

Taalfanfare Vlaams 2

# De Taalfanfare

## Leerjaar 2



**Starten**

OWG Bureau  
ROERMOND



Auteur: Jelle Boonstra  
Tekeningen: Iva en Ilija illustraties, Anneloes Verschoor en WEKA  
Uitspraak: Rita Smets, logopediste



© Stichting OWG 2002 - 2003

Door op het linker icoon (schermbbeeld) te klikken komt u op de site van de OWG.

## De Taalfanfare leerjaar 2

**Auteur: Jelle Boonstra**

© 2003

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
Inleiding.....	3
1. Het leerlingenprogramma.....	4
Het namenscherm.....	4
De verschillende oefenvormen.....	5
Beschrijving van de oefeningen.....	6
A. Woordenschat.....	6
B. Rijmwoorden zoeken.....	7
C. Letters invullen.....	8
D. Woorden zoeken.....	9
E. Woorden losmaken.....	10
F. Lezen en typen.....	10
G. Enkelvoud typen.....	11
H. De of het?.....	11
I. Woorden knippen.....	12
J. Lettergrepen luisteren.....	12
K. Luisteren, kijken en typen.....	13
L. Woorden plakken.....	13
M. Letters op alfabet.....	14
N. Woorden sorteren.....	14
O. Klinkers kiezen.....	15
P. Keerom.....	16
Q. Wie van de vier.....	16
R. Zinnen in volgorde.....	17
S. Zinnen bouwen.....	17
T. Woorden in de zin.....	18
U. Welk woord zeg ik?.....	18
2. Het leraarmenu.....	19
Resultaten bekijken.....	19
Planning maken.....	20
Sterren top tien.....	21
3. Het lerarenprogramma.....	22
Het menuscherm.....	22
A. Woordenschat.....	23
B. Rijmwoorden zoeken.....	23
C. Letters invullen.....	24
D. Woorden zoeken.....	24
E. Woorden losmaken.....	24
F. Lezen en typen.....	25
G. Enkelvoud typen.....	25
H. De of het.....	26
I. Woorden knippen.....	26
J. Lettergrepen luisteren.....	27
K. Luister, kijk en typen.....	28
L. Woorden plakken.....	28
M. Letters op alfabet.....	29
N. Woorden sorteren.....	29
O. Klinkers kiezen.....	30
P. Keerom.....	31
Q. Wie van de vier.....	32
R. Zinnen in volgorde.....	32
S. Zinnen bouwen.....	33
T. Woorden in de zin.....	33

U. Welk woord zeg ik .....	34
4. Systeemeisen.....	34
5. Installatie .....	34
6. Woordenlijst ingesproken woorden Taalfanfare leerjaar 2 .....	35

**Adres**

OWG-Bureau BV  
Postbus 1206  
6040 KE ROERMOND (NL)

Fax : +31(0)475 - 333 866  
Servicedesk : +31(0)475 - 355 850

**Bereikbaar**

Maandag, donderdag, vrijdag: 08.30 – 13.00 uur  
Dinsdag: 08.30 – 12.00 uur  
Woensdag: 13.30 – 16.30 uur

E-mail: [helpdesk@bureau.owg.nl](mailto:helpdesk@bureau.owg.nl)  
E-mail: [bureau@owg.nl](mailto:bureau@owg.nl)  
Bezoek ook [www.owg.nl](http://www.owg.nl) en [www.owgthuis.nl](http://www.owgthuis.nl)

## **Inleiding**

*De Taalfanfare leerjaar 2* is bedoeld voor de kinderen van eind klas 1, begin klas 2. Het biedt oefeningen op zowel visueel als auditief gebied en heeft een enorme variatie aan oefeningen. Er kan zelfs lesstof worden toegevoegd.

Het programma bestaat uit een leerlingendeel, waar voor de leerkrachten via codetoetsen een planningsscherm en een resultatenscherm op te roepen is en een echt lerarendeel, waar de leerstof kan worden gewijzigd en worden uitgebreid

Het programma oefent voornamelijk tweelettergrepige woorden.

De leerkracht kan opdrachtenreeksen bepalen voor een hele klas tegelijk of per individueel kind. Omdat de oefeningen weinig uitleg vragen, kan het programma uitstekend worden gebruikt om de kinderen zelfstandig te laten werken.

## 1. Het leerlingenprogramma

- Klik op het icoon Taalfanfare leerjaar 2.
- Klik in het introductiescherm op de knop **Starten**.

### Het namenscherm



Klik in het linkervenster een groep of klas aan en daarna in het rechtervenster een van de namen. Klik daarna op de groene knop 'Verder'

Er zijn in dit scherm twee toetscombinaties met speciale effecten:

**CTRL – A** Er wordt gewerkt zonder naam en zonder opdrachtenreeks. Alle lessen kunnen dus worden gekozen. Ideaal om een indruk te krijgen van het programma!

**CTRL – L** U komt in het leraarmenu. U kun hier:

- een planning maken voor een of meerdere leerlingen,
- de resultaten bekijken, afdrukken en wissen en
- de sterren top tien bekijken, afdrukken en resetten.

De klassen en namen die het programma toont, worden beheerd door de OWG central Unit. Gebruik dat programma om namen toe te voegen en/of te wissen. Veel OWG-programma's maken gebruik van deze centrale database.

## De verschillende oefenvormen

De oefenvormen ingedeeld naar eigenschappen:

<i>Oefenen met woorden</i>	B. Rijnwoorden zoeken D. Woorden zoeken E. Woorden losmaken G. Enkelvoud typen U. Welk woord zeg ik I. Woorden knippen J. Lettergrepen luisteren P. Keerom (sommige oefeningen)
<i>Oefenen met zinnen</i>	R. Zinnen in volgorde S. Zinnen bouwen T. Woorden in de zin
<i>Taalschat</i>	A. Woordenschat H. De of het? L. Woorden plakken N. Woorden sorteren P. Keerom (sommige oefeningen) Q. Wie van de vier
<i>Spelling woorden</i>	C. Letters invullen F. Lezen en typen K. Luisteren, kijken en typen O. Klinkers kiezen
<i>Alfabetiseren</i>	M. Letters op alfabet

## Beschrijving van de oefeningen

### A. Woordenschat



Tien woorden moeten onder de bijhorende afbeeldingen worden gesleept.  
Nadat alle woorden op een plekje staan, verschijnt de nakijkknop en wordt gecontroleerd of de woorden op de juiste plek staan.  
Goed geplaatste woorden worden groen gekleurd en onjuist geplaatste woorden worden in het onderste vak terug gezet.  
Wanneer op de afbeelding wordt geklikt, wordt het woord ook nog uitgesproken.

