

Het einde van de vakantie is in zicht, dus ook het begin van het nieuwe schooljaar. Welverdiende rust gehad, maar wil je je kind nu toch een beetje voorbereiden? Of begint het zich toch wat te vervelen af en toe.

Hier heb ik een aantal kleine, leuke maar toch leerrijke spelletjes voor jullie!

Veel spelplezier:

Spel 1: Duo-tellen

Doel: concentratie

Deze oefening doen we in tweetallen. Ga tegenover elkaar zitten. Laten we even de ene persoon, persoon A noemen, en de andere persoon B.

We gaan om de beurt tellen tot drie.

Dit gaat als volgt:

persoon A zegt: een

persoon B zegt: twee

persoon A zegt: drie

persoon B zegt: een

persoon A zegt twee.....enz.

Geniet van het plezier en de mogelijke verwarring.

Nu een uitbreiding van de oefening:

Bij het noemen van het getal twee klappen we in beide handen.

Dit gaat als volgt:

persoon A zegt: een

persoon B zegt: twee en klapt in beide handen

persoon A zegt: drie

persoon B zegt: een

persoon A zegt twee en klapt in beide handenenz.

Nog een uitbreiding:

Bij het noemen van het getal twee klappen we in beide handen en bij het noemen van het getal drie steken we de rechterarm omhoog.

Dit gaat als volgt:

persoon A zegt: een

persoon B zegt: twee en klapt in beide handen

persoon A zegt: drie en steekt de rechterarm omhoog

persoon B zegt: een

persoon A zegt twee en klapt in beide handen

persoon B zegt: drie en steekt de rechterarm omhoog.....enz.

Nog een uitbreiding:

Bij het noemen van het getal één steken we de linkerarm omhoog, bij het noemen van het getal twee klappen we in beide handen en bij het noemen van het getal drie steken we de rechterarm omhoog.

Dit gaat als volgt:

persoon A zegt: een en steekt de linkerarm omhoog

persoon B zegt: twee en klapt in beide handen

persoon A zegt: drie en steekt de rechterarm omhoog

persoon B zegt: een en steekt de linkerarm omhoog

persoon A zegt twee en klapt in beide handen

persoon B zegt: drie en steekt rechterarm omhoog.....enz.

Spel 2: Wat voel ik?

Doel: concentratie

Dit spel wordt in tweetallen gedaan.

De ene persoon `tekent` iets op de rug van de andere persoon. Dat kan een boot, een boom of een zon zijn. De persoon die tekent mag de tekening zelf bepalen.

Ra, ra wat voelt de persoon?

Variatie I

Met oudere kinderen kunnen we ook een woord `schrijven` op de rug van de andere persoon. Houd het wel bij éénlettergrepige woorden zoals: boom, vis, jas,

kat, poes, stoel... Een variatie hierop is spellend `schrijven`. Dus bij het woord boom `tekent` de ene persoon een b. Dit moet eerst geraden worden. Dan `tekent` hij een o enz... Uiteindelijk zal de persoon boom gevoeld hebben.

Variatie II

De oefening kan ook gedaan worden met `tekenen` of `schrijven` in de handpalm volgens dezelfde procedure als bovenstaand.

Een leuke oefening en al spelenderwijs wordt de spelling geoefend!

Spel 3:Ping-pong-woorden

Doel: concentratie, snelbenoemen

Je kunt deze oefening met een groep personen of minimaal met twee personen doen.

Bij deze oefening gaan we woorden opnoemen, waarbij we uiterlijk 3 seconden de tijd krijgen.

Er wordt een onderwerp bepaald, bijvoorbeeld: Spanje. De personen gaan nu om de beurt een woord noemen dat een relatie heeft met het woord Spanje.

In dit voorbeeld doen we het spel met vier personen. Het gaat als volgt. Het onderwerp is Spanje.

De eerste persoon zegt binnen 3 seconden strand, de tweede persoon zegt binnen 3 seconden Sinterklaas, de derde persoon zegt zon, de vierde persoon zegt softijs en nu weer de eerste persoon. De eerste persoon zegt vakantie, de tweede persoon zegt zwemmen, enz...

Alle woorden hebben een relatie met Spanje.

Als een persoon `eh` zegt, of langer dan 3 seconden nadenkt of een woord zegt dat genoemd is, is hij af. De winnaar mag het nieuwe onderwerp bepalen.

Variatie:

We gaan een relatie leggen met het laatst gegeven woord.

