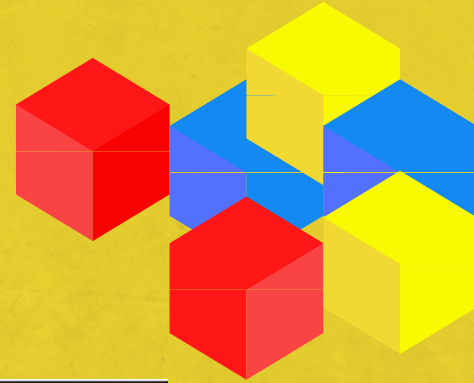
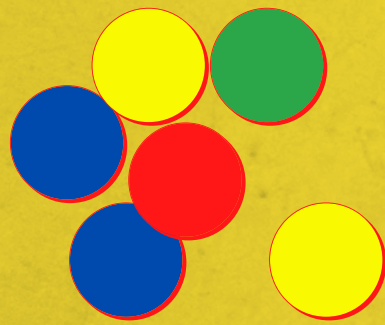


Kraak de code!



vergroete	verboden	verbrede
verdiende	verloren	afgetreden

1

beginnen	bieden	eten
binden vast	spreken	

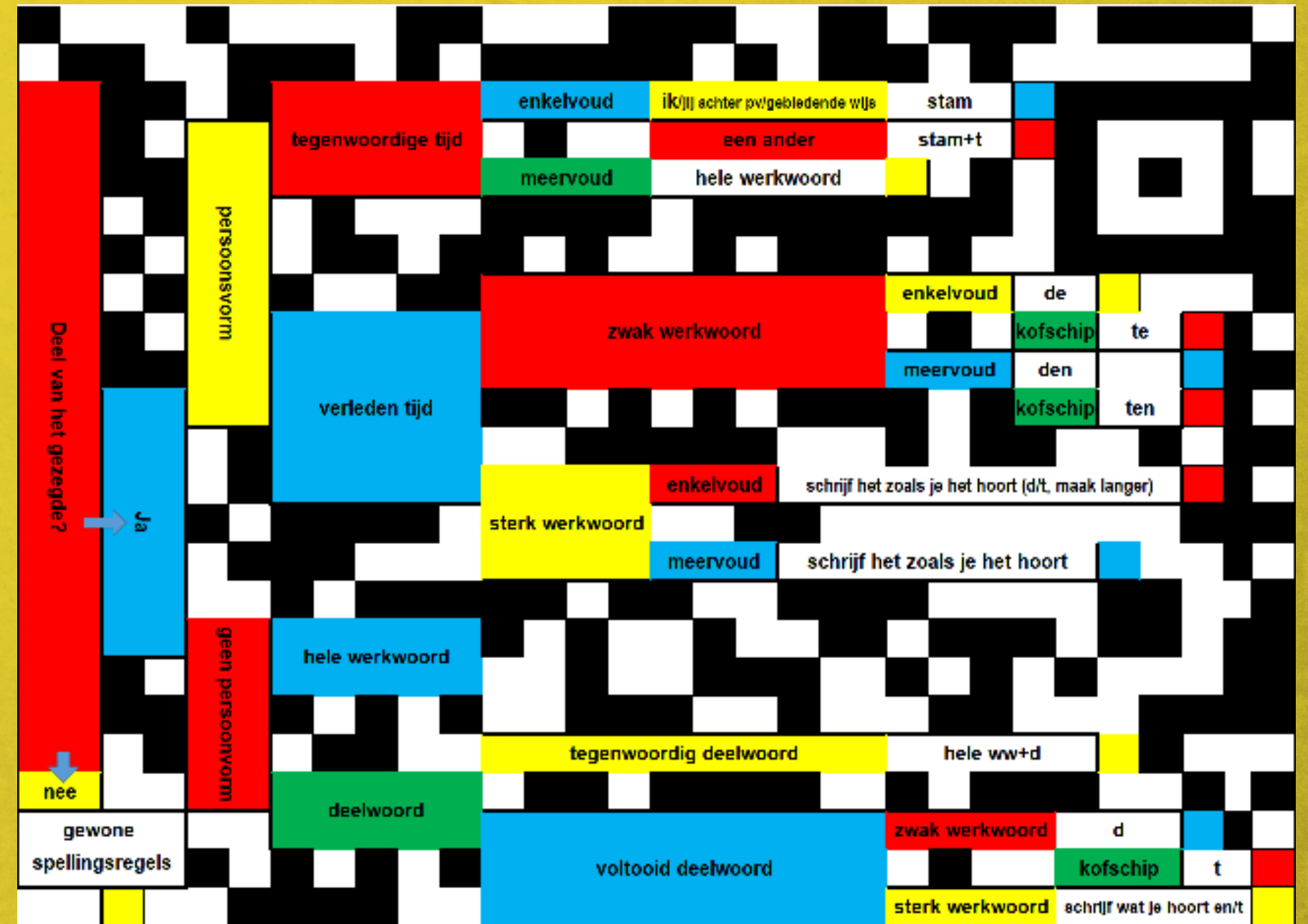
2

horen

.... ik dat nou net goed?

barsten

*Na die zielige film ...
Kees in tranen uit.*



vallen

*Alle appels ... op de
grond toen de zak
scheurde.*

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel 3 kaartjes met een zin, en 3 pionnen

