

Woordpakket 2

1



Spring in het goede vak.

1 Maak met krijt op de grond deze twee vakken.

eu

ui

2 Leerling 1: zeg een woord uit woordpakket 2.

3 Leerling 2: spring in het goede vak.

Sta je in het goede vak?

Dan krijg je een punt.

En mag je het volgende woord springen.

Sta je in het foute vak?

Dan ben je af.

Nu is de ander aan de beurt.

4 Wie heeft de meeste punten?

Wat heb je nodig?
stoepkrijt

Ik zeg ... *kluif*.



ui

Spring in het goede vak.

Woordpakket 7

2



Vang de bal en zeg een woord.

1 Ga in een kring staan.

2 Iedereen in de kring bedenkt woorden die beginnen met **f** en **v**.

3 Heb je de bal? Dan ben je de gooier.

De gooier gooit de bal naar een klasgenootje.

En roept: 'Een woord dat begint met ... **f**!'

Of: 'Een woord dat begint met ... **v**!'

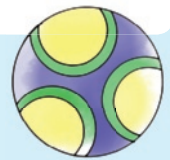
4 De vanger noemt een woord dat begint met **f** of **v**.

Weet je geen woord of is het fout? Dan ben je af.

5 Daarna gooit de vanger de bal naar iemand anders.

Wie blijft het langst over? Die heeft gewonnen!

Wat heb je nodig?
een bal



Woord
dat begint
met ... **f**!



Woordpakket 11 en 12

3



Schrijf in de lucht.

- 1 Maak twee ploegen.
Die spelen tegen elkaar.
Iemand anders moet de stand bijhouden.
- 2 Om de beurt gaat iemand van een ploeg naar voren.
Die gaat met zijn rug naar de ploegen staan.
En schrijft een woord uit woordpakket 11 of 12 in de lucht.
Let op dat iedereen het goed kan zien!
- 3 Raadt iemand van jouw ploeg het woord?
Dan krijgt jouw ploeg een punt.
- 4 Iedereen schrijft één keer een woord in de lucht.
Welke ploeg heeft de meeste punten? Die wint.

paard



Woordpakket 14

1



Vind iemand die ...

- 1 Maak tweetallen.
- 2 Kies samen met je klasgenootje één woord uit het woordpakket.
Leerling 1: schrijf het woord zonder het verkleinstukje op een kaartje.
Leerling 2: schrijf het verkleinstukje op een ander kaartje.
- 3 Alle kaartjes worden geschud.
Ieder krijgt één kaartje.
- 4 Ga door elkaar lopen.
Als de juf of meester klapt, ga je bij iemand staan.
Laat elkaar je kaartje zien.
- 5 Hebben jullie samen een goed verkleinwoord?
Dan gaan jullie zitten.
Heb je samen geen goed verkleinwoord, dan loop je allebei verder.
- 6 Ga zo door tot iedereen zit.

Wat heb je nodig?

voor iedere leerling een klein kaartje

Woordpakket 17 en 20

2



Knikker in de doos!

- 1 Schrijf op de kaartjes:



- 2 Zet de bakjes een stukje van elkaar, op een rijtje.
Leg voor ieder bakje een kaartje.
- 3 De spelers gaan achter een lijn staan.
Kies een spelleider.
De spelleider noemt steeds een woord uit woordpakket 17 of 20.
- 4 Met welke onthoudletters schrijf je het woord?
Speler 1: gooi een knikker in dat bakje.
Heb je mis gegooid of in het verkeerde bakje?
Jammer! Pak je knikker terug.
In het goede bakje gegooid?
Goed zo! Je bent een knikker kwijt.
Dan is de volgende aan de beurt.
- 5 Wie is als eerste zijn knikkers kwijt?

Wat heb je nodig?

- voor ieder groepje zes doosjes of bakjes
- voor ieder groepje zes kleine kaartjes
- voor iedere leerling vijf knikkers

Woordpakket 23 en 24

3



Loop de slang.

1 Maak met krijt een slang met vakken. Schrijf in elk vak een ook-zo-stukje uit woordpakket 23 of 24.

Je mag zelf weten hoe vaak je een ook-zo-stukje gebruikt.



2 Kies een spelleider.

De spelleider gooit met de dobbelsteen.

3 Kijk naar de dobbelsteen.

Speler 1: loop het aantal vakken dat op de dobbelsteen staat.

Op welk ook-zo-stukje sta je?

4 Noem een woord met dat ook-zo-stukje.

– Is het woord goed?

Dan blijf je staan.

– Is het woord niet goed?

Dan ga je terug naar waar je stond.

– Weet je geen woord?

Dan blijf je staan, maar je moet je volgende beurt overslaan.

5 Nu is de volgende leerling aan de beurt.

Staat er al iemand in het vak waar je naartoe moet?

Dan blijf je waar je bent.

6 Wie is er het eerst bij EINDE?

Dat is de winnaar!

Wat heb je nodig?

- stoepkrijt voor alle spelers
- voor ieder groepje een grote dobbelsteen voor buiten

