

Opdracht werkbladen b02-1 en b02-2

Prik het plaatje uit dat niet thuis hoort in het rijtje rijmwoorden of zet een kruis door dit plaatje.

Hoe kun je deze opdracht aanbieden?

Benoem samen met de kinderen de plaatjes op deze werkbladen en laat hen de plaatjes kleuren. De kinderen prikken het plaatje uit dat niet rijmt, of zetten er een kruis door. Voorbeeld: van het rijtje dolfijn – trein – boerin – konijn prikken zij de boerin uit of zetten er een kruis door.

Auditieve taaldoelstelling

Rijmen (zie 'Wat zeg je?', blz. 33 en de paragrafen 2.3 en 2.4).

Wat heb je nodig

- kleuropfaden/viltstiften
- prikken + prikmat
- werkbladen b02-1 en b02-2
- antwoordblad b02-3

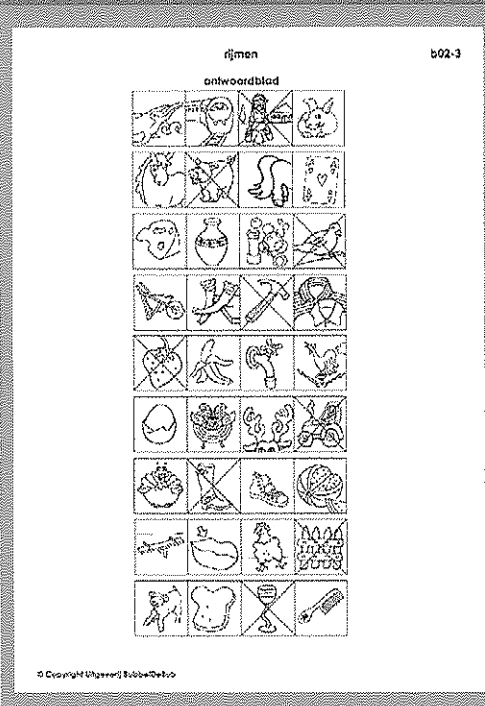
Aantal kinderen per werkblad

1

Verrijking

- De plaatjes van woorden die op elkaar rijmen worden uitgeknipt om er memory mee te spelen. Er zijn drie woorden die op elkaar rijmen, dus de kinderen mogen steeds drie plaatjes omdraaien in plaats van twee.
- Laat de kinderen zelf rijmwoorden bedenken bij de plaatjes die over zijn. Dit zijn de plaatjes die niet in het rijmrijtje passen.

