



Wijzer met klanken en letters



Speel je wijzer in de wereld van klanken en letters! Draai aan het rad, voer de opdracht uit en scoor punten. Is je scorekaart vol? Dan ben je Wijzer met klanken en letters!



Waarom klanken en letters?

Met dit spel worden kinderen spelenderwijs meegenomen in de magische wereld van klanken en letters. Vrijwel alle kleuters doorlopen in de kleuterperiode (ongeveer tussen de 4 en 6 jaar) het proces van beginnende geletterdheid. Kinderen verleggen langzamerhand hun aandacht van de betekenis naar de vorm van woorden. Bijvoorbeeld: een bal is niet alleen een stuk rond speelgoed, waarmee je kunt rollen of voetballen; het is ook een woord dat bestaat uit de letters b-a-l. Deze aandacht voor de vorm van woorden is nodig om goed te leren lezen. Klanken verwijzen naar het geluid van de letter wanneer je deze uitspreekt. Letters verwijzen naar de vorm wanneer je deze opschrijft. In de proces van beginnende geletterdheid zijn verschillende fasen te herkennen (Mommers, M. 2002):

- Het herkennen van afzonderlijke woorden in een zin.
- Het bewustzijn dat sommige woorden op elkaar rijmen.
- De ontdekking dat woorden verdeeld kunnen worden in klankgroepen ('lettergrepen').
- De beginklank van een woord kunnen herkennen.
- Losse klanken kunnen samenvoegen tot een woord.
- Het veranderen van woorden door letters weg te halen en/of toe te voegen.

Deze ontwikkeling wordt ook wel fonologisch bewustzijn genoemd.



Waarom dit spel en voor wie?

Het spel Wijzer met klanken en letters is bedoeld voor kinderen die bezig zijn met het proces van beginnende geletterdheid. Het kan gebruikt worden voor kinderen die hier net mee gestart zijn en kinderen die al wat verder gevorderd zijn in dit proces. Vooral kinderen die meer moeite hebben met deze vaardigheden zijn gebaat bij vroegtijdige extra oefening met klanken en letters. Hoe meer kinderen ermee in contact komen, hoe makkelijker het zal gaan.

Het spel kan zowel met één kind als ook in groepsverband (max. 4 kinderen) gespeeld worden.



Inhoud

5 verschillende spelborden

1 kunststof wijzer

218 opdrachtkaarten

1 persoonlijke scorekaart

1 handleiding



Voor het eerste gebruik

Voordat je met het spel gaat beginnen, is het nodig om de speldoos in te richten:

- Plaats de kartonnen tussenschotjes op de juiste plaats, zodat een vakverdeling ontstaat.
- Haal de opdrachtkaarten uit het folie en sorteer deze op kleur.
- Maak per kleur onderscheid tussen de basisversie (alleen gekleurde stip) en eventueel de uilversie (gekleurde stip met uil ernaast). De basisversie ligt bovenop met de gekleurde stip naar boven.
- Zet de opdrachtkaarten per kleur in het daarvoor bestemde vak in de speldoos.
- Plaats de kunststof wijzer in het gekleurde spelbord dat u wilt gebruiken (meer uitleg over de keuze van het spelbord vindt u bij de speluitleg).
- Maak per kind een (kleuren)kopie van de persoonlijke scorekaart of download deze vanaf de website www.wijsmetletters.nl/downloads.



Uitleg kleuren en symbolen

In het spel heeft elk onderdeel zijn eigen kleur. In totaal zijn er twaalf onderdelen met een opbouwende moeilijkheidsgraad. Bij elke kleur staat één fase van het fonologisch bewustzijn centraal. Dit wordt voor de kinderen duidelijk gemaakt met behulp van symbolen. Hierdoor zijn kinderen minder afhankelijk van een (volwassen) spelleider en leren zij dat symbolen betekenis hebben, net als letters. Eventueel kunnen bij het spel de vingerpoppetjes van het programma 'Een steuntje in de rug met klanken en letters' (Wijs met letters, 2010) gebruikt worden.



