



X-WALL

BEWEGEND PLEZIER
VOOR IEDEREEN!



LEERDOELEN WAAIER | INTERACTIVE X-WALL

SCAN
MIJ



INLEIDING

De helft van de kinderen in Nederland beweegt te weinig! Dat heeft grote gevolgen, onder meer voor hun gezondheid. Scholen kunnen een sleutelrol spelen in het stimuleren van bewegen. Maar hoe? Introduceer bewegend leren!

Bewegend leren is het bewegen tijdens of tussen de lessen door. De lesinhoud wordt gecombineerd met een fysieke inspanning. Bewegend leren helpt kinderen op een eenvoudige en laagdrempelige manier aan meer beweging, het maakt leren leuker, effectiever en het zorgt voor een betere concentratie tijdens de les. Ook zorgt het voor een betere concentratie tijdens de les.

Meer bewegen = Gezondere kinderen

Bewegend leren = Leren wordt leuker en effectiever

Meer beweegmomenten = Betere concentratie


Interactive X-Wall helpt jou bij het introduceren van bewegend leren binnen jouw onderwijsinstelling. Next level leren en sporten in de wonderlijke digitale wereld van de Interactive X-Wall, dat vinden wij belangrijk. Om bewegend leren in het onderwijs met de X-Wall nog meer te stimuleren hebben wij de leerdoelen waaier ontwikkeld. In deze leerdoelen waaier hebben wij onze educatieve games gekoppeld aan de SLO kerndoelen van het primaire onderwijs in Nederland. Deze waaier laat zien welke kerndoelen aan bod komen in de verschillende games van de Interactive X-Wall. Hierdoor kun jij de X-Wall nog gemakkelijker toepassen binnen jouw lessen!

KIES EEN **LEERDOEL**, BEPAAL DE GAME EN CREËER EENVOUDIG EEN **ACTIEVE VAKLES!**

Deze leerdoelen waaier dient tevens als overzicht van de diverse educatieve spellen, waarbij we ook verschillende spelvormen hebben toegelicht. Deze spelvarianten met de X-Wall zijn eenvoudig te integreren in je les. Door deze toevoegingen wordt de Interactive X-Wall nog gebruiksvriendelijker en efficiënter binnen jouw onderwijsinstelling.



OVERZICHT GAMES

Vakgebied	Domein	Subdomein	Speltitel	Geschiedt vanaf	Aantal spelers
 Nederlands	Taal & Communicatie	Schriftelijke taalverzorging (13) Woordvorming, spelling, formulering, spellingbewustzijn.	<u>Alfabetspel</u> <u>Spelling Bee</u>	PO groep 3 PO groep 4 PO groep 3	1 - 8
		Creatief taal gebruiken (5) Experimenteren met woorden en visuele vormen.	<u>Spellen met Aliens</u>		
		Doelgericht spreken en schrijven (4) Zinsbouw, taalverzorging, bepalen van de schrijfaanpak.	<u>Muizen lettergrepen</u>	PO groep 3	1 - 16
		Vorm en betekenis beschouwen (12) Relaties tussen woordvorming en hun betekenis: lettergrepen.			
		Schriftelijke taalverzorging (13) Woordvorming, spelling, formulering, lidwoorden, voltooid deelwoorden, meervouden.	<u>Flappy Spelling</u>	PO groep 3	
		Begrijpend luisteren, lezen en kijken (3) Zowel inzetten als vergroten van kennis van de wereld, woordenschat en kennis over teksten en taal.	<u>Otje au Atje ou</u>	PO groep 4	



ALFABETSPEL

VANAF PO GROEP 3
1-8 SPELERS

Nederlands

Taal & Communicatie

Spelling, woordvorming, experimenteren met woorden

SPELBESCHRIJVING

In dit spel zijn er diverse afbeeldingen op de muur te zien. Bovenaan het scherm wordt een letter getoond. Het is de bedoeling dat de kinderen zo snel mogelijk de afbeeldingen aantikken die beginnen met de desbetreffende letter die op het scherm verschijnt. Het Alfabetspel kan individueel gespeeld worden of in maximaal twee teams.

