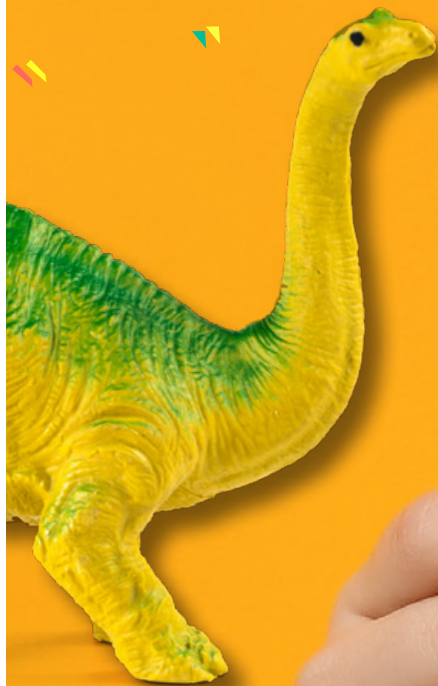


DIT ZOMERBOEK IS VAN:

OP NAAR GROEP 4!

FESTIVAL



M13819

MALMBERG

Ga je naar groep 4, maar kun je eigenlijk niet wachten? Maak dan de opdrachten in dit vakantieboek! Sommige opdrachten ken je misschien al van school. Er staan ook nieuwe opdrachten in. En een spel. Veel plezier en fijne vakantie!



Maak je eigen luisaard

In de vakantie heb je lekker veel tijd om te knutselen! Wat denk je van deze leuke luisaard?

Dit heb je nodig

- twee houten wasknijpers
- papier
- bruine en zwarte stiften
- lijm
- wiebeloogjes (maar dat hoeft niet)

Zo maak je het

- 1 Kijk goed naar de luisaard en teken hem na.
- 2 Kleur het lijf van de luisaard bruin.
- 3 Kleur zijn ogen zwart. Of plak wiebeloogjes.
- 4 Zet met de zwarte stift twee streepjes op de dikke kant van de wasknijpers.
- 5 Plak het lijf van de luisaard vast aan de dunne kant.

Klaar! Hang de luisaard op een mooie plek in je kamer en vergeet niet om hem een naam te geven.

Realisatie

Annemarie Können
Janine Lehman
Astrid Nagelhout
Joyce Pasmans (Studio Struis)

Foto's

Overige beelden: Shutterstock
Studio Struis
Margot Brakel

MALMBERG

Onderwijs zit in ons DNA. Het is uitdagend en - net als wij - altijd in ontwikkeling. We zien het als onze taak leerkrachten te ondersteunen zodat zij het beste onderwijs kunnen geven. En kinderen het beste uit zichzelf kunnen halen, ook in dit jaar vol uitdagingen. Daarom bieden we álle kinderen van Nederland dit gratis zomerboekje aan.

© Malmberg, 's-Hertogenbosch

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j° het Besluit van 20 juni 1974, St.b. 351, zoals gewijzigd bij het Besluit van 23 augustus 1985, St.b. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3051, 2130 KB Hoofddorp). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden. De uitgever heeft getracht alle rechthebbenden te achterhalen. Indien u meent als rechthebbende in aanmerking te komen, kunt u zich tot de uitgever wenden.

in de knoop!

Kijk uit, want met dit spel raak je al snel in de knoop!
Blijf je als laatste staan? Jij wint!



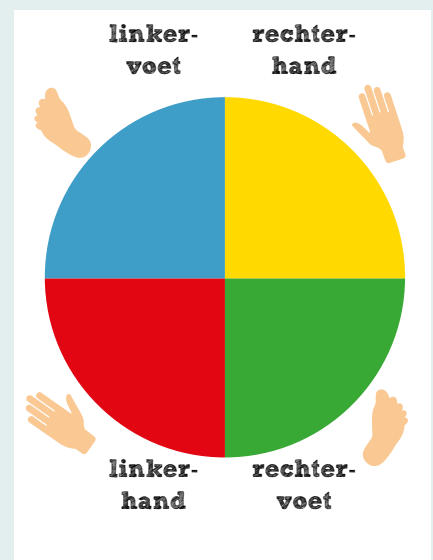
Dit heb je nodig

- een veilige plek op de stoep
- stoepkrijt in vier kleuren, bijvoorbeeld geel, groen, rood en lichtblauw
- 2 of meer spelers en 1 iemand die het spel leidt
- 1 flesje

Zo maak je het

- 1 Kies een kleur stoepkrijt en maak 6 cirkels naast elkaar. Maak de cirkels ongeveer zo groot als je voet.
- 2 Kies een tweede kleur. Teken 6 cirkels onder de eerste 6. Doe hetzelfde met de derde en vierde kleur. Je hebt nu 4 keer 6 cirkels getekend.
- 3 Teken nog een losse cirkel met alle vier de kleuren.

- 4 Naast deze cirkel teken je met de vier kleuren stoepkrijt twee handen en twee voeten.
Je spel is nu klaar.
- 5 De spelleider pakt het flesje en draait het rond op de cirkel met de vier kleuren. Wanneer het flesje stilligt, wijst het naar de kleur die de speler nodig heeft. Daarna legt de spelleider het flesje op de vakjes met de handen en voeten en draait het rond. Wanneer het flesje stil ligt, wijst het naar de hand of voet die de spelers op de gekozen cirkel moet zetten.
- 6 Zijn de spelers klaar? Dan draait de spelleider opnieuw het flesje rond voor de volgende aanwijzing.
- 7 Val je? Dan ben je af! Degene die als laatste overeind blijft, heeft gewonnen.



WELKE KLEUREN GEBRUIK JE
VOOR HET STOEPKRIJTSPEL?



rara wat is het?

Een driehoek. En nog een driehoek.
En dan nog eentje.
Dat gaat lekker!



Tom is blij. Zijn lievelingsdier is een dino.
En dan vooral de T-rex.
Die vindt Tom heel stoer!
De T-rex had grote tanden en kon heel
hard rennen.
Hij was de koning van de dino's.

Tom wil al heel lang een mooie tekening
maken van een T-rex.
Een tekening die net zo groot is als een
echte T-rex.
Maar zo'n tekening past niet op de eettafel.
En ook niet op de grond van de kamer.
De T-rex was net zo groot als Toms huis!

Tom is vandaag naar het schoolplein
gegaan.
Het grote plein is leeg, want het is vakantie.
Eindelijk genoeg plek voor een tekening
van een echte T-rex!



Het hoofd van de T-rex is klaar. Nu de buik.
Dat is een grote bocht.
Tom pakt een nieuw stuk groen stoepkrijt
en loopt langzaam achteruit.
Boem!

