



Naam:

Leeftijd:

SCHRIJVEN

1. Trek strepen met vinger in het zand.

☐ Behaald

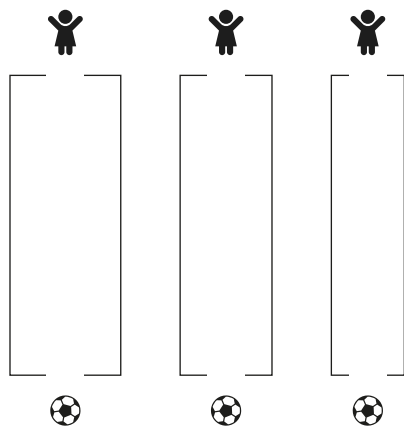
2. Trek strepen met stokje in het zand.

☐ Behaald

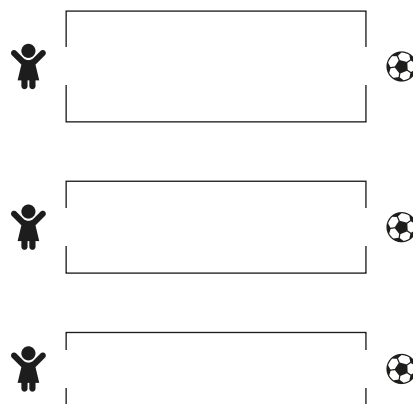
3. Trek strepen met schrijfgerei op papier.

☐ Behaald

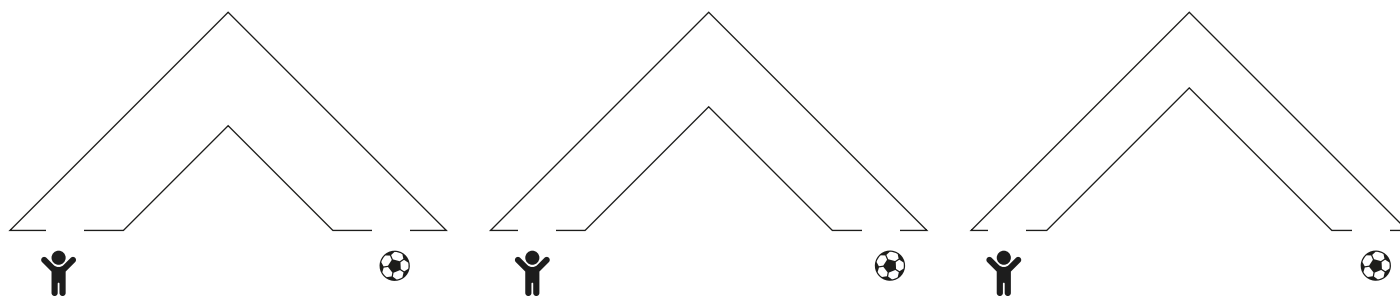
4. Trek een lijn over de weg van het meisje naar de bal. Blijf op de weg.



5. Trek een lijn over de weg van het meisje naar de bal. Blijf op de weg.



6. Trek een lijn over de weg van de jongen naar de bal. Blijf op de weg.

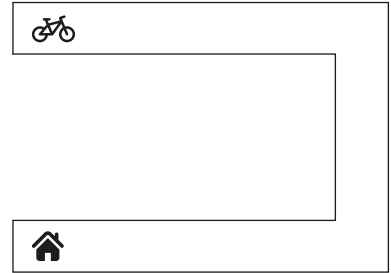
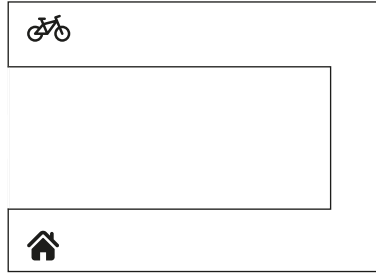
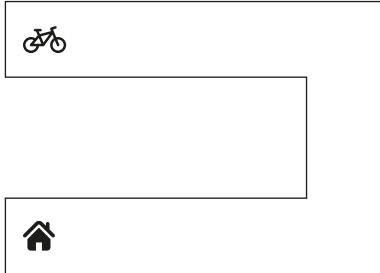




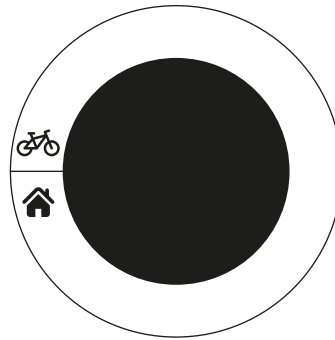
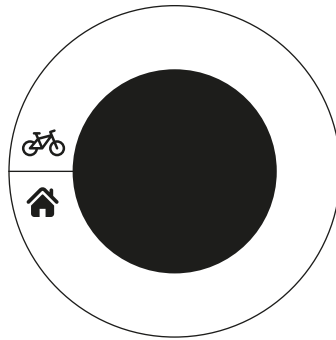
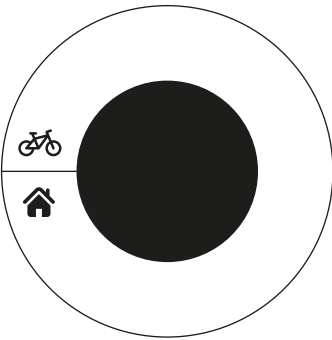
Naam:

Leeftijd:

7. Trek een lijn over de weg van de fiets naar het huis.



8. Trek een lijn over de weg van de fiets naar het huis.



9a. Trek de arcades over. Teken daarnaast zelf nog drie of meer arcades:



9b. Trek de guirlandes over. Teken daarnaast zelf nog drie of meer guirlandes:





Naam:

Leeftijd:

10. Schrijf je naam zo snel mogelijk onder elkaar.

-
-



Naam:

Leeftijd:

11a. Schrijf de onderstaande tekst over.

mijn zus loes heeft een nieuwe baan	29
ze is nu daar heen op de fiets	52
met mijn pa ga ik op weg	70
we gaan naar haar toe	88
ze is blij als we er zijn	107



Naam:

Leeftijd:

11b. Schrijf de onderstaande tekst over.

op de tafel staat een viskom	23
in die kom zwemt een goudvis	46
op de bodem ligt wat grind	67
er zit ook een plantje in	87
de poes kijkt hoe de vis zwemt	111
zou de poes ook willen zwemmen	136



Naam:

Leeftijd:

11c. Schrijf de onderstaande tekst over.

In de kast liggen zijn schelpen.	27
Joost spaart ze al heel lang.	51
Hij zoekt ze zelf op het strand.	77
Vlak bij het water liggen heel veel schelpen.	115
Ze hebben de gekste vormen.	138
Sommige zien er uit als een hoorn, andere zijn plat.	181



Naam:

Leeftijd:

11d. Schrijf de onderstaande tekst over.

Bergbeklimmen is geweldig, maar kan best gevaarlijk zijn.	50
Het weer in de bergen kan snel omslaan. Voor je het weet,	96
kun je in een sneeuwstorm terecht komen. Daarom is het	141
verstandig de weerdienst te bellen voor je op weg gaat.	187
Je krijgt dan het laatste nieuws over het weer in de bergen.	236



Naam:

Leeftijd:

11e. Schrijf de onderstaande tekst over.

Bij het opstijgen maken de branders nog steeds veel lawaai, omdat de lucht	62
verder op temperatuur moet komen. Maar wanneer je hoog in de lucht	115
zweeft, branden ze alleen als de ballon te veel daalt. Als beloning voor je	176
moed kun je uiteindelijk in alle stilte genieten van het uitzicht.	232
Wat ziet de wereld er van boven klein, maar bijzonder mooi uit!	284



Naam:

Leeftijd:

KNIPPEN

1. Scheur een blaadje doormidden.

☐ Behaald

2. Knip een blaadje doormidden.

☐ Behaald

3. Knip over de weg.

Voorbereiding:

Knip het blad door midden en geef de helft aan het kind.

