



# aap

kiest een kaart

Isabelle Gielen & Jan Van Lierde

## aap kiest een kaart: beestig leuk lezen!

Met 'aap kiest een kaart' kan een kind spelenderwijs klanken en letters leren, thuis of in de klas. In dit boekje staan twintig spellen uitgelegd, geordend van makkelijk naar moeilijk. Bij de meeste spelletjes moet je een beetje geluk hebben met de kaarten om te winnen. Winnen of verliezen hangt dus niet af van juist of fout lezen, maar al spelend wordt er heel wat geoefend met klanken, letters en woorden.

Een volwassene die het spel begeleidt, is niet altijd nodig. Maar een volwassene die af en toe meespeelt en hardop nadenkt, kan vaak handig zijn. Spelenderwijs leert je kind heel veel van jou.

De illustraties voor dit spel komen uit het boek 'aap leest een letter'. Het spel 'aap kiest een kaart' kan los van het boek gebruikt worden, maar als kinderen de verhalen uit 'aap leest een letter' kennen, wordt het nog leuker. Bovendien is de link tussen letter, klank en illustratie duidelijker als je de verhalen uit het boek kent.



## Tips

Spreek de klanken uit zoals je kind het op school leert, dus niet zoals je de letters benoemt wanneer je het alfabet opzegt.

Bijvoorbeeld sok:

- s** niet es, maar sss als een slang die sist
- o** zeg kort o zoals in sok en niet lang oo zoals in roos
- k** niet kaa, maar heel kort de k-klank

Kijk voor meer uitleg bij ‘Hoe moet je de letters juist verklanken?’ in de online bijlage.

Bij de letterkaarten met vlieg hebben de klinkers een kleurtje gekregen. Als je kind met de letters puzzelt om woorden te maken, zal het al snel ontdekken dat je met alleen zwarte letters, de medeklinkers, geen woord kunt maken. Je hebt ook een gekleurde letter nodig, een klinker, en die staat vaak tussen twee zwarte letters in. Meer uitleg over de keuze van de kleuren van de klinkers kun je vinden in de online bijlage.

Sommige kinderen onthouden heel vlot de verschillende letters en klanken. Ze willen steeds meer letters leren, ook letters die op school nog niet aan bod zijn gekomen. Dat mag natuurlijk, maar let wel op dat je de letters juist verklankt!

Bij heel wat kinderen gaat het echter niet zo vlot. Het tempo van nieuwe klanken en letters leren in de klas gaat voor hen snel genoeg, misschien zelfs een beetje te snel. In dat geval kun je thuis beter geen nieuwe klanken en letters aanbieden. Probeer thuis het klastempo te volgen en oefen alleen met de letterkaarten van de klanken en

letters die je kind al op school heeft geleerd. Heel wat spelletjes kun je spelen met een selectie van letterkaarten en woordkaarten. Zo kun je met 'aap kiest een kaart' nauw aansluiten bij wat je kind op school reeds heeft geleerd. Bekijk zeker ook de online bijlage! Daar vind je tips om je kind te helpen met het lezen van eenvoudige klankzui-vere woorden en handige kopieerbladen om zelf woordkaartjes te maken helemaal op maat van jouw kind.

## Inhoud



## 20 spellen

1. Speuren in boeken .....	6
2. Letterstraat .....	8
3. Verzin en spring .....	11
4. Kijk wat slak, mol en ik al kunnen! .....	14
5. Woordenmaker .....	16
6. Pas op voor neushoorn! .....	18
7. Zoek dezelfde letter .....	19
8. Help, een neushoorn! .....	22
9. Waar moet die letter? .....	24
10. Welke klank hoor je hier? .....	27
11. Is aap sneller dan neushoorn? .....	30
12. 4 op een rij .....	32
13. 3 op een rij .....	34
14. Vang neushoorn! .....	36
15. Vang neushoorn en aap mijn na! .....	38
16. Kwartet .....	39
17. Raden maar! .....	43
18. Rebusrecord .....	46
19. Eén klank anders .....	48
20. Steel een letter, win een kaart! .....	51



## 1. Speuren in boeken

### Spelers

Eén of meer beginnende lezers samen met een voorlezer

### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die jouw kind al kent. Leg alle letterkaarten open op tafel.

Kies samen met je kind een boek.

### Doel van het spel

Speur in een boek naar letters en woorden die je kind al zelf kan lezen.

### Spelverloop

Als je kind leert lezen, kun je het zelf lezen ook stimuleren door samen in prentenboeken, voorleesboeken, informatieve boeken, boeken met versjes en gedichten, strips, ... te speuren naar letters en woorden die je kind zelf kan lezen. Wijs eenvoudige woorden aan en vraag je kind of het die woorden al kan lezen. Of laat je kind zelf woorden zoeken die het al kan lezen.

Van dit speuren naar woorden kun je ook een spel maken. Zoek in de tekst een woord dat je kind al zelf zou kunnen lezen en lees dat woord hardop.

Je kind moet goed luisteren en proberen om dat woord op het spelbord te maken met de letterkaarten.



### Tip

Je kind leert lezen met de kleine letters. De hoofdletters volgen pas in een latere fase. Kies dus alleen woorden in kleine letters.

### Materiaal

- Spelbord
- Letterkaarten met illustratie
- Alle pionnen
- Een willekeurig (voorlees)boek



### Tip

Kies voor eenvoudige klankzuivere woorden met de klanken en letters die je kind al op school heeft geleerd. Tips om je kind te helpen met het lezen van eenvoudige klankzuivere woorden, vind je in de online bijlage.



### Tip

Er zijn vier plaatsen op het spelbord. Woorden met vier letterkaartjes kunnen dus ook als je kind hier al aan toe is. Bij woorden met drie letterkaartjes blijft de eerste plaats op het spelbord leeg. Neushoorn en vlieg geven de juiste leesrichting aan. Bij woorden met vier letterkaartjes zijn neushoorn en vlieg afgedekt, maar de razende neushoorn onderaan het spelbord geeft wel nog de juiste leesrichting aan.

Nadat je kind het woord op het spelbord heeft gemaakt, is het tijd om te speuren naar dat woord in de tekst. Plaats een pion voor het stukje tekst waar je kind moet zoeken. Laat je kind op die manier een woord zoeken bij elke pion.

Voor al dat speurwerk kun je je kind belonen met voorlezen uit het boek dat jullie uit-gekozen hadden. Dat kun je pagina per pagina doen. Maar misschien vindt je kind het fijner om eerst lekker lang te speuren en daarna lekker lang voor te lezen. Zo wordt het verhaal immers niet telkens onderbroken.



### Tip

Tijdens het voorlezen kun je met je vinger langs de letters wijzen, steeds van links naar rechts. Zo laat je je kind op een heel natuurlijke manier wennen aan de leesrichting. Dit wijzen moet niet altijd. Sommige kinderen vinden die wijzende vinger namelijk lastig omdat die in de weg zit als ze naar de illustraties willen kijken.

## Variatie

Je kunt ook de letterkaarten met vlieg gebruiken in plaats van de letterkaarten met illustratie. Dit is nog iets moeilijker. Bij de letterkaarten met vlieg is er immers geen illustratie die helpt bij het oproepen van de juiste klank. Het voordeel van de letterkaarten met vlieg is dat de klinkers gekleurd zijn.



## 2. Letterstraat

### Spelers

Twee spelers

### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die jouw kind al kent. Leg al die letterkaarten open op tafel.

### Doel van het spel

Maak een weg met de letterkaarten zodat het ene dier naar het andere dier toe kan gaan.

### Spelverloop

Speler A mag twee pionnen kiezen, bijvoorbeeld aap en slak. De twee pionnen worden een eindje uit elkaar gezet. Met de letterkaarten moet nu een straat worden gemaakt van de ene pion naar de andere. De straat wordt gebouwd van links naar rechts omdat we ook lezen van links naar rechts.

Speler B zegt een klank, speler A zoekt de juiste letterkaart en legt die vlak naast de linkse pion (bijvoorbeeld slak). Deze letterkaart is het eerste stukje van de straat.

### Materiaal

- Letterkaarten met illustratie
- Pionnen



Vervolgens zegt speler B weer een klank. Speler A neemt de bijhorende letterkaart en legt die rechts van de eerste kaart. Zo wordt er een straat gemaakt tot bij de rechtse pion (bijvoorbeeld aap).

