



De Talentenarchipel



Instrument om talent te ontdekken en te ontwikkelen.

Wat is De Talentenarchipel?

De Talentenarchipel is een unieke verzameling van eilanden, weergegeven als een land- of schatkaart. Elk eiland symboliseert een van de negen competenties of ontwikkelingsgebieden. Op deze eilanden kunnen onze leerlingen hun interesses en talenten verkennen, die samen een compleet beeld vormen van hun persoonlijke groei.

Leerkrachten moedigen leerlingen aan om te reflecteren: 'Welk eiland spreekt jou het meest aan? En welk eiland minder?' De antwoorden stimuleren boeiende gesprekken, waarbij de focus ligt op positieve groei, passies en talenten van kinderen.

De archipel is een krachtig hulpmiddel om:

- Op een positieve en stimulerende manier met kinderen te praten over hun passies, interesses en talenten.
- Een brede kijk te bieden op kinderen en hun sterke punten uitgebreid en effectief te evalueren en te rapporteren.
- Door diverse activiteiten leerlingen beter te leren kennen en hen optimaal te ondersteunen in hun ontwikkeling.

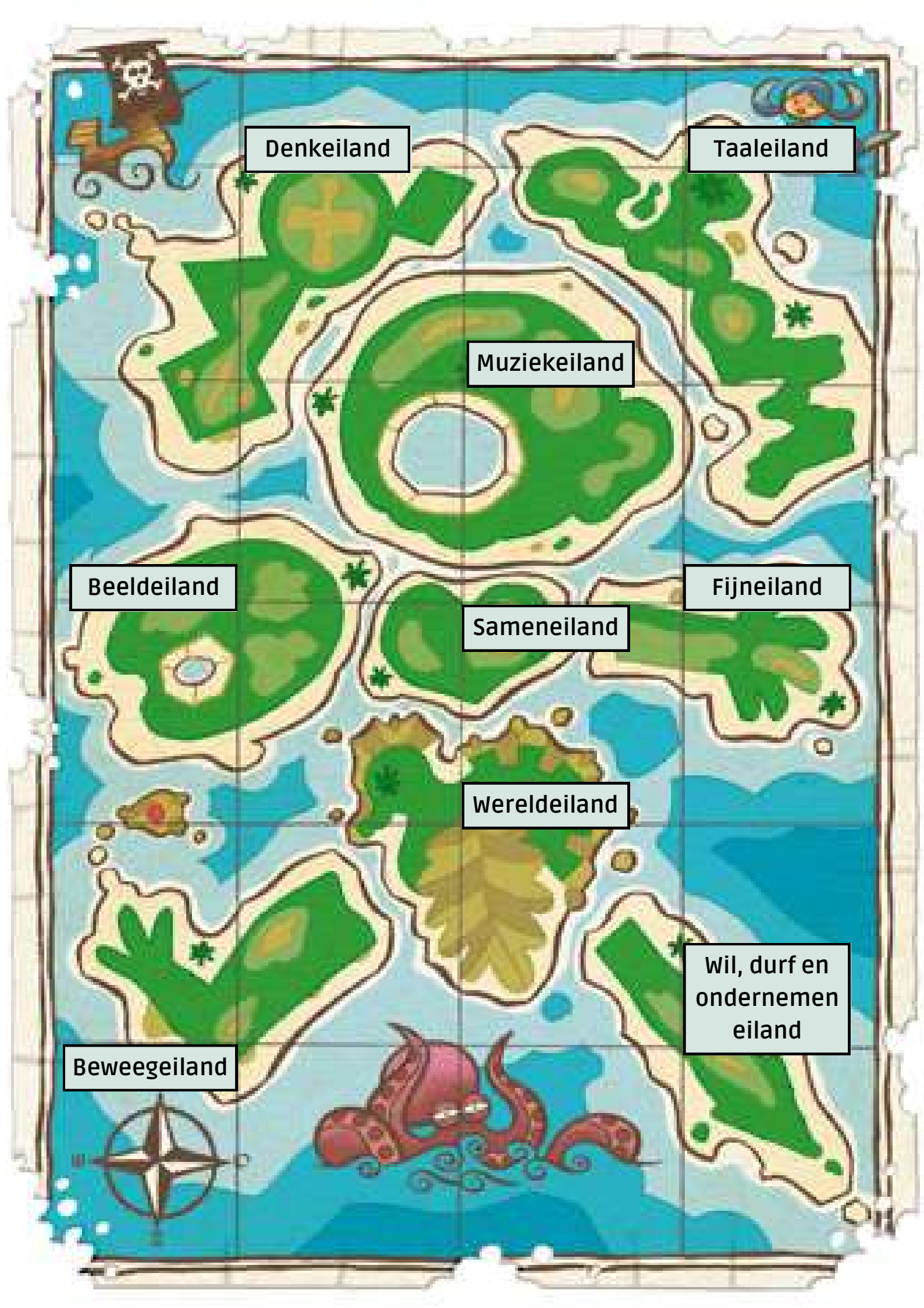
Het verkennen van de eilanden helpt kinderen bij:

- Het opbouwen van zelfvertrouwen door succeservaringen en intrinsieke motivatie.
- Het ontwikkelen en versterken van een groeigerichte mindset.
- Het vergroten van hun geloof in zichzelf en het tonen van doorzettingsvermogen en veerkracht.
- Het ervaren van flow en volledige betrokkenheid bij activiteiten die hen boeien.

De Talentenarchipel bestaat uit negen eilanden, elk met unieke talenten en vaardigheden:

1. Taaleiland: creatief schrijven, vertellen, en rijmen.
2. Beeldeiland: tekenen, schilderen, en kunst waarderen.
3. Muziekeiland: zingen, muziekinstrumenten bespelen, en genieten van muziek.
4. Beweegeiland: sporten, dansen, en actief bezig zijn.
5. Fijneiland: knutselen, klussen, en precisiewerk.
6. Sameneiland: samenwerken, helpen, en oplossen van conflicten.
7. Wereldeiland: natuur ontdekken, milieu respecteren, en techniek verkennen.
8. Denkeiland: rekenen, logica, en probleemoplossing.
9. Wil- en durfeiland: plannen, leiden, en nieuwe ervaringen aangaan.

De Talentenarchipel biedt een gestructureerde en inspirerende omgeving waarin kinderen hun unieke talenten kunnen ontdekken en ontwikkelen, wat essentieel is voor hun persoonlijke groei en zelfvertrouwen.



Denkeiland

Taaleiland

Muziekeiland

Beeldeiland

Fijneiland

Sameneiland

Wereldeiland

Wil, durf en
ondernemen
eiland

Beweegeiland



Tangram

FICHE NUMMER

1

EILAND

Denkeiland

MATERIAAL

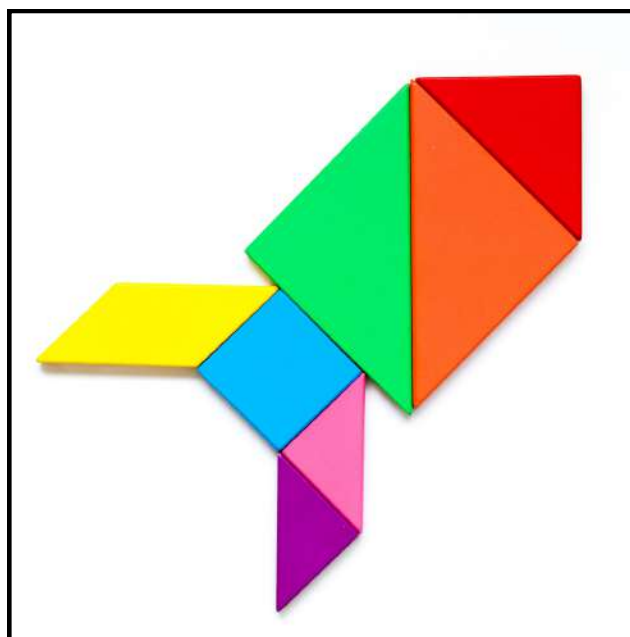
- Tangram figuren
- Tangram kaarten
- Tablet



1

OPDRACHT

- Kies een tangram en los het op.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.
- Probeer er nog enkele.





IQ-Smartgame

FICHE NUMMER

2

EILAND

Denkeiland

MATERIAAL

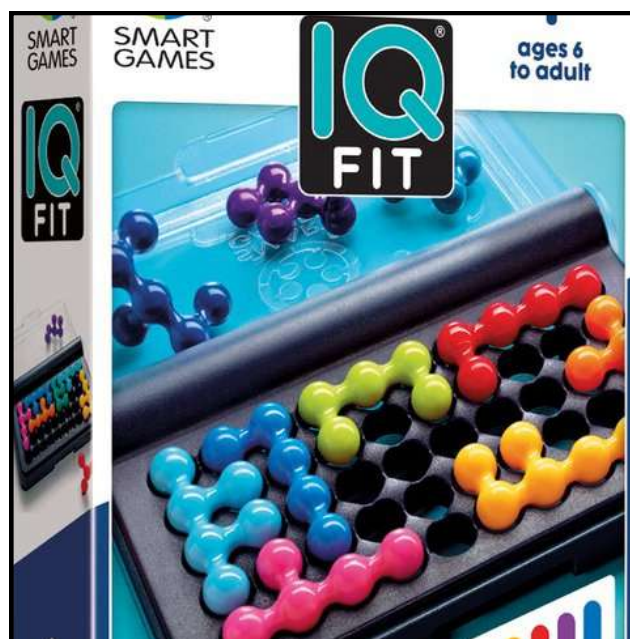
- IQ-puzzel
- Puzzelboek
- Tablet



1

OPDRACHT

- Kies een level en los het op.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.
- Probeer er nog enkele.





Sudoku

FICHE NUMMER

3

EILAND

Denkeiland

MATERIAAL

- Sudoku
- Grijs tekenpotlood
- Correctiesleutel



1

OPDRACHT

- Kies een sudoku en los op.
- Verbeter zelf a.d.h.v. de correctiesleutel.
- Probeer er nog enkele.
- Steek je blaadjes in de Talentenarchipel map.





Matchstick game

FICHE NUMMER

4

EILAND

Denkeiland

MATERIAAL

- Matc Stick game
- Puzzelkaarten
- Tablet



1

OPDRACHT

- Kies een level en los het op.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.
- Probeer er nog enkele.





Werkblaadje

FICHE NUMMER

5

MATERIAAL

- Extra werk: Wiskunde
- Correctiesleutels

EILAND

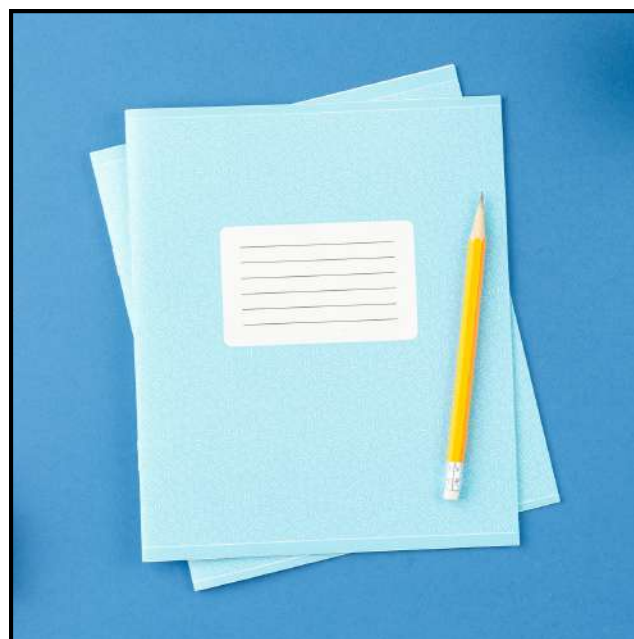
Denkeiland



1

OPDRACHT

- Kies een blaadje uit je Extra werkmap van wiskunde.
- Vul het blaadje in.
- Controleer a.d.h.v. de correctiesleutel.
- Steek je blaadje in je Extra werk map van wiskunde.





Breinbreker

FICHE NUMMER

6

EILAND

Denkeiland

MATERIAAL

- Breinbrekers
- Correctiesleutels
- Tablet



1

OPDRACHT

- Kies een breinbreker en los hem op.
- Verbeter zelf a.d.h.v. de correctiesleutel.
- Probeer er nog enkele.
- Steek je blaadjes in de Talentenarchipel map.





Kloklezen spel

FICHE NUMMER

7

MATERIAAL

- Kaartjes klokelzen

EILAND

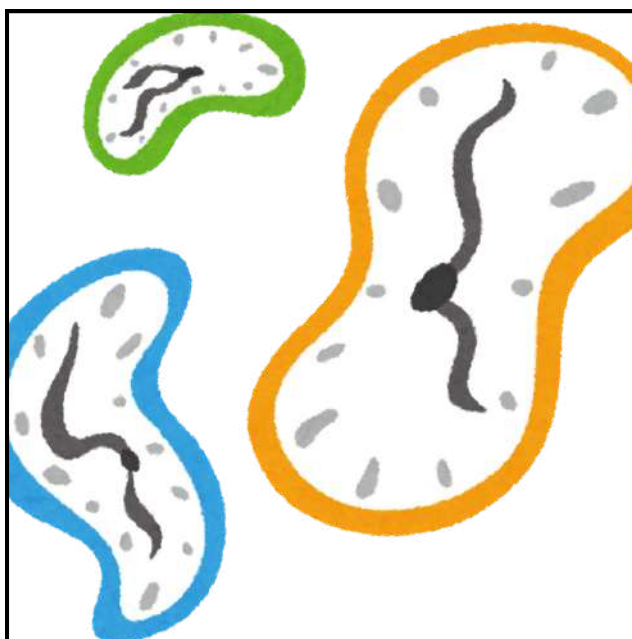
Denkeiland



1

OPDRACHT

- Neem de memory 'Kloklezen'.
- Leg alle kaartjes met hun rug naar boven op tafel neer.
- Zoek de 3 kaartjes die samen horen.





Puzzels

FICHE NUMMER

8

MATERIAAL

- Houten puzzels
- Tablets

EILAND

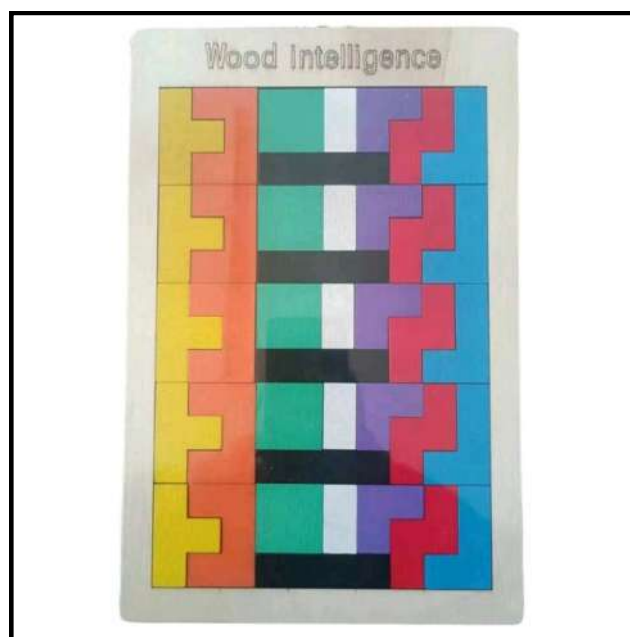
Denkeiland



1

OPDRACHT

- Kies een houten puzzel en los hem op.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.
- Probeer er nog enkele.





