



Scoor een Boek!

Thuiseditie – handleiding leerkracht

Scoor een Boek! Thuseditie – handleiding leerkracht

Wat leuk dat jullie meedoen aan Scoor een Boek! Dit jaar vindt het leesprogramma niet alleen in de klas plaats, maar ook thuis. In deze handleiding vind je meer informatie over de Thuseditie.

Over de Scoor een Boek! Thuseditie

Ga de strijd aan. In de klas en thuis! In deze competitie van de bibliotheek doet het hele gezin mee. Voor elke opdracht die de gezinnen uitvoeren, scoren ze punten voor de klas. De klas met de meeste punten, maakt kans op mooie prijzen.

Speel het razendsnelle bordspel Blessuretijd, lees de leukste puzzelverhalen of speel een wedstrijd met de buurt. De opdrachten in de Thuseditie zijn gericht op samen lezen, spelen met taal en bewegen. Deelname aan de Thuseditie draagt dan ook bij aan een taalrijke thuisomgeving.

De Scoor een Boek! Thuseditie wordt mogelijk gemaakt door een financiële bijdrage vanuit het leesbevorderingsprogramma de Bibliotheek op school, in opdracht van Stichting Lezen en de Koninklijke Bibliotheek.

Scoorthuis.nl

Je vindt de Scoor een Boek! Thuseditie op www.scoorthuis.nl.

Voorbeschouwing

Voor de editie van 2021 hebben we een voorbeschouwing gemaakt. Bekijk de video via youtu.be/PZiWR5V-2VU. In de video wordt ingegaan op de koppelcodes en komen de 11 opdrachten van dit jaar aan bod.

Aan de slag!

In de Thuseditie ben jij als leerkracht de ‘trainer’ van de klas. Meedoen is eenvoudig!

- Activeer je klas eenmalig via scoorthuis.nl/app/leerkracht-aanmelden
 - Vul de code in op de flyer die je van de bibliotheek hebt gekregen.
 - Vul een e-mailadres en wachtwoord in. Dit zijn tevens je gegevens om in te loggen op www.scoorthuis.nl.
 - Gelukt? Dan kom je automatisch op het dashboard van je klassenpagina terecht.
- Op je klassenpagina zie je een **klascode**. Met deze code kunnen gezinnen zich koppelen aan de klas. Zo doen ze mee en worden de punten die zij scoren opgeteld bij de klas. Kopieer de klascode en deel deze met de ouders/verzorgers van je klas. Hieronder sturen wij alvast een voorbeeldtekst die je kan gebruiken i.c.m. met de klascode:

“Groep ... doen mee aan Scoor een Boek! Maar scoren kun je overal. In de klas én thuis. Help onze klas om punten te scoren. Doe met het hele gezin mee aan de Thuseditie. Speel het razendsnelle bordspel Blessuretijd, lees de leukste puzzelverhalen of speel een wedstrijd met de buurt. Ga naar www.scoorthuis.nl. Gebruik de klassencode ... en meld je gezin aan. De klas met de meeste punten, maakt kans op prijzen.”

Op scoorthuis.nl/info staat informatie voor de ouders, incl. uitlegvideo's.

- Bespreek in de klas regelmatig de 11 opdrachten en motiveer zo je leerlingen!
 - Geef een voorbeschouwing en laat alvast een opdracht zien. Wie gaat deze opdracht thuis doen?
 - Praat met de leerlingen over de opdrachten die ze met hun gezin hebben gedaan. Hoe was deze opdracht?

De klassenpagina

Als leerkracht heb je toegang tot de klassenpagina, zie voorbeeld hieronder.



Afb. Scoorhuis 2020

- Onder de groepsnaam vind je de klassencode.
 - Kopieer en deel deze met de ouders/verzorgers van je klas.
- Links ziet je het klassement.
 - Klik op 'bekijk de hele lijst' om het volledige klassement én de einddatum van de Thuiseditie te bekijken.
- Rechts zie je de 11 opdrachten. Klik op een opdracht voor de video.
 - Je kan zien hoeveel gezinnen ("teams") de opdrachten hebben gedaan en hoeveel punten jullie al hebben verdiend voor deze opdracht.
- Bij sommige opdrachten kunnen de gezinnen antwoorden inzenden. Wil je deze reacties bekijken? Klik op een opdracht en scroll naar beneden. Hier vind je de teamantwoorden (tekst of foto). Deze reacties kun je gebruiken om met de klas te praten over de opdrachten.

Puntentelling

Per opdracht kan de klas maximaal 100 punten verdienen. Deze score bereik je wanneer alle gezinnen in de klas een opdracht hebben gedaan.

Hoe werkt de puntentelling? Een rekenvoorbeeld.

In jouw klas zitten 20 leerlingen. Bij een opdracht deden 10 gezinnen mee. Deze gezinnen verdienen dan 100 (maximale score) : 20 (aantal leerlingen in de klas) x 10 (gezinnen die deze opdracht hebben gedaan) = 50 punten.

Met deze puntentelling willen we stimuleren dat alle gezinnen meedoen.

De opdrachten

Op scoorthuis.nl vind je dit jaar 11 opdrachten. De opdrachten richten zich op samen lezen, spelen met taal en bewegen. Bij elke opdracht gaat het gezin een vraag beantwoorden of foto insturen. Deze gegevens zijn alleen zichtbaar voor de docent. In onderstaande uitleg per opdracht, zal aangegeven worden wat de vraag en het antwoord is.

1. De kleedkamer	De grootste voetballers ter wereld zijn naar Engeland gekomen voor een wedstrijd. Maar dan blijken 5 spelers opgesloten te zitten in de kleedkamer. Lukt het hen om op tijd de sleutel te vinden? Help de voetballers om de puzzels op te lossen en lees het verhaal!	
	Materialen	Lees hier het puzzelverhaal De kleedkamer
	Vraag bij verhaal	Waar lag de sleutel? Antwoord: in een rood kluisje, die was gevonden in de tas van Virgil van Dijk
	Tip voor de klas	Lees het eerste deel van het verhaal voor en vraag de kinderen om thuis verder te gaan
2. Wissel	Voetbal is leuk, maar het is tijd voor een wissel. Met deze opdracht gaan jullie je eigen Olympische Spelen houden. Bedenk een aantal spellen en strijd tegen elkaar. Wie scoort de meeste punten?	
	Vraag	Welke spelletjes hebben jullie bedacht?
	Tip voor de klas	Laat de leerlingen zelf een Scoor een Boek! gymles bedenken met spelletjes en verschillende sporten.
3. Blessuretijd	Blessuretijd is hét bordspel van Scoor een Boek!. In dit spel probeer je met je team zo snel mogelijk te scoren. Het team dat als eerst de gouden bal bereikt, heeft gewonnen!	
	Materialen	Bordspel en kaarten (print de bijlages van dit document)
	Vraag bij verhaal	Wie heeft het spel gewonnen?
	Tip voor de klas	Speel het bordspel een keer in de klas. Hebben gezinnen geen printer thuis? Laat ze het spel gratis uitprinten in de bibliotheek (of lenen via school)
4. Training	Rekken, strekken. Het is tijd om van de bank te komen! Doe mee met Jeroen en kom in beweging!	
	Tip voor de klas	Gebruik de oefeningen als energizers in de klas.
5. GOAL!	Ronaldo, Messi... elke voetballer viert een doelpunt op zijn eigen manier. Bedenk je eigen scoringsdansje en deel deze op TikTok met de hashtag #scooreenboek. Heb je geen TikTok? Maak dan een leuke video voor jezelf!	
6. Op de bank	Oranje speelt een belangrijke wedstrijd tegen Spanje. Maar vlak voor de wedstrijd blijken de schoenen van De Ligt te zijn verdwenen. Lukt het assistent-trainer Jeroen om op tijd de dader te vinden? Help hem een handje mee in dit puzzelverhaal van Scoor een Boek!.	
	Materialen	Lees hier het puzzelverhaal De bank van Oranje
	Vraag bij verhaal	Wie had de schoenen van De Ligt verstopt? Antwoord: Frenkie de Jong
	Tip voor de klas	Lees het eerste deel van het verhaal voor en vraag de kinderen om thuis verder te gaan