## B. Rijmwoorden zoeken.



Deze oefening is een memoryspel. De rijmwoorden zitten in de laatjes van twee kasten. Eerst klikken op de rode kast en daarna op een laatje in de blauwe kast. Rijmen de twee woorden, dan worden de woorden weggehaald en het laatje blijft open. Zijn het geen twee rijmwoorden, dan gaan de laatjes weer dicht. Het spel is afgelopen wanneer alle laatjes open zijn.

Bij de eerste vijf lesjes worden de woorden tevens uitgesproken, daarna niet meer. Wanneer u de woorden van de eerste vijf lessen wilt veranderen, maak dan een keuze uit de lijst met ingesproken woorden!

**C. Letters invullen.**

The screenshot shows a software window titled "Letters invullen" with a grid of 12 items. Each item consists of an illustration and a word with a blank space for a letter. The items are:

- tro el (drum)
- so en (math:  $1+5=6$ ,  $2+7=9$ ,  $3-2=$ )
- kni er (leaf)
- ki er (frog)
- ra en (two mice)
- vle en (shirt with arrow pointing to a stain)
- blo en (blocks)
- we er (alarm clock)
- via en (fire)
- scho el (swing set)
- (A second illustration of a man with a drum is also present, but no word is written below it)

At the bottom of the window, there is a text box with "Merve Les C404", a prompt "Typ de letter(s) en druk op Enter.", a help icon, and a "Menu" button.

Bij de woorden in deze oefening moeten de medeklinkers uit het midden van het woord handmatig worden ingevuld. Klik daartoe eerst een plaatje aan en typ daarna de letter(s) die midden in het woord horen te staan. Bij het aanklikken wordt bovendien het woord uitgesproken!

### D. Woorden zoeken.



Tien woorden moeten worden opgezocht in een rooster met letters. Om het overzichtelijk te houden en niet te moeilijk te maken is er in elke regel één woord verborgen. Een woord kan normaal of achterstevoren in een regel voorkomen.

De letters van een gevonden woord moeten in de juiste volgorde worden aangeklikt. Zijn alle letters van een woord aangeklikt, dan is er een sterretje verdiend en verdwijnt het woord uit de lijst.

Het spel is afgelopen wanneer alle woorden gevonden zijn en de lijst helemaal leeg is.

Zijn er per ongeluk verkeerde letters aangeklikt, dan kan er opnieuw worden begonnen door op de knop **Herstel** te klikken.

### E. Woorden losmaken

Bij deze oefening zijn er tien woorden in een willekeurige volgorde aan elkaar geplakt. De taak is om deze woorden los te knippen. Dat kan door precies achter het voorste woord te klikken.

Bij de eerste tien lessen worden de woorden daarna tevens uitgesproken wanneer er goed is geklikt.

Wanneer u de oefenstof van de eerste tien lessen verandert, maak dan een keuze uit de lijst met ingesproken woorden!

Woorden losmaken

vulling  
leesboek

jongenmuizenplankenkettingvergeetverdrietkistenbaarden

Naamloos  
Les E406

Knip de tien woorden los

### F. Lezen en typen

Lezen en typen

In de boom zijn twee hesten.  
Ik ga morgen weer naar school.  
Het is mooi zonnig weer.  
De vlammen slaan uit de pan.  
Het kind liep langs de vijver.  
Hans lag om twee uur nog in zijn bed te slapen.  
Ik lees een heel leuk verhaal.  
In onze tuin staat een houten pop.  
Ik zie drie meeuwen in de lucht.

Woorden met twee lettergrepen.

Naamloos  
Les F402

Kijk goed welke woorden je moet aanklikken.

Op het scherm negen zinnen. In elke zin moet eerst een woord met een bepaalde leesmoelijkheid worden aangeklikt. Zijn alle woorden aangeklikt, dan moeten de geselecteerde woorden worden nagetypt.

### G. Enkelvoud typen

Bij deze oefening moeten van tien woorden die in het meervoud staan het enkelvoud getypt worden.

honden - hond  
kasten - kast

Twee molens, een molen Drie petten, een pet Een kast, vijf kasten Een huis, zes huizen

Acht stoelen, een

Naarlas Les G402 Typ het enkelvoud en druk op Enter

### H. De of het?

Bij zestien woorden moet het kind kiezen welk lidwoord voor het betreffende woord hoort te staan; de of het. Klik op de goede knop.

het luchtbed de bal  
het strand  
de auto  
de landkaart  
de pomp  
de tuinstoel  
het weer  
het huisje

het meer

Naarlas Les H405 Is het de ... of het ...?

## I. Woorden knippen



Twaalf woorden moeten in lettergrepen worden verdeeld. Het betreft allemaal woorden van twee lettergrepen. Beweeg de muis over het woordkaartje linksonder. Een gedeelte van het woord zal lichtblauw gekleurd worden. Is de voorste lettergreep van het woord blauw, klik dan op de linker muisknop. Het kaartje wordt dan geknipt. Klik daarna op de nakijkknop om te controleren.

Foutje gemaakt? Klik dan op de knop **Opnieuw**.

## J. Lettergrepen luisteren



Klik eerst op een luidsprekerknopje om naar een woord te luisteren. Klik daarna de lettergrepen van dat woord in de goede volgorde aan.

