

nummer 4 • mei 2005

4



VOORUIT

Leerstof voor begaafde kinderen op de basisschool

In dit nummer o.m.:

Oppassen voor aanpassingsgedrag • Gridworks



10037479

Centrum voor begaafdheidsonderzoek KLUWER



Inhoud

Theoretisch:	Lesmateriaal:
Voorwoord 3	Rekenen 7
	Les 1: Opdrachten bij het spel SET!
Oppassen voor aanpassingsgedrag 4	Les 2: Kansberekening
	Taal 19
	Les 3: Spreekwoorden maken
	Les 4: Toverbal van taal
Spelen en leren 6	Ruimtelijk / Creatief 26
ThinkFun: Gridworks	Les 5: De kleur van je huid
	Les 6: De afbeelding van de afbeelding
	Sociaal/Emotioneel 33
	Les 7: Sleeën op het gras
	Les 8: Spelregelspel
	Praktisch 39
	Les 9: Hoe een druiptesteen ontstaat
	Les 10: Kleurencirkel

Adressen:	Raad van Advies	Prijs
CBO	F.J. Mönks	€ 49,29 per aflevering
(Centrum voor Begaafdheids Onderzoek)	W.A.M. Peters	
Universiteit Nijmegen	Redactieadres	ISBN
Montessorilaan 10	VOORUIT-redactie	9065010858
Postbus 9104	CBO (Centrum voor Begaafdheids	VOORUIT verschijnt drie keer per jaar.
6500 HE Nijmegen	Onderzoek)	
Tel: 024 - 3616146	Postbus 9104	
Fax: 024 - 3615480	6500 HE Nijmegen	
	e.schroyer@ACSW.ru.nl	Kluwer BV legt de gegevens van abonnees
Psychologische Adviespraktijk		vast voor de uitvoering van de (abonnements-) overeenkomst. De gegevens kunnen door Kluwer,
Begaafden	Vormgeving	of zorgvuldig geselecteerde derden, worden
Professor dr P. Span	Verheul en De Geus Communicatie BV	gebruikt om u te informeren over relevante
Louis Bouwmeesterlaan 77		producten en diensten. Indien u hier bezwaar
3584 GE Utrecht	Abonnementen:	tegen heeft, kunt u contact met ons opnemen.
Tel: 030 - 2511995	Voor abonnementen in Nederland en	
	België en/of vragen over	Op alle uitgaven van Kluwer zijn de algemene
Colofon:	verzending kunt u contact opnemen met:	leveringsvoorwaarden van toepassing. Deze
Redactie	Kluwer, Afdeling Klantenservice	kunt u lezen op www.kluwer.nl of opvragen
Els Schroyer (hoofdredactie)	Postbus 878	via telefoonnummer 0570 - 673344.
Maryan Camps	7400 AW Deventer	
Hélène van Haren	Tel: 0570 - 673344	
Walter van der Kaaij		

Register

	<i>Titel</i>	VOORUIT nr.	<i>Pagina</i>	<i>Moelijkheidsgraad</i>
Rekenen	Werken met rasters	1	7	🔧 en 🔧
	Vormen en reeksen	1	13	🔧 en 🔧
	Blokken voor de farao	2	11	🔧 en 🔧
	Blinde wiskunde	2	13	🔧
	Sommen maken voor de kleintjes	3	9	🔧
	En de uitkomst is... VIER Altijd!	3	13	🔧 en 🔧
	Opdrachten bij het spel SET!	4	7	🔧
	Kansberekening	4	14	🔧
Taal	Schrijven met stijl (2)	1	16	🔧
	De gespikkelde korenpieper	1	22	🔧
	Raadsels maken van woorden	2	16	🔧
	De lezer ‘sturen’ met je verhaal	2	20	🔧 en 🔧
	Maak zelf een leesles voor de kleintjes	3	16	🔧 en 🔧
	Werken met Griekse hoofdletters	3	19	🔧 en 🔧
	Spreekwoorden maken	4	19	🔧
	Toverbal van taal	4	23	🔧 en 🔧
Ruimtelijk/creatief	Puzzelen met tegels	1	26	🔧
	Morse-puzzel-taal	1	29	🔧
	Ontwerp je eigen droomeiland	2	26	
	Plattegrond van een schooldag	2	29	🔧 en 🔧
	Over vakmanschap: samen een			
	stilleven schilderen	3	22	🔧
	Elkaars camera zijn...	3	26	🔧
	De kleur van je huid	4	26	🔧 en 🔧
	De afbeelding van de afbeelding	4	30	🔧
Sociaal/emotioneel	Reclame, reclame, reclame! (1)	1	33	🔧
	Schatten: snel, snel, snel	2	32	🔧
	Drie wensen voor...	2	34	🔧 en 🔧
	Heb je al gehoord van neef Hubertus?	3	29	🔧
	Sleeën op het gras	4	33	🔧 en 🔧
	Spelregelspel	4	36	🔧
Praktisch	Waterhuishouding	1	37	🔧
	Tijd meten	2	37	🔧
	Camera	3	32	🔧
	Fruitograferen	3	36	🔧 en 🔧
	Hoe een druiptesteen ontstaat	4	39	🔧
	Kleurencirkel	4	42	🔧
Varia	Bomen	1	39	🔧 en 🔧
	Maak eens een mens!	1	43	🔧
	Eierbeschermers: een nieuwe wedstrijd	2	42	🔧
	Proeven met kooldioxide: uitleg van			
	de raketles en... maak je eigen			
	ontploffingssnoep!	3	40	🔧

P R A K T I S C H

Kleurencirkel

Wat zie je nu?

De vorm van de vlam in het PAARS (de complementaire kleur van GEEL)

Dit werkt zo met alle kleuren. Kijk bijvoorbeeld naar deze vlag (mag in een lichte ruimte), zonder je ogen te bewegen. Weer 15 seconden. Kijk dan meteen naar het Officiële Witte Projectiescherm. Even wachten tot het beeld komt en ...

Tadaaa ... de Amerikaanse vlag – in prima kleuren!

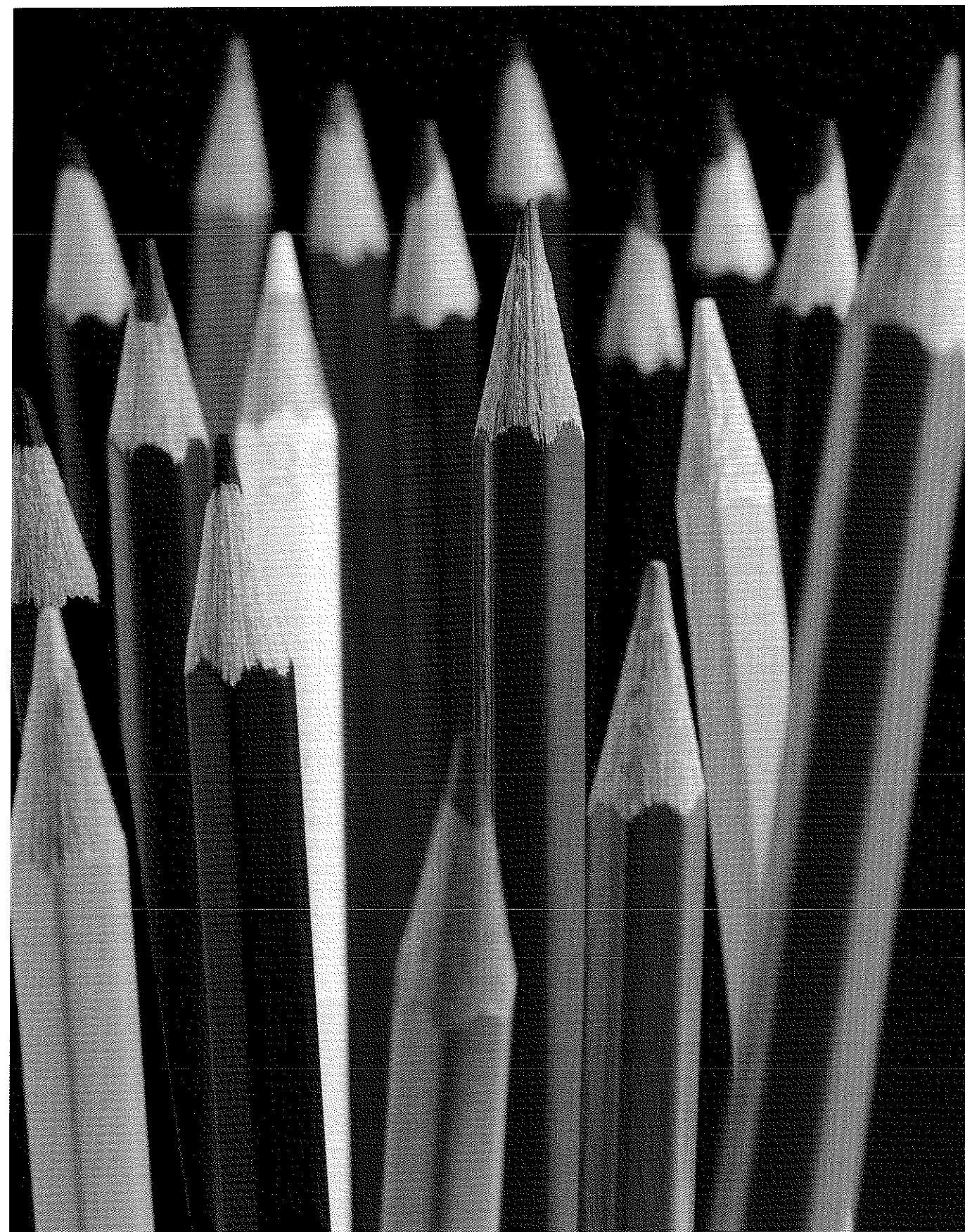
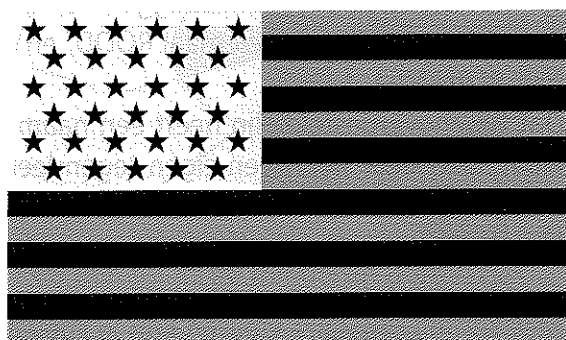
Je ziet dat voor deze vlag ook WIT en ZWART zijn gebruikt, die in onze kleurencirkel geen rol spelen. Ook die zijn complementair. Want: WIT is: alle kleuren, en ZWART is: de afwezigheid van alle kleuren. Dat is ook een duidelijke tegenstelling.