7. Op de bank	Oranje speelt een belangrijke wedstrijd tegen Spanje. Maar vlak voor de wedstrijd blijken de schoenen van De Ligt te zijn verdwenen. Lukt het assistent-trainer Jeroen om op tijd de dader te vinden? Help hem een handje mee in dit puzzelverhaal van Scoor een Boek!.	
	Materialen	Lees hier het puzzelverhaal De bank van Oranje
	Vraag bij verhaal	Wie had de schoenen van De Ligt verstoep? Antwoord: Frenkie de Jong
	Tip voor de klas	Lees het eerste deel van het verhaal voor en vraag de kinderen om thuis verder te gaan
8. Supporters	Wat is een wedstrijd zonder supporters? En wat doen fans graag? Precies, zingen! In deze opdracht gaan jullie karaoke-zingen. Hoe goed kennen jullie liedjes van je favoriete club óf van het Nederlands Elftal?	
	Vraag bij verhaal	Welke liedjes hebben jullie gezongen?
	Tip voor de klas	Tijd voor de muziekles? Zing tijdens Scoor een Boek! voetbal- of andere sportliedjes.
9. Uitwedstrijd	Alle voetballers beginnen op straat. Tijd om erop uit te trekken en een partijtje te spelen. Ga samen naar een pleintje of voetbalveld in de buurt en speel een wedstrijd. Houd je niet van voetbal? Bedenk dan een andere sport of ander spel.	
	Tip voor de klas	Organiseer in de pauze een wedstrijdje hooghouden. Wie is de beste in de klas?
10. Aftrap	Welkom bij de leukste spelshow van Nederland: de Scoor een Boek! Quiz! In Kahoot hebben wij 3 verschillende quizzen gemaakt. Kies een quiz uit en speel tegen elkaar.	
	Materialen	Scoor een Boek! Kahoot-quiz
	Vraag bij verhaal	Welke quiz hebben jullie gedaan?
	Tip voor de klas	Speel één van de 3 quizzen in de klas, zodat de leerlingen weten hoe het werkt. Vraag of ze de andere quizzen thuis willen spelen.
11. De beker	De Oranje Leeuwinnen hebben de finale van het WK gehaald, maar op de dag van de wedstrijd blijkt de wereldbeker te zijn gestolen. Ga met hen mee op zoek door de Franse hoofdstad en ontdek met dit puzzelverhaal wat er is gebeurd...	
	Materialen	Lees hier het puzzelverhaal Oranje Leeuwinnen
	Vraag bij verhaal	Wie had de wereldbeker gestolen? antwoord: Mephis Depay en de andere spelers van Oranje
	Tip voor de klas	Lees het eerste deel van het verhaal voor en vraag de kinderen om thuis verder te gaan

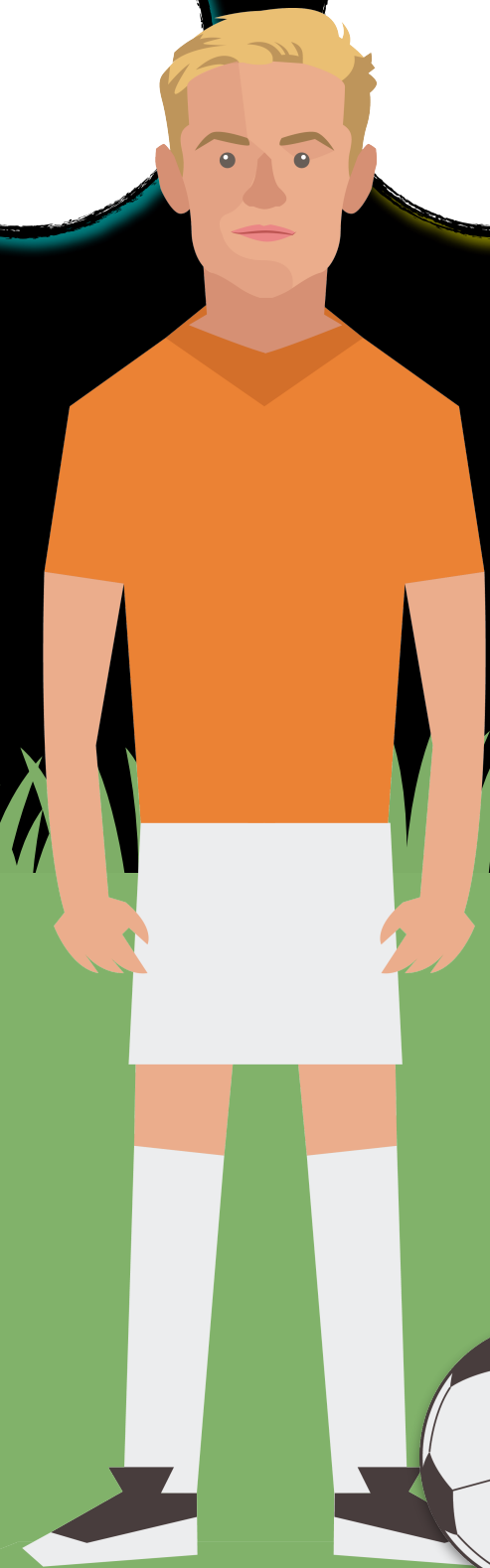
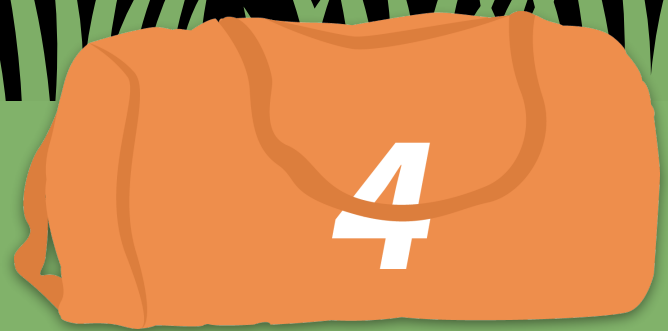
Bijlage

In de bijlage van dit document vind je het Scoor een Boek! bordspel Blessuretijd. Dit spel kunnen gezinnen zelf uitprinten. Hebben ze geen printer of inkt in huis? Laat ze het bordspel gratis ophalen in de bibliotheek of print als school een paar exemplaren uit die kinderen kunnen lenen.

Tips voor printen van de bijlage:

- print het speelbord bij voorkeur uit op A3 (liggend formaat)
- print de kaartjes en handleiding uit op A4 (liggend formaat)

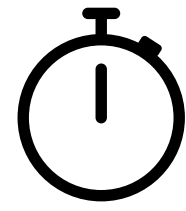
aftrap



BLESSURETIJD



Scoor
een
Boek!



BLESSURETIJD

Blessuretijd is hét bordspel van Scoor een Boek!. In dit spel probeer je met je team zo snel mogelijk te scoren. Het team dat als eerst de gouden bal bereikt, heeft gewonnen!

Benodigheden

- Speelbord
- 72 kaartjes (zelf printen/uitknippen)
- Pionnen (niet inbegrepen)
- Stopwatch of klok (niet inbegrepen)

Spel

Op een kaartje staan 5 woorden. Dit zijn 5 begrippen die je teamgenoot moet raden. Let op: je mag deze woorden niet hardop zeggen.

Omschrijf de 5 woorden binnen 30 seconden. Lukt het je teamgenoot om te raden wat er op je kaartje staat?

Voor elk goed geraden woord, mogen jullie de pion een vakje vooruit zetten. Per beurt kun je dus maximaal 5 plekken winnen.

Het team dat als eerste de gouden bal bereikt, wint het spel.

Tip

Wil je meer speelkaartjes? Maak ze zelf! Maak kaartjes over je familie, vrienden of je eigen woonplaats. Zo wordt Blessuretijd nog leuker!

Vragen

info@scooreenboek.nl

Scoor
een
Boek!



Op de kaartjes met Virgil van Dijk vind je deze 5 onderwerpen:

- 1) Een sport.
- 2) Een dier.
- 3) Iets in of om het huis.
- 4) Een kledingstuk of iets dat je kan dragen.
- 5) Een beroemd figuur uit boeken, tekenfilms of televisieseries.

Je mag de woorden op deze kaartjes omschrijven of uitbeelden.

Er zijn 36 kaartjes met deze onderwerpen.



Op de kaartjes met Frenkie de Jong vind je steeds deze onderwerpen:

- 1) Een vervoersmiddel
- 2) Eten of drinken
- 3) Een kleur
- 4) Een beweging
- 5) Een geluid

Je mag de woorden op deze kaartjes omschrijven of uitbeelden.

Er zijn 18 kaartjes met deze onderwerpen.



Op de kaartjes met Georginio Wijnaldum vind je steeds deze onderwerpen:

- 1) School.
- 2) Een beroep
- 3) Een plek of locatie
- 4) Een (bord)spel
- 5) Een gereedschap

Je mag de woorden op deze kaartjes omschrijven of uitbeelden.