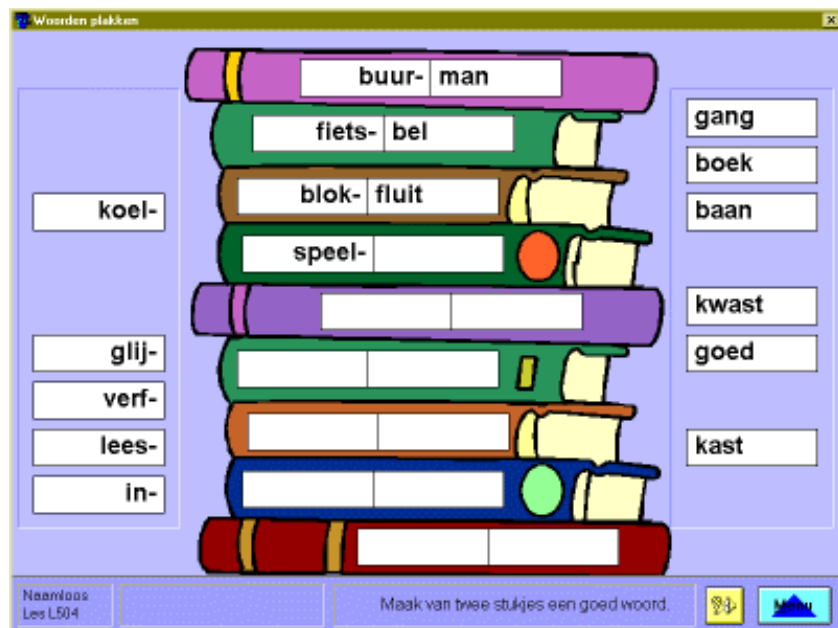
### K. Luisteren, kijken en typen.

Een woorddictee, auditief en visueel. Door op het luidsprekerknopje te klikken krijgt het kind een woord te horen en te zien. Het woord blijft zichtbaar zolang het knopje ingedrukt gehouden wordt. Daarna moet het woord getypt worden op de muziekstander..



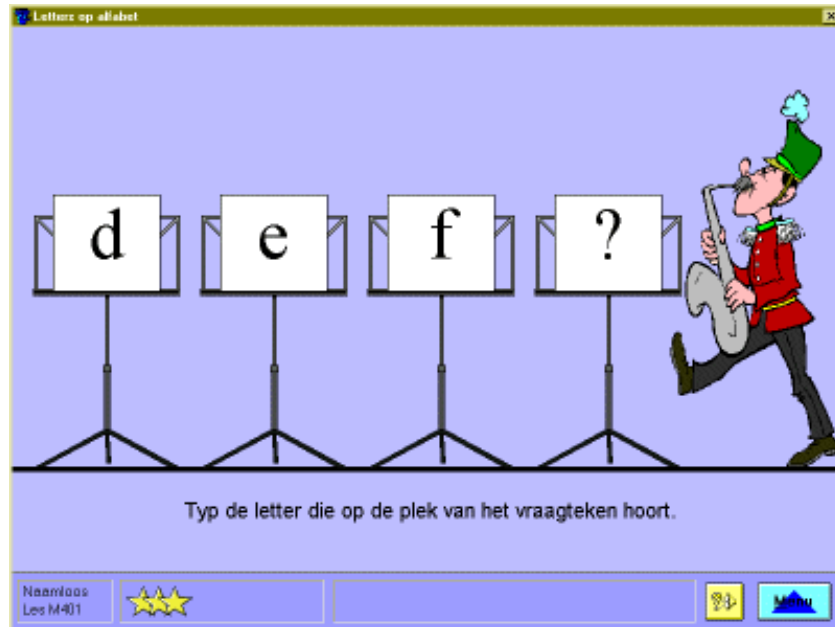
### L. Woorden plakken

Tien woorden zijn in tweeën geknipt en de delen staan links en rechts van een stapeltje boeken. Van een stuk links en een stuk rechts van de stapel moeten goede woorden worden gevormd op de ruggen van de boeken.



### M. Letters op alfabet

Op drie of vier muziekstanders staan letters in alfabetische volgorde. Een van de letters is vervangen door een vraagteken. Het kind moet op het toetsenbord de toets indrukken van de letter die op de plek van het vraagteken hoort te staan.



### N. Woorden sorteren

Een aantal woorden moet in twee of drie kolommen worden geplaatst. Het kan zowel gaan om de vorm van een woord (1, 2, of 3 lettergrepen) of om de betekenis (vogels, vissen en zoogdieren). Klik ergens in de kolom waar het woord thuishoort.



## O. Klinkers kiezen

In deze oefening moeten in tien woorden die in zinsverband op het scherm staan, klinkers worden ingevuld. Door op een wit vakje in een woord te klikken kan er worden gekozen uit een beperkt aantal klinkers. Direct na het antwoord wordt er gecontroleerd of de keuze goed of fout was.

Maakt u zelf extra oefenstof, dan komen alle verschillende klinkers die in de woorden moeten worden ingevuld als knoppen op het scherm. Maakt u een oefening met overal dezelfde klinker, dan staat er slechts één knop op het scherm en wordt de oefening wel heel erg makkelijk!

Klinkers kiezen

Indianen kunnen heel goed sluipen  
Ik had een botsing; nu zit er een duik in de auto.  
Ik kan niet naar binnen, want ik heb geen sleutel.  
Tien keer honderd is duizend.  
Het water van de zee smaakt zout.  
De neushoorns rennen naar de schaduw.  
Deze tafel is gemaakt van hout.  
Als het regent mag ik niet naar buiten.  
Ik heb nul fout in dit lesje gemaakt.  
Ik neem een duik in het zwembad.

eu ou ui

Naamloos  
Les 0403

Welke klinker hoort in dit woord?

### P. Keerom

Bij deze oefening gaat het inhoudelijk om verschillende lesjes. Het kan gaan om tegenstellingen, betekenis van woorden, rijmwoorden, synoniemen of samengestelde woorden.

Het antwoord van een opgave moet worden aangeklikt in een rooster. Is het antwoord goed, dan verdwijnt de knop en wordt een stukje van een foto zichtbaar.

Keerom - Welk woord kun je invullen?

roken	rokken	
molen	haken	
poten		botten
	kopen	potten
bomen	boten	hakken

Binnen de school mag je niet ....