Race mee naar

FICHE NUMMER

9

EILAND

Denkeiland

MATERIAAL

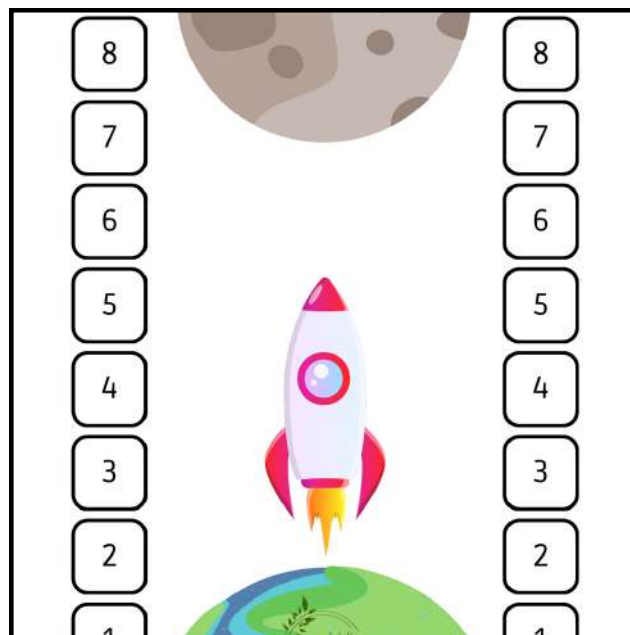
- Race mee naar ...
- Opdrachten kaartjes
- Correctiesleutels



2

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Zet het spelbord, de kaartjes en 2 pionnen klaar.
- Neem om beurten een kaartje van de stapel en leg het in het midden van de tafel.
- Diegene die de vraag juist beantwoord mag één vakje vooruit.
- Controleer a.d.h.v. de correctiesleutels.
- Wie wint de race?





Puzzel

FICHE NUMMER

10

MATERIAAL

- Legpuzzels
- Tablet

EILAND

Denkeiland



1

OPDRACHT

- Maak een puzzel naar keuze.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.
- Probeer er nog enkele.





Rekenspelletjes

FICHE NUMMER

11

MATERIAAL

- Tablet

EILAND

Denkeiland



1

OPDRACHT

- Scan de QR-code of ga naar www.rekenspelletjes.nl.
- Kies voor spelletjes uit de categorieën vermenigvuldigen en delen.





Woordzoeker

FICHE NUMMER

1

MATERIAAL

- Woordzoekers Spelling
- Correctiesleutels

EILAND

Taaleiland



1

OPDRACHT

- Kies een woordzoeker uit je Extra werkmap van spelling.
- Vul het blaadje in.
- Controleer a.d.h.v. de correctiesleutel.
- Steek je blaadje in je Extra werk map van spelling.





Boggle

FICHE NUMMER

2

EILAND

Taaleiland

MATERIAAL

- 13 letterdobbelstenen
- dobbelbeker
- zandloper
- spelregels



1

OPDRACHT

- Steek de dobbelstenen in de beker en werp.
- Probeer zo veel mogelijk woorden te maken met de letters die je geworpen hebt. Je mag dobbelstenen nemen om een tweede of derde keer te werpen. Let op deze letters verdwijnen dan van het spelbord.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.
- Probeer het nu nogmaals maar gebruik een timer van 1 minuut.





Werkblaadje

FICHE NUMMER

3

MATERIAAL

- Extra werk taal
- Correctiesleutels

EILAND

Taaleiland



1

OPDRACHT

- Kies een blaadje uit je Extra werkmap van taal.
- Vul het blaadje in.
- Controleer a.d.h.v. de correctiesleutel.
- Steek je werk in je Extra werk map van taal.





Haïku

FICHE NUMMER

4

EILAND

Taaleiland

MATERIAAL

- Tablet
- A4-blad
- Grijs tekenpotlood
- Kleurpotloden



1

OPDRACHT

- Zoek informatie op over een Haïku op www.wikiikids.nl
- Bedenk zelf een Haiku bestaande uit drie regels van 5, 7 en opnieuw 5 lettergrepen.
- Schrijf je Haiku op en bedenk een passende tekening bij je gedicht.
- Steek je blaadjes in de Talentenarchipel map.





Rara wat ben ik?

FICHE NUMMER

5

MATERIAAL

- Spel: Rara wat ben ik

EILAND

Taaleiland



2-4

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Lees de spelregels en speel het spel.
- Ontdek wat je bent door goede ja-nee-vragen te stellen.





Story cubes

FICHE NUMMER

6

EILAND

Taaleiland

MATERIAAL

- Story Cubes
- A4-blad
- Pen / Grijs potlood



1-2

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een opdracht wil maken?
- Neem een wit A4-blad.
- Steek de dobbelstenen in de beker en werp.
- Maak een mindmap van de antwoorden.
- Schrijf samen een verhaal van minstens 20 zinnen.
- Schrijf allebei het verhaal op en noteer je naam.
- Leg je blaadje op de verbeter tafel. Na correctie, steek je het blaadje in de Talentenarchipel map.





Leesbevordering

FICHE NUMMER

7

MATERIAAL

- Map Leesbevordering

EILAND

Taaleiland



1

OPDRACHT

- Kies een opdracht uit de leesbevorderingsmap.
- Maak de opdracht over het laatste boek dat je gelezen hebt.
- Noteer je naam en leg je blaadje op de verbeter tafel. Na correctie, steek je het blaadje in de Talentenarchipel map.





Kruiswoordraadsel

FICHE NUMMER

8

EILAND

Taaleiland

MATERIAAL

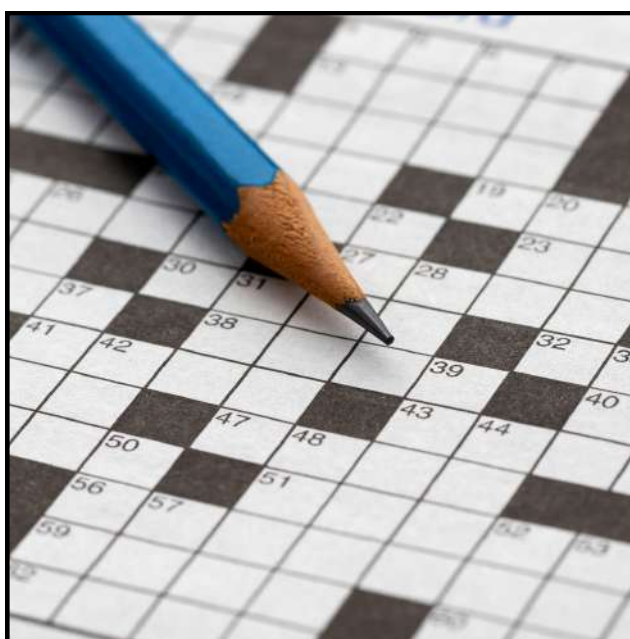
- Kruiswoordraadsel
- Pen / Grijs potlood
- Correctiesleutel



1

OPDRACHT

- Kies een kruiswoordraadsel en los het op.
- Verbeter zelf met de correctiesleutel.
- Probeer nog een paar.
- Steek je de blaadjes in de Talentenarchipel map.





Rebus

FICHE NUMMER

9

EILAND

Taaleiland

MATERIAAL

- Rebus
- Pen / Grijs potlood
- Correctiesleutel



1

OPDRACHT

- Kies een rebus en los het op.
- Verbeter zelf met de correctiesleutel.
- Probeer nog een paar.
- Steek je de blaadjes in de Talentenarchipel map.

7 S
Z=L



Schrijfopdracht

FICHE NUMMER

10

MATERIAAL

- A4-blad
- Pen

EILAND

Taaleiland



1

OPDRACHT

- Kies een schrijfopdracht en maak deze.
- Noteer je naam en leg je blaadje op de verbeter tafel. Na correctie, steek je het blaadje in de Talentenarchipel map.





