

~ PIER PANDER MUSEUM ~



HANDLEIDING PIER PANDER MEMORY GAME | VOORBEREIDINGSLES

# INTRODUCTIE

## DOELGROEP

LEERLINGEN VOORTGEZET ONDERWIJS

## DOELSTELLING

INTRODUCTIE OP EEN BEZOEK AAN HET PIER  
PANDER MUSEUM, DOOR OP EEN SPEELSE WIJZE  
KENNIS TE MAKEN MET HET LEVEN EN WERK VAN DE  
KUNSTENAAR PIER PANDER.

## BELANG MEMORY GAME

TIJDENS HET MUSEUMBEZOEK WORDT WEINIG TOT  
GEEN AANDACHT BESTEED AAN PIER PANDERS  
BIOGRAFIE. OMDAT HIERVOOR DE TIJD ONTBREEKT  
EN OMDAT ZIJN KUNST BIJ HET BEZOEK  
CENTRAAL STAAT.

DEZE MEMORY GAME IS ESSENTIEEL OM DE  
LEERLINGEN, VOORAFGAAND AAN HET BEZOEK, OP  
SCHOOL AL ENIGE CONTEXT AAN TE BIEDEN OVER  
PANDERS LEVEN EN ZIJN MANIER VAN WERKEN.  
ZODAT DE LEERLINGEN GOED VOORBEREID MET DE  
MUSEUMLES KUNNEN STARTEN.

# HANDLEIDING

- ✦ **LEES DIT DOCUMENT GOED DOOR VOORDAT JE BEGINT**
- ✦ **PRINT DE SPEELKAARTEN EN DE SPELREGELS DUBBELZIJDIG EN IN KLEUR UIT**
- ✦ **VERDEEL DE KLAS IN GROEPJES VAN 2 TOT 4 LEERLINGEN**  
TIP: VERDEEL DE KLAS IN GROEPJES DIE NIET VAAK BIJ ELKAAR ZITTEN
- ✦ **LAAT DE LEERLINGEN DE KAARTJES UITKNIPPEN**
- ✦ **LAAT DE LEERLINGEN DE SPELREGELS LEZEN OF LEES DE SPELREGELS VOOR**  
TIP: LAAT DE SPELREGELS UIT DIT BESTAND OP BIJVOORBEELD EEN DIGIBORD ZIEN EN LEES HET EEN KEER GOED MET DE KLAS DOOR, ZO VOORKOMT U ONDUIDELIJKHEDEN
- ✦ **LAAT DE LEERLINGEN HET SPEL SPELEN**  
TIP: ER ZIJN 2 VERSCHILLENDE MANIEREN WAAROP HET SPEL GESPEELD KAN WORDEN, IN DE SPELREGELS WORDT HIER MEER OVER VERTELD. **BEOORDEEL ZELF ALS DOCENT WELKE VERSIE VOOR JOUW LEERLINGEN GESCHIKT IS**
- ✦ **BESPREEK DE INFORMATIE DIE DE LEERLINGEN HEBBEN GEKREGEN NA HET SPELEN NOG EENS NA, DIT IS BELANGRIJK OM ZEKER TE WETEN OF DE LEERLINGEN DE INFORMATIE GOED HEBBEN OPGENOMEN**  
TIP: IN PLAATS VAN BESPREKEN KUN JE OOK EEN OPDRACHT GEVEN, DENK B.V. AAN:
  - \* EEN BIOGRAFIE SCHRIJVEN EN/OF TEKENEN
  - \* EEN PROFIEL MAKEN VOOR EEN INSTAGRAM ACCOUNT (STEL DAT PIER PANDER EEN INSTAGRAM ACCOUNT HAD, HOE ZOU ZIJN PROFIEL ER DAN UITZIEN?)

## SPELREGELS

- + **HET SPEL BESTAAT UIT 24 KAARTJES VERDEELD OVER 2 STAPELS: 12 X INFORMATIE EN 12 X EEN AFBEELDING**
- + **HET DOEL IS OM EEN MATCH TE VINDEN TUSSEN 1 INFORMATIEKAARTJE EN 1 AFBEELDINGENKAARTJE**
- + **SCHUD DE 2 STAPELS APART VAN ELKAAR. LEG DE INFORMATIEKAARTJES OP DE KOP LINKS OP TAFEL EN DE AFBEELDINGEN RECHTS**
- + **DE 1E SPELER DRAAIT 2 KAARTJES OM: 1 X INFORMATIE EN 1 X AFBEELDING**
- + **INFORMATIEKAARTJES WORDEN VOORGELEZEN, ZODAT MEDESPELERS OOK WETEN WAT EROP STAAT**
- + **FOUTE MATCH: DRAAI BEIDE KAARTJES WEER OM EN DE VOLGENDE SPELER IS AAN DE BEURT**
- + **GOEDE MATCH: JE MAG BEIDE KAARTJES HOUDEN EN NOG EEN KEER PROBEREN**
- + **DIEGENE DIE DE MEESTE PAREN VERZAMELT WINT HET SPEL**
- + **MEER UITDAGING GEWENST? SCHUD ALLE KAARTJES DOOR ELKAAR EN LEG ZE OOK DOOR ELKAAR OP TAFEL**

DIT SPEL IS - IN OPDRACHT VAN HET HCL - BEDACHT EN ONTWERPEN DOOR DARIO TROIANO, MARLEEN POSTMA, MAX SCHIPPERS, FRANK TIJS EN JUAN MARTÍN GÓMEZ, STUDENTEN COMMUNICATION & MULTIMEDIA DESIGN.