Als de straat klaar is, mag slak bij aap op bezoek gaan. Slak gaat van kaartje naar kaartje, van links naar rechts terwijl speler A hardop de juiste klanken zegt. Als slak bij aap is aangekomen, dan is de beurt van speler A voorbij.

Nu mag speler B twee pionnen kiezen. Speler A moet nu de klanken zeggen, speler B moet de juiste letterkaarten leggen en zo een straat bouwen van de pion links naar de pion rechts.

### **Variatie 1**

Twee kinderen kunnen dit spel samen spelen, maar een volwassene kan dit spel ook samen spelen met een kind. Misschien vindt je kind het leuk om eens juf of meester te spelen. Dan spreken jullie af dat jij af en toe een fout maakt en dat je kind heel goed moet opletten, want de juf of meester moet die fout natuurlijk verbeteren.

### **Variatie 2**

Je kunt ook de letterkaarten met vlieg gebruiken in plaats van de letterkaarten met illustratie. Dan is het nog iets moeilijker. Er staat immers geen illustratie op die je kind helpt om de juiste klank op te roepen.

### **Variatie 3**

Als een volwassene dit spel samen met een kind speelt, kan de volwassene in de letterstraat ook een of meerdere woorden verstoppen. De volwassene zegt de klanken in de juiste volgorde, het kind maakt de straat met de letterkaarten en zoekt daarna de woorden die in de letterstraat verstopt zitten.

### **Voorbeeld:**

Eenvoudig: t r b o o m v a a s n z o e k → boom, vaas, zoek

Moelijker: s v k a m p e t e e n → kam, kamp, pet, een, teen

Nog wat moeilijker: r u g z a k m e s → rug, zak, mes, rugzak, zakmes

Misschien vindt je kind het leuk om zelf ook een letterstraat te maken waarin het woorden voor jou verstopt.



### **Tip**

Laat je kind enkel zoeken van links naar rechts, dus volgens de leesrichting.

### **Variatie 4**

Als je kind een extra lange letterstraat wil maken, dan kun je dit spel natuurlijk ook spelen met alle letterkaarten. Zoek van elke letter die je kind al op school heeft geleerd de letterkaart met illustratie, de letterkaart met vlieg en de letterkaart(en) uit het kwartetspel (van sommige letters zitten er meerdere letterkaarten in het kwartetspel).

### **Variatie 5**

Je kunt ook een woordenweg maken in plaats van een letterstraat. Gebruik hiervoor de woordkaarten van het kwartetspel. Als je kind nog maar weinig letters kent, dan zitten er in de speldoos misschien te weinig woordkaarten met woorden die je kind al zou kunnen lezen. Maak dan zelf woordkaartjes helemaal op maat van jouw kind met het kopieerblad in de online bijlage. Maak een lange weg met woorden en verstopt er misschien ook eens een zin tussen.



### 3. Verzin en spring

#### Spelers

Eén of meer spelers, met begeleiding

#### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die jouw kind al kent. Leg deze letterkaarten in een lange sliert op tafel.

#### Doel van het spel

Verzin een woord bij elke letter.

#### Spelverloop

Dit spel wordt gespeeld van links naar rechts, omdat we ook lezen van links naar rechts.

De pion springt van letterkaart naar letterkaart. Bij elke letterkaart moet het kind een woord met die letter verzinnen voordat het verder mag springen.

#### *Voorbeeld:*

aa aap → a jas → nk denk → i dik → oo voor → ie stier → k kast → d deur  
→ z zeep → v vlieg → f fuif → ch lach → s muis

De verzonden woorden hoeven niet noodzakelijk woorden te zijn die je kind al zelf zou kunnen lezen, langere woorden waar de doelletter in voorkomt, mogen ook.

#### *Voorbeeld:*

a appel → o komkommer → ng ratelslang → nk anker → sch schommel → eu neuspeuteren

#### Materiaal

- Letterkaarten met illustratie
- 1 pion

Als je kind langere woorden verzint, zul je waarschijnlijk soms twijfelen of je een woord goed moet rekenen of niet. Een beginnende lezer gaat immers uit van de klanken die hij hoort (schrijf wat je hoort) en kent de spellingsregels nog niet. Wat moet je dan doen? Reken je het goed? Of leg je het kort uit?

**Voorbeeld:**

Stel dat een kind het woord paard zegt bij de letter t. Dat kind heeft goed geluisterd want op het einde van het woord hoor je inderdaad t. Er is echter een spellingsregel die zegt dat we toch een d moeten schrijven (paard met d want paarden). Dit is een regel die kinderen al vrij snel zullen leren. Ga er daarom dus niet gewoon aan voorbij, maar zeg bijvoorbeeld: 'O ja, ik hoor ook een t op het einde, maar toch is het niet goed. Het woord paard schrijf je niet helemaal zoals je het hoort. Er is een regel voor. Ik schrijf paard met d omdat ik d hoor als ik het woord langer maak. Luister maar: paard - paarden. Hoor jij dat ook? Gek hè! Dat leer je later nog wel. Kun jij een ander woord met de letter t verzinnen?'

**Voorbeeld:**

Stel dat een kind het woord arend zegt bij de letterkaart aa of egel bij de ee of vogel bij de oo of buren bij de uu. Dat kind heeft dan heel goed geluisterd want je hoort inderdaad aa, ee, oo en uu, maar toch schrijf je die niet. Dit is een heel ingewikkelde spellingsregel. Hier is een beginnende lezer echt nog niet aan toe. Wat doe je dan? Als de klank in het woord juist klinkt, reken het woord dan correct en laat de pion gewoon naar het volgende letterkaartje springen.

**Voorbeeld:**

Bij ei/ij en ou/au is het ook moeilijk. Die klinken hetzelfde, maar toch mag je niet kiezen welke je schrijft. Dit zal je kind later stap voor stap vanbuiten moeten leren, maar nu hoeft je kind dat nog niet te kunnen. Help je kind dus bij deze letterkaartjes. Laat je kind woorden met ei/ij of ou/au verzinnen en zeg dan of het de juiste ei/ij of

ou/au is. Hebben jullie een woord met de juiste ei/ij of ou/au gevonden, dan mag de pion een stapje vooruit.



### Tip

Als je als volwassene meehelpt met woorden verzinnen, let er dan wel op dat je heel duidelijke woorden bedenkt, dus woorden die je schrijft zoals je het hoort. Zo breng je je kind niet nodeloos in de war. Al die spellingsregels onder de knie krijgen, dat is werk voor later. Nu is het de bedoeling dat je kind eerst de basis goed leert, en daarom kies je in het begin zo vaak mogelijk voor klankzuivere woorden.

### Variatie

Als je kind het moeilijk vindt om bij sommige letters zelf woorden te verzinnen, kun je er ook een luisterspel van maken. Verzin bij een letterkaart drie woorden waarvan bij één woord de klank niet overeenkomt met de klank op de kaart (bijvoorbeeld: reus, muis en zeur voor de eu-klank; val, man en maan voor de a-klank; giet, geit en zeil voor de ei-klank). Laat je kind luisteren en aangeven in welk woord of welke woorden het de klank hoort en in welke niet. Herhaal indien nodig. Laat je kind het woord en de klanken ook eens zelf hardop zeggen als je kind het nog moeilijk vindt om te luisteren naar een klank in een woord.

### Voorbeeld:

Luisteren of je de klank 'eu' hoort in reus, muis en zeur:

- 'Eu reus eu. Hoor je eu? Of hoor je een andere klank?' • 'Eu. Reus is goed.'
- 'Eu muis eu.' • 'Een andere klank. Muis hoort er niet bij.'
- 'Eu zeur eu.' • 'Eu. Zeur is goed.'

Je kunt je kind ook laten luisteren naar de klanken in langere woorden (bijvoorbeeld: eu in kleur, geluid en treuzel; a in kaars, nacht en dans; ei in zeilboot, veilig en gieter).



## 4. Kijk wat slak, mol en ik al kunnen!

### Spelers

Eén speler, met begeleiding

### Voorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die jouw kind al kent. Leg alle letterkaarten in een lange rij, van links naar rechts.

### Doel van het spel

Vlot de letters verklanken.

### Spelverloop

Vier dieren laten zien welke letters je kind al kan lezen. Slak begint. Slak gaat traag van kaart naar kaart van links naar rechts en je kind moet de letters hardop lezen. Een volwassene kijkt mee en verbetert rustig de fouten.

