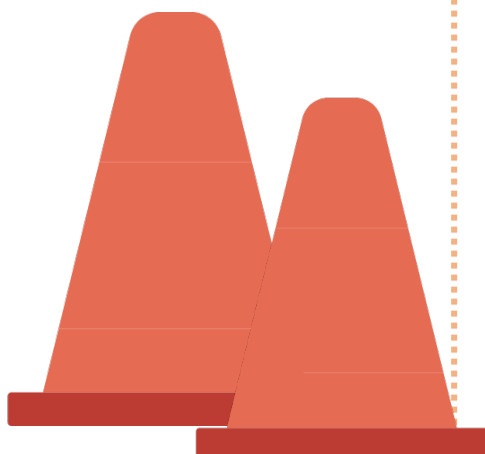


Dobbel je röt

werkwoorden editie

Tegenwoordige tijd
Verleden tijd
Voltooid deelwoord



Handleiding

Dobbel je rot

SPELOVERZICHT

Vorbereiding:

Bekijk vooraf eerst de plattegrond. Er worden x aantal groepen gemaakt.

Voor elk groep worden er 6 pylonen in een rechte lijn gezet met ongeveer 1 meter er tussen. Onder een pylon een bijpassend opdrachtenblad. Het aantal rijen met pylonen, hangt dus af van het aantal groepen. Hoe meer groepen, hoe effectiever de activiteit. De teams beginnen elk bij een eigen rij. Elk team vormt een rij achter de lijngrens.

Na het startsein van de spelleider, dobbelt elke eerste speler van een team met de dobbelsteen. Het aantal gegooide ogen verwijst naar welke pylon de speler moet rennen. De speler rent met het antwoordenblad naar de pylon, leest de eerstvolgende opdracht op het opdrachtenblad, schrijft de goede vorm van het werkwoord op het antwoordenblad en rent door naar de spelleider. Er zijn nu twee opties:

Is het woord goed? Dan rent de speler terug naar de pylon, legt de pylon neer, streept het antwoord door dat zojuist is opgelost en rent dan terug naar zijn team om achteraan in de rij aan te sluiten. Zodra de speler over de lijngrens is, mag de volgende speler dobbelen.

Is het woord fout? Dan rent de speler direct naar zijn team en sluit achter in de rij van zijn eigen team aan zonder een pylon neer te leggen.

* Variatie: laat het foute antwoord bespreken in het team, zodat ze van elkaar leren.

Wanneer een speler een aantal ogen dobbelt en de bijbehorende de pylon al om ligt, moet de pylon weer rechtop gezet worden. Er worden geen opdrachten gemaakt en de beurt wordt gezien als een gemiste kans.

Welk team heeft als eerst alle pylonen omlaag? Of welk team heeft als eerst een volle rij?

Lesdoel: het hele werkwoord juist vervoegen.

SPELREGELS

- Na het dobbelen bepaalt het aantal ogen voor welke pylon er wordt gespeeld.
- Bij een goed antwoord mag de pylon neergelegd worden en wordt het antwoord doorgestreept.
- Bij een fout antwoord blijft de pylon omhoog en wordt er niets doorgestreept.
- Dobbelt de speler het aantal ogen van een pylon die neergelegd is?
Dan moet deze pylon weer omhoog worden gezet.
- De volgende speler mag pas dobbelen, als de vorige speler over de lijngrens is.

SPELMATERIAAL

pylonen – 6 per rij

dobbelstenen – 1 per team

opdrachtenblad – gesorteerd per pylon (keuze uit: klein of groot)

