

WOORD-WIJZER®

voor kleuters

Voor 1 tot 6 spelers van 3 tot 6 jaar

WOORD-WIJZER VOOR KLEUTERS: aan de hand van zes eenvoudige, leuke en leerzame spelletjes leert uw kind de letters van het alfabet en 120 woorden kennen die verband houden met zes vertrouwde thema's: het sprookjesbos, het pirateneiland, het spookslot, het magische circus, picknick in de natuur, Kerstmis in de bergen.

Spelmateriaal

6 verschillende themaborden - 6 woordkaarten - 120 letterkaartjes



VOORBEREIDING

Haal voorzichtig de letterkaartjes uit het karton.

Op de voorkant van elk letterkaartje staat een woord met een tekening; in de twee rechthoekjes daarnaast staat de eerste letter van het woord in hoofdletter en in kleine letter.

Aan de achterkant van de tekening staat een zin geschreven die de spelers moet helpen het woord te raden; naar beneden staan genummerde vakjes die overeenkomen met het aantal letters van het woord. De eerste letter staat al in het eerste vakje. Verzamel alle letterkaartjes met rechthoekjes van dezelfde

kleur en maak zes stapeltjes van twintig letterkaartjes.



Neem de zes themaborden; de randen van elk themabord hebben een andere kleur.

Leg de woordkaarten naast het bord met dezelfde kleur.

Plaats nu elk stapeltje letterkaartjes op het themabord van dezelfde kleur.



SPELVERLOOP

SPEL 1

Tekeningen (of letters) benoemen

1 tot 6 spelers

Neem een stapeltje letterkaartjes en het overeenkomstige themabord. Benoem elke tekening zodat het kind vertrouwd raakt met elk kaartje.

Spreek vervolgens alle letterkaartjes uit op tafel (met de tekeningen naar boven). Noem een woord en vraag het kind het kaartje te zoeken.

U kunt op dezelfde manier te werk gaan door de letter van elk kaartje te noemen.



SPEL 2

Tot welk themabord behoort de tekening?

Voor 1 speler

De speler kiest een themabord met het bijbehorende stapeltje letterkaartjes. Daarna neemt hij een letterkaartje en bekijkt de tekening. Als de speler het woord heeft benoemd, moet hij dezelfde tekening gaan zoeken op het themabord. Heeft hij de tekening gevonden en aangewezen, dan houdt hij het letterkaartje bij zich. Zijn alle 20 letterkaartjes van het bord verzameld, dan mag hij een ander themabord kiezen.

Om de zin voor observatie aan te scherpen kan het kind andere dingen zoeken en leren herkennen op het themabord.

Voor 2 tot 6 spelers

Elke speler kiest een themabord. Alle letterkaartjes van elk themabord worden door elkaar geschud in het deksel van de doos, met de tekeningen naar beneden.

Zonder spelleider

Elke speler trekt een letterkaartje uit het deksel. De jongste speler mag beginnen:

- Komt de kleur van het getrokken letterkaartje overeen met zijn themabord, dan benoemt de speler het woord en wijst de overeenkomstige tekening aan op het themabord. Dan legt hij het letterkaartje naast zijn themabord;
- Komt de kleur van het getrokken letterkaartje niet overeen met de kleur van zijn themabord, dan benoemt de speler het woord zonder de tekening te laten zien (ofwel laat hij de tekening zien als hij het woord niet kent). De andere spelers moeten dan de tekening zoeken op hun themabord. Degene die de tekening gevonden heeft, wijst ze aan op zijn/haar themabord en legt het letterkaartje voor zich.

Met de wijzers van de klok gaat de volgende speler door met het spel. Is iedereen aan de beurt geweest, dan trekken de kinderen een nieuw letterkaartje en wordt het spel voortgezet.

De winnaar is de speler die als eerste de 20 letterkaartjes van zijn themabord heeft verzameld.

Met spelleider

De spelleider trekt een letterkaartje uit het deksel en benoemt het zonder het te laten zien. De spelers zoeken op hun themabord. Kennen ze het woord niet, dan laat de spelleider de tekening zien. De speler die de tekening vindt op zijn themabord, krijgt het letterkaartje.

Opmerking: men kan ook de woordkaarten gebruiken: de spelleider kan dan aan de speler(s) vragen het woord van het letterkaartje aan te duiden op zijn (hun) woordkaart. De spelers kunnen ook hun letterkaartjes in alfabetische volgorde leggen.



SPEL 3 Verhaaltjes à la carte

1 tot 6 spelers

Nadat iedere speler een themabord gekozen heeft, kiest hij uit de 20 letterkaartjes van zijn thema één letterkaartje dat een persoon weergeeft, een ander letterkaartje waarop een dier staat afgebeeld en ten slotte één letterkaartje waarop een voorwerp staat. Daarna trekt de speler nog eens drie andere letterkaartjes. Aan de hand van die zes kaartjes verzint de speler een spannend verhaal en vertelt het.

Een speelleider kan naar het verhaal luisteren, het kind verbeteren en het mooiste verhaal belonen.



SPEL 4 Alfabetspel

Voor 1 speler

Alle letterkaartjes worden door elkaar geschud in het deksel, met de tekeningen naar boven. De speler zoekt een letterkaartje met de letter A. Hij legt het voor zich. Dan zoekt hij een letterkaartje met de letter B, C, enz., tot Z. Daarna benoemt hij alle uitgespreide letterkaartjes die beginnen met een A.

2 tot 6 spelers

Elke speler kiest een themabord. Alle letterkaartjes worden door elkaar geschud in het deksel, met de tekeningen naar beneden.