Als slak het hele rijtje heeft doorlopen, kiest het kind een andere pion (niet mol). Die pion gaat ook weer van kaart naar kaart van links naar rechts en het kind moet de letters nogmaals hardop lezen. Door hetzelfde rijtje te herhalen, gaat het nu waarschijnlijk net wat vlotter.

De rij letters is nu al twee keer gelezen. Tijd om de volgorde te veranderen! Doe dit samen met je kind. Dit moment kun je gebruiken om de moeilijkste klanken nog een keer te herhalen.

### Materiaal

- Letterkaarten met illustratie
- Pion slak
- Pion mol
- 2 pionnen naar keuze

### **Voorbeeld:**

'De eu gaan we ergens anders leggen. Zoek jij het kaartje van de eu? Eu mag tussen v en k. Ja, goed zo. En dit kaartje moet ook ergens anders. Welke letter is dit ook alweer?' (Doe alsof je nadenkt. Geef je kind de tijd om te antwoorden. Als je kind niet spontaan antwoordt, dan antwoord je zelf.) 'Ach ja, dit is oe. Oe van poes en koe en boek. Oe leg ik hier, tussen m en p.'

Als de letterkaartjes weer allemaal op een rij liggen, is mol aan de beurt. Mol heeft gelukkig zijn bril bij zich want nu de letters van plaats zijn veranderd, moet hij heel goed kijken. Mol gaat ook weer traag van kaart naar kaart van links naar rechts en het kind moet de letters hardop lezen. Als mol het hele rijtje heeft doorlopen, is de laatste pion aan de beurt.

Je kind heeft de letters nu vier keer gelezen. Door dezelfde klank-tekenkoppelingen meerdere keren te herhalen, gaat het verklanken van de letters waarschijnlijk iedere keer wat vlotter en met minder fouten. Dat voelt je kind en dat motiveert.



#### **Tip**

Beter een rustig tempo en weinig fouten, dan te snel willen zijn en veel fouten maken.



#### **Tip**

Als je kind nog veel fouten maakt, is het soms heel confronterend als je het iedere keer op die fouten moet wijzen. Dan kun je afspreken dat niet je kind maar jij de pion van kaart naar kaart verplaatst. Als je kind de letter juist verklankt, dan springt de pion verder naar de volgende kaart. Als je kind een fout maakt, dan blijft de pion staan. Zo weet je kind dat het nog eens goed moet nadenken.

### Variatie 1

Je kunt ook de letterkaarten met vlieg gebruiken in plaats van de letterkaarten met illustratie. Dan is het iets moeilijker. Er staat immers geen illustratie die je kind helpt om de juiste klank op te roepen.

### Variatie 2

Dit spel kun je uiteraard ook spelen met een rij woordkaarten in plaats van een rij letterkaarten. Gebruik hiervoor de woordkaarten van het kwartetspel. Als je kind nog maar weinig letters kent, dan zitten er in de speldoos misschien te weinig woordkaarten met woorden die je kind al zou kunnen lezen. Maak dan zelf woordkaartjes helemaal op maat van jouw kind met het kopieerblad in de online bijlage.

Door dezelfde rij met woorden meerdere keren te herhalen, gaat het lezen van de woorden waarschijnlijk iedere keer wat vlotter en met minder fouten. Ook nu weer geldt: beter een rustig tempo en weinig fouten, dan te snel willen zijn en veel fouten maken.



## 5. Wordenmaker

### Spelers

Eén speler, eventueel met begeleiding

### Vorbereiding

Kies vijf woordkaarten met woorden die je kind al kent en leg deze ondersteboven op een stapel.

Zoek tussen de kwartetkaarten de vijftien letterkaarten die bij de woordkaarten horen. Leg deze open op tafel.

### Materiaal

- Spelbord
- Kwartetkaarten



## Doel van het spel

Maak de woorden met de letterkaarten.

## Spelverloop

Laat je kind het bovenste woordkaartje omdraaien. Vervolgens maakt je kind het woord op het kaartje door de letterkaarten in de juiste volgorde op het spelbord te leggen. Neushoorn en vlieg geven de juiste leesrichting aan.

Tot slot verklankt je kind alle letters apart en leest het daarna het hele woord. Help waar nodig.



### Tip

Vindt je kind het verklanken van de letters en het aan elkaar plakken van de letters tot een woord moeilijk? Lees dan de tips in de online bijlage.

## Variatie 1

Als je kind nog maar weinig letters kent, dan zitten er in de speldoos misschien te weinig woordkaarten met woorden die je kind al zou kunnen lezen. Maak dan zelf woordkaartjes helemaal op maat van jouw kind met het kopieerblad in de online bijlage. Laat je kind deze woorden maken met de letterkaarten met illustratie of met de letterkaarten met vlieg.

## Variatie 2

Als je kind al iets langere woorden kan lezen, kun je ook samen nieuwe woordkaartjes maken met woorden die je moet maken met vier letterkaarten (bijvoorbeeld: stop, leest, maakt, kast, lamp, fiets, speel, kaart, broek). Gebruik de letterkaarten met illustratie of de letterkaarten met vlieg om de woorden te maken op het spelbord. De eerste letterkaart moet nu op het vakje van neushoorn en vlieg. De razende neushoorn onderaan het spelbord geeft nog steeds de juiste leesrichting aan.



## 6. Pas op voor neushoorn!

### Spelers

Eén of meer spelers, tegen neushoorn

### Materiaal

- Kwartetkaarten
- 4 neushoornkaarten
- Spelbord

### Vorbereiding

Kies vijf woordkaarten met woorden die je kind al een beetje of al redelijk goed kan lezen. Leg de woordkaarten open op tafel.

Zoek uit het kwartet de vijftien letterkaarten die bij deze woordkaarten horen. Meng de neushoornkaarten onder de letterkaarten en leg al deze kaarten ondersteboven op tafel.

### Doel van het spel

Maak zoveel mogelijk woorden voordat de vier neushoornkaarten zijn omgedraaid.

### Spelverloop

Draai de kaarten op tafel één voor één om. Vind je een letterkaart? Dan heb je geluk! Leg de letterkaart bij de juiste woordkaart. Heb je een neushoornkaart? Dan heb je pech... Leg de neushoornkaart op het spelbord. Als er vier neushoornkaarten op het spelbord liggen, dan is het spel afgelopen.

Dit spel speel je tegen neushoorn. Hoeveel woorden kun jij met de letterkaarten maken voordat de vier neushoornkaarten zijn omgedraaid? Heb je de volgende keer meer pech of meer geluk? Wat is jouw record aantal woorden?

Lukt het om alle woorden te maken voordat de vier neushoornkaarten op het spelbord liggen, dan heb je niet alleen je record verbroken, maar dan heb je ook gewonnen van neushoorn!

### Variatie 1

Dit spel kun je uiteraard ook spelen met meer dan vijf woordkaarten. Probeer ook dan zoveel mogelijk woorden te maken voordat de vier neushoornkaarten op het spelbord liggen.

### Variatie 2

Meerdere kinderen kunnen dit spel ook samen spelen tegen neushoorn. De kinderen draaien om de beurt een kaart om en proberen samen zoveel mogelijk woorden te maken voordat er vier neushoornkaarten op het spelbord liggen.



## 7. Zoek dezelfde letter

### Spelers

Twee of meer spelers

### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die jouw kind al kent. Zorg dat je van elke letter twee kaarten hebt: een letterkaart met illustratie en een letterkaart met vlieg. Meng de kaarten en leg ze ondersteboven op tafel.

### Doel van het spel

Maak zoveel mogelijk paren door kaarten met dezelfde letters samen te leggen.

### Spelverloop

Dit spel wordt gespeeld zoals memory. Wie aan de beurt is, mag twee kaartjes omdraaien.

### Materiaal

- Letterkaarten met illustratie
- Letterkaarten met vlieg

Draait speler A twee kaarten met dezelfde letter om, dan mag hij die kaarten houden. Speler A heeft een punt gewonnen en is nog een keer aan de beurt.

Draait speler A twee kaarten met daarop twee verschillende letters om, dan worden de kaarten weer omgedraaid en gaat de beurt naar de volgende speler.

Elke letter die wordt omgedraaid, moet worden verklankt. Als een kind twijfelt of een fout maakt, dan helpt een ander kind of een volwassene door een tip te geven. Draait het kind bijvoorbeeld de letterkaart p om, dan zou je als hint kunnen geven dat deze letter ook in het woord pet zit.



### Tip

Als je kind twee dezelfde letters heeft gevonden, maar die fout leest, dan help je je kind even. Je kind scoort toch een punt want het heeft de juiste kaartjes omgedraaid. Op die manier blijft het spel ook leuk als het lezen moeilijk is. Bovendien voelt je kind dat fouten maken mag, en dat lezen steeds beter lukt als je maar vaak genoeg oefent... of letterspelletjes speelt!



### Tip

Twee of meer kinderen kunnen dit spel samen spelen, maar een volwassene kan dit spel ook samen spelen met een kind. Pas op dat je dan niet enkel de volwassene bent die controleert en op fouten wijst. Speel echt mee! Lees dus zelf ook hardop welke letter er op je kaartje staat.

## Variatie 1

Je kunt ook afspreken dat op het einde van een beurt slechts een van de twee kaarten weer moet worden omgedraaid, de andere kaart mag open blijven liggen. Op die manier wordt dit minder een geheugenspel en meer een zoekspel. Je kind hoeft dan niet alleen de twee letters van de kaarten die het omdraait te lezen, maar moet ook

nog zoeken tussen alle kaarten die open op tafel liggen. Het spel gaat sneller vooruit, er wordt veel gezocht en veel gelezen!

## Variatie 2

Als een volwassene samen met een kind speelt, kun je nog een extra spelelement toevoegen door de vier neushoornkaarten en de vier aapkaarten erbij te pakken. Spreek af met je kind dat jij af en toe een letter fout zult verklanken. Jouw kind moet goed opletten en de fout proberen te ontdekken. Als jij een fout kunt maken zonder dat je kind het opmerkt, dan verdient jij een neushoornkaart. Als je kind jouw fout ontdekt, dan mag je kind kiezen: ofwel krijgt je kind een aapkaart, ofwel moet jij een neushoornkaart teruggeven als je er al eentje hebt.

De aapkaarten en neushoornkaarten brengen wat extra spanning in het spel en zo worden de rollen ook eens omgedraaid. Nu mag je kind jou verbeteren! Maak fouten bij letters die je kind al vrij goed kent zodat de kans groot is dat je kind je op een fout betrapt. Maak net voldoende fouten om je kind te prikkelen om goed te blijven opletten.

Als op het einde van het spel de punten worden geteld, is niet alleen elk paar een punt waard. Het kind krijgt een extra punt per aapkaart die het op het einde van het spel nog heeft. De volwassene krijgt een extra punt per neushoornkaart die hij op het einde van het spel nog heeft.

Gebruik dit systeem met neushoornkaarten en aapkaarten niet wanneer twee of meer kinderen samen spelen. Als een speler een fout maakt, wordt die geholpen door een andere speler. Kinderen moeten immers de boodschap krijgen dat fouten maken mag en dat je van je fouten kunt leren.



## 8. Help, een neushoorn!

### Spelers

Drie of vier spelers, eventueel ook mogelijk met twee spelers

### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die jouw kind al kent. Zorg dat je van elke letter twee kaarten hebt: een letterkaart met illustratie en een letterkaart met vlieg. Deze twee letterkaarten vormen samen een paar. Gebruik voor dit spel vijftien paren, dus 30 letterkaarten en dan ook nog een neushoornkaart.

Schud de kaarten en verdeel ze over het aantal spelers. De spelers mogen hun kaarten niet aan elkaar laten zien. Wie pech heeft en de neushoornkaart heeft, houdt dat geheim. De neushoornkaart is namelijk de kaart die niemand wil hebben.

Geef elke speler eerst de tijd om de kaarten in de hand te sorteren. De kaarten met dezelfde letter horen samen. Heeft iemand toevallig al twee kaarten met dezelfde letter, dan heeft die speler geluk, want hij kan al een paar maken. De twee kaarten worden open op tafel gelegd.

### Doel van het spel

Maak zoveel mogelijk paren en zorg dat je op het einde van het spel de neushoornkaart niet hebt!

### Spelverloop

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Speler A trekt een kaart bij speler B die links van hem zit. Dit kan een letterkaart zijn of een neushoornkaart.

### Materiaal

- Letterkaarten met vlieg
- Letterkaarten met illustratie
- 1 neushoornkaart

Als speler A een letterkaart trekt en met de nieuwe kaart en een van de kaarten in zijn hand een paar kan maken, dan heeft hij geluk. Speler A zegt hardop de juiste klank en legt de twee kaarten open op tafel. Als speler A geen paar kan maken, dan steekt hij de getrokken kaart tussen de andere kaarten in zijn hand.

Als speler A de neushoornkaart trekt, dan heeft hij pech. Van die kaart is er maar een-tje in het spel, dus daarmee kun je geen paar maken. Speler A steekt de neushoornkaart tussen zijn handkaarten en mengt al zijn kaarten goed zodat de andere spelers niet weten waar de neushoornkaart zit. Nu is het extra spannend voor de speler die straks bij speler A een kaart zal moeten trekken!

Daarna is speler B aan de beurt. Hij trekt een kaart bij speler C die links van hem zit. Zo gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok. De neushoornkaart wisselt gedurende het spel vaak meerdere keren van eigenaar.

Soms heeft een speler veel geluk: hij trekt de goede kaarten, kan paren maken en heeft geen kaarten meer in de hand terwijl de andere spelers wel nog één of meerdere kaarten in de hand hebben. Zodra een speler geen kaarten meer in de hand heeft, is hij veilig voor neushoorn. De overige spelers spelen verder met de klok mee.

Het spel eindigt als alle paren gemaakt zijn en een speler overblijft met de allerlaatste kaart, de neushoorn. De speler die de neushoornkaart heeft op het einde van het spel verliest. Alle andere spelers hebben gewonnen.

### **Variatie 1**

Dit spel kan ook gespeeld worden met een andere combinatie van kaarten. Kies uit de kwartetkaarten vijftien woordkaarten en per woordkaart een bijhorende letterkaart van het kwartetspel.

### **Voorbeeld:**

Kwartetkaart woord mol en letterkaart m van het kwartetspel

Kwartetkaart woord geit en letterkaart ei van het kwartetspel

Kwartetkaart woord kip en letterkaart p van het kwartetspel

Met deze combinatie van kaarten is het spel iets eenvoudiger. Op de kaarten die samen een paar vormen staat immers dezelfde illustratie. Laat je kind de woorden en letters hardop lezen als het een paar maakt.

### **Variatie 2**

Dit spel kun je ook spelen met maar twee spelers. Bij twee spelers verdeel je de kaarten in drie. De derde stapel kaarten is de pot. De speler die aan de beurt is, mag kiezen wat hij doet. Ofwel trekt hij een kaart bij de andere speler, ofwel pakt hij een kaart van de stapel. Als de pot op is, dan kun je alleen nog bij de andere speler een kaart trekken. Het spel gaat door totdat alle paren gemaakt zijn en een speler overblijft met de allerlaatste kaart, de neushoorn. Deze speler heeft verloren.



## **9. Waar moet die letter?**

### **Spelers**

Twee of meer spelers, met begeleiding

### **Materiaal**

- Spelbord
- Kwartetkaarten

### **Vorbereiding**

Kies tien woordkaarten met woorden die je kind al een beetje of al redelijk goed kan lezen. Kies per woord één letterkaart die hoort bij het woordkaartje.



### ***Voorbeeld:***

Woordkaart mol en letterkaart m van het kwartetspel

Woordkaart sok en letterkaart o van het kwartetspel

Woordkaart kip en letterkaart p van het kwartetspel

Meng de kaarten en leg alle kaarten ondersteboven op tafel.

### **Doel van het spel**

Zoek de letterkaart die bij de woordkaart past. Moet de letter aan het begin, in het midden of op het einde van het woord?

### **Spelverloop**

Dit spel is een variatie op memory. Wie aan de beurt is, mag twee kaarten omdraaien. Draait speler A twee kaarten om met daarop twee verschillende afbeeldingen, dan heeft hij niets gewonnen. De woorden of de letters op de kaarten worden gelezen. Daarna worden de kaarten weer omgedraaid en speler B is aan de beurt.

Draait speler A twee kaarten om met daarop dezelfde afbeelding, dan mag hij die twee kaarten houden en dan scoort hij een punt. Ook nu weer worden woord en letter gelezen, maar speler A moet nog iets doen. Speler A moet de letterkaart op de juiste plaats op het spelbord leggen.

