

TAAL ACTIEF 4 | HANDLEIDING | GROEP 4 – 5

Spellingspelletjes met Gerrit

Laat de kinderen spelenderwijs oefenen met spellen met de zomerse opdrachten uit Gerrits doeboek. U kunt een hele les vullen met de opdrachten, maar u kunt elk werkblad ook apart inzetten op momenten dat er tijd voor is.

Tijdsduur

10 – 50 minuten

Doel

Oefenen met de verschillende spellingregels van groep 4 en 5: woorden met v en f, z en s (werkblad 1), woorden met eer, oor en eur, aai, ooi en oei, au en ou (werkblad 2), alle categorieën (werkblad 3).

Materialen

- pen en papier

Werkwijze

Werkblad 1 t/m 3 maken kinderen individueel. Werkblad 4 is een opdracht in tweetallen. Werkblad 5 is een extra blad met spelletjes voor onderweg. Leuk om mee te geven voor de vakantie!

Gerrits woordenboek



Vul de woorden in.

Engels 

Nederlands 



sea

sie



sock

sok



tail

teel



sun

sun



soap

soop



spider

spaider



chair

tjer



sled

slèd



black

blek



saw

soh

Gek dier

Welke zeven dieren herken je in dit dier?



Gek dier

zeehond, slak, varken, spin, zebra, vis, varken, spin,

Oplossingen

Gerrits woordenboek
zee, sok, staart, zon, zeep,
spin, stoel, slee, zwart, zaag

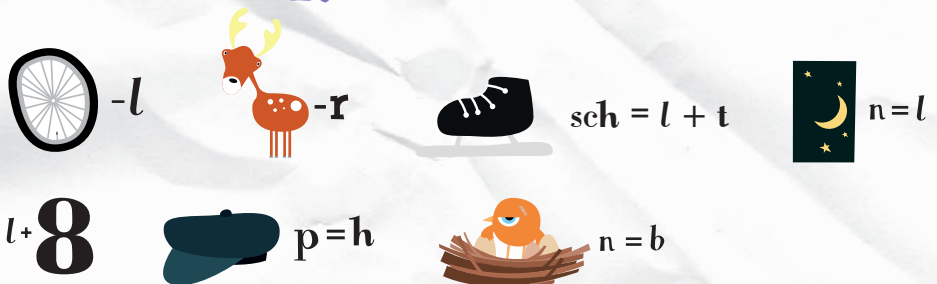
Doolhof

Gerrit wil naar zijn knuffel.
Hij mag alleen door bij woorden met **ou**, **ooi** of **oor**.
Help Gerrit de goede weg te vinden.



Oplossing

Rebus



Raadsel

Vul de letters in.

Wat eet een sn_____wpop op zijn brood?



sn_____vlokken

Mop

Vul de woorden in.

Twee _____ kruipen door het bos.

Zegt de ene _____ tegen de andere _____:

"Zijn wij giftig?"

"Hoezo?" zegt de ander.

"Ik heb me net op mijn _____ gebeten."

Mop
slangen, slang, slang, tong

Raadsel
sneeuwpop, sneeuwvlokken

Rebus
Wie het laatst lacht, lacht het best.
Oplossingen



Galgje



 = speler 1,  = speler 2

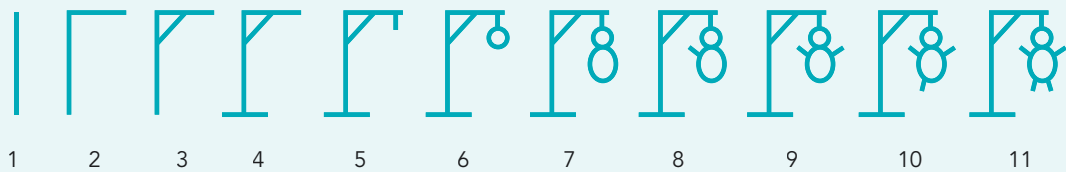
Voor dit spel heb je pen en papier nodig.

 : Neem een woord in gedachten. Teken net zoveel puntjes als het woord letters heeft.

 : Raad een voor een letters van het woord.

 : Is de letter goed, dan zet je hem op het juiste puntje. Is de letter fout, dan teken je een onderdeel van het galgje/poppetje.

 : Raad het woord voor het poppetje hangt!



Spel 1

a b c d e f g h i j k
l m n o p q r s t u v
w x y z

het woord: _____

de galg: _____

Spel 2

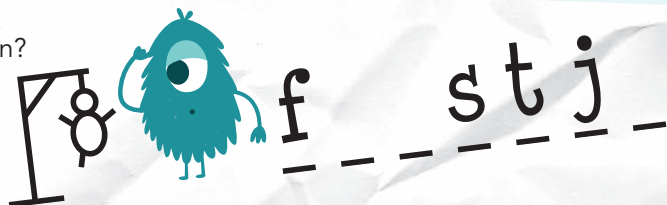
a b c d e f g h i j k
l m n o p q r s t u v
w x y z

het woord: _____

de galg: _____

Welke letter moet Gerrit nu noemen?

- ☐ e
☐ o
☐ i



Oplossing
De letter e (feestje).

Spellen voor onderweg

Nummerborden

Maak **woorden** van de letters op nummerborden. Voeg zelf klinkers toe.

67 - GR - RT = Gerrit

Maak **zinnen** met de letters van nummerborden. Elke letter is de beginletter van een woord.

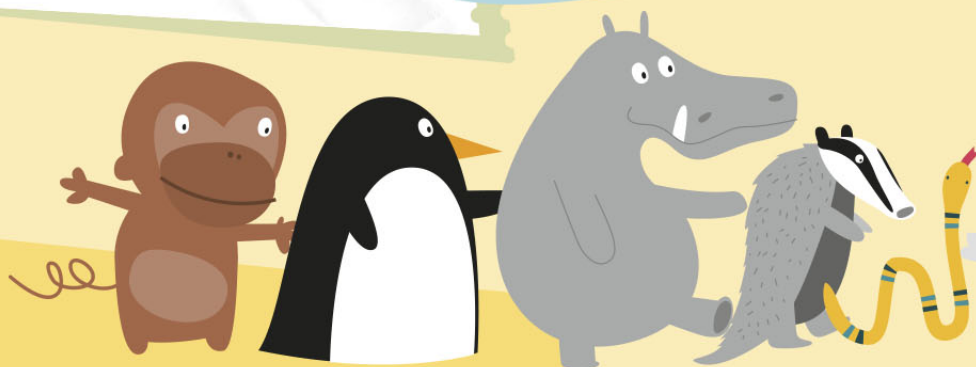
G - 452 - HVR = Gerrit houdt van Rita.

Plaatsnamen

Maak andere woorden van de letters van plaatsnamen.

Emmeloord

model
wommel
droom
moeder
wem.



Woordketting

Maak een woordketting.

speler 1 Noem een dier.

speler 2 Bedenk een dier dat begint met de laatste letter van het vorige woord. En zo verder!



Wie ben ik?

Schrijf de naam van een bekende persoon op een geeltje.

Plak het geeltje bij iemand op het voorhoofd.

Hij moet raden wie hij is.

Let op: je mag alleen met

ja of **nee** antwoorden.



Spellen

Aantal spelers: 3 of meer.

speler 1 Zoek een woord uit dit boek. Zeg het woord.

speler 2 Spel het woord.

Doe dit ook voor **speler 3** en eventueel **speler 4**.

Wie een fout maakt, is af.

Wie het laatst overblijft, heeft gewonnen.