

Zeker weten!

Suggestie 1

Je kunt *Zeker Weten!* op verschillende manieren in je les inzetten.

1 - Tv-programma

Laat de leerlingen aan de hand van het programma op onderstaand invulformulier de antwoorden invullen. Dit kan individueel of in groepjes. Een andere mogelijkheid is om de quiz na te spelen door de leerlingen kaartjes met A, B, C of D op te laten steken. De antwoorden op de finalevragen kunnen ze dan op een A4-tje schrijven.

Voor de puntentelling kan je bijvoorbeeld knikkers gebruiken. Ieder goed antwoord levert dan een knikker op.

Omdat het tempo in het tv-programma hoog ligt, is het belangrijk dat de knikkers al op de deelnemerstafel staan. Leerlingen kunnen, bij een goed antwoord, snel een knikker pakken en in een verzamelpot gooien.

Na de derde ronde worden de knikkers geteld en mogen de twee beste teams de finale spelen.

Quiz aflevering _____

Naam _____

Datum _____

Ronde 1: FLASH – RONDE	Ronde 2: PLAY – RONDE
1 A B C D	1 A B C D
2 A B C D	2 A B C D
3 A B C D	3 A B C D
4 A B C D	4 A B C D
5 A B C D	5 A B C D
6 A B C D	6 A B C D
7 A B C D	7 A B C D
8 A B C D	8 A B C D
Ronde 3: FAST FORWARD RONDE	FINALE
1 _____	1 _____
2 _____	2 _____
3 _____	3 _____
4 _____	4 _____
5 _____	5 _____

SCORE: _____

Zeker weten!

Suggestie 2

Je kunt *Zeker Weten!* op verschillende manieren in je les inzetten.

2 – Oefenen

Iedere oefenquiz bestaat uit meerkeuzevragen met antwoordsuggestie. De 12 afzonderlijke quizen corresponderen met de 12 tv-afleveringen.

De quiz kan klassikaal op het digitale schoolbord gespeeld worden, maar leerlingen kunnen de oefenquizen ook zelfstandig op de computer spelen.

Na iedere vraag wordt het antwoord en een korte toelichting gegeven. De finalevragen zijn niet in de oefenquizen verwerkt. Je kunt de finale laten plaatsvinden tussen de leerlingen (of teams) met de hoogste score of je kunt de vragen klassikaal stellen. De finalevragen zijn open vragen.

Quiz aflevering _____

Naam _____

Datum _____

Ronde 1: FLASH – RONDE	Ronde 2: PLAY – RONDE
1 A B C D	1 A B C D
2 A B C D	2 A B C D
3 A B C D	3 A B C D
4 A B C D	4 A B C D
5 A B C D	5 A B C D
6 A B C D	6 A B C D
7 A B C D	7 A B C D
8 A B C D	8 A B C D
Ronde 3: FAST FORWARD RONDE	FINALE
1 _____	1 _____
2 _____	2 _____
3 _____	3 _____
4 _____	4 _____
5 _____	5 _____

SCORE: _____

Zeker weten!

Suggestie 3

Je kunt *Zeker Weten!* op verschillende manieren in je les inzetten.

3 – Wedstrijd

In deze internetquiz neemt een leerling het op tegen twee andere spelers. Ze spelen voor een plaats in de highscorelijst.

Deze quiz kan het best individueel gespeeld worden, omdat ook de snelheid waarmee een antwoord gegeven wordt invloed heeft op de score.

Alle vragen uit de 12 afleveringen, inclusief de finalevragen zijn als meerkeuzevragen in deze quiz verwerkt.

Er zijn drie rondes en de spelers krijgen willekeurig vragen uit de 12 afleveringen te zien. Iedere quiz is dus anders. Na het geven van een antwoord, krijgt de speler het juiste antwoord en een korte uitleg te zien. De leerlingen kunnen deze quiz als 'gast' spelen, dan wordt er niet voor een plaats in de highscorelijst gespeeld. Hiervoor moeten leerlingen zich aanmelden en een spelnaam en wachtwoord opgeven.

[Speel de wedstrijd »](#)