### ***Voorbeeld:***

Woordkaart mol en letterkaart m: de letter m is de eerste letter van het woord mol, de m moet in het eerste vakje vlak achter neushoorn en vlieg

Woordkaart sok en letterkaart o: de letter o staat in het midden van het woord sok, de o moet in het middelste vakje

Woordkaart kip en letterkaart p: de letter p staat op het einde van het woord kip, de p moet in het laatste vakje

Als een kind nog twijfelt over de juiste leesrichting, dan zijn neushoorn en vlieg er om te helpen. Zij wijzen op het spelbord de juiste leesrichting aan.

Help je kind waar nodig. Denk samen hardop na. Maakt je kind een fout, geef dan een tip of verbeter rustig. Ook als je kind een fout maakt, heeft het die twee kaarten en een punt gewonnen. Bovendien mag je kind nog een keer twee kaarten omdraaien. De woorden of de letters op de kaarten worden weer gelezen. Zijn de afbeeldingen op de kaarten verschillend, dan worden de kaarten weer omgedraaid en is de volgende speler aan de beurt.



### Tip

Merk je dat dit spel nog wat te moeilijk is voor jouw kind, oefen de woorden en letters dan eerst met de spellen 'Woordenmaker' en 'Pas op voor neushoorn!'.

### Variatie 1

Als je kind niet zo van competitie houdt, kan je kind dit spel alleen spelen.

### Variatie 2

Een volwassene kan dit spel ook samen met een kind spelen. Is de volwassene aan de beurt, dan moet die ook de kaartjes lezen. Verklank de letters zoals je kind dat op school leert. Denk hardop na. Jij bent op dat moment een leesmodel voor je kind en al spelend kan je kind heel wat van jou leren.





## 10. Welke klank hoor je hier?

### Spelers

Eén of twee spelers, met begeleiding

### Vorbereiding

Kies vijf woordkaarten met woorden die je kind al een beetje of al redelijk goed kan lezen en leg de woordkaarten ondersteboven op een stapel.

### Materiaal

- Woordkaarten van het kwartetspel
- Letterkaarten met vlieg
- 1 aapkaart
- Pion aap
- 1 pion naar keuze
- Spelbord

Leg de letterkaarten met vlieg open op tafel. Kaarten met letters die je kind nog niet kent, leg je opzij. Zorg wel dat je zeker alle letterkaarten hebt die nodig zijn om de gekozen woorden te maken.

Leg de aapkaart in een willekeurig vakje op het spelbord. De positie van de aapkaart geeft aan welke letter je kind zal moeten zoeken: de letter aan het begin, in het midden of op het einde van het woord.

Je kind mag zijn pion op een letterkaart naar keuze zetten. De pion van aap moet nog even aan de kant blijven staan.

### Doel van het spel

Welke klank hoor je aan het begin, in het midden of op het einde van het woord?

### Spelverloop

Toon je kind op welke plaats de aapkaart op het spelbord ligt. Zo weet het of het de begin-, midden- of eindklank zal moeten zoeken. Neem daarna het bovenste woordkaartje, laat dit niet zien aan je kind en lees het woord hardop.

Je kind moet eerst goed luisteren en vervolgens de pion van aap op de juiste begin-, midden- of eindletter plaatsen. Daarna mag je kind het woordkaartje zien en zelf controleren of de pion van aap op de juiste letterkaart staat. Indien de pion fout staat, mag je kind proberen om het zelf te verbeteren. Help indien nodig.

Als de pion van aap op de juiste letterkaart staat, is de beurt nog niet afgelopen. De pion van je kind moet nog naar de pion van aap toe gaan. De pion moet van letterkaart naar letterkaart springen, dit mag horizontaal, verticaal of diagonaal. Je kind mag zelf kiezen of het de kortste weg volgt of zijn pion een omweg laat maken. Laat je kind hardop de klanken zeggen van de letters waarop de pion springt. Op een speelse manier oefent je kind zo het vlot verklanken van alle geleerde letters. Als de pion van je kind bij de pion van aap is aangekomen, dan is het tijd voor het volgende woord.

Verander af en toe de positie van de aapkaart op het spelbord. Laat zien dat je dat doet zodat je kind goed weet of het op zoek moet gaan naar de klank aan het begin, in het midden of op het einde van het woord.



### Tip

Bij de letterkaarten met vlieg hebben alle klinkers een kleur. Als je kind op zoek moet gaan naar de klank in het midden van het woord, dan moet het dus een gekleurde letter zoeken.

### Variatie 1

Dit spel kun je ook spelen als je kind nog maar weinig letters kent. Leg alleen de letterkaarten van de reeds geleerde letters open op tafel en maak indien nodig zelf extra woordkaartjes met het kopieerblad in de online bijlage. Kijk eventueel in de boekjes van school om te weten welke woorden jouw kind al allemaal kan lezen.

## Variatie 2

Dit spel kan ook met twee of meer kinderen worden gespeeld: eerst met begeleiding, maar later kunnen twee kinderen dit ook samen spelen zonder begeleiding.

## Variatie 3

De volwassen begeleider kan ook echt meespelen. Dan leest het kind ook eens een woord voor de volwassene voor. De volwassene denkt hardop na, zet aap op de juiste letter, springt ook met zijn pion van kaart naar kaart en verklankt de letters zoals kinderen dat op school leren. Maak met je pion eens een omweg langs letters die jouw kind moeilijk vindt. Jij bent een leesmodel voor je kind en je kind hoort hoe jij de letters juist verklankt.

Misschien vindt jouw kind het leuk om eens juf of meester te spelen. Dan spreken jullie af dat jij af en toe een fout maakt en dat je kind heel goed moet opletten, want de juf of meester moet die fout natuurlijk verbeteren.

## Variatie 4

Dit spel kun je uiteraard ook zonder de pionnen spelen. Het springen met de pion van kaart naar kaart is echter een leuk spelelement waarmee je kind het vlot verklanken van de letters oefent. Vaak herhalen helpt om de klank-tekenkoppeling goed onder de knie te krijgen.





## 11. Is aap sneller dan neushoorn?

### Spelers

Eén of meer spelers, tegen neushoorn

### Vorbereiding

Kies een aantal woordkaarten van woorden die de kinderen al een beetje of al redelijk goed kunnen lezen.

### Materiaal

- Woordkaarten van het kwartetspel
- Letterkaarten met illustratie
- 4 neushoornkaarten
- Pion aap
- Pion neushoorn

Leg de woordkaarten open in een rij van links naar rechts. Dit spel kun je spelen met een rij van vier woorden, maar ook met een rij van tien woorden. Alle woordkaarten samen vormen het spelbord.

Plaats de pionnen van aap en neushoorn links, voor het eerste woord van de rij.

Selecteer uit de letterkaarten de letters die de kinderen al kennen. Zorg wel dat je alle letterkaarten hebt die nodig zijn om de gekozen woorden te maken.

Meng de letterkaarten en de neushoornkaarten en leg al deze kaarten ondersteboven op tafel.

### Doel van het spel

Aap moet voor neushoorn aan het einde van de rij woorden aankomen.

### Spelverloop

Alle spelers werken samen met aap, neushoorn is de tegenspeler. Om de beurt draaien de spelers een kaart om. Is het een letterkaart, dan kijkt de speler die aan de beurt is of die letter voorkomt in het eerstvolgende woord in de rij met woordkaarten.

Indien dat zo is, dan mag die speler de pion van aap op dat woordkaartje zetten. Als de letter niet voorkomt in het volgende woord, dan moet aap blijven staan. Een letterkaart moet op het einde van de beurt altijd weer worden omgedraaid.

### ***Voorbeeld:***

Het eerste woord in de rij is vis. Als een speler nu de letterkaart v, i of s omdraait, dan mag aap op het eerste woordkaartje gaan staan. Draait een speler echter de letterkaart a om, dan moet aap blijven staan. Verder in de rij ligt wel nog het woord das. Het is dus handig als je probeert te onthouden waar de a ligt, want die kaart zul je dan goed kunnen gebruiken.

Draait een speler echter een neushoornkaart om, dan hebben aap en alle spelers pech, want nu mag neushoorn een stap vooruit. De neushoornkaart moet daarna weer worden omgedraaid. Probeer te onthouden waar de neushoornkaarten liggen, want die wil je uiteraard niet te vaak omdraaien. Anders haalt neushoorn aap in of, als je pech hebt, gaat neushoorn aap misschien wel voorbij.