Antwoordblad b02-3

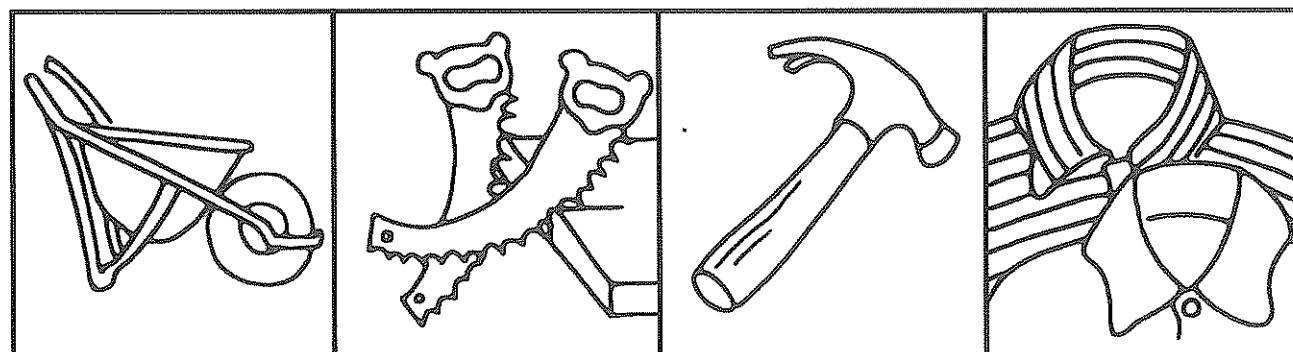
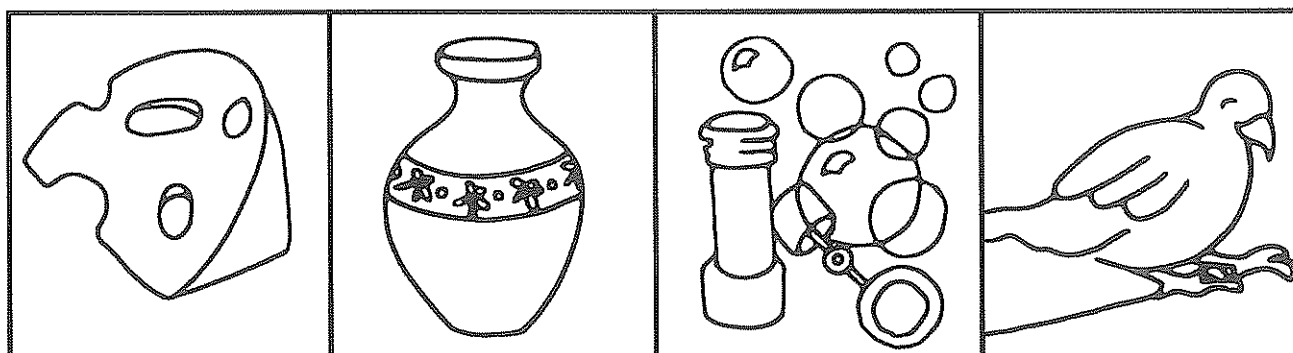
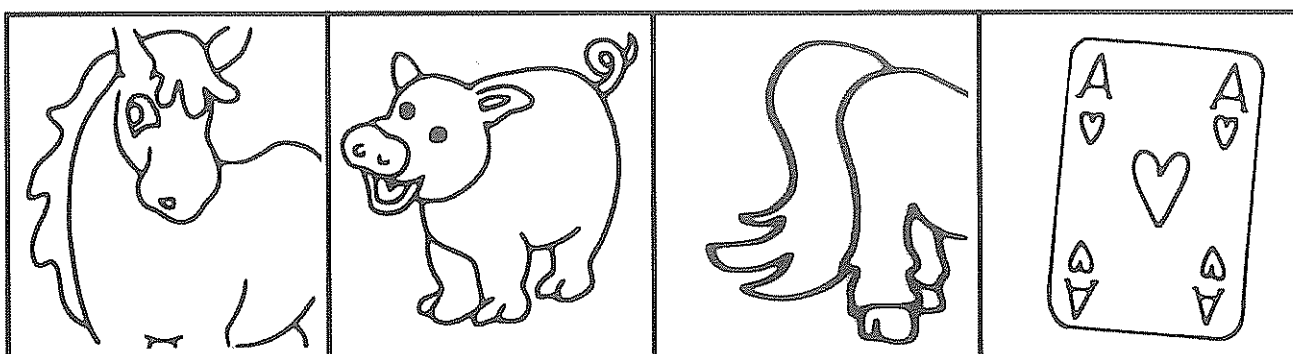
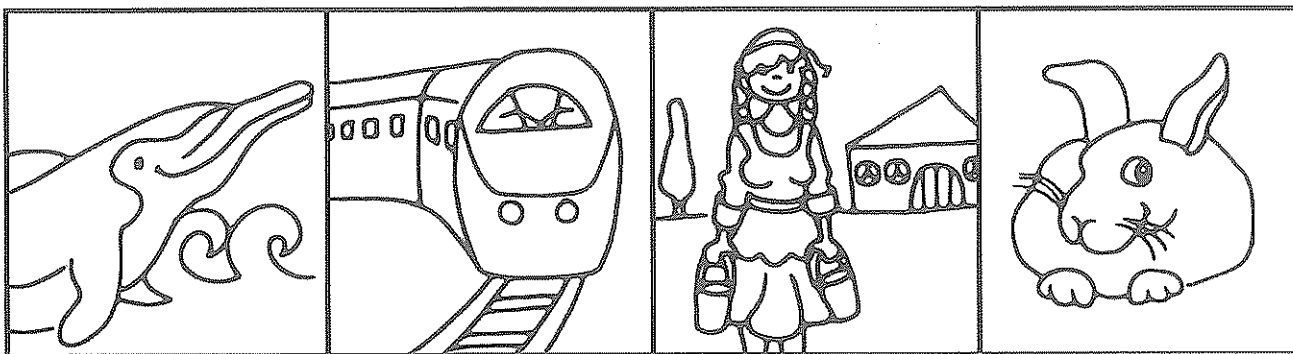