Tom schrikt en valt op de grond. Hij is tegen
Fien aangebotst! Fien zit ook op de grond.
Ze kijken elkaar aan.
'Wat doe jij nou hier?' zegt Fien.
'We hebben toch vrij?'
'Ik was een T-rex aan het tekenen', zegt Tom
boos. 'Dat ging goed tot jij in de weg stond.
Nu is mijn tekening mislukt. Moet je zijn
buik zien! Lekker bedankt hoor!'
'Nou, jij lekker bedankt, bedoel je!' Fien
is ook boos. 'Jij botste tegen mij aan. Nou
is mijn roze stoepkrijt stuk! En mijn tekening
is nog lang niet klaar.'

Fien is dol op flamingo's. Ze zijn roze, dat is haar lievelingskleur. Ze zien er net zo zacht uit als knuffels en ze kunnen op een been staan! Dat vindt Fien heel knap.

Tom en Fien kijken elkaar boos aan. Maar daar komt Tijn aan.

'Oooh, dat is mooi! Hoe heet hij?', zegt Tijn.

Tijn rijdt op zijn skateboard om de tekeningen van Tom en Fien heen.

'Wat bedoel je?' vraagt Fien verbaasd.

'Nou, het dier dat jullie getekend hebben natuurlijk', zegt Tijn.

'Dat heb ik nog nooit gezien. Zelfs niet in de dierentuin. Of in een boek. Hebben jullie hem helemaal zelf bedacht? Echt knap!'

Tom en Fien kijken elkaar verbaasd aan.

Dan moeten ze allebei heel hard lachen.

'Ja, het is een, eh, fladino' proest Tom uit.

'Nee joh, een T-ringo!' giechelt Fien.

'O, leuk! Mag ik ook mee tekenen?' vraagt Tijn.

'Ja hoor,' zegt Fien. 'Mag Tijn stoepkrijt van jou lenen Tom?'

'Tuurlijk,' zegt Tom. Hij is nu niet meer boos.

'En jij mag mijn roze krijt hebben.'



Wil jij ook een tekening maken van een dier dat je nog niet kent?
Dat kan!
Op bladzijde 23 staat een tekenraadsel.
Zoek de kleuren bij de nummers van de vakjes.
Doe mee met de opdrachten en spelletjes en verzamel alle kleuren.



OPDRACHT 1

Schrijf het woord op.

ik denk

hij *denkt*

ik wenk

hij

ik bonk

hij

ik schenk

hij

ik drink

hij

ik jank

hij

OPDRACHT 2

Schrijf het woord op.

We gaan op r met school.

De bus w al op ons.

We stappen in. Dat duurt niet l.

We gaan! Pim z naar mam.

OPDRACHT 3

Vul het woord in.



Een vis heeft een .

De is van een meeuw.

Dit dier heeft een .

De is van een vogel.

OPDRACHT 1 Schrijf het woord op.

Wie is er aan de b_____?

Ik eerst. Ik ben v_____ jou.

Lot heeft er geen zin m_____ in.

Er zit een sch_____ in haar broek.

OPDRACHT 2 Schrijf het woord op.

twee ... één ...

spechten

specht

vinken

twee ...

één ...

kraaien

spreeuwen

OPDRACHT 3 Vul het woord in.



Omar doet zout op zijn _____.

Noor hakt hout met de _____.

Esra tekent met _____.

Joost gaat met de _____.

**WELKE KLEUREN
HEEFT DE TREIN?**




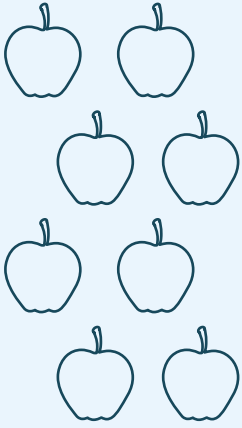

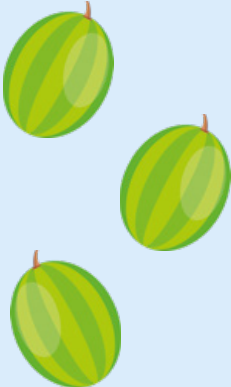
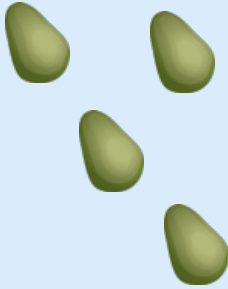


1 Hoeveel kost het?




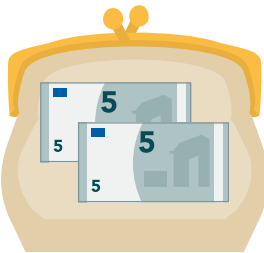




E Wat kost evenveel?

E Je ziet de helft.
Hoeveel is het in totaal?

			
<p>10 euro</p>	<p>euro</p>	<p>euro</p>	<p>euro</p>

WELKE KLEUR HEBBEN DE PYLONEN BOVENAAN DE BLADZIJDE?