Nu jij!

Maak vlaggen voor de projectieruimte.

Teken ze met viltstift in de complementaire kleuren kijk er 15 seconden naar en projecteer ze, op het Officiële Witte Scherm.

Gebruik je eigen kleurencirkel om de complementaire kleur op te zoeken.



Vooruit wordt vanaf nu in kleur uitgevoerd. Als redactie hopen we dat het blad hierdoor nog aantrekkelijker wordt voor de leerlingen, maar bovendien maakt kleurendruk ook meer uitdagende lessen mogelijk, bijvoorbeeld op

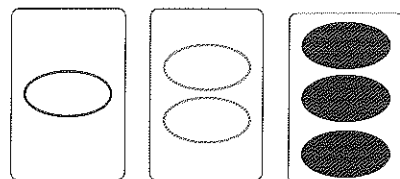
het gebied van kunst, waar wij ons erg op verheugen.

Wij vragen uw aandacht voor een probleem dat niet dikwijls zo prachtig duidelijk gemaakt kon worden: een moeder die het eerste tekenwerk van haar kinderen geda-

teerd en bewaard heeft, laat zien hoe deze kinderen binnen een paar weken op school leren om zich aan te passen aan het tekengedrag van de andere kleuters - ten koste van hun eigen ontwikkeling. ●

Opdrachten bij het spel SET!

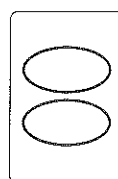
Fout zou zijn:



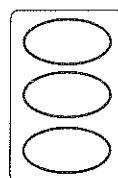
Als je dus twee kaarten hebt, dan weet je wat de derde kaart moet zijn. Van elk van de eigenschappen weet je namelijk dan al of die twee kaarten hetzelfde zijn (dan moet de derde kaart voor die eigenschap ook hetzelfde zijn), of verschillend (en dan moet de derde kaart dus nog anders zijn).

Voorbeeld:

Kaart 1: rood
ovaal
twee figuurtjes
open



Kaart 2: paars
ovaal
drie figuurtjes
open



Dan moet kaart 3 de volgende zijn:

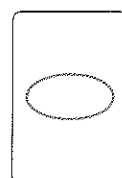
Kleur: er ligt al rood en paars (dat is verschillend), dus erbij moet *groen*

Vorm: allebei ovaal, hetzelfde, dus de derde moet ook *ovaal* zijn

Aantal figuurtjes op de kaart: kaart 1 heeft er twee, kaart 2 heeft er drie (dat is verschillend), dus erbij moet een andere: één figuurtje

Invulling: hetzelfde, allebei open. Dus de derde moet ook *open* zijn.

Kaart 3 is dus: groen
ovaal
één figuurtje
open



Maak nu de volgende tien opdrachten zo snel af als je kunt. Gebruik een zandloper of een stopwatch om je tijd te meten. Het is handig om de kaarten vast netjes gesorteerd klaar te leggen voor je begint, zodat je geen tijd verliest met zoeken.

PRAKTISCH Hoe een druipsteen ontstaat

Zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud van de les

Leerlingen maken een opstelling in de vensterbank van de klas. Na 3 tot 5 dagen heeft zich een kleine druipsteen gevormd van soda. Heel geschikt om te illustreren hoe druipsteenformaties in de natuur ontstaan.