Elfje

FICHE NUMMER

11

MATERIAAL

- A4-blad
- Pen

EILAND

Taaleiland

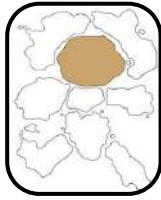


1

OPDRACHT

- Schrijf een elfje: 5 regels met 1, 2, 3, 4 en 1 woorden.
- Herlees en pas aan om het beter te maken.
- Noteer je naam en leg je blaadje op de verbeter tafel. Na correctie, steek je het blaadje in de Talentenarchipel map.





Playlist

FICHE NUMMER

1

EILAND

Muziekeiland

MATERIAAL

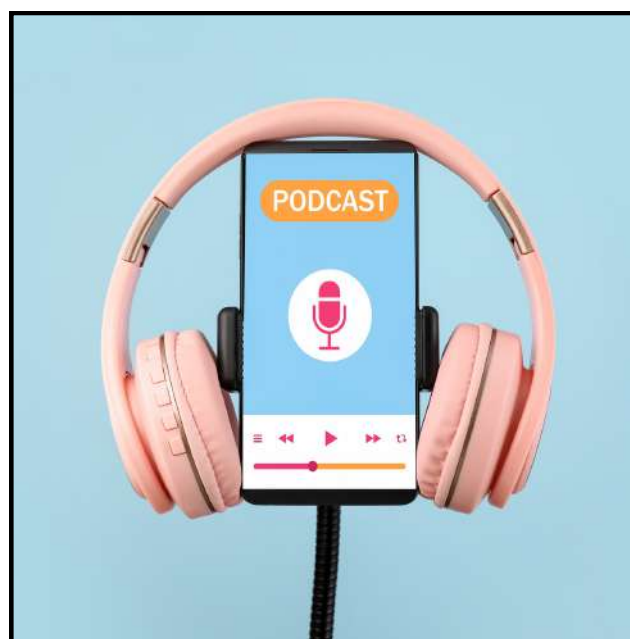
- Blauw kaartje
- A4-blad
- Pen

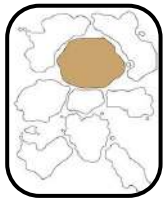


1

OPDRACHT

- Neem een blauw kaartje en schrijf 3 liedjes op.
- Steek dit kaartje in de klasbus.
- Neem een wit papier en ontwerp een CD-hoesje (naam) voor de playlist.





Cupsong

FICHE NUMMER

2

EILAND

Muziekeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Fiche: The cupsong
- Plastic beker
- Oortjes / hoofdtelefoon

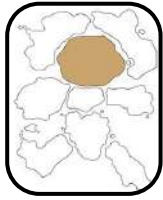


1

OPDRACHT

- Scan de QR-code naast de materialen en bekijk het filmpje.
- Leer jezelf 'The cuspong' aan. Veel succes!
- Bekijk ook de fiche: The cupsong.
- Ken je hem volledig? Probeer dan nu op het ritme van de muziek, scan die code hieronder.





Ritme en klapspel

FICHE NUMMER

3

MATERIAAL

• /

EILAND

Muziekeiland

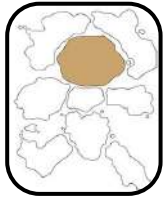


2-4

OPDRACHT

- Ga in een kring zitten.
- Jullie gaan om de beurt een ritme bedenken dat de rest moet herhalen.





Luisterverhalen

FICHE NUMMER

4

EILAND

Muziekeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Fiche: Componeren
- Oortjes / hoofdtelefoon

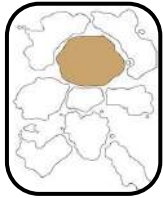


1

OPDRACHT

- Scan de QR-code of ga naar de website.
- Kies een luisterverhaal.
- Beluister het verhaal.





Creatieve instrumenten

FICHE NUMMER

5

MATERIAAL

- Tablet
- Knutseldoos

EILAND

Muziekeiland

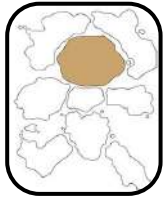


1

OPDRACHT

- Scan de QR code of ga naar www.pinterest.be
- Zoek op welke instrumenten je zelf zou kunnen maken.
- Maak een muziekinstrument.
- Je mag gebruik maken van de materialen in de knutseldoos.





Muziekstuk

FICHE NUMMER

6

EILAND

Muziekeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Fiche: Componeren
- Oortjes / hoofdtelefoon

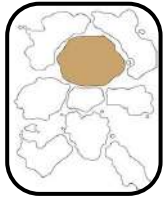


1-2

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een opdracht wil maken?
- Bedenk samen een melodie. Jullie mogen gebruik maken van materialen in de klas.
- Oefen samen jullie muziekstuk.





Instrumenten

FICHE NUMMER

7

EILAND

Muziekeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Fiche: Componeren
- Oortjes / hoofdtelefoon

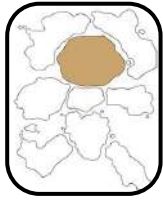


1

OPDRACHT

- Neem een blaadje: Kennis muziekinstrumenten.
- Vul het blaadje in.
- Controleer a.d.h.v. de correctiesleutel.
- Steek je de blaadjes in de Talentenarchipel map.





Schrijf een lied

FICHE NUMMER

8

EILAND

Muziekeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Fiche: Componeren
- Oortjes / hoofdtelefoon

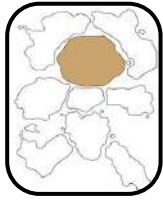


1-2

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een opdracht wil maken?
- Kies een bekende melodie.
- Verdeel de kinderen in groepjes.
- Laat elk groepje nieuwe tekst bedenken en opschrijven.
- Zing het nieuwe lied samen.





Kleurenpartituur

FICHE NUMMER

9

EILAND

Muziekeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Fiche: Componeren
- Oortjes / hoofdtelefoon

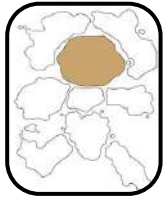


1

OPDRACHT

- Verdeel het papier in stroken voor elke maat.
- Geef elke kleur een instrument of geluid.
- Speel het muziekstuk met de kleuren als leidraad.





Muziektekening

FICHE NUMMER

10

EILAND

Muziekeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Fiche: Componeren
- Oortjes / hoofdtelefoon

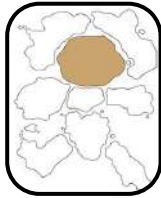


1

OPDRACHT

- Neem de tablet en zet een lied op.
- Neem een grijs tekenpotlood en een wit A4-blad.
- Sluit je ogen en zet muziek op. Houd je potlood op het blad en volg de muziek.





Geluiden

FICHE NUMMER

11

MATERIAAL

- Hoofdttekst
- Hoofdttekst

EILAND

Beeldeiland

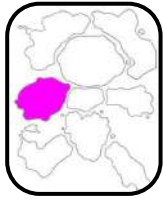


1

OPDRACHT

- Scan de QR-code en beluister het fragment.
- Noteer de geluiden die je herkent.
- Bedenk een verhaal dat bij de geluiden past.