Zeg tegen het kind:

Knip de balk door midden. Je mag beginnen bij de schaar.

Het kind mag twee pogingen doen.





Naam:

Leeftijd:

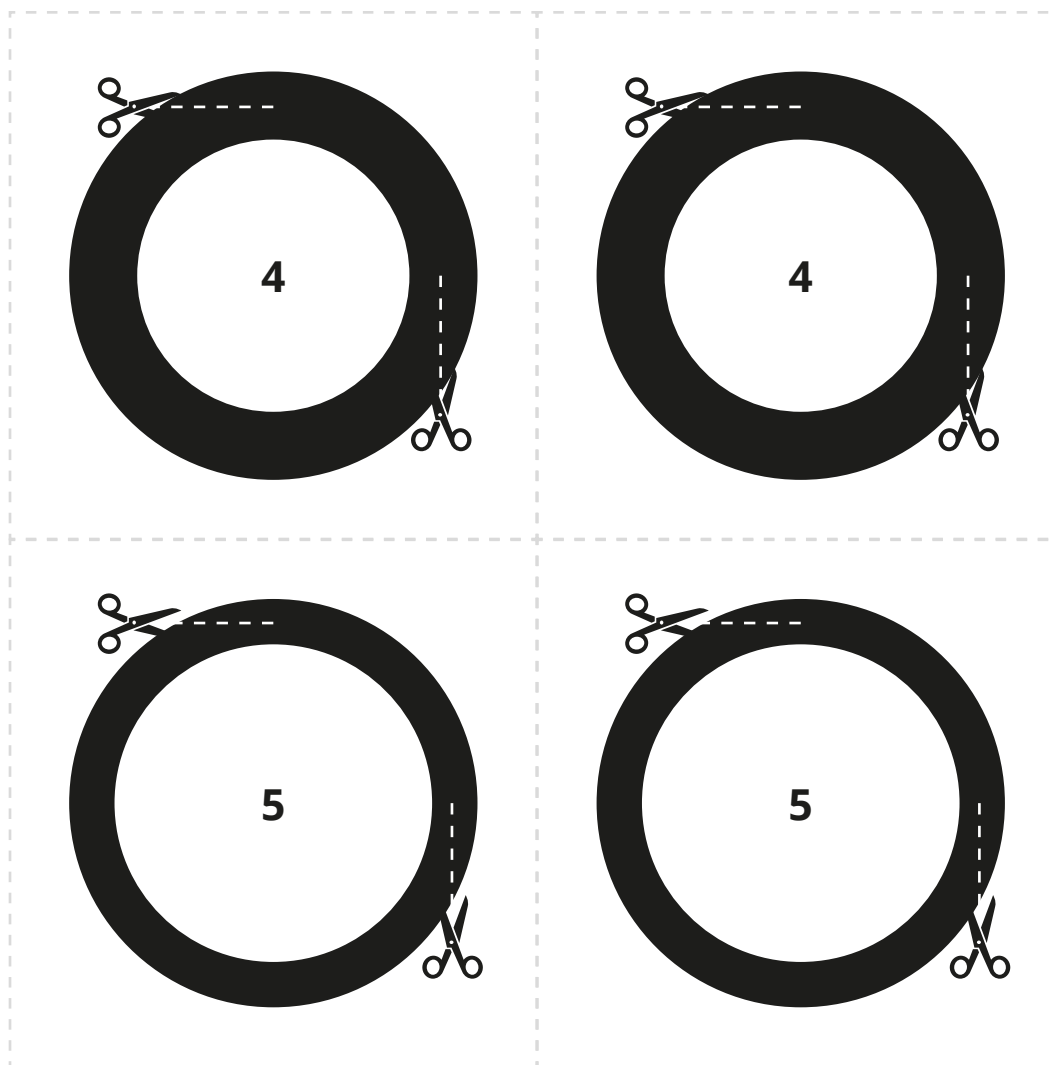
4, 5. Knip de cirkel.

Vorbereiding:

Knip het figuur langs de stippenlijn uit en geef één figuur aan het kind.