Vaardigheden

Analytisch denken

- inzicht
- abstract denken
- logica
- formulering
- evaluatie
- **informatieverwerking**

Creatief denken

- associëren
- brainstormen
- flexibiliteit
- inlevingsvermogen
- originaliteit
- vormgeving

Praktisch denken

- effectiviteit
- doorzettingsvermogen
- planning
- teamwork
- zelfkennis
- overtuigingskracht

De les in de klas

tijd: voorbereiding
30 minuten; wachttijd
een paar dagen

benodigdheden: zie les

werkvorm: een groepje doet de voorbereiding

product: een zelfgemaakte druipsteen; tekeningen van kristallen (zout, suiker, zand) zoals gezien door een vergrootglas

Voor de kleintjes is deze les ook geschikt.

Spelregelspel

Voorbereiding 2

- Team 1 bepaalt hoe er *verdedigd* mag worden: één op één? Mag je de bal afpakken? Elkaar aanraken? Zijn er doelverdedigers of niet? Is er een doelcirkel of een speciaal deel van het veld waar de speler moet staan of niet mag staan om te scoren?
- Team 2 bepaalt hoe de regels worden bewaakt: hoeveel scheidsrechters, wie mag het spel stilleggen, waar staat de scheidsrechter. Mogen er tijdens de wedstrijd regels worden aangepast, bijvoorbeeld elk team een keer? Hoe is het *strafstelsel* bij overtredingen? Uit het veld sturen, strafbank – moet de speler stilstaan maar mag hij/zij wel gooien of trappen? Moet hij/zij voor de tegenpartij gaan spelen? Mag de tegenstander dichterbij het doel om te scoren?



Hierna wordt de wedstrijd gespeeld. En dan komt het belangrijkste: de nabespreking.

Denk nu allemaal weer aan de eerste zinnen van deze les: het ging niet alleen om de wedstrijd zelf, maar meer om de samenwerking bij het maken van de regels. Wat hebben jullie gemerkt? Welke regels waren goed? Wie had een goede inbreng in de discussie? Wat maakte het spel (de wedstrijd) echt bijzonder? Wat zijn goede manieren van samenwerken die jullie hier gezien hebben? Hoe kun je die dingen ook op andere manieren in de klas gebruiken?

Maak als klas samen een top vijf van regels voor op het prikbord: de regels van ZO WERKEN WIJ SAMEN.

Opdrachten bij het spel SET!

1.				6.			
2.				7.			
3.				8.			
4.				9.			
5.				10.			

Kansberekening

In het vakje linksboven vallen allebei de munten met kop boven. De kans daarop is dus 1 op de 4 (namelijk: één van de vier mogelijkheden) = $\frac{1}{4} = 25\%$

In het vakje rechtsonder vallen beide munten met munt boven. De kans daarop is dus ook 1 op de 4 = $\frac{1}{4} = 25\%$

Maar nu: in het vakje rechtsboven is munt A met kop boven en munt B met munt boven. En in het vakje linksonder is dat andersom: nu is munt B met kop boven en munt A met munt. Maar in allebei de vakjes is de uitkomst hetzelfde: kop/munt. Dat gebeurt dus twee van de vier keer. De kans hierop is dus 2 op de 4 = $\frac{2}{4} = \frac{1}{2} = 50\%$.

De kans op kop/munt is dus twee keer zo groot als de kans op kop/kop of de kans op munt/munt.

2.

- Hoe zit dat met een dobbelsteen? Hoe groot is de kans dat je daarmee een zes gooit?
Leg je antwoord uit.
- Wist je trouwens dat er in de tijd van de Romeinen, tweeduizend jaar geleden, al met dobbelstenen geknoeid werd om te zorgen dat ze vaker op zes vielen? Hoe zouden ze dat gedaan hebben, denk je? Je mag er natuurlijk aan de buitenkant niets van zien!

Nu gebruik je twee dobbelstenen. Daarmee kun je van 2 tot 12 punten gooien (want het laagste is twee enen, en het hoogste is twee zessen).

Hoe groot is nu de kans dat je 2 gooit? Is die kans even groot als de kans dat je twee zessen, dus 12 gooit?

En hoe groot is de kans op 7 punten?

Om deze vragen te beantwoorden, maak je eenzelfde schema als bij de munten:

Zwaarte van de opdrachten

☞ - ☞

Korte inhoud van de les

Dit is een geschikte les voor een zomerse dag buiten, of in de winter in de gymzaal. De leerlingen staan in groepjes op een groot stuk karton (de slee). Tussen de verschillende sleegroepjes is er een wedstrijd wie het eerst over de eindstreep gaat. Het is de bedoeling dat terwijl ze springen, het karton verder geschoven wordt. Niemand mag naast het karton landen. Het gaat erom dat de kinderen goed samenwerken om te kunnen presteren, dus naast lichamelijk uithoudingsvermogen speelt het maken van afspraken en het evalueren van de eigen oplossingen, een grote rol.