Ze worden gelijkmatig verdeeld onder de spelers, en wel als volgt:

2 spelers: elk 60 letterkaartjes, 3 spelers: elk 40 letterkaartjes, 4 spelers: elk 30 letterkaartjes,
5 spelers: elk 24 letterkaartjes, 6 spelers: elk 20 letterkaartjes.

De speler die een letterkaartje «A» heeft, mag beginnen. Hij legt het in het midden van de tafel en benoemt het woord dat op het letterkaartje staat. Hebben meerdere spelers een letterkaartje «A», dan mag de jongste beginnen.

Het spel gaat volgens de wijzers van de klok; de volgende speler legt een letterkaartje «B» op tafel en benoemt het woord. Heeft die geen kaartje «B», dan past hij. Zo gaat het spel door tot de letter Z. Per beurt mag elke speler slechts één kaart op tafel leggen.

De winnaar is de speler die op het einde van het spel de meeste letterkaartjes van zijn thema op tafel heeft liggen.



SPEL 5 «De» of «het»?

1 tot 6 spelers

Elke speler kiest een woordkaart met het bijbehorende stapeltje letterkaartjes. Elk stapeltje wordt door elkaar geschud in het deksel, met de tekeningen naar boven.

De jongste speler mag beginnen. Het spel loopt volgens de wijzers van de klok.

Hij leest het eerste woord van zijn woordkaart en moet zeggen of dat woord een «de»- of «het»- woord is. Eén van de andere spelers zoekt het letterkaartje van dit woord in het deksel en kijkt – onder de tekening – of het juiste lidwoord «de» of «het» is:

- Is het antwoord van de speler juist, dan wint hij het letterkaartje en legt het voor zich.
- Is het antwoord fout, dan wordt het letterkaartje uit het spel gehaald; bij de volgende beurt leest de speler dan het tweede woord van zijn woordkaart.

De winnaar is de speler die het meeste letterkaartjes heeft nadat alle spelers alle woordjes van hun woordkaart hebben gelezen.



SPEL 6

Spelen met zinnen

Voor 1 speler

Nadat de speler een themabord en de bijbehorende woordkaart heeft gekozen, schudt hij de 20 letterkaartjes die bij dit thema horen door elkaar in het deksel, met de tekeningen naar beneden. Hij trekt een letterkaartje, leest de zin voor en moet het woord raden dat op de achterkant van het letterkaartje staat. Dit kan hij doen aan de hand van enkele tips: de eerste letter van het woord en het aantal letters dat het woord telt, staan aangeduid onder het zinnetje. Bovendien wordt het raden nog iets makkelijker met de woordenlijst die hij op de woordkaart terugvindt.

Heeft de speler het woord geraden, dan krijgt hij het letterkaartje. Zoniet legt hij het kaartje apart.

Als er geen letterkaartjes meer in het deksel overblijven, telt de speler het aantal gewonnen kaartjes. Volgende keer beter!

Voor 2 tot 6 spelers

Elke speler kiest een themabord. Alle bijbehorende letterkaartjes worden door elkaar geschud in het deksel, met de tekeningen naar beneden.

Zonder spelleider

Elke speler trekt 20 letterkaartjes. Uit die 20 haalt hij de kaartjes die bij zijn themabord horen en legt die voor zich. De speler legt de letterkaartjes die niet bij zijn thema horen op een stapeltje, met de tekeningen naar beneden.

De jongste speler mag beginnen. Hij leest de zin voor die op het eerste letterkaartje van zijn stapeltje staat, zegt met welke letter het woord begint en hoeveel letters het telt.

Met behulp van hun themabord zoeken alle spelers nu het woord.

Degene die het woord raadt, mag het letterkaartje naast zijn/haar themabord leggen als het daarbij hoort. Als het bij een ander bord hoort, legt hij het letterkaartje opzij en mag hij het ruilen met een tegenstander die een letterkaartje gewonnen heeft dat wel bij zijn themabord hoort.

Raadt niemand het woord, dan wordt het letterkaartje weer onder de stapel geschoven. Nu is het de beurt aan de volgende speler.

De winnaar is de speler die als eerste de 20 letterkaartjes van zijn themabord op tafel heeft gelegd.

Met spelleider

De spelleider trekt een letterkaartje uit het deksel en leest de zin, zegt met welke letter het woord begint en hoeveel letters het telt. Met behulp van hun themabord zoeken alle spelers nu het woord. Degene die het woord raadt, mag het letterkaartje naast zijn/haar themabord leggen als het daarbij hoort. Als het bij een ander bord hoort, legt hij het letterkaartje opzij en mag hij het ruilen met een tegenstander die een letterkaartje gewonnen heeft dat wel bij zijn themabord hoort.

De spelleider trekt de letterkaartjes één voor één uit het deksel en legt de kaartjes opzij die niet door de spelers werden geraden. Als er geen letterkaartjes meer in het deksel overblijven, deelt de spelleider de woordkaarten uit aan de spelers voor een tweede spelronde. De spelers mogen nu hun woordkaart gebruiken om de rest van de woorden te raden.

Opmerking: De spelers kunnen ook hun letterkaartjes in alfabetische volgorde leggen.

Woorden schrijven

De kinderen kunnen ook op de letterkaartjes schrijven: gebruik daarvoor wel een stift met afwasbare inkt (verkrijgbaar in de winkel). Heeft de speler het woord geraden, dan moet hij het opschrijven. In elk vakje komt een letter. De speler krijgt het letterkaartje alleen maar als hij het woord correct heeft gespeld. Daarna wordt het woord uitgewist met een droge doek.