

20+ spelletjes

Maak spelenderwijs kennis met de letters van het alfabet.

4-7 jaar

LETTERKLANKEN / LETTERGREPEN / EERSTE WOORDJES LEZEN / LETTERS SCHRIJVEN



Ik leer ontdekken

Bij Jumbo geloven we in ontdekkend leren. Daarom hebben we 'Ik leer ontdekken' ontwikkeld. Een serie educatieve materialen die nieuwsgierige kinderen op een leuke en speelse manier helpt bij het ontdekken en ontwikkelen van nieuwe vaardigheden. Materialen die aansluiten bij het Montessori-, Waldorf- en Freinetonderwijs.

Deze serie educatieve spellen biedt de allerkleinsten de mogelijkheid om op een rustige, zelfstandige en vrije manier meer te leren over getallen, letters, dieren, yoga en andere onderwerpen.

Bij al het materiaal gaat het om de ontwikkeling. Het kind wordt eerst door een volwassene op weg geholpen en kan daarna zelf spelen en ontdekken.

De vier principes van ontdekkend leren

1. Kinderen leren door te spelen.

De serie 'ik leer ontdekken' is gericht op spelen, experimenteren en zelf doen. We hebben het materiaal en de spelletjes ontworpen met de nieuwsgierigheid van kinderen in gedachten, want het gaat erom dat ze uitgedaagd worden om onderzoekend te leren.

2. Kinderen leren door creativiteit.

Al het materiaal dat we aanbieden kan op verschillende manieren worden gebruikt, omdat kinderen ook graag zelf en op creatieve wijze spelletjes verzinnen.

3. Kinderen leren in hun eigen tempo.

Ieder kind ontwikkelt zich op zijn of haar eigen manier en tempo. Als volwassenen hebben wij de taak om ze daarbij te helpen. Geef het kind daarbij de ruimte om de spellen aan te passen op grond van zijn of haar interesses en voorkeuren.

4. Kinderen leren vrij en zelfstandig.

We bieden intuïtief leermateriaal aan dat kinderen vrij en zelfstandig kunnen gebruiken, zodat ze zichzelf kunnen ontwikkelen en hun grenzen kunnen verleggen.

Ik leer ontdekken - letters

Het spel is bedoeld om kinderen spelenderwijs kennis te laten maken met de letterklanken en de letters van het alfabet.

We moedigen de kinderen aan om in hun eigen tempo en op een eigen en spontane manier met het materiaal te experimenteren.

Leerdoelen

- Letterklanken oefenen
- De letters van het alfabet leren herkennen
- Woordklanken vormen
- Beelden en woorden met elkaar verbinden
- Schrijfbeweging oefenen
- Letters tot woorden vormen
- Schrijf- en hoofdletters schrijven
- Woorden ophakken in lettergrepen
- Spelen met woorden en letters

Inhoud van de doos

- 77 letterkaarten
- 27 afbeeldingskaarten
- 27 woordkaartjes
- 1 draaischijf met de draaijijl en clipje
- 1 schrijfbord met kruiswoordpuzzel
- 1 uitwisbare stift
- 1 speelposter met overzichtsposter