Vaardigheden

Analytisch denken

- **inzicht**

- abstract denken

- logica

- formulering

- **evaluatie**

- informatieverwerking

Creatief denken

- associëren

- **brainstormen**

- flexibiliteit

- inlevingsvermogen

- originaliteit

- vormgeving

Praktisch denken

- **effectiviteit**

- doorzettingsvermogen

- **planning**

- **teamwork**

- zelfkennis

- overtuigingskracht

De les in de klas

tijd: 60 minuten

benodigdheden: grote stukken karton

(verhuisdozen open-

geklapt); touw

werkvorm: geschikt voor heel de

klas

product: foto's en regels voor

samenwerking

Voor de kleintjes

Verdeel de kinderen in groepjes van 3.

Elk groepje probeert als eerst over de

eindstreep te komen, of, als u dat te

ongoordend vindt, spelen er telkens

twee groepjes tegen elkaar en houdt

u de tijd bij. De kinderen van een

groepje moeten elkaars handen vast-

houden en één ding bedenken wat zij

als groepje samen tegelijk doen bij het

naar voren komen. Bijvoorbeeld: alle-

drie tegelijk telkens hun rechtervoet

voor, of alledrie tegelijk in de lucht

springen onderweg.

Komen de kinderen er zelf niet uit om

een eigen ding te bedenken voor hun

groepje?

Dan kunt u een uitgebreidere

opdracht geven:

Elk groepje - houdt elkaar vast bij de

handen

- springt onderweg twee

keer precies gelijk in de

lucht (dan moeten ze

zelf afspreken wanneer

ze dat zullen doen)

- of: raakt onderweg één

keer, precies tegelijk,

allemaal met de handen

de vloer aan

Nog moeilijker? Dan mogen ze onder-

weg niet praten (dus niet zeggen:

spring!!). Dan moeten ze de afspraken

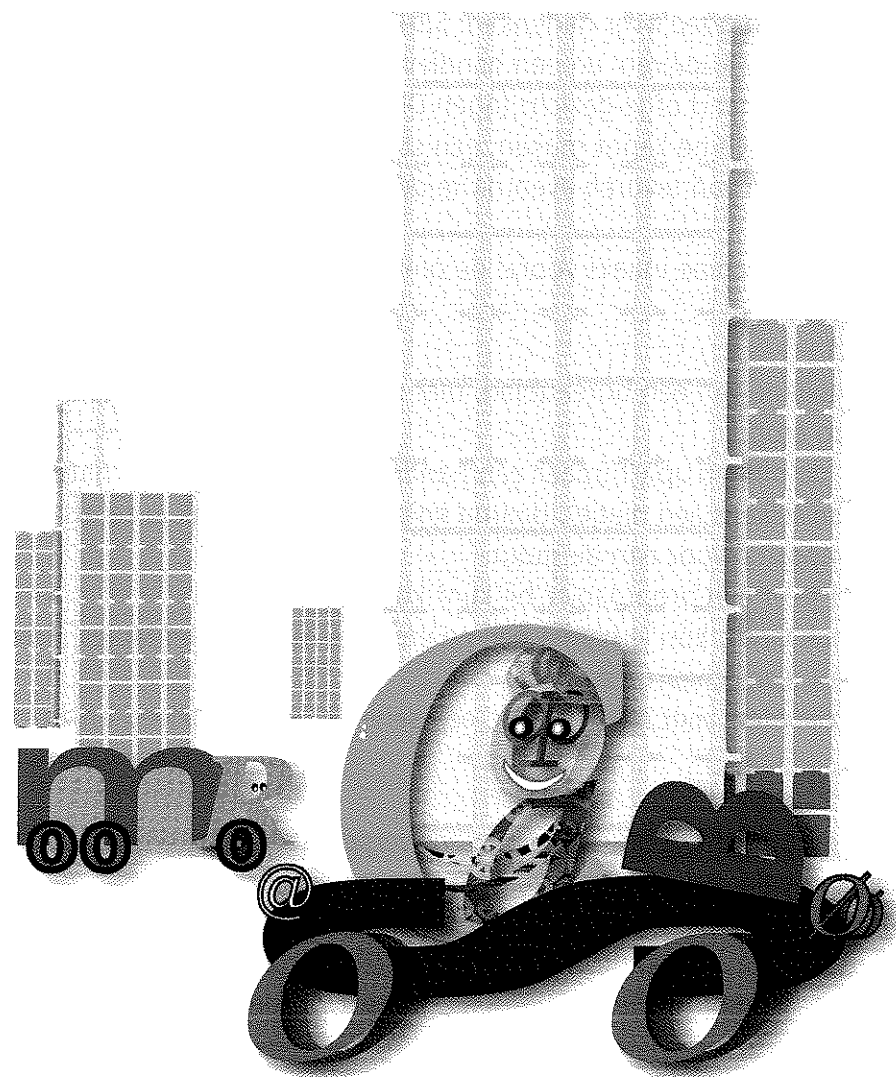
dus van tevoren samen maken.

