

## Activiteit Werken met rollen

Bij Nieuwsbegrip werken de leerlingen in drietallen. Iedere leerling van een groepje heeft een rol. Met deze activiteit kunnen de leerlingen oefenen met de rollen. Dit wordt gedaan aan de hand van het spel *Yahtzee*. Ieder drietal vormt een team: als team proberen de leerlingen een zo hoog mogelijk aantal punten te behalen. (De leerlingen van een drietal spelen het spel dus niet tegen elkaar.) De leerlingen van een drietal maken samen één kolom (de kolom van het eerste spel) compleet. Na afloop worden de scores van de verschillende drietallen vergeleken. Het drietal met de meeste punten is de winnaar.

### Materialen per drietal

- 5 dobbelstenen
- 3 pennen
- 1 kopie van iedere rol (drie in totaal, zie bijlage 1)
- 3 kopieën van de tekst met spelregels (zie bijlage 2)
- 1 kopie van het blad met sleutelvragen (zie bijlage 3)
- 3 kopieën van het scoreblad van het spel *Yahtzee* (zie bijlage 4)

### Rollen

Ieder lid van het groepje krijgt een rol. Deze zijn gebaseerd op de drie rollen die bij het actief lezen in de Nieuwsbegriplessen gebruikt worden. Er zijn drie rollen:

- **Voorzitter:** De voorzitter regelt dat iedereen meedoet. Hij/zij geeft iedereen de beurt om een stukje van de tekst met de spelregels hardop denkend te lezen (om de beurt, de voorzitter leest zelf ook). Als ze het spel gaan spelen geeft hij/zij de beurten en let erop dat de andere leerlingen hun taak uitvoeren.
- **Verslaggever:** De verslaggever verdeelt de materialen en zorgt ervoor dat tijdens het spel iedereen het scoreblad invult. Bij de nabespreking met de klas voert hij/zij het woord namens het drietal.
- **Vragensteller:** De vragensteller krijgt het blad met de sleutelvragen bij de tekst met de spelregels. De anderen hebben dit blad niet. De sleutelvragen leiden de leerlingen door de tekst heen. Bij elk stukje tekst zijn er een of meer sleutelvragen. De vragensteller stelt de sleutelvraag/sleutelvragen steeds **na** het lezen van het stukje. De vragensteller stelt ook vragen tijdens het spelen van het spel.

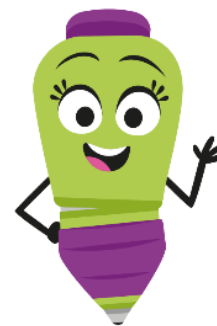
### Werkwijze

- Verdeel de klas in drietallen. Geef iedere leerling van een drietal een rol: voorzitter, verslaggever en vragensteller.
- Geef de verslaggevers van de drietallen de materialen.
- Benadruk dat ieder drietal een team vormt. Als drietal proberen de leerlingen gezamenlijk een zo hoog mogelijk aantal punten te behalen. De verdere uitleg lezen de leerlingen in de tekst met spelregels.
- Laat de leerlingen het spel spelen. Loop rond en kijk of iedereen zijn of haar rol vervult en of de leerlingen het spel spelen volgens de regels. Geef zo nodig aanwijzingen of speel het spel mee met een groepje als dat nodig is. In **bijlage 5** zijn gedragsregels voor samenwerkend leren opgenomen. Als hiervoor nog geen regels zijn in uw klas, kunt u ze ter inspiratie gebruiken.<sup>1</sup>
- Als de drietallen één ronde gespeeld hebben tellen ze hun scores op. Laat de verslaggevers klassikaal de scores uitwisselen. Het drietal met de meeste punten is de winnaar.
- Bespreek klassikaal na hoe het spel is verlopen en besteed hierbij extra aandacht aan de rollen en het samenwerken. Lukt het om de rollen uit te voeren? Wat ging goed? Wat kan beter?

<sup>1</sup> Op [www.neejandertaal.be/sprekendleren.php](http://www.neejandertaal.be/sprekendleren.php) vindt u meer informatie over regels en lesmateriaal voor samenwerkend leren.

## Bijlage 1.1 Voorzitter

Jij bent de voorzitter van jullie groepje. Jij hebt de leiding.



