

QUASSELBOX

Verscheidend moeilijke taken worden uitsluitend verbaal opgelost. Dit wekt het plezier in het spreken, bevordert het taalgebruik en de communicatie met andere mensen. Daarnaast traint de kletsbak de kleurentoewijzing, vormenherkenning en het associatievermogen.

Leeftijd: vanaf 4
 Aantal spelers: vanaf 2
 Inhoud: 1 houten doos met een afneembaar draaimechanisme
 5 kunststof kaarten
 Spelidee: Barbara Möllerberndt, Maria Hinse
 Illustratie: Christiane Hüpper

Verloop van het spel:

De jongste speler begint met het spel en draait de pijl. Afhankelijk van de gekozen kaart moet nu de navenante taak vervuld worden. Kleuterleid(st)ers moeten op de antwoorden ingaan, d.w.z. ze moeten verdere vragen stellen om de kinderen tot communiceren te animeren.

Een paar voorbeelden:

Susi en Peter hebben veel pret, want ze helpen bij het opruimen van de vliering in het huis van opa en oma. Onder een grote berg oude gordijnen ontdekken ze een houten doos met een vraagteken erop. Erg spannend! Natuurlijk durven ze er niet in te kijken en gaan op zoek naar opa en oma om te vragen wat dat is. Jullie hoeven niet meer te vragen, want jullie hebben net zo een kletsbak voor je liggen en wat jullie daarmee allemaal kunnen doen staat hier.

1. Kaart



Klap het woord: Hoe luiden de lettergrepen van de afbeelding?

Bijv. regenboog: Re-gen-boog.

Een verdere vraag zou kunnen zijn, hoe eigenlijk een regenboog ontstaat en wanneer er een te zien is.



Wat is dat?

De afbeelding en de kleur van de geometrische vorm moet genoemd worden, bijv. een gele rechthoek.

Een verdere vraag zou kunnen zijn, waar die vorm al eens werd gezien. Misschien een bouwsteen in de zandbak?



Korte beschrijving: In de houten doos bevinden zich aan beide kanten bedrukte kaarten met verschillende taken en elk acht afbeeldingen. Via een draaimechanisme wordt telkens een afbeelding bepaald om de taak uitsluitend met woorden, bijv. door gedrag, uitleg en beschrijven op te lossen.

2. Kaart

Welk voorwerp heeft die kleur?

Hierbij kunnen de kinderen bepaalde dingen noemen die de passende kleur hebben, bijv. groen = gras of blauw = lucht.

Een andere mogelijkheid is het om voorwerpen met de juiste kleur in de omgeving te zoeken en deze te noemen, bijv. rood: Misschien een tafellaken of een kopje.



Vorbereiding van het spel: De doos wordt geopend en de draaipijl opgetild. Alle vijf kaarten worden gepakt. Op vier kaarten bevinden zich aan beide kanten verschillende taken. De lege kaart kan met taken naar wens uitgevoerd worden. Na de keuze van een taak wordt de bijbehorende kaart in de doos gelegd en de draaipijl weer bevestigd.

De vragen zijn telkens op drie kanten van de kaart aangegeven en wel in het Engels, het Duits en het Frans.

De vierde kant is leeg en kan desnoods in de eigen taal beschreven worden.

Welk dier heeft die kleur?

Een dier met de juiste kleur moet genoemd worden.

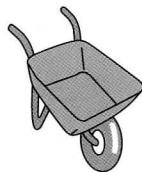
Een mogelijke vraag hiervoor is bijv. wat het dier eet of waar het dier woont?

Misschien kan het geluid van het dier nagebootst worden.

3. Kaart

Wat weet je over?:

Het voertuig wordt eerst genoemd worden, daarna kan er misschien iets over gezegd worden of er ontstaat een verhaaltje. Bijv. in een kruiwagen kan men veel transporteren en ik help daarmee mijn ouders in de tuin... Ook hier moeten de kinderen door verdere vragen geanimeerd worden om iets te vertellen.



Wat weet je over?:

Hier moet eerst het dier worden genoemd en daarvoor valt er zeker meer te zeggen of zelfs een verhaaltje te vertellen, bijv. dat is een hond. Honden kunnen blaffen en spelen graag. Ik heb ook een hond en als de kleuterschool uit is ga ik altijd met hem wandelen.



4. Kaart:

Waar denk je hierbij aan?:



Hier wordt eerst de afbeelding genoemd en daarna worden er associaties gevormd. Wanneer bijv. een zadel wijst op een paard, op paardrijden, de stal uitmesten, een paard borstelen enz.



Wat hoort erbij?:

Bij deze afbeeldingen is weliswaar een enkel antwoord genoeg, maar ook hier moeten de pedagogen met doelmatige vragen verdere antwoorden uitdagen.

Bijv. hoort bij een deksel een pan. Wat wordt er met de pan gedaan, of bij een pan horen pannelappen enz.



5. Kaart:

om zelf te maken

Heel individueel kunnen hier een paar afbeeldingen met andere taken opgeplakt worden.

Bijv. Wat doet de? Hier de afbeeldingen voor bepaalde beroepen of

Een kort verhaaltje over: Hier heel verschillende afbeeldingen uit het dagelijkse leven of

Een woord met: Afbeeldingen van aparte letters of

Wat rijmt op?

Einde van het spel: Er zijn bij dit spel geen winnaars en het einde van het spel kan vastgelegd worden door een bepaalde duur van het spel te kiezen of door gewoon met alle kaarten te spelen tot ze allemaal een keer aan de beurt zijn geweest.

Opmerking: De auteurs zijn beide kleuterleidsters in kleuter-verblijven en hebben het spel vanuit de vereisten in de praktijk ontwikkeld.

In het computertijdperk en door overmatig gebruik van media zijn er steeds meer kinderen met spraakproblemen of kinderen die bijzonder terughoudend zijn en nauwelijks spreken. De kletsbak wekt het plezier in communicatie. Door de spelende omgang met de taal wordt het woordenschat verrijkt en de vaardigheid om zinnen te vormen bevorderd.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau