



Lesfiche verkeers- en
mobiliteitseducatie
BASISONDERWIJS

MEE?

Verkeersborden in spelvorm

Doelgroep

3de graad Lager Onderwijs

Eindtermen (ET)

6.13 Leerlingen beschikken over voldoende reactiesnelheid, evenwichtsbehoud en gevoel voor coördinatie en ze kennen de verkeersregels voor fietsers en voetgangers, om zich zelfstandig en veilig te kunnen verplaatsen langs een voor hen vertrouwde route.

Lesdoel

Leerlingen leren de betekenis van verkeersborden aan de hand van verschillende spelletjes.

Materiaal

- Kwartet verkeersborden (zie bijlage)
- Verkeersborden-memory (zie bijlage)

Les

Beginsituatie

Leerlingen kennen al heel wat verkeersborden. Je kunt dit spel spelen met hen als voorbereiding op *De Grote Verkeerstoets*. Op deze interactieve manier leren de leerlingen heel wat bij over de verschillende verkeersborden en hun betekenis.

Voor aanvang van de les

Verdeel de klas in groepjes van vier leerlingen.



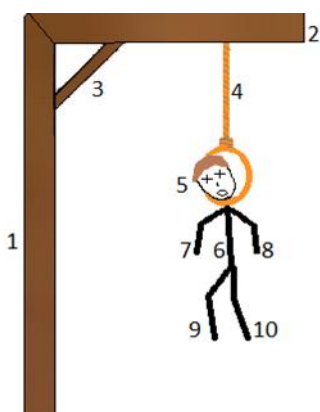
Introductiefase

Timing: 5 minuten

Beschrijving: galgje

Klassikaal wordt het spel 'galgje' gespeeld. De zin die de leerlingen moeten raden is 'ik leer in het verkeer'. Zet 18 stippen op het bord (evenveel stippen als er letters in de zin zijn). De leerlingen mogen om beurt een letter raden. Als de letter voorkomt in de zin, zet je de letter op alle stippen waar hij voorkomt. Komt de letter niet voor, dan teken je een onderdeel van de galg. De leerlingen moeten de zin raden vooraleer het mannetje volledig aan de galg hangt.

Schema (10 onderdelen galgje):



Leerfase

Timing: 15 minuten

Beschrijving: kwartet van verkeersborden

Een kwartet bestaat uit vier bij elkaar horende kaarten. Elke speler moet zoveel mogelijk kwartetten zien te verzamelen. Het spel wordt gespeeld binnen groepjes van vier leerlingen.

Spelregels:

- Schud de kaarten en deel ze uit, zodat iedereen evenveel kaarten heeft. De spelers houden hun kaarten zo in hun hand, dat de anderen niet kunnen zien wat erop staat.
- De jongste speler begint. Hij vraagt aan één van andere spelers een kaart die hij niet heeft. Dit moet wel een kaart zijn van een kwartet waarvan hij zelf minstens één kaart in de hand heeft. Hij noemt de naam van het kwartet (deze staat bovenaan) en vraagt de kaart uit dit kwartet die hij wilt hebben (drie overige afbeeldingen staan onderaan op de kaart).

- Heeft de andere speler die kaart, dan moet hij deze afgeven en mag de leerling opnieuw een kaart vragen aan iemand van de spelers.
- Heeft de speler die kaart niet, dan is de beurt voorbij. De speler aan wie de kaart is gevraagd, is nu aan de beurt.
- Wie een kwartet (4 bij elkaar horende kaarten) heeft verzameld, roept 'kwartet', en legt deze kaarten open voor zich neer op tafel.
- Als een speler geen kaarten meer heeft, dan ligt hij uit het spel.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als geen enkele speler nog kaarten heeft. De winnaar is de speler die de meeste kwartetten heeft kunnen verzamelen.

Evaluatiefase

Timing: 5 minuten

Beschrijving: memory

Schud de kaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden op tafel. Een leerling draait een kaartje om. Vervolgens draait hij een tweede kaartje om. Als de afbeeldingen op beide kaartjes gelijk zijn, dan neemt de speler de twee kaartjes, legt deze voor zich neer, en zegt luidop de betekenis van de verkeersborden. Als dit juist is, mag hij de kaartjes houden en is hij nog een keer aan de beurt, tot hij twee kaartjes heeft omgedraaid, die geen paar vormen.

