

Op berenjacht!

Leeftijdsgroep: 6-9 jaar

Aantal uren: meerdere dagdelen

Korte beschrijving van de activiteit:

Kinderen raken vertrouwd met het idee van 'op berenjacht gaan' door naar een verhaal te luisteren. Ze gaan zelf op berenjacht, waarbij ze gestimuleerd worden om na te denken over hun zoekstrategie en het belang van zicht. Op basis van deze ervaringen creëren ze hun eigen berenjacht. Ze bedenken de verschillende dingen die ze moeten doen: een beer ontwerpen, een goede schuilplaats zoeken, ... Ze schrijven een kort verhaaltje over hun beer en richten hun eigen 'berenplek' in. Ten slotte moeten ze manieren bedenken om de 'berenplekken' van de verschillende groepjes met elkaar te verbinden en zo een berenjacht-evenement op te zetten voor andere kinderen op school, familie, ...

CT-competenties:

- Debuggen
- Parallelization
- Verzameling, analyse en weergave van gegevens
- Algoritmes en procedures
- Patroonherkenning
- Probleem decompositie
- Abstractie

Doelstellingen

- Kinderen luisteren aandachtig naar een verhaal.
- Kinderen definiëren een probleem (hier: berenjacht) en opsplitsen in deelproblemen.
- Kinderen ontwerpen hun eigen beer (beeldende kunst en verhalen vertellen).
- Kinderen observeren hun omgeving om die voor een bepaald doel in te richten (hier: berenjacht)
- Kinderen verkennen de zintuiglijke waarneming (b.v. camouflage, gebruik van hulpwerktuigen, ...).
- Kinderen werken samen op basis van gemeenschappelijke besluitvorming.
- Kinderen denken kritisch na over hun ervaringen en bevindingen (bijv. zoekstrategieën).
- Kinderen lossen een gemeenschappelijk probleem op door wiskundige vaardigheden toe te passen (bv. meten).
- Kinderen ontwerpen en optimaliseren materialen om een berenjacht evenement op te zetten.

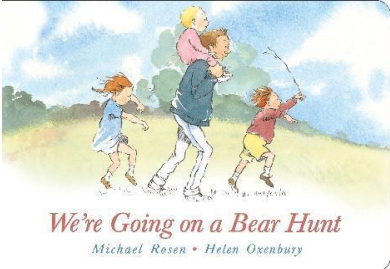
Realistische STEAM-context

<u>Wetenschap</u> <ul style="list-style-type: none"> - Inzichten en vaardigheden met betrekking tot het "zicht" 	<u>Technologie - Techniek</u> <ul style="list-style-type: none"> - Gebruik van hulpmiddelen "om beter te zien" - Ontwikkelen en optimaliseren van materiaal voor berenjacht
<u>Wiskunde</u> <ul style="list-style-type: none"> - Meting van afstand en tijd - Aanpak van ruimtelijke problemen - Analyseren en weergeven van gegevens 	<u>Kunst - Sociale studies - ...</u> <ul style="list-style-type: none"> - Een beer creëren - Het organiseren van berenjacht als evenement - Verhaal schrijven



Methodologie

Gebaseerd op leren door doen (met verschillende niveaus: van imitatie tot creatie)

Deel	Beschrijving	Timing
1	Context <i>(Begeleid; les)</i> 	Dag 1

- Voorleesverhaal 'We gaan op berenjacht' (Rosen & Oxenbury, 2016)
 - Laat de leerlingen het verhaal vertellen in hun eigen woorden. Ga hierbij op zoek naar bladzijden die weergeven wat de kinderen vertellen. Besteed aandacht aan woordenschat, zoals beer, zoeken, op avontuur, ...
- Praten over "op berenjacht gaan in de buurt" (cfr. corona), eventueel via foto's van de populaire zoektocht als gevolg van corona
 - *"Geïnspireerd door het boek 'Op berenjacht' gaan overal in de wereld kinderen en hun ouders op berenjacht. Misschien gingen jullie ook al eens beren zoeken of plaatsten jullie zelf een beer voor het raam. Corona heeft ervoor gezorgd dat mensen steeds meer wandelen, ook kinderen. Sommige mensen schrijven ook poëzie, korte tekstjes op hun raam om voorbijgangers blij te maken."*



- Eerste discussie over "hoe kunnen we een beer vinden?"
 - belang van het zicht
 - idee van camouflage