Er zijn 18 kaartjes met deze onderwerpen.

1) voetbal

2) hond

3) boek

4) sokken

5) Donald Duck



1) tennis

2) kat

3) lamp

4) broek

5) Kwik, kwek, kwak



1) judo

2) aap

3) stoel

4) onderbroek

5) Oom Dagobert



1) handbal

2) haai

3) televisie

4) jas

5) Guus Geluk



1) wielrennen

2) leeuw

3) beker

4) trui

5) Koen Kampioen



1) honkbal

2) olifant

3) vork

4) sjaal

5) Dolfje Weerwolfje



**Scoor
een
Boek!**

1) basketbal

2) muis

3) mes

4) t-shirt

5) Nijntje



1) schaatsen

2) rat

3) lepel

4) korte broek

5) Dikkie Dik



1) skiën

2) vis

3) bord

4) sportschoen

5) Mees Kees



1) ijshockey

2) vogel

3) pan

4) slippers

5) Pippi Langkous



1) hockey

2) slang

3) afstandsbediening

4) badpak

5) Dummie de Mummie



1) korfbal

2) paard

3) radio

4) zwembroek

5) Gorgels



**Scoor
een
Boek!**

1) verspringen

2) koe

3) spaarpot

4) overall

5) Bert en Ernie



1) rugby

2) varken

3) schilderij

4) jurk

5) Brandweerman Sam



1) badminton

2) ezel

3) kast

4) rok

5) Maya de Bij



1) golf

2) schaap

3) telefoon

4) muts

5) Super Mario



1) schermen

2) kikker

3) plant

4) pet

5) Kabouter Plop



1) gymnastiek

2) eend

3) kussens

4) regenjas

5) Mignons



**Scoor
een
Boek!**

1) speerwerpen

2) kangoeroe

3) bed

4) zonnebril

5) Mickey Mouse



1) hoogspringen

2) nijlpaard

3) kraan

4) rugzak

5) Suske en Wiske



1) kogelstoten

2) neushoorn

3) tandenborstel

4) handtas

5) Lucky Luke



1) volleybal

2) zebra

3) wc

4) laarzen

5) Asterix & Obelix



1) boksen

2) papegaai

3) keuken

4) trainingsbroek

5) Geronimo Stilton



1) waterpolo

2) spin

3) balkon

4) hemd

5) Dombo



**Scoor
een
Boek!**

1) surfen

2) walvis

3) bank

4) hoed

5) Bambi



1) zeilen

2) wesp

3) tafel

4) armband

5) Sneeuwwitje



1) roeien

2) vlinder

3) bloemen

4) ring

5) Assepoester



1) bmx

2) hamster

3) vuilnisbak

4) bikini

5) Hans & Grietje



1) karate

2) konijn

3) gasfornuis

4) sandalen

5) Knabbel en Babbel



1) langlaufen

2) tijger

3) koelkast

4) pyjama

5) Goofy



**Scoor
een
Boek!**

1) curling

2) hert

3) klok

4) horloge

5) Peter Pan



1) kunstrijden

2) geit

3) deken

4) ketting

5) Rupsje Nooitgenoeg



1) schoonspringen

2) pauw

3) tuinstoel

4) oorbel

5) Robin Hood



1) schansspringen

2) dolfijn

3) trampoline

4) colbert

5) De GVR



1) snowboarden

2) uil

3) zandbak

4) stropdas

5) Pluk van de Petteflet



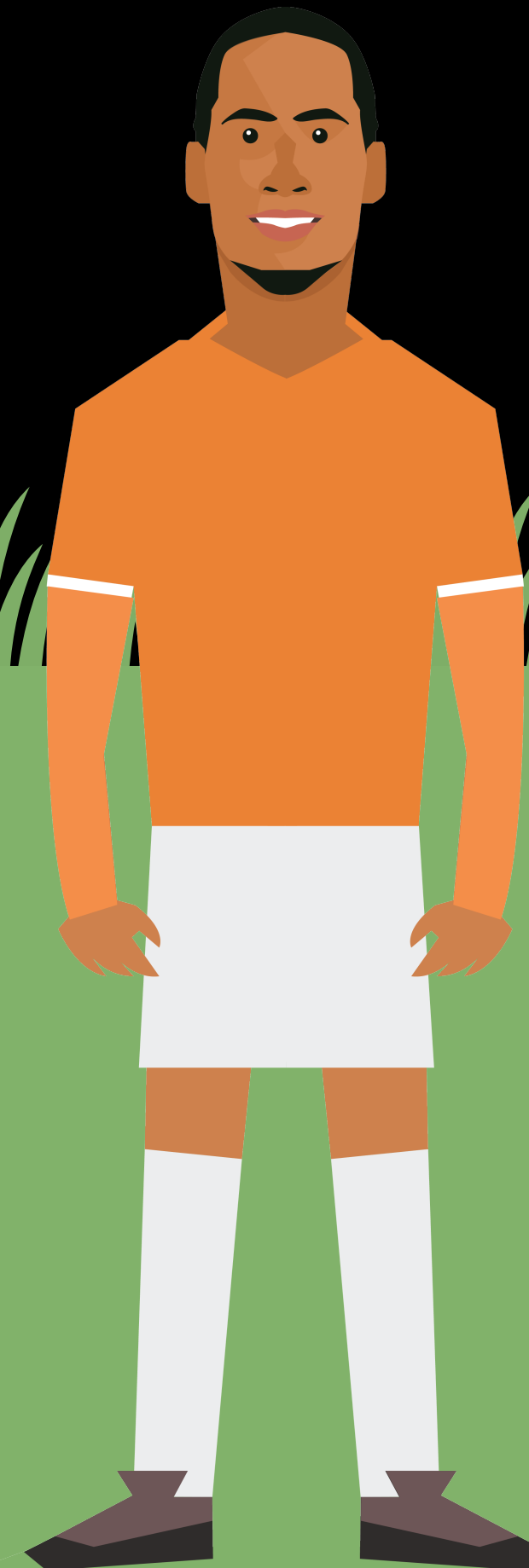
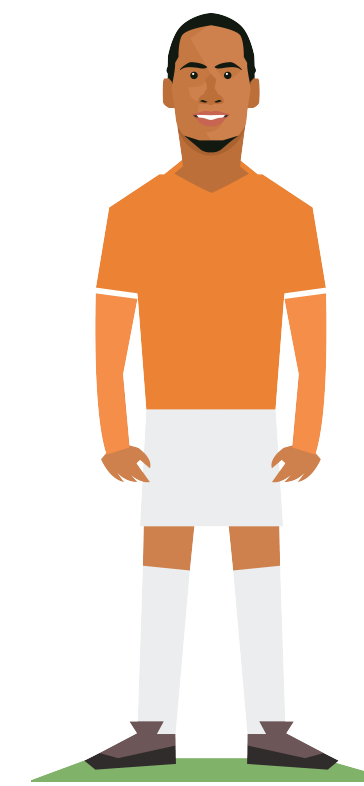
1) ballet