Naamloos Les P412  Klik op het goede woord.  



### Q. Wie van de vier.

In de tien zinnen die op het scherm staan moet een woord worden ingevuld. Klik daartoe op het witte vakje waar een woord moet komen en maak daarna een keuze uit de vier woorden die als knoppen beschikbaar zijn. Nadat alle zinnen zijn ingevuld, kan er worden nagekeken.

Foute antwoorden worden weer witte blokjes en kunnen verbeterd worden.

Wie van de vier

Ik lach niet maar ik  als ze me plagen.  
 Vraag me maar iets, dan geef ik een  antwoord.  
 Ik open de deur of ik  hem.  
 Je mag niet schreeuwen, maar wel zachtjes  .  
 Ik wacht niet langer, ik  weg.  
 Ik vertel geen verhaal, maar ik  er naar.  
 Ik zwijg niet, maar ik  in de klas.  
 Als ik de bus niet meer haal, heb ik hem  .  
 Als ik val,  ik gauw weer op.  
 Ik geef geen snoepje, maar ik  er een.

Naamloos Les O402 Klik op het woord dat in de zin hoort.  



### R. Zinnen in volgorde

De zinnen van een kort verhaaltje staan door elkaar onder aan het scherm. De zinnen moeten boven aan het scherm in de goede volgorde worden gezet.

Staan alle zinnen boven, dan kan er worden nachecken Zinnen die niet goed staan worden weer beneden geplaatst. Er kan dan een tweede poging worden gewaagd om de zinnen in de goede volgorde te krijgen.



### S. Zinnen bouwen

Een zin is in een aantal stukken geknipt. Die stukken staan als knoppen op het scherm. Het kind moet van die stukken weer een goede zin maken. Wijs de kinderen erop dat een zin begint met het woord met een hoofdletter en dat het stukje met de stip altijd achteraan hoort.



### T. Woorden in de zin

De tien woorden die onder aan het scherm staan, horen in de tien zinnen thuis. Sleep elk woord naar de zin waarin het hoort. Klik daarna op de nakijkknop om na te kijken. Woorden die niet goed geplaatst zijn, worden weer beneden gezet en kunnen daarna alsnog in de zinnen worden gezet.



### U. Welk woord zeg ik?

Er staan vier woorden op het scherm. Een van die vier woorden wordt uitgesproken. Het kind klikt op het woord dat uitgesproken werd. Klik daarna op de nakijkknop om te controleren of het antwoord goed was. Op elk moment kan het woord nogmaals worden beluisterd door op het knopje met de luidspreker te klikken.



## 2. Het leraarmenu

U komt in het leraarmenu door in het namenscherm de toetscombinatie **Ctrl – L** in te drukken.



### Resultaten bekijken

In dit scherm krijgt u een globale indruk van de resultaten van de kinderen.

De resultaten zijn op verschillende manieren te sorteren, op datum, naam, oefening, lesje, aantal opdrachten, aantal goed, aantal fout en op verbruikte tijd. U sorteert door op een grijze knop boven een kolom te klikken.

Door een of meer regels te selecteren (met behulp van Shift) kunt u deze wissen door te klikken op de knop **Wissen** die dan onder de tabel staat.

Datum	Naam	Oefening	Les	Opdr.	Goed	Fout	Tijd
09-09-2003	Quincy	Woordenschat	A401	10	10	0	0.39
09-09-2003	Quincy	Woordenschat	A402	10	0	0	0.40
09-09-2003	Quincy	Rijmwoorden zoeken	B405	10	10	0	1.16
09-09-2003	Quincy	Rijmwoorden zoeken	B406	10	0	0	3.37
15-09-2003	Quincy	Letters invullen	C401	10	10	4	1.57
15-09-2003	Quincy	Letters invullen	C403	10	10	2	1.51
15-09-2003	Quincy	Woorden in de zin	T415	10	10	0	1.18
15-09-2003	Quincy	Zinnen bouwen	S415	10	10	1	2.27
15-09-2003	Quincy	Woordenschat	A401	10	10	0	1.01
15-09-2003	Quincy	Woordenschat	A402	10	10	0	1.33
15-09-2003	Quincy	Woordenschat	A403	10	0	0	0.07
15-09-2003	Merve	Woordenschat	A402	10	0	0	1.00
15-09-2003	Merve	Woordenschat	A402	10	0	0	0.06

De volledige lijst zoals die gesorteerd op het scherm staat, kan worden afgedrukt door te klikken op de knop **Afdrukken**. Is er een selectie gemaakt, dan wordt alleen die selectie afgedrukt. U kunt een selectie ongedaan maken door op de kop van een kolom te klikken.

### Planning maken

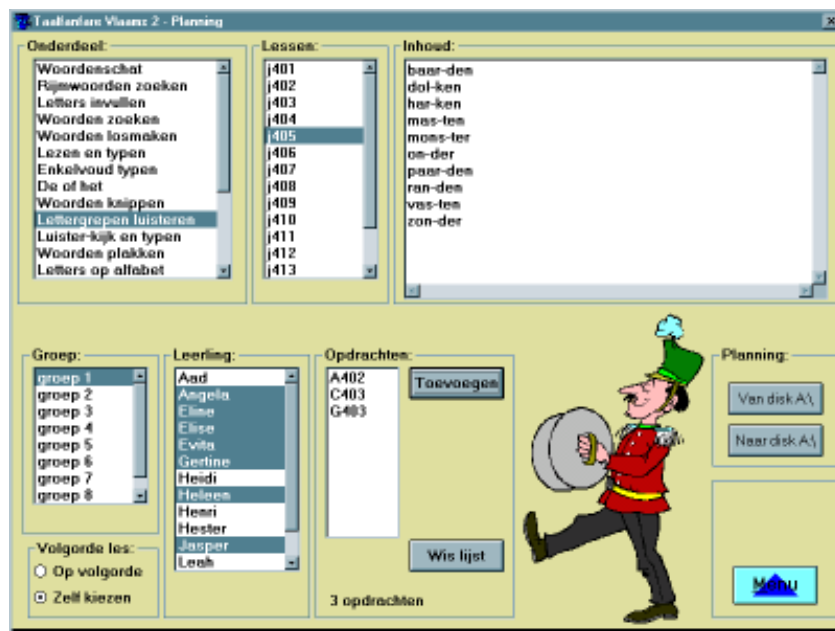
Het bovenste deel van het planningsscherm bevat de verschillende onderdelen met de bijhorende lessen.