2	<p>Op berenjacht gaan... in de klas (Begeleid; les)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Willekeurig zoeken in de klas <ul style="list-style-type: none"> - <i>"Jullie krijgen 3 minuten de tijd om een beer te vinden in de klas." De leerlingen zoeken lukraak. Ze mogen niets verplaatsen of wegnemen, enkel kijken. Ze kunnen geen beer vinden, aangezien je deze buiten de klas hebt verstopt.</i> • Denken over een betere zoekstrategie 	Dag 2
---	---	-------

	<ul style="list-style-type: none"> - Stimuleer de kinderen om na te denken over hun manier van zoeken (= zoekstrategie). Hoe kunnen ze zeker zijn dat er in de klas een beer is, of niet? ● Optimaliseer samen met de kinderen hun zoekstrategie: Wie zoekt waar in de klas? ... (zie zoekkaart - downloads). Bijvoorbeeld: <ul style="list-style-type: none"> - Drie kinderen kiezen een plaats om samen te gaan kijken. Ze mogen op die plaats niets aanraken of verplaatsen. Als beer er niet is, wordt de beer rood gekleurd. Vinden ze een beer, dan kleuren ze de beer groen. Als alle plekken zijn doorzocht, wordt dit besproken. - Daarna begint de zoektocht opnieuw: ieder groepje gaat terug naar hetzelfde plekje, maar nu mogen de kinderen wel dingen aanraken en verplaatsen. ● Er wordt geen beer gevonden door de kinderen. Ze moeten buiten het klaslokaal zoeken (zie 3). <ul style="list-style-type: none"> - De kinderen vinden geen beer in de klas... <i>Wat nu?</i> <p>CT: debugging (waarom vinden we geen beer?) - parallellisme (verdeling van zoektaak) - gegevensverzameling, analyse & representatie (markeren van verschillende plekken)</p>	
3	<p>Op berenjacht gaan... in de school (Begeleid; kleine groep - klas)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lees een bericht voor op je telefoon/ tablet/ computer/... Het is een bericht van de papa uit het prentenboek: <ul style="list-style-type: none"> - <i>"Ik zag op enkele plekken op school een beer! Ik weet niet of het telkens om dezelfde beer ging of er meerdere beren op school zijn... Ik nam telkens een foto van de plek."</i> ● Op zoek naar beren die in school verstopt zitten <ul style="list-style-type: none"> - In hun groepje van 3 krijgen de kinderen 6 foto's (op papier of tablet) om beren te zoeken, die zich buiten de klas bevinden. Stimuleer de kinderen om na te <i>denken</i> over hun zoekstrategie in hun groepje. Wanneer ze op een plek een beer vinden, markeren ze de foto (bv. filter wijzigen, tekst toevoegen, ...). (Op 3 of 4 plekken kunnen de kinderen een beer vinden, op de andere plekken niet.) - Bezorg de groepjes de foto's in een willekeurige volgorde, en vraag hen om het niet aan elkaar te verklappen wanneer ze een beer vinden, zodat alle groepjes de kans krijgen om 1 of meerdere beren te zoeken en vinden... - Observeer de verschillende groepjes tijdens hun zoektocht zodat je hen in de volgende stap kan helpen om hun ondernomen acties te verwoorden. - Gebruik van hulpmiddelen om beter te zien (loep, verrekijker, ...) 	Dag 3