Zeg tegen het kind:

Knip het figuur uit. Je mag beginnen bij de schaar. Knip precies in het midden van de zwarte lijn. Het kind mag twee pogingen doen.

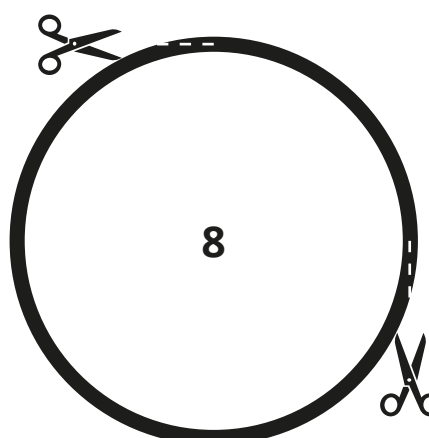
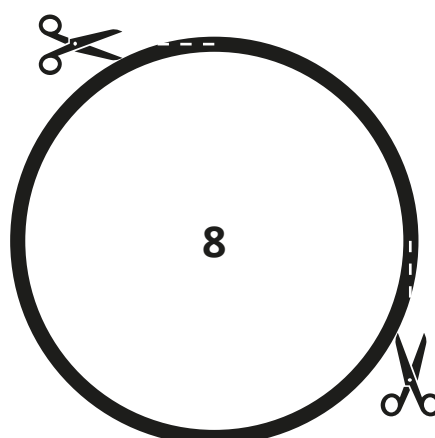
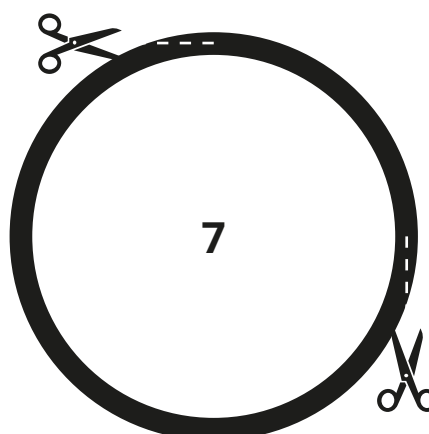
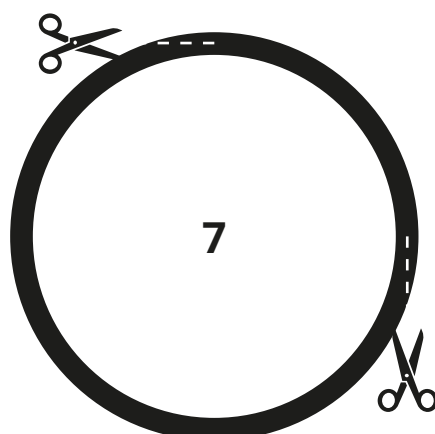
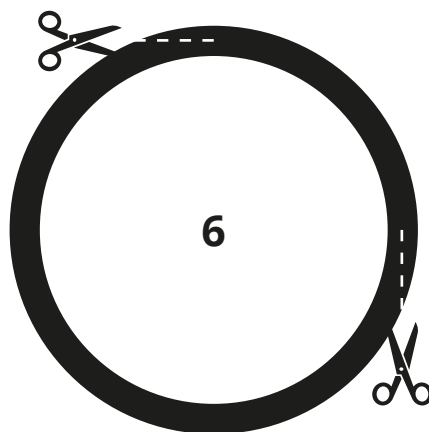
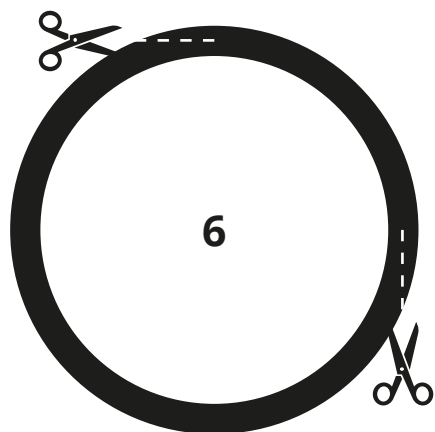




Naam:

Leeftijd:

6, 7, 8. Knip de cirkel.