Alle spelers werken samen en jullie mogen elkaar ook raad geven: je mag waarschuwen voor een neushoornkaart en je mag ook wijzen waar je denkt dat de goede letter ligt. Maar de speler die aan de beurt is, mag zelf kiezen welke kaart hij omdraait.





## 12. 4 op een rij

### Spelers

Eén speler, eventueel met begeleiding, tegen neushoorn

### Vorbereiding

Leg een raster van 4 bij 4 met de woordkaarten. De illustraties en de woorden moeten zichtbaar zijn.

Meng alle letterkaarten en de vier neushoornkaarten en leg ze ondersteboven op een stapel.

### Doel van het spel

4 op een rij, horizontaal of verticaal, voordat de 4 neushoornkaarten op het spelbord liggen.

### Spelverloop

Laat je kind een kaart pakken van de stapel. Staat er op de kaart een letter, dan heeft je kind geluk. Je kind moet de letter eerst hardop lezen en dan zoeken in het raster. Komt de letter voor in een of meerdere woorden, dan mag je kind die woordkaarten omdraaien.

### Voorbeeld:

De letter o komt voor in de woorden mol, sok, zon, hok. De woordkaarten met de woorden mol, sok, zon en hok moeten worden omdraaid. De letter o blijft de rest van het spel open op tafel liggen.

### Materiaal

- 16 woordkaarten van het kwartetspel
- Letterkaarten met illustratie
- 4 neushoornkaarten
- Spelbord



Help je kind met zoeken indien nodig. Geef een tip. Denk samen hardop na. Pas als alle woorden met de doelletter gevonden zijn, mag je kind een nieuwe kaart van de stapel pakken. Heeft je kind weer een letterkaart, dan leest je kind die letter hardop en zoekt naar woorden in het raster. Draai op die manier de woordkaarten om tot je 4 op een rij hebt, horizontaal of verticaal.

Neushoorn doet ook mee. Hij brengt wat spanning in het spel. Draait je kind een neushoornkaart om, dan heeft je kind pech. De neushoornkaart moet op het spelbord worden gelegd.

Het spel eindigt als je kind vier omgedraaide woordkaartjes op een rij heeft, horizontaal of verticaal. Je kind heeft neushoorn dan verslagen.

Als de vier neushoornkaarten op het spelbord liggen alvorens je kind 4 op een rij heeft, is het spel ook afgelopen. In dat geval heeft neushoorn gewonnen.

### **Variatie 1**

Dit spel kun je ook spelen als je kind nog niet alle letters kent. Maak een stapel met alleen de letterkaarten van de reeds geleerde letters. Maak indien nodig zelf woordkaartjes met het kopieerblad in de online bijlage. Kijk eventueel in de boekjes van school om te weten welke woorden jouw kind al allemaal kan lezen. Maak op die manier zestien woordkaarten, leg die in een raster van 4 bij 4 en het spel kan beginnen!

### **Variatie 2**

Je kunt ook de letterkaarten met vlieg gebruiken in plaats van de letterkaarten met illustratie. Dit is nog een beetje moeilijker. Er is immers geen illustratie die je kind helpt bij het oproepen van de juiste klank-tekenkoppeling.

### Variatie 3

De neushoornkaarten brengen wat spanning in het spel. Merk je dat dit spelelement je kind zenuwachtig maakt, dan kun je uiteraard ook 4 op een rij spelen zonder de neushoornkaarten.



### 13. 3 op een rij

#### Spelers

Twee of drie spelers, eventueel met begeleiding

#### Materiaal

- Letterkaarten met illustratie
- Woordkaarten van het kwartetspel
- 18 woordkaarten bij twee spelers
- 27 woordkaarten bij drie spelers

#### Vorbereiding

Elke speler legt een raster van 3 bij 3 woordkaarten voor zich. De illustraties en de woorden moeten zichtbaar zijn. De letterkaarten worden ondersteboven op een stapel op tafel gelegd.

#### Doel van het spel

Zo snel mogelijk 3 op een rij behalen, horizontaal of verticaal.

#### Spelverloop

De speler die aan de beurt is, pakt een letterkaart van de stapel en leest de letter hardop. De letterkaart blijft gedurende de rest van het spel open op tafel liggen.

Alle spelers zoeken in hun raster van 3 bij 3 naar woorden met die letter. Komt de letter voor in een woord, dan moet dat woordkaartje worden omgedraaid.

### **Voorbeeld:**

De letter a komt voor in de woorden das, jas, lach, rat en bang. De woordkaarten met de woorden das, jas, lach, rat en bang moeten worden omgedraaid.

Help kinderen met zoeken als ze niet alle woorden met de doelklank kunnen vinden in hun eigen raster. Geef een tip. Denk samen hardop na. Op die manier kan een kind dat de leestaak nog moeilijk vindt ook winnen.

Pas als iedereen alle woorden met de doelletter heeft gevonden, mag de volgende speler een letterkaart van de stapel pakken. De letter wordt weer hardop gelezen en alle spelers zoeken in hun raster naar woorden met die letter.

De speler die het eerst 3 op een rij heeft (horizontaal of verticaal), heeft gewonnen.



### **Tip**

Merk je dat een kind het nog moeilijk vindt om dit spel te spelen samen met andere kinderen, speel dan eerst met begeleiding 4 op een rij.

### **Variatie 1**

Je kunt ook de letterkaarten met vlieg gebruiken in plaats van de letterkaarten met illustratie. Dit is nog een beetje moeilijker. Er is immers geen illustratie die helpt bij het oproepen van de juiste klank-tekenkoppeling.

### **Variatie 2**

Dit spel kun je ook spelen als de kinderen nog niet alle letters kennen. Maak een stapel met alleen de letterkaarten van de gekende letters en leg deze ondersteboven op tafel. Maak zelf woordkaartjes met het kopieerblad in de online bijlage. Kijk in de boekjes van school om te weten welke woorden de kinderen al kunnen lezen. Maak op die manier achttien woordkaarten bij twee spelers of 27 woordkaarten bij drie spelers en leg de woordkaarten in een raster van 3 bij 3.



## 14. Vang neushoorn!

### Spelers

Twee of meer spelers

### Materiaal

- Letterkaarten met illustratie
- Letterkaarten met vlieg
- 4 neushoornkaarten

### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die jouw kind al kent. Zorg dat je van elke letter twee kaarten hebt: een letterkaart met illustratie en een letterkaart met vlieg. Schud de letterkaarten en de neushoornkaarten en verdeel ze over het aantal spelers. De spelers mogen niet naar hun kaarten kijken. Ze maken een stapeltje van hun kaarten en houden dat stapeltje in de hand.

### Doel van het spel

Flot de letters verklanken en zoveel mogelijk kaarten winnen.

### Spelverloop

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, draait zijn bovenste kaart om en legt die open op tafel. Het is een letterkaart en speler A zegt de klank hardop. Dan is de volgende speler aan de beurt. Er is maar één aflegstapel dus speler B legt zijn kaart bovenop de kaart van speler A. De kaart van speler B is ook een letterkaart en speler B zegt de klank hardop. Zo gaat het een poosje door. Er ligt intussen al een stapeltje letterkaarten op tafel.

Het is belangrijk dat de spelers de kaart op de juiste manier afleggen. Niet traag omdraaien en naar jezelf gericht, want dan zie jij de kaart voordat de andere spelers die kunnen zien. Wel van je wegdraaien en heel snel, zodat de andere spelers en ook jijzelf snel kunnen zien wat er op de kaart staat. Soms is het immers belangrijk dat je snel reageert!

Als een speler een neushoornkaart aflegt, dan moet iedereen zo snel mogelijk zijn hand op de aflegstapel leggen. De speler die eerst is (of de onderste hand), wint de stapel afgelegde kaarten en neemt de kaarten in de hand. De gewonnen kaarten komen onder de stapel kaarten die de speler al in de hand had. Daarna is de volgende speler aan de beurt. De stapel afgelegde kaarten wordt langzaam groter, maar plots komt er weer een neushoornkaart! Wie reageert het snelst en wint die dikke stapel kaarten?

Als een van de spelers geen kaarten meer heeft, dan heeft die speler verloren. De andere spelers spelen verder totdat er nog maar een speler overblijft: de winnaar.

### **Variatie 1**

Zet een timer en speel gedurende een vooraf afgesproken tijd. Als het alarm afgaat, tellen alle spelers hun kaarten. De speler met de meeste kaarten is de winnaar.