2) eekhoorn

3) glijbaan

4) blouse

5) Jip & Janneke



**Scoor
een
Boek!**

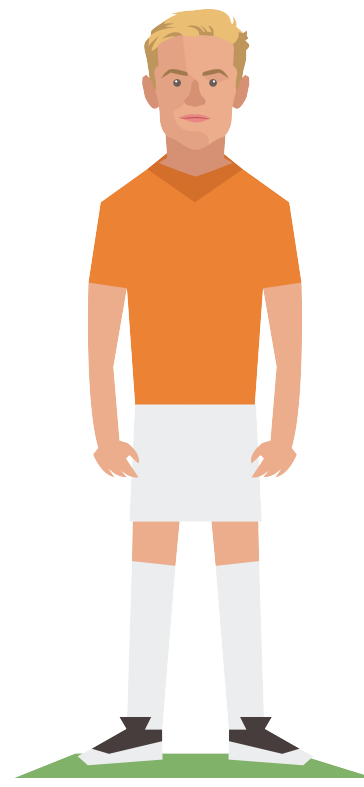
1) auto

2) melk

3) geel

4) rennen

5) piepen



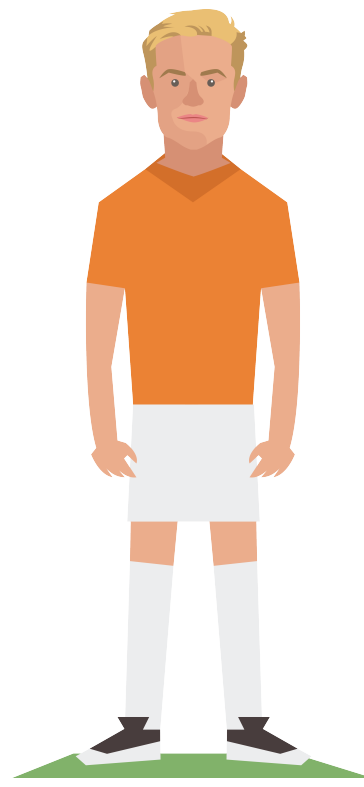
1) racefiets

2) koffie

3) groen

4) wandelen

5) grommen



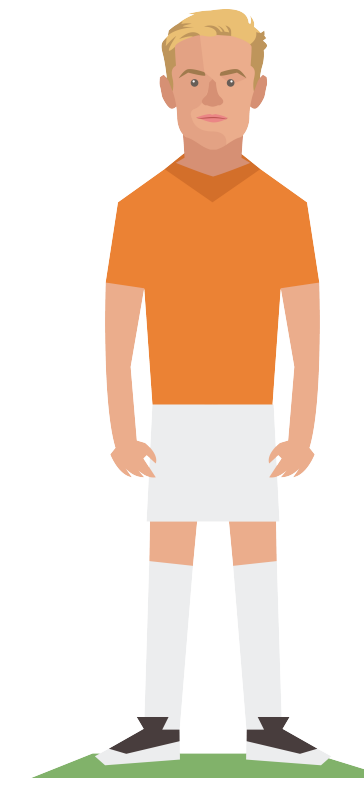
1) driewieler

2) thee

3) blauw

4) springen

5) lachen



1) vrachtauto

2) aardbei

3) roze

4) hinkelen

5) schateren



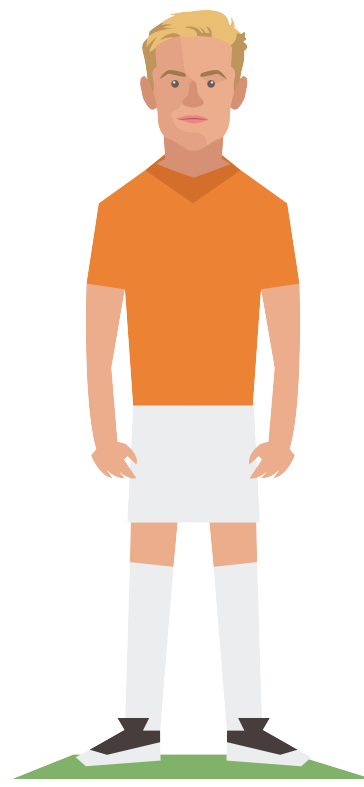
1) bus

2) peer

3) rood

4) schoppen

5) hinniken



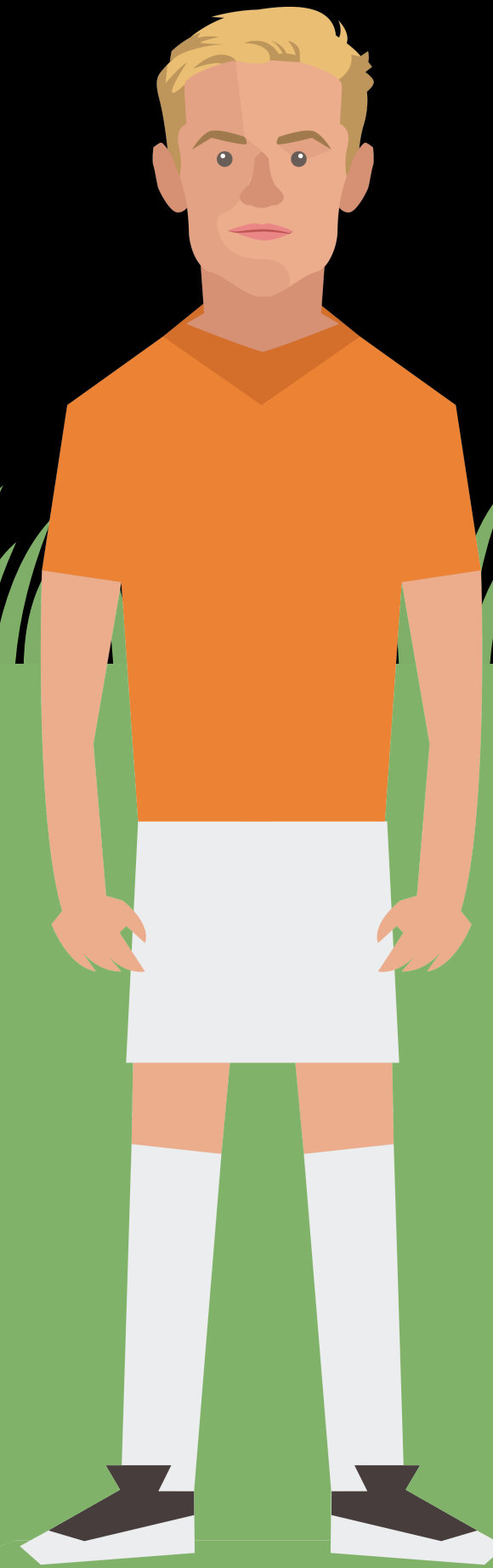
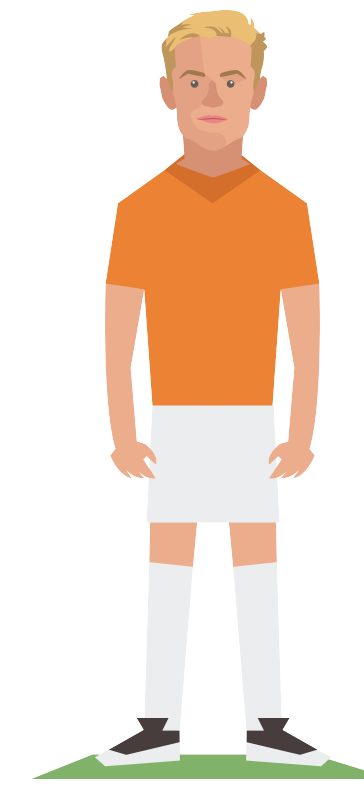
1) helikopter