Is er een onderdeel aangeklikt in de lijst en wordt er daarna op een lesbestand geklikt, dan wordt de inhoud van het lesje in de derde lijst getoond. Zo krijgt u een indruk van de lesinhouden.

Het onderste deel van het scherm bevat de namen van de klassen, de leerlingen met hun opdrachtenlijst. Wanneer een leerlingnaam wordt aangeklikt, krijgt u tevens te zien hoeveel sterren, d.w.z. goede opgaven een leerling al heeft gemaakt en ook hoeveel lessen er nog voor hem/haar gepland staan.

Met de knop 'toevoegen' kunt u een les van de bovenste helft van het planningsscherm aan de lesopdrachten toevoegen.

Wanneer u de lessen voor de hele klas wilt plannen, klik dan na een keuze voor een klas niet op een leerlingnaam of selecteer in een keer alle namen.



Let op! Bij een planning voor de hele klas wordt bij alle leerlingen de nieuwe opdrachtenlijst **toegevoegd** aan de nog bestaande opdrachtenlijst.

Heeft u één of meer leerlingen geselecteerd, dan wordt de bestaande planning **vervangen** door de nieuwe opdrachtenlijst.

U kunt een opdracht wissen uit de lijst door een lesje aan te klikken en vervolgens te klikken op de knop **Wissen**.

Ook de volgorde van de lessen kunt u wijzigen. Klik een les aan en klik daarna op knop **Omhoog** of **Omlaag** om de positie in de rij aan te passen.

Linksonder in het kader *Volgorde les* kunt u bepalen of de leerlingen de opdrachten uit hun lijst in een zelf gekozen volgorde mogen afwerken, of dat de door u vastgestelde volgorde moet worden gevolgd.

Wanneer u het programma niet in een netwerk uitvoert, maar op alleenstaande computers, is het handig de complete planning via een diskette te kunnen overbrengen naar andere PC's zonder de instelling opnieuw te hoeven doen.

U kunt een bestaande planning op diskette zetten door eerst een klas aan te klikken en daarna op de knop **Naar disk A:** te klikken.

Omgekeerd kunt u een planning van diskette naar de PC krijgen door te klikken op de knop **Van disk A:** en daarna de klas aan te klikken.

### **Sterren top tien**

In dit scherm heeft u een overzicht van het aantal behaalde sterren (goed gemaakte opdrachten) per leerling.

De lijst kan worden afgedrukt door op de afdruk knop te klikken.

Door op de knop Resetten te klikken, zet u voor alle leerlingen het aantal sterren weer op nul. Goed om dit twee keer per jaar te doen, dan heeft iedereen weer "gelijke" kansen om de top te halen.



### 3. Het lerarenprogramma

Met het lerarenprogramma kunt u de inhoud van de verschillende lessen veranderen en kunt u ook nieuwe lessen toevoegen.

- Klik op het icoon Taalfanfare leerjaar 2.
- Klik in het introductiescherm op de knop **Starten**.

#### Het menuscherm



In het midden staat de lijst met alle verschillende onderdelen in een lijst.

Klik het onderdeel aan waarvan u een les wilt wijzigen en klik daarna op de groene knop **Verder**.

Algemeen:

Bij elk onderdeel kunt u een nieuwe les toevoegen door op de knop **Nieuw** te klikken.

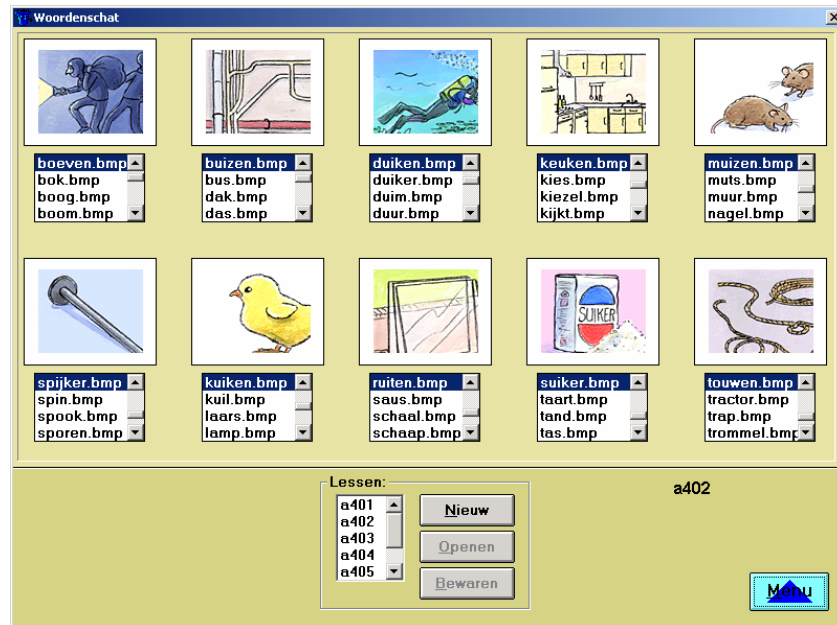
Wanneer u dan alle invoervelden heeft ingevuld, krijgt de nieuwe les bij het opslaan een volgnummer.

U kunt ook een bestaande les openen door in de lijst met lessen een les te selecteren en daarna op de knop **Openen** te klikken. Bij het opslaan houdt de les zijn eigen volgnummer.

De knop **Opslaan** is pas beschikbaar wanneer alle invoervelden ingevuld zijn en er binnen een invoerveld op Enter is gedrukt.

## A. Woordenschat

U kiest hier de tekeningen door middel van het keuzelijstje onder elk plaatje. Klikkt u op de afbeelding, dan wordt het woord uitgesproken ter controle.