	<ul style="list-style-type: none"> • Bespreking van berenjacht van verschillende groepen <ul style="list-style-type: none"> - Hoeveel beren hebben de groepen gevonden, waar hebben ze die gevonden, ... ? - Vergelijking van verschillende zoekstrategieën • En hoe hebben de kinderen de zoektocht aangepakt in hun groepje? <ul style="list-style-type: none"> - De zoekstrategieën van de groepjes worden besproken en vergeleken: Springt er een zoekstrategie bovenuit? Welke was het meest efficiënt? Welk groepje was het snelste klaar? ... (bv. eerst naar een foto kijken en dan snel samen naar de herkende plek lopen, daarna de volgende foto bekijken en lopen; of eerst alle foto's samen bekijken en dan iedere leerling van het groepje naar een andere plek laten lopen, of...) • Moeilijkheden bespreken om een beer te vinden <ul style="list-style-type: none"> - Welke beren hebben de groepen gevonden? Hoe? Welke werd niet gevonden of was moeilijk te vinden? Waarom? - Praten over het belang van zicht, hulpmiddelen om 'beter' te zien, het observeren van patronen, ... - Koppeling met 'zoeken naar beren in het echt' camouflage (of niet?!) <p>CT: algoritmen & procedures (denk aan stap-voor-stap-zoekstrategie) - gegevensverzameling, analyse & representatie ("markeren" van beren) - patroonherkenning ("opsoren" van beren)</p>	
4	<p>Onze eigen berenjacht?! (Begeleid; les)</p> <p><i>“We weten nu wat het betekent om op berenjacht te gaan... En nu gaan we zelf een berenzoektocht maken voor onze vrienden, onze familie, ...”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • We denken erover om onze eigen berenjacht te maken • Brainstormen over wat er nodig is, wat er gedaan moet worden, ... <ul style="list-style-type: none"> - De bedoeling is dat ze een scherper beeld krijgen van de uitdaging. Visualiseer dit alles in een mindmap met als noodzakelijke info: verstopplekjes én beren. <p>CT: probleemdecompositie (hoe kunnen we onze eigen berenjacht creëren?) - algoritmen & procedures (bedenken stappenplan voor creatie berenjacht)</p>	Dag 4
5	<p>Het kiezen van een plek om te schuilen (Begeleid; klas - individueel - kleine groep - klas - kleine groep)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstormen over criteria voor een goede verstopplaats (bijv. weersomstandigheden, mogelijkheden om de beer te verstoppen, ...) • Individueel zoeken naar een schuilplaats op school (of op een andere plaats): 	Dag 4

	<ul style="list-style-type: none"> - Alle leerlingen verzamelen op een centrale plaats, bv. de schoolpoort. Iedere leerling zoekt van daaruit een plekje in de omgeving dat hem/haar aanspreekt. ● Verstopplek presenteren aan teamleden <ul style="list-style-type: none"> - Teamleden geblinddoekt naar de spot brengen, daar kunnen ze voelen, ruiken, luisteren en eventueel snel gluren - Geblinddoekt terugbrengen naar het beginpunt - Weten ze waar ze waren? Kunnen ze de verstopplaats terugvinden? ● Ervaringen bespreken <ul style="list-style-type: none"> - Over geblinddoekt zijn: moeilijkheden om omgeving te herkennen, belang van zicht, gebruik van andere zintuigen, ... - Welke schuilplaatsen hebben ze gevonden? Zijn ze geschikt? ● Beslissen over verstopplaats per groep op basis van criteria <p>CT: abstractie (criteria bepalen) - patroonherkenning ("opsporen" van verstopplaats)</p>	
6	<p>Een beer creëren (Begeleid; kleine groep)</p> <p>Ieder groepje bedenkt een beer die ze willen maken.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Brainstormen op basis van '1H-3W' (zie downloads) <ul style="list-style-type: none"> - De leerlingen denken samen na over 'hun beer' in de placemat. - Centraal maken ze een eerste schets van hun beer. ● Een beer creëren <ul style="list-style-type: none"> - Op basis van de info maken de leerlingen samen hun eigen beer: ze maken een tekening, schilderij... van hun beer of creëren een 3D-ontwerp met kosteloze materialen. - Creatief denken (in verband met eerdere bevindingen over beren, verschillende technieken/kunstvormen, ...) ● Ze geven hun beer een naam en schrijven een kort begeleidend tekstje over hun beer en zijn verstopplekje. <p>CT: abstractie (denken over beer op basis van bepaalde kenmerken)</p>	Dag 5
7	<p>Het inrichten van het plekje met de beer (Begeleid; kleine groep)</p> <p>- "Ieder groepje heeft nu een plekje én een beer. Wat moeten we nu nog doen? ... Ja, onze beren verstoppen! Jullie hebben al nagedacht over waar</p>	Dag 6

