

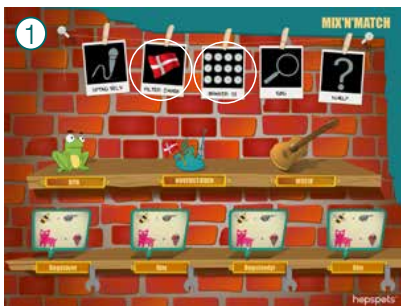
# Aan de slag met Mix'n'Match



Mix'n'Match is een geheugenspel, waarbij de spelers paren moeten maken van spots. Inbegrepen zijn drie voorgeprogrammeerde spellen. Ook kun je je eigen spellen maken.

- Dieren: koppel dieren aan de geluiden die ze maken.
- Hoofdsteden: combineer landen met hun hoofdsteden.
- Muziek: match muziekinstrumenten met hun geluiden.

## Spelen



1 Kies voordat je start de taal waarin je wilt spelen, het aantal spots dat je wilt gebruiken en het spel dat je wilt spelen.



2 Wanneer je dit screenshot ziet, stap je op de spots die je wilt gebruiken om ze te activeren.



3 Dit screenshot betekent dat je klaar bent om te spelen. Stap op de spots om paren te matchen. Veel plezier!

## Maak je eigen opnames

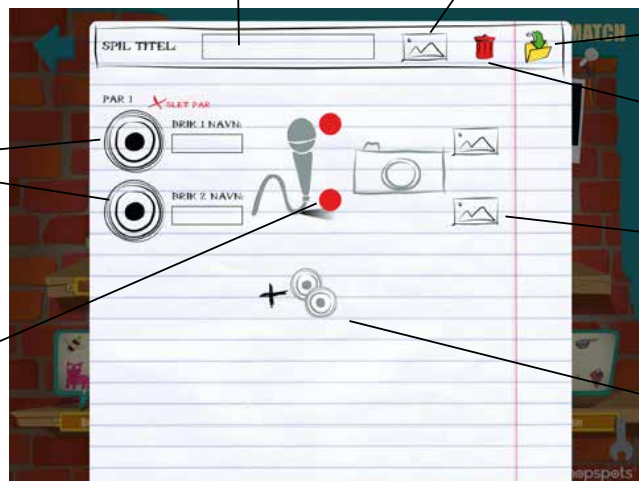
Door op 'opnemen' op de waslijn te drukken, kom je bij het screenshot dat hieronder staat afgebeeld en waar je je eigen paren kunt samenstellen.

Geef het spel een symbool/afbeelding. De afbeelding wordt weergegeven op de onderste plank onder de 3 voorgeprogrammeerde spellen.

4. Geef het spel een titel.

2. Geef de geluiden een naam.

1. Geluid opnemen  
Gebruik de twee rode knoppen om geluid op te nemen voor spot 1 en 2. Door op de rode knop te klikken, start je de opname. Door hier nogmaals op te drukken stop je de opname.



5. Spel opslaan.

Spel verwijderen.

De twee fotosymbolen horen bij een spot waar je afbeeldingen/tekeningen kunt invoegen.

3. Voeg meer spots toe en herhaal stap 1 + 2 totdat je alle paren hebt gemaakt die je wilt.

## Ideeën voor het opnemen van je eigen spellen:

- **Moelijke woorden:** met behulp van een woordenboek met vreemde woorden kiezen de kinderen woorden waarvan ze denken dat ze moeilijk zijn. De opdracht is om het woord te matchen met de juiste verklaring. Bijvoorbeeld A. Altruïstisch B. Tegengesteld aan egoïstisch.
- **Grappige geluiden:** met behulp van verschillende instrumenten maken de kinderen een geluid. Het geluid koppel je vervolgens aan een beschrijving van het geluid. Bijvoorbeeld A. Kokosnoten die tegen elkaar worden geslagen B. Een hamer.
- **Wiskunde:** berekening op de ene spot en het juiste antwoord op de andere spot. Bijvoorbeeld A.  $5 + 5$  B. Is 10.
- **Optellen tot 20:** de punten die samen tot 20 optellen komen overeen. Bijvoorbeeld A. 15 B. 5.
- **Het raadselspel:** één spot bevat een raadsel dat moet worden vergeleken met de spot met het antwoord op het raadsel. Bijvoorbeeld A. Je kunt erop zitten, je kunt erop rijden en het geeft een bellend geluid. B. Het is een fiets.
- **Het rijmspel:** combineer twee rijmwoorden. Bijvoorbeeld: A. Kat B. Rat
- **Omrekenen:** twee metingen zijn gekoppeld (m/km, min/uur, g/kg enz.). Bijvoorbeeld: A. 60 min B. Een uur.
- **Dieren en hun voedsel:** koppel een dier aan het voedsel dat het eet. Bijvoorbeeld: A. Konijn B. Wortelen.
- **Kleding in een vreemde taal:** koppel een kledingstuk in je eigen taal aan hetzelfde kledingstuk in een vreemde taal. Bijvoorbeeld: A. Feestjurk B. Party dress.
- **Themaquiz:** kies een thema en maak er een quiz van. Vragen koppel je aan de antwoorden. Bijvoorbeeld: A. Wanneer was de Tweede Wereldoorlog? B. 1939-1945.
- **Samengestelde woorden:** twee woorden die kunnen worden gecombineerd. Bijvoorbeeld: A. Pannen B. Koek.
- **Spelling:** één spot beschrijft het woord en wordt gekoppeld aan de spots die een letter van het woord bevatten. Bijvoorbeeld: A. P-A-A-R-D B. Paard.
- **Groeten in verschillende talen:** koppel een taal aan een groet. Bijvoorbeeld: A. Salam aleykom B. Arabisch
- **Categorieën:** twee woorden die deel uitmaken van dezelfde categorie. Bijvoorbeeld: A. Stoel B. Tafel.
- **Tijdperken:** koppel een tijdperk aan een periode van jaren. Bijvoorbeeld: A. De Verlichting B. 1690-1800.
- **Enten:** de naam of het geluid van een dier en het gerecht waar het deel van uitmaakt. Bijvoorbeeld: A. Boe. B. Hamburger.
- **Lettergrepen:** zoek de woorden die hetzelfde aantal lettergrepen bevatten. Bijvoorbeeld: A. Aardappel B. Komkommer