### Wat moet jij doen?

- Je zorgt ervoor dat iedereen meedoet.
- Je geeft steeds een andere leerling de beurt om een stukje van de tekst met spelregels hardop denkend te lezen. Je leest zelf ook.
- Je let erop dat de andere leerlingen hun taak uitvoeren: materialen uitdelen (dat doet de verslaggever), sleutelvragen stellen (dat doet de vragensteller) en het scoreblad invullen (dat doet iedereen).
- Houd in de gaten wat er moet gebeuren als de juf of meester iets zegt.

### Wat moeten jullie doen bij het actief lezen?

- Lees hardop denkend voor als je aan de beurt bent. Bij het actief lezen stellen jullie vragen, leg jullie verbanden, lossen jullie onduidelijkheden op en vatten jullie samen.
- Beantwoord samen **na** het lezen de sleutelvragen bij het stukje.

### Wat kun je zeggen?

Als voorzitter zeg je vaak dingen om ervoor te zorgen dat iedereen meedoet.

- *We gaan beginnen.*
- *Jij bent aan de beurt. (wijs iemand aan) Lees het volgende stukje voor en vertel erbij wat je denkt.*
- *Dank je wel. (na het lezen)*
- *Wat is de sleutelvraag bij dit stukje? (tegen de vragensteller)*
- *Snappen we waar dit stukje over ging?*
- *Hoe kunnen we dit stukje samenvatten?*
- *Wat denk jij?*
- *Wie mag er nu gooien?*

## Bijlage 1.2 Verslaggever

Jij bent de verslaggever van jullie groepje. En je zorgt voor de materialen.



### Wat moet jij doen?

- Je zorgt ervoor dat jullie groepje de materialen heeft.
  - de tekst met spelregels
  - het scoreblad
  - de sleutelvragen
  - de dobbelstenen
  - pennen
  - de rolkaarten
- Je deelt de teksten, de scorebladen en rolkaarten uit. Zorg ervoor dat de vragensteller de sleutelvragen heeft.
- Luister naar de voorzitter.
- Je voert het woord namens je groepje bij de nabespreking in de klas.

### Wat moeten jullie doen bij het actief lezen?

- Lees hardop denkend voor als je aan de beurt bent. Bij het actief lezen stellen jullie vragen, leg jullie verbanden, lossen jullie onduidelijkheden op en vatten jullie samen.
- Beantwoord samen **na** het lezen de sleutelvragen bij het stukje.

### Wat kun je zeggen?

Als verslaggever let je erop dat de scores goed opgeschreven worden.

- *Welk vakje is nog open?*
- *Wacht even, we moeten de score nog opschrijven.*
- *Wij hebben met ons groepje ... punten gehaald.*

## Bijlage 1.3 Vragensteller

Jij bent de vragensteller van jullie groepje. Jij hebt de sleutelvragen bij de tekst en stelt deze tijdens het lezen.



### Wat moet jij doen?

- Jij stelt alle sleutelvragen. Stel de sleutelvraag die bij het stukje tekst hoort pas **na** het lezen van het stukje. Let op: er kunnen ook meer sleutelvragen bij een stukje horen.
- Er is ook altijd een sleutelvraag ná het lezen van de hele tekst. Die vraag stel je ook.
- Luister naar de voorzitter.

### Wat moeten jullie doen bij het actief lezen?

- Lees hardop denkend voor als je aan de beurt bent. Bij het actief lezen stellen jullie vragen, leg jullie verbanden, lossen jullie onduidelijkheden op en vatten jullie samen.
- Beantwoord samen **na** het lezen de sleutelvragen bij het stukje.

### Wat kun je zeggen?

- *Dit is de sleutelvraag die we bij dit stukje tekst moeten beantwoorden.*
- *Wacht, ik moet nog een sleutelvraag stellen.*
- *De sleutelvraag bij dit stukje is ....*
- *Er is ook nog een sleutelvraag ná het lezen.*
- *Wat kunnen we het beste doen met deze worp?*

## Bijlage 2

### Spelregels *Yahtzee* voor samenwerkende drietallen







- I. Het spel **Yahtzee** is een **dobbelspel**. Het wordt gespeeld met 5 dobbelstenen en scorebladen. Let op: in het echte spel spelen spelers tégen elkaar. Maar nu vormen jullie met zijn drieën één team. Jullie werken samen en proberen als drietal zoveel mogelijk punten te behalen. Jullie maken dus samen één kolom compleet op het scoreblad in (de kolom van het 1<sup>e</sup> spel).
  - Jullie gooien om de beurt.
  - Je mag per beurt maximaal 3x met de dobbelstenen gooien. Je probeert een zo goed mogelijke score te behalen.
  - Je score schrijf je op bij een van de categorieën op het scoreblok.  
**Let op:** de andere spelers schrijven deze score óók op hun scoreblad.
  
- II. Je mag dus 3x gooien, maar dat hoeft niet. Na de eerste en de tweede keer gooien, mag je de dobbelstenen die je wilt houden apart leggen. Je gooit dan verder met de overgebleven dobbelstenen. Als je 3x gegooid hebt, móet je je score bij een van de categorieën op het scoreblad opschrijven.  
Gooi je de eerste keer meteen al goed? Dan hoef je niet verder te gooien en mag je je score meteen opschrijven op het scoreblad. De anderen schrijven jouw score ook op, op hun formulier. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
  
- III. **Let op:** Elke categorie moet één keer ingevuld worden tijdens het spel. Het kan dus gebeuren dat jullie nul punten moeten invullen bij een bepaalde categorie. Maar er is ook een vakje 'Chance' (vrije keuze). Dat vakje mag je invullen als je je score nergens anders kunt invullen.  
Als de kolom vol is, tellen jullie je punten op. Heeft iedereen hetzelfde totaal aantal punten? Als het goed is wel! Dat is de score van jullie team. Deze score vergelijken jullie met de scores van de andere teams. Heeft jullie team de meeste punten? Dan hebben jullie gewonnen!

## Bijlage 3 Sleutelvragen bij de tekst met spelregels

### Sleutelvragen

Tijdens het lezen	
I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wat is het verschil tussen het echte spel <i>Yahtzee</i> en dit spel?</li> <li>2. Iedereen heeft een scoreblad. Welke scores schrijf je op je eigen scoreblad?</li> </ol>
II	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Hoeveel keer mag je gooien?</li> <li>4. Moet je nog een keer gooien als je de eerste keer al goed gegooid hebt?</li> </ol>
III	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Is het slim om het vakje 'Chance' al vroeg in het spel in te vullen? Leg uit.</li> <li>6. In de tekst staat: 'Als het goed is wel!' Wat wordt hiermee bedoeld? Leg uit.</li> </ol>
Na het lezen	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Begrijpt iedereen nu precies hoe het spel gespeeld moet worden?</li> </ol>

## Bijlage 4 Scoreblad

DEEL 1		punten telling	1° spel
ENEN		tel alle enen	
TWEEËN		tel alle tweeën	
DRIEËN		tel alle drieën	
VIEREN		tel alle vieren	
VIJVEN		tel alle vijven	
ZESSEN		tel alle zessen	
TOTAAL AANTAL PUNTEN →			
als EXTRABONUS: het puntentotaal 63 of meer is		35 punten	
TOTAAL → van de bovenste helft			
DEEL 2			
THREE OF A KIND 3 dezelfde		totaal v.d. 5 stenen	
CARRÉ 4 dezelfde		totaal v.d. 5 stenen	
FULL HOUSE 3+2 dezelfde		25 punten	
KLEINE STRAAT 4 opeenvolgende nummers		30 punten	
GROTE STRAAT 5 opeenvolgende nummers		40 punten	
SUPER SCORE 5 dezelfde		50 punten	
CHANCE vrije keuze		totaal v.d. 5 stenen	
TOTAAL → van de onderste helft			
TOTAAL → van de bovenste helft			
TOTAAL → GENERAAL			

---

**Bijlage 5 Gedragsregels voor samenwerkend leren**

- 1. Blijf bij je groep**
- 2. Gebruik de spullen samen**
- 3. Laat elkaar uitpraten**
- 4. Praat zachtjes**
- 5. Luister goed naar elkaar**
- 6. Ieder groepslid mag zijn of haar eigen ideeën/meningen vertellen**
  - Leg uit waarom je iets vindt; geef argumenten**
  - Vraag een ander naar zijn of haar idee/mening en argumenten**
  - Heb respect voor elkaars idee/mening; zeg op een goede manier wat je ervan vindt**