

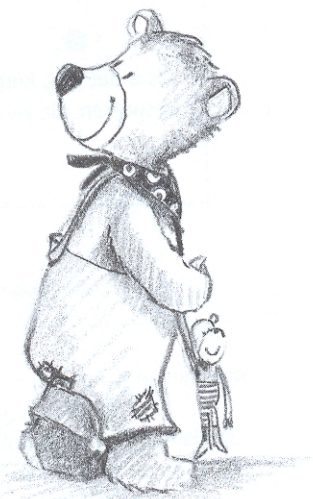
Breintje Beer

Wie kent de tegenstellingen?

Een leerspel voor 1 - 4 kinderen van 3 - 6 jaar.
Met Breintje Beer, waarmee direct het antwoord kan worden gecontroleerd.

Spelidee: Anja Dreier-Brückner
Illustraties: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: elk spel ca. 5 - 10 minuten

*"Wat is groot?", vraagt de kleine beer aan de grote beer.
"Het tegendeel van klein!", antwoordt de grote beer en leest verder in zijn krant.
"Aha!", zegt de kleine beer, denkt even na terwijl hij van z'n ene been op het andere huppelt. Plotseling maakt hij een reuzensprong en belandt midden op de krant van de grote beer, kijkt hem aan en vraagt: "En wat is een tegendeel?"
De grote beer legt zijn krant opzij, pakt de kleine beer bij z'n hand en zegt: "Kom maar mee, ik zal het je laten zien ..."*



Spelinhoud

- 1 Breintje Beer om te controleren
- 20 kaarten (10 kaartenparen)
- 1 kaartenlijst
- spelregels

Lieve ouders,

op de kaartenparen staan verschillende antoniemenparen afgebeeld. Bekijk voor het eerste spel de afbeeldingen van de kaarten samen met de kinderen en leg hen alle bijzonderheden van de afgebeelde tegendelen uit.

De volgende antoniemenparen zijn in het spel opgenomen:

- groot - klein
- licht - donker
- vol - leeg
- boven - onder
- open - dicht
- voor - achter
- licht - zwaar
- vuil - schoon
- gelukkig - treurig
- nat - droog

Als u dat wilt, kunt u met de kinderen nog andere tegendelen en hun kenmerken bespreken, die ze al uit het dagelijkse leven kennen.

1. Breintje Beer en de tegenstellingen

Een ordeningsspel voor een kind en een volwassene.

Spelvoorbereiding

*kaarten open
uitleggen, lijst en
beer klaar*

Alle kaarten worden open naast elkaar op tafel gelegd.
De kaartenlijst en Breintje Beer liggen klaar

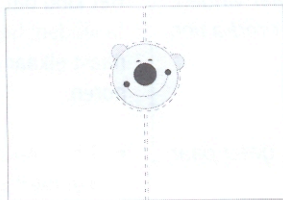
Spelverloop

kaartenpaar vinden

De volwassene kiest een kaart uit en legt hem voor het kind neer. Het kind zoekt de bijbehorende kaart en legt de beide kaarten naast elkaar in de kaartenlijst. Met Breintje Beer controleert het kind zijn keuze.

Het controleren met Breintje Beer

Pak de lijst en leg er twee kaarten, met de uitsparingen tegenover elkaar, in. Zet nu Breintje Beer in het gat:



Past hij er precies in?

Dan horen de twee kaarten bij elkaar.

Past hij er niet in?

Dan geven de beide kaarten geen antoniemenpaar aan.

*Goed?
kaarten = beloning*

• Leveren de beide kaarten een paar op?

Goed zo! Beschrijf het tegenstelling waar het naar jouw mening om gaat. Weet je niet precies welk tegenstelling er door de beer beschreven wordt, dan kan je je door een volwassene laten helpen. Daarna leg je de beide kaarten omgekeerd voor je neer en ga je op zoek naar het volgende kaartenpaar.

*Fout?
kaarten terug*

• Leveren de beide kaarten geen paar op?

Helaas! De volgende keer vind je vast en zeker een bij elkaar passend paar. Leg de kaarten terug en probeer het met een ander kaartenpaar.

Einde van het spel

*alle paren gevonden
= einde v/h spel*

Het spel is afgelopen, zodra je alle kaartenparen gevonden en op juiste wijze bij elkaar gelegd hebt.

2. Tegenstellingenmemorie

Een geheugen- en ordeningsspel voor 1 - 4 kinderen.

Spelvoorbereiding

De kaarten worden omgekeerd, geschud en naast elkaar op tafel gelegd. De kaartenlijst en Breintje Beer liggen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Wie van jullie is het kleinste kind? Jij mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint het grootste kind. Kijk eens aan, daar hebben we al de eerste tegenstelling!

Het kind dat aan de beurt is, probeert een bij elkaar passend kaartenpaar te vinden: het draait twee kaarten om en bekijkt ze. Dan legt de speler ze naast elkaar en controleert met Breintje Beer of de kaarten bij elkaar horen.

- **Leveren deze twee kaarten geen paar op?**

Jammer! Leg de kaarten weer omgekeerd terug. Misschien vind je de volgende keer een bij elkaar passend paar.

- **Leveren deze twee kaarten een paar op?**

Goed zo! Beschrijf het tegenstelling waar het naar jouw mening om gaat. Weet je niet precies welk tegenstelling er afgebeeld is, dan mag een ander kind je helpen.

- **Heb je het tegenstelling goed beschreven?**

Je mag de beide kaarten houden en open voor je neerleggen. Als een ander kind je geholpen heeft, dan krijgen jullie allebei een van de kaarten.

- **Heb je het tegenstelling echter verkeerd beschreven?**

Dan worden de beide kaarten weer omgekeerd en teruggelegd.

Het volgende kind is aan de beurt en draait twee kaarten om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra alle kaartenparen gevonden en juist beschreven zijn. Ieder kind legt al zijn kaarten op een stapel. Wie de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen een even hoge stapel bezitten, hebben ze gezamenlijk gewonnen.

*kaarten omkeren,
schudden, lijst en
beer klaar*

*kaartenpaar vinden,
2 kaarten omdraaien*

geen paar

*Leveren ze een
paar op?
Paar beschrijven
en met Breintje Beer
controleren*

*Goed?
kaarten = beloning*

*Fout?
kaarten terug*

*de meeste kaarten
= gewonnen*

Het spel kan m.b.v. de volgende regels veranderd worden:

- Het wordt eenvoudiger als tijdens de eerste speelrondes de moeilijkste paren uit het spel worden gehaald.
- Het wordt moeilijker als de kaart al voordat hij wordt omgedraaid, beschreven moet worden. In het begin wordt er natuurlijk alleen naar geraden, maar al snel wordt er een intensief beroep op het geheugen gedaan.
Alleen wanneer de kaart juist beschreven en het bijbehorende paar gevonden wordt, mag het paar worden gepakt.