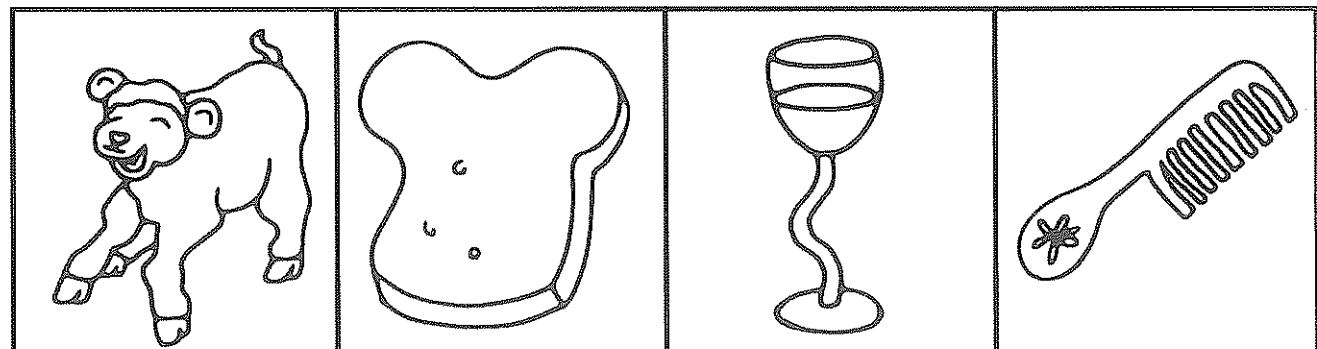
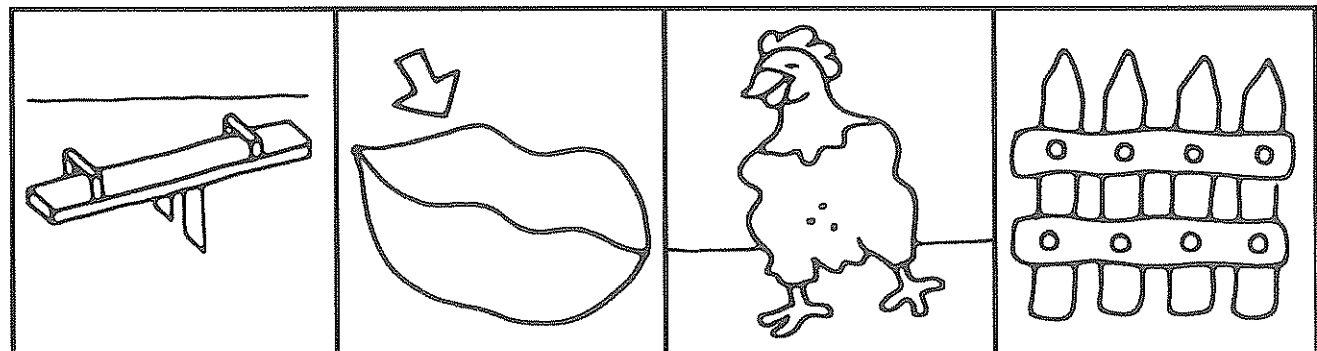
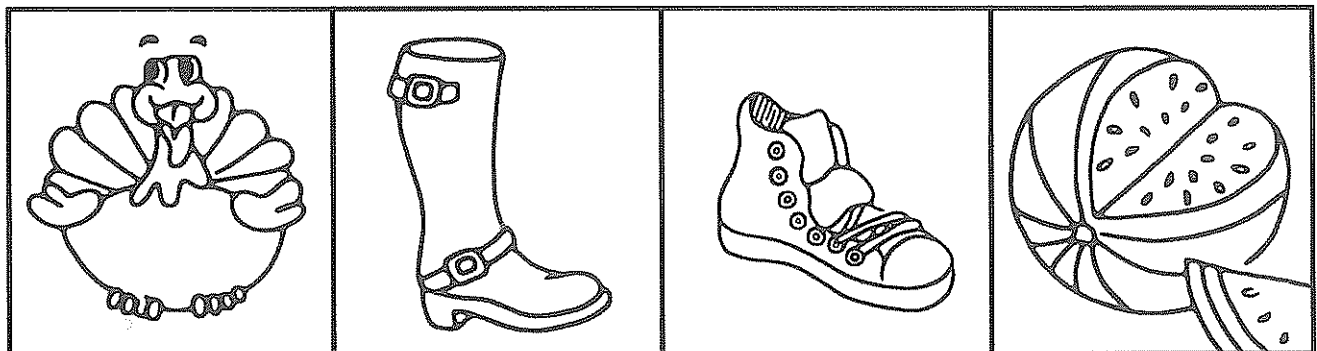
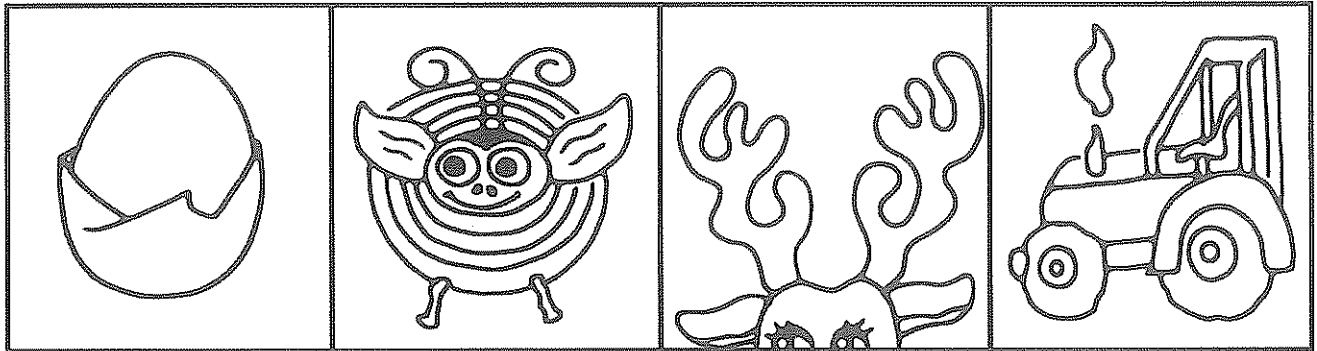
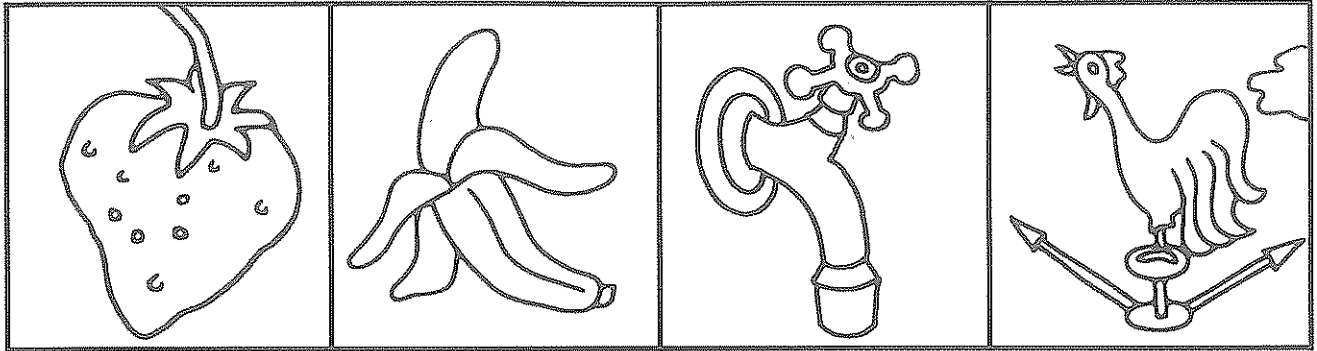
Gebruikte woorden

- dolfijn – trein – boerin – konijn
- paard – varken – staart – kaart
- kaas – vaas – bellenblaas – vogel
- kruiwagen – zagen – hamer – kragen
- aardbei – banaan – kraan – windhaan
- ei – bij – gewei – tractor
- kalkoen – laars – schoen – meloen
- wip – lip – kip – hek
- lam – boterham – glas – kam

'Het grote "Wat zeg je?" spel'

- Spel 2: Zoek de rijmende woordkaartjes
- Spel 3: Rijmmemory
- Rijmdominopuzzel





antwoordblad