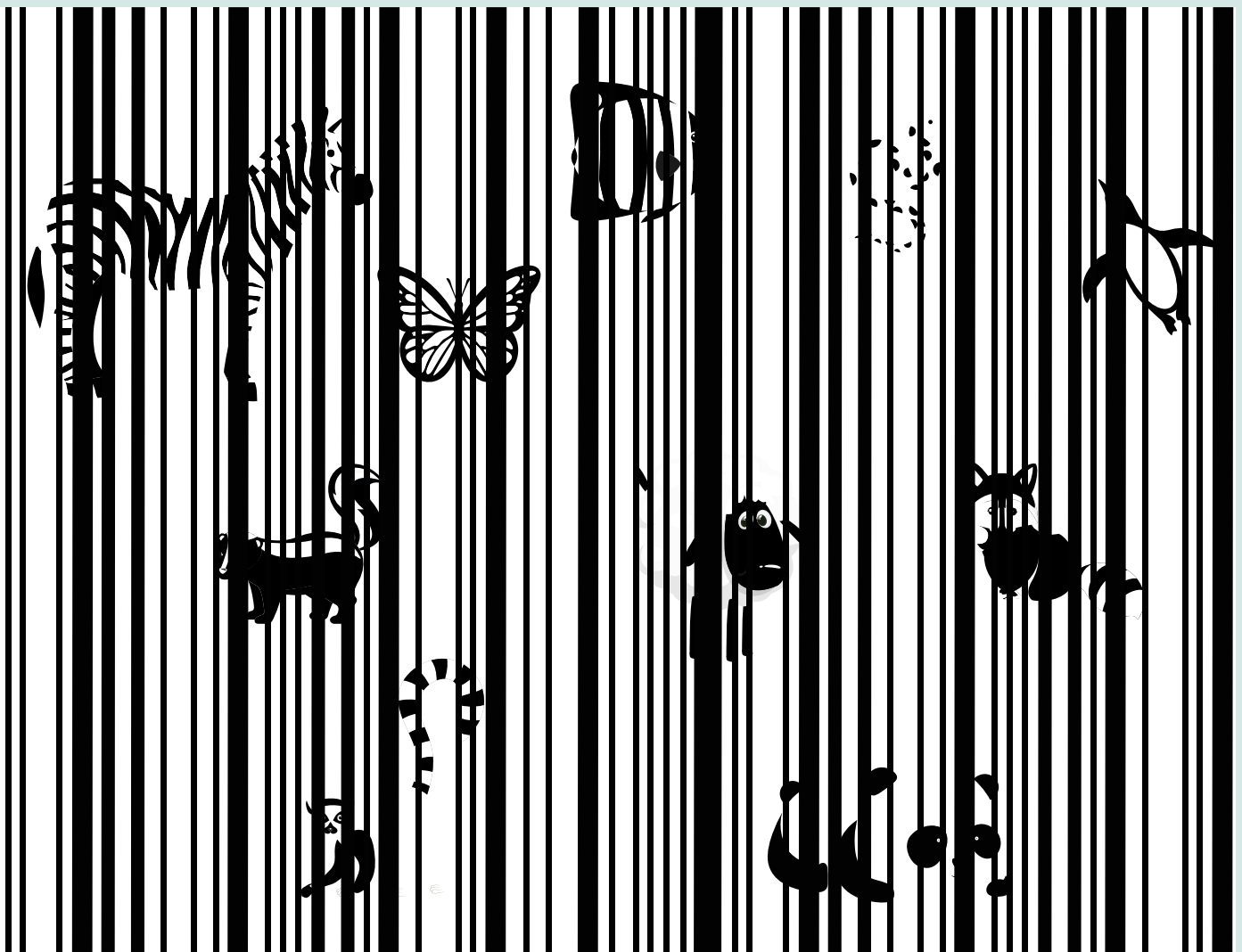
streepjescode

Wanneer je iets koopt in de supermarkt, zit er een streepjescode op. Deze code bestaat uit zwarte en witte streepjes. Als je goed kijkt, zie je dat elke streepjescode anders is.

Hierna zie je allemaal zwarte en witte strepen. Er zitten tien verschillende dieren in verstopt, die allemaal zwart en wit zijn. Heb je een dier gevonden? Zet dan een kruisje.

- wasbeer
- zebra
- slang
- stinkdier
- maki

- vis
- vlinder
- panda
- pinguïn
- schaap

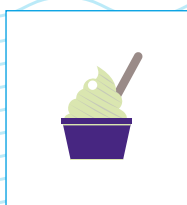
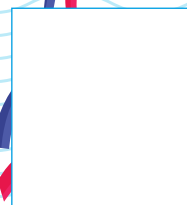
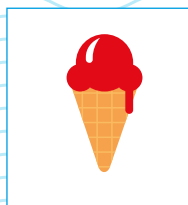
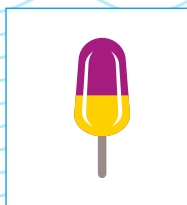
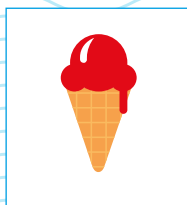




er kan nog meer bij

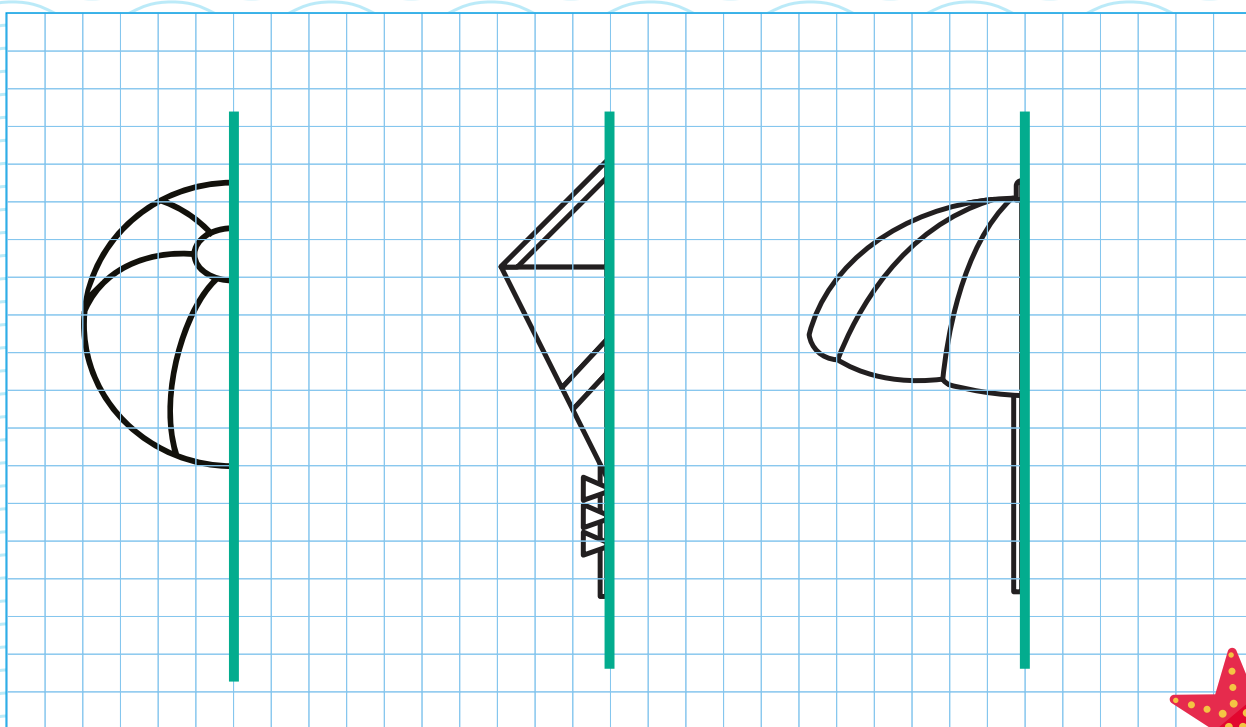


Als het zomer is, lust je vast wel een lekker ijsje!
Wat is het volgende ijsje in de rij?
Tekent het na.



Een goed begin is het halve werk

Een dagje naar het strand wordt nog leuker met een standbal, parasol en vlieger!
De helft staat al klaar. Maak de tekeningen af.
Kleur ze daarna mooi in.



ijs van Gijs



Het is een warme dag.
IJsman Gijs rijdt door het park.
Hij gaat naar zijn vaste plek, naast de speeltuin.
Maar er zijn ijsjes van zijn bakfiets gevallen.
Help Gijs voor de ijsjes smelten!

Dit heb je nodig

- 2-4 spelers
- 1 dobbelsteen
- een pion voor elke speler

Zo werkt het

- 1 Zet je pion klaar bij de start. Kies je favoriete ijsje uit. Breng het snel naar Gijs!
- 2 Onderweg kun je meer ijsjes verzamelen. Als je op een vakje met een ijsje komt, is die van jou.
- 3 Let op de vier speciale vakjes.

7 voetbalveld

De andere spelers houden even pauze omdat het zo warm is.
Steek gauw het veld over naar 14.

25 hond

Een hond is er met een ijsje vandoor.
Ga achter hem aan naar 19.

28 brug

Je mag de brug over!
Ga snel verder naar 35.

47 fontein

Bah ... je stapt in een gesmolten ijsje.
Spoel je slippers schoon en ga terug naar 41.

- 4 Er kunnen drie winnaars zijn.

Ben je als eerste bij Gijs?

Gefeliciteerd! Je mag een ijsje met spikkels uitzoeken.

Heb je de meeste ijsjes verzameld?

Jij hebt Gijs heel goed geholpen! Je mag zijn grootste ijsje hebben.

Heb je de meeste verschillende soorten ijsjes gevonden?

Super! Kies het ijsje uit dat je het lekkerst lijkt.



ijs van Gij's

start

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52

finish

WELKE KLEUR HEEFT HET VELD TUSSEN VAKJE 7 EN 14?



Maak zelf een schat

1. Maak een kistje

Een schat zit meestal in een kist.
Vaak is die kist van hout.
Maar dat hoeft niet.
Een kistje van karton is ook goed.
Dat kistje maak je van een doos.
Of je vouwt er zelf eentje.

2. Kijk om je heen

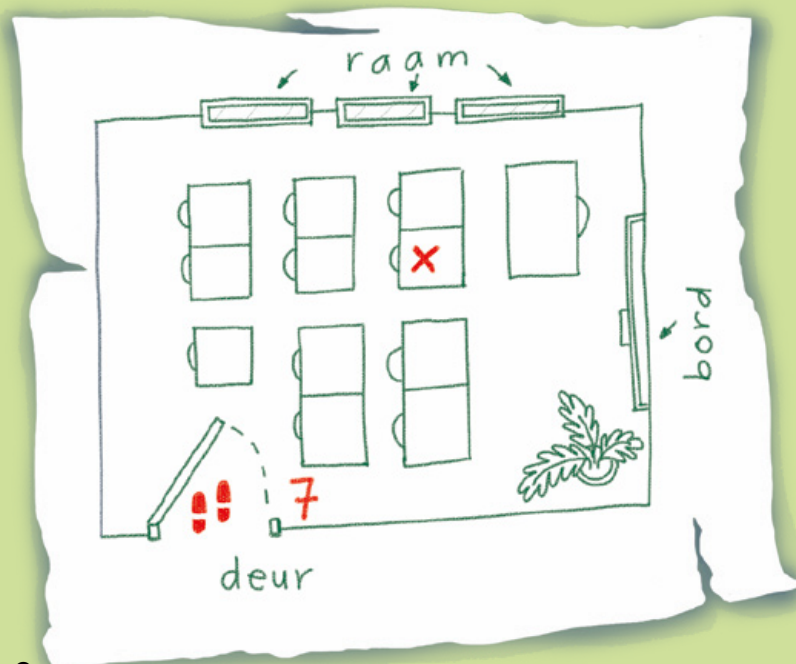
Een schat is kostbaar.
Een schat maakt je blij.
Kijk daarom eens goed om je heen.
Wat is voor jou veel waard?
Het hoeft niet duur te zijn, hoor.
Als het jou maar blij maakt!
Plaatjes van voetbal?
Een gum in de vorm van een beertje?
Een briefje van je vriend?
Doe dat in je kistje.



3. Maak een kaart

Zet de schat in je kastje.
Of berg hem op in je rugzak.
Bij een schat hoort een kaart.
Zet daarop waar je schat ligt.
Ben je eens een keer niet zo blij?
Ga dan snel op zoek naar je schat.
Dat helpt vast!





1. Scheuren

Neem een wit vel.

Scheur de rechte randen eraf.

Teken nu de klas op het vel.

Waar is het bord?

En waar zijn de deur en het raam?

Schrijf dat erbij.

2. Kruisje

Waar is jouw plekje in de klas?

Vlak bij het raam of naast de deur?

Zet een kruisje bij jouw plek.

3. Stappen tellen

Loop nu even naar de deur en tel elke stap.

Hoeveel stappen waren het?

Schrijf het aantal op je schatkaart.

Teken daar twee voeten bij.

4. Een kop thee

Maak nu een kop thee.

Laat het zakje heel lang in het glas.

Daar wordt de thee donker van.

Pak dan een kwast

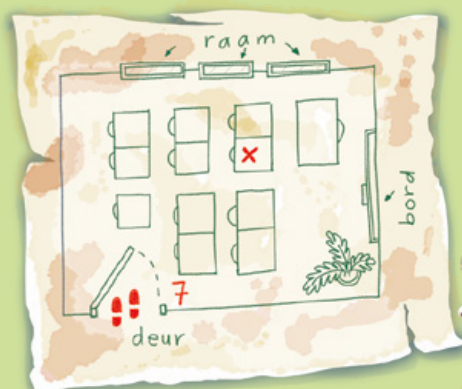
en verf je schatkaart met de thee.

Zo lijkt de kaart opeens heel oud.

Is de schatkaart droog?

Geef hem dan aan je juf of meester.

Die kan jou nu altijd vinden!



WELKE KLEUR HEEFT
DE SCHATKAART?



lekkerrrr!

Houd jij ook zo van dino's?
En van koekjes? Maak dan deze dinokoekjes!



Dit heb je nodig

- 160 gram bloem
 - 100 gram boter
 - 60 gram kristalsuiker
 - 1 zakje vanillesuiker
 - 2 eieren (van 1 ei heb je alleen de dooier nodig)
 - 1 eetlepel melk
-
- kom
 - huishoudfolie
 - mes
 - bakblik
 - bakpapier
 - glazuurpennen of chocopasta en pindakaas
 - speelgoeddino's



WELKE KLEUR HEEFT
DE EIERDOOIER?





