

Werkblad bij de les
Spellingwereld
hond-kat-woorden



• Begin hier!



Als je klikt op 'begin hier' lees je meteen al een paar **hond-kat**-woorden. Als je het woord langer maakt hoor je of het de 'd' of de 't' moet zijn. Vul hieronder steeds de juiste letter in.

goe.....

opdrach.....

woor.....

werel.....

bor.....

*Tip: **Goe.....** kun je ook langer maken, denk maar aan: **de goe.....e fee** in het sprookje van Doornroosje!*

*Hoe vaak heb je in dit HELE GRIJZE VAK nu de 'd' ingevuld?
Dit is het eerste cijfer van code 1.
Noteer het hieronder:*

Eerste cijfer code-kiezer 1:

.....

• Opdracht 1



Vul weer de juiste letters in.
Als je het woord langer maakt
hoor je of het de 'd' of de 't' moet
zijn.

In deze **opdrach.....** ga je een wolf temmen. Hij verandert dan in een **soor..... hon.....** Je ziet dat aan de rode **har.....jes** die om de wolf verschijnen. Als je met je **rech.....ermuisknop** op de wolf klikt terwijl je kleurstof in je **han.....** houdt kun je de kleur van de **halsban.....** veranderen. Als je dat niet doet blijft de kleur van de **halsban..... roo.....**

*Tip: om te horen of je **har.....jes** met een 'd' of een 't' schrijft moet je kijken van welk **woor.....** dit **verkleinwoor.....** komt. Denk maar aan: het symbool van de liefde is een **roo.... har.....***

Hoe vaak heb je in dit grijze vak de letter 't' ingevuld?
Dat is het tweede cijfer van je code!
Vul dat hieronder in.

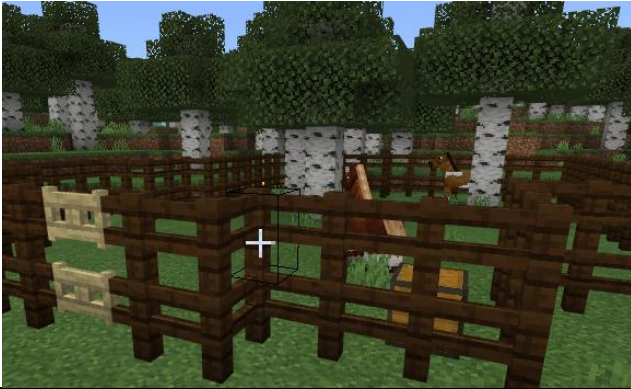
Tweede cijfer code-kiezer 1:

.....

Heb je de twee cijfers gevonden? Samen maken ze
jouw eerste code!

Kies bij de eerste code-kiezer nu de goede code.

• Opdracht 2



Vul weer de juiste letters in.
Als je het woord langer maakt
hoor je of het de 'd' of de 't' moet
zijn.

Loop door de **poor.....**, dat is de 'deur' in het hek.
Begin ermee om het eerste **paar.....** te temmen. Ga
erop zitten tot hij je er niet meer af gooit. Daarna kun
je op het **paar.....** een zadel plaatsen. Nu kun je rijden!
Tem daarna het tweede **paar.....**. Nu heb je 2 paarden,
een **paar.....je** paarden dus!
Zoek nu in de **kis.....** de appel van **gou.....**. Als je die aan
beide paarden geeft verschijnen er weer **ro.....e**
har.....jes. Ze zijn **verlief.....!** En misschien wordt er
dan wel een veulen (= een jong **paar.....**) geboren! Oja,
wist je trouwens dat een **paar.....** een **hoof.....** heeft
en geen kop? Dat hebben mensen zo afgesproken!

Hoe vaak heb je hierboven de letter 'd' ingevuld?
Dat is het eerste cijfer van je volgende code!
En hoe vaak heb je de letter 't' ingevuld? Dat is het tweede cijfer van de code!
Vul dat hieronder ook in.

Eerste cijfer code-kiezer 2:

.....

Tweede cijfer code-kiezer 2:

.....

• Opdracht 3



Zo maak je een zwaard, met de werkbank.
De werkbank vind je in het 'huisje' van de smid.

Vul weer de juiste letters in.
Als je het woord langer maakt hoor je of het de 'd' of de 't' moet zijn.

Ken je alle dorpelingen van Minecraft al? Je herkent de **wapensmi.....** aan zijn kleding: zijn **schor.....** is **zwart.....** In zijn smederij kun je zelf een **zwaard.....** maken. Hierboven zie je het **recep.....** Je hebt 1 stok nodig en 2 blokken metaal. Ga zijn 'huisje' binnen, loop naar de werkbank en maak hier een **zwaard.....** van **gou.....** of ijzer.

Je kunt ook nog handelen met de **wapensmi.....** Voor 15 steenkool ontvang je van de **smi.....** 1 waardevolle smaragd. Die zijn in Minecraft best veel **waar.....**, want ze zijn nogal **zel.....zaam**. De steenkool vind je in de **kis.....** die buiten op **straa.....** staat.

Hoe vaak heb je hierboven de letter 'd' ingevuld?
Dat is het eerste cijfer van je volgende code!
En hoe vaak heb je de letter 't' ingevuld? Dat is het tweede cijfer van de code!
Vul dat hieronder ook in.

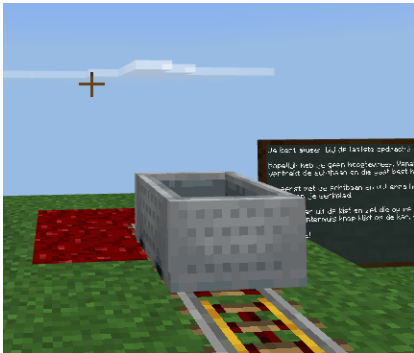
Eerste cijfer code-kiezer 3:

.....

Tweede cijfer code-kiezer 3:

.....

• Opdracht 4



Vul weer de juiste letters in.
Als je het woord langer maakt hoor je of het de 'd' of de 't' moet zijn.

Plaats met je rechtermuis de kar op het spoor. Als je dan nogmaals op je rechtermuis klikt stap je in. Druk nu op 'w' en... daar ga je! Druk 'SHIFT' in om uit te stappen.

Dit is alweer de laatste **opdrach.....** Je gaat met een **kor.....e ach.....baan** naar beneden. Als je vooruit gaat (gebruik de 'w' toets) dan ga je best **har.....** Denk **goe.....** na hoe je **har.....** nu moet schrijven!

*Tip: denk aan **har.....e gelui.....en!***

Als je de goede code kiest dan ben je alweer aan het **ein.....** gekomen van deze les. Zet **ne.....jes** je naam op je **werkbla.....** en lever het in.

Ik vond het leuk dat je in deze **werel.....** was.
Hopelijk zie ik je gauw weer bij een andere les!

Hoe vaak heb je hierboven de letter 'd' ingevuld?
Dat is het eerste cijfer van je volgende code.
En hoe vaak heb je de letter 't' ingevuld? Dat is het tweede cijfer van de code.
Vul dat hieronder ook in.

Eerste cijfer code-kiezer 4:

.....

Tweede cijfer code 4-kiezer:

.....