Bijvoorbeeld: De eerste persoon zegt `bal`, de tweede persoon legt een relatie met bal en zegt `voetballen`, de derde persoon legt een relatie met voetballen en zegt `scheidsrechter`, de vierde persoon legt een relatie met scheidsrechter

en zegt `fluit`. Nu weer de eerste persoon. Die legt een relatie met fluit en zegt `lippen`, enz...

Dezelfde regels gelden weer: als een persoon `eh` zegt, of langer dan 3 seconden nadenkt of een woord zegt dat genoemd is, is hij af. De winnaar krijgt een punt. De persoon met de meeste punten is de winnaar van het totale spel.

Spel 4: Memory:

Doel: concentratie, geheugen

Het spel memory wordt gespeeld met twee tot maximaal vier spelers. Het spel duurt gemiddeld een kwartier tot vijftwintig minuten.

Als je het jezelf moeilijk wilt maken en je kiest 50 paren, dan duurt het spel langer, want je moet dan van veel kaartjes proberen te onthouden op welke plek ze liggen. Het is dan ook een spel waarbij je geluk nodig hebt, maar je geheugen moet ook goed zijn om te onthouden wat er op alle kaartjes staat en waar ze liggen!

Leg alle kaarten gedekt op tafel. Elke speler mag om de beurt 2 kaarten omdraaien. Zijn het dezelfde dan mag hij ze houden en nog een keer proberen. Zijn het verschillende kaarten dan is het aan de volgende speler om te proberen.

Spel 5, 6, 7 en 8 zijn rekenspellertjes met gewone speelkaarten

Spel 5: Kaartspel

Doel: Getalbegrip, splitsen tot 10

Vorbereiding:

- Je gebruikt een gewoon kaartspel
- Er wordt een splitsgetal afgesproken
- Alle kaarten liggen open en gespreid op tafel

Spelregels:

- De spelers zoeken zo snel mogelijk twee kaarten die samen de waarde hebben van het afgesproken getal.
- De speler met de meeste juiste kaarten wint

Spel 6: Aftrekspel/ optelspel:

Doel: optellen en aftrekken

Vorbereiding:

- Je gebruikt een gewoon kaartspel
- De kaarten worden geschud en verdeeld
- De kaarten liggen gedekt voor de spelers
- Er wordt een startgetal afgesproken
- Beiden hebben pen en papier

Spelregels:

- De spelers die het eerst op nul of onder nul komt, wint een punt
- Wie het eerste 5 punten heeft wint het spel

Voorbeeld: speler A trekt de bovenste kaart en trek 5, hij doet $100-5= 95$.

Speler B trekt een kaart en trekt 9, hij doet $100-9: 91$

Dan is het weer aan speler A, hij trekt 7, hij doet $95-7$ enz...

Dit kan ook met optellen gespeeld worden, maar dan spreek je een eindgetal af waar je als eerste aan moet komen.

Spel 7: Maaltafelspel:

Doel: maaltafels

Vorbereiding:

- Je gebruikt een gewoon kaartspel
- Een speler schudt de kaarten en verdeelt ze
- Elke speler krijgt drie kaarten, hij mag ze nog niet zien
- De eerst van de kaarten doet niet mee

Spelregels:

- De speler die gedeeld heeft kiest een getal tussen 1 en 100
- De spelers nemen hun kaarten en kiezen er twee waarvan het product zo dicht mogelijk bij het gekozen getal ligt
- De speler die het gekozen getal het dichtste benadert , wint een punt
- Wie eerst 5 punten heeft is de winnaar

Spel 8:Deelspel:

Doel: deeltafels

Spelvoorbereiding:

- Je gebruikt een gewoon kaartspel
- Elke speler krijgt 6 kaarten en pen en papier

Spelregels:

- De spelers moeten als deeltal twee kaarten kiezen en als deler een van de andere kaarten
- Elke speler maakt zo veel mogelijk opgaande delingen met zijn kaarten en schrijft die op
- Er mag niet gedeeld worden door 1 of 10
- Elk cijfer mag per deling slechts 1 keer gebruikt worden
- De speler met de meeste delingen wint

Voorbeeld:

speler A maakt met 2-3-5-4-8-9 de volgende delingen:

24:3 28:4

45:9 32:4

24:8 32:8

54:9 24:4 is niet toegestaan, van 4 is er maar één

Tafels in beweging

Waarom tafels leren in beweging? Beweging vormt de basis van cognitie. Cognitie betekent waarnemen, leren en problemen oplossen. Erik Scherder, hoogleraar bewegingswetenschappen aan de Rijksuniversiteit van Groningen, zegt; *‘Bewegen is niet alleen goed voor conditie, maar ook voor cognitie!’*. In de hersenen vertonen neuronale systemen, die betrokken zijn bij de motoriek, een grote overlap met de neuronale systemen die een rol spelen bij cognitie. Bij beweging krijgen de hersenen veel zintuiglijke informatie binnen vanuit de spieren en gewrichten, maar ook visuele prikkels (ogen) en auditieve prikkels (oren). Beweging activeert beide hersenhelften en dat betekent dat het hele brein actief is. Leren gaat dan makkelijker!