Zo maak je het

- 1 Haal de boter een half uur voor je begint uit de koelkast.
- 2 Snijd de boter in kleine stukjes en doe deze in een kom.
- 3 Doe de bloem bij de boter en kneed dit samen tot je kruimels ziet.
- 4 Voeg suiker, vanillesuiker, twee eidooiers en melk toe. Kneed tot een bol deeg.
- 5 Maak van de bol deeg een rol. Doe hier huishoudfolie omheen en leg het een half uur in de koelkast.
- 6 Haal de rol deeg uit de koelkast. Vraag een volwassene om de oven voor te verwarmen op 180 graden (heteluchtoven).
- 7 Leg een vel bakpapier op het bakblik. Snijd de rol deeg in plakjes van een halve centimeter.
- 8 Pak een speelgoeddino en druk voorzichtig zijn pootjes in het deeg tot je pootafdrukken ziet. Leg het plakje deeg op het bakpapier.
- 9 Ga net zo lang door tot het deeg op is. Je kunt verschillende dino's gebruiken.
- 10 Vraag of een volwassene het bakblik in de oven wil zetten, iets onder het midden. Na 15 minuten zijn je koekjes klaar!
- 11 Laat de volwassene het bakblik uit de oven halen. De koekjes moeten eerst even afkoelen.

Tip!

Als je de pootafdrukken niet meer zo goed kunt zien, duw je de pootjes van de dino's er nog een keer heel zachtjes in. Doe dit heel voorzichtig, anders kunnen je koekjes breken.

- 12 Zijn je koekjes afgekoeld? Dan kun je ze vullen met glazuur of chocopasta of pindakaas.

Lekkerrrrr!



dierenalfabet

Bij elke letter hoort een dier. Ken je ze allemaal?
Schrijf op hoe ze heten.

a



antilope

b



b

c



cobra

d



d

e



e

f



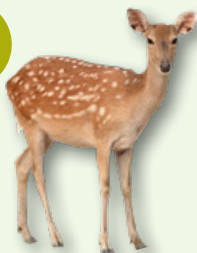
f

g



giraf

h



h

i



i

j



j

k



k

WELKE KLEUR HEEFT
DE KROKODIL?



l



l

m



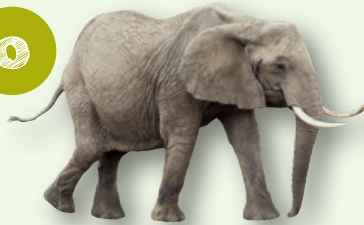
m

n



n

o



o

p



p

q



quokka

r



r

s



s

t



t

u



u

w



w

x



xenops

v



v

ij



ij

z



z



**camping
per dag**



5 euro



4 euro



6 euro



3 euro



2 euro

1 Wat kost het?



1 dag	euro
2 dagen	euro
3 dagen	euro
5 dagen	euro



1 dag	euro
2 dagen	euro
3 dagen	euro
5 dagen	euro



1 dag	euro
2 dagen	euro
5 dagen	euro
10 dagen	euro

2 Wat kost het?



1 dag	euro
2 dagen	euro
3 dagen	euro
4 dagen	euro



1 dag	euro
2 dagen	euro
3 dagen	euro
4 dagen	euro



1 dag	euro
2 dagen	euro
5 dagen	euro
10 dagen	euro



1 dag	euro
2 dagen	euro
3 dagen	euro
4 dagen	euro



1 dag	euro
2 dagen	euro
4 dagen	euro
10 dagen	euro



1 dag	euro
2 dagen	euro
4 dagen	euro
10 dagen	euro



3 Wat kost 1 dag?

samen euro

samen euro

samen euro

samen euro

4 Hebben ze genoeg voor 2 nachten?

5 Hoeveel kost het voor jouw gezin?

2 dagen naar de camping

samen euro

tekenraadsels

Ontdek het dier dat verstopt is in het tekenraadsel.

In de vakjes staan nummers.
De nummers horen bij kleuren.
Zoek de kleuren op in je boek.

kleur 3
bladzijde 3

Welke kleuren gebruik je voor het stoepkrijtspel?
Geel, roze, groen en ...

licht

kleur 2
bladzijde 7

Welke kleuren heeft de trein? Geel en ...

donker

kleur 7
bladzijde 8

Welke kleur hebben de pylonen bovenaan de bladzijde? Wit en ...

kleur 1
bladzijde 5

Wat is Fiens lievelingskleur?

kleur 5
bladzijde 13

Welke kleur heeft het veld tussen vakje 7 en 14?

licht

kleur 8
bladzijde 15

Welke kleur heeft de schatkaart?

kleur 6
bladzijde 16

Welke kleur heeft de eidooier?

kleur 4
bladzijde 18

Welke kleur heeft de krokodil?

licht

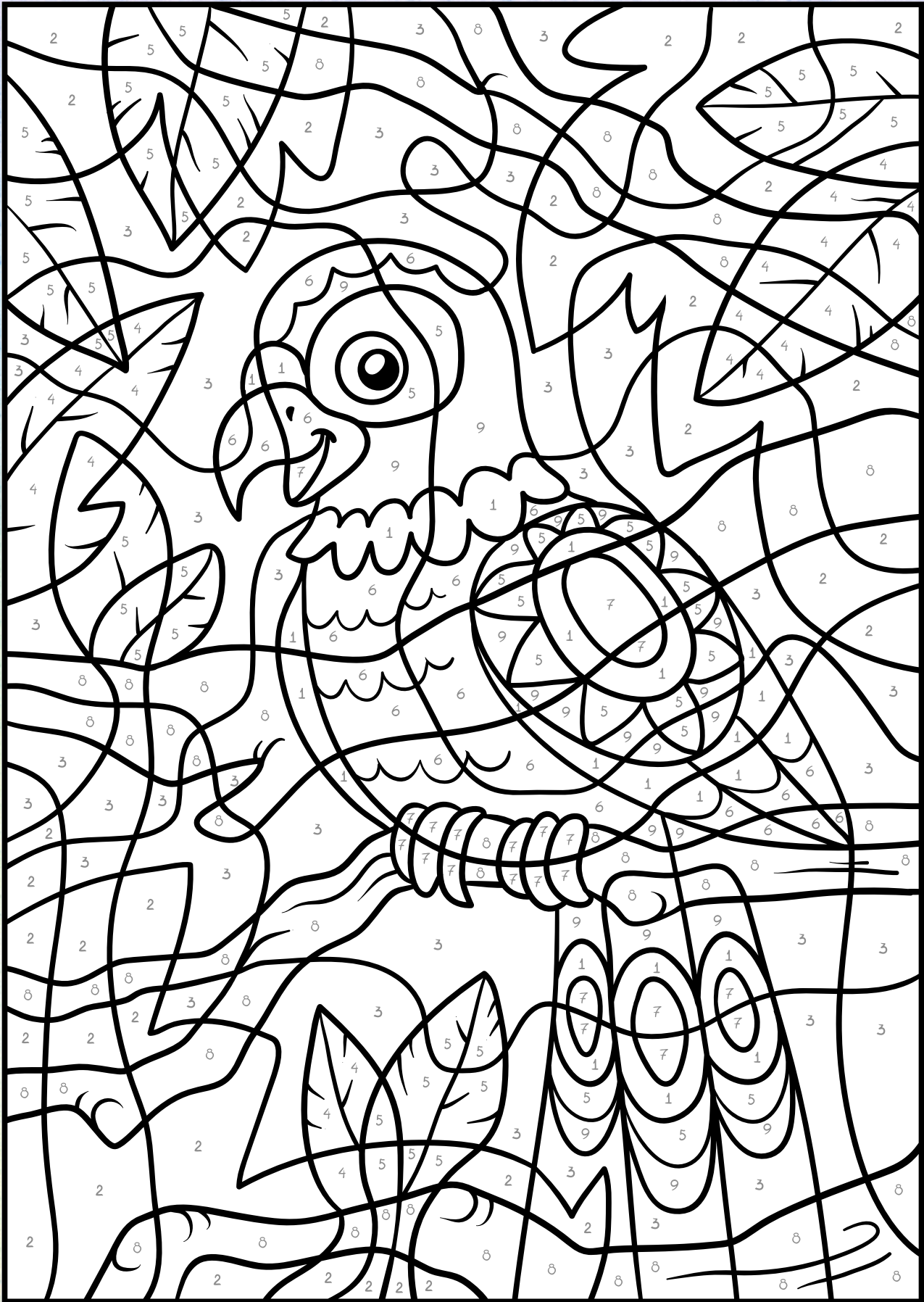
kleur 9
bladzijde 25 en 26

Welke kleur hebben de hartjes bij het fruitbeestje met de vis?

Heb je ze allemaal gevonden?
Dan weet je nu welke negen kleuren je nodig hebt.
Zet er vast een streepje achter in de goede kleur met je kleurpotlood of stift.

Klaar? Kleuren maar!

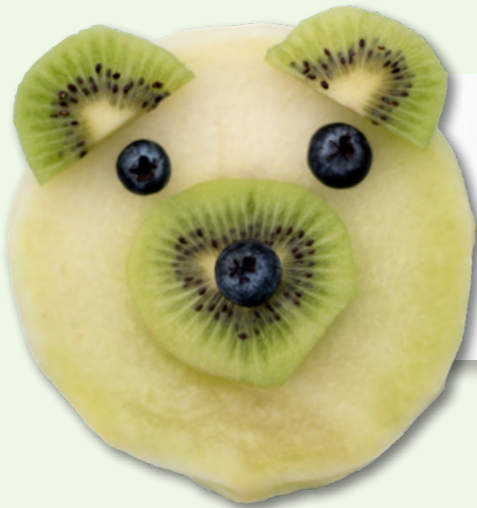
Welk dier heb je gevonden?



fris en fruitig

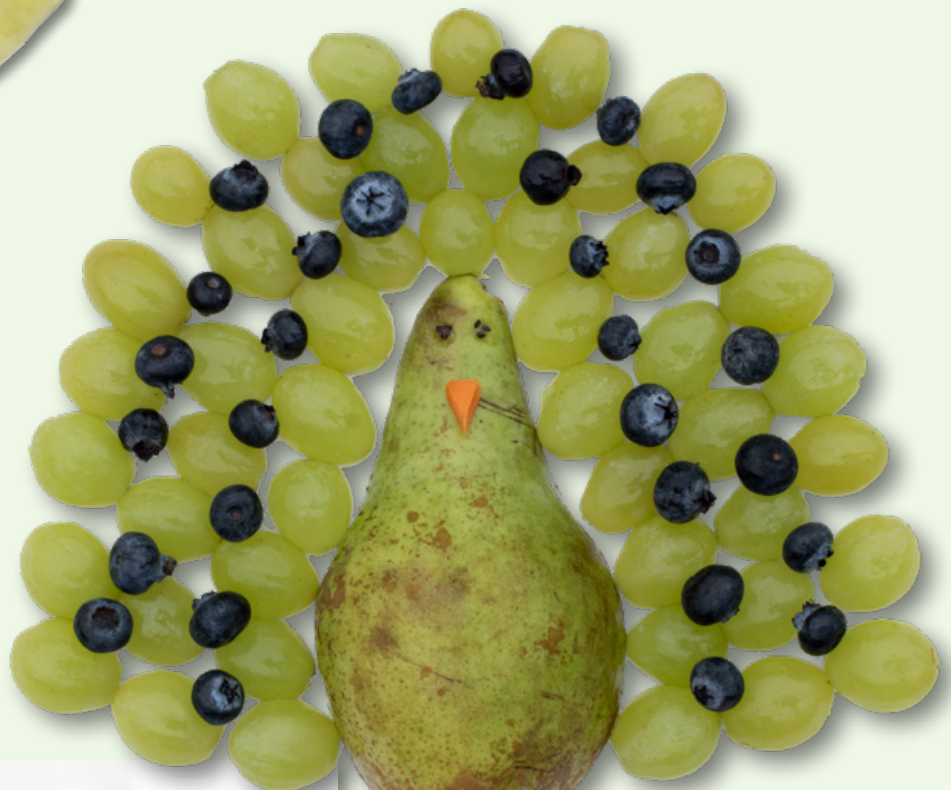
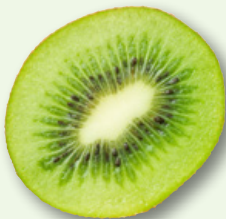
Eet je elke dag fruit?
Goed bezig!

Wil je eens iets anders dan een appel of banaan?
Maak dan een van deze vrolijke fruitbeestjes.



Berenbos

Deze vrolijke beer is nog lang niet toe aan zijn winterslaap. Maak hem met een plak meloen, plakjes kiwi en bosbessen.



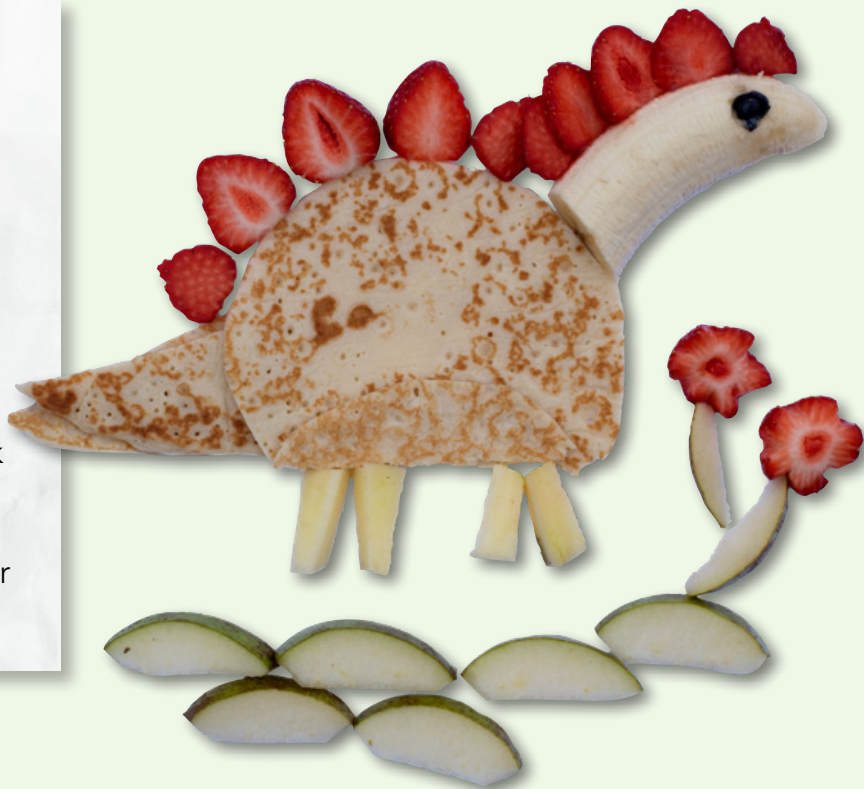
Wauwpauw

Met deze pauw maak je zeker indruk! En hij is heel simpel om te maken. Maak eerst zijn lijf van een halve peer. Leg er halve druiven omheen en doe hier dan blauwe bessen op. Gebruik een stukje wortel voor zijn snavel en pootjes.



Oerkracht

In de oertijd leefden er dino's in Nederland. Met dit fruithapje word jij net zo sterk!
Je kunt zijn lijf maken van pannenkoek. Maar watermeloen kan ook. Gebruik aardbeien voor stoere stekels op zijn rug. En een banaan voor zijn nek en hoofd. Van plakjes appel, peer en aardbeien maak je eten voor hem, en ook voor jezelf.



Goudviskusjes

Deze goudvis is om te zoenen! Pel eerst een mandarijn. Gebruik de helft voor zijn lijf. Met de partjes maak je zijn staart en vinnen. Voor zijn gezicht gebruik je een stukje aardbei, peer of meloen, en een blauwe bes. Van een paar halve aardbeien maak je de hartjes.

Fruitflap

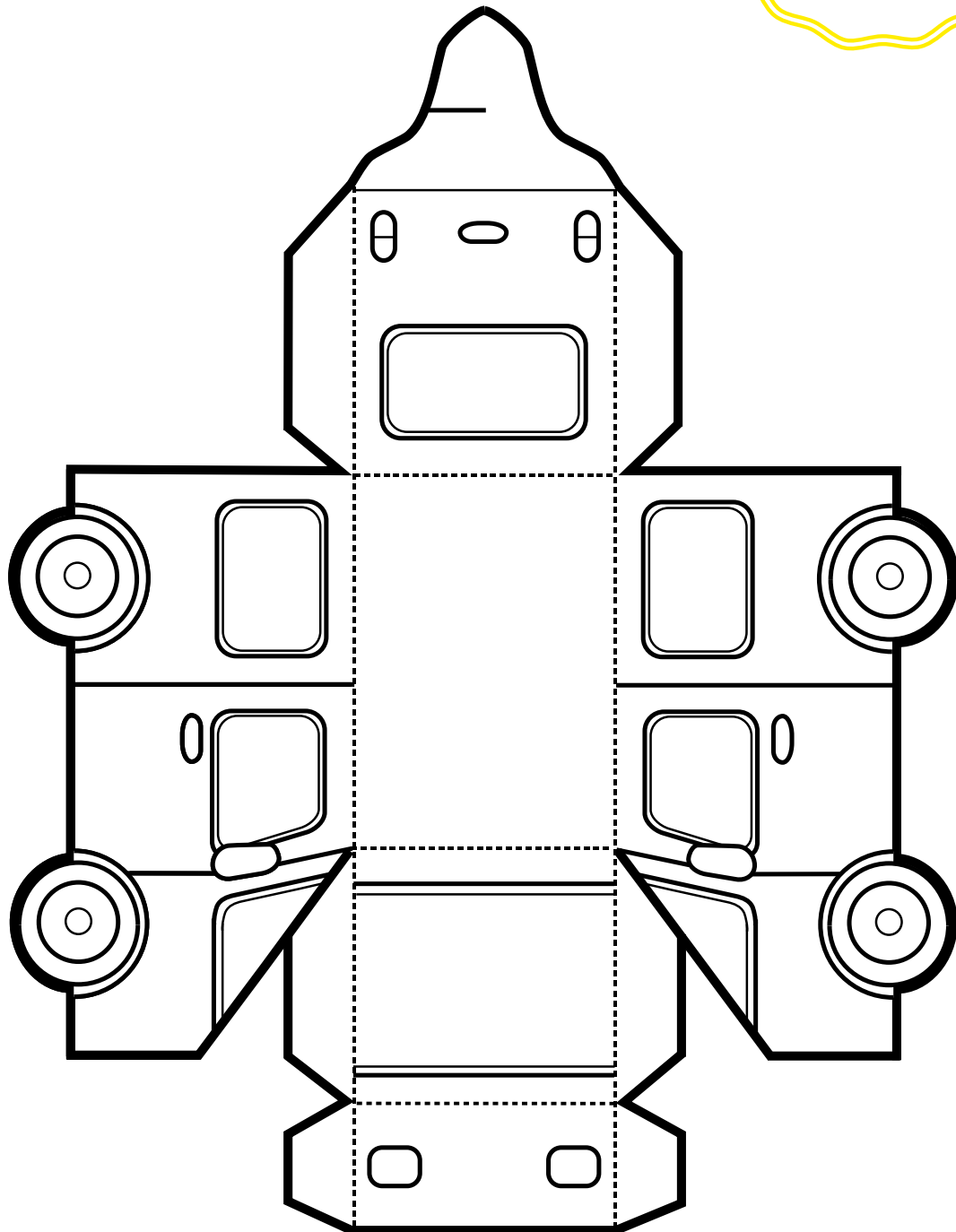
Heb je nog een plekje over op je fruitbordje? Probeer dan eens deze olifant. Je maakt hem met banaan, meloen en bosbessen. En natuurlijk watermeloen voor die grote flaporen.



WELKE KLEUR HEBBEN DE HARTJES BIJ HET FRUITBEESTJE MET DE VIS?