Lisa Langzaam. Zij praat in klankgroepen ('lettergrepen').



Kareltje Klank. Hij praat in klanken.



Loek Lapper de Letterhapper. Hij haalt letters weg uit woorden en voegt letters toe.



Rijmt het?



Plak de woordstukjes aan elkaar.



Hak de woordstukjes los.



Bedenk een woord met de letter.



Plak de letters aan elkaar.



Bedenk een woord dat rijmt.



Welke klank hoor je vooraan in het woord?



Woordstukjes weglaten.



Welke klank hoor je achteraan in het woord?



Bedenk een woord met de letter.



Woorden hakken in klanken.



Spelen met woorden.



Speluitleg

De spelleider heeft voor elk kind een persoonlijke scorekaart (kleurenkopie of download) en kleurpotlood. Afhankelijk van de ontwikkeling van de kinderen kan een keuze gemaakt worden uit verschillende spelborden met bijbehorende opdrachtkaarten.

Spelbord 1: Kinderen kunnen met dit spelbord kennis maken met de eerste fasen van het fonologisch bewustzijn. Hierbij komen het passief rijmen (rijmen de woorden op elkaar?) en het 'hakken' en 'plakken' van woordstukjes aan bod. Daarnaast worden een aantal letters geïntroduceerd, waarmee woorden bedacht worden.

Spelbord 2: Dit spelbord kan gebruikt worden om kinderen spelenderwijs verder te laten oefenen met het actief rijmen. Voor het eerst gaan kinderen luisteren naar losse klanken in woorden; welke klank hoor je vooraan en kun je het gespelde woord raden? Wat gebeurt er als je een stukje van het woord afhakt?

Spelbord 3: In deze fase oefenen kinderen verder met het onderscheiden van klanken in woorden. Er worden een aantal nieuwe letters geïntroduceerd waarmee de kinderen woorden bedenken. Ten slotte gaan kinderen spelen met klanken in woorden en ontdekken ze dat de betekenis verandert wanneer je letters weghaalt of toevoegt.

Spelbord 4: Spelbord 4 kan gebruikt worden om alle vaardigheden die aan bod zijn gekomen door elkaar te oefenen. Dit vraagt van kinderen meer flexibiliteit in het omgaan met klanken en letters.

Spelbord 5: Als speelse manier om het brein en lijf te activeren voor de oefeningen kan spelbord 5 gebruikt worden. Dit spelbord wordt (indien gewenst) voorafgaande aan de andere spelborden ingezet. Deze speelse bewegingsoefeningen (afkomstig uit de edukinesiologie) worden gezamenlijk uitgevoerd. Bij spelbord 5 staan de opdrachten direct op het spelbord. De scorekaart wordt niet gebruikt.

Speler één draait de wijzer. Wanneer de wijzer gestopt is, pakt het kind een opdrachtkaart van dezelfde kleur. De spelleider verwoordt de opdracht. Deze opdracht wordt uitgevoerd (eventueel met ondersteuning van de spelleider). Het antwoord op de vraag staat aan de achterkant van het kaartje. Is het gelukt? Dan mag het kind op zijn/haar persoonlijke scorekaart bij de betreffende kleur een rondje kleuren. Zijn alle rondjes van de basisversie gekleurd? Dan mag het kind verder met de moeilijker opdrachtkaarten (uilversie) van deze kleur. De opdrachtkaart wordt daarna onderop de stapel gelegd. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Winnaar is degene die het eerste op zijn/haar scorekaart de rij van één kleur vol heeft gemaakt. De duur van het spel varieert afhankelijk van het gekozen spelbord en het aantal deelnemers tussen de 5 en 20 minuten.



Persoonlijke scorekaart

Het doel van de persoonlijke scorekaart is het zichtbaar maken van de vorderingen van het kind op de verschillende vaardigheden. Het werkt motiverend en stimulerend in het leerproces.

Het kind zet bovenaan de persoonlijke scorekaart zijn/haar naam.

Wanneer alle rondjes van een kleur op de persoonlijke scorekaart zijn gekleurd is dit onderdeel 'behaald'.