Piet Mondriaan

FICHE NUMMER

1

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

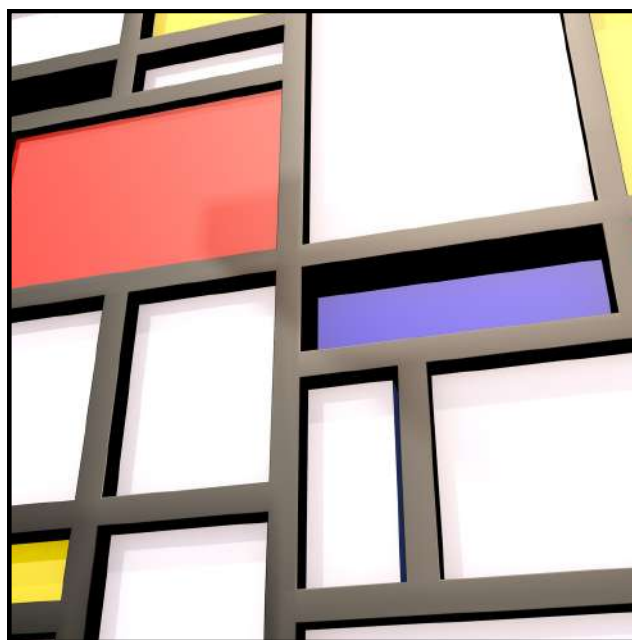
- Tablet
- Wit A4-blad
- Grijs tekenpotlood
- Kleurpotloden
- Schaar
- Lijmstift

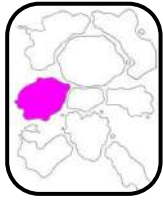


1

OPDRACHT

- Zoek info over Piet Mondriaan op www.wikikids.nl
- Bekijk enkele kunstwerken van Piet Mondriaan.
- Neem een wit A4-blad en teken een dier.
- Maak van dit dier een Piet Mondriaan kunstwerk.
- Knip het dier uit en kleef het op een zwarte achtergrond.





Optische illusie

FICHE NUMMER

2

MATERIAAL

- Optische illusies
- Antwoordenfiche

EILAND

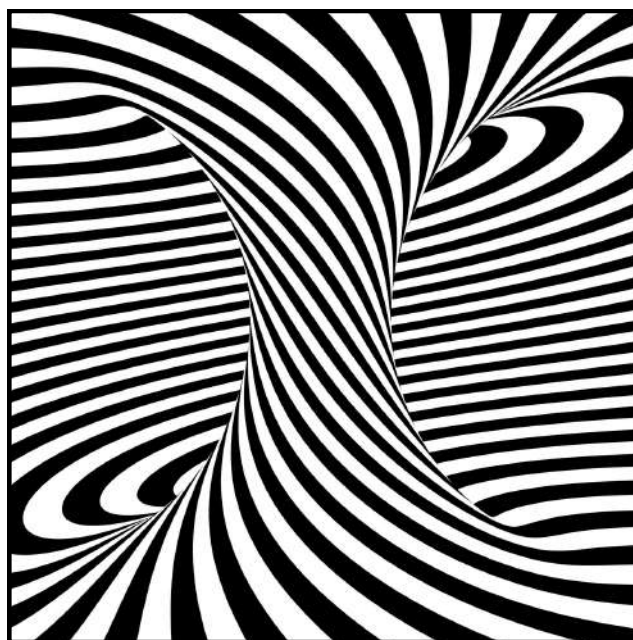
Beeldeiland

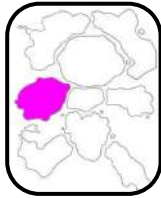


1

OPDRACHT

- Kies 5 kaarten uit het doosje met optische illusies.
- Voer de opdrachten geconcentreerd uit.
- Wat zie je? Of wat zie je net niet?





Keith Haring

FICHE NUMMER

3

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Wit A4-blad
- Grijs tekenpotlood
- Kleurpotloden
- Zwarte stift
- Schaar
- Lijmstift

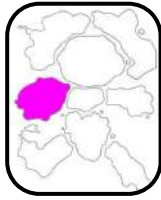


1

OPDRACHT

- Zoek info over Keith Haring op www.wikikids.nl
- Bekijk enkele kunstwerken van Keith Haring.
- Neem een wit A4-blad en teken één of twee mannetjes.
- Maak van deze mannetjes een Keith Haring kunstwerk.
- Knip de mannetjes uit en kleef ze op een fel gekleurde achtergrond.





Scheur collage

FICHE NUMMER

4

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

- Wit A4-blad
- Grijs tekenpotlood
- Tijdschriften
- Lijmstift

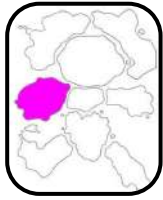


1

OPDRACHT

- Teken op het A4 blad een ontwerp.
- Scheur kleine stukjes van de kleur die je nodig hebt uit de tijdschriften.
- Plak de papiersnippers nu op de juiste plaats op je ontwerp.
- Knip je ontwerp uit en plak dit op een achtergrond naar keuze.





Salvador Dali

FICHE NUMMER

5

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

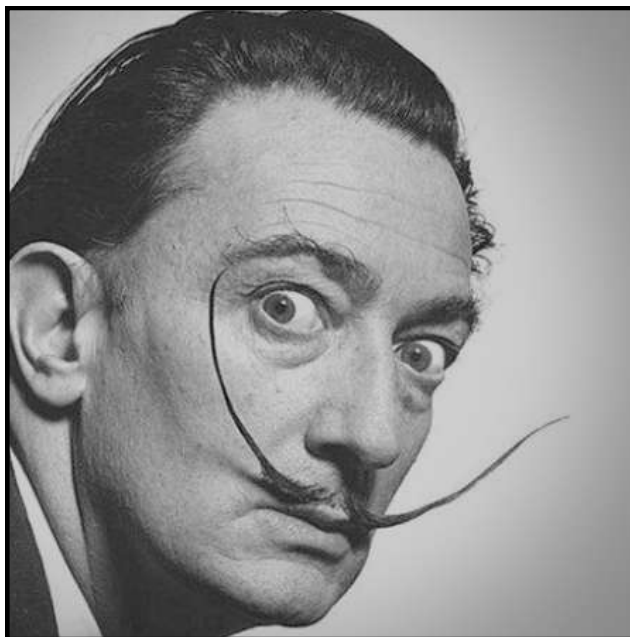
- Tablet
- Wit A4-blad
- Grijs tekenpotlood
- Chenille draad
- Schaar
- Lijmstift

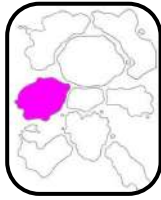


1

OPDRACHT

- Zoek info over Salvador Dali op www.wikikids.nl
- Bekijk enkele kunstwerken van Salvador Dali.
- Neem een wit A4-blad en teken hierop een zelfportret.
- Maak een zwart-wit kunstwerk, je gebruikt dus enkel grijs en zwart.
- Knip je zelfportret uit en kleef het op een fel gekleurde achtergrond.
- Maak van chenille draad nog een snor en kleef deze op je portret.





Schaduwkunst

FICHE NUMMER

6

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

- Wit A4-blad
- Aluminiumfolie
- Lamp
- Grijs tekenpotlood
- Grijs tekenpotlood
- Grijs tekenpotlood
- Kleurpotloden

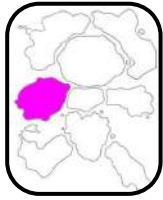


1

OPDRACHT

- Maak in aluminiumpapier een figuur.
- Houd de lamp voor je mannetje en het wit A4-blad er achter.
- Beweeg je lamp langzaam dichterbij en weer verder af. Hoe ziet de schaduw eruit? Zorg ervoor dat de schaduw op je blad past.
- Overtrek de schaduw met een grijs tekenpotlood en kleur de vorm in met een zwart kleurpotlood.





Pablo Picasso

FICHE NUMMER

7

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Wit A4-blad
- Grijs tekenpotlood
- Kleurpotloden
- Fiche: Rol een Picasso
- Dobbelsteen

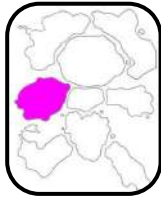


1

OPDRACHT

- Zoek info over Pablo Picasso op www.wikikids.nl
- Bekijk enkele kunstwerken van Pablo Picasso.
- Neem een wit A4-blad. Gooi met de dobbelsteen om je Picasso te vormen.
- Verbind nu het hoofd met de ogen, de ogen met de neus, etc. zodat er vakken ontstaan.
- Kleur deze vakken en de achtergrond in.