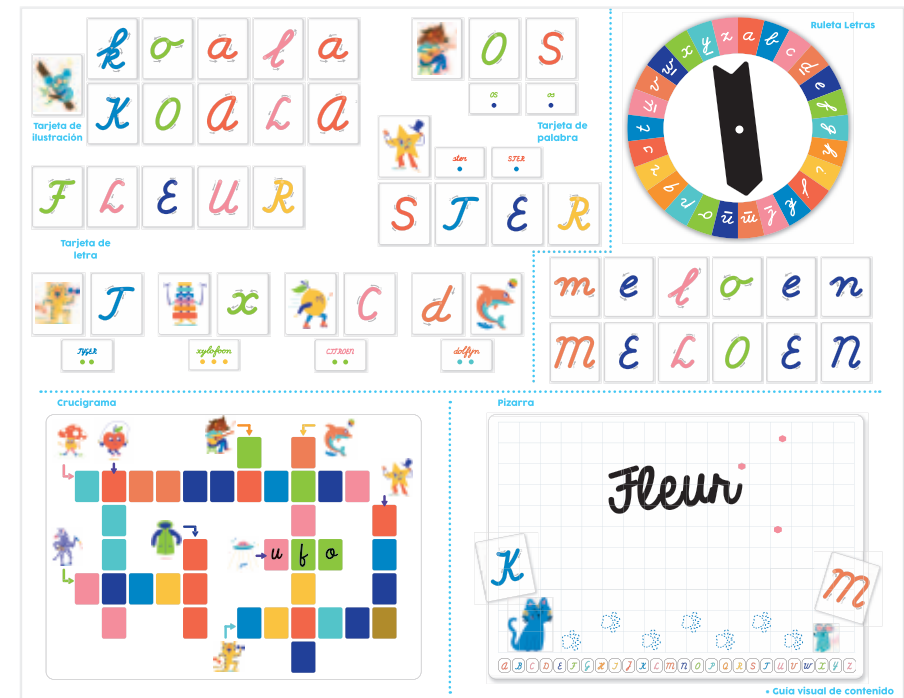
Spelletjes en oefeningen

We geven hieronder een beschrijving van de 25 verschillende spelletjes die met het speelmateriaal kunnen worden gespeeld en die oplopen in moeilijkheidsgraad. Ze vormen slechts een handreiking en kunnen desgewenst worden aangepast of uitgebreid. We nodigen jullie van harte uit om zelf nieuwe spelletjes te bedenken.

Vertrouwd raken met het materiaal

1. Het materiaal ontdekken en leren kennen

Haal al het materiaal uit de doos. Bekijk het materiaal en sorteer de verschillende onderdelen. Leg de poster met daarop het overzicht van de onderdelen op tafel. Benoem alle onderdelen en laat het kind er vrij mee spelen.



Spelen met klanken

Kinderen beginnen spelenderwijs met het leren van de letterklanken. De letters worden eerst fonetisch aangeleerd, zodat de vorm van de letter en de bijbehorende klank met elkaar in verband worden gebracht. Spreek de letters uit zoals ze klinken. Zo wordt de letter a niet uitgesproken als de /aa/ van aap, maar als /ah/ van appel. Hieronder zie je een overzicht van alle letterklanken.

Spreek de letters uit zoals ze klinken.			
Korte klinkers	Lange klinkers	2-letter klinken	Medeklinkers
a = /ah/, als in k-a-t	aa = /aa/, als in m-aa-n	ie = /ie/, als in t-ie-n	b = /buh/, als in b-e-l
e = /eh/, als in n-e-t	ee = /ee/, als in t-ee-n	oe = /oe/, als in b-oe-k	d = /duh/, als in d-a-g
i = /ih/, als in v-i-s	oo = /oo/, als in r-oo-s	ui = /ui/, als in r-ui-k	f = /fff/, tussen je lippen, als in f-ie-t-s
o = /oh/, als in s-o-k	uu = /uu/, als in v-uu-r	eu = /eu/, als in r-eu-s	g = /ggg/, als in g-e-k
u = /uh/, als in p-u-t		ij = /ij/ van ijs, lange ij	h = /huh/, als in h-a-p
		ei = /ei/ van kippenei, korte ei	j = /juh/, als in j-a-s
		ou = /otje-ou/	k = /ku/, als in k-i-p
		au = /atje-au/	l = /lll/, met je tong, als in l-e-s
			m = /mmm/, tussen je lippen, als in m-u-s
			n = /nnn/, tong achter voortanden, als in n-e-t
			p = /puh/, als in p-e-t
			r = /rrr/, als in r-a-a-m
			s = /sss/, als in s-t-a-k
			t = /t/, als in t-e-l
			v = /vvv/, in je keel, als in v-i-s
			w = /wuh/, als in w-i-t
			z = /zzz/, als in z-o-n

Opmerking: De letters c, q, x en y staan niet in deze tabel omdat ze meerdere klinken kennen. Deze worden pas op latere leeftijd aangeleerd. Zie opdracht 16.