2) appel

3) paars

4) trappen

5) blaten



**Scoor
een
Boek!**

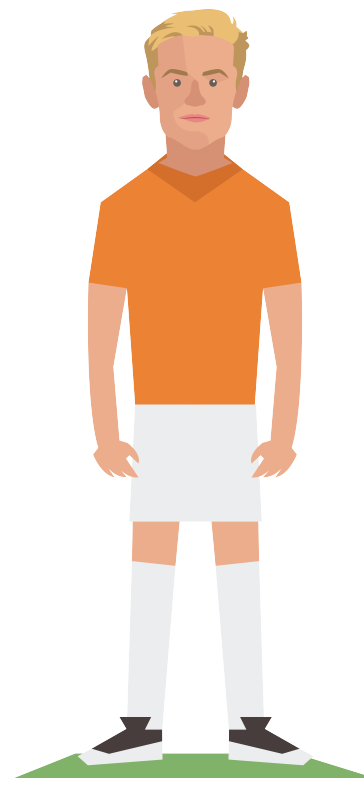
1) vliegtuig

2) patat

3) oranje

4) gooien

5) kwaken



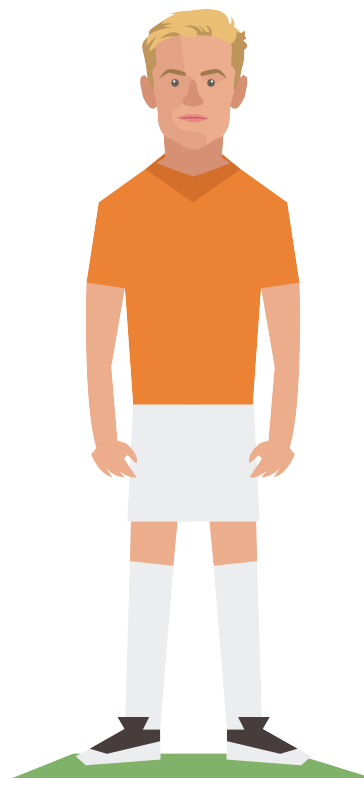
1) trein

2) pannenkoek

3) bruin

4) vangen

5) blaffen



1) tram

2) pizza

3) zwart

4) zwaaien

5) miauwen



1) mountainbike

2) bloemkool

3) wit

4) dansen

5) zoemen



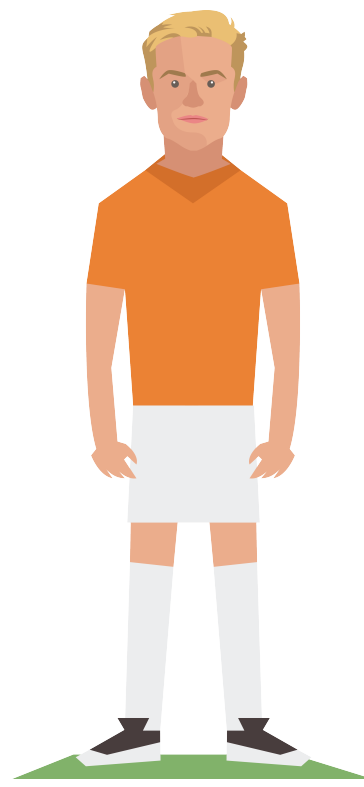
1) luchtballon

2) sla

3) goud

4) slaan

5) toeteren



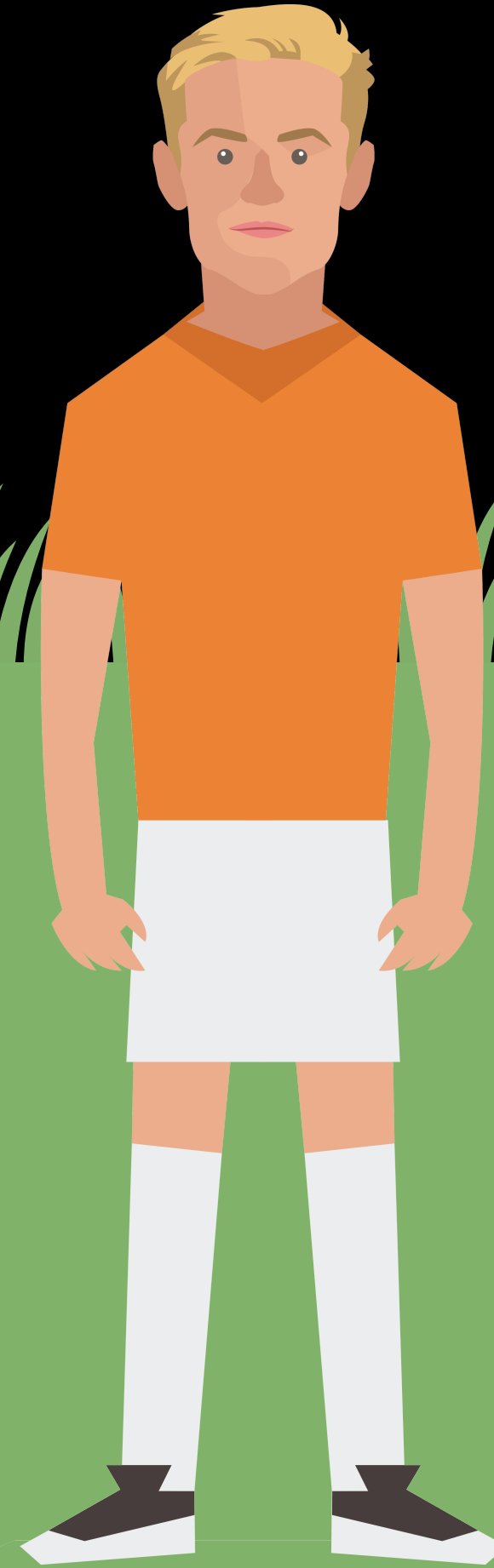
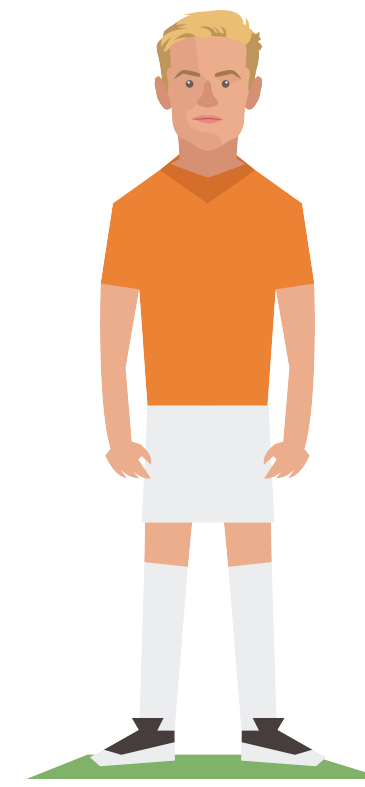
1) speedboot

