

Naam: **Klas:**

Je eigen spijsverteringsstelsel

Het spijsverteringsstelsel bestaat uit meerdere organen. Waar liggen in je lichaam deze spijsverteringsorganen? Dat ga je onderzoeken met de volgende opdracht. In tweetallen (of eventueel drietallen) ga je alle spijsverteringsorganen intekenen in een levensgrote tekening van een van de groepsgenoten. Ook ga je op zoek naar de functies en de onderlinge relaties van de organen.

Doel

Je gaat onderzoeken waar de organen van je spijsverteringsstelsel liggen.

Werkwijze – materiaal

- Een groot stuk papier zoals een rol behang
- Dikke viltstift
- Tekenmateriaal

Werkwijze – methode

- Leg een groot stuk papier op de grond, of rol een stuk behangpapier af.
- Een van de groepsgenoten gaat op zijn rug op het stuk papier liggen.
- De andere groepsgenoot trekt met een dikke viltstift de omtrek over van de leerling die op het papier ligt. Het gaat hierbij vooral om het hoofd en de romp.
- Teken hierna op de juiste plek en in de juiste verhoudingen alle belangrijke spijsverteringsorganen in. Gebruik voor elk orgaan een andere kleur.
- Noteer in elk orgaan (of in een legenda) de naam van het orgaan:
 - wat de functie is;
 - welke spijsverteringssappen er worden gemaakt;
 - welke enzymen er worden geproduceerd;
 - wat de functies van deze enzymen zijn.
- Schrijf met een andere kleur stift de namen van de verteringssappen bij het juiste orgaan.

Resultaat

- Je maakt een levensgrote tekening van je lichaam met daarin de organen van het spijsverteringsstelsel.

Beoordeling

Vul hieronder je eigen beoordeling in.

Laat daarna je docent de beoordeling invullen.

Beoordelingscriteria tekening	Max.	Jij	Docent
Ik teken de torso groot en netjes.	2		
Ik heb alle organen in de torso getekend.	4		
Ik heb de organen op je juiste plek getekend.	4		
Ik heb de organen in de juiste verhouding getekend.	4		
Ik heb voor elk orgaan een andere kleur gebruikt.	2		
Ik heb bij elk orgaan de juiste informatie gezet.	4		
Ik heb bij elk orgaan de juiste verteringssappen gezet.	4		
Totaal	24		