	<p><i>jullie jullie beer willen verstoppen op jullie plekje. Maar hebben we wel al goed nagedacht over hoe we dat precies gaan doen?”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bespreek samen met de kinderen zaken zoals: <ul style="list-style-type: none"> - Hoe verstoppen we de beren buiten? Regen? Wind? ... - En zijn alle beren stevig genoeg? Blijven ze overeind staan? Hoe kunnen we ze verstevigen? - Hoe zullen we de beren bevestigen? Welke extra materialen hebben we nodig (touw, stokjes, ...)? - ... ● Er wordt niet voor 1 oplossing gekozen, aangezien ieder plekje en iedere beer een andere aanpak zal vereisen. Er kunnen ‘criteria’ en concrete ideeën verzameld en gedeeld worden via een visueel werkplan op het bord. ● De kinderen gaan vervolgens in hun groepje aan de slag om hun beer te ‘optimaliseren’ en hun plekje met de beer in te richten. Ze kunnen hierbij ook materialen toevoegen om uit te beelden wat hun beer eventueel aan het doen is, waarom de beer op het plekje is, ... (zie placemat). ● Wanneer alle plekjes ingericht zijn dan gaan de verschillende groepjes op zoek naar elkaars beren. Op basis van elkaars ervaringen wordt de inrichting van de plekjes eventueel een laatste keer geoptimaliseerd. ● Reflecteren over groepswork (bijv. 'top, flop & tip' (zie downloads)) <p>CT: abstractie (ontwerpplan) - debugging (wat kunnen we beter doen?)</p>	
8	<p>Een 'berenjachtroute' creëren (Begeleid; klas - kleine groep)</p> <p><i>“Onze beren zitten nu overal verstoppt. Tijd om anderen onze beren te laten zoeken. Hoe kunnen onze vrienden, familie, ... de beren vinden? Laten we ze lukraak zoeken? Dan krijgen we chaos op school...”</i> (Optioneel: <i>“Met corona is het geen goed idee dat iedereen door elkaar op school beren gaat zoeken... Hoe kunnen we ervoor zorgen dat onze berenjacht ‘coronaproof’ verloopt?”</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● De kinderen brainstormen eerst in hun klein groepje van 3 leerlingen. De methodiek ‘brainsketch’ kan de kinderen hierbij helpen: <ul style="list-style-type: none"> - Ieder kind krijgt 5’ tijd om 3 ideeën te krabbelen en kribbelen. In een volgende ronde vullen de kinderen elkaars ideeën aan. - Bespreek deze ideeën klassikaal. Groepeer hierbij de ideeën tot een overzicht van taken, bv. pijlen, vlaggen, voetstappen, pictogrammen, ... om de weg, looprichting, afstand, regels, ... te markeren, ... - Ook denken aan blinden (bv. gesproken instructies voor de te volgen route, ...) 	Dag 7

	<ul style="list-style-type: none"> ● De taken worden verdeeld over de groepjes. In hun groepje bedenken de kinderen welke materialen en gereedschap ze nodig hebben om hun taak te vervullen. Vervolgens gaan ze aan de slag. <ul style="list-style-type: none"> - Creëren van b.v. start-finish, wegmarkering, pijlen, instructies, ... ● De verschillende ideeën worden gerealiseerd en toegevoegd in de omgeving. ● Is ieder groepje klaar, dan wordt hen gevraagd of ze nu zeker kunnen zijn of hun berenjacht ‘coronaproof’ is... Hoe kunnen ze dit testen? <ul style="list-style-type: none"> - Mogelijke strategie: enkele groepjes voeren zelf de berenjacht uit en enkele groepjes observeren het verloop ervan. ● Op basis van deze test gebeuren de laatste aanpassingen om de berenjacht te optimaliseren. <p>CT: probleem decompositie (verschillende taken opsporen) - abstractie (visueel overzicht maken met hoofdideeën) - parallelisme (gelijktijdige taken) - debugging (wat is er fout/missend/...?)</p>	
9	<p>Het organiseren van een 'berenjacht evenement'! (Begeleid; klas - kleine groep)</p> <p><i>Tot slot nodigen de leerlingen 'bezoekers' uit om op berenjacht te gaan. In functie hiervan kunnen ze bijvoorbeeld volgende taken verdelen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - een lijst met genodigden samenstellen; - een uitnodiging ontwerpen, met aandacht voor verschillende (thuis)talen, ...; - een naam en logo bedenken voor hun berenjacht; - Info brochure: kaart met route, gemeten geschatte tijd, ... - een overzicht maken met de verschillende beren met hun naam en bijbehorend tekstje; - een mentale kaart/plattegrond maken van de school waarop de bezoekers kunnen aanduiden waar ze een beer vinden; - opdrachten bedenken die bezoekers moeten uitvoeren wanneer ze een bepaalde beer vinden (bv. 5x springen, ...) - Leuk boek voor tijdens de wandeling: verhaaltjes over de beren, berenbingo, ... - ... <p>Uiteindelijk vindt 'de berenjacht' plaats en zorgen de kinderen voor een vlot verloop voor de bezoekers.</p> <p>Na afloop reflecteren de leerlingen op hun 'eigen berenjacht' met behulp van foto's genomen tijdens het event. Ze maken ook een verslagje voor de klas/schoolblog.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herinneringen over het proces en het eindresultaat van de berenjacht 	Dag 8

	<ul style="list-style-type: none"> - Nadenken over groepswork bv. op basis van 'dobbelspel' met verschillende reflectievragen (zie downloads) <p>CT: probleemdecompositie (opsporen van verschillende taken) - parallellisme (gelijktijdige taken) - algoritmen & procedures (taken bestaan uit volgorde van stappen)</p>	
--	---	--

Organisatie

Materialen:

1. Context

- Prentenboek 'We gaan op berenjacht' (Rosen & Oxenbury, 2016)
- Foto's 'berenjacht' in de buurt (beren voor ramen).

2. Op berenjacht gaan... in de klas

- Sjabloon om berenjacht te markeren op verschillende 'plekken' in de klas (zie downloads).

3. Op berenjacht gaan... in de school

- Sjabloon om berenjacht in de school (of andere locatie) te markeren (zie downloads)
- Beren om in de school (of een andere plaats) te verstoppen (zie downloads)
- Hulpmiddelen om beter te zien, bv. verrekijker, loep, ...

4. Onze eigen berenjacht?!

- Wit bord of groot stuk papier om de brainstorm te visualiseren

5. Het kiezen van een plek om te schuilen

- Wit bord of groot stuk papier om criteria te visualiseren
- Blinddoek per groep

6. Een beer creëren

- Sjabloon '1H-3W' (zie downloads)
- Knutselmateriaal om de beren te maken, zoals potloden, verf, gerecycled materiaal, ...
- Schrijfmateriaal

7. Het opzetten van een "berenjacht plek

- Knutselmateriaal om de schuilplaats van de beer op te zetten, zoals touw, tape, ...
- Schrijfmateriaal en meetinstrumenten
- Reflectiesjabloon 'Top, flop & tip' (zie downloads)

8. Een 'berenjacht route' creëren

- Sjabloon "brainsketch"
- Tekenmateriaal
- Wit bord of groot stuk papier om overzicht te visualiseren (ideeën en werkverdeling)
- Knutselmateriaal om de route van de berenjacht uit te stippelen, bv. karton, touw, ...

9. Het organiseren van een berenjacht evenement

- Wit bord of groot stuk papier om overzicht te visualiseren (ideeën en werkverdeling)
- Schrijf- en tekenmateriaal
- Camera, tablet, computer, ...
- Reflectiesjabloon 'dobbelspel' (zie downloads)

Gebruik van ICT:

ICT kan op verschillende momenten worden gebruikt, bijvoorbeeld:

- kinderen schrijven een verhaal over hun beer op de computer;
- zij organiseren hun "berenjachtevenement" met behulp van de computer (b.v. een e-mail sturen om "bezoekers" uit te nodigen, een infobrochure maken, ...);

- ze nemen foto's of maken een film van hun 'berenjachtgebeuren' die ze online kunnen delen.

Opening van de klas:

De berenjacht wordt georganiseerd in de school, b.v. speelplaats, gangen, cafetaria, ... Indien mogelijk kan de berenjacht ook plaatsvinden in de buurt rond de school of op een andere locatie, zoals een bos of park.

Het "berenjacht evenement" kan worden georganiseerd voor de andere kinderen op school, maar het is ook mogelijk familieleden van de kinderen uit te nodigen.

Coaching

Nuttige vragen:

1. Context

- Waar gaat het verhaal over? Wat is een berenjacht?
- Wie is er al op berenjacht geweest?
- Waarom kan het moeilijk zijn om een beer te vinden?

2. Op berenjacht gaan... in de klas

- Wie heeft er een beer gevonden?
- Waarom kun je geen beer vinden?
- Wat kan je anders doen?

3. Op berenjacht gaan... in de school

- Hoe ga je de verschillende beren in de school zoeken?
- Wat kun je gebruiken om beter naar beren te zoeken?
- Waarom kun je bepaalde beren gemakkelijk vinden? Waarom zijn andere beren moeilijk te vinden?

4. Onze eigen berenjacht?!

- Als we onze eigen berenjacht willen maken, wat moeten we dan doen?
- Wat gaan we eerst doen? En dan?
- Hoe kunnen we ... ? Wat hebben we nodig ?

5. Het kiezen van een plek om te schuilen

- Wat is belangrijk voor een schuilplaats?
- Waar is de plek die je teamlid heeft uitgekozen? Kun je het vinden?
- Welke verstopplaats kiezen jullie als groep? Waarom?