2. De letterklanken

Het kind pakt een letterkaart, bijvoorbeeld met de letter m. De volwassene doet de klank voor: "mm" en kan iets aanwijzen dat met deze klank begint, bijvoorbeeld m-a-m-a. Spreek de letterklanken los en langzaam uit: "/mmm/ah/mmm/aa/". Het kind zegt de volwassene na.



3. Spel met de letterklanken

Het kind draait aan de pijl van de draaischijf. Wanneer de pijl stilstaat, doet de volwassene de klank voor van de letter die de pijl aanwijst, bijvoorbeeld /t/. Het kind gaat voorwerpen zoeken in huis die met deze klank beginnen, bijvoorbeeld: tafel, tomaat, televisie, enz.



4. Letterklanken posterspel

Leg de poster op tafel. De volwassene laat de klank van één van de letters horen, waarna het kind de bijpassende letterkaart en de afbeelding op de poster moet zoeken. Zeg bijvoorbeeld: /ah/. Het kind moet dan de letterkaart met daarop de letter a zoeken en de afbeelding van de appel op de poster.

Spelen met letters

Nadat de kinderen de letterklanken hebben leren herkennen, kunnen ze beginnen met het schrijven van de letters. Vaak beginnen ze eerst met wat slordige krabbels, maar met wat oefening zal het steeds iets beter gaan. Laat het kind zelf vertellen wat het geschreven heeft. We raden het af om fouten te corrigeren. Stimuleer het kind om met de letters te blijven spelen.

5. Letterklanken en de (schrijf)letters

Het kind kiest één van de afbeeldingskaarten. De volwassene laat de één voor één de klinken van de letters van het woord op de kaart horen, bijvoorbeeld: /rrr/ah/k/eh/t/, waarbij de volwassene de verschillende letters met behulp van de letterkaarten laat zien. Het kind zegt de volwassene na.



6. De eerste letterkrabbels

Laat het kind een aantal zelfgekozen letters op het schrijfbord schrijven. De volwassene spreekt de letters uit zoals deze klinken. Het kind zegt de volwassene na.

7. Je naam schrijven

Laat het kind zijn of haar naam op het schrijfbord schrijven. Gebruik hierbij de letterkaarten of het alfabet op het schrijfbord als voorbeeld.



Spelen met lettergrepen

Als het kind de letterklanken herkent en de letters kan schrijven kunnen lettergrepen en woorden worden gevormd. Begin met korte woorden van één lettergreep (kip, tak, mos, enz.) en maak het gaandeweg moeilijker. Kinderen zullen in het begin nog veel fouten maken. We raden het af om fouten te corrigeren. Stimuleer het kind om met de lettergrepen te blijven spelen.

8. Letters van boetseerklei

Draai aan de pijl van de draaischijf. Wanneer de pijl stilstaat, maak je samen met het kind de letter die de pijl aanwijst van klei. Daarbij kunnen de letterkaarten als voorbeeld worden gebruikt. Maak één nieuwe letter per dag en maak van die letter er meer dan één. Kies samen de mooiste uit en laat de letter drogen. Daarna kun je deze verven of versieren. **Tip:** kies voor de klinkers en de medeklinkers een andere kleur.

9. Eerste letters schrijven

Pak de letterkaarten en leg deze op tafel. Laat het kind de letters overtrekken door met de wijsvinger over de letters te gaan terwijl hij/zij de klank van de letter uitspreekt. Je kan de letter ook overtrekken met de afwisbare stift, of door deze te bedekken met een draad wol of propjes papier.

