

MEMORY



BRANDWEER OP SCHOOL

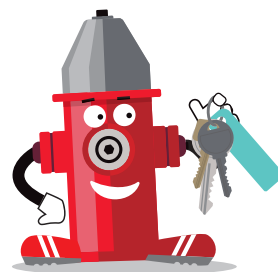
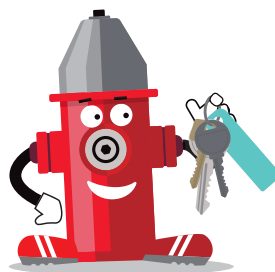
BRANDWEER
Nederland

SPELREGELS:

Knip de plaatjes uit.

Leg de kaartjes met de afbeelding van Smokey, Vlammetje en Billy naar boven. De jongste speler mag beginnen. Draai 2 plaatjes om. Zijn de afbeeldingen erop gelijk? Dan heb je deze twee plaatjes gewonnen. Leg deze voor jou neer. Vertel wat je ziet op het plaatje en of dit goed of fout is. Als je twee dezelfde plaatjes bij elkaar hebt, mag je nog een keer. Zijn de plaatjes dan verschillend? Draai ze dan weer om. Dan is de volgende speler aan de beurt. Het spel is klaar als alle plaatjes door de spelers gewonnen zijn. Heb jij de meeste plaatjes gewonnen? Dan ben jij de winnaar van het spel.

©2024, dit lesmateriaal is onderdeel van Brandweer op School, de officiële leerlijn van Brandweer Nederland voor het primair onderwijs. Niets uit de uitgaven behorende bij de leerlijn mag worden aangepast, gewijzigd of gereproduceerd zonder schriftelijke toestemming van het NIPV. Voor informatie en vragen: brandweerschool@brandweer.nl.



ANTWOORDEN:

Smokey test de rookmelder. Dat is goed. Dan weet je of het alarm goed werkt.

Smokey kruipt onder de rook door. Dat is goed. Rook is fout. Blijf uit de rook. Kruip onder de rook door en ga naar buiten.

Vlammetje vuur laadt de telefoon op. Haal je na het opladen de stekker uit het stopcontact? Dan is het goed.

Maar het kan ook fout zijn, als je de telefoon oplaadt terwijl de telefoon tussen de kussens ligt. Want dan kan er brand komen.

Vlammetje vuur heeft een lucifer in zijn hand. Als je speelt met vuur is dat fout.

Billy Brandkraan belt 112. Dat is goed wanneer je snel hulp nodig hebt van de brandweer, de politie of de ambulance.

Maar belt niet voor de grap! Dat is fout.

Billy Brandkraan heeft de sleutel in zijn hand. Het is goed als je de sleutel op een vaste plek dicht bij de deur legt.

Dan hoef je niet te zoeken naar de sleutel als je snel naar buiten moet.

Zitten alle spullen in de **brandweerauto**? Dat is goed. Als er brand is, kan de brandweer gaan blussen.

De **brandweerauto** is op weg naar een brand. Ze moeten snel rijden. Ze hebben het zwaailicht en de sirene aangezet.

Dat is goed, want dan weet je dat je aan de kant moet gaan.

