

7-9 jaar

LOCO

maxi

Paul van Loon

Dolfje Weerwolfje

puzzelen
met taal



Sluit
100% aan
bij school

zwijzen

Loco: het allerleukste leerspel

Zwijssen, dé leesspecialist sinds 1846. Ruim 80% van de kinderen leert op school lezen met Zwijssen. Lezen is de basis voor leren: van rekenen tot schrijven, van geschiedenis tot aardrijkskunde.

Zwijssen, voor een leven lang lees- en speelplezier!

1^e druk 2021

ISBN 978.90.487.4156.4

NUR 228

© 2021 Uitgeverij Zwijssen B.V. Tilburg

Dolfje Weerwolfje™

© 2021 Paul van Loon

© 2021 illustraties Hugo van Look

© 2021 All rights reserved Uitgeverij Leopold, Amsterdam

Voor België: Uitgeverij Zwijssen.be, Antwerpen

D-nummer: D/2021/1919/133

Alle rechten voorbehouden.

Ontwerp: Studio Wonderdag, Tilburg

© Georg Westermann Verlag GmbH, Braunschweig,

Germany – @ LOCO, LÜK, miniLÜK, and bambinoLÜK are registered trademarks of

Georg Westermann Verlag GmbH, Braunschweig, Germany

Behoudens de uitzonderingen in de Auteurswet mag niets uit deze uitgave worden openbaar gemaakt of veelevoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor licenties voor knipselkranten en -diensten of voor het overnemen voor onderwijsdoeleinden kunt u contact opnemen met de Stichting PRO: www.stichting-pro.nl. Voor meer informatie over auteursrecht in het onderwijs gaat u naar www.onderwijsauteursrecht.nl.



www.zwijssen.nl/leerspellen

Zo speel je met Loco maxi

Bij alle opdrachten geldt: de rode getallen vóór de opgaven komen overeen met de getallen op de blokjes in de basisdoos. De blauwe getallen bij de antwoorden geven aan op welk vakje in de basisdoos je het blokje moet leggen.



Stap 1

Open je Loco maxi boekje bij de opdracht die je wil spelen. Open dan de basisdoos en leg de 24 blokjes op volgorde in de onbedrukte deksel.



Stap 2

Neem het blokje met het rode getal 1 en begin met de eerste opgave. Wat is het antwoord en welk getal hoort daarbij? Leg blokje 1 op dat vakje onderin de basisdoos. Het blokje met het rode getal 1 moet naar boven liggen. Doe dit met alle 24 blokjes.

Voorbeeld: Bij de eerste opgave van opdracht 1 is het antwoord 'drie lettergrepen'. Daarbij zie je het blauwe getal 13. Blokje 1 leg je dus op vakje 13 in de doos.



Stap 3

Ben je klaar? Sluit de basisdoos en draai hem naar boven om. Maak de doos weer open. Je ziet nu een figuur. Controleer of dit figuur overeenkomt met het figuur dat afgebeeld is bij de opdracht. Is het figuur hetzelfde? Dan heb je alle opgaven goed gemaakt.

Liggen sommige blokjes niet op de juiste plaats? Dan heb je daar fouten gemaakt. Draai deze blokjes direct om. Doe de basisdoos dicht, draai hem om en maak hem open. Je ziet nu precies welke opgaven je niet goed had gedaan. Haal die blokjes uit de doos en doe de opgaven die erbij horen opnieuw. Controleer nog een keer. Ga door totdat het figuur klopt!

Hoeveel lettergrepen tel je? Twee of drie?



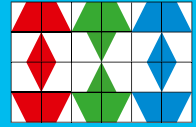
		twee	drie
1	slaapkamer	22	13
2	pantoffels	6	15
3	drieling	18	24
4	weerwolf	2	4
5	spookgeluid	9	11
6	maanlicht	16	14
7	roeiboot	3	12
8	flaporen	16	19
9	zaklantaarn	1	5
10	weerwolfjeuk	10	24
11	vampier	8	7
12	voeten	4	23
13	bladeren	5	1
14	kinderen	15	21
15	vanzelf	17	20
16	kippenhok	3	14
17	struikelen	13	9
18	zeven	6	18
19	rechtop	10	11
20	dromen	7	21
21	schaduw	8	23
22	muziek	22	17
23	mevrouw	20	2
24	geheimpje	19	12



Blokje 1 leg je dus op vakje 13 in de doos.



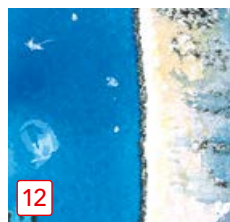
Lees de zinnen. Schrijf je het onderstreepte woord met een hoofdletter of niet?