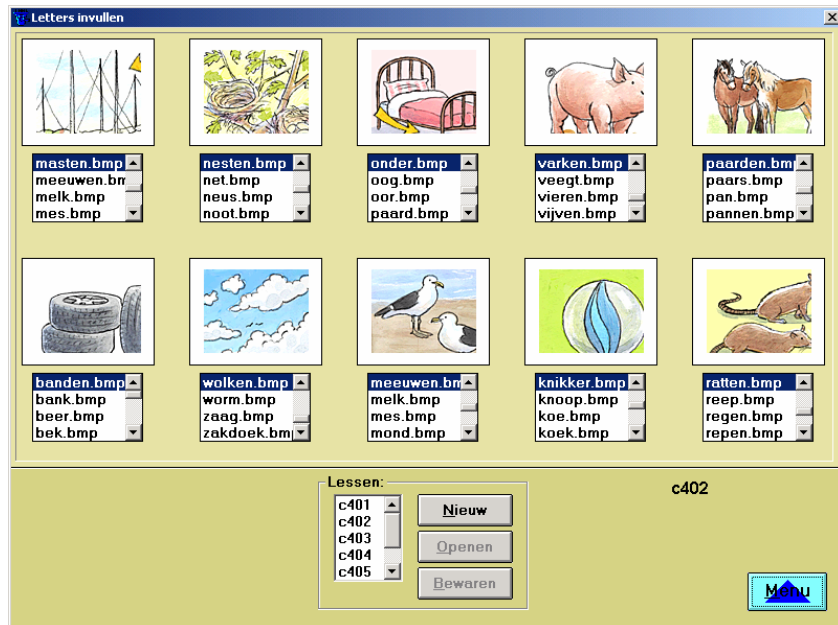
## B. Rijmwoorden zoeken



In de eerste kolom geeft u tien woorden met in de tweede kolom de rijmwoorden. **Let op!** In de eerste vijf lessen worden de woorden in het leerlingprogramma uitgesproken. Gebruik dan alleen de woorden die voorkomen in de lijst met ingesproken woorden! (zie bijlage)

### C. Letters invullen

U kiest in dit scherm tien plaatjes. De medeklinkers die in het midden van het woord staan worden automatisch als te zoeken letters in het leerlingprogramma weergegeven.



### D. Woorden zoeken

Geef hier tien woorden die in het rooster worden gezet. De maximale lengte van een woord bedraagt twaalf letters. Woorden die langer zijn, worden verwijderd in het leerlingprogramma.

### E. Woorden losmaken

Geef in dit scherm de tien woorden die los moeten worden gemaakt. De woorden worden uitgesproken, dus u bent gebonden aan de lijst met ingesproken woorden. U kunt de woorden in de lijst aanklikken.



## F. Lezen en typen

In het invulvak bij Hulpzin geeft u de instructie welke woorden moeten worden aangeklikt. In de 9 zinnen zet u de te zoeken woorden tussen haakjes. In het vak **Volgorde** kunt u bepalen of de zinnen in een vaste volgorde dan wel in willekeurige volgorde worden gepresenteerd.



## G. Enkelvoud typen

U geeft in de eerste kolom een woord in het enkelvoud, in de tweede kolom het woord in het meervoud.



## H. De of het

Typ zestien woorden met hun lidwoord.  
voorbeeld: het paard

1. de auto	9. het huis
2. de fiets	10. de brommer
3. het verkeer	11. de vrachtauto
4. de wandelaar	12. het verkeersbord
5. het meisje	13. de stoep
6. de trein	14. het trottoir
7. het zebrapad	15. de straat
8. het stoplicht	16. de kruising

Lessen: h401 h402 h403 h404 h405

Nieuw Openen Bewaren

h403

Menu

U geeft hier zestien woorden met hun lidwoord.

## I. Woorden knippen

U geeft de twaalf woorden in lettergrepen verdeeld d.m.v. koppelstreepjes. Woorden met meer dan drie lettergrepen kunnen ook worden ingevoerd.

Typ twaalf woorden, verdeeld in lettergrepen.  
voorbeeld: gum-me-tje

1. re-gen	7. ma-nen
2. le-pel	8. po-ten
3. ha-mer	9. bo-ter
4. ha-gel	10. ha-zen
5. bu-ren	11. ro-ken
6. mu-ren	12. de-ken

Lessen: h401 h402 h403 h404 h405

Nieuw Openen Bewaren

h402

Menu

### J. Lettergrepen luisteren

Omdat deze woorden moeten worden uitgesproken, bent u gebonden aan de lijst met ingesproken woorden. (zie bijlage)

De eerste kolom zijn keuzelijsten, waarbij u een woord uit de lijst kunt kiezen. In de tweede kolom dient u dan dit woord zelf in lettergrepen te verdelen

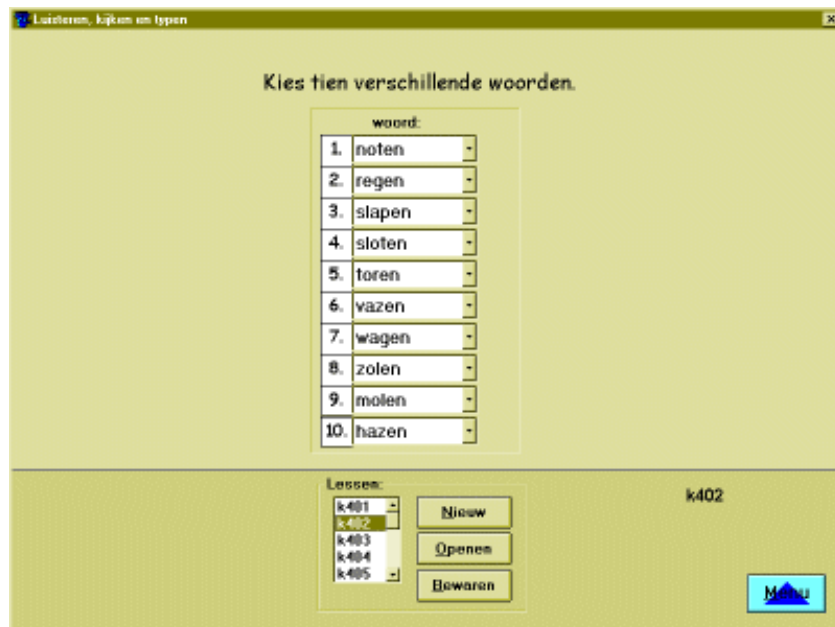
U kunt eventueel zelf extra woorden inspreken, deze woorden als geluidsbestand in de map Taalfan4\geluid\woorden plaatsen



### K. Luister, kijk en typen

Omdat deze woorden moeten worden uitgesproken, bent u gebonden aan de lijst met ingesproken woorden. U kiest uit deze lijst voor elke les tien woorden.