Nadat een onderdeel is voltooid kan eventueel een sticker worden geplakt bij deze vaardigheid.



Tips en variaties spel 'Wijzer met klanken en letters', thema dieren

- Wanneer kinderen woorden bedenken (rijm, woorden bedenken met een letter) is het zinvol dit zoveel mogelijk visueel te ondersteunen door het woord op te schrijven. De kinderen maken dan de koppeling tussen datgene wat ze zien en wat ze horen.
- Bij de woorden die eindigen op een /d/, spreek je deze uit als een /t/. Leg dit eventueel uit aan de kinderen.
- De opdrachtkaarten kunnen ook zonder spelbord gebruikt worden om een specifieke vaardigheid extra te oefenen.
- Wanneer een kind nog niet toe is aan het volgende spelbord, kan alleen het betreffende deel van de persoonlijke scorekaart worden ingevuld. Daarna kan ervoor gekozen worden om het kind het 'Ik ben wijzer met klanken en letters diploma' voor dit onderdeel te geven.
- Kinderen die moeite hebben met het automatiseren van (actieve) letterkennis zijn gebaat bij een aanpak, waarbij zoveel mogelijk zintuigen worden ingeschakeld. Voor deze kinderen is het zinvol gebruik te maken van ondersteunende klankgebaren, lettertekeningen en/of letterliedjes (Wijsjes met letters, 2013) om de informatie in het geheugen te verankeren. Stem hierbij zoveel mogelijk af bij de klankgebaren die eventueel op school worden gebruikt. Bij de vaardigheid 'bedenk een woord met een letter' (lichtgeel en rose) staan de lettertekeningen op het kaartje.



Tips en variaties bij de aanvulling 'Wijzer met klanken en letters', thema eten en drinken

- De aanvulling op het spel 'Wijzer met klanken en letters' is gebaseerd op het thema eten en drinken. Het is hierdoor tevens geschikt om de passieve en actieve woordenschat van kleuters te verrijken.
- Indien het lastig is de spelkaarten uit het doosje te krijgen, kan de deksel van het doosje dienen als houder van de kaarten. Op deze wijze kunnen de spelkaarten eenvoudig uitgenomen worden.
- De aanvulling kan gebruikt worden bij het thematisch werken in groep 1/2.
- Voor het extra inoefenen van de tweeteekenklanken (au / ou / ei / ie/ ui / eu / ij / oe) in groep 3 kunnen de kaartjes achter het roze tabblad gebruikt worden. Naast de letter, staat hierop de lettertekening. Gebruik voor een multisensoriële aanpak aanvullend de bijpassende klankgebaren en letterliedjes (Wijsjes met letters, 2013).
- Wanneer met een grotere groep kinderen wordt gewerkt, kunnen de spelkaarten van de thema's eten/drinken en dieren samengevoegd worden.
- Gebruik alle kaartjes met de letters (eventueel uit beide spellen achter de tabbladen lichtgeel en rose) en leg deze gesloten op een stapel. Neem een vertelplaat naar keuze en leg deze open neer. Draai de bovenste kaart van de stapel en benoem de letter (of laat dit door een kind doen). De kinderen proberen zo snel mogelijk een woord te zoeken op de vertelplaat met de betreffende letter. De letter mag op elke positie in het woord voorkomen. Diegene die als eerste een woord heeft bedacht, krijgt een punt. Laat eventueel de positie van de letter in het doelwoord benoemen.



Over Wijs met letters

Wijzer met klanken en letters is bedacht en ontwikkeld door Wijs met letters, een samenwerkingsverband tussen Christel Mientjes en Daniëlle Wijdemans. Beide auteurs hebben een logopedische achtergrond met specialisatie kleuters en beginnende geletterdheid.

Voor meer informatie en overige producten: www.wijsmetletters.nl

Auteurs: Daniëlle Wijdemans / Christel Mientjes

Illustrator: Lex Klaassen

Digitale ondersteuning artwork: Marcel Mientjes

Productie: NSF, Medemblik

© 2017 Wijs met letters

© 2020 Wijs met letters (aanvulling)

