes en zorgvuldig moet werken.



1. Op het werkblad zie je een tekening van Een bootje. (Het eerste bootje).
2. Vraag aan je juf/meester een ruitjesblad (cm^2)
3. Teken het bootje twee keer zo lang.
4. Gelukt? Teken dan het bootje twee keer zo hoog.
5. En hoe ziet het bootje eruit als je het op bolle lijnen tekent?
6. Gebruik daarvoor het tweede werkblad.
7. En experimenteer ook eens door het bootje bijvoorbeeld drie keer zo hoog te tekenen.



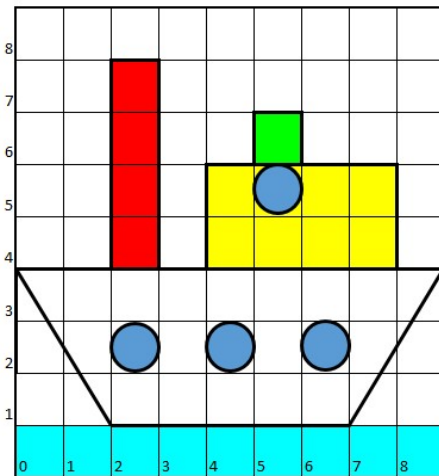
- Vraag een ruitjesblad (cm^2)
- De bolle tekening maak je op het tweede werkblad.
- Kleur het bootje netjes met kleurpotloden.



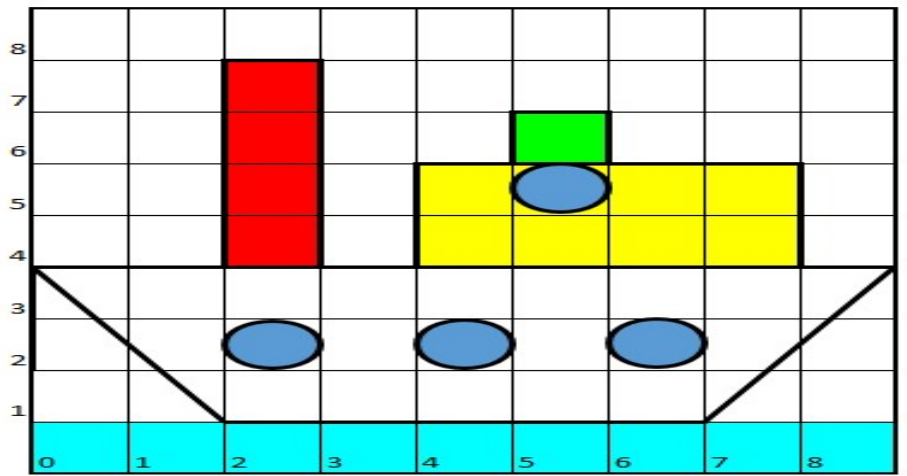
Teken eens een figuurtje op een ballon en blaas de ballon op. Wat zie je?

WERKBLAD – zorg zelf voor een ruitjesblad (cm²)

