



SINT- EN PIETENZOEKTOCHT IN DE SCHOOL

ZILL-DOELEN

IVoz2: Creatief denken en daarbij nieuwe paden durven bewandelen.

MEge2: Passende mediamiddelen kiezen, gebruiken en combineren in functie van een beoogd doel.

MEMw1: Media enthousiast en positief aanwenden.

MEva1: Technische en instrumentele computervaardigheden ontwikkelen.

MATERIAAL

10 Prenten met attributen en QR-codes
sfeerprent
werkbladen
iPads en/of chromebooks
schrijfgerei

SG Kabora





VOORBEREIDEND WERK

Hang de prenten met QR-codes verspreid op in de school (buiten indien droog weer, binnen indien regen).
Leg alle nodige werkbladen klaar per leeftijdsgroep,
Verdeel de klasgroep in kleinere groepjes indien het spel gespeeld wordt in kleine groepjes.

SPELVERLOOP

In de school hangen er (liefst buiten) 10 verschillende prenten met een attribuut in thema 'Sint en Piet' omhoog. Op iedere prent staan er 2 QR-codes in een verschillende kleur. De kleuren dienen als differentiatie doorheen de school nl. kleuters - 1ste graad - 2de graad en 3de graad.

Iedere klasgroep of klein groepje krijgt een sfeerbeeld/themaprent met de attributen die ze moeten zoeken.

Ze gaan op zoektocht met een iPad of een chromebook.

Vinden ze hun attribuut dan scannen ze de gekleurde QR-code voor hun leeftijd en lezen de opdracht. De opdracht die bij deze code hoort, brengen ze tot een goed einde ofwel in hun klaslokaal ofwel ter plaatse. Werd de opdracht goed uitgevoerd dan gaan ze naar een 2de attribuut, ...

De oudste leerlingen kunnen in kleine groepjes verdeeld worden om zo het volledig spel te spelen als teamopdracht. Ze blijven met hun groepje samen om de prenten te zoeken, te scannen, de opdracht te lezen en de opdracht op te lossen.

De kleuters en/of jongste leerlingen van de lagere school kunnen dit spel spelen in klasgroep of ook in kleine groepjes begeleid door leerlingen van de 3de graad.

Op die manier kunnen de jongste kinderen ook in klein groepje de opdrachten die hierbij horen oplossen. De klas titularis kan in het klaslokaal ondersteunen bij het uitdelen van de passende opdracht alsook bij het oplossen van de opdrachten.

Indien te moeilijk voor de peuters en jongste kleuters kunnen zij dit spel gebruiken als zoektocht om alle attributen te vinden.

SG Kabora





MOEILIKHEDEN/TIPS

Als de leerlingen in kleine groepjes op zoek gaan, leg dan van iedere opdracht een 5-tal kopieën klaar.
Zorg bij de 2de en 3de graad ervoor dat er zeker een laptop of chromebook of iPad extra ter beschikking is voor bepaalde opdrachten te kunnen uitvoeren.

KLEUREN QR-CODES

rood = kleuters
blauw = 1ste graad
groen = 2de graad
geel = 3de graad

SG Kabora





OPDRACHTEN

Kleuters

1. Zing samen een liedje over de Sint (mijter)
2. Speel 1 spelletje van omnidule 'De Sint' (staf) cfr. qr-code spelletje
3. Kleurplaat (speculaas)
4. Maak de puzzel (baard)
5. Hoe huppelt het paard van de Sint over de daken. Overtrek de weg (Zwarte Piet)
6. Wat hoort niet thuis in de zak van Zwarte Piet? (mantel)
7. Sintmemory (op papier) (zak van Zwarte Piet)
8. Kleur het juiste aantal (pietenmuts)
9. Kleur evenveel (schoen)
10. Sintmemory op iPad Sinterklaasgeheugenspel (wortel)

1ste graad

1. Wat hoort niet thuis in de zak van Zwarte Piet? (mijter)
2. Hoe huppelt het paard van de Sint over de daken. Overtrek de weg (staf)
3. Bij welke huizen wordt er gezongen? (schoen)
4. Speel op de iPad het spelletje 'Sinterklaas geheugenspel' (wortel)
5. Zing een sintliedje (speculaas)
6. Speel het memoryspelletje van omnidule 'De Sint' Kies voor niveau (Heel moeilijk) cfr. qr-code spelletje (baard)
7. Kleur het juiste plaatje (Zwarte Piet)
8. Verbind de puntjes (pietenmuts)
9. Doolhof (zak van Zwarte Piet)
10. Zoek de 8 verschillen (mantel)

SG Kabora





2de graad

1. Zing een Sintliedje (mijter)
2. Zwarte Piet coderen (speculaas)
3. Woordzoeker (baard)
4. Sintklokken (Zwarte Piet)
5. Zoek de 8 verschillen (zak van Zwarte Piet)
6. Vorm 5 woorden in thema met nic-nacjes (staf)
7. Gatentekst 'Hoor wie klopt daar kinderen' (schoen)
8. Woorden maken (wortel) Pepernoot en Sinterklaas
9. Doolhof (mantel)
10. Rijmwoorden met Omnidule (pietenmuts) QR-code voor spelletje