vermoeden

*Ikal dat je niet op
tijd zou komen.*

Per kaartje kunnen de spelers nu bekijken welke route ze moeten volgen tot een goede spelling van het in te vullen woord te komen. Ze kunnen dan ook zien welke kleur het blokje is dat ze dan krijgen.

verbreden

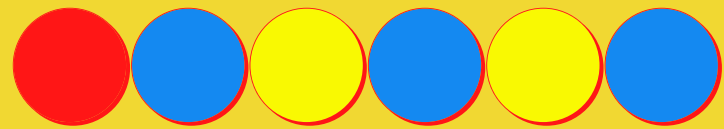
*Het rijdt lekker op de
... snelweg!*

Winnaar is degene die het eerst 3 verschillende blokjes heeft.

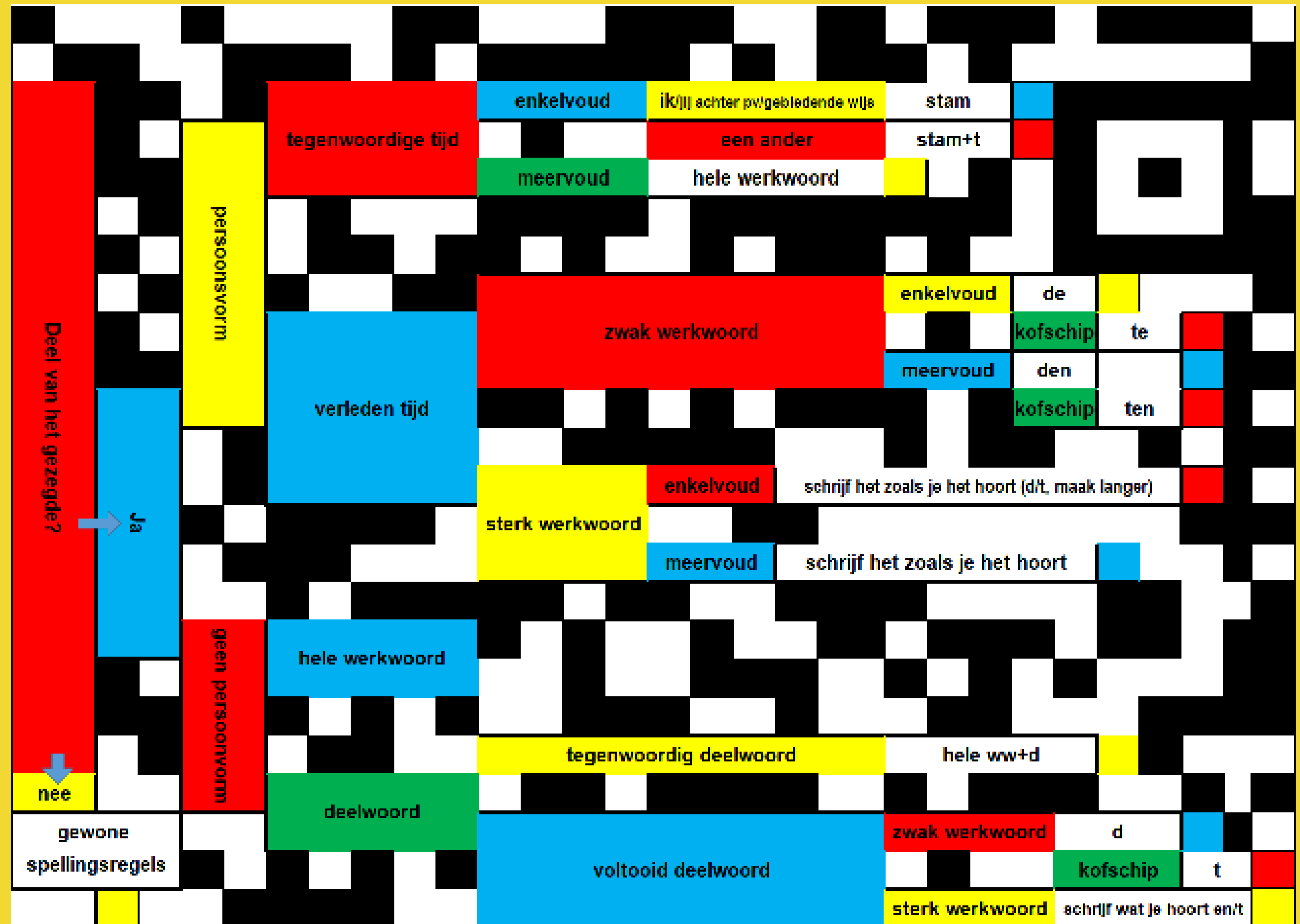
Een voorbeeld:

vallen

*Alle appels ... op de
grond toen de zak
scheurde.*

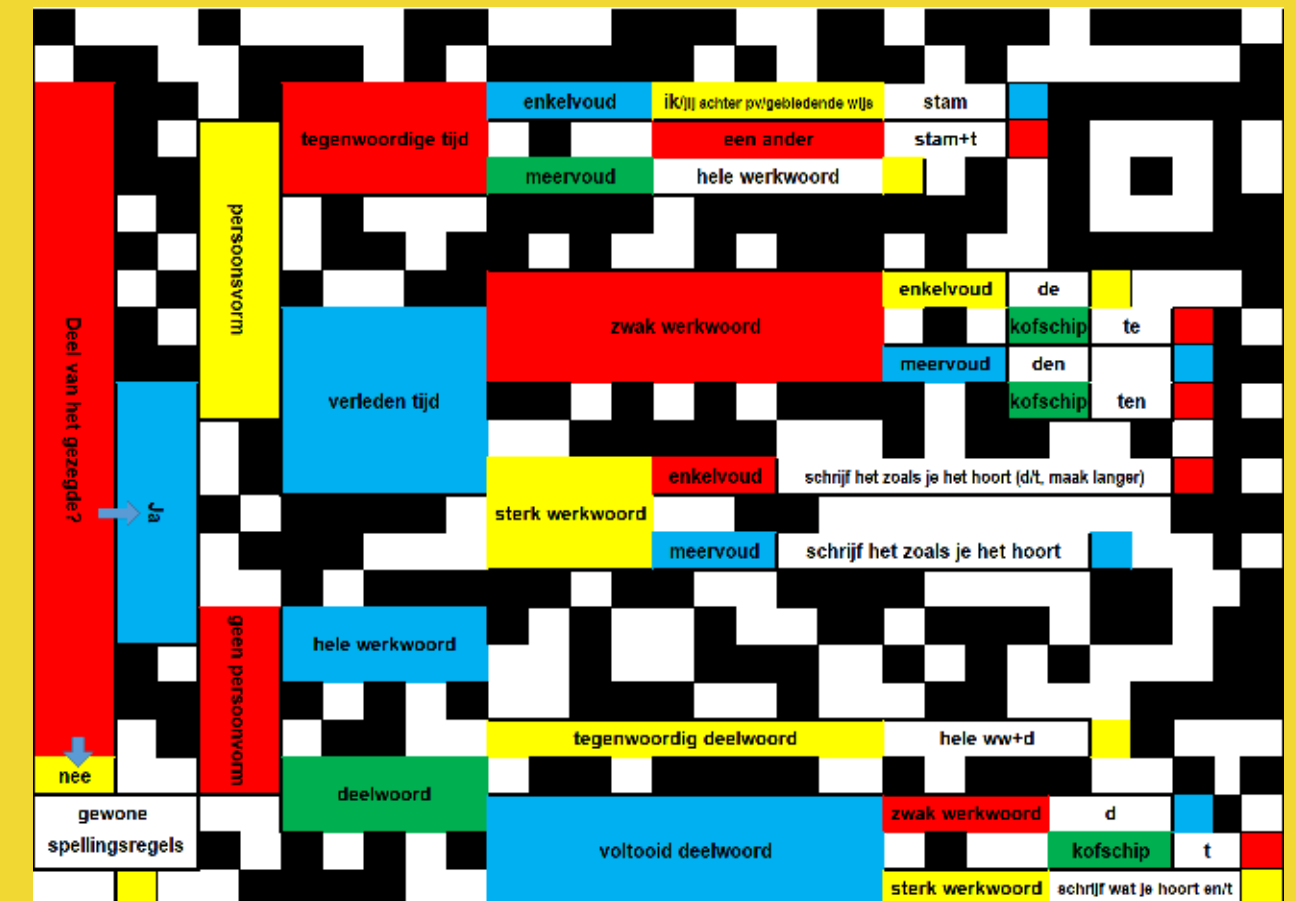


liepen	logen
vielen	vergaten
aten	deden



1e ronde

- Het spel begint met een ronde waarin iedereen 4 keer mag dobbelen en dus 4 fiches krijgt.
 - Om op het bord te komen moet een rood fiche gespeeld worden. Het fiche wordt achter 1 van de kaartjes gelegd.
 - De route mag vervolgd worden door een fiche van de goede kleur achter het corresponderende kaartje te leggen.
 - Er mag op meer sporen tegelijk gelopen worden.
- Dan moet voor iedere pion natuurlijk wel een rood fiche gespeeld worden.



volgende rondes:

- **De beurt begint iedere keer met het gooien van de dobbelsteen.**
- **Rood, blauw, groen en geel: pak een fiche van die kleur**
- **Paars: kies zelf een kleur(mag ook oranje zijn).**
- **Oranje:**
 - **Je mag een zinnenkaartje inleveren en een ander kaartje pakken óf:**
 - **Je mag een fiche afpakken van een tegenstander, uit de reservepot of de laatste van een gelegde code. (De speler gaat dan dus een vak terug op het spelbord).**

- **Als een speler zijn hele spoor gelopen heeft, moet het woord opgeschreven worden.**
- **De codekaart die bij de gelegde code hoort, wordt opgezocht.**
- **Staat het woord op de kaart? Dan krijgt de speler het blokje in de kleur die op het bord aangegeven wordt. De pion wordt van het spelbord gehaald.**
