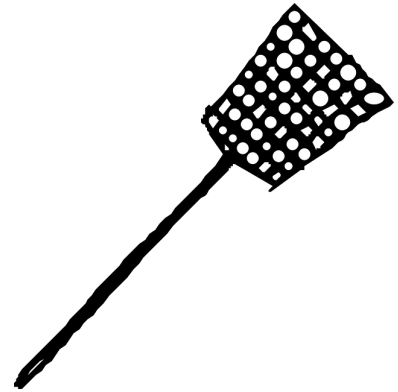


Vliegenmepperspel

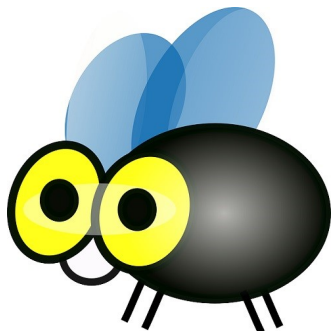
Benodigdheden:

- “vliegen” met afbeeldingen
- woordkaartjes
- Kneedgum
- Voor elke speler een vliegenmepper



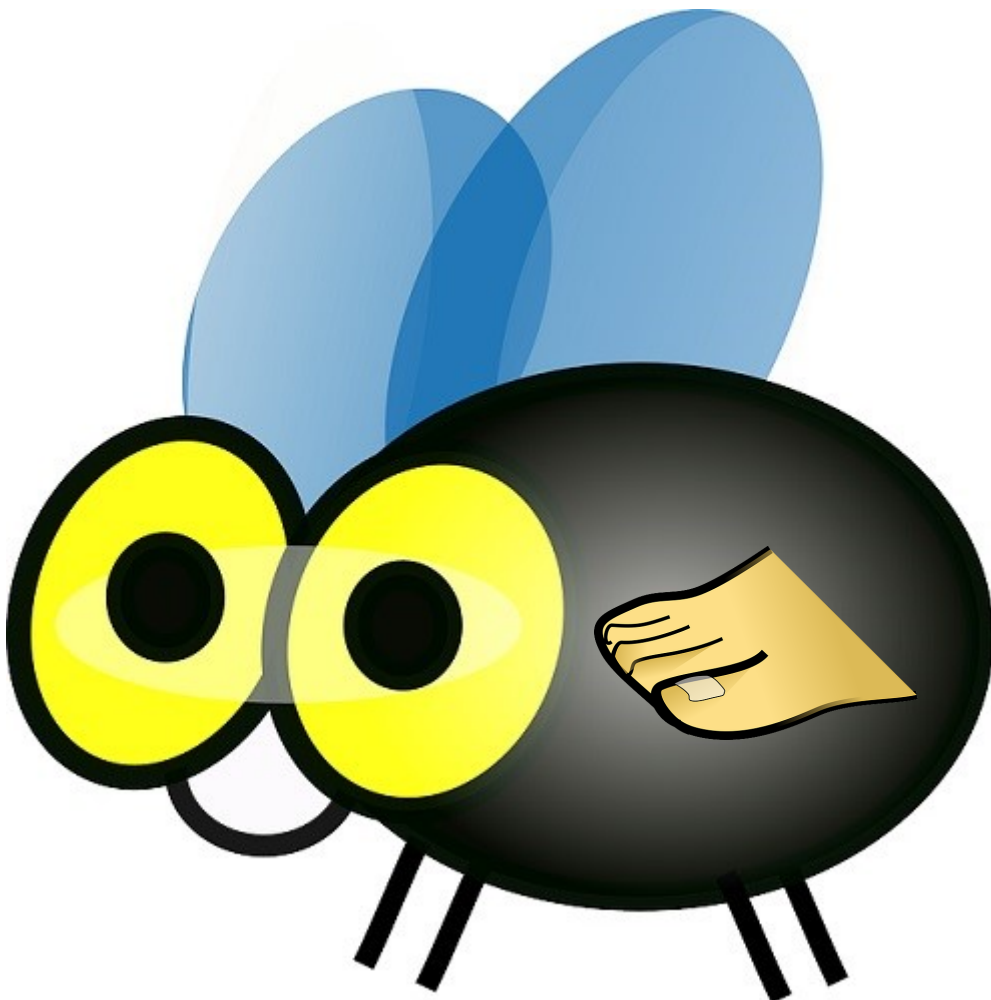
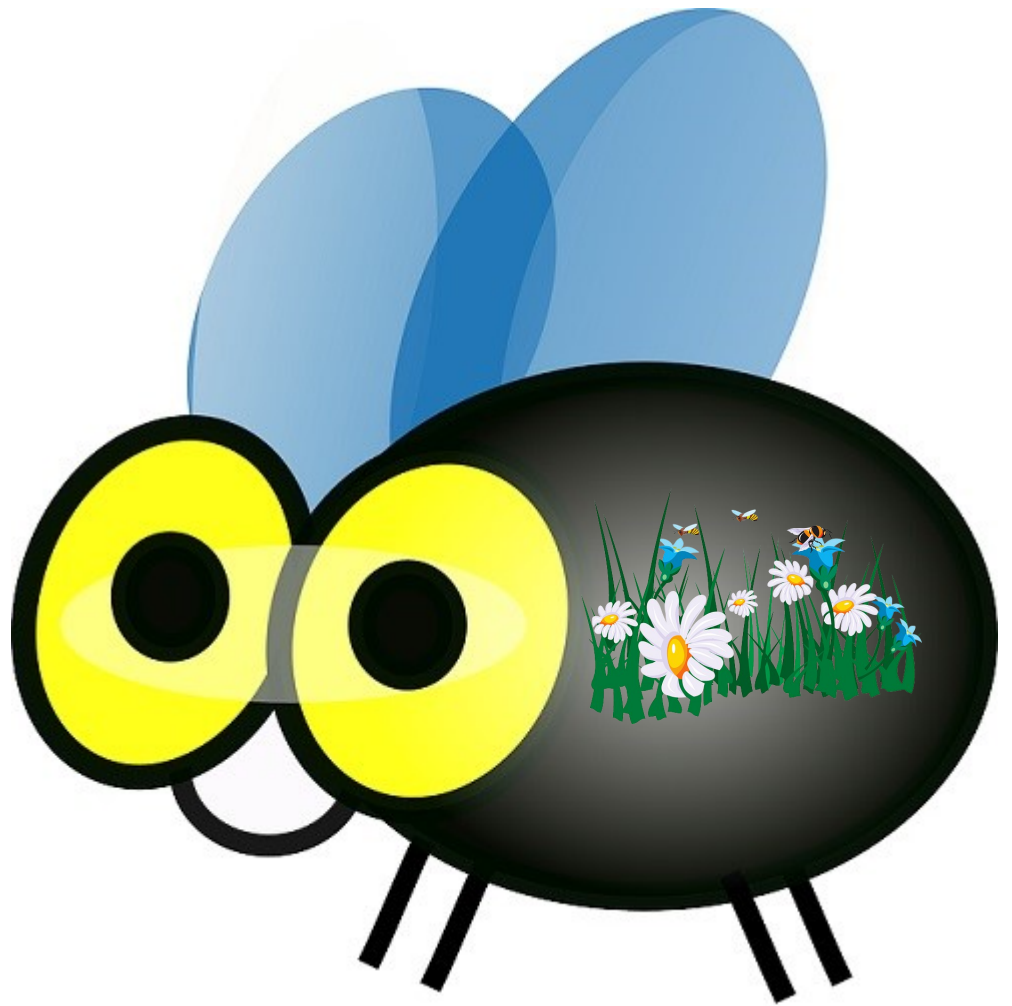
Spelregels vliegenmepperspel:

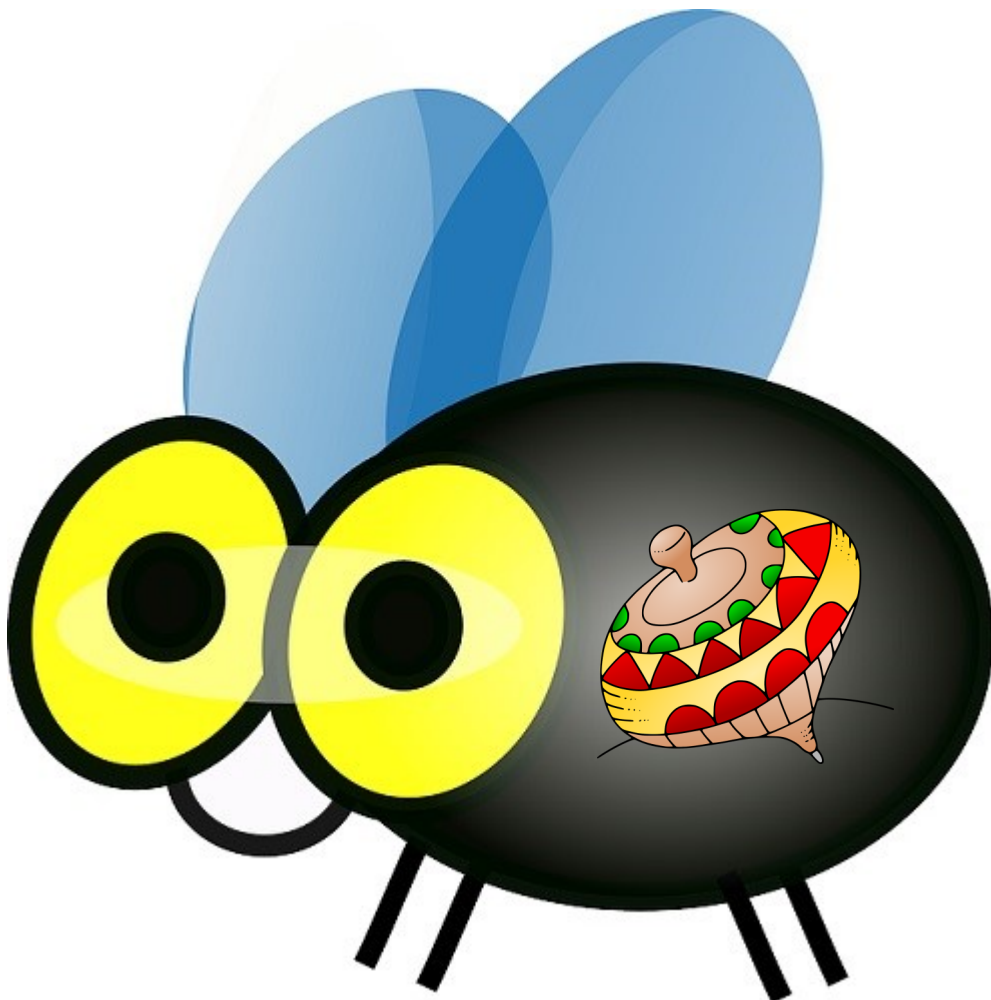
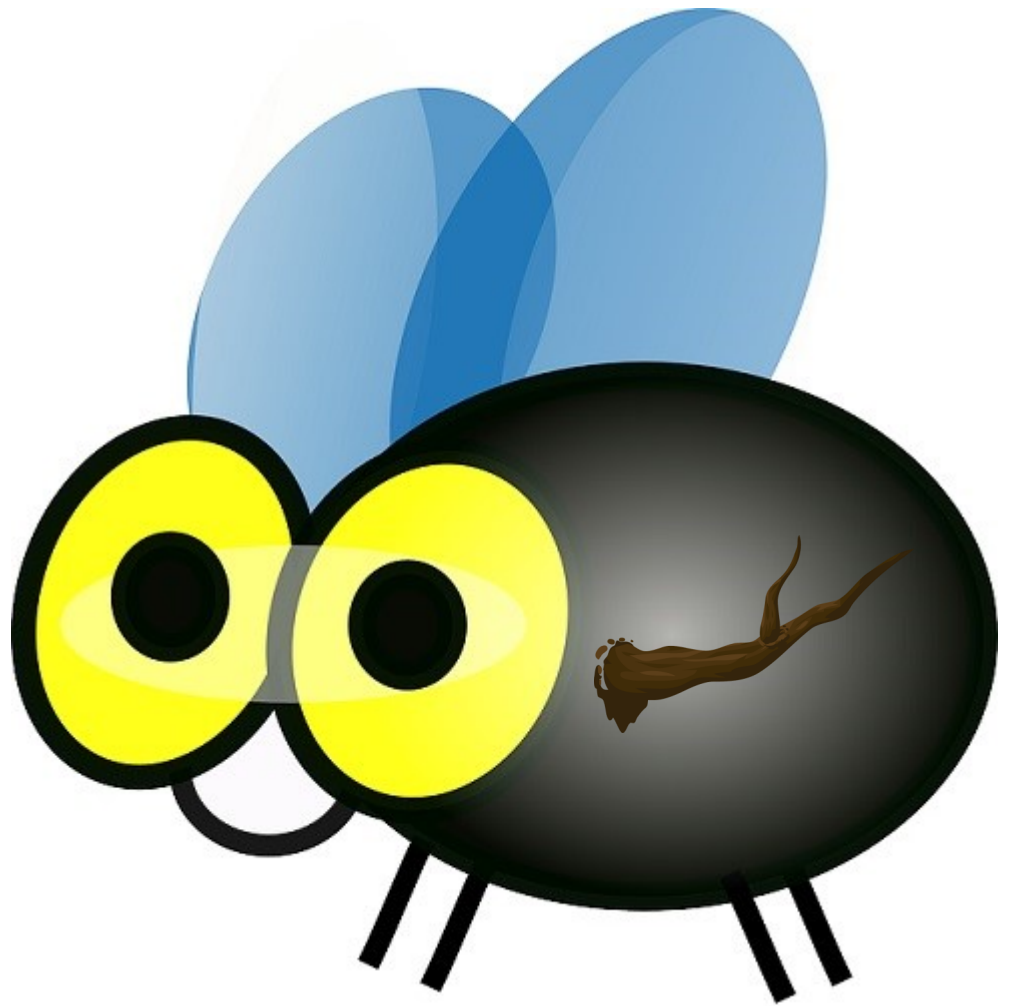
- Zoek een geschikt plekje in de klas of op de gang.
- Vorm tweetallen die ongeveer even sterk zijn.
- Plak de “vliegen” met kneedgum op de muur.
- Leg de opdrachtkaartjes met de opdracht naar beneden op de grond op ruime afstand van de muur.
- Beide spelers pakken een vliegenmepper.
- Eén speler pakt een opdrachtkaartje en leest het voor.
- Degene die als eerste op de juiste vlieg mept, verdient een punt en mag de vlieg van de muur halen. Het antwoord kan gecontroleerd worden doordat het woord op de achterkant van de vlieg staat.
- Hierna mag de andere speler een opdrachtkaartje omdraaien.
- Degene die aan het eind de meeste vliegen heeft, is de winnaar.

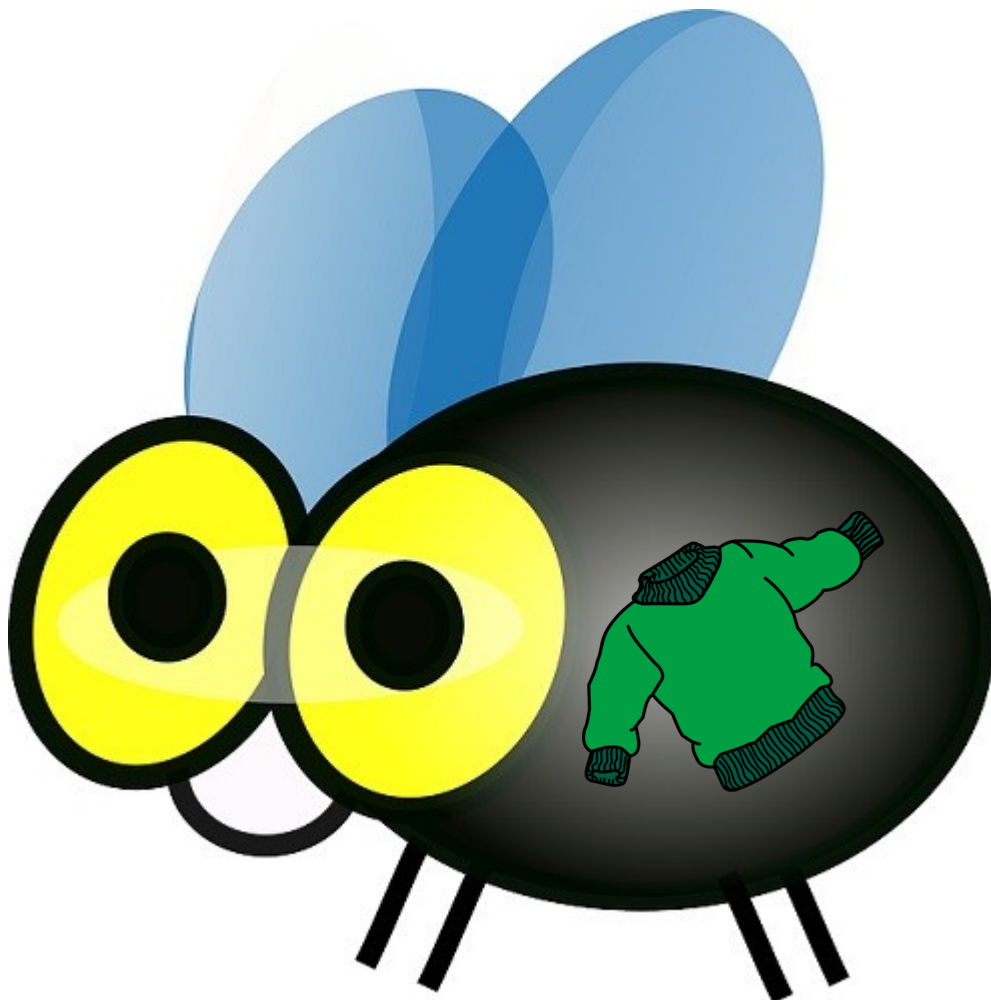


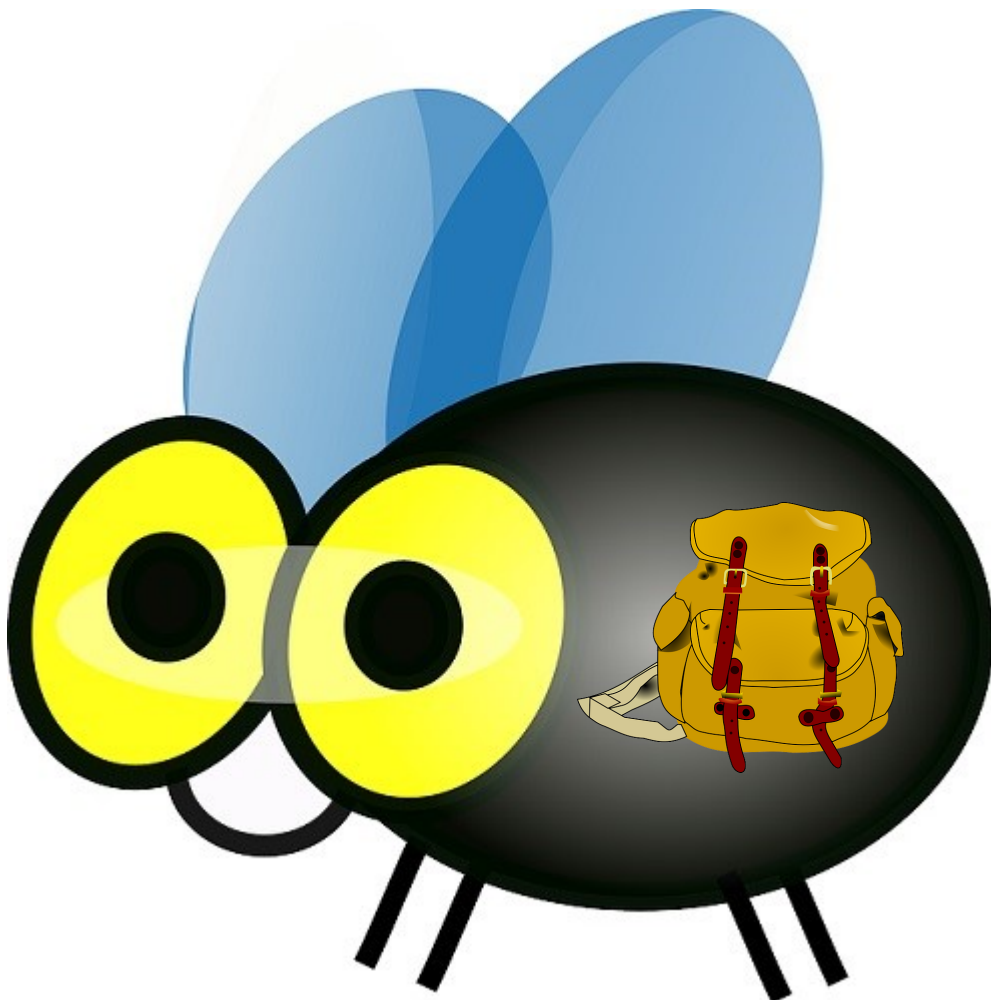
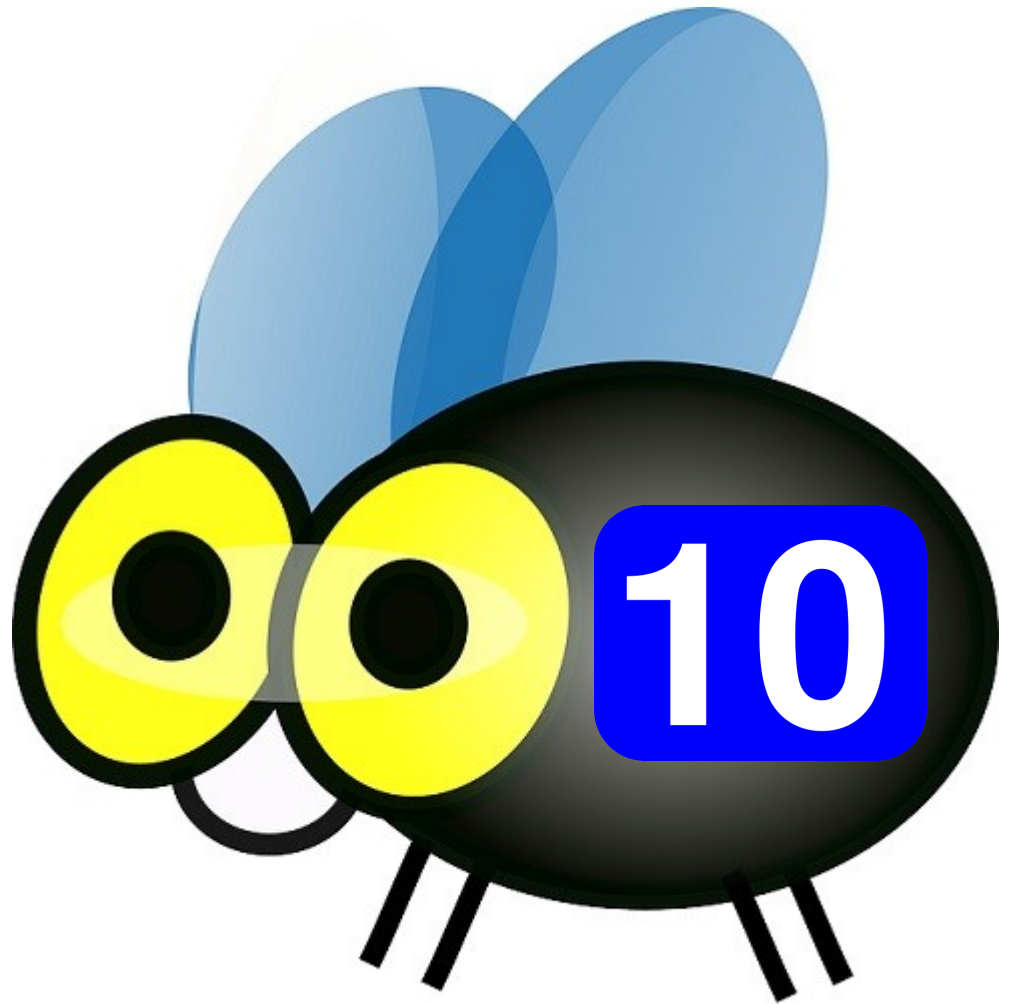
Variant:

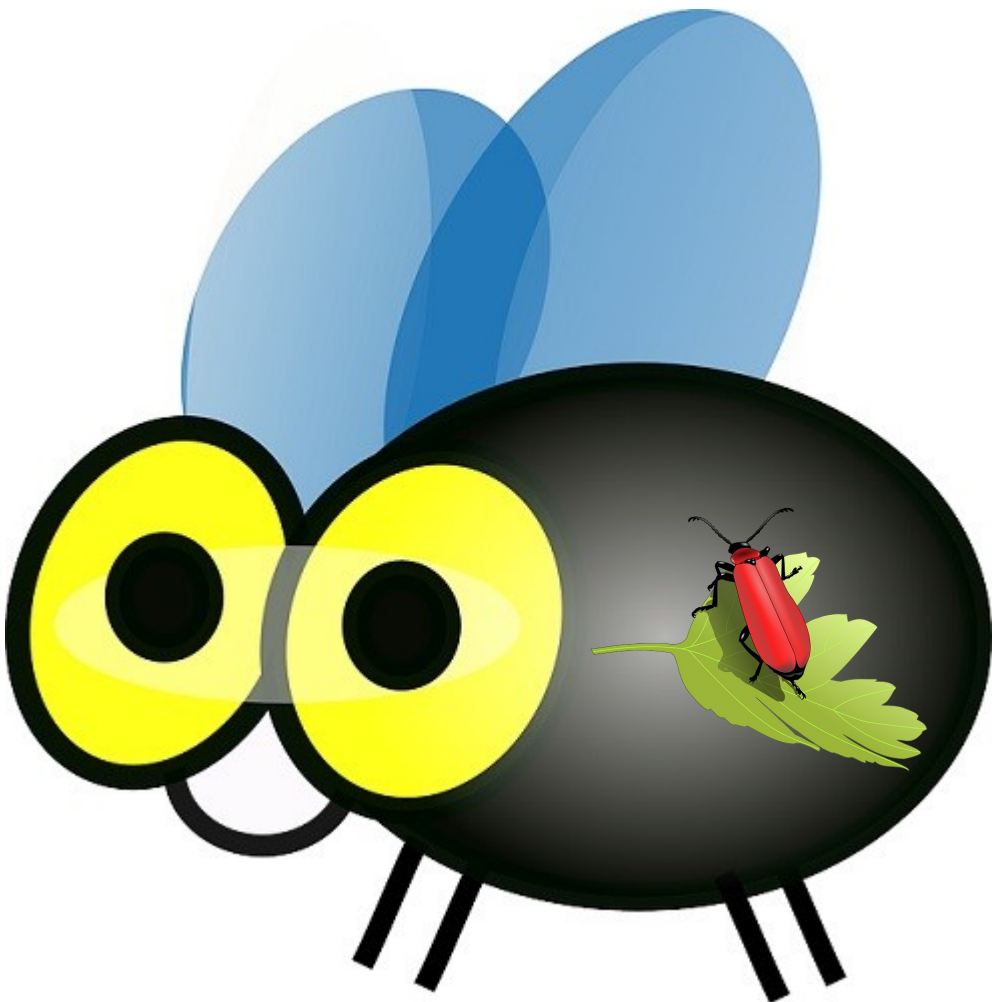
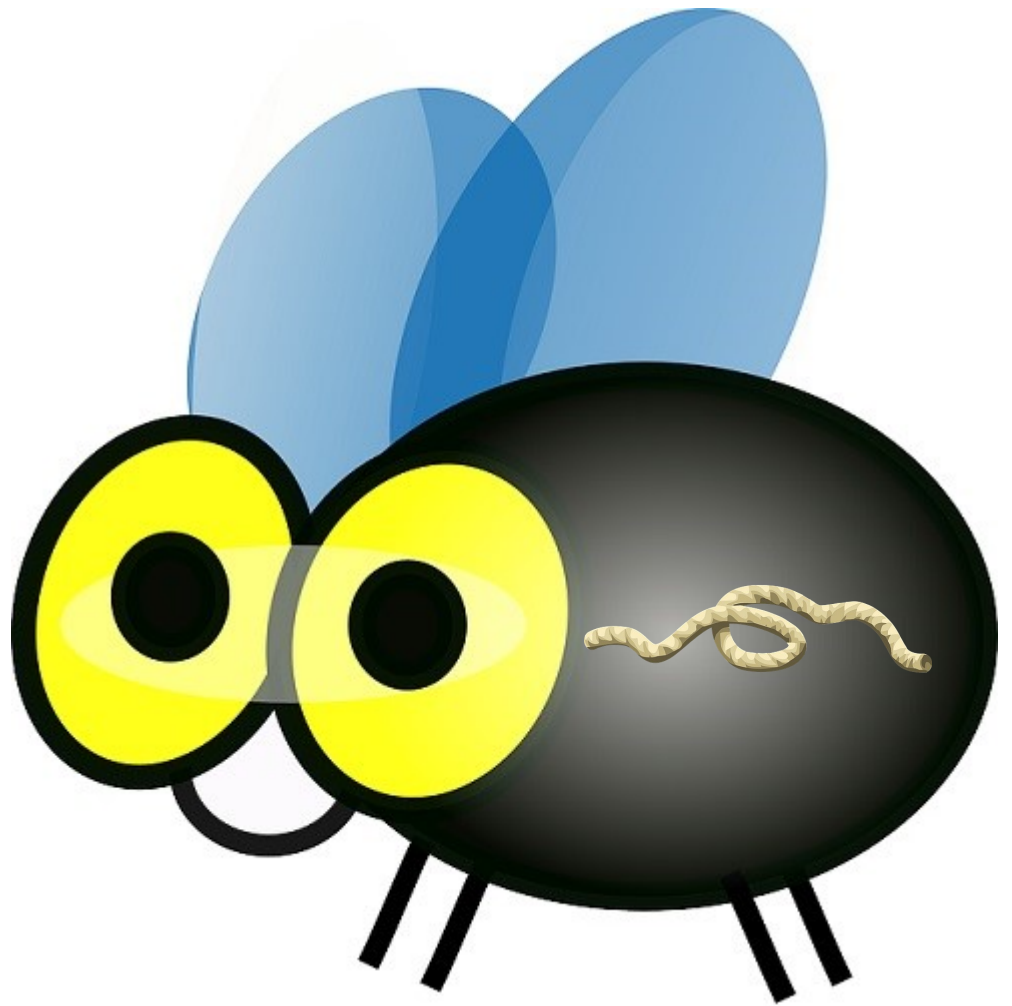
- Laat een derde leerling de opdrachtkaartjes voorlezen.
- Ondersteun de letters met klankgebaren.

