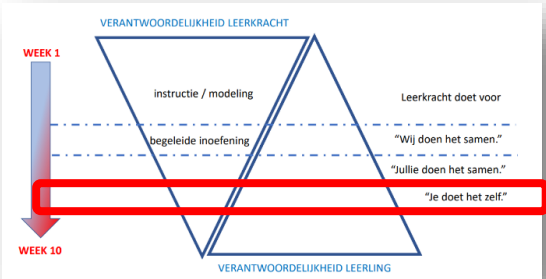


Fiche 16 : Welk spel nemen we mee?

Fase in de training en info		In de verschillende schrijffiches zitten de bouwstenen voor functioneel schrijven maximaal verweven. Meer info over en een online coaching bij deze bouwstenen voor functioneel schrijven kunnen leerkrachten terugvinden op de website gekoppeld aan dit onderzoeksproject.	
Doel van deze les	De leerlingen mogen op (een al of niet fictieve) klasuitstap één gezelschapsspel meenemen. Ze moeten met een e-mail de klasgenoten overtuigen om hun keuzespel mee te nemen. Doel: Elke leerling legt in grote lijnen uit hoe het spel werkt en waarom het een ideaal spel is om mee te nemen op een klasuitstap. Hoofdvraag: Welk spel neem je mee en waarom?		
Nodig	Een gezelschapsspel en het bijhorende spelreglement		
Suggesties	<i>Suggestie: deze fiche kan je ook aanpassen om de leerlingen een 'instructiefilmpje' te laten maken van de spelregels en de motivatie om één bepaald spel te kiezen.</i>		

Verloop van de activiteit	
Stap 1	Info verzamelen • Laat de leerlingen het reglement van het spel bekijken. Wat is de essentie en wat moeten de spelers zeker weten? • Laat de leerlingen kort omschrijven waarom ze het spel zouden moeten meenemen.
Stap 2	Genrekenmerken afleiden Bespreek met de leerlingen hoe een e-mail naar de klasgenoten en leerkracht opgesteld kan worden. Vertrek eventueel van een concreet voorbeeld en laat de kenmerken afleiden door de leerlingen. Instructies voor de leerlingen (<i>eventueel te projecteren of als stappenplan te overhandigen</i>) • Schrijf een e-mail naar de hele klas. • Zet de leerkracht in cc. • De titel van het spel in de onderwerpsregel • Let op de aanspreking • De titel van het spel en waarom je het spel wil meenemen in de eerste alinea van je e-mail. • Uitleg over hoe het spel werkt in de tweede alinea van je e-mail. • Afsluiten met nog een overtuigende zin om leerlingen te doen kiezen voor jouw spel. • Groet je klasgenoten en plaats je naam onder de e-mail.
Stap 3	Schrijffase De leerlingen schrijven hun e-mail naar de klasgenoten en naar de leerkracht.
Stap 4	Klassikale feedback : • Elke leerling(e) kiest een spel dat hij/zij/hen wil meenemen. • Let wel: leerlingen mogen niet op het eigen spel stemmen! • Het spel dat wint, kan je (later) in de klas spelen.