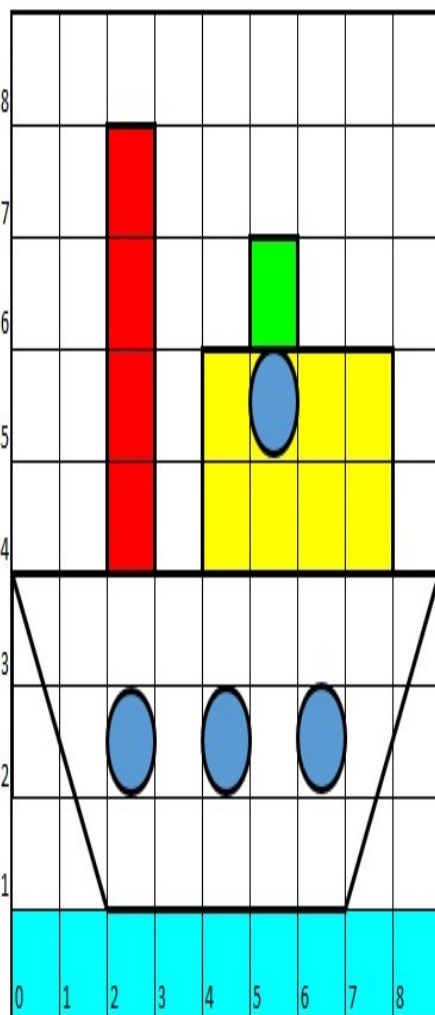
1. Dit is het eerste bootje



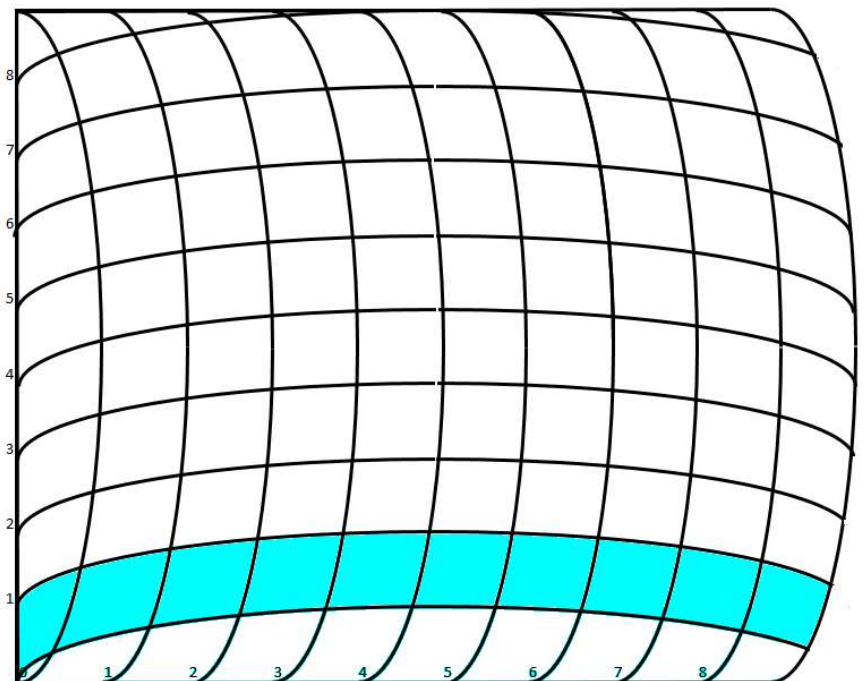
2. Teken het bootje twee keer zo lang.
Dan ziet het er zo uit.

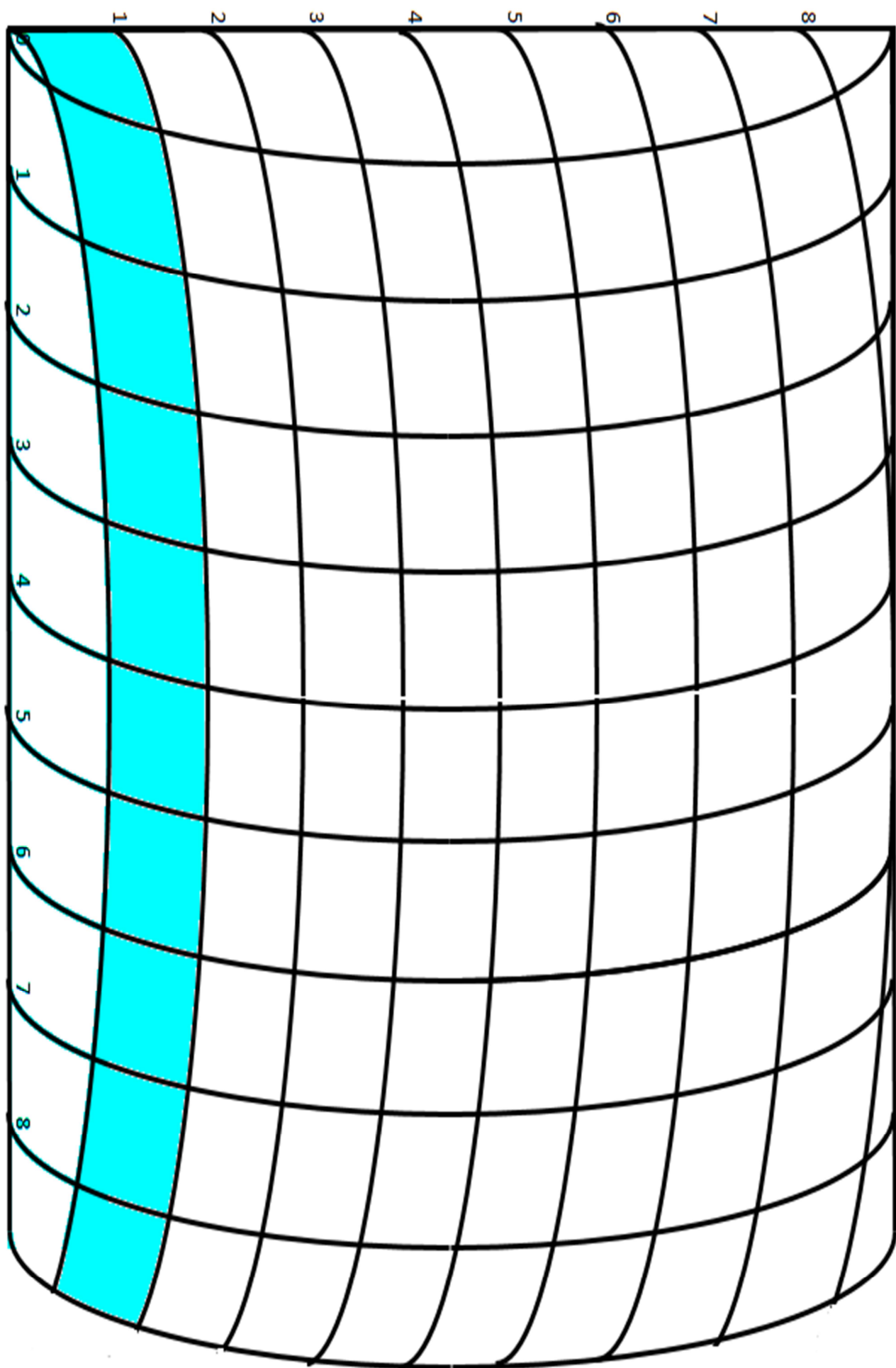


3. Teken het bootje twee keer
tekent?
zo hoog. Dan zie je dit:

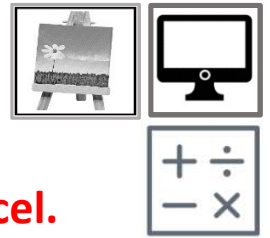


4. En hoe ziet het bootje eruit als je het bol
Probeer maar uit.
Gebruik het werkblad van de volgende





Huzzel-17 Kleurtjestabel



Doel van de les:

Je maakt een staafgrafiek van je kleurpotloden in excel.

Zo leer je dat je heel handig grafieken kunt maken met excel.



1. Verzamel tenminste tien kleurpotloden van verschillende lengtes.
2. Je meet en noteert van alle kleurpotloden de lengtes. Rond de lengte af op een hele of halve centimeter.
3. Vraag een ruitjespapier (cm^2) en teken een staafgrafiek.
4. Gebruik een liniaal of geodriehoek om mooie lijnen te tekenen
5. Daarna maak je de grafiek met het programma excel.
6. Kun je nog andere grafieken in excel maken? – hoe doe je dat?



- Minimaal 10 kleurpotloden van verschillende lengte.
- Het werkblad + een ruitjesblad (cm^2) + een geodriehoek.
- Een computer om je opdracht op uit te voeren.



Werk netjes en teken nauwkeurig.
Weet jij wanneer je moet afronden op een heel of half getal?

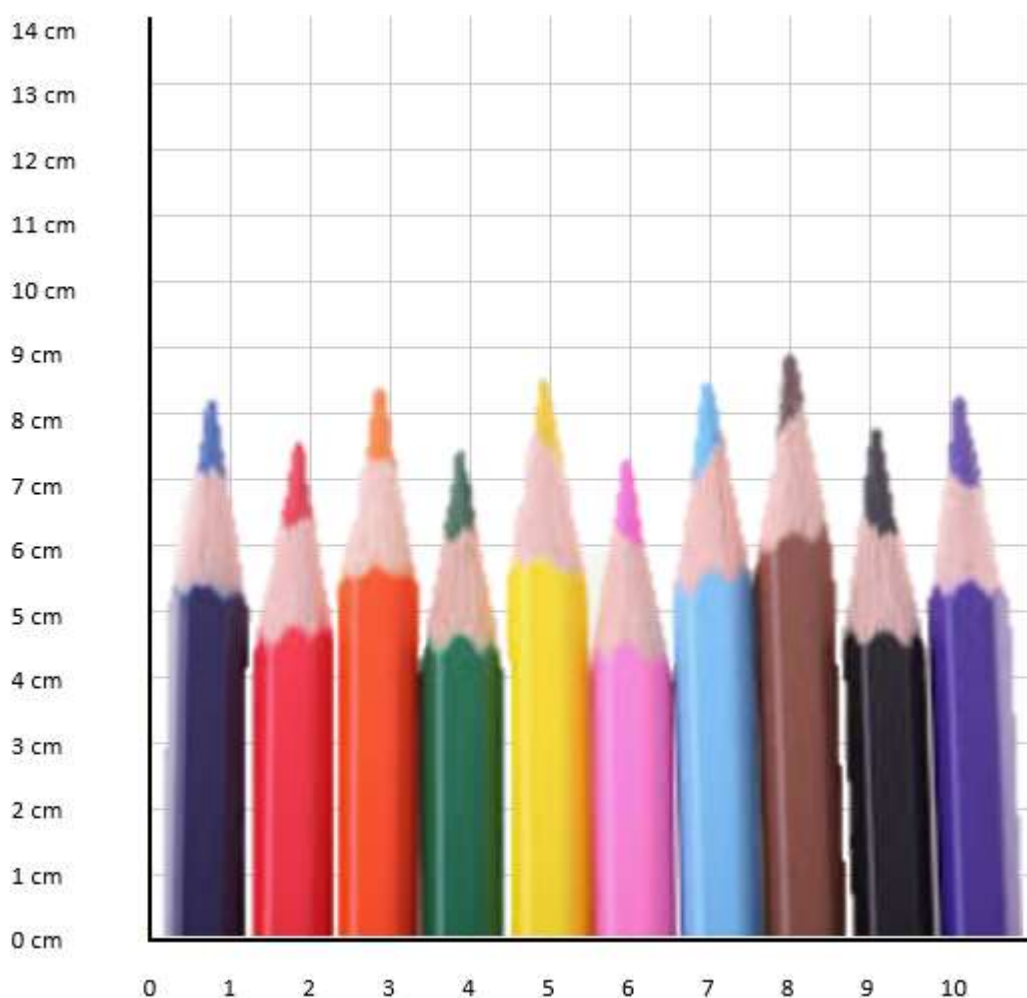
WERKBLAD – zorg zelf voor een ruitjesblad (cm²)

