

## In tweetallen memoriseren de leerlingen feitenkennis

### stappen

#### 1. *Het maken van flitskaarten*

Op de ene kant van de flitskaar staat de vraag/opgave; op de andere kant het antwoord. Op de kaartjes kunnen bijvoorbeeld tafelsommen staan. Het moeten altijd opgaven zijn waarbij maar één antwoord goed is. De leerkracht kan zelf flitskaartjes maken en deze in meerdere lessen gebruiken. Wel zo efficiënt is het om de leerlingen hun eigen kaartjes te laten maken. Op ieder (gekleurd) kaartje schrijft iedere leerling één woord dat hij fout heeft geschreven of één som die hij fout heeft gemaakt. Aan de andere kant van het kaartje zet de leerling (in het geval van een som) het goede antwoord. Wanneer een leerling weinig of geen fouten heeft gemaakt, schrijft hij een som of een woord op dat hij moeilijk vindt. Op deze manier oefenen kinderen precies wat ze zelf moeilijk vinden.

#### 2. *Leerlingen gaan aan de slag*

De leerlingen gaan in tweetallen zitten. Ze wisselen hun stapeltjes flitskaarten uit en besluiten wie er begint met het flitsen van de kaarten.

#### 3. *Flitsen*

De helper leest de vraag voor, bijvoorbeeld  $8 \times 3$ . De leerling zegt het antwoord of schrijft het op. De helper controleert het antwoord. Als het antwoord goed is krijgt de leerling zijn kaartje terug. Als het antwoord fout is, verdwijnt het kaartje weer onderop de stapel en komt het later terug. Dit duurt net zolang totdat de leerling alle kaartjes teruggewonnen heeft van de helper. De helper mag niks voorzeggen, maar mag wel aanwijzingen geven wanneer de leerling er niet uitkomt. Belangrijk is ook dat de helper af en toe een complimentje geeft als het goed gaat. Met name bij het oefenen van spelling kan, als de opdracht moeilijk is voor de leerling, ook op een andere manier gewerkt worden. De helper leest het woord of de zin voor en laat daarna het kaartje kort zien. De leerling kijkt even naar het goede antwoord. Vervolgens draait de helper het kaartje weer om, en leest het woord of de zin hardop voor. De leerling schrijft het antwoord op.

#### 4. *Wisselen van rollen*

De leerlingen wisselen van rol, de andere leerling mag nu flitsen.