10. Beginletters bij een afbeelding zoeken

Pak de afbeeldings- en letterkaarten en leg deze op tafel. Vraag het kind om paren te maken. De letter op elke letterkaart moet overeenkomen met de beginletter van de afbeelding op de afbeeldingskaart.



11. Lettergrepen tellen

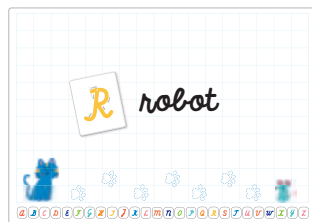
Hussel de woordkaartjes. Pak het bovenste kaartje en tel de lettergrepen van het woord. Lees vervolgens het woord hardop voor en klap bij het begin van elke lettergreep één keer in de handen. **Tip:** op elk woordkaartje wordt elke lettergreep aangegeven met een gekleurde stip.

Spelen met woordjes

Wanneer het kind de klanken van de lettergrepen herkent, kan het met de eerste woordjes gaan spelen. Je zal zien dat het kind steeds meer kan en steeds vrijer met de letters en lettergrepen gaat spelen. Het zal nog steeds veel fouten zal maken, want het blijft lastig om de letterklanken als /b/, /d/ of /t/ te vertalen naar geschreven letters. Laat het kind zelf vertellen wat het geschreven heeft. We raden het af om fouten te corrigeren. Stimuleer het kind om met de lettergrepen te blijven spelen.

12. Eerste woordjes schrijven

Vraag het kind om op het schrijfbord de woordjes te schrijven van de dieren en voorwerpen op de woord- en afbeeldingskaarten of de poster. **Tip:** ter ondersteuning staat op de achterkant van elke kaart de beginletter van elk woord.



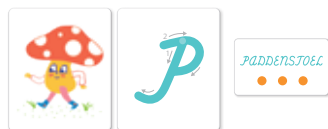
13. Woordjes hakken

Pak een afbeeldingskaart en zeg het woord dat bij de afbeelding hoort hardop. Hak daarbij het woord in stukjes door bij elke lettergreep één keer zachtjes in de handen te klappen, bijvoorbeeld: inkt-vis, of pad-den-stoel. Herhaal nu samen het woord en laat het kind meeklappen.



14. Woordjes zoeken

Pak de afbeeldingskaarten en de woordkaartjes. Schud de afbeeldingskaarten en pak de bovenste kaart. Laat het kind het juiste woordkaartje erbij zoeken.



15. Spelen met de klinkers en de medeklinkers

Pak de letterkaarten. Maak twee groepje kaarten. Eén met de klinkers (a, e, i, o, u) en één met de medeklinkers. Schud de beide stapeltjes en laat het kind bij elke letter een woord noemen waar deze letter in zit, of mee begint.

16. Letterklanken die op elkaar lijken

Pak de letterkaarten (hoofd- of schrijffletters). De volwassene doet een letterklank voor. Laat het kind de letterkaart zoeken die bij deze klank hoort. Bedenk samen woorden die met deze letter beginnen. Maak hierbij onderscheid tussen letterklanken die op elkaar lijken, zoals de letter c in citroen en cavia. Besteed ook aandacht aan andere lastige letters, zoals de letters q, x, en y

Spelen met het alfabet

Wanneer het kind vrij met de lettergrepen en de woordjes kan spelen en bekend is met de letterklanken, kan het het alfabet gaan oefenen. Gebruik hierbij de letters op het schrijfbord, of het bekende alfabetlied. Hierbij kunnen de fonetische klanken worden losgelaten en de hoofdletternamen van de letters worden geleerd (/aa/, /bee/ enz).



17. Het alfabet

Leg de letterkaartjes op alfabetische volgorde en zing het alfabetlied. Wijs onder het zingen de letters van het alfabet één voor één aan. Je kunt hiervoor ook het alfabet op het schrijfbord gebruiken of de gekleide letters die jullie zelf hebben gemaakt.