2) tomaat

3) zilver

4) rollen

5) bellen



**Scoor
een
Boek!**

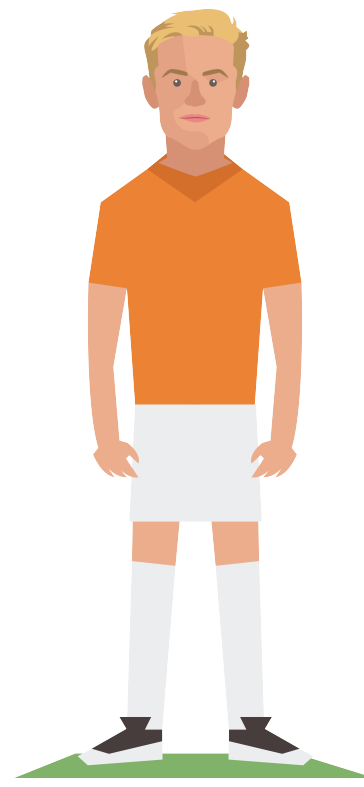
1) boot

2) banaan

3) grijs

4) kruipen

5) gapen



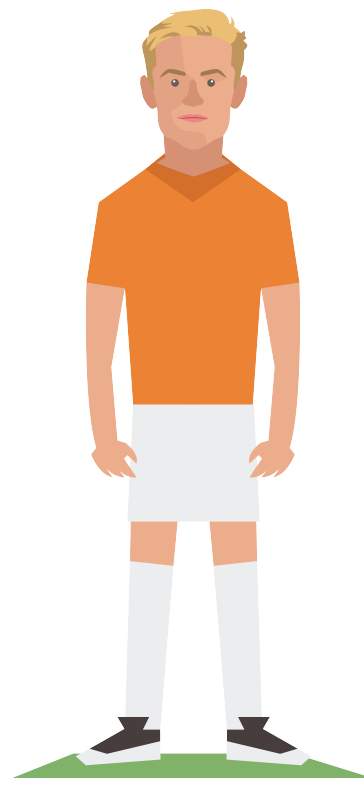
1) roeiboot

2) avocado

3) donkerbruin

4) hurken

5) gillen



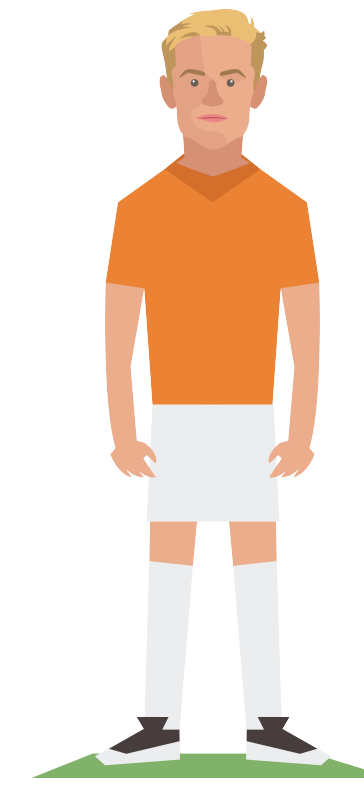
1) motor

2) meloen

3) donkerblauw

4) draaien

5) applaus



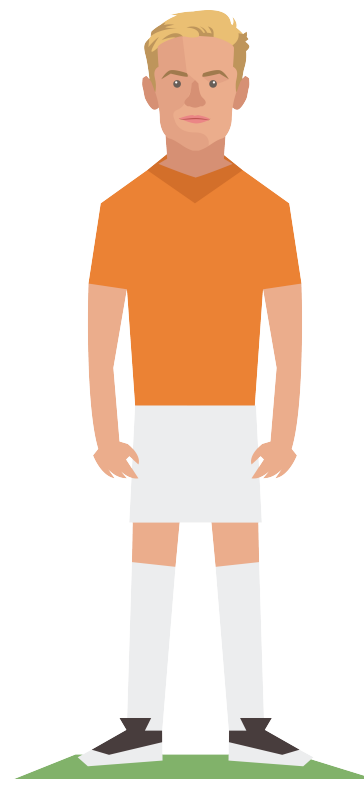
1) scooter

2) wortel

3) koper

4) zweven

5) waaien



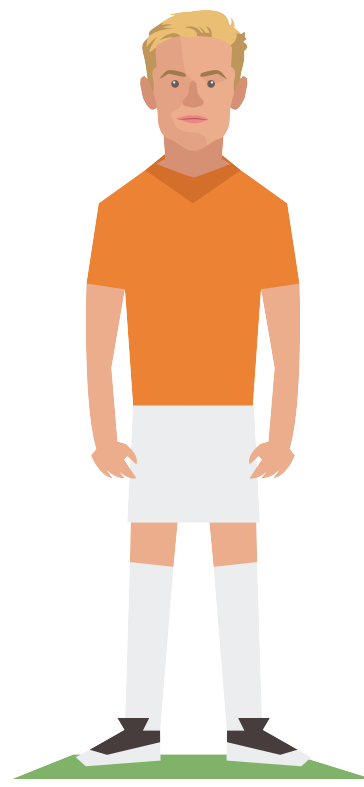
1) rollator

2) ui

3) mintgroen

4) water trappelen

5) fluiten



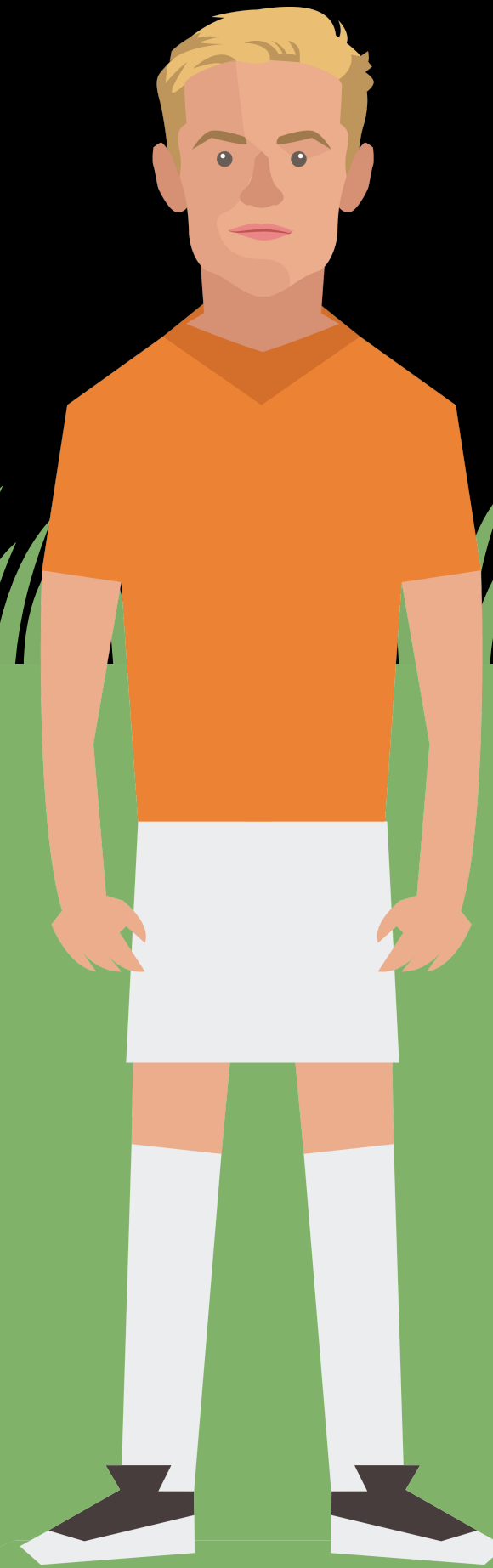
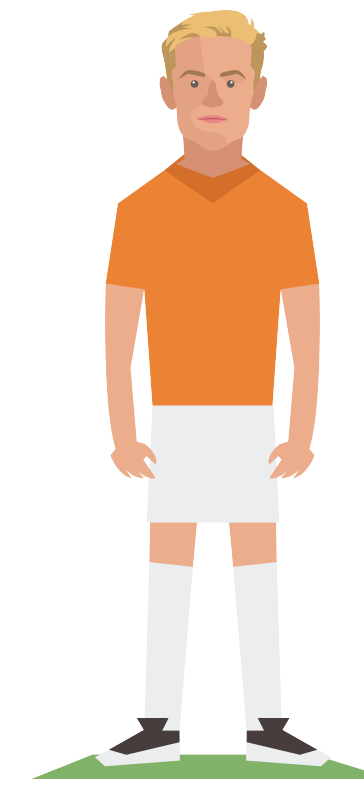
1) scootmobiel