***Bewegen is niet alleen goed voor conditie,
maar ook voor cognitie!’***

spel 9: TafelPinkelen

Deze oefening bevordert de samenwerking van de linker-en rechterhersenhelft. Het kind kan weer helder denken effectiever leren.

Hoe gaat de oefening?

Laat het kind beurtelings met de duim: de wijsvinger, de middelvinger, de ringvinger en de pink aantikken. En weer terug: tik de ringvinger, de middelvinger en de wijsvinger aan. Deze oefening wordt een aantal keren achter elkaar gedaan met beide handen tegelijk.

Terwijl het kind pinkelt, zegt hij de tafelsommen op. Bijvoorbeeld $1 \times 4 = 4$, $2 \times 4 = 8$, $3 \times 4 = 12$, ...enz.

Spel 10: Tafel-touwtje-springen

Hoe gaat de oefening?

Het kind krijgt een springtouw en springt de tafels. Dit mogen alleen de antwoorden zijn;

bijvoorbeeld 2 - 4 - 6 - 8 - 10...enz.

Maar dat kan ook met de hele tafelsommen:

$1 \times 2 = 2$, $2 \times 2 = 4$, $2 \times 3 = 6$, ...enz.

Variatie

De oefening kan ook in een groep worden gedaan met een lang springtouw. Twee kinderen draaien het touw. De andere kinderen springen één voor één door het touw. Probeer het ritme vast te houden.

Spel 11: Tafel vanuit de omgevallen acht

Deze energieoefening bevordert de samenwerking van de linker-en rechterhersenhelft. Daardoor wordt leren makkelijker!

Hoe gaat de oefening?

Laat het kind de beweging maken volgens het energiepatroon van de `omgevallen` acht(zie tekening).

Dit gaat als volgt:het kind houdt de armen gestrekt naar voren met de handpalmen tegen elkaar aan en het kind maakt een grote `omgevallen acht` beweging met de armen.

Terwijl deze beweging wordt gemaakt, zegt het kind de tafel op.

Nog een paar leuke computerspelletjes/ oefeningen:

- Oefeningen per leerjaar:
 - <http://www.kabage.be/ict/>
 - <http://www.zouaafsoft.be/index.htm>
- Technisch lezen
 - <http://www.gratiskinderboek.nl/index.php#.UaIOxKK-2So>
Site met boekjes per AVI-niveau, gratis te downloaden! ;)
 - <http://users.telenet.be/ark123/1d/oefen.html>: analyse en synthese (BASIS)
 - www.woordplein.nl visuele oefeningen
- Begrijpend lezen
 - Cito begrijpend lezen: <http://www.leestrainer.nl/Tekstbegrip.htm>
- Spelling
 - www.woordkasteel.com
 - www.computermeester.be (per leerjaar oefeningen)

Een paar leuke apps mogen ook niet ontbreken:

- Karaton:

Karaton' is een educatieve avonturengame die kinderen met leesproblemen helpt en motiveert om met hun leerstoornis om te gaan. Het spel benadert taaleducatie op een creatieve en humoristische manier, met uitdagingen én beloningen op maat van elk kind zodat het niet aanvoelt als een extra taak of huiswerk. Lezen kan immers ook leuk zijn!

- Pelle flitst:

Pelle Flitst doe je met zijn tweeën. De ene speler leest de woorden hardop en de ander geeft aan of het goed gelezen is. Elk woord wordt in een flits getoond, waarbij de lettergrootte en de flitsduur instelbaar zijn. Woorden die nog niet goed gelezen werden, worden opnieuw aangeboden.

Daarnaast is dit ook oefenen:

- een anderstalige film bekijken met ondertiteling ook een beetje lezen,
- of samen lezen in een kookboek en dit dan ook maken en vergeet het niet op te eten!!
- Al springend op de trampoline je tafels opzeggen,
- een boekje voorlezen voor de kleine broer, zus of nichtje/ neefje
- het boodschappenlijstje opschrijven

Maar er zijn er natuurlijk nog veel meer, wie geen inspiratie heeft mag het me altijd vragen!!!!!!

Lieve groeten Sofie