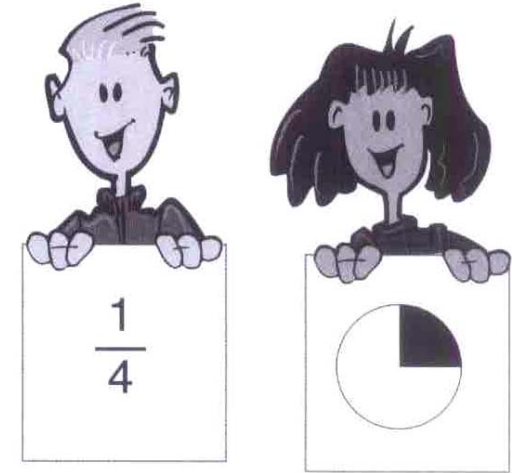


Structuren

Coöperatief leren



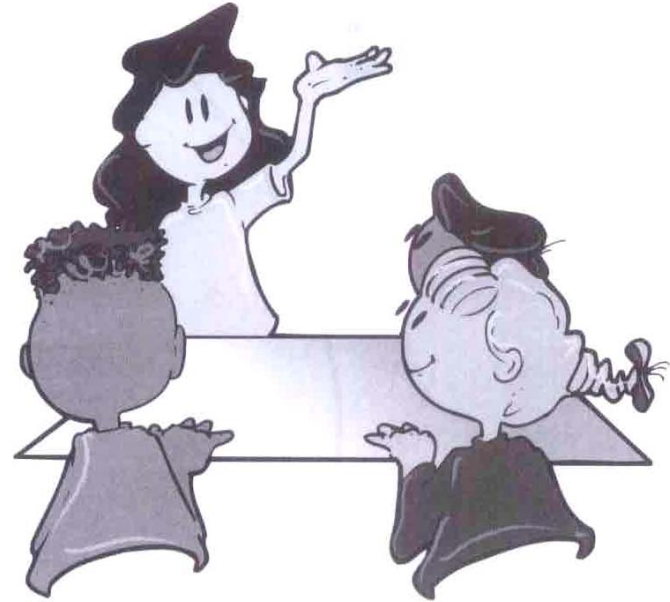
Mix En Koppel



1. Leerlingen mixen (muziek)
2. Leerlingen zoeken een maatje, stellen een vraag die past bij de kaart.
3. Maatje antwoordt, lln. bedankt of coacht.
4. Wissel van rol en ruilen kaarten.
5. Leerkracht geeft een stopteken ("koppel")
6. Leerlingen zoeken snel het maatje die een passende kaart heeft (ga aan de zijkant staan)



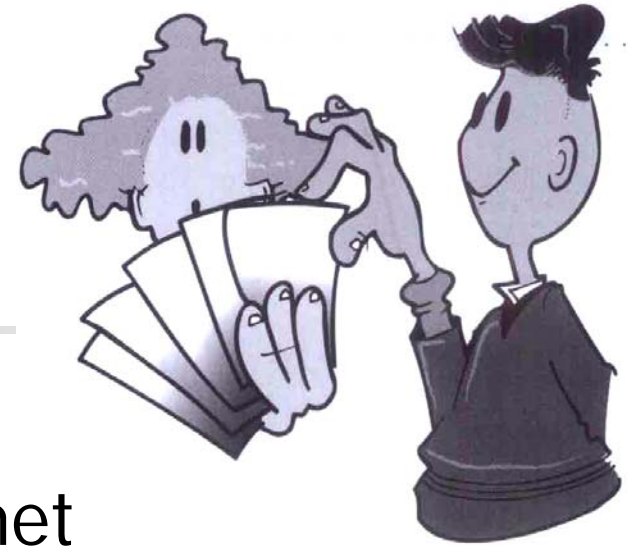
Rondpraat



1. Leerkracht geeft onderwerp of **open** vraag met verschillende antwoorden
2. Leerlingen geven om de beurt mondeling antwoord. Iedere leerling krijgt evenveel tijd (tijd over? Luisteraars stellen vragen) (ll.kiezer voor start / tijdbewaker bewaakt de tijd)



