

WERKVORMEN WOORDENSCHAT (CONSOLIDERINGSOEFENINGEN)

Consolideren volgens Verhallen



Consolideerregel 1: Ga net zo lang door met consolideren totdat kinderen het woord kennen.

Consolideerregel 2: de kern van consolideren is veel, gevarieerd en speels herhalen. Zowel passief als actief.

Consolideerregel 3: bij het consolideren zijn de woorden zichtbaar in de klas aanwezig.



Let bij dit laatste punt op: voeg lidwoord toe, zorg dat de omschrijving duidelijk is en niet meer vragen oproept dan het woord, zorg voor een afbeelding die ondersteunt.

Dus niet:	Maar bijvoorbeeld:
<p>ornament</p>  <p>een combinatie van lijnen die samen een fraai schouwspel vormen</p>	<p>het ornament</p>  <p>een versiering aangebracht in een gebouw of meubelstuk</p>

De 5 criteria voor effectiviteit van consolideringsoefeningen:

- Inhoud: de activiteit bevordert actief begrip van de doelwoorden
- Aantal woorden: de leerlingen gebruiken meerdere woorden actief
- Betrokkenheid: de oefening vereist of stimuleert sterke betrokkenheid van de leerlingen
- Tijdsduur: de oefening duurt max. 5-6 minuten
- Gelijktijdigheid: zoveel mogelijk leerlingen zijn tegelijkertijd bezig met het consolideren

Werkvormen consolideringsspelletjes

1	racespel	Een leerling neemt plaats achter de stoel van een ander. Deze twee leerlingen spelen tegelkaar. De leerkracht noemt een woord of betekenis die op een van de "flappen" aan de muur staan. Wie het eerst de juiste betekenis of het gezochte woord (inclusief lidwoord) noemt, heeft gewonnen. Is dat de zittende leerling, dan gaat hij achter de stoel van de volgende staan. De staande leerling gaat zitten. Variatie: na 5 seconden wijst de leerkracht een ander uit de groep aan die het antwoord mag geven. Deze neemt bij een goed antwoord de plaats van de staande leerling in.
2	woordbingo	De leerkracht heeft een set enkele kaartjes van de te leren woorden (ongeveer 20). Op de "flappen" aan de muur staan de woorden geschreven. De leerlingen schrijven op een blaadje vijf doelwoorden, die ze zelf mogen kiezen. Ze worden gestimuleerd om woorden te kiezen die ze zelf nog niet zo goed kennen. De leerling kiest willekeurig een kaartje uit de stapel en leest de betekenis voor. De leerlingen moeten het woord bij de betekenis herkennen en aanstrepen als het op hen blaadje staat. Welke leerling heeft als eerste alle woorden aangestreept? Die mag Bingo! roepen. De woorden worden gezamenlijk gecontroleerd.
3	secondewijzer	De leerkracht staat in het midden, noemt een woord en draait (vrij snel) rond, als een wijzer. Een leerling mag antwoord geven op het moment dat hij wordt aangewezen, daarna is de beurt voorbij. Dit spel kan ook goed gespeeld worden met een namenkiezer op het digibord.
4	mix en ruil	Iedere leerling kiest een woord van de flappen en schrijft op een kaartje aan de ene kant het woord en aan de andere kant de betekenis. Leerlingen lopen rond tot ze op een teken tweetallen vormen. De ene leerling leest het woord en de ander probeert de betekenis te geven (eventueel met hulp). Dan leest de ander zijn woord en geeft de eerste leerling de betekenis. Daarna worden de woordjes geruild en lopen de leerlingen weer door de klas om andere tweetallen te vormen.
5	Het woord in een zin	Zinnetjes maken met een bepaald woord. Wie maakt de langste zin met het woord? Wie maakt een zin waaruit duidelijk wordt wat het woord betekent?
6	Samen zinnen maken	De leerkracht begint met het eerste woord en schrijft dit op de flip-over. Daarna mogen de kinderen beurtelings een woord toevoegen, de leerkracht schrijft het er telkens bij. Het moet wel een goede zin blijven.
7	Samen een verhaal maken	Iedere leerling krijgt 2 kaartjes met woorden. De leerkracht begint het verhaal met een zin. Wie het eerst een goede vervolgzin weet met een van de woorden, krijgt de beurt. De leerkracht stelt eventueel verhelderingsvragen om te controleren of de leerling het woord echt begrijpt. Het doel van het spel is om als eerste je kaartjes uit te spelen. Het is afgelopen als

