

Voornaam en naam :	Klas :	Datum :
<b>Nederlands : Sprookjes : Oefeningen</b>		

1. Verbind. Gebruik één kleur per woord. (*Relie. Utilise une couleur par mot.*)

- |                |   |   |                      |
|----------------|---|---|----------------------|
| Er was eens... | • | • | Les enfants          |
| De kinderen    | • | • | Le trésor            |
| De ouders      | • | • | Il était une fois... |
| Slapen         | • | • | La perle             |
| Het bos        | • | • | Les parents          |
| De schat       | • | • | Dormir               |
| De beek        | • | • | La fille             |
| De parel       | • | • | Le ruisseau          |
| De heks        | • | • | La sorcière          |
| De dochter     | • | • | Le bois              |

2. Teken. (*Dessine.*)

Het haar	De kat	De zee
De trap	De jurk	De dief
Het bed	De spiegel	De koningin

3. Vind de 12 woorden in het rooster, met behulp van de tekeningen.  
*(Trouve les 12 mots dans la grille. Aide-toi des dessins).*

S	N	O	E	P	J	E	A	F	J
D	S	G	R	H	Y	T	F	A	O
E	L	T	E	U	N	P	V	M	N
B	A	R	E	I	V	A	S	I	G
E	P	A	S	S	A	R	P	L	E
E	E	P	F	E	E	E	I	I	N
S	N	P	O	W	E	L	R	E	M
T	T	K	A	S	T	E	E	L	I
O	G	E	R	D	A	K	O	E	K



4. Lees en kleur zoals gevraagd. Pas op voor de valkuilen. *(Lis et colorie comme demandé. Attention aux intrus.)*

Rouge = De la nourriture  
 Jaune = des objets précieux

Vert = Des endroits  
 Bleu = Des personnages

De koning	De oger	Slapen	De zee	De groenten	Het bos
De toren	De parel	De ring	De schat	De dief	Het beest
De pannenkoek	Het park	De heks	Het kasteel	De taart	De spiegel
Het vuur	De dochter	Het restaurant	Het haar	Het huis	De fee

5. Lees en teken. (*Lis et dessine*).



Een = Un / Une  
En = Et

Met = Avec  
Een tafel = une table

Lang = Long/ longue

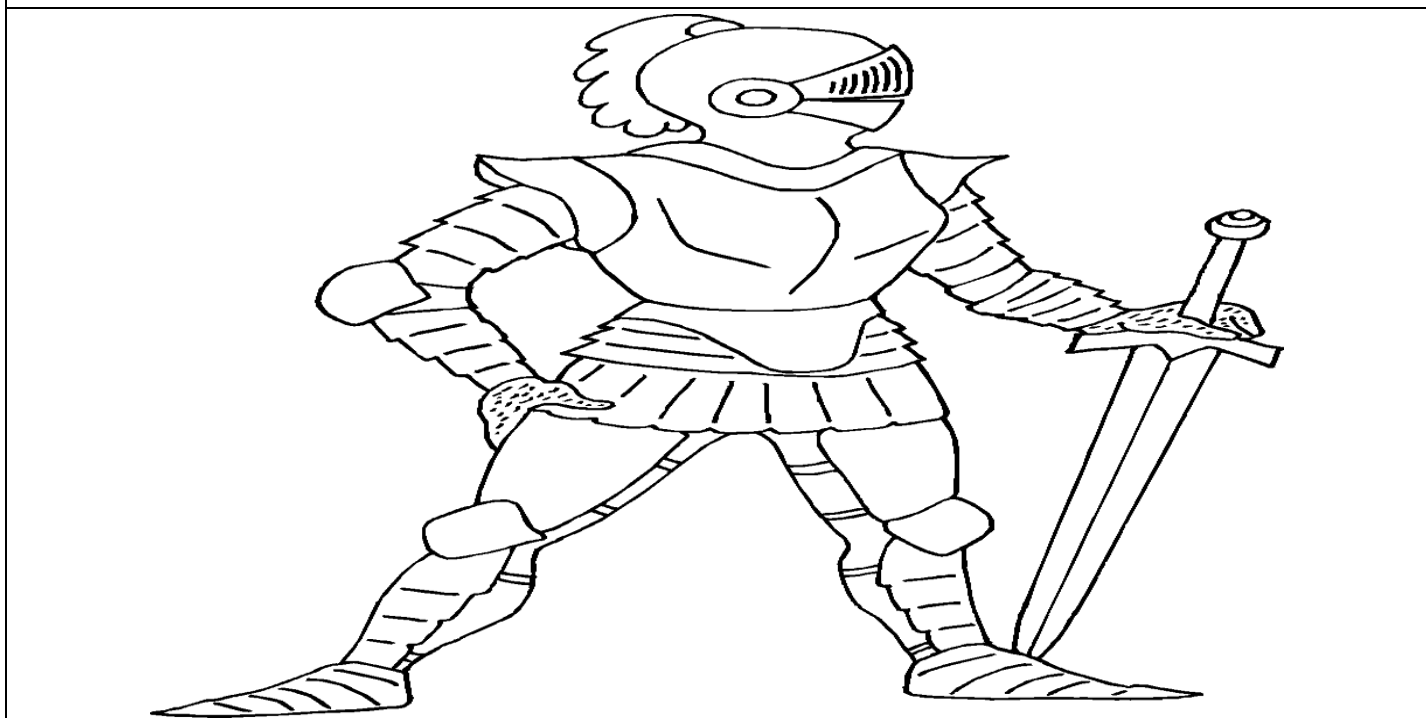
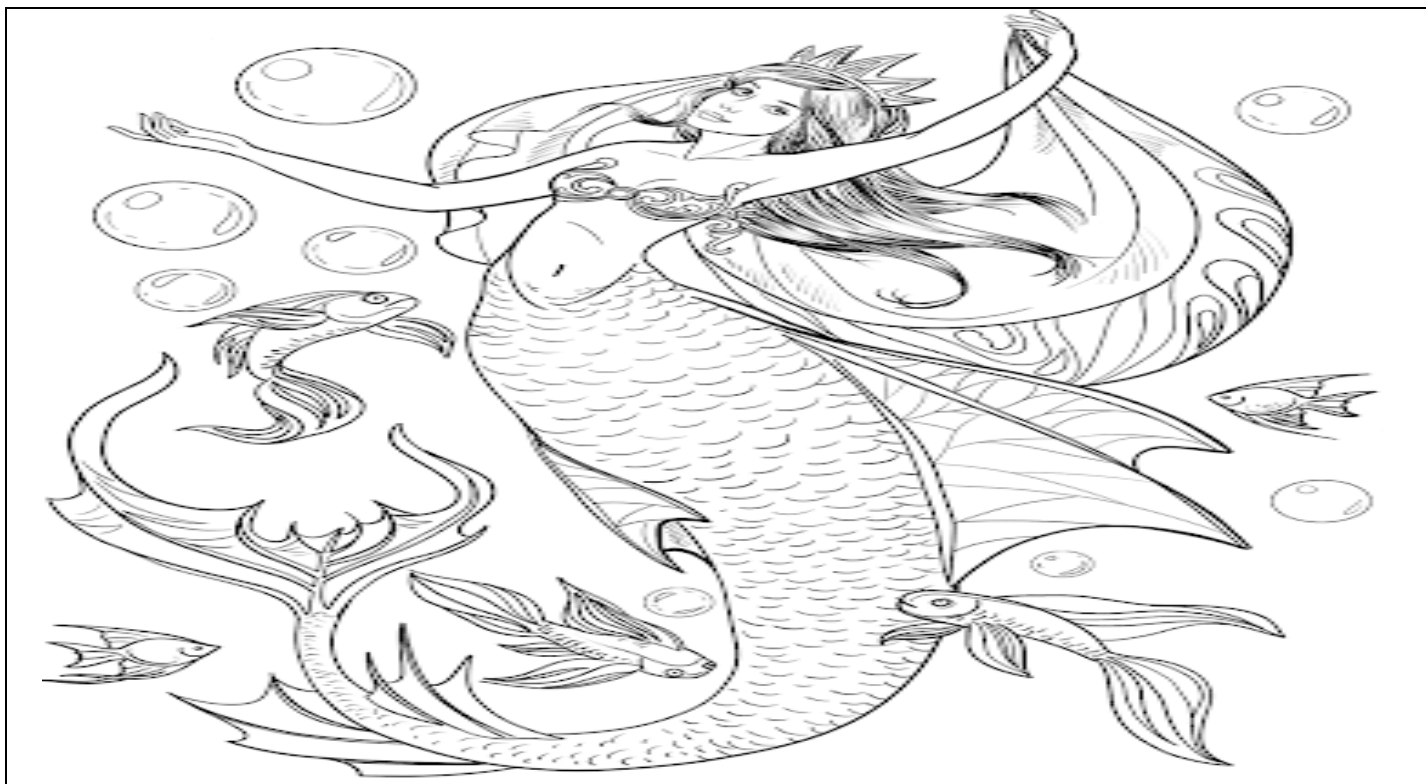
Een prinses met lang haar.	Een roos met een doorn.	Een kasteel met een raam
Een tafel met een wafel, een snoepje en een pannenkoek	Een fee met een spiegel en een jurk.	De ouders met de kinderen
Een heks met een kat	Een ring met een parel	Een toren met een trap

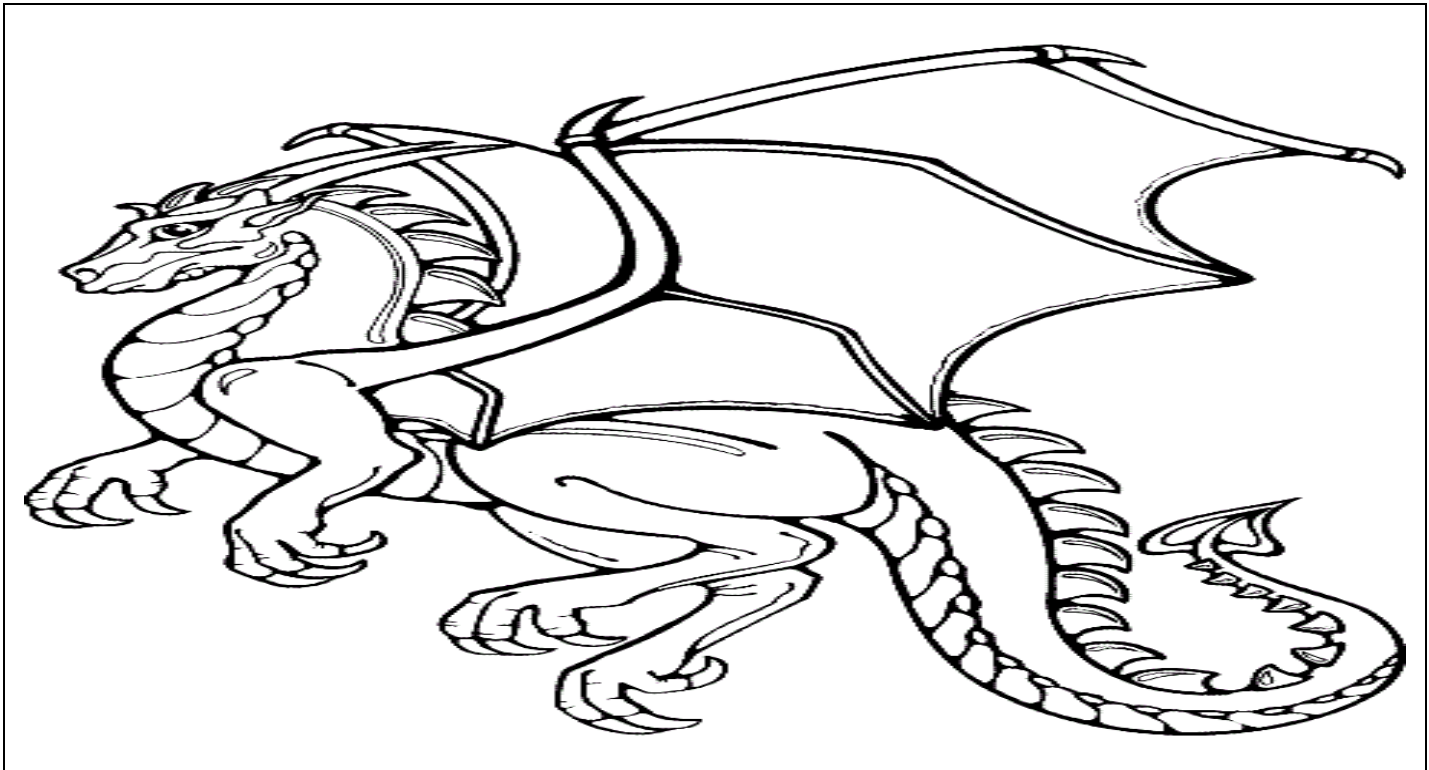
**BONUS :**

6. Lees de zinnen. Knip ze uit en plak ze onder de juiste tekening.  
(Lis les phrases à la page suivante. Découpe-les. Colle-les sous le bon dessin. Le mot en gras est le nom de la créature à trouver.)

7. Je mag kleuren!

*(Tu peux colorier).*





**De Draak** spuwt (*crache*) vuur.

**De ridder** is zoals (*comme*) een prins.

**De zeemeermin** is een prinses in (*dans*) de zee.

**De eenhoorn** is een paard (*cheval*) met een hoorn.