6. Een beer creëren

- Hoe ziet je beer eruit? Hoe ziet hij eruit? Waar houdt hij van?
- Welke materialen heb je nodig om je beer te maken?
- Wat is het verhaal van je beer? Wat doet hij op de berenjachtplek?

7. Het opzetten van een berenjacht plek

- Hoe ga je de beer verstoppen? Hoe kan je het verhaal van je beer levendiger maken?
- Hoe kun je de 'berenplek' op een ander moment weer opbouwen?
- Hoe ervaart u het groepswerk? Wat waardeert u? Wat kan er beter?

8. Een 'berenjachtroute' creëren

- Hoe kun je de verschillende plekken met elkaar verbinden, zodat mensen van plek naar plek lopen?
- Hoe kun je blinden helpen hun weg te vinden?
- Wat ben je vergeten? Hoe kun je de te volgen route duidelijker maken?

9. Het organiseren van een berenjacht evenement

- Hoe kun je de berenjacht nog aantrekkelijker maken voor 'bezoekers'?
- Wat denk je dat 'bezoekers' willen weten? Hoe kun je deze informatie delen?
- Hoe kijk je terug op dit project? Wat zou je de volgende keer anders doen?

Stimuleren van zelfmanagement:

Doorheen het project zijn verschillende hulpmiddelen opgenomen om de kinderen te helpen hun groepswerk zelf te beheren, bv. sjablonen om hen te helpen brainstormen en een consensus te vinden.

De kinderen wordt ook uitdrukkelijk gevraagd te reflecteren op hun groepswerk: ten minste één keer tijdens het project en één keer aan het eind van het project (zie 7 en 9).

Stimulering van samenwerking:

Teamwork:

- Groepen bestaan uit 2 of 3 (niet meer!) leerlingen.
- Vereiste competenties in een groep: een mix, want het project vergt veel denken, maar ook doen. Kinderen moeten zowel creatief als praktisch kunnen denken. Belangrijk is dat kinderen gecombineerd worden die ideeën kunnen delen en gestimuleerd kunnen worden om samen beslissingen te nemen.

Formatieve beoordeling:

Als leraar observeert u de kinderen gedurende het hele project.

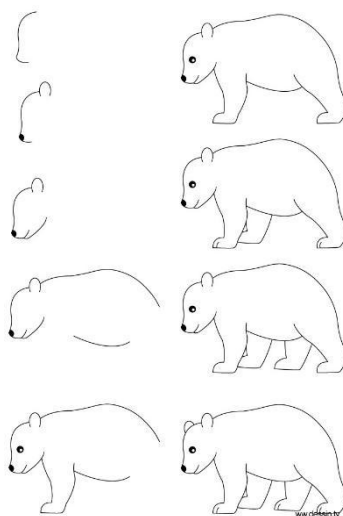
Doorheen het project zijn verschillende hulpmiddelen opgenomen die u als leerkracht kunnen helpen om een duidelijker beeld te krijgen van het werk van de kinderen, vooral als groep, bv. sjablonen om te brainstormen en een consensus te vinden, reflectiesjablonen, ... Deze outputs kunnen helpen om het project te evalueren, zowel de resultaten als het proces van de verschillende groepen.

Aanpassingen

- Dit project is ook geschikt voor oudere kinderen. Met oudere kinderen kunt u dezelfde methode volgen. De resultaten zullen echter naar verwachting uitgebreider zijn.

Tips en trucs

- De context kan alleen bestaan uit het prentenboek 'Going on a bear hunt' (Rosen & Oxenbury, 2016), als kinderen niet bekend zijn met berenjachtwandelingen die worden georganiseerd vanwege corona.
- In verband met de CT-vaardigheid "algoritmen & procedures" kunt u kinderen de gelegenheid geven om te leren beren te tekenen op basis van een stappenplan. Bijvoorbeeld:



- Verschillende ideeën voor een 'gamification' van de berenjacht zijn online te vinden, bv. een berenjachtbingo, een overzicht met opdrachten die moeten worden uitgevoerd wanneer een bepaalde beer wordt gevonden, ...
- Een idee om meer wiskunde toe te voegen: wanneer de kinderen de beren op het schooldomein moeten zoeken, zou de plattegrond van de school in kwadranten kunnen worden verdeeld en in elk kwadrant bevindt zich een beer. Een groep kinderen zou bijvoorbeeld de beer in B3 kunnen zoeken.

Downloads:

- Berenjacht in de klas
- Berenjacht op school
- Sjabloon "1H-3W
- Sjabloon hersenschets
- Reflectie "Top, flop & tip
- Reflectie "Dobbel spel