

HET WOORD VAN DE DAG - jouw naam: .....

Je schrijft het woord zoals je het hoort



haas



kip



poes



slak



struik

Lees de zinnen en vul in de woorden de ontbrekende klinkers in.

KLINKERS		
<b>korte klanken</b>	<b>lange klanken</b>	<b>2 tekenklanken</b>
a - e - i - o - u	aa - ee - oo - uu	ij / ei - ou / au ie - oe - eu - ui

1. De m\_\_\_\_n is k\_\_\_\_l.
2. Het k\_\_\_\_nd is heel l\_\_\_\_f.
3. De m\_\_\_\_ster geeft l\_\_\_\_s.
4. De m\_\_\_\_s zit op de m\_\_\_\_r.
5. De w\_\_\_\_lf is niet d\_\_\_\_d.
6. De k\_\_\_\_p legt v\_\_\_\_r eieren.
7. De h\_\_\_\_nd is b\_\_\_\_s.
8. Mijn b\_\_\_\_rman rijdt met de b\_\_\_\_s.
9. De k\_\_\_\_s is h\_\_\_\_rd.

Maak kleine een tekening van de zin die jij het leukst vindt.

## Rijmen maar!

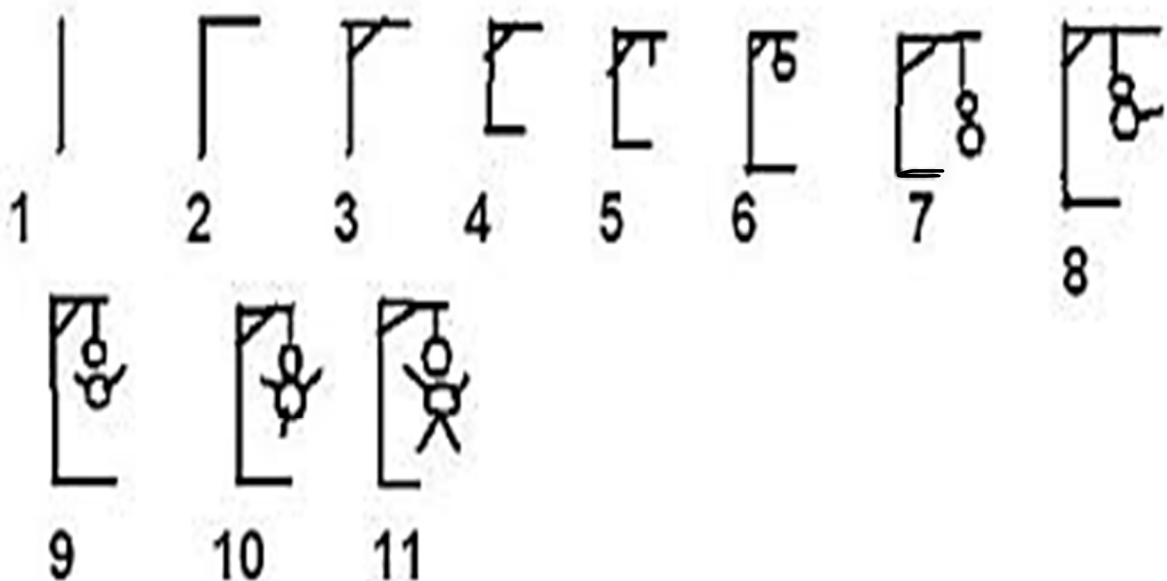
Een mier is een klein \_\_\_\_\_ .

Er woont een muis in ons \_\_\_\_\_ .

Ik zit in een hoek met een mooi \_\_\_\_\_ .

Hij heeft overal jeuk. Dat vindt hij niet \_\_\_\_\_ .

## Speel het spel galgje – gebruik een wisbordje



### Stap-voor-stap uitleg:

1. **Woord kiezen:** De spelleider bedenkt een woord en zet voor elke letter een streepje op papier (bijv. \_\_\_\_\_ voor 'stoel').
2. **Letters raden:** De raadspeler noemt een letter.
3. **Staat de letter in het woord?**
4. **Ja:** De spelleider vult de letter in op alle juiste posities.
5. **Nee:** De spelleider tekent een onderdeel van de galg of het poppetje (hoofd, lichaam, armen, benen).
6. **Winnen of verliezen:** Je wint als je het hele woord raadt voordat de tekening compleet is. Als de tekening af is, wint de spelleider.
7. De tekening is af in 11 stappen (zie de tekening hierboven).