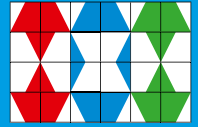


	hoofdletter	
	ja	nee
1 <u>dolfje</u> liep het bos in.	3	17
2 'Wie is daar?', <u>riep</u> de meester.	24	5
3 Hij stak zijn <u>vuist</u> in de lucht.	18	2
4 Vlug kleeedde <u>timmie</u> zich aan.	4	3
5 De kinderen van meester <u>frans</u> maakten hun huiswerk.	7	2
6 Hij pakte <u>pen</u> en papier uit zijn tas.	21	6
7 Vader en <u>moeder</u> keken verbaasd naar het jongetje.	1	11
8 'Bedankt', zei <u>noura</u> zachtjes.	15	22
9 Hij was op <u>dolfjes</u> kamer.	1	19
10 Samen met Dolfje liep <u>opa</u> naar buiten.	7	8
11 Even hield <u>hij</u> zijn adem in.	9	16
12 <u>hij</u> pakte de bloempot en zette die omgekeerd op zijn hoofd.	12	14
13 <u>paul</u> van <u>loon</u> is de schrijver van het boek.	9	6
14 'Kan ik je helpen?', <u>vroeg</u> de man vriendelijk.	15	17
15 Ik ben op zoek naar <u>neef</u> Leo.	23	13
16 <u>gelukkig</u> was de vijver niet diep.	10	12
17 Voor hem stond een rij donkere <u>figuren</u> .	11	23
18 Dolfje <u>weerwolfje</u> heeft een witte vacht.	14	20
19 'Ha <u>tim</u> ', zei vader.	24	5
20 De <u>buurvrouw</u> aaide hem over zijn bol.	4	21
21 In de verte rende de <u>hond</u> door het bos.	10	19
22 <u>vader</u> staarde dromerig voor zich uit.	18	8
23 'Je ziet dat ik overal aan heb gedacht <u>liefje</u> ', zei de buurvrouw.	16	22
24 Waar was de <u>uil</u> ?	13	20

Puzzelen!

Blokje 1 leg je dus op vakje 5 in de doos.



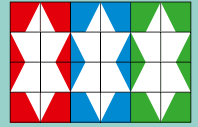


Dolfje, Timmie en Noura slapen. Ontcijfer hun dromen!

Blokje 1 leg je dus
op vakje 24 in de doos.



- 1 Dit dier slingert in de boom van de ene naar de andere droom.
- 2 Deze wollige dieren zie je het meest in de droom van Noura.
- 3 In de droom van Dolfje staat zijn vriend Timmie in de boom.
- 4 Een varken zit op het gras.
- 5 Timmie heeft een hoed in zijn hand.
- 6 Vier kippen op een rij.
- 7 Dit is een camera die gebruikt wordt om te filmen.
- 8 De twee handen achter de boom waar Dolfje tegenaan staat.
- 9 De spot boven het podium van The voice of Wolfland.
- 10 Dolfje slaapt in zijn bed. Hij droomt.
- 11 De microfoon in de droom van Timmie.
- 12 Noura ligt te slapen onder een gele deken.
- 13 Dolfje zit in de boom.
- 14 Een giraf achter een boom.
- 15 Het bord van The voice of Wolfland.
- 16 De twee handen achter de boom waar Timmie bovenin staat.
- 17 De zuil van de Griekse tempel in de droom van Noura.
- 18 Het dier met een lange slurf.
- 19 Twee handen achter de zuil in de droom van Noura.
- 20 Noura zit bovenin de boom.
- 21 Het tweede droomwolkje van Timmie.
- 22 Dolfje draagt een blauw broekpak en staat bij een boom.
- 23 De stoel van de regisseur die dichtbij de filmcamera staat.
- 24 Noura zingt op het podium.



Het allerleukste leerspel



- Oefenen met taal en grammatica
- Vergroten van de woordenschat
- Creatief spelen en puzzelen met taal
- Prikkelen van de fantasie

taal & lezen

7+

Spelend leren, daar draait het om!

Met Loco oefent je kind spelenderwijs belangrijke vaardigheden. Op school en thuis. Want spelend leren, daar draait het om. Sinds 1968, wie kent het niet!



Puzzelen met taal

Kinderen kunnen direct samen met Dolfje aan de slag als ze dit leuke en leerzame oefenboekje openslaan! In dit boekje oefenen ze met werkwoordspelling, hoofdletters, meervoudsvormen, lidwoorden, zelfstandig naamwoorden en nog véél meer. Kinderen vergroten hiermee hun woordenschat en leren zo nóg beter lezen. Ze ontdekken zélf of ze een opdracht goed hebben gemaakt door het figuur achterop de blokjes te controleren.

Loco groeit met je mee:



3-5 jaar



4-7 jaar



7-9 jaar

Op zwijsen.nl/leerspellen
vind je nog meer leuke spellen!

ISBN 978-90-487-4156-4



9 789048 741564



Sluit
100% aan
bij school

zwijsen