

Scoreblad Talentenspel

Voor de leerkracht

Het Talentenspel heeft steeds één vraag per scherm, wanneer de vraag gesteld is, lopen de leerlingen naar vak A, vak B of de lijn. Wanneer ze gekozen hebben en op de juiste plek staan, lees je voor waar ze op hun scorekaart een streepje mogen zetten.

Het spel begint met een introductie, daar hoeven de leerlingen nog niets te kiezen of te turven.

Introductie

Bij de introductie schermen gebruik je onderstaande informatie ter uitleg.

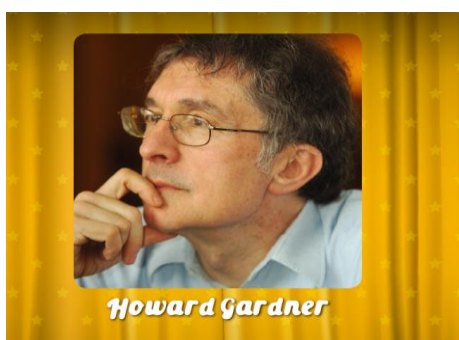


Ze zijn allemaal anders, ze hebben verschillende vachten, verschillende soorten ogen en oren. Wist je dat ieder konijn ergens anders goed in is: de een kan heel ver springen, de andere kan heel goed een hol graven, weer een andere is slim in het vinden van eten.

Extra vraag: *Stel je kijkt naar een groepsfoto van de klas. Wat zie je dan?*

Je ziet een groep kinderen, die er allemaal anders uitzien. En jij weet dat iedere klasgenoot zijn eigen eigenschappen heeft. Net als bij de konijnen eigenlijk..

Iedereen is verschillend van elkaar en is ergens anders goed in.



Dit is *Howard Gardner*. Hij komt uit Amerika. Hij is psycholoog en hij weet een heleboel over hersenen. In 1983 heeft hij na lang onderzoek een belangrijke ontdekking gedaan. Hij ontdekte dat mensen en kinderen op verschillende manieren slim zijn.

En als jij nou weet op welke manier je slim bent, kun je hier handig gebruik van maken. Je moet dus eigenlijk niet vragen: "Hoe slim ben jij?" maar "Hoe ben jij slim?" De manier waarop jij slim bent noemen we "talenten".



Dit is een talentencirkel. Je kan hier op zien welke acht talenten Howard Gardner ontdekt heeft. Een talent is iets wat je graag doet en/of wat je goed kunt. Wist je dat talenten ook verborgen kunnen zijn...?

Je mag de woorden gewoon weer vergeten, want we gaan nu eerst het **Talentenspel** spelen! We gaan ontdekken waar jij goed in bent, wat **JOUW** talenten zijn.

De Vragen

1. A streepje bij NATUUR
 B streepje bij MUZIEK
 Lijn GEEN streepje

2. A streepje bij REKENEN
 B GEEN streepje

Optionele vraag: Wie kan deze som het snelste oplossen?

De drie snelste mogen een extra streepje zetten bij rekenen.

3. A streepje bij SOLO
 B streepje bij SAMEN
 LIJN GEEN streepje

4. A streepje bij MUZIEK
 B GEEN streepje (suggestie: vak B mag luisteren naar het lied (naar keuze) dat vak A nu gaat zingen.

5. A streepje bij REKENEN
 B streepje bij SOLO
 LIJN GEEN streepje

6. A streepje bij BEELD
 B streepje bij BEWEGEN
 LIJN GEEN streepje

7. A streepje bij TAAL
 B streepje bij BEELD
 LIJN GEEN streepje

8. A streepje bij TAAL
 B streepje bij BEWEGEN
 LIJN GEEN streepje

9. A streepje bij SAMEN
 B streepje bij SOLO
 Lijn streepje bij MUZIEK

10. A streepje bij NATUUR
 B streepje bij BEWEGEN
 LIJN GEEN streepje

11. A streepje bij BEELD
 B streepje bij TAAL
 LIJN GEEN streepje

12. A streepje bij REKENEN
 B GEEN streepje
 LIJN streepje bij SAMEN
13. A streepje bij BEWEGEN
 B streepje bij MUZIEK
 LIJN streepje bij SOLO
14. A streepje bij TAAL
 B streepje bij VEELD
 LIJN GEEN streepje
15. A streepje bij REKENEN
 B streepje bij TAAL

De snelle opdrachttronde.

Kinderen gaan hier aan tafel zitten, of op de grond, en wanneer ze de vraag met JA kunnen beantwoorden mogen ze een streepje zetten bij onderstaande talenten. Is het antwoord NEE of ik weet het niet, dan zetten ze GEEN streepje.

16. Muziek
17. Natuur
18. Samen
19. Natuur
20. Rekenen
21. Beeld
22. Solo
23. Bewegen
24. Natuur
25. Solo
26. Samen

Eind Scherm:

Na afloop van het spel kunnen ze door middel van de streepjes te tellen zien op welke talenten zij het hoogste scoren. Deel de *Mijn Talenten kaartjes* uit en vraag de leerling zijn naam in te vullen. Vervolgens kleurt hij/zij de twee of drie hoogst gescoorde talenten in, te vinden op zijn scorekaart.