Mandala

FICHE NUMMER

8

MATERIAAL

- Mandala
- Kleurpotloden

EILAND

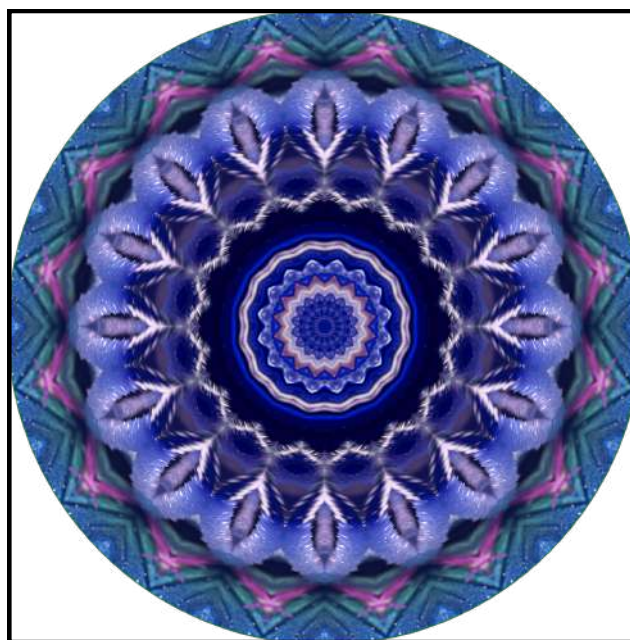
Beeldeiland

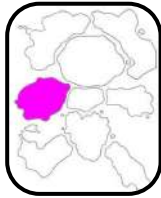


1

OPDRACHT

- Kies een mandala uit de kft met tekeningen.
- Kleur de mandala in met potlood.





Banksy

FICHE NUMMER

9

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Wit A4-blad
- Wasco
- Foto van jezelf in zwart wit
- Fiche: Wie ben ik
- Schaar
- Lijmstift

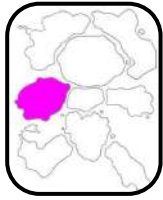


1

OPDRACHT

- Zoek info over Banksy op www.wikikids.nl
- Bekijk enkele kunstwerken van Banksy.
- Neem een wit A4-blad en kleur dit met wasco in net als graffiti.
- Vul de zinnen van de fiche: 'Wie ben ik' verder aan.
- Knip de zinnen van de fiche en je foto netjes uit.
- Kleef de foto en de zinnen zo op dat het lijkt alsof je de zinnen uitroept.





Happy Stone

FICHE NUMMER

10

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

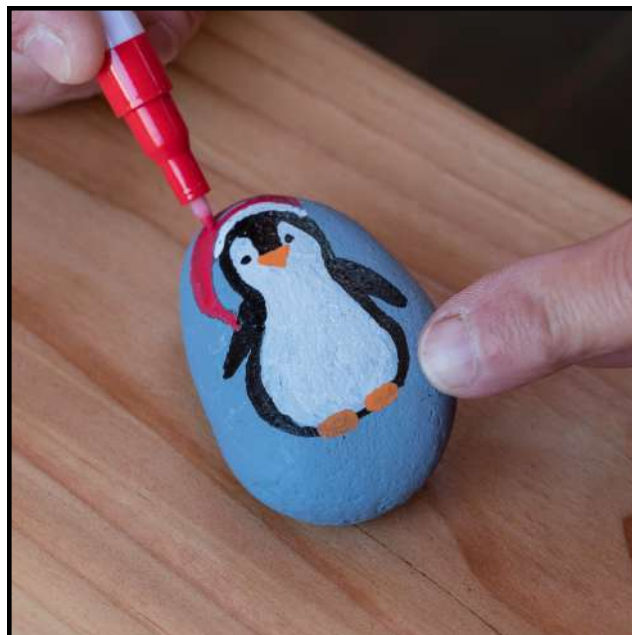
- Grote gladde steen
- Verf
- 2 kwasten
- Grijs tekenpotlood
- Permanente markers
- Vernis

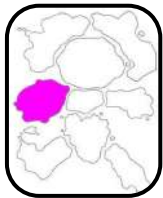


1

OPDRACHT

- Ga op zoek naar mooie, grote en gladde steen in de natuur.
- Maak je steen schoon en laat hem daarna drogen op een handdoek.
- Teken je ontwerp met potlood op de steent en trek het daarna over met de stiften.
- Schrijf je naam op de achterkant.
- Als de verf en/of de stift op de steen helemaal droog is, doe je er nog een vernislaag overheen.





Leonardo da Vinci

FICHE NUMMER

11

EILAND

Beeldeiland

MATERIAAL

- Tablet
- Foto: De Mona Lisa
- Verkleedkleding

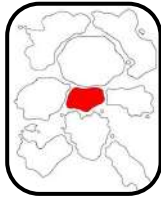


1-2

OPDRACHT

- Zoek info over Leonardo da Vinci op www.wikikids.nl
- Bekijk enkele kunstwerken van Leonardo da Vinci.
- Bekijk De Mona Lisa aandachtig, let op kleding, houding, expressie, etc.
- Bereid je tableau vivant voor.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.





Yenga

FICHE NUMMER

1

MATERIAAL

- Spel Yenga

EILAND

Sameneiland

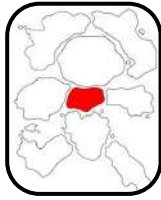


2-4

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Bouw de Yenga toren.
- Neem om beurten een blokje trekken en leg dat steeds bovenop de toren.
- Ga door tot de toren valt.





Kettingtekening

FICHE NUMMER

2

EILAND

Sameneiland

MATERIAAL

- A4-blad
- Grijs tekenpotlood
- Kleurpotloden

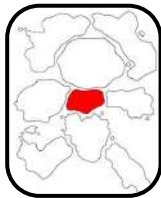


2-4

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Neem allebei een A4-blad en vouw dit blad 4x.
- Laat elk kind een tekening beginnen en tot. net voorbij de vouwlijn plakken.
- Wissel de tekeningen na een paar minuten doorgeven. Herhaal tot iedereen aan elke tekening heeft gewerkt.





Uno

FICHE NUMMER

3

MATERIAAL

- Uno

EILAND

Sameneiland

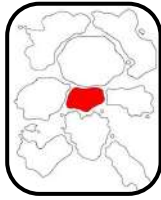


2-4

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Verdeel de kaarten onder de spelers.
- Leg één kaart open op tafel, de rest vormt de trekstapel.
- Speel om beurten een kaart die past bij kleur of nummer. Trek een kaart als je niet kunt spelen. Roep 'Uno' als je één kaart over hebt.
- De eerste die al zijn kaarten kwijt is, wint.





Lego-bouwwerk

FICHE NUMMER

4

MATERIAAL

- Lego-blokjes
- Tablet

EILAND

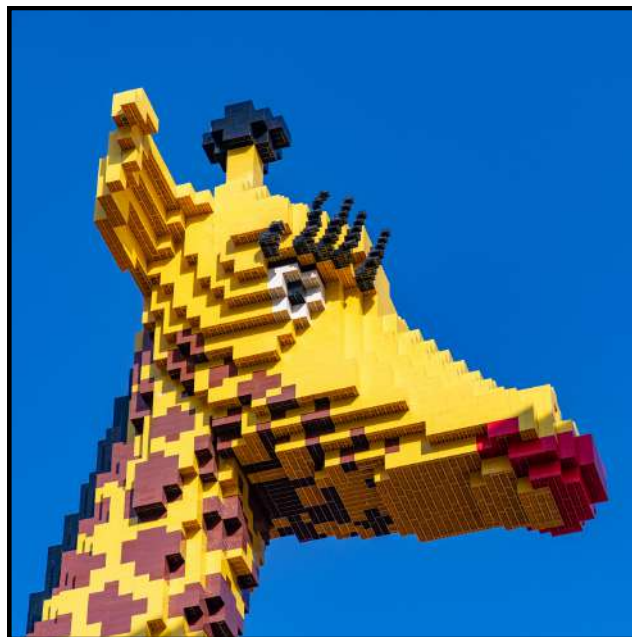
Sameneiland

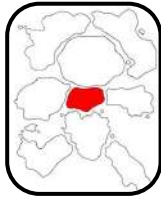


2-4

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Neem de legoblokjes en probeer samen een zo groot mogelijk bouwwerk te maken.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.





