

7-9 jaar

LOCO

maxi

Paul van Loon

# Dolfje Weerwolfje

puzzelen  
met spelling



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<sup>e</sup> druk 2021

ISBN 978.90.487.4157.1

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/2021/1919/134

*Alle rechten voorbehouden.*

**Ontwerp:** Studio Wonderdag, Tilburg

Foto: Paul van Loon © TUFFCAT MEDIA

© 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](http://www.stichting-pro.nl). Voor meer informatie over auteursrecht in het onderwijs gaat u naar [www.onderwijssenauteursrecht.nl](http://www.onderwijssenauteursrecht.nl).



[www.zwijssen.nl/leerspellen](http://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 moet het antwoord 'ij' zijn. Daarbij zie je het blauwe getal 23. Blokje 1 leg je dus op vakje 23 in de doos.

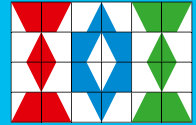


## Stap 3

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!

# Schrijf je het woord met ei of ij?

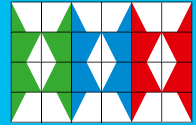


		ei	ij
1	spijt	17	23
2	kr__sen	9	16
3	geh__m	20	11
4	w__nig	24	5
5	lel__k	22	7
6	p__nzen	15	10
7	alleb__	3	21
8	gr__nsde	4	11
9	gel__k	16	19
10	ontb__ttafel	1	8
11	gew__	12	3
12	__eren	4	23
13	h__gen	2	17
14	__zer	15	21
15	onh__spellend	13	6
16	verst__ven	24	18
17	zw__gend	20	10
18	gezelligh__d	14	13
19	__genlijk	9	7
20	__land	5	18
21	verb__sterd	12	1
22	waarh__d	22	14
23	k__hard	6	8
24	wedstr__d	19	2

Blokje 1 leg je dus op vakje 23 in de doos.



# Lees de zinnen. Schrijf je het woord met een f of v?

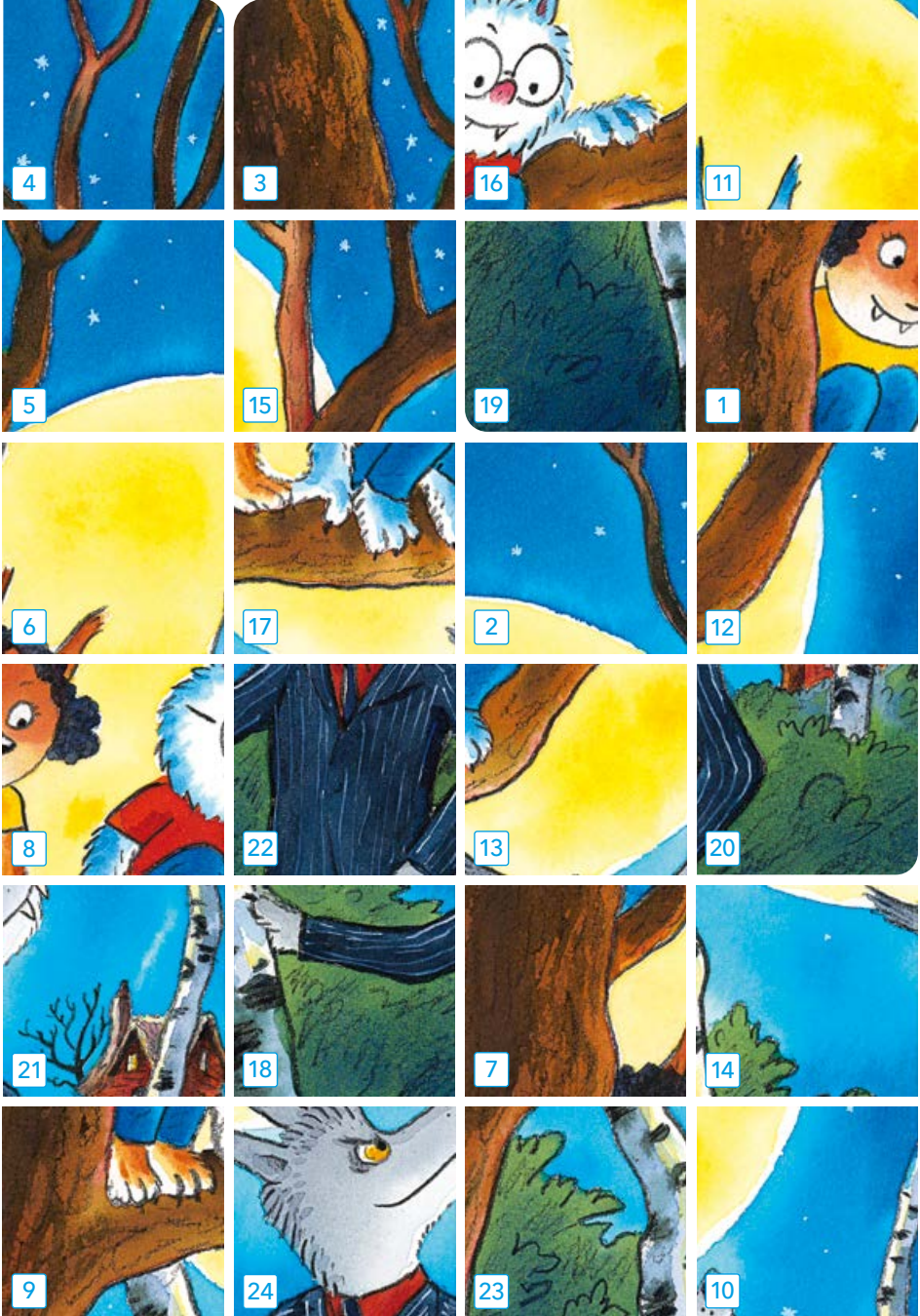
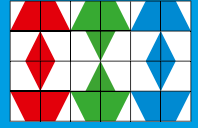


	f	v
1 Dol_je werd wakker.	14	23
2 Hij blee_ nog lekker in bed liggen.	16	10
3 Het was zijn _erjaardag.	15	17
4 Dolfje werd vandaag ze _en jaar.	2	13
5 Het was een _eestelijke dag.	6	3
6 Een zil_eren lijn liep over zijn gezicht.	5	15
7 Hij keek naar de plant op de _ensterbank.	24	4
8 Dolfje hoorde vader en moeder _luisteren.	2	14
9 Wat _reselijk, dacht Timmie.	11	18
10 Hij sloeg wild met zijn _oorpoten tegen de takken.	8	5
11 In de tuin stond een ver_allen kippenhok.	22	1
12 Zijn pyjama zat strak om zijn lij_.	3	16
13 Het zilveren _orkje doet pijn in Dolfjes hand.	12	20
14 Hij voelde zich gelukkig in zijn weerwolven_el.	4	22
15 Hij stak zijn _uist in de lucht.	21	24
16 Dolfje zag in een _lits een schim op hem afkomen.	19	17
17 Dolfje was een weerwol_ geworden.	10	1
18 Me_rouw Krijtjes had haar hoedje weer opgezet.	7	23
19 Plotseling begon Dolfje _link te boenen.	9	13
20 De maan was rond en vol en straalde _el.	8	20
21 Het maanlicht zette de tuin in een to_erachtig licht.	18	12
22 Zijn ogen _onkelden als edelstenen.	21	6
23 Straks zou de _amilie op bezoek komen.	7	9
24 Noura en Dolfje beleven een spannend a_ontuur.	19	11

