

## Lijn 3 Leescircuit | CODEKRAKER

Het leescircuit bestaat uit vijf haltes. In halte 4 gaan de kinderen aan de slag met verschillende, leuke leesspellen. De codekraker is er daar één van!

Voor ieder leesspel geldt:

- dat de inhoud naadloos aansluit op de leerlijn, met teksten en spelvormen die passen bij zowel de basisleerlijn als de \*\*\*-leerlijn;
- dat in de leshandleiding altijd duidelijk staat welk spel in de betreffende les wordt gespeeld;
- het wordt zorgvuldig geïntroduceerd zodat kinderen er daarna goed zelfstandig mee kunnen werken;;
- het flexibel ingezet kan worden: als uitloopwerk, weektaak, zelfstandig werk in week 4, extra oefening voor specifieke doelen of tijdens de inloop.



### CODEKRAKER

#### Wordt voor het eerst gespeeld in ...

thema 2 op dag 8

#### Inhoud doos

- 6 codekrakerborden
- 10 codekaarten per thema (basisleerlijn)
- 5 codekaarten per thema (\*\*\*-leerlijn)

#### Spelbeschrijving individueel

*Pak een codebord en een codekaart. Zoek het juiste antwoord en draai het wiel naar de juiste code. Controleer aan de achterkant of het klopt.*

De kinderen kiezen een codekaarten en schuiven deze kaart in het codebord. Ze lezen de woorden en/of zinnen op de kaart en kiezen bij elke opgave de juiste kleur door aan het wiel te draaien. De kinderen controleren de antwoorden zelf door de kaart om te draaien en de kleurcode te vergelijken.

Het spel komt elk thema twee keer aan bod:

#### Dag 8

- kaart 1 t/m 5 (herhaal)kaarten voorgaand thema)
- \*\*\* kaart 1 en 2 (herhaal)kaarten voorgaand thema

#### Dag 16

- kaart 6 t/m 10 (herhaal)kaarten thema 1 t/m 5
- \*\*\* kaart 3 t/m 5 (herhaal)kaarten thema 1 en 2

#### Spelbeschrijving tweetallen

-

#### Variatie

-

#### Differentiatie

Differentieer door kaarten te gebruiken van eerdere of latere thema's.