De afbeelding van de afbeelding

Voor deze opdracht gebruik je de gekopieerde afbeeldingen om iets anders uit te beelden dan wat het eigenlijk is.

Gebruik bijvoorbeeld wat je maar wilt om een landschap mee te maken: gekopieerde potloden als boomstammen? Grasjes als houten hekje?

Als je dit leuk vindt, zou je ook een gezicht bij elkaar kunnen plakken, of een leuk droomdier.



Kansberekening



	1	2	3	4	5	6
1	1+1	1+2	1+3	1+4	1+5	1+6
2	2+1	2+2	2+3	2+4	2+5	2+6
3	3+1	3+2	3+3	3+4	3+5	3+6
4	4+1	4+2	4+3	4+4	4+5	4+6
5	5+1	5+2	5+3	5+4	5+5	5+6
6	6+1	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6



	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	5	6
2	2	3	4	5	6	7
3	3	4	5	6	7	8
4	4	5	6	7	8	9
5	5	6	7	8	9	10
6	6	7	8	9	10	11

Nu kun je de kansen gemakkelijk berekenen: in totaal heeft je schema 6 bij 6 vakjes = 36 vakjes.

De kans dat je 2 punten gooit komt maar in één vakje voor: het vakje linksboven, waarin allebei de dobbelstenen op 1 zijn gevallen.

Die kans is dus één van de zesendertig vakjes. Is één van de zesendertig mogelijkheden = $1/36$

De kans dat je 12 punten gooit is even klein: alleen in het vakje rechtsonder.

Maar de kans op bijvoorbeeld 3 punten is groter: dat komt in twee vakjes voor. Die

Spreekwoorden maken

Zo oud als de weg naar Metusalem
Met de stok op de kippen gaan
Och, daar kraait geen hond naar
Ben jij met verkeerde benen uit je bed gestapt?

Deze voorbeelden komen van internet. We kregen ze toegestuurd zonder de naam van de maker(s) erbij. Een paar zijn gevonden in de strip Jan Jans en de kinderen, van Jan Kruis.

6.

Dit kun jij OOK!

Pak een aantal van je dertig spreekwoorden en verander ze!

Wij hebben vast wat voorbeeldjes gemaakt, en dat vonden we een leuk werkje. Bij de voorbeelden hierboven hadden we al gemerkt dat het leuker is, wanneer het nieuwe woord dat je gebruikt, rijmt met het woord dat er eerst stond (bijvoorbeeld: een gegeven paard niet in de bek zeiken - was: kijken). Of wanneer je de volgorde verandert: goed jaar voor de tijd van het weer. Je komt vast zelf nog op meer ideeën.

Beter een goede buur dan een gekke vriend
Wie de schoen past, piepen de jongen
Schoenmaker, blijf bij je feest!
Eén zwaluw maakt nog geen nest

Succes!

De kleur van je huid

Nu *Vooruit* in kleur verschijnt, kunnen we in de lessen ook eens gaan nadenken hoe kleuren gemengd worden. En dit is één van de dingen die je het beste leert begrijpen door het gewoon zelf te doen. In deze les ga je proberen en goed kijken naar wat je gedaan hebt – je leert het best van je eigen probeersels!

Het is dus tegelijkertijd ook een les over leren van je eigen fouten, en goed kijken naar je werk, om te zien wat al goed was en wat je nog moet verbeteren.

Meestal leer je eerst de hele makkelijke dingen, die worden telkens een stapje moeilijker totdat je aan het einde het allermoeilijkste kunt doen. Dat is natuurlijk een prima manier van leren. Maar soms gaat het juist verkeerd: dan zijn de eerste stapjes zo gemakkelijk, dat je helemaal niet goed oplet omdat je het eigenlijk nogal stom vindt. Dan ga je slordig en ongeïnteresseerd werken, en eigen-lijk leer je dan niets, omdat je je hoofd er niet bij hebt. Je vergeet snel wat je gezien en gedaan hebt, en de opstap-oefeningen waren dus verloren tijd.

Daarom proberen we het in deze les eens andersom. We beginnen met de moeilijkste opdracht: zelf de goede huidkleur te mengen, waarbij je alleen de primaire kleuren (rood, geel, blauw) en wit mag gebruiken.

Begin hier. Pas wanneer je gemerkt hebt hoe moeilijk het was, geven we je de gemakkelijkere oefeningen, om eens te kijken of je dan op een betere manier leert.



