

# INSTRUCTIES VOOR DE SURVEILLANTEN

## W4KANGOEROE 2024

1. Neem ruim de tijd om de leerlingen uit te leggen hoe ze het antwoordformulier moeten gebruiken. Deze tijd behoort niet af te gaan van de tijd die de leerlingen krijgen voor de wedstrijd.
2. Gebruik voor het invullen van de hokjes van het antwoordformulier een **potlood**. Bij herstel een kruis door het antwoord zetten en een ander antwoord kiezen (zie ook antwoordformulier).
3. Deel eerst de antwoordformulieren uit, maar laat de leerlingen nog niets opschrijven. **Deel de leerlingen mee dat ze niet door de barcode heen moeten schrijven/krassen!**
4. Instrueer de leerlingen over het invullen van het formulier. Laat alle leerlingen dit tegelijk doen en controleer (na afloop van de wedstrijd) of dit door iedereen goed is gedaan.  
De leerling dient achtereenvolgens de volgende gegevens in te vullen/aan te strepen:

- **VOORNAAM EN ACHTERNAAM** of **DUONAAM**,
- **DATUM** waarop de wedstrijd wordt gedaan,
- **GROEP/KLAS**,
- **VERSIE** die gemaakt wordt,
- **INDIVIDUEEL** of **DUO** (of **Docent**),
- **KLASCODE** (een leerling bijv. in klas Havo 3D, streept hier het vakje D aan)

Opmerking bij:

- **DATUM:** vink de juiste datum aan. Als de wedstrijd na 25 maart wordt gehouden vul dan 25 maart in!
  - **GROEP/KLAS:** Op scholen waar in een klas met gemengde niveaus wordt gewerkt, dient het hokje van het *hoogste* niveau zwart gemaakt te worden, tenzij de coördinator anders beslist. Bijvoorbeeld: in een 2<sup>e</sup> klas HAVO/VWO dient het hokje VWO 2 zwart gemaakt te worden en in een 2<sup>e</sup> klas VMBO/HAVO dient het hokje HAVO 2 zwart gemaakt te worden.
5. Deel kladpapier uit en zorg ervoor dat er **géén rekenmachines (of mobiele telefoons)** aanwezig zijn.

**Z.O.Z.**

6. Een **duo krijgt één antwoordformulier!** Als twee leerlingen Kangoeroe als **duo** doen, moeten ze het vakje “Duo” zwart maken. Een duo verzint zelf een naam, bijvoorbeeld: *Kanjerduo* of *JanKatrijn*.
7. Leerlingen van groep 3 mogen **voorgelezen** worden! Leerlingen met een *ernstige* vorm van dyslexie of dyscalculie mogen onder toezicht gebruik maken van digitale hulpmiddelen (Kurzweil bijv.) en mogen desgewenst meer tijd gebruiken.
8. Vertel de leerlingen het volgende:
- Bij iedere opgave dient de leerling steeds één van de zes hokjes (A t/m E of “weet niet”) aan te kruisen. De puntentelling is als volgt:
    - Een goed antwoord levert **5** punten op
    - Een “weet niet”- of leeg antwoord levert **1** punt op
    - Een fout antwoord levert **0** punten op
  - Bij de versie wizFUN-groep 3 worden **alleen de eerste 12** vragen gebruikt. Bij de versie wizFUN-groep 4 worden **alle 24 vragen** gebruikt.
  - De beschikbare tijd voor
    - \* wizFUN-groep 3 is 30 minuten (voor 12 vragen),
    - \* wizFUN-groep 4 is 60 minuten (voor 24 vragen),
    - \* wizKID en wizSMART is 50 minuten en
    - \* wizBRAIN en wizPROF is 75 minuten.
9. Deel de opgaven uit en **start de tijd**.
10. Indien u, als docent, zelf ook mee wilt doen, kruis dan het vakje **Docent** aan op het formulier!
11. **Verzamel aan het einde alle antwoordformulieren, kladblaadjes en opgaven.**  
*De leerlingen mogen niets mee het lokaal uitnemen.*
12. **Controleer het aantal en controleer ook of de leerlingen alles goed hebben de ingevuld.**  
Geef ze direct aan coördinator.

**HEEL VEEL PLEZIER EN SUCCES!**