- **Staat het woord niet op de kaart? Dan is er ergens een verkeerde afslag genomen. De speler gaat terug naar de plek waar de fout is gemaakt. Alle fiches die gelegd zijn nadat de fout gemaakt is, gaan terug in de pot.**
- **3 Blokjes of fiches van dezelfde kleur mogen omgeruild worden voor 1 blokje of fiche van een andere kleur.**

Didactische opmerkingen

- **Het spelbord is in feite een werkwoordschema. Door het spelen van Kraak de code slijpen de spelers een vaste volgorde in bij het bepalen van de spelling van een werkwoord.**
- **Het schema zelf wordt ook ingeslepen**
- **Er ontstaat meer inzicht in de samenhang tussen al die regels**
- **Doordat een bijvoeglijk gebruikt werkwoord vrijwel gelijk een blokje oplevert, zijn leerlingen daar extra alert op.**
- **Er ontstaat vertrouwen dat goede werkwoordspelling geen kwestie van gokken is, maar van het goed toepassen van de regels.**

- **Bij gevorderde spellers kan de hulptekst in de witte vakjes afgedekt worden.**
- **Het spelbord en de codes kunnen ook ingezet worden als zelfcontrolerend materiaal. De leerling pakt bij iedere stap een fiche in de kleur van het gekozen vak, en kan dan aan het eind met de codekaarten controleren of de goede stappen gezet zijn.**