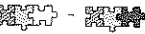
1.

Je hebt een gekleurd tijdschrift nodig waarin je mag knippen. Zoek een kleurenfoto van een gezicht dat je leuk vindt. Het gezicht moet je aankijken, en de afbeelding moet zo groot mogelijk zijn. Je zou ook een kleurenfoto van jezelf kunnen gebruiken.

Knip het gezicht uit en knip het in de lengte doormidden in een linker- en een rechterhelft. De leukste helft (een gezicht is nooit helemaal links en rechts hetzelfde, merk je dat?) plak je op een groot vel stevig tekenpapier.

RUIMTELIJK / CREATIEF
De kleur van je huid

Zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud van de les

Dit is een les waarin vakmanschap beoefend wordt: het gaat erom dat de kinderen zo nauwkeurig mogelijk kleuren mengen die exact aansluiten op voorgegeven kleuren. Uiteindelijk maken ze al schilderend een (foto-)portret af.

Tegelijkertijd gaat de les ook over het leren zelf: leren ze liever van klein naar groot, van gemakkelijk naar moeilijk? Of juist andersom: eerst een te moeilijke opdracht, waarbij je ziet wat je nog niet kunt, en daarna een keuze uit gemakkelijkere opdrachten, om bij te leren wat je nog niet beheerst.

Als voorbereiding voor deze les, of juist erna, zou een museumbezoek heel geschikt zijn: bekijk portretten van verschillende tijden. Of laat kinderen zelf op internet een aantal portretten opzoeken. Vraag ze om commentaar over de geschilderde kleuren – hopelijk is er wat meer waardering voor het vakmanschap om de juiste kleur te treffen, maar ook een meer gedetailleerde manier van kijken naar de verschillende nuances van kleur in een gezicht.

Vaardigheden

Analytisch denken

- inzicht
- abstract denken
- logica
- formulering
- **evaluatie**
- informatieverwerking

Creatief denken

- associëren
- brainstormen
- **flexibiliteit**
- Inlevingsvermogen*
- originaliteit
- **vormgeving**
- Praktisch denken*
- effectiviteit
- **doorzettingsvermogen**
- planning
- teamwork

- **zelfkennis**

- overtuigingskracht

De les in de klas

Tijd:	schilderen: 20-30 minuten; eventueel: nabespreken over de leermethode: 20 minuten
Benodigdheden:	kleurige tijdschriften met portretfoto's; verf
Werkvorm:	individueel; nabespreking in groepje
Product:	schilderijen

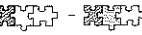
Voor de kleintjes

Geef de kinderen de helft van bekende figuren op een foto: Pino, Bert of Ernie, een teletubbie – maar ook de helft van een vis of vogel. Laat ze zelf de andere helft erbij tekenen of schilderen.

Ook een mogelijkheid: laat de kinderen de helft van andere gekleurde voorwerpen toevoegen, bijvoorbeeld: rode kruk, zelf andere helft bijschilderen.

TAAL
Toverbal van taal

zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud van de les

De kinderen maken woordraadsels en grapjes door samengestelde woorden samen te trekken. Ze kijken hiervoor bewust naar de vorm van taal – een beginnetje voor poëzie.

Vaardigheden

Analytisch denken

- **inzicht**
- abstract denken
- logica
- formulering
- evaluatie
- **informatieverwerking**

Creatief denken

- **associëren**
- **brainstormen**
- **flexibiliteit**
- inlevingsvermogen
- **originaliteit**
- vormgeving

Praktisch denken

- effectiviteit
- doorzettingsvermogen
- planning
- teamwork
- zelfkennis
- overtuigingskracht

De les in de klas

Tijd:	30-60 minuten
Benodigdheden:	pen en papier, eventueel: woordenboek
Werkvorm:	individueel of in tweetallen
Product:	woordraadsels

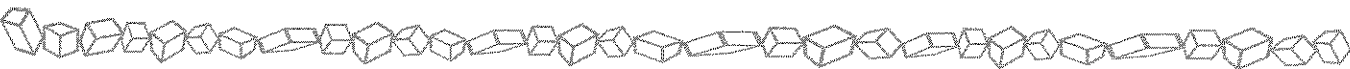
Hier vindt u nog wat extra ideetjes voor de kinderen die niet goed op gang komen: lampenkap/kapstok
wandelstok/stokvis
voordeur/deurbel
gordeldier/dierentuin
bloemkool/koolwitje

En om de kinderen een heel nieuwe suggestie te geven: nieuwe spellen bedenken: voetbal-lenbak
strohalm-a
damsteen-worp