Als je kind nog niet zoveel letters kent, kun je het stapeltje letterkaarten met vlieg en letterkaarten met illustratie aanvullen met de letterkaarten van het kwartetspel. Kies alleen de letterkaarten van de letters die je kind al kent.

### **Variatie 2**

Je zou ook net het omgekeerde kunnen doen. De speler die als laatste reageert bij een neushoornkaart, krijgt de hele stapel kaarten. De speler die als eerste al zijn kaarten kan uitspelen, is de winnaar. Hoe je moet reageren bij een neushoornkaart kun je op voorhand afspreken. Moet je nog steeds je hand op de kaart van de neushoorn leggen en verliest de bovenste hand? Of speel je het spel liever wat actiever? Dan moet iedereen rechtop gaan staan bij een neushoornkaart, een rondje om de tafel lopen en zo snel mogelijk terug op zijn stoel gaan zitten. Wie het laatste op zijn stoel zit, moet alle kaarten van de aflegstapel onder aan zijn eigen stapel kaarten leggen. Een tikkeltje chaotischer, maar misschien wel dubbel zo leuk!



## 15. Vang neushoorn en aap mij na!

### Spelers

Twee of meer spelers

### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die je kind al kent. Zorg dat je van elke letter twee kaarten hebt: een letterkaart met illustratie en een letterkaart met vlieg.

Schud de letterkaarten, de aapkaarten en de neushoornkaarten en verdeel ze over het aantal spelers. De spelers mogen niet naar hun kaarten kijken. Ze maken een stapeltje van hun kaarten en nemen dat stapeltje in de hand.

### Doel van het spel

Flot de letters verklanken en zoveel mogelijk kaarten winnen.

### Spelverloop

Dit spel wordt gespeeld zoals 'Vang neushoorn!', maar nu zitten er ook aapkaarten in de stapel.

Legt een speler een aapkaart af, dan mag die speler een opdracht verzinnen. Alle andere spelers moeten hem na-apen. Het kind dat de aapkaart heeft afgelegd, mag kiezen wie de opdracht het beste heeft uitgevoerd. Aan die speler geeft hij de aapkaart. Die speler legt de gewonnen aapkaart onder zijn eigen stapeltje en het spel gaat weer verder.

Mogelijke opdrachten:

- Een gekke bek trekken
- Een ritme tikken met de vingers, klappen met de handen, stampen met de voeten, ...

### Materiaal

- Letterkaarten met illustratie
- Letterkaarten met vlieg
- 4 neushoornkaarten
- 4 aapkaarten

- Een korte beweegopdracht zoals met een vinger op de grond een rondje rond je eigen vinger lopen, hinkelen naar de deur en terug, zo lang mogelijk op een been staan, ...
- Een geluid maken

### Variatie

Wil je nog meer actie, voeg dan ook de woordkaarten van poes, schaap, beer, muis en kip toe. Als iemand een woordkaart aflegt, moeten alle spelers zo snel mogelijk het geluid van dat dier maken. Wie als eerste het juiste geluid maakt, wint de stapel afgelegde kaarten. Pas op want de neushoornkaarten en de aapkaarten doen ook nog altijd mee. Vergis je dus niet. Als iemand een neushoornkaart aflegt, dan moet je zo snel mogelijk je hand op de stapel leggen. Als iemand een woordkaart aflegt, dan mag je je hand niet op de stapel leggen, maar moet je het juiste dierengeluid maken. En als iemand een aapkaart aflegt, moet je die speler na-apen.



## 16. Kwartet

### Materiaal

- Kwartetkaarten

### Spelers

Drie tot vijf spelers, eventueel ook mogelijk met twee spelers

### Vorbereiding

Kies uit de kwartetkaarten minstens acht woordkaarten en de drie bijhorende letterkaarten. Een set van vier kaarten met dezelfde illustratie is een kwartet. Speel met minstens acht kwartetten (dus minstens 32 kaarten). Speel je met meer dan drie spelers, dan kies je beter nog meer kwartetten.

Houd bij de keuze van de kwartetten rekening met de woorden en letters die de

kinderen al goed kunnen lezen. Voordat kinderen dit spel spelen, is het aan te raden wat eenvoudigere spelletjes met de kwartetkaarten te spelen zoals 'Woordenmaker', 'Pas op voor neushoorn!' en 'Waar moet die letter?'.

Schud de kaarten en verdeel ze over het aantal spelers. De spelers mogen hun kaarten niet aan de andere spelers laten zien. Als je kind het moeilijk vindt om de kaarten in de hand te houden, dan kun je het deksel van de speldoos op de tafel zetten als scherm. Ook een boek dat je rechtop op tafel zet, kan dienen als scherm om de kaarten achter te verstoppen.

Geef elke speler eerst de tijd om de kaarten te sorteren. De kaarten met dezelfde afbeelding moeten bij elkaar worden gelegd. Heeft iemand al vier kaarten met dezelfde afbeelding, dan moet die speler kwartet zeggen en de vier kaarten op tafel leggen. Deze speler heeft superveel geluk, want hij heeft al een kwartet nog voor het spel begint!

### **Doel van het spel**

Verzamel zoveel mogelijk kwartetten door slim kaarten te vragen aan de andere spelers.

### **Spelverloop**

Speler A kijkt naar zijn kaarten en zoekt uit van welke kwartetten hij al een aantal kaarten heeft. Vervolgens probeert speler A ook de andere kaarten van die kwartetten te verkrijgen door die slim te vragen aan de andere spelers.

### ***Voorbeeld:***

Speler A heeft een kaart met een afbeelding van mol en de letter o, en ook nog een kaart met een afbeelding van mol en de letter l.



Speler A vraagt: '(Naam speler B), mag ik van mol de letter m?' Als speler B die kaart heeft, dan moet hij die geven. Speler A mag nu nog een kaart vragen, aan dezelfde speler of aan een andere speler.

'(Naam speler C), mag ik van mol het woord mol?' Als speler C die kaart heeft, moet hij de kaart geven. Heeft speler A de vier kaarten van mol, dan zegt hij 'kwartet' en legt de vier kaarten van mol op tafel. Speler A is nog altijd aan de beurt, hij mag nog een keer vragen.

Als speler C de kaart echter niet heeft, dan is de beurt van speler A afgelopen. Speler C is nu aan de beurt en mag een kaart vragen aan speler A, B, D of E.

Als alle kwartetten gemaakt zijn, eindigt het spel. De speler met de meeste kwartetten wint.



### Tip

Door goed op te letten als anderen vragen stellen, kun je achterhalen wie welke kaarten heeft.

### Variatie 1

Je kunt dit spel ook een beetje vereenvoudigen. Dan moet een speler niet naar een specifieke kaart van een specifiek kwartet vragen, maar wel naar een niet nader bepaalde kaart van een specifiek kwartet. Per vraag wordt er maximum één kaart gegeven. Als de speler aan wie de vraag gesteld wordt meerdere kaarten heeft van dat specifieke kwartet, moet hij proberen om dit niet te verklappen.

Als een speler een volledig kwartet heeft, legt hij dit open op tafel. De speler moet het woord lezen, de letters juist verklanken en de letters in de juiste volgorde leggen. Als de speler hierbij een fout maakt, dan is dit niet erg. De andere spelers helpen hem en de speler heeft toch een punt, want hij heeft een volledig kwartet.

Als alle kwartetten gemaakt zijn, eindigt het spel. De speler met de meeste kwartetten wint.

### ***Voorbeeld:***

Speler A heeft een kaart met een afbeelding van mol en de letter o, en ook nog een kaart met een afbeelding van mol en de letter l.

Speler A vraagt: '(Naam speler B), heb jij een kaart van mol?' Als speler B een kaart van mol heeft, dan moet hij die geven. Als speler B twee kaarten van mol heeft, dan geeft hij toch maar één kaart van mol en probeert niet te verklappen dat hij nog een tweede kaart van mol heeft.

Speler A mag nu nog een kaart vragen, aan dezelfde speler of aan een andere speler. '(Naam speler B), heb jij nog een kaart van mol?' Als speler B die kaart heeft, dan moet hij de kaart geven. Heeft speler A de vier kaarten van mol, dan zegt hij 'kwartet' en legt de vier kaarten van mol in de juiste volgorde op tafel. Speler A leest het woord en verklankt de letters. Speler A is nog altijd aan de beurt en mag nog een keer vragen. Als speler B de kaart echter niet heeft, dan is de beurt van speler A gedaan. Speler B is nu aan de beurt en mag een kaart vragen aan speler A, C, D of E.