Rollenspel

FICHE NUMMER

5

MATERIAAL

- Situatiekaartjes

EILAND

Sameneiland



2-4

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Kies een situatie die jullie willen naspelen.
- Oefen de situatie in. Veel succes!





Macrame

FICHE NUMMER

1

MATERIAAL

- Fiche macramé
- Macramé draad

EILAND

Fijneiland



1

OPDRACHT

- Neem een macramé draad en een instructiefiche.
- Oefen de basis knooptechnieken.
- Maak één van de patronen.





Origami

FICHE NUMMER

2

MATERIAAL

- Hoofdtypekst
- Hoofdtypekst

EILAND

Fijneiland



1

OPDRACHT

- Neem een vierkant vel papier.
- Oefen een eenvoudige origami instructie, zoals een kraanvogel of bootje.





Binair

FICHE NUMMER

3

EILAND

Fijneiland

MATERIAAL

- Binair
- Grijs tekenpotlood
- Correctiesleutel



1

OPDRACHT

- Kies een binair en los op.
- Verbeter zelf a.d.h.v. de correctiesleutel.
- Probeer er nog enkele.
- Steek je blaadjes in de Talentenarchipel map.





3D-bouwen

FICHE NUMMER

4

MATERIAAL

- Blokken
- Fiches blokkenbouwsels

EILAND

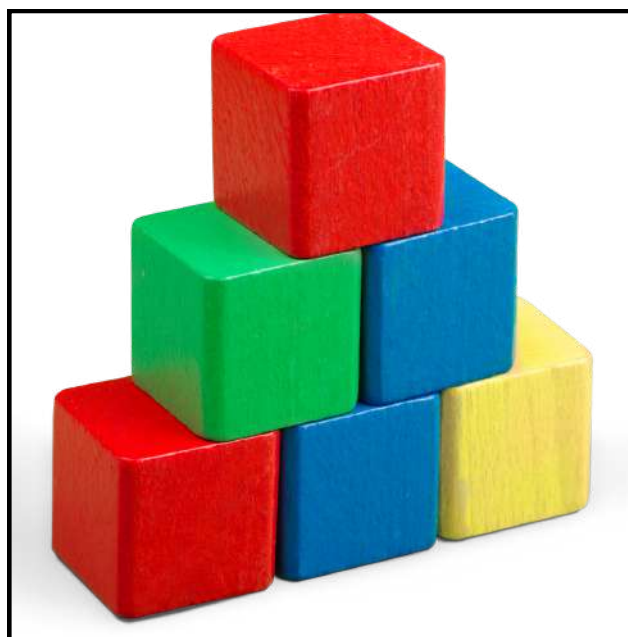
Fijneiland



1

OPDRACHT

- Kies een bouwplan uit één van de fiches.
- Bouw het bouwsel zo na. Veel bouwplezier!





Vingerhaken

FICHE NUMMER

5

MATERIAAL

- Tablet
- Bol dikke wol

EILAND

Fijneiland



1

OPDRACHT

- Neem een bol wol en een tablet.
- Scan QR-code 1. Bekijk het filmpje en ga aan de slag met het opzetten van je steken.
- Gelukt? Scan QR-code 2. Bekijk het filmpje en ga aan de slag met enkele losse steken.
- Ook gelukt? Scan QR-code 1. Bekijk het filmpje en ga aan de slag met vaste steken.
- Als je deze steken onder de knie hebt. Kan je de filmpjes van juf Tessa via QR-code 4 terugvinden, zo kan je een kerstboom, knuffel en nog veel meer maken. Veel plezier en succes!



QR-code 1



QR-code 2



QR-code 3



QR-code 4





Naaïen

FICHE NUMMER

6

EILAND

Fijneiland

MATERIAAL

- Fiche's naaien
- Naald
- Draad
- Stof



1

OPDRACHT

- Neem een fiche naaien, een lap stof, naald, draad en schaar.
- Oefen de naaisteken.
- Maak een kussentje.





Knikkerbaan

FICHE NUMMER

1

MATERIAAL

- Knikkers
- Knutseldoos

EILAND

Wereldeiland



1-2

OPDRACHT

- Neem knikkers en materiaal zoals papierrollen en tape.
- Laat hen een knikkerbaan ontwerpen en bouwen.
- Test de baan met knikkers.





Op stap in...

FICHE NUMMER

2

MATERIAAL

- Op stap in ...
- A4-blad

EILAND

Wereldeiland



1

OPDRACHT

- Kies een opdracht uit de map Op stap in ...
- Maak een opdracht naar keuze.
- Noteer je naam en leg je blaadje op de verbetertafel. Na correctie, steek je het blaadje in de Talentenarchipel map.





Tandwielen

FICHE NUMMER

3

MATERIAAL

- Doos met tandwielen

EILAND

Wereldeiland



1

OPDRACHT

- Neem de doos met tandwielen.
- Bedenk en bouw een werkende constructie.
- Test de constructie.





Provincies

FICHE NUMMER

4

MATERIAAL

- Blaadje provincies
- Tablet

EILAND

Wereldeiland



1

OPDRACHT

- Neem een blaadje provincies .
- Vul het blaadje in door informatie op te zoeken.
- Noteer je naam en leg je blaadje op de verbeter tafel. Na correctie, steek je het blaadje in de Talentenarchipel map.





Continenten

FICHE NUMMER

5

MATERIAAL

- Blaadje continenten
- Tablet

EILAND

Wereldeiland



1

OPDRACHT

- Neem een blaadje continenten .
- Vul het blaadje in door informatie op te zoeken.
- Noteer je naam en leg je blaadje op de verbeter tafel. Na correctie, steek je het blaadje in de Talentenarchipel map.





Dieren

FICHE NUMMER

6

MATERIAAL

- Blaadje dieren
- Tablet

EILAND

Wereldeiland



1

OPDRACHT

- Neem een blaadje dieren .
- Vul het blaadje in door informatie op te zoeken.
- Noteer je naam en leg je blaadje op de verbeter tafel. Na correctie, steek je het blaadje in de Talentenarchipel map.





Elektriciteit

FICHE NUMMER

7

MATERIAAL

- Fiche stroomkring
- Doos elektriciteit

EILAND

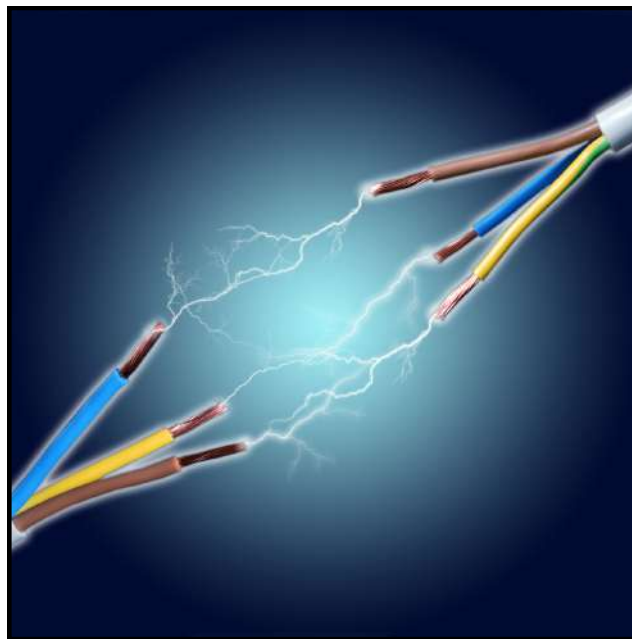
Wereldeiland



1-2

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een opdracht wil maken?
- Neem de doos elektriciteit.
- Maak een eenvoudige stroomkring maken zodat het lampje gaat branden.