antwoordenblad – 1 per team

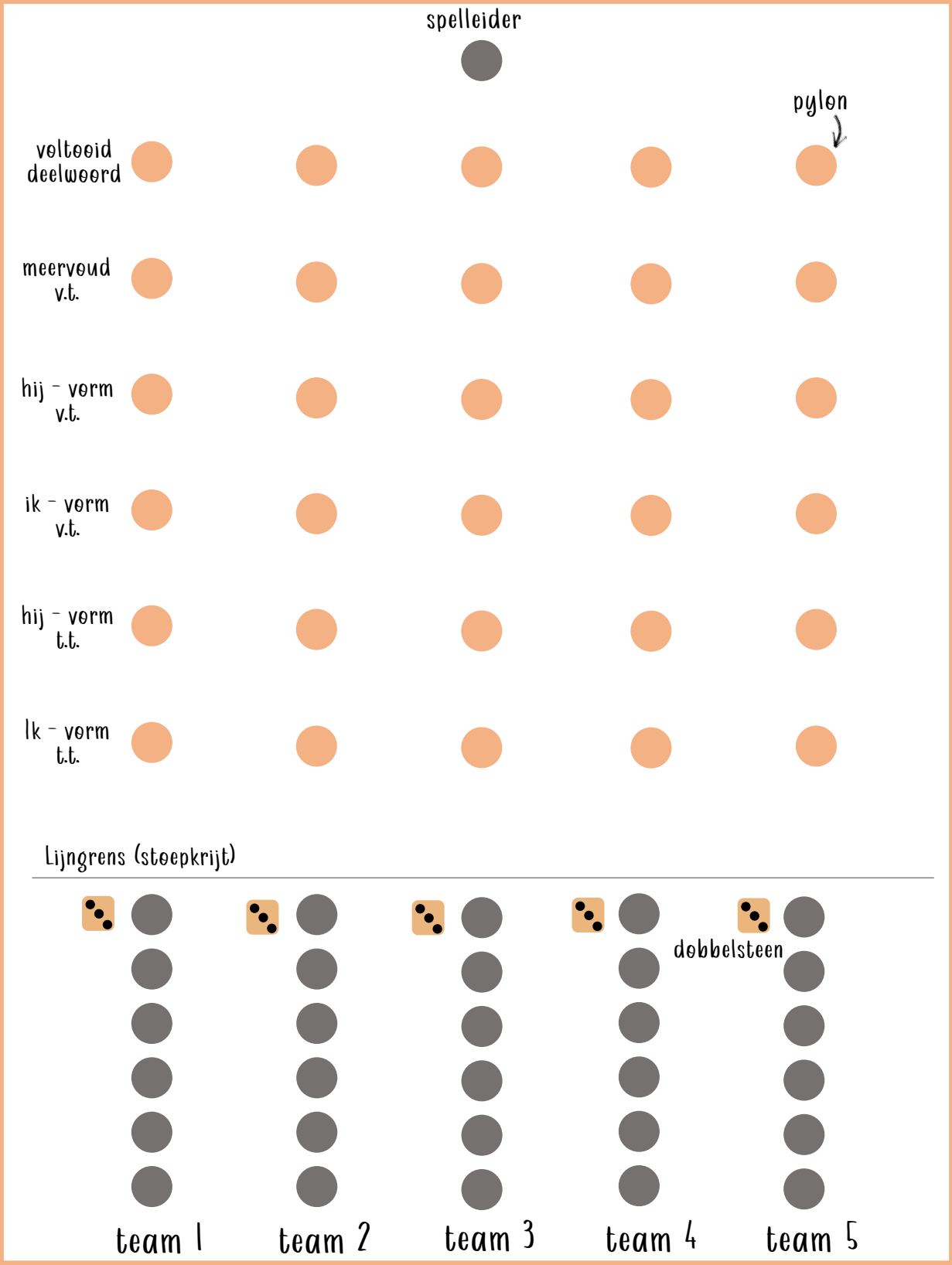
stoepkrijt (voor de lijngrens)

Veel speelplezier!

Liefs,



speelveld



OPDRACHTENBLAD KNIP VERSIE

werkwoorden editie

Uitknippen op de stippellijn
en bij de pylen neerleggen.

Tip: ook te gebruiken na het lamineren. Gebruik dan
whiteboard stiften om de antwoorden door te strepen.



1

IK-vorm t.t.

NR.	OPDRACHT
1	slapen
2	blazen
3	leven
4	schieten
5	jokken
6	fluisteren
7	scoren
8	drinken
9	koken
10	typen
11	lopen
12	niezen

2

hij-vorm t.t.

NR.	OPDRACHT
1	feesten
2	vegen
3	branden
4	soppen
5	maken
6	schoonmaken
7	fietsen
8	haasten
9	bakken
10	aankleden
11	bellen
12	opruimen

3

IK-vorm v.t.

NR.	OPDRACHT
1	huilen
2	roepen
3	eten
4	uitleggen
5	stressen
6	geven
7	foppen
8	verven
9	schaatsen
10	tanken
11	melken
12	dragen

4

hij-vorm v.t.

NR.	OPDRACHT
1	uitprinten
2	stoppen
3	leren
4	knippen
5	zwemmen
6	vloeken
7	poepen
8	vliegen
9	poetsen
10	helpen
11	rijden
12	glijden

5

meervoud v.t.

