

<u>sch</u> en <u>schr</u>  schroef	 school	Schrijf je altijd zo	
--	--	-------------------------	--

Lees de zinnen en vul een woord in met sch.

- Knippen doe je met een _____.
- Het _____ loopt in de wei.
- Een matroos werkt op een _____.
- Leg de appel in de fruit-_____.
- Ik kan heel goed _____.
- Morgen ga ik vroeg naar _____.
- Een _____ blaas en geeft wol.
- Een ander woord voor boot is _____.
- Er staan lijntjes in mijn _____.
- Teken die lijn niet recht maar _____.
- Met een _____ stond de auto stil.
- De _____ verft de deur groen.
- Ai! Mijn _____ zijn te klein en dat doet pijn!
- Hij draait de _____ in het hout.

Een schipper die elke dag schelpen schept schuurt zijn schip met een schuursponsje

- Maak een zo lang mogelijke zin.
- Kies uit de onderstaande **sch-woorden** – of zoek nog andere sch-woorden
- Schrijf jouw zin in het vak hieronder

schaar
school
schat
schil
scheur
schoen
vriendschap
schilderij
bescherming

- Maak een zo lang mogelijke zin
- Kies uit de onderstaande **schr-woorden** - of zoek nog andere schr-woorden
- Schrijf je zin in het vak hieronder

schram
schrijf
schrift
schreeuw
schrob
schrik
schroef
beschrijf
handschrift

Woordenslag (Competitie)



Speel met z'n tweeën:

- De ene persoon schrijft in **twee minuten** zo veel mogelijk woorden op die beginnen met sch- (zoals *schaap*, *school*, *schip*),
- De andere met schr- (zoals *schrijven*, *schrik*, *schroef*).
- Wie heeft de langste lijst?

Het spel Kaboem!



(ook wel *Kaboom*) is een spannende manier om te oefenen met de spelling en uitspraak van sch- en schr- woorden. Het doel is om zo veel mogelijk kaartjes te verzamelen zonder een "bom" te trekken.

Dit heb je nodig:

- De kaartjes op de volgende bladzijde
- Knip de woordkaartjes en doe de kaartjes in een pot

Spelregels

1. **Trekken**: Spelers pakken om de beurt een kaartje uit de pot.
2. **Lezen**: de speler leest het woord **en** maakt ook een zin met het woord **of** legt de betekenis uit. Is het goed? Dan mag de speler het kaartje houden.
3. **Kaboem!**: Trekt een speler een Kaboem-kaartje? Dan moeten alle tot dan toe verzamelde kaartjes van die speler terug in de pot.
4. **Stelen**: De speler die dit trekt, mag een kaartje van een tegenstander afpakken.
5. **Winnen**: Het spel eindigt als de pot leeg is of de tijd om is. De speler met de meeste kaartjes wint.

schaap	schrijven	school	schrik
schaar	schroef	schoen	schreeuw
schip	schrift	schat	schrobben
schors	schrapen	schaal	schraag
schuur	schram	scherm	schrede
scherp	schriel	schaduw	schroot
schrikkel	schuim	schrammen	scheef
schrobben	schot	schraal	schuif
KABOEM!	KABOEM!	KABOEM!	KABOEM!
KABOEM!	KABOEM!	STELEN!	STELEN!