3de graad

1. Zing samen een sintliedje (Zwarte Piet)
2. Vertaal volgende woorden in het Frans. Maak gebruik van een vertaalsite bv. Google Translate of Say Hi' (zak van Zwarte Piet)
3. Los volgende rebus op. Zoek ook de betekenis van deze uitdrukking (speculaas)
4. Codeer Zwarte Piet (mantel)
5. Vorm 5 woorden in thema met nic-nacjes (baard)
6. Foutentekst 'De zak van Sinterklaas' Je mag de originele tekst opzoeken op het internet. (mijter)
7. Gatentekst 'Hoor wie klopt daar kindren' Je mag de originele tekst opzoeken op het internet. (pietenmuts)
8. Maak een elfje (staf)
9. Anagrammen (schoen)
10. Verschil tussen Sint-Maarten en Sinterklaas (wortel)
 - a) Hoelang nog: hoeveel tijd zit er tussen de komst van Sint-Maarten en Sinterklaas?
 - b) De oorsprong: wat zijn verschillen tussen de 2 Sinten?
 - c) De helpers: wie helpt er de Sinten?
 - d) De intocht: hoe maken beide Sinten hun intrede?
 - e) De gelijkenissen: geef de gelijkenissen van beide Sinten.

SG Kabora



Overzicht opdrachten QR-code Piet- en Sintzoektocht op school

Kleuren QR-codes

Rood = kleuters

Blauw = 1^{ste} graad

Groen = 2^{de} graad

Geel = 3^{de} graad

Kleuters

1. Zing samen een liedje van de Sint. (mijter)
2. Speel 1 spelletje van omnidule 'De Sint'. (staf)
3. Kleurplaat (Speculoos)
4. Maak de puzzel (2 Sinten)
5. Hoe huppelt het paard van de Sint over de daken? Overtrek de weg. (zwarte piet)
6. Wat hoort niet thuis in de zak van Zwarte Piet? (Cape van Sint)
7. Sintmemory (op papier) (zwarte piet met zak)
8. Kleur het juiste aantal (pietenmuts)
9. Kleur evenveel (schoentje)
10. Sintmemory (ipad) Sinterklaas geheugenspel (wortel)

1^{ste} graad

1. Wat hoort niet thuis in de zak van Zwarte Piet? (mijter)
2. Aanvankelijk schrijven. Hoe huppelt het paard van de Sint over de daken? Overtrek. (staf)
3. Bij welke huizen wordt er gezongen? (schoentje)
4. Speel op de ipad het spelletje 'Sinterklaas geheugenspel' (app) (wortel)
5. Zing een sintliedje. (speculoos)
6. Speel het memoryspelletje in de omnidule 'De Sint'. Neem niveau 'Heel moeilijk' (2 Sinten)
7. Kleur het juiste plaatje. (zwarte piet)
8. Verbind de puntjes. (pietenmuts)
9. Doolhof (zwarte piet met zak)
10. Zoek de 8 verschillen. (Cape van Sint)

2^{de} graad

1. Liedje zingen van Sint (mijter)
2. Zwarte Piet coderen (Speculoos)
3. Woordzoeker (twee Sinten)
4. Sint klokken (zwarte piet zonder zak)
5. Zoek de 8 verschillen (zwarte piet met zak)
6. Vorm 5 woorden in thema met nic-nacjes (staf)
7. Gatentekst 'Hoor wie klopt daar kinderen' (schoentje)
8. Woorden maken (wortel)
 - Pepernoot
 - Sinterklaas
9. Doolhof (Cape van Sint)
10. Rijnwoorden omnidule (pietenmuts)

3^{de} graad

1. Zing samen een lied van de Sint (zwarte piet zonder zak)
2. Vertaal volgende woorden in het Frans. Gebruik een vertaalsite bv. Google Translate (zwarte piet met zak)
3. Los volgende rebus op. Zoek de betekenis van deze uitdrukking op. (Speculoos)
4. Codeer Zwarte Piet (Cape van Sint)
5. Vorm 5 woorden in thema met nic-nacjes. (twee sinten)
6. Foutentekst. 'De zak van Sinterklaas'. Je mag de originele tekst opzoeken op het internet. (mijter)
7. Gatentekst 'Hoor wie klopt daar kinderen'. Je mag de originele tekst opzoeken op het internet. (pietenmuts)
8. Maak een elfje. (staf)
9. Anagrammen. (schoentje)
10. Verschil tussen Sint-Maarten en Sinterklaas. (wortel)
 - a) Hoe lang nog: hoeveel tijd zit er tussen de komst van beide Sinten?
 - b) De oorsprong: wat zijn de verschillen tussen de 2 Sinten?
 - c) De helpers: wie helpt er de Sinten?
 - d) De intocht: hoe maken beide Sinten hun intrede?
 - e) De gelijkenissen: geef de gelijkenissen tussen de 2 Sinten.









