NR.	OPDRACHT
1	zetten
2	drogen
3	gillen
4	noemen
5	volgen
6	trekken
7	slopen
8	draaien
9	afsteken
10	denken
11	doven
12	laden

6

voltooid deelwoord

NR.	OPDRACHT
1	dansen
2	lachen
3	bewaken
4	landen
5	verraden
6	schoppen
7	bederven
8	zeven
9	groeien
10	raken
11	wassen
12	betalen

1

IK-vorm t.t.

NR.	OPDRACHT
1	slapen
2	blazen
3	leven
4	schieten
5	jokken
6	fluisteren
7	scoren
8	drinken
9	koken
10	typen
11	lopen
12	niezen

2

hij-vorm t.t.

NR.	OPDRACHT
1	feesten
2	vegen
3	branden
4	soppen
5	maken
6	schoonmaken
7	fietsen
8	haasten
9	bakken
10	aankleden
11	bellen
12	opruimen

3

ik-vorm v.t.

NR.	OPDRACHT
1	huilen
2	roepen
3	eten
4	uitleggen
5	stressen
6	geven
7	foppen
8	verven
9	schaatsen
10	tanken
11	melken
12	dragen

4

hij-vorm v.t.

NR.	OPDRACHT
-----	----------

1	uitprinten
2	stoppen
3	leren
4	knippen
5	zwemmen
6	vloeken
7	poepen
8	vliegen
9	poetsen
10	helpen
11	rijden
12	glijden

5

meervoud v.t.

NR.	OPDRACHT
-----	----------

1	zetten
2	drogen
3	gillen
4	noemen
5	volgen
6	trekken
7	slopen
8	draaien
9	afsteken
10	denken
11	doven
12	laden

6 voltooid deelwoord

NR.	OPDRACHT
1	dansen
2	lachen
3	bewaken
4	landen
5	verraden
6	schoppen
7	bederven
8	zeven
9	groeien
10	raken
11	wassen
12	betalen

ANTWOORDENBLAD SPELERS

werkwoorden editie

1 IK-vorm t.t.

NR.	ANTWOORD
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

2 hij-vorm t.t.

NR.	ANTWOORD
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

3 IK-vorm v.t.

NR.	ANTWOORD
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

4 hij-vorm v.t.

NR.	ANTWOORD
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

5 meervoud v.t.

NR.	ANTWOORD
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

6 voltooid deelwoord

NR.	ANTWOORD
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

ANTWOORDENBLAD SPELERS

werkwoorden editie

1 IK-vorm t.t.

NR.	ANTWOORD
1	slaap
2	blaas
3	leef
4	schiet
5	jok
6	fluister
7	scoor
8	drink
9	kook
10	typ
11	loop
12	nies

2 hij-vorm t.t.

NR.	ANTWOORD
1	feest
2	veegt
3	brandt
4	sopt
5	maakt
6	maakt schoon
7	fietst
8	haast
9	bakt
10	kleedt aan
11	belt
12	ruimt op

3 IK-vorm v.t.

NR.	ANTWOORD
1	hulde
2	riep
3	at
4	legde uit
5	streste
6	gaf
7	fopte
8	verfde
9	schaatste
10	tankte
11	molke
12	droeg

4 hij-vorm v.t.

NR.	ANTWOORD
1	printte uit
2	stopte
3	leerde
4	knipte
5	zwom
6	vloekte
7	poepte
8	vloog
9	poetste
10	hielp
11	reed
12	gleed

5 meervoud v.t.

NR.	ANTWOORD
1	zetten
2	droogden
3	gilden
4	noemden
5	volgden
6	trokken
7	sloopten
8	draaiden
9	staken af
10	dachten
11	doofden
12	laadden

6 voltooid deelwoord

NR.	ANTWOORD
1	gedanst
2	gelachen
3	bewaakt
4	geland
5	verraden
6	geschopt
7	bedorven
8	gezeefd
9	gegroeid
10	geraakt
11	gewassen
12	betaald

Bedankt voor het downloaden!

VEEL PLEZIER MET HET DOCUMENT!

IK ZOU HET LEUK VINDEN ALS JE MIJN INSTAGRAMEN/OF
WEBSITE BIJ ANDEREN AANRAADT!



© 2021, JUFVANDEBOVENBOUW