U kunt eventueel zelf extra woorden inspreken, deze woorden als geluidsbestand in de map Taalfan4\geluid\woorden plaatsen



### L. Woorden plakken

U geeft in dit scherm 9 samengestelde woorden, de delen gescheiden door een koppelstreepje.



### M. Letters op alfabet

Bij elke opdracht dienen drie of vier opeenvolgende letters te staan, waarbij de te zoeken letter als een vraagteken wordt aangegeven. U kunt, net als in het voorbeeld, het vraagteken steeds op dezelfde plek plaatsen, maar binnen een les op wisselende plaatsen is ook mogelijk.

Het vraagteken achteraan is voor de leerlingen gemakkelijker dan het vraagteken vooraan.



### N. Woorden sorteren

Stel bij een nieuwe les eerst vast of u met twee of drie kolommen wilt werken. Geef daarna in de gele vakken een kernwoord voor de onderliggende woorden en typ daarna in elke kolom zes woorden die duidelijk bij elkaar horen.



## O. Klinkers kiezen

U geeft tien zinnen waarbij in elke zin een gedeelte van een woord tussen haakjes staat. (alleen klinkers) De klinkers die tussen haakjes staan komen als keuzeknoppen op het scherm te staan.

In het vak **Volgorde** kunt u bepalen of de zinnen in een vaste volgorde dan wel in willekeurige volgorde worden gepresenteerd.

Klinkers kiezen

Typ bij elke zin een woord met de te zoeken klinker(s) tussen haakjes.

Voorbeeldzin: Het sch(aa)p loopt in de wei.

1.	Als het regent mag ik niet naar b(ui)ten.
2.	De n(eu)shoorns rennen naar de schaduw.
3.	Het water van de zee smaakt z(ou)t.
4.	Ik had een botsing; nu zit er een d(eu)k in de auto.
5.	Ik neem een d(ui)k in het zwembad.
6.	Ik kan niet naar binnen, want ik heb geen sl(eu)tel.
7.	Deze tafel is gemaakt van h(ou)t.
8.	Tien keer honderd is d(ui)zend.
9.	Indianen kunnen heel goed sl(ui)pen
10.	Ik heb nul f(ou)t in dit lesje gemaakt.

Lessen: o401 - Nieuw o402 - Openen o403 o404 - Bewaren o405 -

Volgorde:  Vast  Willekeurig

Menu

## P. Keerom

Deze les is afhankelijk van een foto die als achtergrond moet dienen. Indien er in de map Taalfan4\plaatjes geen foto met de naam Taalhxxx.jpg staat (xxx staat voor het eerstvolgende volgnummer van de lessen), kunt u geen nieuwe les toevoegen.

In plaats van de geleverde foto's kunt u ook eigen foto's plaatsen in de map Taalfan4\plaatjes, met dezelfde namen als de te vervangen foto's.

Bij het invulvak Vraagzin kunt u omschrijven waar de leerlingen op moeten letten bij het zoeken van het antwoord.

In de regels daaronder worden de woorden die tussen haakjes staan als antwoorden op de knoppen gezet. Maak deze woorden daarom niet te lang, daar ze anders niet op de knoppen passen!

Keerom

Typ bij elke regel het aan te klikken woord achteraan tussen haakjes.

Voorbeeld: De dag is geen (nacht)

Vraagzin:

1.	kaars (vlam)
2.	voetbal (doel)
3.	bank (geld)
4.	hout (blok)
5.	ogen (bril)
6.	trein (rails)
7.	auto (benzine)
8.	krant (nieuws)
9.	schilder (verf)
10.	brief (postzegel)
11.	grap (leuk)
12.	bloem (stengel)
13.	fles (dop)
14.	kopje (schotel)
15.	boer (koeien)

Plaatje: 

Lessen:

p404

### Q. Wie van de vier

U geeft hier tien zinnen. In elke zin staan vier woorden tussen de haakjes, gescheiden door komma's. Het goede woord dient altijd voorop te staan!

In het vak **Volgorde** kunt u bepalen of de zinnen in een vaste volgorde dan wel in willekeurige volgorde worden gepresenteerd.

The screenshot shows a software window titled 'Wie van de vier'. The instructions read: 'Typ in elke zin vier woorden tussen de haakjes, gescheiden door komma's. Het goede woord moet voorop staan! Voorbeeldzin: De (aap,muis,vis,kikker) zit in de boom.' Below this is a list of 10 sentences, each with a set of words in parentheses. The interface includes a 'Lessen' dropdown menu with options q401 through q405, 'Nieuw', 'Openen', and 'Bewaren' buttons, a 'Volgorde' section with radio buttons for 'Vast' and 'Willekeurig', and a 'Menu' button. The current question ID is 'q402'.

1.	Ik open de deur of ik (sluit,doe,lopen,gooi) hem.
2.	Ik lach niet maar ik (huil,schreeuw,fluit,klief) als ze me plagen.
3.	Ik zwijg niet, maar ik (praat,luister,sluit,denk) in de klas.
4.	Vraag me maar iets, dan geef ik een (antwoord,vraag,woord,oplossing).
5.	Als ik val, (sta,loop,klim,duikel) ik gauw weer op.
6.	Ik wacht niet langer, ik (ga,blijf,mis,krijg) weg.
7.	Je mag niet schreeuwen, maar wel zachtjes (fluisteren,lopen,meegaan,denken).
8.	Ik geef geen snoepje, maar ik (krijg,zuig,sluit,merk) er een.
9.	Ik vertel geen verhaal, maar ik (luister,fluister,praat,lees) er naar.
10.	Als ik de bus niet meer haal, heb ik hem (gemist,gehaald,ingehaald,verloren).