Naam:
Leeftijd:

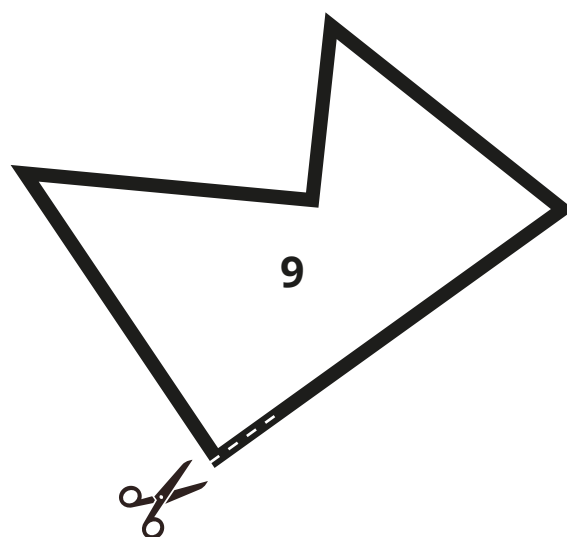
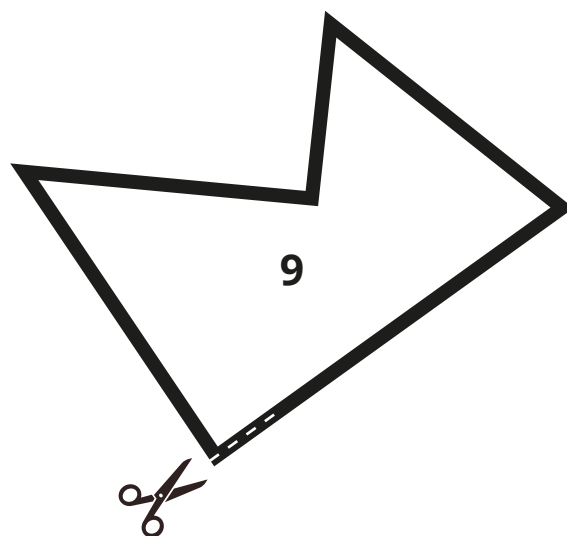
9. Knip het hoekige figuur.

Vorbereiding:

Knip het blad door midden en geef de helft aan het kind.

Zeg:

Knip het hoekige figuur uit. Je mag beginnen bij de schaar. Knip precies in het midden van de zwarte lijn. Het kind mag twee pogingen doen.





Naam:
Leeftijd:

10. Knip de olympische ringen.

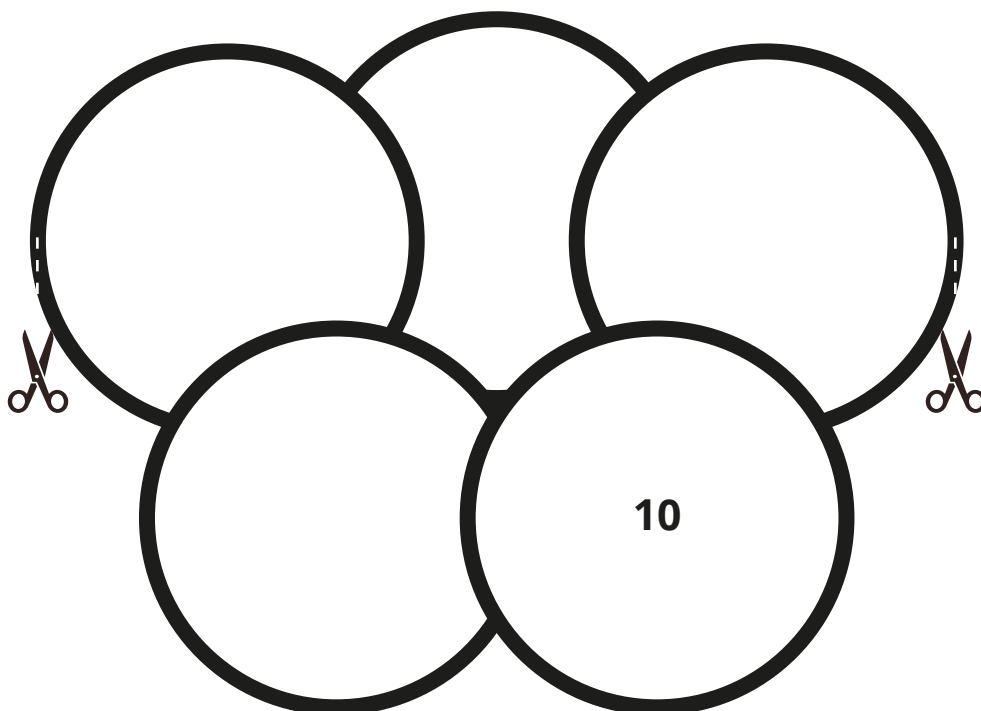
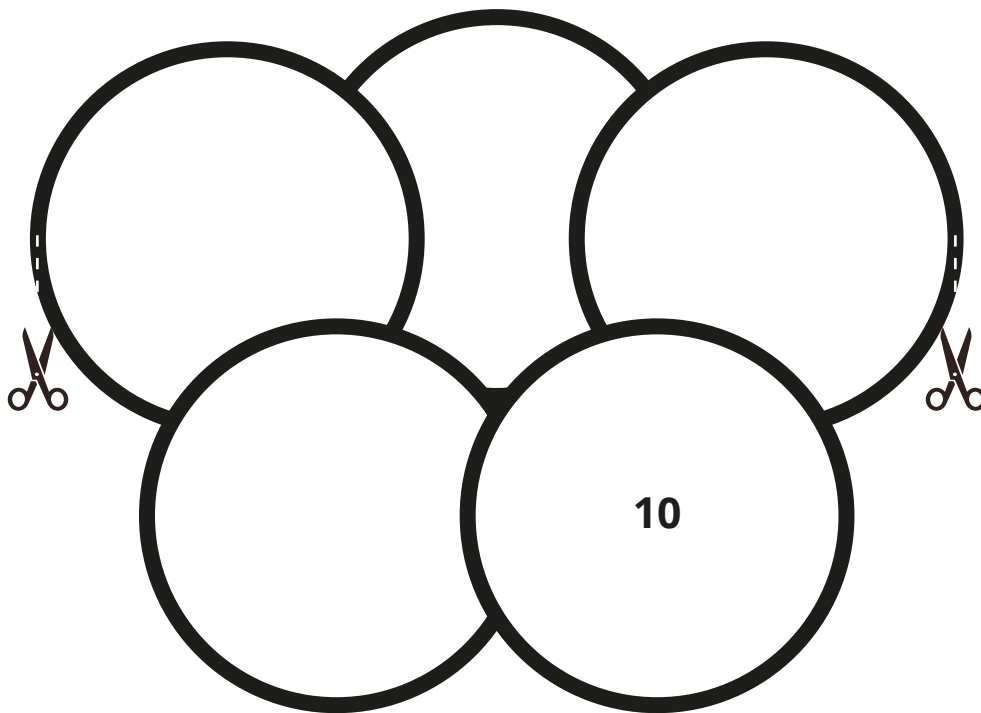
Vorbereiding:

Knip een figuur alvast uit en geef deze aan het kind.

Zeg tegen het kind:

Knip de olympische ringen langs de buitenkant uit. Je mag beginnen bij een schaar.

Knip precies in het midden van de zwarte lijn. Het kind mag twee pogingen doen.





Naam:
Leeftijd:

11. Knip het complexe figuur.

Vorbereiding:

Knip het blad door midden en geef de helft aan het kind.

Zeg tegen het kind:

Knip de figuur uit. Je mag beginnen bij de schaar. Knip precies in het midden van de zwarte lijn. Het kind mag twee pogingen doen.