En ongewoon snoep: toverbal-lon
zwavelzuur-tje (voor een heks ...)
kassabon-bons

Andere combinaties: muzieknotenkraker
vliegenzwamneus
kerstboomgrens
zwavelstokvis
zebrapaddenstoel
bosuilenbrilletje
zwerfkattenkwaad

Uitkomsten
1:
a: kasteel is slot: fietsslot en slotgracht
b: keer is maal: feestmaal en maaltijd
c: Dit is een spreekwoord: de *soep* wordt niet zo heet gegeten als zij wordt opgediend:
erwtensoenp en soepstengel
2:
a: trap
b: fiets
c: mat



Toverbal van taal

Als je een toverbal in je mond hebt, verandert er steeds iets. Eerst is hij geel en proef je citroen, en dan proef je wat aardbei-achtigs en wordt hij rood. Zulke toverbalwoorden maken we in deze les van taal. We werken met samengestelde woorden, zoals lijfwacht, weegschaal en lichtflits. En dan gebruiken we het tweede deel van zo'n woord als het eerste deel van weer een nieuw samengesteld woord, zoals wachtpost, flitspaal en schaaldier.

Zie je de overeenkomst met de toverbal? Terwijl je het eerste woord uitspreekt komt de smaak (de betekenis) van het tweede woord er al aan.

En daar zijn je eerste raadsels:

LIJF-POST (hier hebben we het middenstuk, WACHT, weggelaten)

WEEG-DIER (SCHAAL ontbreekt)

LICHT-PAAL (FLITS ontbreekt)

1.

Raadsels oplossen

Dit is best moeilijk, dus voor de eerste twee raadsels helpen we je op weg met een zinnetje:

FOTOMACHINE

Deze graaf bedacht de fotomachine

GRENSBODE

De grensbode kwam de post bezorgen

FIETSJESDIEF

In zijn haast struikelde de fietsjesdief over een tas

Dat hadden we te gemakkelijk gemaakt, hè? Want we gaven de ontbrekende woorden gewoon in de zin:

fotograaf en graafmachine was de eerste.

De tweede was grenspost en postbode

En de derde natuurlijk: fietstas en tasjesdief

Nu maken we de raadsels moeilijker:

a: FIETSGRACHT

De fietsgracht ligt om het kasteel

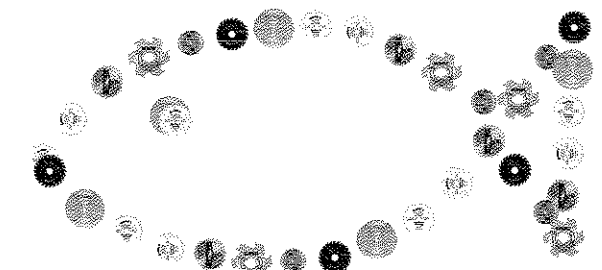
Toverbal van taal

b: FEESTTIJD

Elke keer was het feesttijd

c: ERWTENSTENGEL

De erwtenstengel wordt niet zo heet gegeten als hij wordt opgediend



'De cirkelzaagvis'

2.

Bedenk nu eerst de oplossing van deze raadsels, en daarna een mooie zin om anderen mee te helpen om het raadsel op te lossen. Dit zijn je woorden:

a: WENTELLOPER

b: SPORTENSTALLING

c: HANGENKLOPPER

3.

Bedenk nu je eigen woorden om raadsels mee te maken.

Tip: bedenk eerst een dubbel woord, zoals spoor-weg.

Bedenk vijf woordparen zoals spoorweg/weglopen en maak er je eigen raadsels van.

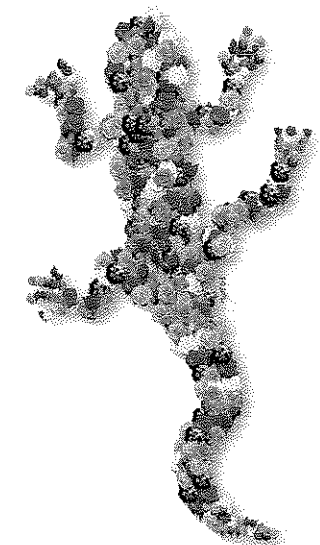
4.

Nu een heel andere manier: we gebruiken diernamen én we laten het middenstuk staan. Zo kun je heel mooie beginnetjes bedenken voor een fantastisch verhaal. Kijk maar: je wilt toch zó wel het verhaal weten van

- de kerstboomkikker
- de zuurstokstaartjes
- de girafknapper
- de cirkelzaagvis
- de rozenhagedis, en ál die andere dieren, die er allemaal op zitten te wachten om door jou uitgevonden te worden?

Maar ook zonder diernamen zijn mooie verhalen te maken: over de rozenstruikrover die alleen maar olifanta dronk bijvoorbeeld ...

Succes!



'De rozenhagedis'