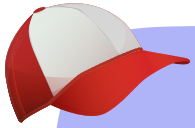
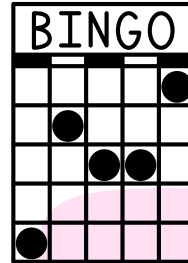


Betrokkenheid stimuleren met Bednet



Petje op, petje af

Voorzie stellingen en laat de leerlingen een muts of pet meebrengen.
Geef de leerlingen een stelling.
Bijvoorbeeld: 'Ik vind pesten niet cool.'
De leerlingen zetten de muts/pet op als ze akkoord zijn en zetten ze af als ze niet akkoord zijn met de stelling.



Bingo!

Deel in de klas een Bingo-blaadje uit.
Bij de Bednetter kan je dit delen via het whiteboard of kan je het bestand delen via de leerkrachten-URL.

Voorbeeld: maaltafels inoefenen
De leerkracht trekt een kaartje en leest een maaltafel voor. Leerlingen die het juiste getal zien op hun Bingo-kaart zetten een kruisje. Hebben ze een rijtje vol dan roepen de leerlingen 'Bingo!'.

30 seconds!



Het gekende kaartenspel is perfect zelf te maken rond woordenschat bij Frans of WO.

Maak verschillende kaartjes met woorden die verband houden met de leerstof. Je beschrijft een woord op het kaartje zonder het woord zelf te gebruiken. Geef de leerlingen 30 seconden tijd om na te denken en om hun antwoord te noteren.

Welk geluid maakt de Bednetter?

De Bednetter zet zijn camera uit. Met een voorwerp maakt hij een geluid. Kan de klas het geluid raden?



Rustmomentjes



Iedereen heeft wel eens nood aan een rustmomentje. Niets leuker om dat samen met de klas te doen. Hierbij enkele ideeën:

- Iedereen sluit de ogen. Als de leerlingen denken dat er een minuut voorbij is, openen ze hun ogen. Wie zit er dichtst bij een minuut?
- Maak een bootje van papier. Ga liggen, leg het bootje op je buik en laat het bootje varen door rustig in en uit te ademen.
- Kinderyoga

Pictionary



Teken iets op het bord. Andere leerlingen raden wat de leerling/leerkracht tekent. Om ook de Bednetter de kans te geven om te antwoorden, laat je de anderen hun hand opsteken.

Ook de Bednetter kan op het whiteboard iets tekenen.

Pipo-tijd



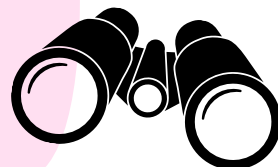
De leerlingen staan per twee tegenover elkaar. Eén leerling staat bij de Bednet-klasset.

De bedoeling is om de andere zo snel mogelijk aan het lachen te brengen. De leerling die het eerst lacht, verliest.

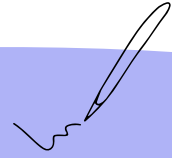
Verstoppertje

Kies samen een voorwerp. Zet de camera van de Bednet-klasset even uit. Geef het voorwerp een andere plaats in de klas, zichtbaar voor de Bednetter.

De Bednetter kan op zoek gaan naar het voorwerp door de camera in de klas te bewegen.



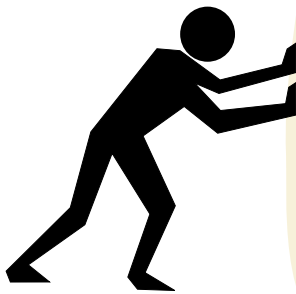
Land, stad, rivier



De leerlingen tekenen op een blad vier kolommen. De Bednetter kan hiervoor het whiteboard gebruiken. In de eerste kolom schrijven ze 'Eten', in de tweede kolom 'Land', in de derde 'Dier' en in de vierde 'Naam'.

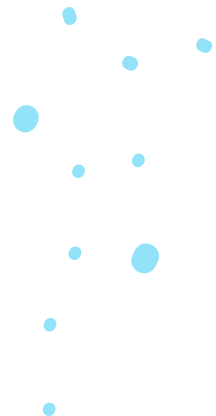
De leerkracht zegt een letter van het alfabet. De bedoeling is dat de leerlingen zo snel mogelijk in elke kolom een woord vinden dat start met die letter. Zodra ze voor elke kolom iets gevonden hebben, steken ze hun hand omhoog. De ronde stopt wanneer 3 leerlingen hun hand omhoog hebben. Deze leerlingen krijgen een punt als al hun antwoorden juist zijn.

Bedenk een move



De leerlingen zitten in een kring, samen met de Bednet-klasset.

De eerste leerling maakt een beweging. De tweede leerling doet de move na en plakt er een nieuwe beweging aan. Zo gaat het verder.



Digitale tools

Gebruik ook digitale tools om de Bednetter en de leerlingen in de klas te motiveren. Enkele mogelijkheden:

- [Kahoot](#)
- [Nearpod](#)
- [Minecraft: education version](#)
- [Classcraft](#)
- [Classdojo](#)
- [Educandy](#)