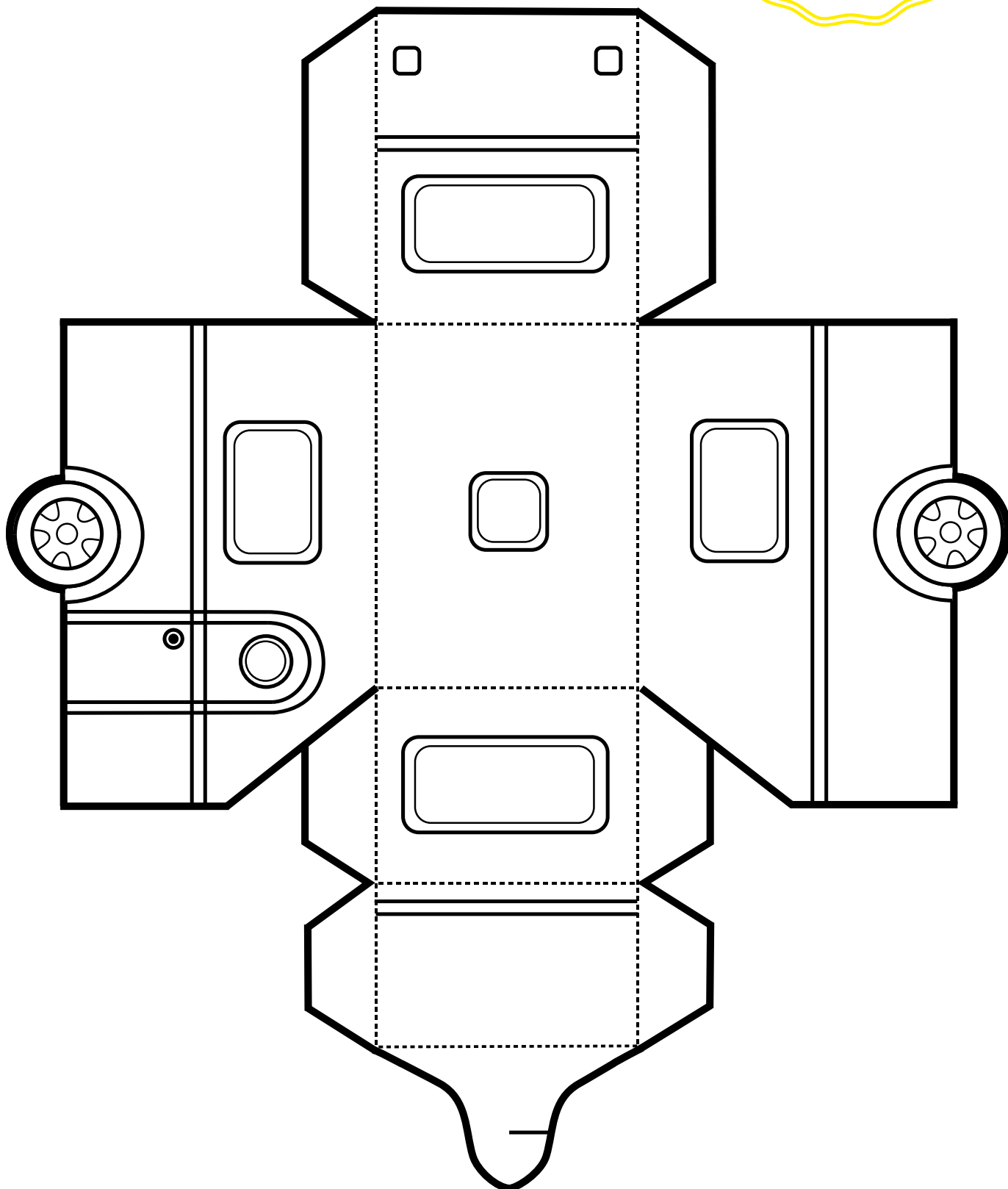
Bouwplaat auto

Kleur of verf de bouwplaat. Knip de auto uit, vouw hem op de vouwlijnen en plak de auto in elkaar.



Bouwplaat caravan



































Kleur of verf de bouwplaat. Knip de caravan uit, vouw hem op de vouwlijnen en plak de caravan in elkaar.



1

Kraak de code. Vul in.

Hoeveel zijn de figuurtjes waard?

 +  = 16	 =	 +  +  = 	 =
 -  = 	 =	 +  +  = 18	 =
 +  -  = 	 =	 +  +  = 15	 =
 -  = 	 =	 +  +  = 	 =

2

Vul in.

De blauwe getallen zijn het antwoord van de som met de rij.

Vul de lege plekken in.

Vul ook de antwoorden van de sommen in.

	2	3	10
7			12
		6	13
15	9	11	

5		3	15
	8		19
9			16
20	18	12	









	2	3	10
7			12
		6	13
15	9	11	

3

Los op.

Teken de ontbrekende figuren.

- in elke rij
- in elke kolom

antwoorden

bladzijde 6

opdracht 1

hij denkt
hij bonkt
hij drinkt
hij jankt

opdracht 2

reis – wacht – lang – zwaait

opdracht 3

kieuw – veer – slurf – klauw

bladzijde 7

opdracht 1

beurt – voor – meer – scheur

opdracht 2

specht kraai
vink spreeuw

opdracht 3

ei – bijl – krijt – trein

bladzijde 8-9

1

10 euro 8 euro 7 euro
12 euro 20 euro 14 euro

2

eigen antwoord

3

10 euro 14 euro 16 euro 20 euro
20 euro 16 euro 22 euro 22 euro

bladzijde 18-19

antilope
beer
cobra
dolfijn
egel
flamingo
giraf
hert
inktvvis

jachtluipaard
krokodil
leeuw
maki
neushoorn
olifant
pinguïn
quokka
reuzenpanda

struisvogel
tijger
uil
vos
wasbeer
xenops
ijsbeer
zebra

bladzijde 20-21

1

4 euro 5 euro 6 euro
8 euro 10 euro 12 euro
12 euro 15 euro 30 euro
20 euro 25 euro 60 euro

2

4 euro 8 euro 6 euro
8 euro 16 euro 12 euro
12 euro 24 euro 30 euro
16 euro 32 euro 60 euro

3

5 euro 7 euro 8 euro
10 euro 14 euro 16 euro
15 euro 28 euro 32 euro
20 euro 70 euro 80 euro

4

ja nee

5

eigen antwoord

bladzijde 28

1 8, 4, 0, 12, 18, 6, 3, 9

2 5, 3, 2, 3, 4

7, 6, 5, 3, 4

5, 3, 2, 3, 4

3 zwembroek, limonade, zonnebrand, slippers,
slippers, zonnebrand, limonade, zwembroek



Met Festival word de zomervakantie nog leuker.

Flamingo's op de vlucht!

De dierentuin heeft een probleem.
Er zijn zeven flamingo's ontsnapt.
Zoek ze allemaal!