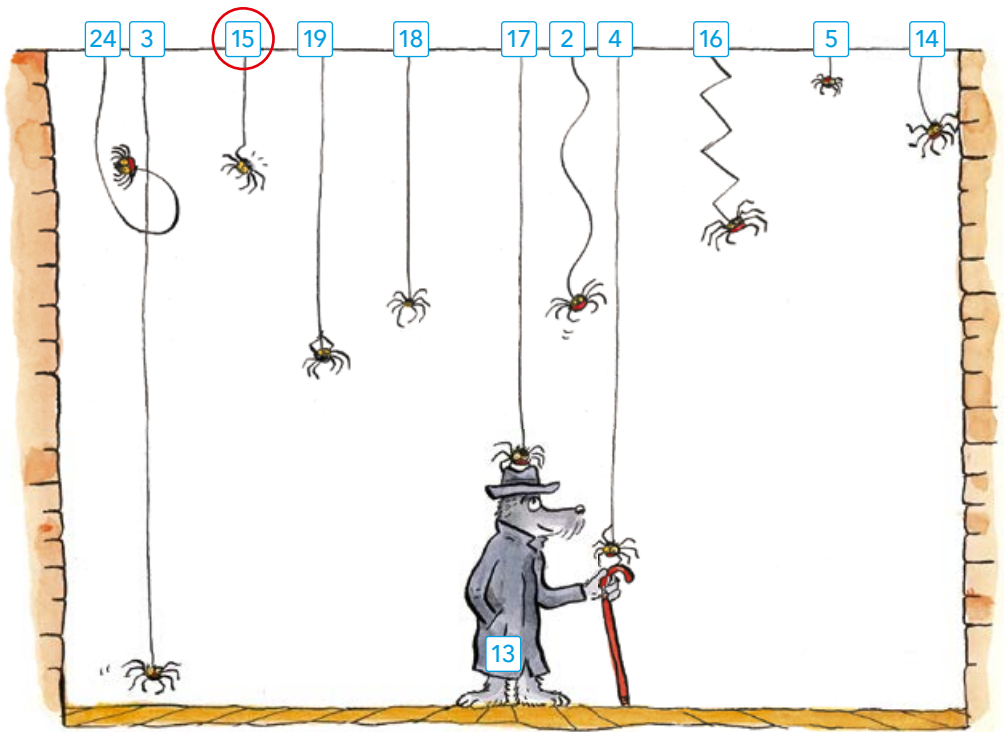
# Puzzeltijd!

Blokje 1 leg je dus op vakje 3 in de doos.





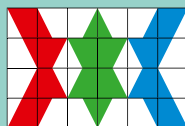
# Weet jij de juiste antwoorden op de vragen?



- 1 Welke spin houdt zich met één poot vast aan de draad?
- 2 Welke spin zit op opa's hoed?
- 3 Welke spin houdt de muur vast?
- 4 Welke spin heeft een zigzagdraad?
- 5 Welke spin zit in opa's jaszak?
- 6 Welke spin maakt een bochtje?
- 7 Welke spin heeft de kortste draad?
- 8 Welke spin hangt aan de langste draad?
- 9 Welke spin houdt zich met twee poten vast aan de draad?
- 10 Welke spin heeft een golvende draad?
- 11 Welke spin houdt opa's stok vast?
- 12 Welke spin is nog niet genoemd?



Blokje 1 leg je dus op vakje 15 in de doos.



- 13 De bosuil leeft in het bos. Hij voelt zich thuis tussen de bladeren.
- 14 De kleinste uil heet een dwerguil.
- 15 Doordat deze uil een bril draagt, kan hij ook heel goed van dichtbij zien.
- 16 Deze aap denkt dat hij een uil is.
- 17 Bij deze uil lijkt de neus op een zaag! Hij draagt een tuinbroek.
- 18 Bovenop de stenen staat de steenuil.
- 19 De uil die lacht.
- 20 Deze blauwgrijze uil heeft een donkere kuif.
- 21 Zonder dat deze uil het zelf weet, maakt hij het geluid van een eend.
- 22 Er hangt een wolkje boven deze uil.
- 23 'Oehoe, oehoe', roept deze uil.
- 24 Dit is de enige uil die een masker draagt.

# Het allerleukste leerspel



- Oefenen met spellings- en leesmoelijkheden
- 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 spelling

Met dit kleurrijke oefenboekje oefenen kinderen spelenderwijs met spellingsmoelijkheden, zoals het gebruik van de letter f of v, het verschil tussen ei en ij en woorden eindigend op -tie en -sie. De taalpuzzels prikkelen de fantasie en vergroten de woordenschat. Kinderen controleren zélf of ze een opdracht goed hebben gemaakt. Samen met Paul van Loons Dolfje Weerwolfje wordt oefenen met spelling een feest!

## Loco groeit met je mee:



3-5 jaar



4-7 jaar



7-9 jaar

Op [zwijsen.nl/leerspellen](http://zwijsen.nl/leerspellen)  
vind je nog meer leuke spellen!

ISBN 978-90-487-4157-1



9 789048 741571



Sluit  
100% aan  
bij school

zwijsen