Kinderen oefenen en verbeteren hun vaardigheden in het herkennen van letters. Dit spel bevordert de cognitieve vaardigheden van het kind. Ze moeten snel schakelen tussen de letter die wordt weergegeven en de afbeeldingen op de muur. Op deze manier vergroten ze de hun woordenschat.

DOELEN

- Leerdoel:** Experimenteren met woorden en toepassen van kennis over woordvorming
- Kerdoel:** Schriftelijke taalverzorging (13)
Creatief taalgebruiken (5)

GESCHIKTE MATERIALEN X-WALL SPORTPAKKET

- Foam Sticks
- Diverse ballen



SPELVARIANTEN/DIFFERENTIATIEMOGELIJKHEDEN

- Oefen met willekeurige letters of kies zelf een letter
- Speel het spel in het Nederlands, Engels of Duits
- Kies hoeveel afbeeldingen je wilt zien in het spel



TERUG NAAR
OVERZICHT





SPELLING BEE

VANAF PO GROEP 4
1-8 SPELERS

Nederlands

Taal & Communicatie

Spelling, woordvorming, experimenteren met woorden

SPELBESCHRIJVING

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk woorden te maken binnen de tijd. Er verschijnen letters op de muur die om en om aangetikt kunnen worden om een woord te maken.

Je kunt aangeven of je drie-, vier-, of vijfletterwoorden wilt maken. Indien er twee keer hetzelfde woord wordt ingegeven gaan er punten vanaf. Het team of leerling dat binnen de tijd de meeste woorden heeft gemaakt wint. Hierdoor leren de kinderen creatief te worden met woorden, verbeteren de spellingvaardigheden en vergroten ze de woordenschat.

Het spel is zowel individueel als in teams te spelen. Indien het spel in teams wordt gespeeld stimuleert het de samenwerking en communicatie tussen de teamleden waardoor de kinderen nog meer betrokken raken bij het spel.

DOELEN

Leerdoel: Experimenteren met woorden en toepassen van kennis over woordvorming

Kerdoel: Schriftelijke taalverzorging (13)
Creatief taalgebruiken (5)

GESCHIKTE MATERIALEN X-WALL SPORTPAKKET

- Foam Sticks



SCAN
MIT



SPELVARIANTEN/DIFFERENTIATIEMOGELIJKHEDEN

- Kies het aantal letters: 3, 4 of 5
- Speel het spel in het Nederlands, Engels of Duits
- Kies hoeveel afbeeldingen je wilt zien in het spel



TERUG NAAR
OVERZICHT





SPELLEN MET ALIENS

VANAF PO GROEP 3
1-8 SPELERS

Nederlands

Taal & Communicatie

Spelling, woordvorming, experimenteren met woorden

SPELBESCHRIJVING

In dit spel leren de leerlingen op een speelse wijze het alfabet. Hierbij zijn drie spelvarianten in de variant 'Alfabet': moet je de letters van het alfabet in de juiste volgorde aantikken. Bij 'Alfabet random' dien je alle letters van het alfabet aan te tikken. In de derde variant krijg je afbeeldingen te zien waarin een letter ontbreekt en dien je de ontbrekende letter aan te tikken.

Dit spel draagt niet alleen bij aan het leren van het alfabet, maar ook aan de cognitieve vaardigheden en het visuele associatievermogen van de leerlingen. Op deze manier leren ze op een gevarieerde en boeiende manier het alfabet.

Spelling with Aliens is geschikt voor één speler maar de game is ook in twee teams te spelen!

DOELEN

- Leerdoel:** Experimenteren met woorden en toepassen van kennis over woordvorming
- Kerdoel:** Schriftelijke taalverzorging (13)
Creatief taalgebruiken (5)

GESCHIKTE MATERIALEN X-WALL SPORTPAKKET

- Foam Sticks
- Diverse ballen



SCAN
MIT



SPELVARIANTEN/DIFFERENTIATIEMOGELIJKHEDEN

- Alfabet
- Alfabet random
- Raad het woord
- Getallen
- Variaties in tijd (60 seconden, 90 seconden, 100 seconden)



TERUG NAAR
OVERZICHT