1. Zorg voor minimaal 10 kleurpotloden van verschillende lengtes.
2. Meet die kleurpotloden en rond af op een hele of halve centimeter.

Kleurpotlood	Lengte in (halve)centimeters
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



4. Maak een tabel op het ruitjespapier (staafgrafiek).
5. Vergeet de coördinaten (getallen langs de ruitjes) niet.



7. Noteer het woord 'lengte' en zet de getallen van groot naar klein onder elkaar

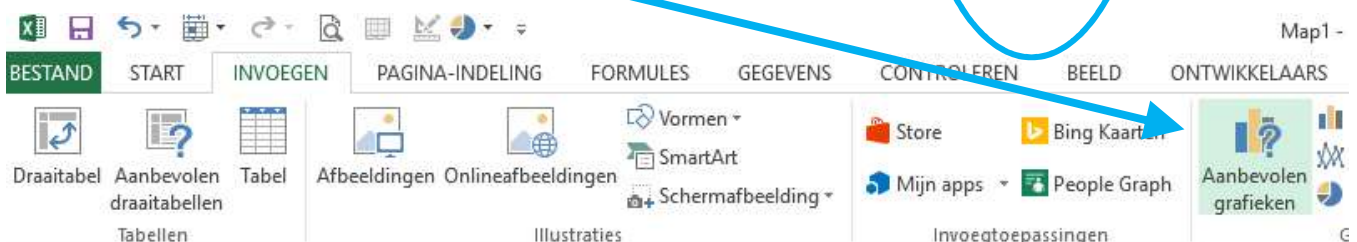
	A	B	C	D
1				
2				
3		lengte		
4		2		
5		2,5		
6		3,5		
7		4		
8		5		
9		6		
10		7,5		
11		8		
12		8,5		
13		9		
14				



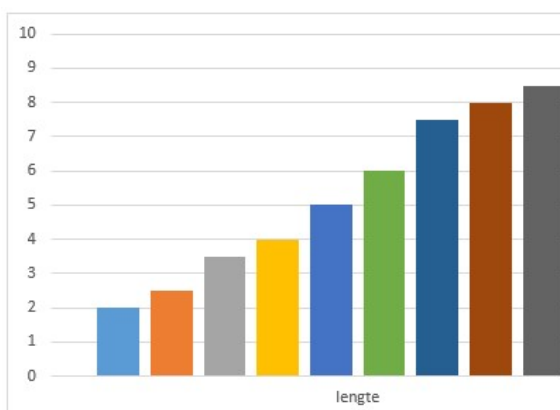
8. Selecteer de getallen en klik op INVOEGEN

	A	B	C	D	E
1					
2					
3		lengte			
4		2			
5		2,5			
6		3,5			
7		4			
8		5			
9		6			
10		7,5			
11		8			
12		8,5			
13		9			

9. Klik op 'Aanbevolen grafieken'.



10. Klik op een mooie grafiek.



- Kun je de kleuren van een staafje ook veranderen? – net zoals de kleuren in jouw 1^e grafiek?
- Kun je nog andere grafieken maken?
- Print jouw beste grafiek.