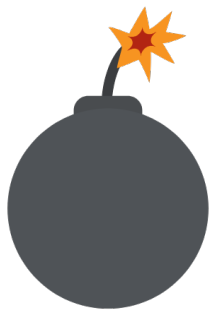


Levend kaboem

spelling

categorie: th



py_on

_ermometer

_ermoskan

_eater

_eorie

_ema

_eepot

_ais

me_ode

biblio_eek

th

th

th

th

th

th

Th

th

th

th

_ans

sympa_iek

_uis

_ee

mara_on

hypo_eek

apo_eek

_ermostaat

en_ousiast

disco_eek

th

th

th

th

th

th

th

th

th

th

ka_oliek

_erapie

_emperatuur

gymnas_iek

atle_iek

elas_iek

A_ene

a_leet

kri_iek

or_odontist

th

th

t

t

t

t

t

th

th

t

pa_iënt

l_alië

ca_egorie

_-shirt

roman_iek

sys_eem

spor_ief

ac_iviteit

pa_roon

ca_alogus

t

t

t

t

T

t

t

t

t

t

cen_rum

_eedoek

video_eek

my_e

ar_ikel

_raditie

ka_edraal

ri_me

ste_oscoop

media_eek

th

t

th

th

t

t

t

th

th

th

tex_iel

a_eneum

poli_ici

_errein

au_entiek

si_uatie

compe_itie

apo_ekers

tac_iek

expedi_ie

th

t

t

t

t

th

th

t

t

t

mys_iek

legi_imatie

edi_ie

spiri_ueel

_ermische

rou_e

_echniek

_emaboek

_riller

kome_en

t

t

t

t

t

th

th

t

t

th

UITLEG WERKVORM

Vooraf regelen:

- Dubbelzijdig kopiëren, losknippen en lamineren
- Verdeel de klas in twee/meerdere teams
- Timer
- Voldoende hesjes/lintjes voor één van de twee teams
- Geef als laatst iedere leerling een kaartje
- Een bak voor de kaartjes

Algemeen spelverloop:

Twee teams strijden tegen elkaar voor de meeste kaartjes. Van elk team is er per ronde (van één minuut) één leerling de tikker. Alle andere kinderen krijgen een willekeurig kaartje. De tikker van het ene team probeert iemand van het andere team te tikken. Getikt? Dan laat de getikte speler het kaartje zien. De tikker beantwoordt het kaartje. Als het antwoord goed is, mag de tikker het kaartje hebben. De speler haalt een nieuw kaartje en doet weer mee met het spel. De tikker tikt snel een andere speler.

Maar let op: wanneer de tikker een speler tikt die een bom in zijn handen heeft, is hij alle kaartjes kwijt en levert het de stapel kaartjes in bij de leerkracht.

Organisatie tips voor de leerkracht:

Verdeel de teams (eentje met lintjes). Kies ook één tikker per team. Laat iedereen een spellingskaartje pakken.

De tikkers komen naast je staan en draaien met hun rug naar de groep toe. De leerkracht wisselt bij enkele spelers het kaartje om voor een bom. Klaar? Tikkers draaien weer terug naar de groep. Aftellen en spelen! Wanneer de tijd voorbij is, verzamelen alle spelers zich bij hun eigen team. De kaartjes worden besproken. Goed? Kaartje houden. Fout? Dit kost je een kaartje.

Het team met de meeste kaartjes krijgt een punt. Na elke ronde wissel je van tikker en pakt iedereen een ander kaartje.

Afspraken:

- Je houdt je kaartje vast in je hand
- Je vertelt niemand wie de bom heeft
- Ben jij de bom? Doe dan zo opvallend mogelijk en speel enthousiast mee
- Kaartje ingeleverd? Pak een nieuw kaartje

Uitleg spelverloop bij deze categorie:

De streep op het kaartje moeten worden ingevuld met t of th. De tikker noemt één van de twee opties.

Differentiatie:

Tijd - zie je dat een minuut te kort is? Spreek dan een langere tijd af.

Bom - voeg zelf meer of minder bommen naar wens toe. Begin met 1 bom voor elk team.

Actiever - speel met meerdere teams tegen elkaar i.p.v. twee teams.

Bedankt voor het downloaden!

VEEL PLEZIER MET HET DOCUMENT!

IK ZOU HET LEUK VINDEN ALS JE MIJN INSTAGRAM,
FACEBOOK EN/OF WEBSITE BIJ ANDEREN AANRAADT!

