

Taal oefeningen bij thema dieren

Raadspelletjes:

Raadspelletjes stimuleren kinderen om na te denken. Een raadspelletje over dieren kun je heel makkelijk zelf bedenken en kinderen vinden het vaak erg leuk.

Een paar voorbeelden:

Luister goed wat ik zeg. Als je het weet mag je je vinger opsteken:

- Het dier is zwart/wit, heeft 4 poten en een staart, heeft een uier en zegt boe
- Het dier is zwart/wit, heeft 4 poten en een staart en klinkt net als iets waar je overheen kunt lopen
- Het dier is bruin, heeft 4 benen en je kunt er op zitten en rijden
- Het dier is wit, heeft 4 poten en je kunt hem in de zomer scheren, van de wol kun je kleren maken
- Het dier heeft mooie kleuren, heeft een snavel en kan je napraten
- Het dier is oranje en kan goed zwemmen, het zegt blub

Welk dier hoort er niet bij?

Noem een aantal dieren. De kinderen moeten vertellen welk dier niet in het rijtje past en waarom niet (let op, er zijn soms meerdere antwoorden mogelijk)

spin - vlinder - wesp - vlieg

koe - paard - hond - kat

kikker - muis - rat - mol

worm - konijn - mol - egel

hond - kat - goudvis - giraffe

goudvis - dolfijn - kip - walvis

kat - kip - haan - kuiken

konijn - muis - hond - hamster

papegaai - muis - parkiet - zebravink

Dieren in soorten

Leg een bak neer met allemaal plastic dieren erin. Laat de kinderen groepen maken. Zorg dat er veel verschillende dieren zijn. Je kunt dan de volgende groepen laten maken:

dieren uit de dierentuin - dieren die wonen in het bos - huisdieren - boerderijdieren - dieren die kunnen vliegen - dieren die kunnen zwemmen - dieren die alleen kunnen lopen - dieren die eieren leggen - dieren die alleen gras eten - dieren die alleen vlees eten - insecten - etc.

Goed nadenken

Geef de volgende opdrachten en laat de kinderen zelf een antwoord bedenken.

- Noem een dier dat kan zwemmen
- Noem een dier dat kan vliegen
- Noem een dier dat wel kan vliegen maar geen vogel is
- Noem een dier dat melk geeft
- Noem een dier dat geen veren heeft
- Noem een dier dat geen veren heeft en ook geen haren

- Noem een dier dat onder de grond leeft
- Noem een dier dat in een hol woont
- Noem een dier dat je thuis in een kooi hebt
- Noem een dier dat schubben heeft

Rijmen

Maak het volgende rijmpje af door er een diernaam achter te zetten:

In ons huis, woont een.....
 Boe, boe, boe, zegt de.....
 Brrr, ik hou niet van nat, zegt de
 Mijn liefste snoes, is toch mijn.....
 Rennen vind ik fijn, roept het
 We zijn heel blij met honing van de
 Ik loop graag rond met aan de riem mijn.....
 Dat is toch niet mis! In de kom zwemt een.....
 In dat hol, woont een
 Wat kijk je sip, kraaide de.....
 In het bos, woont een

Auditieve analyse en synthese

Ik zeg het woord in stukjes, maken jullie er maar weer een woord van:

k-oe	m-ie-r	h-aa-n
m-o-l	d-a-s	h-e-rt
aa-p	v-i-s	m-ui-s
b-ee-r	m-ee-s	p-aa-rd
p-oe-s	k-a-t	d-ui-f
g-ei-t	m-u-s	h-o-nd
k-i-p	v-o-s	r-a-t
b-o-k	h-aa-s	w-o-rm

Dierennamen klappen

Klap de lettergrepen van de woorden en benoem welk woord lang is of juist niet.

kat	poes	hond	muis	vis	rat
hamster	zebra	tijger	giraf	luipaard	neushoorn
krokodil	papegaai	kanarie	struisvogel	baviaan	ooievaar
dromedaris	stekelvarken	boerenwaluw	stekelbaarsje	kameleon	jachtluipaard

Dierennamen bedenken bij een letter van het alfabet

Leg in een bak voor je allemaal letters van het alfabet. Laat een van de kinderen een letter uit de bak pakken en ga deze letter samen benoemen. Bedenk daarna samen met de anderen zoveel mogelijk dieren die met deze letter beginnen.

Welk woord is het langst

slang	-	krokodil	hond	-	olifant
vleermuis	-	kat	stekelvarken	-	muis
neushoorn	-	worm	papegaai	-	mus
haai	-	stekelbaarsje	duizendpoot	-	vlinder
spin	-	krokodil	rat	-	papegaai

Goed of fout?

Ik loop met mijn hond	goed
De papegaai woont in een hol	fout
Mijn kat slaapt op en stok	fout
Op een paard kun je rijden	goed
Op de bloem zat een vlinder	goed
In de dierentuin zag ik laatst een zebrapad	fout

Met welke letter begint

poes	hond	vis	leeuw	papegaai
slang	kat	muis	hamster	cavia
krokodil	mus	spin	worm	koe
olifant	dromedaris	kameel	tijger	vlinder