

1. Wat is onze onderzoeksvraag?

Wie hebben een sneller reflex: jongens of meisjes?

2. Hoe past deze vraag bij het thema van het project?

De vraag past bij het subthema 'hersenslam'. Bij reflexen speelt de hersenslam een rol.

3. Wat zal volgens ons het antwoord zijn op de onderzoeksvraag? En waarom denken we dat?

[Dit noemen onderzoekers een 'hypothese']

4. Naar welke personen of materialen doen we onderzoek?

Veertig kinderen uit onze school doen mee (twintig jongens, twintig meisjes)

5. Wat gaan we precies meten?

[Meten kan zijn: hoe lang iets duurt of hoe zwaar iets is.

Meten kan ook zijn: alle mensen dezelfde vraag stellen en dan de antwoorden vergelijken.]

Wij gaan meten of jongens en meisjes de muis wel of niet kunnen raken bij het spel *muis meppen*.

6. Op wat voor manier gaan we meten?

[Bijvoorbeeld met een testje, een vragenlijst of interviews.]

We gebruiken het spel *muis meppen*. Iedereen die meedoet met ons proefje moet proberen de muis te raken met een vliegenmepper.

[Dit spel kan je makkelijk zelf maken. Als je het niet kent, zoek dan via internet op hoe het eruit ziet.]

7. Hoe vaak of bij hoeveel mensen moeten we het onderzoek doen om echt antwoord op de vraag te krijgen?

Veertig kinderen doen mee aan ons onderzoek.

8. Hoe schrijven we de resultaten op tijdens het uitvoeren van het onderzoek?

[Antwoorden kort opschrijven, in een tabel opschrijven, streepjes zetten.]

We gaan streepjes zetten en daarna een gemiddelde uitrekenen.

Jongens, **wel** de muis geraakt:

Jongens, **niet** de muis geraakt:

Meisjes, **wel** de muis geraakt:

Meisjes, **niet** de muis geraakt:

9. Wat moet in het onderzoek hetzelfde blijven en wat verandert (eerlijk meten)?

Hetzelfde: Het spel, de muis steeds op dezelfde manier loslaten (niet duwen), jongens en meisjes moeten dezelfde leeftijd hebben.

Anders: De kinderen die het proefje doen (jongens en meisjes).

10. Plan hieronder wanneer je de onderzoeksactiviteiten doet.

Activiteit:	Plaats/locatie:	Dag:	Tijd:

11. Welke hulp en materialen hebben we nodig?

- Spel *muis meppen* (eventueel zelf maken)
- Vliegenmepper
- Blaadje om streepjes op te zetten (turven)

12. Van wie hebben we toestemming nodig, behalve van de leraar van onze groep?

--

13. Wie doet er wat bij de voorbereiding en de uitvoering van het onderzoek?

Naam:	Taken:	Wanneer af: