

1.
kinne
wolle
moatte
meie



2.
selsstannige
nammewurden



3.
selsstannige
tiidwurden



**FILOSOFEARJE MEI
SPIKERGEKKE FRAGEN!**

Bêste bern en learkrêften,

Mei in spultsje wizer wurde! Wa wol dat no net? Mei dit boerdspultsje makkest spikergekke fragen. Troch der mei elkoar oer nei te tinken, te praten en kritysk troch te freegjen komme jimme fêst wol ta in antwurd. Dy spikergekke fragen kinst meitsje troch de kaartsjes dy't yn dit boekje stean út te knippen en op it boerd (de foarkant fan dit boekje) te lizzen. Mar jimme kinne natuerlik ek sels spikergekke fragen meitsje troch sels wurden op kaartsjes te skriuwen. Tink der dan wol om dast op de earste lampe de wurden leist: kinne, wolle, meie, moatte. Op de twadde lampe komme allinich mar selsstannige nammewurden te lizzen. En op de tredde lampe allegear tiidwurden. Skriuw, draai, lê, laitsje, tink en praat. Tink dy Tûk!

*In ynspirearjende groet,
Jolanda Verhoef*



Kolofon

Dizze útjefte is ta stân kommen yn it gearwurkingsprojekt Ynspirearjend Meartalich Underwiis fan it Lectoraat Meertaligheid en Geletterdheid fan NHL Stenden Hogeschool en Cedin.

In spesjaal wurd fan tank giet út nei de learkrêften en studinten dy't dit spul mei harren groep útprebearre hawwe en nei de Provinsje Fryslân foar de finansjele stipe.

Idee, tekst en ûntwerp: Jolanda Verhoef

Earste printinge 2022

www.inspirerendmeertaligonderwijs.nl

SPIKERGEKKE FRAGEN!



1. Knip de kaartsjes út. (Of meitsje sels kaartsjes.)

2. Skodzje de kaartsjes.




























3. Lis de kaarten op de goede lampe.

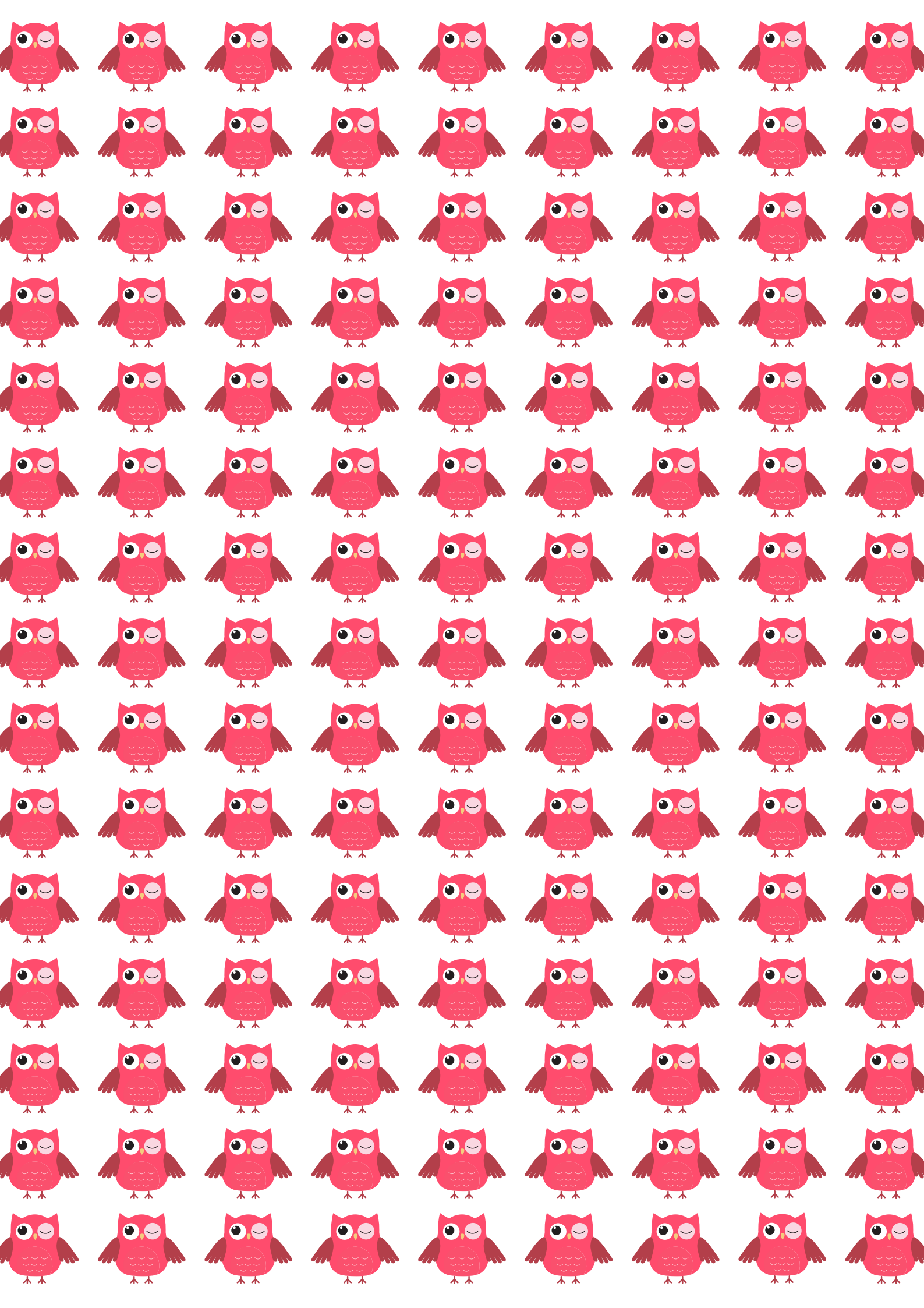
4. Meitsje in spikergekke fraach troch de boppeste kaart fan elke lampe om te draaien. Lês de fraach foar.

5. Jou om bar in antwurd op 'e fraach: "Ja want..." of "Nee, want...". Underbou dyn antwurd mei arguminten. Befreegje inoar kritysk: "Kloppet dat? Kin it ek oars wêze? Jildt dat ek foar...?"

6. As jim fine dat der genôch oer sein is besykje dan mei-inoar in konklúzje te lûken.

7. De boppeste kaarten wurde ûnder oan de steapel lein en der wurdt in nije fraach draaid.

 1. KINNE 	 1. MOATTE 	 1. MEIE 	 1. WOLLE 	
 1. KINNE 	 1. MOATTE 	 1. MEIE 	 1. WOLLE 	
 1. KINNE 	 1. MOATTE 	 1. MEIE 	 1. WOLLE 	
 1. KINNE 	 1. MOATTE 	 1. MEIE 	 1. WOLLE 	



SPIKERGEKKE FRAGEN!