		iedereen zijn kaartjes heeft uitgespeeld. Degene die geen kaartjes meer heeft, gaat een ander helpen
8	kruiswoordpuzzel	Zelf een kruiswoordpuzzel maken kan op de site. http://www.woordzoekers.org/kruiswoordpuzzel-maken.html www.onderwijsmaakjesamen.nl /kruiswoordpuzzel/ (eerst inloggen)
9	Bal gooien	Voor dit spel is alleen een bal nodig. Alle leerlingen staan achter de tafel. De leerkracht gooit de bal naar een leerling en noemt een woord. De leerling moet direct de bal teruggooien en de omschrijving geven.
10	De bom	Alle leerlingen hebben een woord van de woordmuur in hun hoofd. De bom gaat door de klas. Wanneer je de bom hebt, mag je je woord met de betekenis noemen. Als de bom bij jou afgaat, ben je af. Doel: herhalen van woorden; betekenis en uitspraak. Je kunt de bom op het digibord gebruiken. http://www.online-stopwatch.com/bomb-countdown/full-screen/
11	Woord raden door vragen te stellen (in duo's of klassikaal)	Een van de leerlingen neemt een woord in gedachten, de andere leerling stelt vragen, die alleen met "ja" of "nee" mogen worden beantwoord. Door het stellen van vragen probeert de andere leerling / de groep erachter te komen om welk woord het gaat. De vragen gaan alleen over betekenis.
12	Woorden beoordelen	Leerlingen kiezen van de flappen het moeilijkste, spannendste, meest gebruikte woord. Ze omschrijven het, zeggen het na, geven de beurt aan een ander.
13	associëren	Waar denk je aan bij het woord.....? Bij een woord snel associaties geven. Laat alleen associëren op betekenis.
14	Het woord niet gebruiken	Een begrip / afbeelding beschrijven zonder het woord te benoemen.

Uit : met woorden in de weer: het grote consolideerboek

1	Laat het ze zeggen	Zet de deelnemers in tweetallen, of speel het spel met de kinderen in de kring. Schrijf een aantal woorden die je wilt inoefenen op woordkaartjes. Geef een kaartje aan kind A, dat het niet aan het andere kind – kind B- mag laten zien. Kind A bedenkt een vraag voor kind B, zodanig dat kind B in het antwoord het woord zal zeggen dat op het kaartje staat. Bijvoorbeeld bij "wekker": "wat rinkelt er 's morgens en maakt je wakker". Bijvoorbeeld bij "soms": "ben je wel eens boos?"
2	De detective	Een kind gaat naar de gang en de klas spreekt onderling een woord af. Het kind komt terug en stelt telkens aan iemand een vraag die met ja/nee beantwoord wordt. Kan de detective met tien slimme vragen het woord achterhalen?
3	Lang, lang geleden	De hele groep gaat in de kring zitten. Ieder kind krijgt een kaartje met daarop een of meerdere van de te behandelen woorden. Een kind krijgt de beurt om te beginnen. Deze begint met "er was eens, lang, lang geleden...." Het kind moet het woord van zijn kaartje verwerken in zijn verhaal. Zodra hij het woord heeft gezegd en het verhaaltje

		<p>klaar is, geef je de beurt aan een willekeurig ander kind. Dit kind moet nu verder gaan met het verhaal van de vorige verteller, maar dient natuurlijk wel het woord van het eigen kaartje in dat verhaal te verweven. Op deze manier gaat het verhaal verder tot het verhaal op een mooi punt is afgerond of alle kaartjes op zijn.</p>
4	De koning	<p>Je kiest een leerling die de koning is en de rest van de klas zijn de onderdanen. De koning gaat voor de klas op zijn troon zitten met zijn kroon op. Aan deze kroon wordt een kaartje met een woord of plaatje daarvan vastgemaakt met een paperclip. De koning mag niet weten wat er op het kaartje staat.</p> <p>De koning moet nu goed de klas rondkijken, zodat alle onderdanen het woord goed kunnen lezen. De onderdanen mogen nu een voor een een aanwijzing geven om ervoor te zorgen dat de koning raadt welk woord er op het kaartje staat. De onderdanen kunnen iets korts zeggen over het woord: waar je het voor gebruikt, hoe het eruit ziet, waar je het kan vinden. Maar er mogen ook rijmwoorden, synoniemen, beginletters gegeven worden. Na elke aanwijzing mag de koning raden naar het woord.</p>
5	Woorden uit de doos	<p>Alle kinderen krijgen de tijd om zo veel mogelijk woorden van de woordmuur op een kaartje te schrijven. Alle kaartjes gaan in een doos. Vervolgens maak je tweetallen. Met de klok mee krijgt elk tweetal 30-45 seconden de tijd om kaartjes te pakken. Een kind noemt het woord, het andere kind geeft de betekenis. Als de goede betekenis genoemd is, mag het kaartje worden behouden. Als het woord niet of niet goed geraden is, dan gaat het kaartje terug in de doos. Het tweetal met de meeste kaartjes is natuurlijk de winnaar.</p>
6	woorddomino	<p>De kinderen krijgen allemaal een dominokaartje of dominobriefje. Op de kaartjes staan de behandelde woorden, waarbij natuurlijk elk woord op twee verschillende kaartjes voorkomt. Een leerling begint met het geven van de betekenis van zijn woord. Een leerling die hetzelfde woord op zijn kaartje heeft staan, roept "domino!" Hij moet vervolgens het andere woord van het kaartje aan de anderen duidelijk maken.</p>