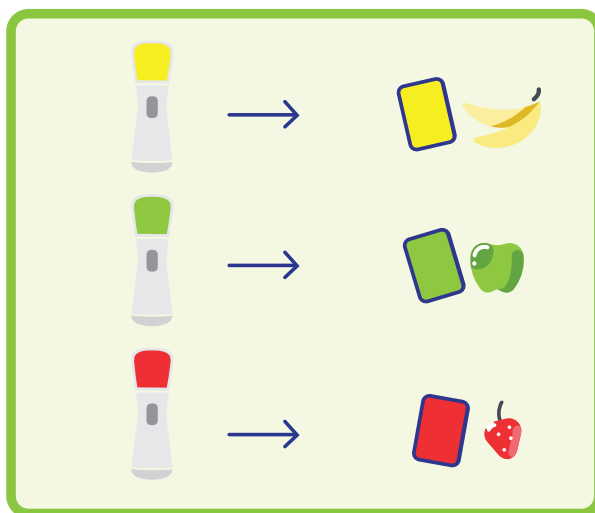




Pualua

Beweegvariant



Benodigheden

- ✖ Picoo helperkaartjes 1 t/m 4





Pualua

Beweegvariant

Spelvariant

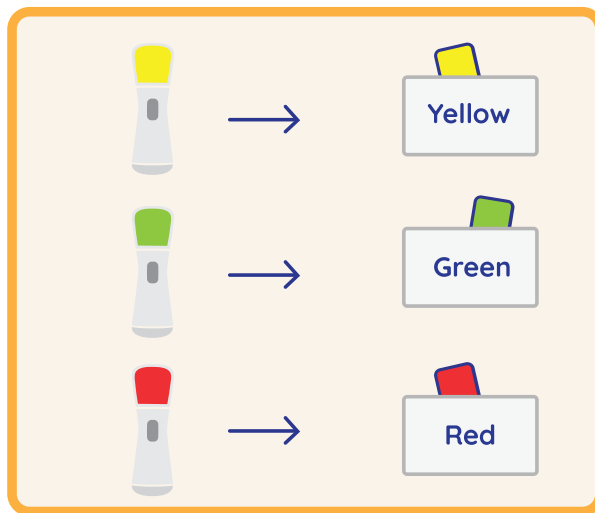
- ✘ Verspreid de helperkaartjes in het speelveld, bijvoorbeeld op het schoolplein. Dit kan zowel binnen als buiten. Plaats de kaartjes bij een object met dezelfde kleur als het helperkaartje. Zo leert de speler kleuren met objecten te koppelen (bijvoorbeeld. groen bij een appel en geel bij een banaan).
- ✘ Iets moeilijker: stop elk helperkaartje in een envelop, zodat de speler echt op zoek moet naar het object in dezelfde kleur. Om de woordenschat te vergroten kan ook gevraagd worden om de naam van het object te benoemen.
- ✘ Print plaatjes uit van het thema dat je aan het behandelen bent en voeg hier de helperkaartjes (in bijvoorbeeld. de enveloppen) toe. Zo oefen je doelgericht de lesstof die op dat moment van toepassing is voor de leerdoelen.
- ✘ Je kan de helperkaartjes neerleggen op de rond, maar je kunt ze ook met enveloppen ophangen in het speelveld.





Pualua

Engelse variant



Benodigheden

- ✘ Picoo helperkaartjes 1 t/m 4





Pualua

Engelse variant

Spelvariant

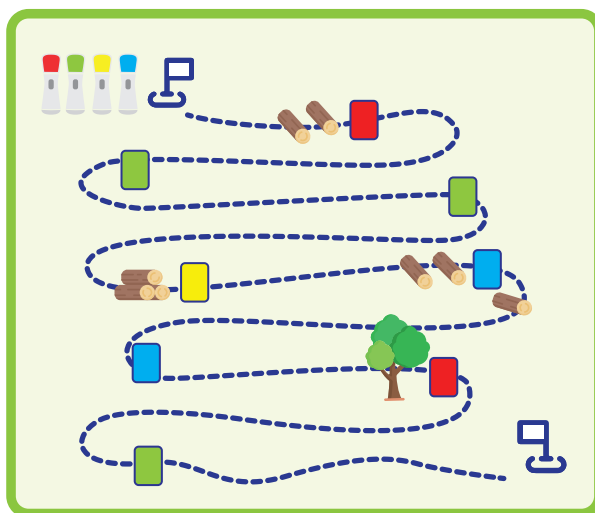
- ✘ Voor de wat oudere kinderen kun je dit spel koppelen aan de Engelse vertaling van de kleuren. Stop bijvoorbeeld het gele helperkaartje in een envelop met het geschreven woord 'yellow'. De Picoo controller geeft de kleur aan en de spelers moeten op zoek naar de juiste vertaling in het Engels.
- ✘ Deze variant kun je nog wat moeilijker maken door de Engelse vertaling van bijvoorbeeld fruit te gebruiken: banana = geel, blueberries = blauw, lime = groen, strawberry = rood.





Pualua

Parcours variant



Benodigdheden

- ✕ Picoo helperkaartjes 1 t/m 4





Pualua

Parcours variant

Spelvariant

- ✘ Voor de oudere kinderen kun je dit uitzetten in een parcours met obstakels/opdrachten.
- ✘ Leg het helperkaartje aan het eind van een obstakel of oefening. De speler moet eerst op de juiste manier langs het obstakel en kan daarna het helperkaartje scannen in de dezelfde kleur als de Picoo controller. Vervolgens kan de spelers naar de volgende opdracht (kleur). Wie heeft als eerste alle obstakels/opdrachten uitgevoerd?
- ✘ Je kunt dit ook uitzetten in duo's waarin de kinderen leren samenwerken en gezamenlijk tot hetzelfde doel te komen. Elk duo krijgt 1 Picoo controller en bij iedere obstakels staat een leider om te kijken of de obstakels/opdrachten op de juiste manier worden uitgevoerd. Na elke complete ronde kun je wisselen van rol waardoor de spelers ook verschillende rollen beoefenen tijdens het spel.