2) knoflook

3) mosterd

4) voelen

5) fluisteren



**Scoor
een
Boek!**

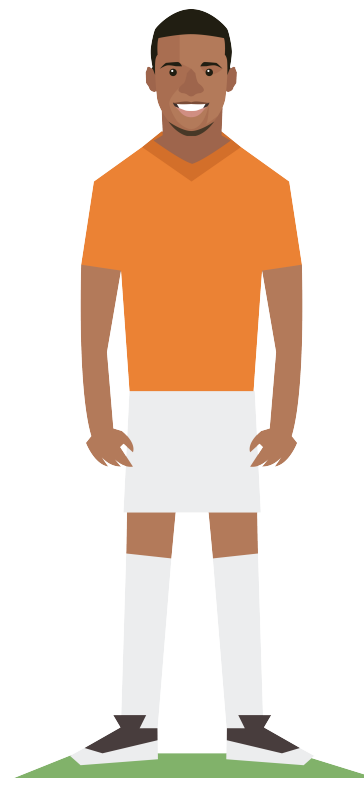
1) klas

2) timmerman

3) bos

4) verstoppertje

5) hamer



1) tafel

2) brandweerman

3) zee

4) monopoly

5) boormachine



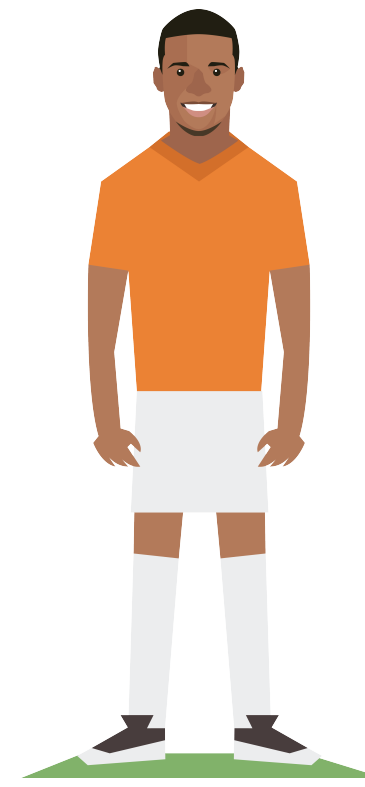
1) digibord

2) politieagent

3) park

4) mens-erger-je-niet

5) schroevendraaier



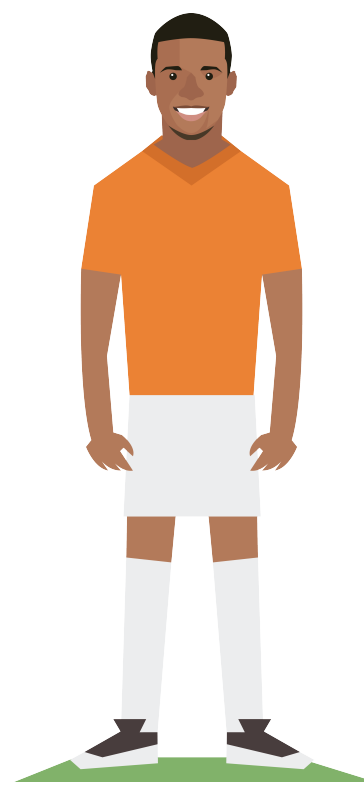
1) rekenen

2) advocaat

3) strand

4) kwartetten

5) meetlint



1) taal

2) vuilnisman

3) stad

4) domino

5) bijl



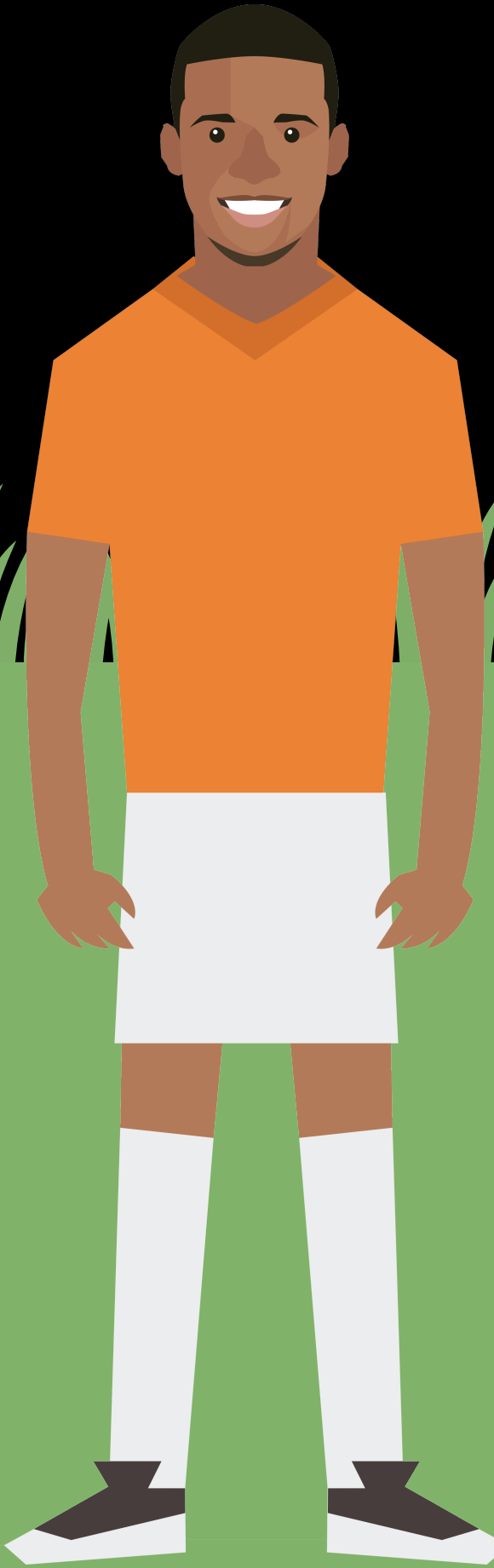
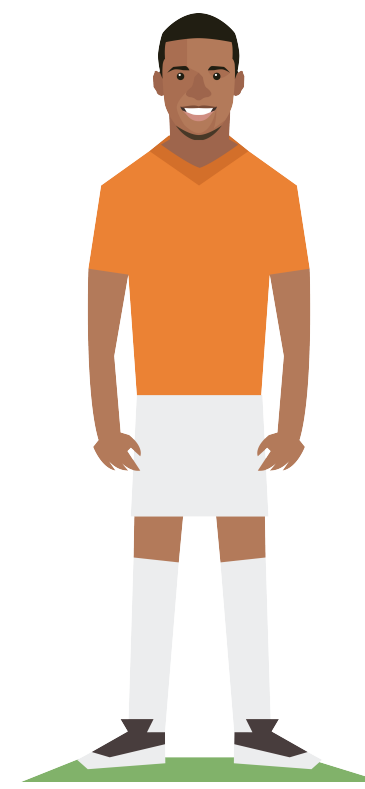
1) lezen

2) dokter

3) winkelcentrum

4) kaarten

5) schroef



**Scoor
een
Boek!**

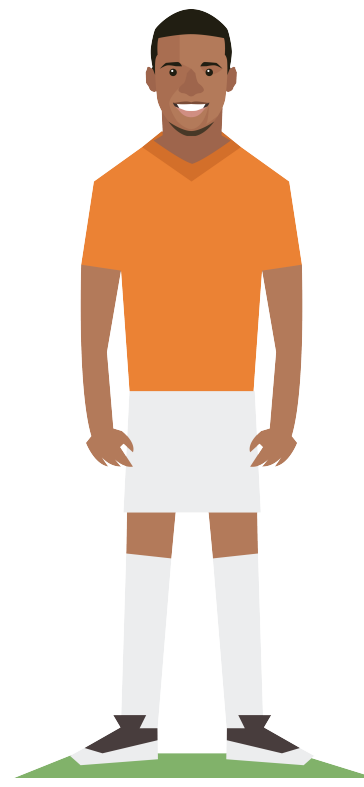
1) gymzaal

2) voetballer

3) duinen

4) hinkelpad

5) tang



1) bibliotheek

2) bakker

3) plein

4) wie-is-het?

5) schep



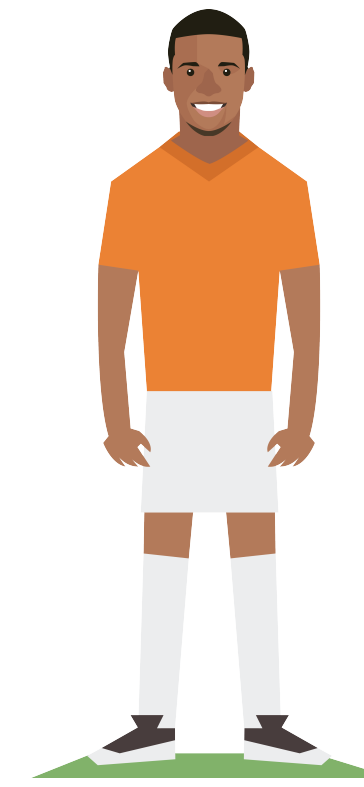
1) schrift

2) slager

3) supermarkt

4) rummikub

5) hark



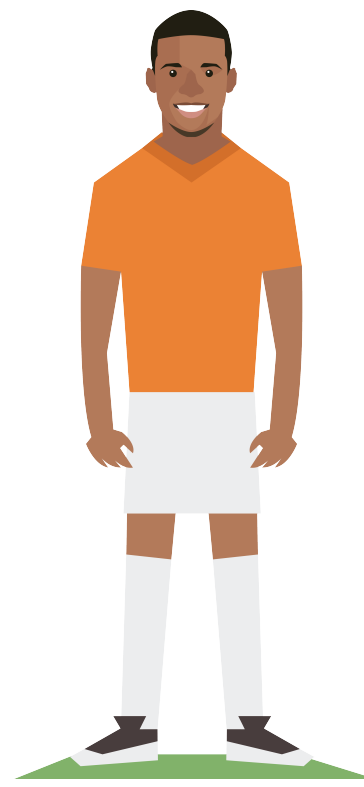
1) pennen

2) glazenwasser

3) kerk

4) yahtzee

5) zaag



1) geschiedenis

2) verpleegster

3) moskee

4) tikkertje

5) kwast



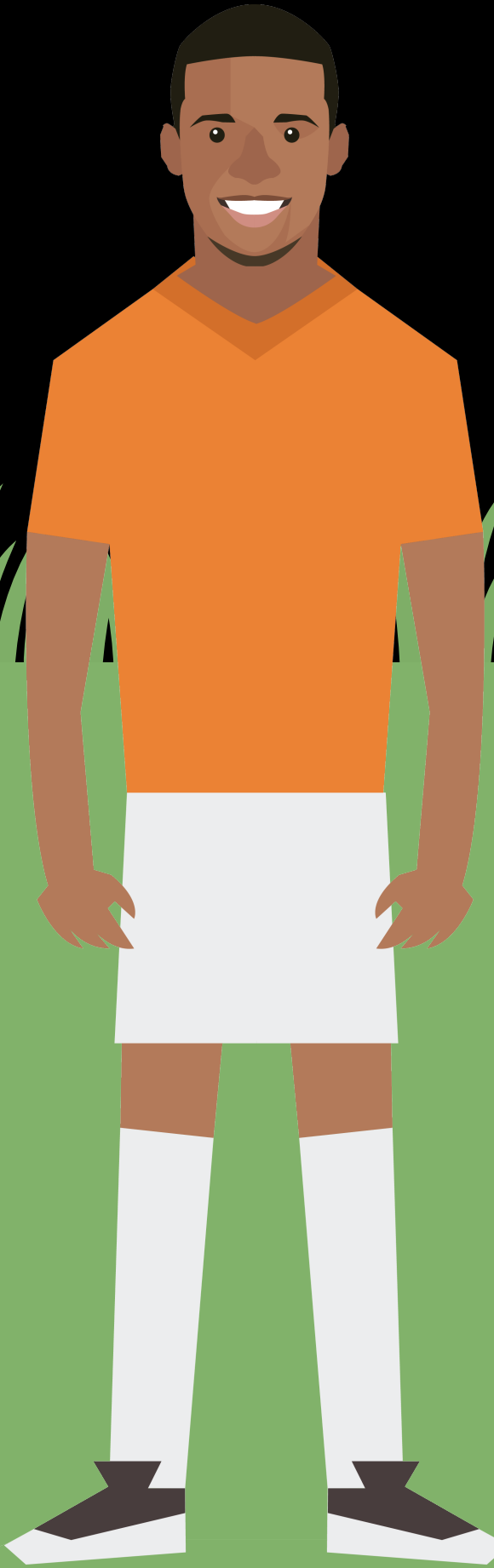
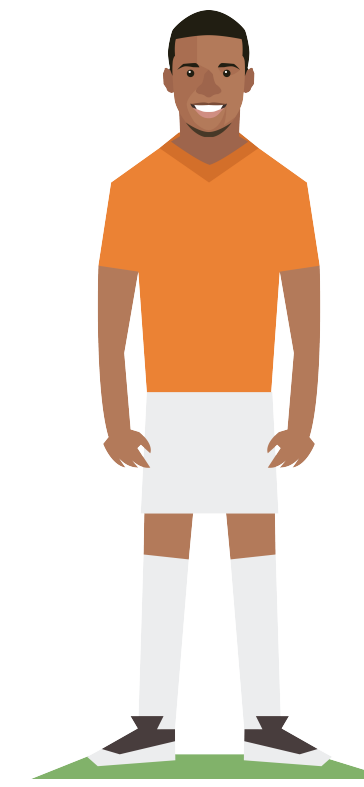
1) schoolplein