### R. Zinnen in volgorde

Minimaal 4 zinnen geeft u hier. De zinnen moeten in de juiste volgorde staan.

The screenshot shows a software window titled 'Zinnen in volgorde'. The instruction reads: 'Typ de zinnen in de juiste volgorde. (minimaal 4 zinnen!)'. Below this is a list of 6 sentences. The interface includes a 'Lessen' dropdown menu with options r401 through r405, 'Nieuw', 'Openen', and 'Bewaren' buttons, and a 'Menu' button. The current question ID is 'r404'.

1.	Om zeven uur gaat de wekker.
2.	Ik rek me nog eens uit en sta dan op.
3.	In de badkamer was ik mij.
4.	Dan trek ik mijn kleren aan.
5.	Het ontbijt staat al op tafel.
6.	Snel eet ik, doe mijn jas aan en ga naar school.
7.	
8.	

## S Zinnen bouwen

U geeft tien zinnen die door middel van verticale streepjes | in stukken zijn verdeeld. In het vak **Volgorde** kunt u bepalen of de zinnen in een vaste volgorde dan wel in willekeurige volgorde worden gepresenteerd.

Typ de zin met strepen tussen de aan te klikken delen.  
Voorbeeldzin: De aap|zit|in|de boom.

1. Aan|de kast|zit|een knop.
2. Jan|loopt|met oom|naar huis.
3. De slurf|van Sam|is lang.
4. Lust|jij|ook graag|een peer?
5. Ik|schop|de bal|ver weg.
6. Op|mijn jas|zit|een kraag.
7. Puk|speelt|met|de bal.
8. De geitjes|hadden|witte|pootjes.
9. Ik|breng|koekjes|naar oma.
10. De prinses|slaapt|heel|lang.

Lessen: s401 s402 s403 s404 s405

Nieuw  
Openen  
Bewaren

Volgorde:  
 Vast  
 Willekeurig

Menu

## T. Woorden in de zin

U geeft tien zinnen. In elke zin staat een woord tussen haakjes. Dat woord moet in het leerlingprogramma in de zin worden gesleept.

## U. Welk woord zeg ik

Voor dit onderdeel bent u gebonden aan de lijst met ingesproken woorden. Deze staan als keuzelijst boven de groene vakjes, waarin de woorden komen te staan als u een woord uit de lijst kiest.

Geef daarna drie alternatieve woorden die lijken op het bovenste woord.

U kunt een woord uit laten spreken door op een groen vak te klikken.



## 4. Systeemeisen

Intel-Pentium III-/500 MHz-Processor (of gelijkwaardige AMD-Processor) of hoger.

128 MB RAM of hoger.

Microsoft Windows XP, Windows Millennium, Windows 2000, Windows 98 SE met IE 5.5 of hoger.

Creative Labs Sound Blaster 16 of gelijkwaardig.

## 5. Installatie

Zie handleiding op cd-rom.

## 6. Woordenlijst ingesproken woorden Taalfanfare leerjaar 2

### Woorden met open lettergreep:

apen	draven	kopen	negen	rozen	veger
boten	groter	lopen	noten	slapen	vogel
boter	hagel	mager	poten	snavel	wagen
buren	haven	manen	regen	sporen	zolen
deken	hazen	molen	reken	toren	
dozen	jager	nagel	repen	uren	
dragen	kogel	navel	roken	vazen	

### Woorden met gesloten lettergreep:

binnen	jassen	lekker	plakken	sommen	vakken
blokken	kammen	lippen	poppen	spinnen	vlammen
bossen	katten	moppen	ratten	stekker	vlekken
brommen	kommen	muggen	rokken	stoppen	vossen
bussen	kippen	mussen	ruggen	tussen	wekker
hakken	klokken	pannen	schommel	trekker	wippen
hekken	knikker	pennen	sokken	trommel	zakken

### Woorden met ng of nk:

anker	drinken	klanken	slangen	stengel	
banken	engel	linker	slinger	vinger	
dingen	enkel	pinken	springen	winkel	
donker	jongen	planken	stangen	zanger	

### Woorden met twee verschillende medeklinkers:

baarden	harken	listen	nesten	randen	vasten
banden	honden	masten	onder	resten	wolken
dolken	kisten	monster	paarden	varken	zonder

### Woorden met een tweeklank:

boeken	deuken	houten	meeuwen	sproeten	wielen
boeren	duiker	keuken	muizen	suiker	zeilen
boeven	dweilen	kiezel	pijlen	touwen	
bouwen	fouten	knielen	rijker	vijven	
buiten	griezel	koeken	ruiten	voeren	
buizen	hoeven	lijven	spijker	voeten	

### Woorden beginnend met be-, ge- en ver-

bedoel	bestuur	geheim	geweer	vergeet	vertrek
begin	bewolkt	gemeen	gewoon	verhaal	verzin
behang	bezoek	getal	gezin	verkeer	
beloof	gebak	gevaar	verdriet	vertel	

### Samengestelde woorden:

aanrecht	duikbril	handdoek	kleurdoos	schooltas	tweeling
bloemkool	feestmuts	hoeveel	koelkast	slagboom	verfkwest
bloempot	fietsbel	huisdier	leesboek	speelgoed	
blokfluit	glijbaan	ingang	roeiboot	stuurman	
broekriem	goedkoop	kantoor	rolschaats	tuinhek	
buurman	gordijn	kasteel	schoolbord	tuinslang	

### Woorden eindigend op -ig of -ing

aardig	haring	kleding	nodig	tweeling	
dertig	honing	koning	redding	vulling	
grappig	jarig	lening	smerig	zonnig	
haastig	ketting	mening	straling	zuinig	