Natuurlijke kunst

FICHE NUMMER

8

MATERIAAL

- Natuurlijke materialen
- Tablet

EILAND

Wereldeiland



1

OPDRACHT

- Ga naar buiten en verzamel allerlei natuurlijke materialen DIE OP DE GROND LIGGEN (stenen, takken, bladeren, ...).
- Maak met die materialen een kunstwerk op de grond.
- Klaar? Maak een foto van je werk en upload deze op jouw portfolio.





Touwtjespringen

FICHE NUMMER

1

MATERIAAL

- Springtouw
- Timer

EILAND

Beweegeiland



2

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Ga naar buiten en neem een springtouw en timer mee.
- Probeer zo veel mogelijk sprongen te doen in 1 minuut.
- Wie heeft de meeste sprongen gemaakt?





Basketbal

FICHE NUMMER

2

MATERIAAL

- Basketbal
- Spelfiche Paard

EILAND

Beweegeiland



2

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Ga naar buiten en neem een basketbal mee.
- Lees de spelfiche: 'Paard' grondig door.
- Speel het spel Paard.





Mikado

FICHE NUMMER

3

MATERIAAL

- Mikado

EILAND

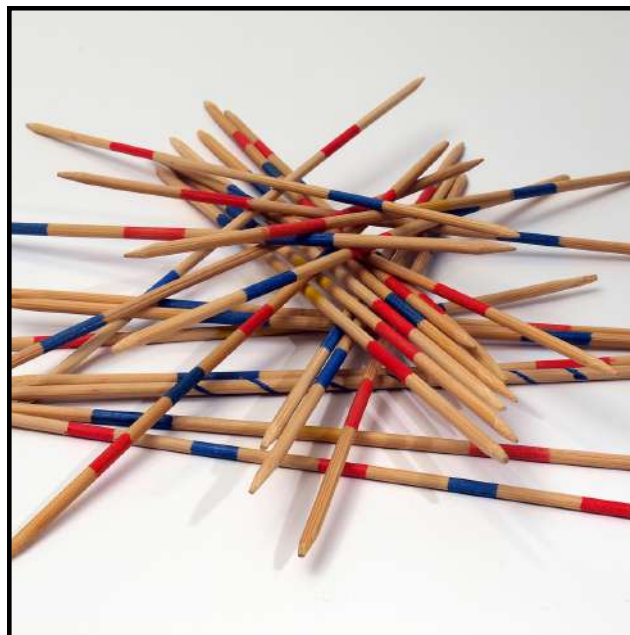
Beweegeiland



2

OPDRACHT

- Kijk wie er klaar is en vraag of deze persoon met jou een spel wil spelen?
- Neem het spel Mikado.
- Zet de Mikado stokjes rechtop in een bundel.
- Laat ze vallen en verspreiden.
- Trek om de beurt een stokje zonder de anderen te bewegen.
- De speler met de meeste stokjes aan het eind wint.





Yoga

FICHE NUMMER

4

MATERIAAL

- Tablet

EILAND

Beweegeiland



2

OPDRACHT

- Neem een tablet en ga naar www.youtube.com
- Zoek een Yoga filmpje op.
- Doe de bewegingen mee en geniet!





Just dance!

FICHE NUMMER

5

MATERIAAL

- Tablet

EILAND

Beweegeiland

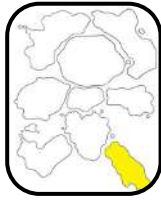


2

OPDRACHT

- Neem een tablet en ga naar www.youtube.com
- Zoek een Just Dance filmpje op.
- Doe de bewegingen mee en geniet!





Spel bedenken

FICHE NUMMER

1

MATERIAAL

- Spelfiche
- Spelmateriaal

EILAND

Wil, durf en onderneem
eiland

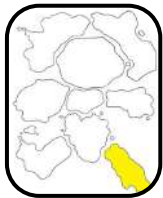


1-2

OPDRACHT

- Bedenk een nieuw spel voor op de speelplaats.
- Neem een Spelfiche en denk na over de vragen.
- Vul de spelfiche in.
- Klaar? Wil je het spel spelen? Vraag aan de leerkracht wanneer dit kan.
- Schrijf je naam op je blad en leg het op de verbeter tafel.





Medaille vol talenten

FICHE NUMMER

2

MATERIAAL

- Fice Talentenmedaille

EILAND

Wil, durf en onderneem
eiland

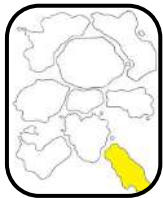


1

OPDRACHT

- Denk na over je eigen talenten.
- Neem een fiche 'Mijn talenten', vul je talenten in op je medaille.
- Knip je medaille uit en plak deze op een gekleurd papier.





Hocus pocus past!

FICHE NUMMER

3

MATERIAAL

- Goocheldoos

EILAND

Wil, durf en onderneem
eiland

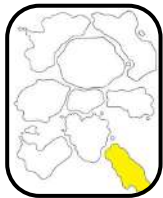


1

OPDRACHT

- Neem de goocheldoos. Leer één truc en toon deze aan de klas.
- Je mag ook zelf een truc bedenken.
- Oefen voldoende. Veel succes
- Klaar? Wil je die truc tonen? Vraag aan de leerkracht wanneer dit kan.





Voorlezen

FICHE NUMMER

4

MATERIAAL

- Leesboek

EILAND

Wil, durf en onderneem
eiland



1

OPDRACHT

- Neem een leuk boek en kies jouw favoriete fragment om voor te lezen.
- Bereidt dat fragment goed voor. Lezen met expressie!
- Bespreek met de leerkracht wanneer je kan voorlezen.





Vertrouwen

FICHE NUMMER

5

MATERIAAL

• /

EILAND

Wil, durf en onderneem
eiland

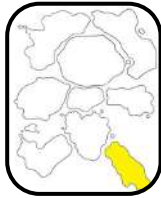


1

OPDRACHT

- Neem een tablet. Zoek een leuk vertrouwensspel op het internet dat we samen met de klas kunnen spelen.
- Vul een spelfiche in en bereidt het spel voor.
- Bespreek met de leerkracht wanneer we dit kunnen spelen?





Je kun(s)t het!

FICHE NUMMER

6

MATERIAAL

- Talentenfiche

EILAND

Wil, durf en onderneem
eiland

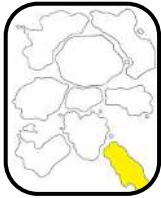


1

OPDRACHT

- Kies 1 ding wat je heel graag doet of waar je heel goed in bent.
- Neem een talentenfiche en vul deze in.
- Toon het aan je klasgenoten. Jij kan dat!





Gezelschapspel bedenken

FICHE NUMMER

7

MATERIAAL

- Spelfiche

EILAND

Wil, durf en onderneem
eiland

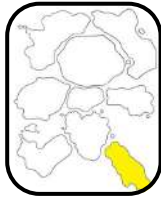


1-2

OPDRACHT

- Bedenk een nieuw gezelschapspel.
- Neem een Spelfiche en denk na over de vragen.
- Vul de spelfiche in.
- Klaar? Wil je het spel spelen? Vraag aan de leerkracht wanneer dit kan.
- Schrijf je naam op je blad en leg het op de verbeter tafel.





Ideeëndoos

FICHE NUMMER

8

MATERIAAL

- A4-blad
- Schrijfmaterialen

EILAND

Wil, durf en onderneem
eiland



1-2

OPDRACHT

- Neem een A4-blad en een potlood of pen.
- Denk na over wat je graag zou willen veranderen of toevoegen aan onze klas of school.
- Je idee kan over alles gaan, zoals nieuwe activiteiten, regels, ...
- Schrijf je idee duidelijk op. Denk aan de volgende vragen:
- Wat is je idee? Waarom is het een goed idee? Hoe kan het uitgevoerd worden?
- Stop je uitgewerkte idee in de ideeënbus in onze klas.

