

**Les in het kort**

De leerlingen spelen coöperatieve taalspellen met woorden en afbeeldingen die met energie te maken hebben.

Doel

De leerlingen koppelen woorden en afbeeldingen aan elkaar en kunnen daar zinnen mee maken. Ze bedenken en tekenen zelf nieuwe energiebegrippen.

Materialen

- Bijlage I - Afbeeldingen
- Bijlage II - Woorden
- Bijlage III - Spelkaarten blanco
- Doosje met Spelkaarten - Afbeeldingen
- Doosje met Spelkaarten - Woorden

Per tweetal:

- Kladpapier
- 2 blanco spelkaarten
- Kleurpotloden of stiften

Digibord

- Bijlage I - Afbeeldingen
- Bijlage II - Woorden

Tijd

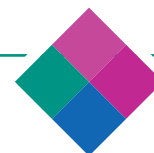
Koppelspel: 45 minuten.
Woorden strepen: 25 minuten.

Plaats

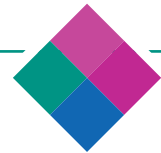
Het klaslokaal.

Vorbereiding

- ◆ Maak een keuze: speel het Koppelspel of Woorden strepen of beide.
- ◆ De les kan ook in twee keer gegeven worden.
- ◆ Kopieer en knip of snij de kaarten van Bijlage III - Spelkaarten blanco zodat elk tweetal 2 (of meer) blanco spelkaarten heeft.
- ◆ Zet Bijlage I - Afbeeldingen en Bijlage II - Woorden (zie site) klaar op het digibord.
- ◆ Stel tweetallen samen.



Tijd	Lesinhoud
10 min.	<p>Instructie - Koppelspel - Ronde 1</p> <p>Stel tweetallen samen. Laat Bijlage I - Afbeeldingen en Bijlage II - Woorden op het digibord zien en benoem deze of laat deze benoemen: "Wat is de relatie met het onderwerp energie?"</p> <p>Laat de twee soorten spelkaarten (woord en afbeelding) zien en leg het spel uit. "Straks deel ik alle kaarten uit. Kaarten waar een afbeelding op staat of een woord. Als je aan de beurt bent, maak je samen een zin over jullie kaartje. Je hebt bijvoorbeeld de afbeelding van de appel."</p> <p>Houd de spelkaart met de afbeelding van de appel omhoog.</p> <p>"Je overlegt met je maatje/buurman en jullie bedenken een zin. Je zegt jullie zin en dan krijg je van iemand de kaart die erbij hoort; die met het woord 'appel'. Dan is het groepje aan de beurt die de woordkaart 'appel' heeft gegeven. Die heeft een kaart waar bijvoorbeeld het woord 'stofzuiger' op staat."</p> <p>Houd de woordkaart 'stofzuiger' omhoog.</p> <p>"Je maakt samen een zin en dan krijg je de kaart met de afbeelding van de stofzuiger van een ander groepje. En dan is die weer aan de beurt."</p>
10 min.	<p>Uitvoering - Koppelspel - Ronde 1</p> <p>Schud de beide soorten kaarten (woorden en afbeeldingen). Deel aan elk tweetal in de klas twee kaarten uit, leg de rest van de kaarten apart.</p> <p>Speel het spel. Complimenteer als een goede (energie)zin wordt gezegd.</p> <p><i>Variant:</i></p> <p>Maak van twee woorden een zin, dus van twee eigen kaartjes. Bij een goede zin krijg je dan twee bijbehorende kaartjes van twee groepen.</p> <p>De beurt gaat dan naar de groep die het langste woord (of afbeelding) heeft ingeleverd. Het spel is dan sneller uit.</p>
15 min.	<p>Instructie - Spelkaarten maken</p> <p>"We gaan nieuwe spelkaarten maken. Wie kan er nog een energiewoord bedenken? Kun je het ook tekenen?"</p> <p>Vertel dat elk tweetal twee blanco spelkaarten krijgt. Ze bedenken een energiewoord en schrijven en tekenen die eerst op een kladblaadje. Ze laten dit aan de leerkracht zien. Vraag eventueel of ze er een (energie)zin van kunnen maken.</p> <p>Schrijf het woord op het bord, dit woord kan dan niet meer gebruikt worden. Het tweetal tekent en schrijft vervolgens de spelkaarten.</p> <p><i>Klaaropdracht:</i></p> <p>Maak nog een stel spelkaarten. Bedenk zinnen met de zelfbedachte woorden op het digibord.</p>
10 min.	<p>Instructie - Koppelspel - Ronde 2</p> <p>Speel het spel nog een keer met de zelfgemaakte energiewoorden (of met de bestaande spelkaarten erbij). Bespreek of het een goed en herkenbaar energiewoord is.</p>



Tijd	Lesinhoud
5 min.	<p>Instructie - Woorden strepen</p> <p>Maak nieuwe tweetallen. Stel een jury samen; de leerkracht, samen met enkele leerlingen.</p> <p>Zet de Bijlage II - Woorden op het digibord. Gebruik alleen de originele kaarten die bij het spel horen, niet de zelfgemaakte.</p> <p>Schud de twee soorten spelkaarten en deel ze uit. "Als je de beurt hebt, maak je samen een zin met twee energiewoorden: het woord of de afbeelding die op jouw spelkaart staat en een woord van het digibord."</p> <p>Geef een voorbeeld.</p> <p>"Als de jury je zin goed vindt, dan wordt het woord op het digibord doorgestreept. Jullie kaartje en het kaartje wat er bij hoort van een ander tweetal mag je wegleggen. Dat tweetal is dan aan de beurt."</p>
15 min.	<p>Uitvoering - Woorden strepen</p> <p>Speel het spel en laat een leerling de woorden doorstrepen op het digibord. Complimenteer als er een goede (energie)zin wordt gezegd.</p>
5 min.	<p>Afsluiting</p> <p>Sluit de les en daarmee het project TT&E af.</p>

Achtergrondinformatie

- ♦ Het maken van een goede (energie)zin is vaak nog moeilijk. Leg de lat daarom niet te hoog. Voorbeeldzinnen:
 - ◇ Een appel is gezond.
 - ◇ De zon geeft warmte.
 - ◇ Robbie eet batterijen.
 - ◇ De wind laat de wieken draaien.
 - ◇ Auto's rijden op benzine.
 - ◇ Van hard fietsen word ik moe.