1. Knip de kaartsjes út. (Of meitsje sels kaartsjes.)

2. Skodzje de kaartsjes.

























3. Lis de kaarten op de goede lampe.




4. Meitsje in spikergekke fraach troch de boppeste kaart fan elke lampe om te draaien. Lês de fraach foar.

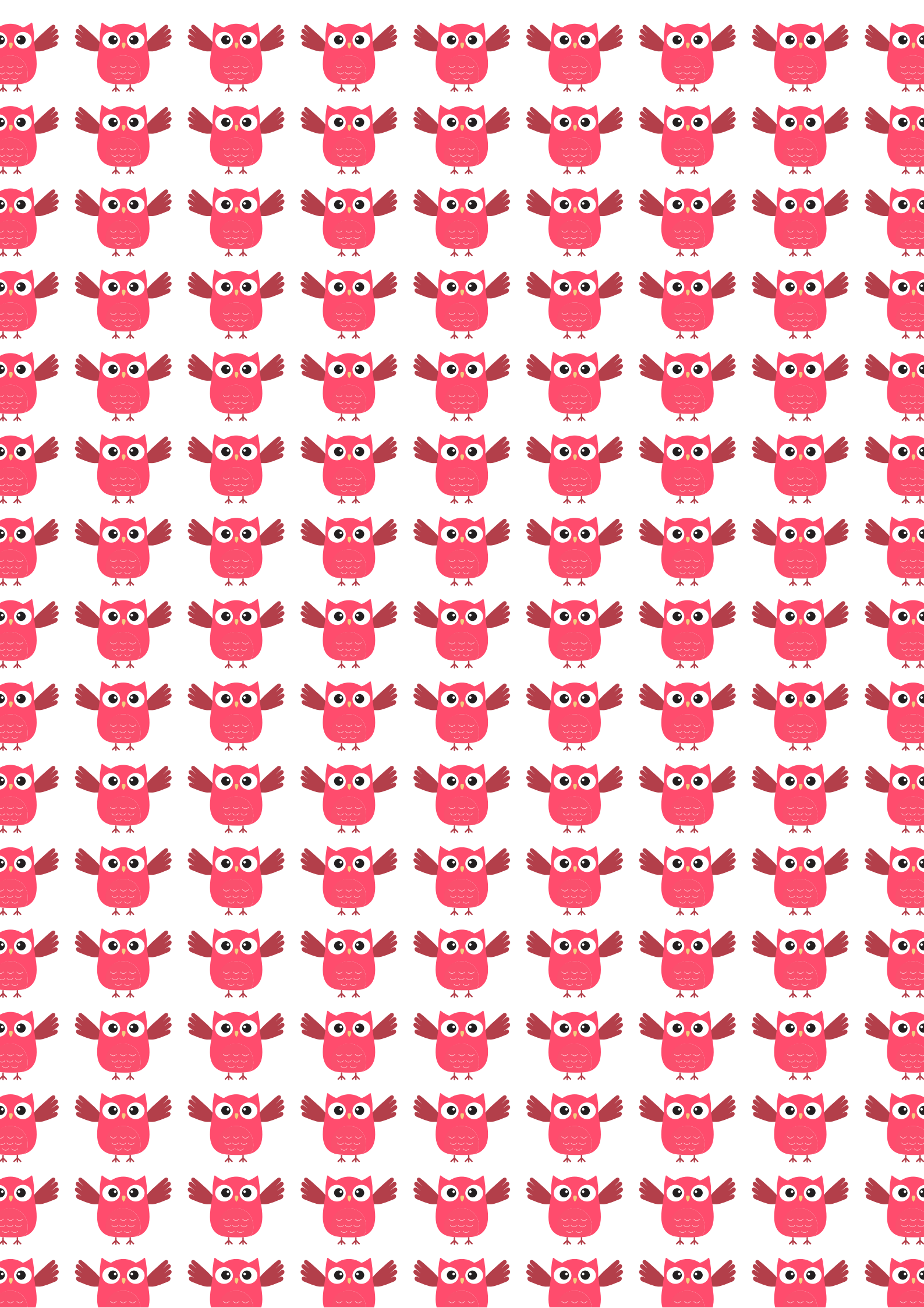
5. Jou om bar in antwurd op 'e fraach: "Ja want..." of "Nee, want...". Underbou dyn antwurd mei arguminten. Befreegje inoar kritysk: "Kloppet dat? Kin it ek oars wêze? Jildt dat ek foar...?"

6. As jim fine dat der genôch oer sein is besykje dan mei-inoar in konklúzje te lûken.

7. De boppeste kaarten wurde ûnder oan de steapel lein en der wurdt in nije fraach draaid.

 2. BERN 	 2. BISTEN 	 2. BEAM- MEN 	 2. FYTSEN 
 2. KOMPJÛ- TERS 	 2. AUTO'S 	 2. WOLKEN 	 2. STUOLLEN 
 2. HAM- BURGERS 	 2. MOBYL- TSJES 	 2. BEDDEN 	 2. BROEKEN 





SPIKERGEKKE FRAGEN!



1. Knip de kaartsjes út. (Of meitsje sels kaartsjes.)

2. Skodzje de kaartsjes.





























3. Lis de kaarten op de goede lampe.

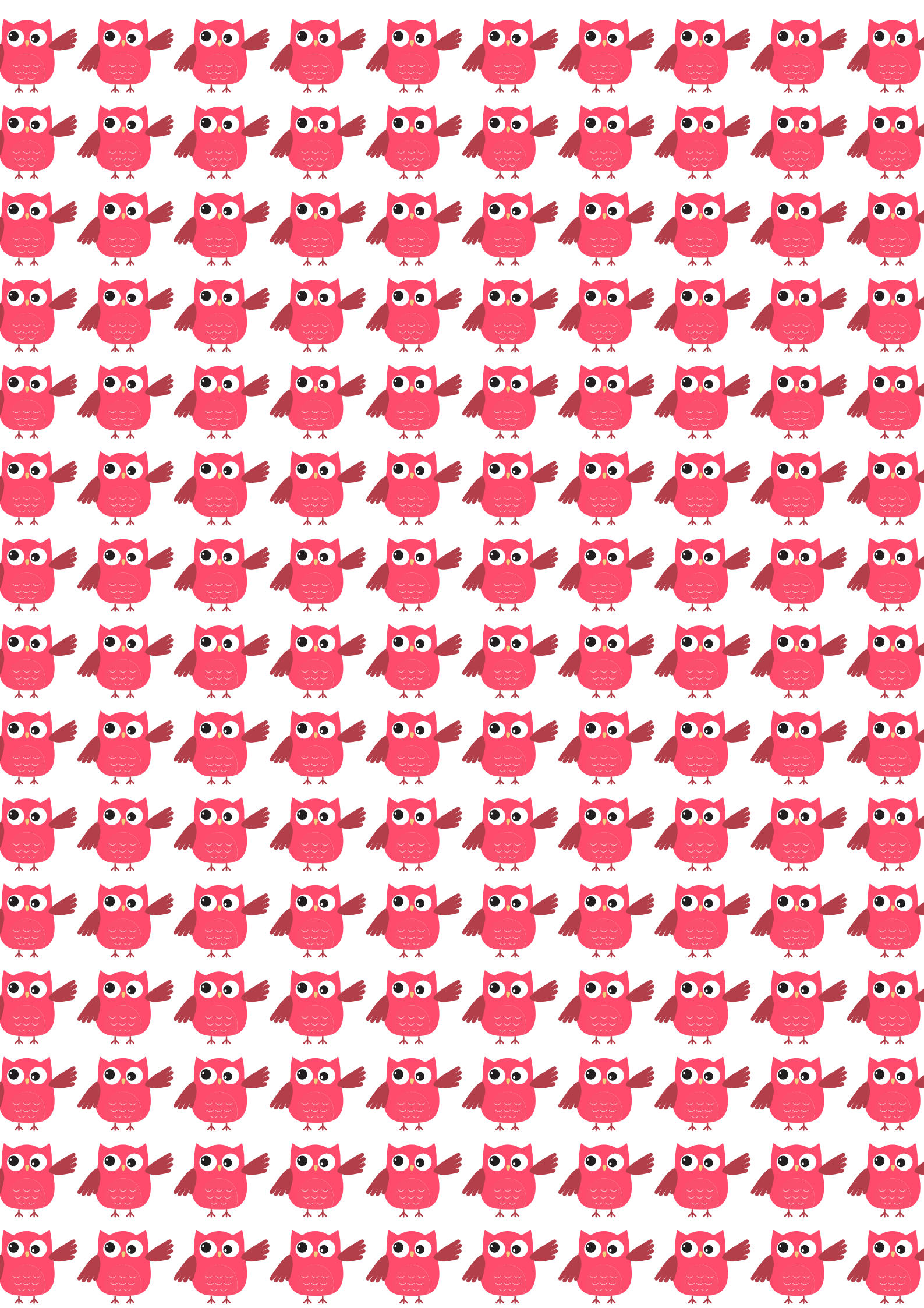
4. Meitsje in spikergekke fraach troch de boppeste kaart fan elke lampe om te draaien. Lês de fraach foar.

5. Jou om bar in antwurd op 'e fraach: "Ja want..." of "Nee, want...". Underbou dyn antwurd mei arguminten. Befreegje inoar kritysk: "Kloppet dat? Kin it ek oars wêze? Jildt dat ek foar...?"

6. As jim fine dat der genôch oer sein is besykje dan mei-inoar in konklúzje te lûken.

7. De boppeste kaarten wurde ûnder oan de steapel lein en der wurdt in nije fraach draaid.

 3. PRATE 	 3. HINKELJE 	 3. RACE 	 3. GAME 	
 3. COMPJÛ- TERJE 	 3. BOARTSJE 	 3. GÛLE 	 3. SLIEPE 	
 3. WIZE 	 3. TINKE 	 3. SWIMME 	 3. LÊZE 	
				



SPIKERGEKKE FRAGEN!

1. Meitsje sels kaartsjes om spikergekke fragen te meitsjen. Kopiearje dizze side.

2. Skriuw op de stippelline by sifer 1 de wurden: kinne, wolle, moatte, meie.

3. Skriuw op de stippelline by sifer 2 selsstannige nammewurden.

4. Skriuw op de stippelline by sifer 3 selsstannige tiidwurden.

5. Knip de kaartsjes út, skodzje de kaartsjes en lis de kaarten op de goede lampe.













4. Meitsje in spikergekke fraach troch de boppeste kaart fan elke lampe om te draaien. Lês de fraach foar.

5. Jou om bar in antwurd op 'e fraach: "Ja want..." of "Nee, want...". Underbou dyn antwurd mei arguminten. Befreegje inoar kritysk: "Kloppet dat? Kin it ek oars wêze? Jldt dat ek foar...?"

6. As jim fine dat der genôch oer sein is besykje dan mei-inoar in konklúzje te lûken.

7. De boppeste kaarten wurde ûnder oan de steapel lein en der wurdt in nije fraach draaid.



1. 	1. 	1. 	1. 
2. 	2. 	2. 	2. 
3. 	3. 	3. 	3. 

Skriuw, draai, lê, laitsje, tink en praat. Tink dy Tûk!

Dit boerdspultsje is in produkt fan Tink dy Tûk! Alle produkten fan 'Tink dy Tûk!' stean yn it teken fan filosofearje mei bern. De foarkant fan dit boekje is tagelyk it spulboerd. Der binne kaartsjes yn it boekje die útknipt wurde kinne mar it is ek leuk as bern sels kaartsjes meitsje om spikergekke fragen mei te meitsjen. Spikergekke fragen binne foar alle bern ynspirearjend. Yn de ûnderbou kin de learkrêft de fragen foarlêze. Yn de boppebou kin it boerd yn it midden fan in grutte kring lizze mar it boerd kin ek yn lytsere groepkes in plak ha sadat de bern selsstannig mei elkoar filosofearje. Dit boekje is digitaal op de webside te besjen en sadwaande kin de learkrêft it (dûbelsidich!) kopiearje.

It boerdspul 'spikergekke fragen' kin hiel goed kombinearre wurde mei oare projekten fan Ynspirearjend Meartalich Underwiis. Sjoch dêrom op www.inspirerendmeertaligonderwiis.nl, dêr't alle projekten opstean en meitsje in plan om op in ynspirearjende wize mei Frysk en meertaligens oan de slach te gean.

© 2022, Lectoraat Meertaligheid en Geletterdheid,
NHL Stenden Hogeschool
Rengerslaan 8-10, 8917 DD Ljouwert
lectoraatmg@nhlstenden.com
ISBN 9789082883763 Tink dy Tûk!

Neat út dizze útjefte mei op hokker wize fermannichfâldige wurde sûnder dat dêr skriftlike tastimming fan de gearstallers oan foarôfgiet.

