

# Waar of Niet

## Zoeken naar geloofwaardigheid en ongeloof-waardigheid

### stappen

#### 1. *Stelling formuleren*

Een leerling formuleert een geloofwaardige onwaarheid of een ongeloofwaardige waarheid. Bijvoorbeeld: 'Willem van Oranje had houten tanden die hij moeilijk onder controle kon houden' of 'Een kwartier heeft meer dan 750 seconden'.

#### 2. *Leerlingen geven hun mening*

Als de leerlingen in teams spelen, dan denken de andere drie teamleden even na, raadplegen elkaar, en dan houdt elke teamgenoot de duim omhoog of omlaag.

#### 3. *Punten*

De leerlingen kunnen punten verdienen voor elke keer dat ze hun teamgenoot gefopt hebben.

#### *Met de hele klas*

Als het spel met de hele klas gespeeld wordt, noemt een team een 'Waar of Niet'-bewering op en krijgen de andere teams de tijd om te overleggen. Het team dat de bewering poneerde vraagt dan: "Laat de duimen zien." De leerlingen stemmen met de duim – duim omhoog voor 'waar' en duim omlaag voor 'niet waar'. Teams verdienen punten voor het aantal leerlingen dat ze gefopt hebben. Waar of Niet kan ook gespeeld worden met de regel dat de teams als geheel moeten stemmen – dit verplicht het bereiken van consensus en maakt het tellen makkelijker.