Schud en Pak



1. Leerlingen spelen een spel met kaartjes en beantwoorden vragen
2. Elk teamlid heeft een rol die rouleert bij een nieuwe vraag
 - * lln. 1: heeft de kaarten
 - * lln. 2: pakt een kaart en leest voor
 - * lln. 3: antwoordt
 - * lln. 4: vat samen en bedankt

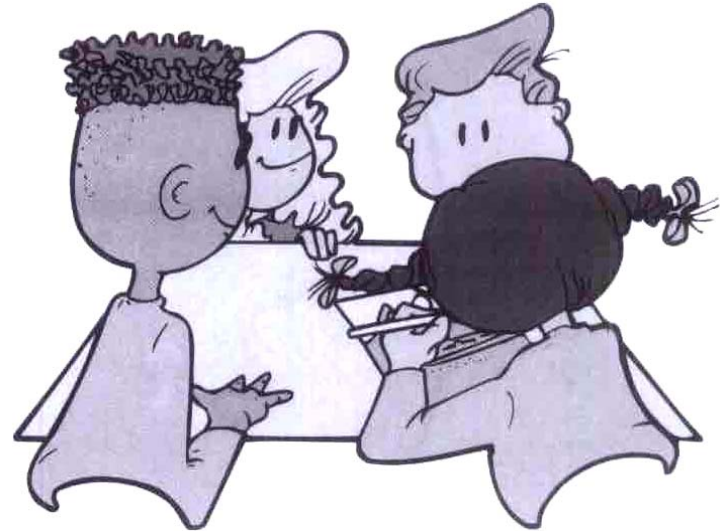
TafelRondje per Tweetal



1. Je werkt in tweetallen
2. Ieder tweetal heeft pen en papier
3. 1 schrijft zijn eigen antwoord op
4. 2 kijkt mee
5. Wissel van rol
6. Blijf zo om de beurt werken



TafelRondje



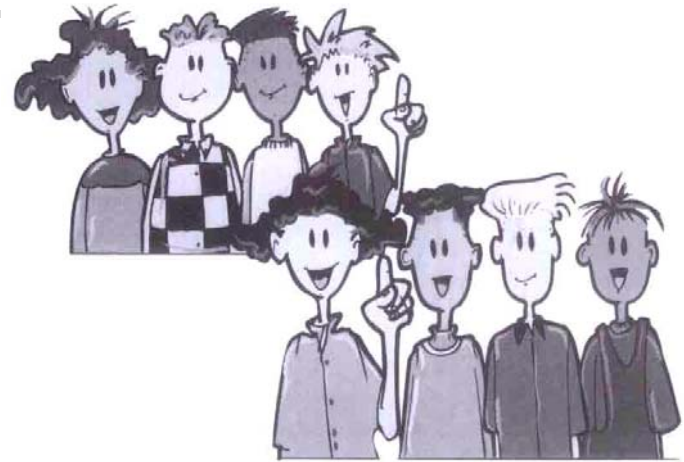
De leerkracht stelt een open vraag met verschillende antwoordmogelijkheden of geeft een onderwerp om over te schrijven.

Leerlingen werken in teams, geven een pen en papier of werkblad aan elkaar door en leveren om te beurt een bijdrage.

(1 blad en 1 pen gaan rond, ll.kiezer bepaalt start)

Team Doe Mee & Vertel

1. Teams *staan* met een lijst met antwoorden.
2. De leerkracht kiest een leerling die antwoordt.
3. Andere teams kijken op hun lijst: vinken het af, of voegen het toe.
4. Een team gaat zitten als alle onderwerpen van de lijst aan de beurt zijn geweest.





TweePraat



1. Leerkracht stelt een open vraag.
2. Leerlingen geven in koppels mondeling om de beurt (ping-pong) antwoord.
3. De koppels vatten samen welke ideeën er waren.



