



id: \_\_0\_\_

naam: Verdelen in lettergrepen

datum aangemaakt: 08-03-2022

beschrijving: Leerlingen oefenen op de lettergrepen. Na een eerste cognitief sleutelmoment krijgen ze – afhankelijk van hun resultaat – makkelijkere of moeilijker oefeningen, waarin ze de lettergrepen moeten tellen. Daarna volgen twee oefeningen die voor iedereen hetzelfde zijn. De leerlingen gaan eerst woorden met 2 lettergrepen verdelen, vervolgens komen woorden met 3 lettergrepen aan bod. Op het einde van het leerspoor gaan ze in Karaton oefenen.

start scherm tekst: Hoeveel lettergepen heeft het woord 'kippen'? Kip/pen heeft 2 lettergrepen. En 'boterham'? Bo/ter/ham heeft 3 lettergrepen. Klik op 'Leerspoor starten'.

doelen:

doel: Ik verdeel het woord in lettergrepen.

doel: Ik tel de lettergrepen van een woord.

stappen:

id: \_\_1\_\_

titel: lettergrepen tellen (max. 5)

type: learningActivityStep

tool leermateriaal: Junior Einstein

leermateriaal link: <https://nederlands-taal.junioreinstein.be/nederlands-taal-leerjaar-2/lettergrepen/lettergrepen-tellen/hoeveel-lettergrepen-tel-je-5>

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_2\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_3\_\_

titel: woorden hakken - 3 lettergrepen

type: learningActivityStep

tool leermateriaal: Junior Einstein

leermateriaal link: <https://nederlands-taal.junioreinstein.be/nederlands-taal-leerjaar-2/lettergrepen/woorden-hakken/drielettergrepen/drielettergrepen-2>

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_4\_\_

cognitie niveau: good

id: \_\_5\_\_

titel: Hoeveel lettergrepen?

type: quizStep

vragen:

tekst: tafel

antwoord opties:

tekst: 1

score: 0

tekst: 2

score: 1

tekst: 3

score: 0

tekst: buikpijn

antwoord opties:

tekst: 1

score: 0

tekst: 2

score: 1

tekst: 3

score: 0

tekst: juf

antwoord opties:

tekst: 1  
score: 1  
tekst: 2  
score: 0  
tekst: 3  
score: 0  
tekst: meester  
antwoord opties:  
tekst: 1  
score: 0  
tekst: 2  
score: 1  
tekst: 3  
score: 0  
tekst: vissen  
antwoord opties:  
tekst: 1  
score: 0  
tekst: 2  
score: 1  
tekst: 3  
score: 0  
tekst: kippenhok  
antwoord opties:  
tekst: 1  
score: 0  
tekst: 2  
score: 0  
tekst: 3  
score: 1  
tekst: klokhuis  
antwoord opties:  
tekst: 1  
score: 0  
tekst: 2  
score: 1  
tekst: 3  
score: 0  
tekst: beertje  
antwoord opties:  
tekst: 1  
score: 0  
tekst: 2  
score: 1  
tekst: 3  
score: 0  
tekst: poppenhuis  
antwoord opties:  
tekst: 1  
score: 0  
tekst: 2  
score: 0  
tekst: 3  
score: 1  
tekst: hand  
antwoord opties:

tekst: 1  
score: 1  
tekst: 2  
score: 0  
tekst: 3  
score: 0

kinderen:

tak nummer: 0  
kind stap id: \_\_6\_\_  
cognitie niveau: bad  
score bereik:  
start: 0  
eind: 3  
tak nummer: 0  
tak nummer: 1  
kind stap id: \_\_7\_\_  
cognitie niveau: bad  
score bereik:  
start: 4  
eind: 7  
tak nummer: 1  
tak nummer: 2  
kind stap id: \_\_1\_\_  
cognitie niveau: good  
score bereik:  
start: 8  
eind: 10  
tak nummer: 2

id: \_\_7\_\_

titel: lettergrepen tellen (max. 3)

type: learningActivityStep

tool leermateriaal: Junior Einstein

leermateriaal link: <https://nederlands-taal.junioreinstein.be/nederlands-taal-leerjaar-2/lettergrepen/lettergrepen-tellen/hoeveel-lettergrepen-tel-je-3>

kinderen:

tak nummer: 0  
kind stap id: \_\_2\_\_  
cognitie niveau: good

id: \_\_4\_\_

titel: Karaton - het spel

type: learningActivityStep

tool leermateriaal: Karaton

leermateriaal link: <https://game.karaton.be>

id: \_\_6\_\_

titel: lettergrepen tellen (max. 2)

type: learningActivityStep

tool leermateriaal: Junior Einstein

leermateriaal link: <https://nederlands-taal.junioreinstein.be/nederlands-taal-leerjaar-2/lettergrepen/lettergrepen-tellen/hoeveel-lettergrepen-tel-je-1>

kinderen:

tak nummer: 0  
kind stap id: \_\_2\_\_  
cognitie niveau: good

id: \_\_2\_\_

titel: woorden hakken - 2 lettergrepen

type: learningActivityStep

tool leermateriaal: Junior Einstein

leermateriaal link: <https://nederlands-taal.junioreinstein.be/nederlands-taal-leerjaar-2/lettergrepen/woorden-hakken/tweelettergrepig/tweelettergrepig-1>

kinderen:

tak nummer: 0

kind stap id: \_\_3\_\_

cognitie niveau: good

eind scherm tekst: Hoe was je inzet tijdens de les? Oefende je goed?Duid hieronder aan!