

CONCEPT KIDS

Gaëtan Beaujannot, Alain Rivollet - Asmodee

15-30 minuten

2 – 12+ spelers

2de kleuterklas tot 2e graad LO

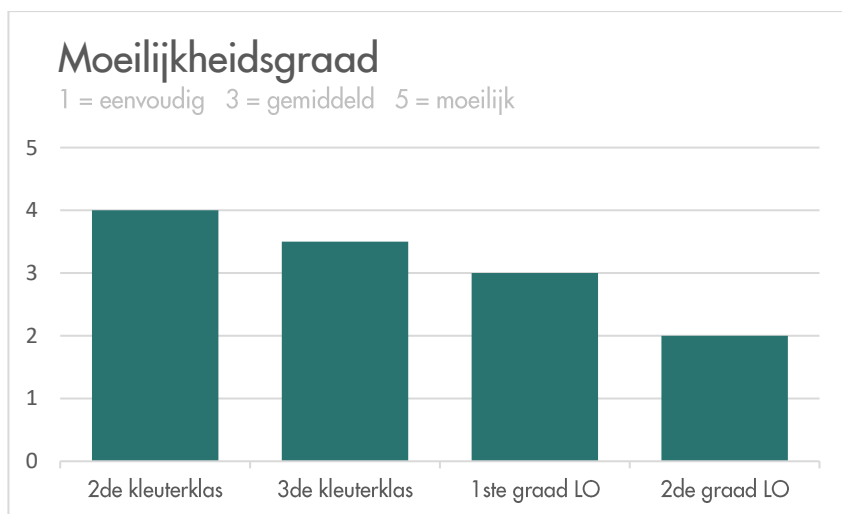
Coöperatief

Taalafhankelijk

SPELPITCH

Door kadertjes rond verschillende illustraties te leggen, geef je je teamgenoten hints over jouw dier: groot, snel, gestreept, vleeseter, oranje, zwart... een tijger! Oef, gelukt! Een dier omschrijven is toch best eenvoudig, of niet?

WAAROM SPELEN IN DE KLAS?



Het dieren-thema van Concept Kids is ideaal om laagdrempelig te leren conceptualiseren. Bovendien is het spel volledig taalafhankelijk. Het kan gespeeld en uitgelegd worden zonder woorden, waardoor ook anderstalige nieuwkomers in de klas meteen kunnen meespelen met een verbindend, coöperatief spel. Dankzij de vele pictogrammen en 110 dierkaarten groeit het spel verschillende jaren mee met de kinderen en valt er veel bij te leren in elke speelbeurt.

ONDERWIJSDOELEN

Wetenschappen en techniek (KO)	Natuur	De kleuters kunnen organismen en gangbare materialen ordenen aan de hand van eenvoudige, zelf gevonden criteria.
Muzische vorming (KO)	Beeld	De kleuters kunnen visuele waarneming en beeldend geheugen versterken en vergroten door beeldelementen te herkennen.
Wetenschappen en techniek (LO)	Natuur	De leerlingen kunnen in een beperkte verzameling van organismen en gangbare materialen gelijkenissen en verschillen ontdekken en op basis van minstens één criterium een eigen ordening aanbrengen en verantwoorden.

SPELREGELS IN 'T KORT

De startspeler trekt een dierenkaart van de stapel. Tegen het einde van de beurt moet het dier in kwestie geraden worden. De startspeler mag niet praten, alleen kadertjes bij de juiste pictogrammen leggen. Bijvoorbeeld: boerderij, klein, veren, 2 poten, snavel... een kip! De kaart van de kip werd geraden en levert 1 punt op. Nu mag de volgende speler een dierenkaart trekken. Aan het einde van het spel tellen we onze punten op en de volgende keer proberen we onze score te verbeteren.



Aanpassingsmogelijkheden

Eenvoudiger: Gebruik enkel de blauwe dierenkaarten (dieren die de meeste kinderen kennen) of selecteer zelf de eenvoudigste dieren.

Moeilijker: Gebruik enkel de rode dierenkaarten (hier vind je dieren zoals een toekan, gekko, chimpansee...).

Gekoppeld aan je les: laat de leerlingen creatief oefenen op hun leerstof door enkel de dieren te gebruiken die binnen het weekthema passen.

Verbindend spelen: iedereen kiest een lievelingsdier om uit te beelden.

Tips voor begeleiders

Laat de kinderen het speelbord goed bekijken voor de start van het spel. Begrijpen ze alle pictogrammen? Overloop de moeilijkste even samen. Leg het spel uit met een duidelijk voorbeeld.

Gevorderd: Soms valt een dier niet in 1 categorie te omschrijven. Zo is de kat een dag- en een nachtdier. Toon hen dat ze het kadertje ook tussenin kunnen leggen om dit te vertellen. Of dat ze meerdere kadertjes bij snelheid kunnen leggen omdat een jachtluipaard wel heel erg snel kan lopen.

ONZE MENING

Concept Kids zorgt voor een bijzondere, leuke leerervaring in een eenvoudig jasje. Het kan binnen meerdere thema's op tafel komen en is ook een fijn tussendoortje voor hoekenwerk met oudere kleuters of in de lagere school. Dankzij de vele kaarten en pictogrammen die sterk verschillen in moeilijkheidsgraad groeit het spel vele jaren mee met het niveau van de kinderen.

Eens gekend kunnen de kinderen zelfstandig spelen. De kaarten en kadertjes zijn misschien iets minder stevig dan we ze graag hadden gezien voor kleuters, maar wanneer de leerkracht een oogje in het zeil houdt zal het spelmateriaal zeker een lange tijd mee kunnen gaan in de klas. Tussen de 110 dierenkaarten zit er hier en daar eentje die al eens voor verwarring zorgt, zoals een blauwe dolfin. Maar dit is gelukkig zeldzaam in de stapel.

Kortom: Concept Kids is met recht en rede een workshop favoriet bij ons, net zoals diens grote broertje Concept.



Vindt het op onze website!