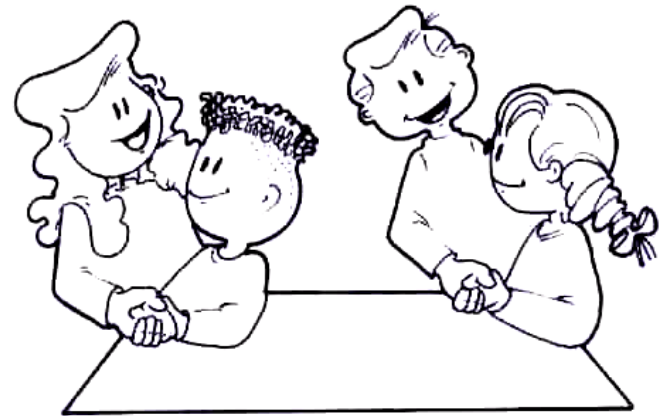
Twée Vergelijk



1. Leerkracht geeft een opdracht of vraag.
Koppels brainstormen over antwoorden.
2. Koppels zoeken een ander koppel.
3. A1 vertelt, A2 toevoegen of afvinken.
4. B1 vertelt, B2 toevoegen of afvinken.
5. A2 vertelt, A1 toevoegen of afvinken.
6. B2 vertelt, B1 toevoegen of afvinken.
7. Stappen herhalen tot alle items behandeld zijn (met werkblad, nieuwe ideeën toevoegen)

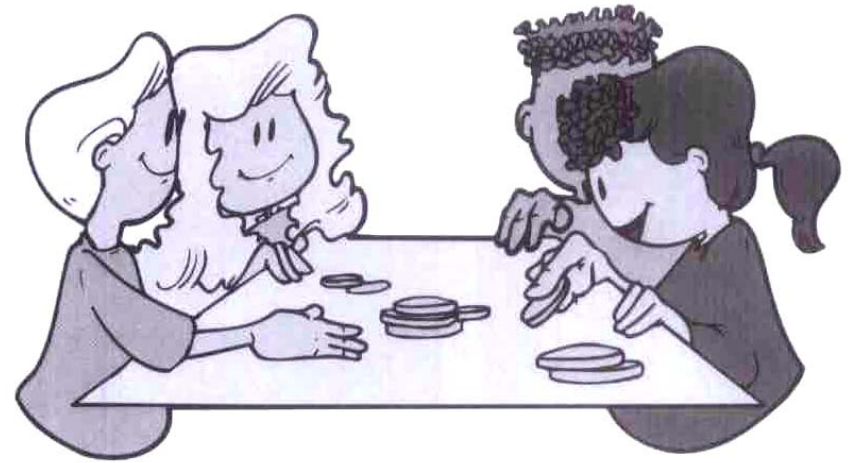


Coachen



- Geef maar een hint...
- Wat is de 1e stap ...
- Waar kan ik aan denken ...
- Kun je een voorbeeld geven ...
- Waar lijkt het op ...
- Hebben we dit eerder gedaan met...

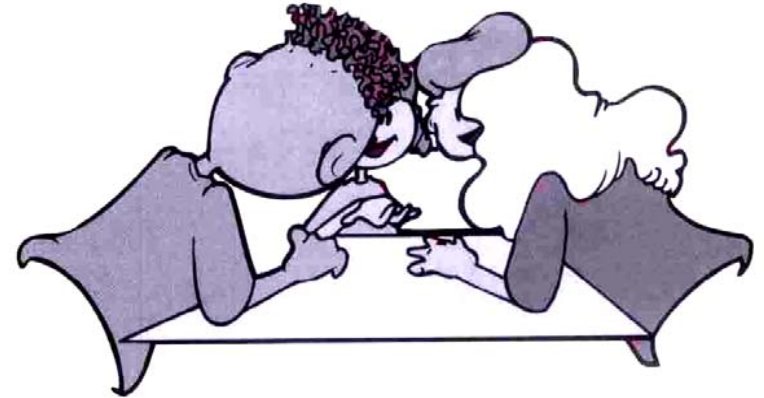
PraatKaartjes



1. Leerlingen leggen, iedere keer als ze iets te zeggen hebben, een kaartje (ieder eigen kleur) op tafel.
2. Ze zijn pas weer aan de beurt als alle teamgenoten hun kaartjes hebben neergelegd