18. Beginnen met lezen en schrijven

Laat het kind een woordkaartje zien. Laat het kind dit woordje letter-voor-letter op het schrijfbord opschrijven. Spreek daarbij de letters los van elkaar uit, bijvoorbeeld: u-f-o. Vraag daarna dit woord hardop voor te lezen. Vervolgens geef je de letterkaartjes met de letters van het woord en vraag het kind om ze op de juiste volgorde te leggen.



19. Hoofd- en schrijffletters

Zoek bij elke letterkaart met daarop een hoofdletter de letterkaart met de bijbehorende schrijffletter. Leg vervolgens de woordkaartjes met dezelfde beginletter ernaast. Schrijf de woorden over op het schrijfbord. Doe dit zowel voor de hoofdletters als de kleine letters.

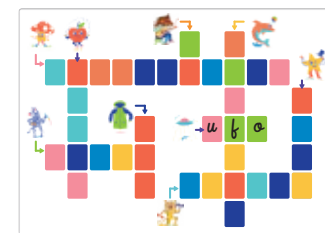


20. Beginnen met lezen en eerste dictees

De volwassene vormt woorden met de letterkaartjes. Het kind probeert te lezen wat er staat. Vervolgens dicteert de volwassene dezelfde woorden en schrijft het kind ze op het schrijfbord.

21. Kruiswoordraadsel

Op het schrijfbord staat een kruiswoordraadsel. Kijk naar de plaatjes die bij de vakjes staan. Weet jij welk woord hierbij hoort? **Tip:** de woorden staan ook op de woordkaartjes. Deze kan de volwassene vooraf ter ondersteuning erbij leggen.



22. Kat-en-muisspel

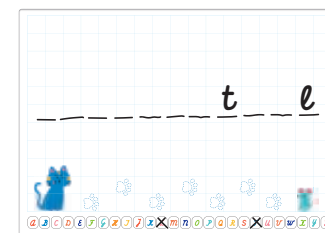
Pak het schrijfbord en de stift. Een van de spelers is de kat. Deze bedenkt een geheim woord en tekent voor elke letter van het gekozen woord een liggend streepje op het schrijfbord. Nu moeten de andere spelers - de muizen - dit geheime woord proberen te raden. Om de beurt noemt één van de muizen een letter van het alfabet (de muizen mogen overleggen).

- Komt de gekozen letter één of meer keer in het woord voor? Dan schrijft de kat deze letter op alle juiste plekken boven de streepjes, en mag de volgende muis proberen één letter van het woord te raden.

- Zit de gekozen letter niet in het woord? Dan kleurt de kat één van zijn pootafdrukken op het schrijfbord in.

Tip: de letters die al zijn opgenoemd kunnen onder aan het bord worden doorgestreept.

De muizen winnen als ze het geheime woord weten te raden voordat alle pootafdrukken van de kat zijn ingekleurd. Lukt ze dit niet? Dan wint de kat!



23. Zelfdictee of stil dictee

Leg de kaartjes met daarop de afbeeldingen omgekeerd op tafel. Het kind pakt er een en probeert het bijbehorende woord te vormen met behulp van de letterkaartjes.



Spelen met de poster

24. Zoekspelletje

Draai aan de pijl van de draaischijf. Kijk naar de afbeelding op de poster en zoek waar de letter verborgen is die de pijl aanwijst. **Tip:** er kan ook worden gezocht naar dingen die met deze letter beginnen.

25. Woordenketting

De jongste speler begint, kiest een woord en zeg dit hardop. De volgende speler moet dan een woord verzinnen dat begint met de laatste letter van het laatstgenoemde woord. Een voorbeeld: Speler 1 zegt: raket. Speler twee moet dan een woord verzinnen dat begint met de letter Tt, bijvoorbeeld: tijger enz.

Tip: om het spel moeilijker te maken kun je dit spel thematiseren, door bijvoorbeeld alleen dingen op de poster te noemen, of alleen diernamen.



19787

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

© 2021 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

Met illustraties van: 