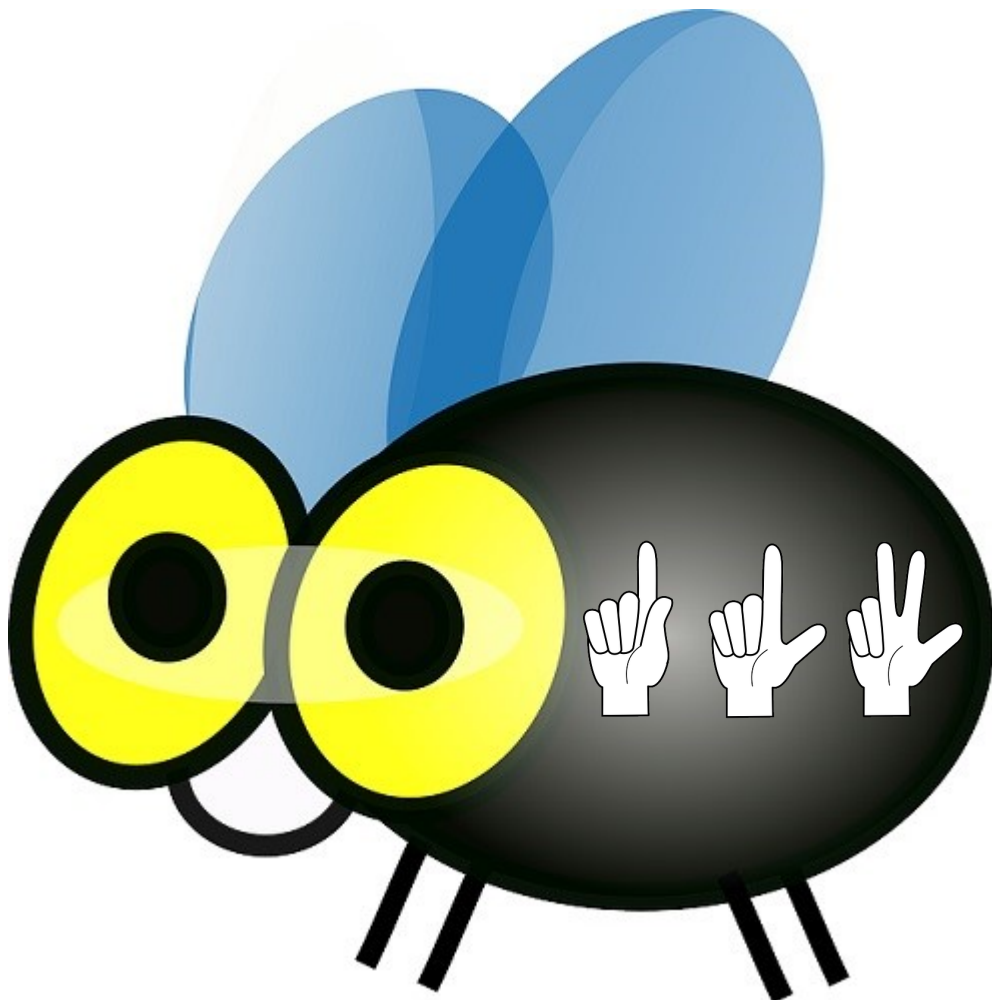
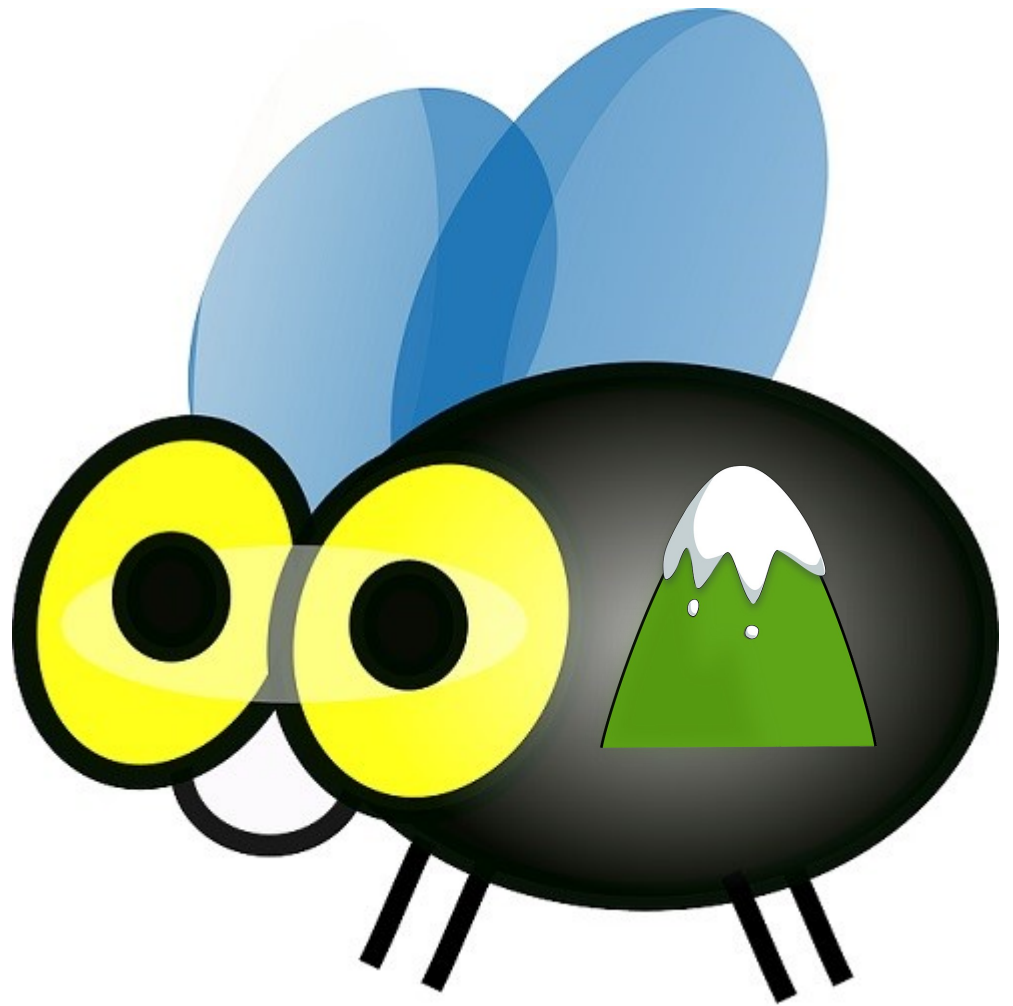












t-ui-n

t-ee-n

t-a-k

t-o-l

t-ei-l

t-r-ui

t-ie-n

t-a-s

t-ou-w

t-o-r

t-o-p

t-e-l