

# **LEVEND MEMORY & MIX EN KOPPEL KAARTJES WEEKWOORDEN WEEK 5**



<b>DE ZEEANEMONEN</b>	In het water levend bloemdier met een fel kleurtje.
<b>DE DIDGERIDOOS</b>	Een blaasinstrument uit Australië.
<b>DE CLOU</b>	Waar het om gaat. Een deel van een verhaal/grap.
<b>DE ASPECTEN</b>	De andere kanten
<b>DE EXPEDITIE</b>	Een wetenschappelijke ontdekkingstocht.
<b>HET DODENAANTAL</b>	Het aantal mensen dat is overleden.
<b>DE EUCALYPTUSBOMEN</b>	Een boomsoort.

<b>DE OVERBEVISSING</b>	Teveel vis in een bepaald gebied.
<b>DE RADIOBERICHTEN</b>	Een bericht dat via de radio wordt uitgezonden.
<b>DE STRAFKOLONIE</b>	Een kolonie waar gevangenen worden ondergebracht.
<b>DE ENERGIECENTRALE</b>	Een gebouw waar het opwekken van energie centraal staat.
<b>DE CORRESPONDENT</b>	Iemand die berichten uit een andere plaats/land zendt aan de krant of de omroep waar hij of zij voor werkt
<b>DE BLAUWE VINVIS</b>	De grootste zoogdier op de wereld. Dit is een walvissoort.
<b>HET TEGENOVERGESTELDE</b>	Precies het andere doen.

<b>DE MOTORVOERTUIGEN</b>	Gemotoriseerd voertuig voor het wegverkeer.
<b>HET LEVENSBELANG</b>	Wat voor het leven noodzakelijk
<b>DE INDISCHE OCEAAN</b>	De kleinste oceaan op aarde. Het ligt tussen Afrika, Azië en Australië.
<b>DE VULKAANUITBARSTING</b>	De inhoud van de magmakamer van een vulkaan wordt met geweld naar buiten toe geledigd.
<b>DE CORRESPONDENT</b>	Iemand die berichten uit een andere plaats/land zendt aan de krant of de omroep waar hij of zij voor werkt
<b>DE KORAALRIFFEN</b>	Een stevig aaneengegroeid bouwsel in het water dat is opgebouwd door koraaldiertjes. Het bestaat uit dood en levend koraal.
<b>DE POLIEPEN</b>	Holtedieren die het grootste deel van hun leven vastgehecht zitten op stenen, planten of andere dieren.

# UITLEG WERKVORM

Vooraf regelen:

- Knip de kaartjes los

Levend memory:

Er worden twee kinderen gekozen die het spel gaan spelen.

De kaartjes worden uitgedeeld aan de andere spelers. Twee kaartjes vormen samen een zet bijv. leerling A krijgt een weekwoord en leerling B krijgt de betekenis. Wanneer iedere speler een kaartje heeft, gaan zij op hun stoel staan. De leerlingen die het spel gaan spelen, mogen om de beurt 2 namen noemen. De leerling waarvan de naam wordt geroepen, leest het kaartje hardop voor. Is het een match? Dan is er een memoryset gevonden. Horen de kaartjes niet bij elkaar? Dan is de andere speler aan de beurt.

Mix en koppel/ruil:

Een andere actieve werkvorm is mix en koppel. Elke leerling krijgt een kaartje. Alle leerlingen lopen door de klas op zoek naar een maatje. Kom je iemand tegen? Dan geef je de ander een high five. Bekijk het kaartje van de ander en geef antwoord op zijn/haar kaartje. Daarna geeft de ander antwoord op jouw kaartje. (Wissel daarna van kaartje en) loop weer verder in de klas. Hierna herhaalt de opdracht zich.

Differentiatie:

Memory – Dit spel is uiteraard ook als normale memory te spelen.