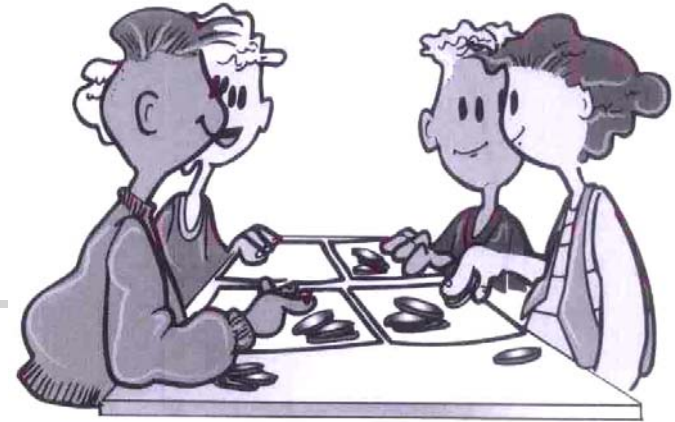
Genummerde Koppen Bij Elkaar

1. De leerkracht stelt
2. een gesloten vraag
3. DenkTijd
4. De leerlingen schrijven 't antwoord op of onthouden het.
5. Hoofden bij elkaar.
6. Leerlingen gaan zitten als iedereen het antwoord weet.
7. De leerkracht noemt een nummer
8. Team prijst degene die het antwoord gaf.



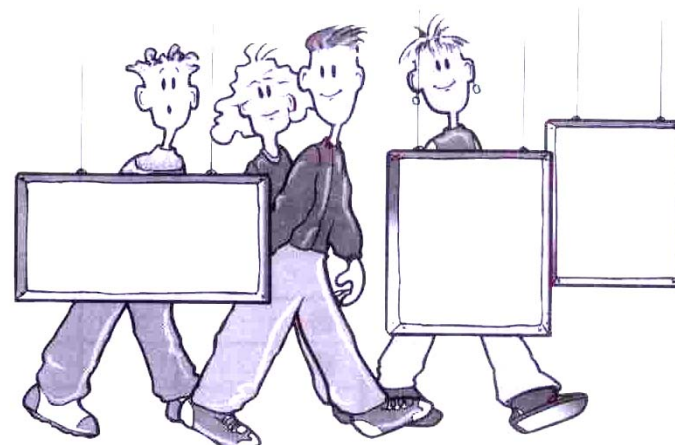


Geef Geld



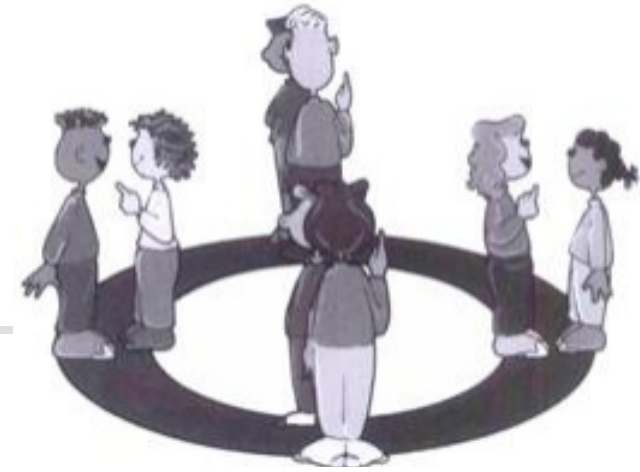
1. Wanneer teamleden een team besluit moeten nemen, kunnen zij nep-papiergeld gebruiken om te stemmen op hun favoriete mogelijkheid.
2. De mogelijkheid met de meeste munten wordt het team besluit.

Commentaar op Tournee



1. Staan voor je teamproject.
2. Rouleer 1 plaats met de klok mee.
3. Nr. 1 schrijft de positieve feedback van het team op een "geeltje".
4. Draai met de klok mee.
5. Nr. 2 schrijft.
6. Bij eigen project: feedback lezen.