2) monteur

3) voetbalstadion

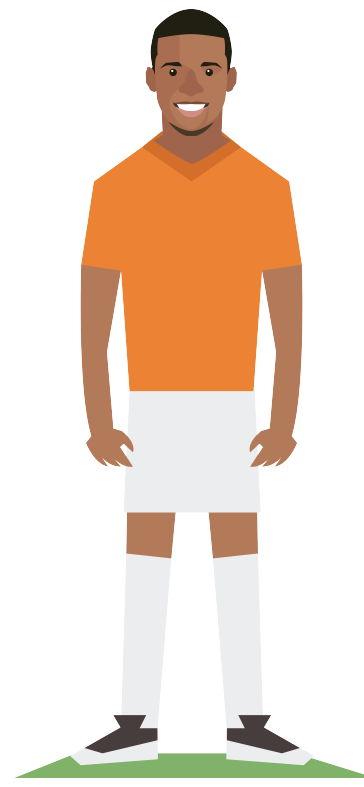
4) trefbal

5) verfroller



**Scoor
een
Boek!**

1) juf



2) tuinman

3) molen

4) stoepkrijten

5) waterpas

1) meester



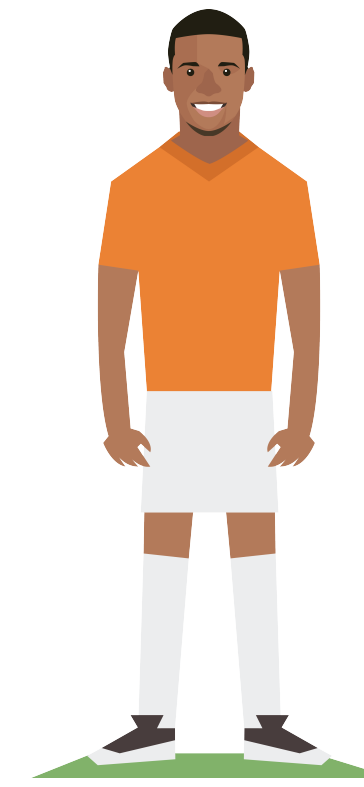
2) ober

3) berg

4) touwtje springen

5) ladder

1) pauze



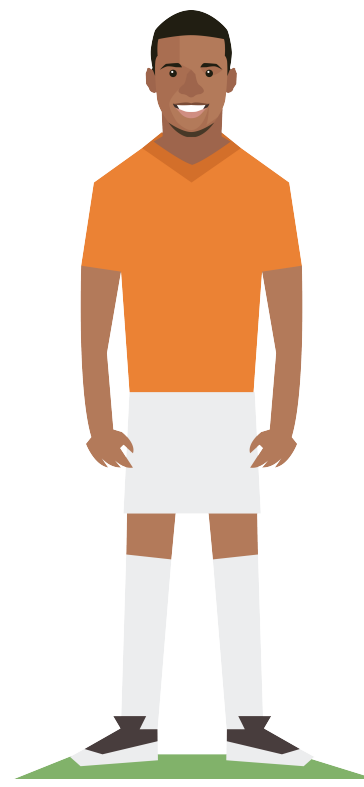
2) kok

3) dierenweide

4) knikkeren

5) spijker

1) boeken



2) piloot

3) brug

4) flessenvoetbal

5) emmer

1) leren



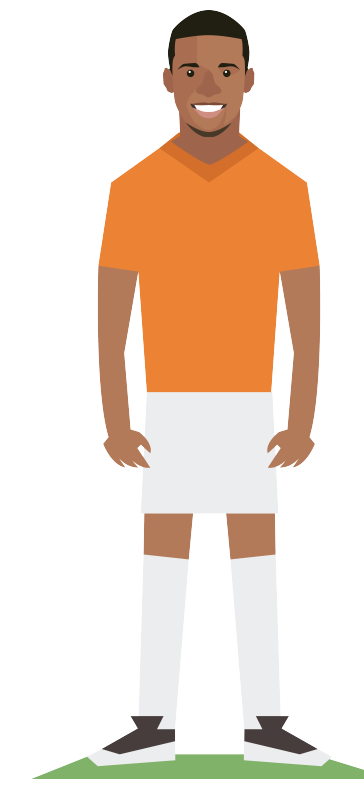
2) fotograaf

3) fietspad

4) dammen

5) grasmaaier

1) toets

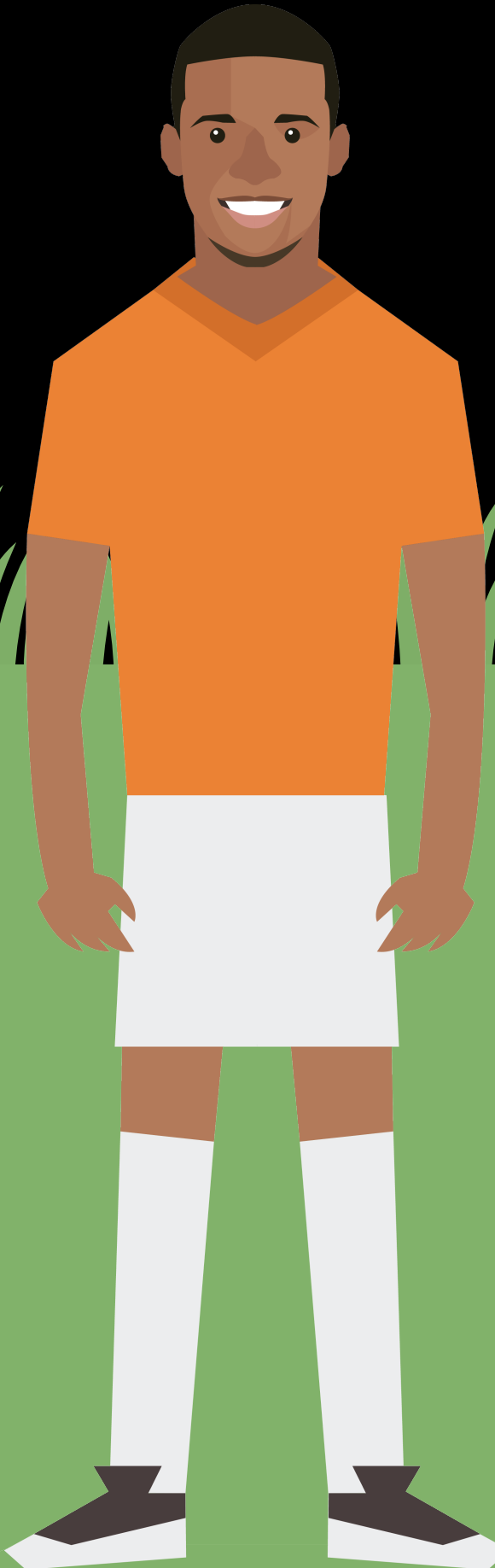


2) dierenverzorger

3) snelweg

4) sjoelen

5) bladblazer



**Scoor
een
Boek!**