Binnen / buiten kring



1. Klas maakt een binnen- en buiten kring
2. Binnen kring stelt een vraag
3. Buiten kring antwoord
4. Binnen kring coacht of prijst
5. Ruilen van rol en van vragenkaartjes
6. Binnen kring draait met de klok mee



Mix tweetal gesprek

- De klas 'mixt' totdat de leerkrachten zegt: "Maak koppels"
- Leerlingen vormen een koppel; heb je geen partner, hand omhoog.
- Leerkracht stelt een vraag met denktijd
- Leerlingen discussiëren: tweegesprek op tijd of tweepraat



Verlaggever

- 1 leerling staat op, overige 3 teamleden blijven zitten, maar steken hun hand op.
- Leerkracht zegt: 'Loop rond.'
- Leerling gaat naar het team dat de handen omhoog heeft.
- Als het team weer compleet is laten ze hun handen zakken.
- Leerlingen werken in hun nieuwe teams om samen te overleggen en problemen op te lossen.



Zoek de valse

- In elk team schrijft iedereen leerling drie stellingen op: 2 zijn waar. 1 is niet waar.
- Leerlingen vertellen elkaar om de beurt hun stellingen.
- De teamleden proberen te ontdekken welke stelling niet waar is.



Tweegesprek op tijd

1. Leerlingen werken in tweetallen
2. Ze vertellen gedurende een van tevoren vastgestelde tijd iets terwijl de partner goed luistert
3. Daarna worden de rollen omgedraaid



Zoek iemand die

1. Leerlingen lopen door de klas en zoeken een maatje
2. A stelt een vraag, B antwoordt, A schrijft het antwoord op werkblad
3. B checkt en tekent af, wissel van rol
4. Werkblad vol: zitten en in je team checken of antwoorden goed zijn
5. Bij onenigheid: teamvraag



Simultaan tafelrondje

1. De leerkracht stelt een vraag of geeft een onderwerp.
2. De leerlingen antwoorden tegelijk.
3. Het antwoordvel wordt kloksgewijs doorgegeven aan de volgende.
4. De leerlingen vullen elkaar aan.



Laat zien

1. Nr. 1 pakt bovenste vraagkaartje en leest voor
2. Iedereen schrijft alleen het antwoord op
3. Aangeven wanneer je klaar bent
4. Nr.1 zegt: "Laat zien"
5. Nr.1 controleert, coacht en viert met team
6. Nr.2 is nu groepsleider



Draai en weet

1. De leerkracht kiest een groepsleider
2. De groepsleider draait de kiezer "wie stelt de vraag" (de gekozen II. stelt de vraag).
3. Denktijd.
4. De groepsleider draait de kiezer "wie beantwoordt de vraag" (de gekozen II. beantwoordt de vraag).
5. Denktijd.
6. De groepsleider draait de kiezer "wie controleert het antwoord" (de gekozen II. leidt het team bij de check)
7. Denktijd (leerlingen denken na over hoe te coachen).
8. De groepsleider draait de kiezer "wie prijst of helpt" (de gekozen II. leidt het team bij het prijzen of helpen van de II. die heet geantwoord)
9. De groepsleider geeft de kiezer door (met de klok mee) aan de volgende persoon. Het proces herhaalt zich vanaf stap 2



Draai en denk

1. De leerkracht kiest een groepsleider
2. De groepsleider draait de kiezer "wie stelt de vraag" (de gekozen II. stelt de vraag).
3. Denktijd.
4. De groepsleider draait de kiezer "wie beantwoordt de vraag" (de gekozen II. beantwoordt de vraag).
5. Denktijd.
6. De groepsleider draait de kiezer "wie herhaalt en prijst" (de gekozen II. herhaalt het antwoord in zijn eigen woorden en prijst).
7. Denktijd.
8. Discussie n.a.v. de vraag.
9. De groepsleider geeft de kiezer door (met de klok mee) aan de volgende persoon. Het proces herhaalt zich vanaf stap 2.