### **Variatie 2**

Kwartet kun je ook met twee spelers spelen, maar dan heb je een pot nodig. Verdeel de kaarten in drie gelijke stapels: een stapel voor elke speler, de derde stapel is de pot. Speler A vraagt een kaart aan speler B. Als speler B die kaart heeft, dan geeft hij die kaart en mag speler A nog een keer vragen. Als speler B de kaart niet heeft, dan mag speler A een kaart van de pot pakken en daarna is zijn beurt voorbij. Speler B is nu aan de beurt om een kaart te vragen aan speler A.



## 17. Raden maar!

### Spelers

Twee spelers

### Vorbereiding

Leg alle letterkaarten met vlieg open op tafel.

Schud de woordkaarten en leg alle woordkaarten ondersteboven op een stapel.

Maak ook een stapel van de letterkaarten met illustratie.

### Doel van het spel

Raad het woord in zo weinig mogelijk beurten.

### Spelverloop

Dit spel lijkt op galgje, maar er zijn een aantal aanpassingen voor beginnende lezers. Speler A pakt het bovenste woordkaartje van de stapel en laat die kaart aan niemand zien. Nu moet speler A dat woord maken met de letterkaarten met illustratie. Speler A zoekt de juiste letterkaarten uit de stapel en legt die kaarten ondersteboven op het spelbord.

Speler B moet letters raden en zoeken welk woord er staat. Speler B kiest een van de letterkaarten met vlieg, leest de letter hardop en legt de kaart onder het spelbord. Als de letter in het woord voorkomt, draait speler A die letterkaart op het spelbord om. Als de letter niet voorkomt in het woord, dan wordt er geen kaart omgedraaid. Speler B kiest opnieuw een letterkaart met vlieg en speler A kijkt weer of die letter voorkomt in het woord. Zo gaat het spel verder tot het volledige woord op het spelbord ligt.

Alle gekozen letterkaarten met vlieg worden in een rij onder het spelbord gelegd. Zo kunnen beide spelers zien welke letters al aan bod zijn gekomen en zo kun je op het

### Materiaal

- Woordkaarten van het kwartetspel
- Letterkaarten met vlieg
- Letterkaarten met illustratie
- Spelbord

einde van het spel tellen hoeveel beurten nodig waren om het woord te raden.

Het raden van de letters verloopt een beetje anders dan bij het klassieke spel galgje. Bij het raden wordt uitgegaan van de manier waarop kinderen de letters leren op school.

**Voorbeeld:**

neus

Speler B kiest letterkaart met vlieg s → Speler A draait letterkaart met illustratie s om.

Speler B kiest letterkaart met vlieg e → Er wordt niets omgedraaid, de e in neus staat hier niet alleen, maar vormt samen met de u het groepje eu.

Speler B kiest letterkaart met vlieg eu → Speler A draait letterkaart met illustratie eu om.

**Voorbeeld:**

schaap

Speler B kiest letterkaart met vlieg a → Er wordt niets omgedraaid. De a in schaaap staat hier niet alleen, maar vormt samen met de andere a het groepje aa.

Speler B kiest letterkaart met vlieg aa → Speler A draait letterkaart met illustratie aa om.

Speler B kiest letterkaart met vlieg h → Er wordt niets omgedraaid. De h in schaaap staat hier niet alleen, maar vormt samen met de s en de c het groepje sch.

Speler B kiest letterkaart met vlieg sch → Speler A draait letterkaart met illustratie sch om.



**Tip**

Speler A moet de juiste letterkaarten op het spelbord leggen zonder dat speler B iets ziet of hoort. Dit is voor beginnende lezers niet zo simpel. Ze willen misschien de klanken nog hardop zeggen als ze het woord maken of ze

denken dat ze het in het geheim doen, maar hun mond beweegt mee en zo verklappen ze onbewust de klanken. Dan kun je afspreken dat speler B even de kamer verlaat en pas terugkomt als speler A alle letterkaarten op de juiste plaats heeft gelegd en ook heeft omgedraaid.



### Tip

De middelste letter van de woorden op de woordkaarten is steeds een klinker. Bij de letterkaarten met vlieg hebben de klinkers een kleurtje gekregen. Dit kan helpen bij het raden van de middelste letter.

### Variatie 1

Je hoeft je uiteraard niet te beperken tot de woorden op de woordkaartjes. Met de letterkaarten kunnen ook heel wat andere woorden gemaakt en geraden worden. Eventueel kun je woorden uit een leesboekje van school kiezen. Dan weet je zeker dat je geen woord kiest dat nog te moeilijk is voor je kind.



### Tip

Als een kind een woord maakt, is het handig om te vertrekken van een woordkaartje. Jullie kunnen ook samen extra woordkaartjes maken. Zo voorkom je dat je heel lang moet raden om uiteindelijk te ontdekken dat je kind het woord fout heeft gespeld. Als een volwassene samen met een kind speelt, is dat vaak niet zo erg. Als twee kinderen samen 'Raden maar!' spelen, kun je dit soort fouten beter vermijden, want wat voor de één een fout is, kan voor de ander valsspelen zijn.

### Variatie 2

Als je kind al iets langere woorden kan lezen, kun je ook nieuwe woordkaartjes maken met woorden die je moet maken met vier letterkaarten (bijvoorbeeld stop, kast, lamp, fiets, speel, kaart, broek). De eerste letterkaart moet dan op het vakje van neushoorn

en vlieg. De razende neushoorn onderaan het spelbord geeft de juiste leesrichting aan.



### Tip

Als je twee keer dezelfde letterkaart nodig hebt (bijvoorbeeld saus), dan kun je dit oplossen met een aapkaart. De aapkaart is de joker en neemt de plaats in van de tweede letterkaart s. Je kunt dit ook oplossen door een letterkaart s van het kwartetspel te gebruiken.



## 18. Rebusrecord

### Spelers

Eén of meer spelers, met begeleiding

### Materiaal

- Spelbord
- Letterkaarten met vlieg
- Woordkaarten van het kwartetspel

### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die je kind al kent. Leg die open op tafel.

Kies een woordkaart met een woord dat je kind al kan lezen.

Leg de overige woordkaarten ondersteboven op een stapel naast het spelbord.

### Doel van het spel

Maak zoveel mogelijk nieuwe woorden door telkens maar één letterkaart te veranderen.

### Spelverloop

Lees het woord op het woordkaartje hardop en laat je kind het woord maken door de letterkaartjes in de juiste volgorde te leggen op het spelbord.

Voorbeeld: kip: k, i, p

Geef daarna een rebusopdracht aan je kind. Voorbeeld: 'Doe i weg. Daar komt o.'

Je kind neemt de letterkaart i weg en zoekt de letterkaart o tussen alle letterkaarten met vlieg. De kaart met de letter o wordt op het spelbord gelegd en je kind probeert te lezen welk woord er nu staat, namelijk kop.

Bedenk weer een ander woord dat één letterkaart verschilt van het woord dat op het spelbord ligt (bijvoorbeeld kom) en geef je kind een nieuwe rebusopdracht.

Help je kind waar nodig. Elk woord dat jullie samen maken, is een punt waard. Om de punten bij te houden, kunnen jullie de overige woordkaarten gebruiken. Laat je kind een kaart pakken van de stapel woordkaarten. Met de verdiende kaarten kan je kind na het spel bij jou bijvoorbeeld voorleestijd kopen: per kaart moet jij een minuut voorlezen.

Het moet niet altijd de volwassene zijn die een rebusopdracht verzint. Misschien heeft je kind zelf een idee. Moedig je kind aan om mee naar nieuwe woorden te zoeken die het kan maken door een letterkaart te veranderen.

***Voorbeeld:***

kip - kop - kom - bom - boom - boos - boor - boer - voer - veer - beer - meer - keer - kier - fier - dier - hier - haar - haas - vaas ...

***Voorbeeld:***

schaap - schaar - schuur - huur - buur - boor - voor - vaar - haar - maar - maak - zaak - taak - tak - bak - bal - val - veel - geel - heel - heer - beer - veer - scheer - scheef ...



**Tip**

De middelste klank van de woorden is steeds een klinker. Bij de letterkaarten met vlieg hebben de klinkers een kleurtje gekregen. Dit kan je kind helpen bij het zoeken van de middelste letterkaart.

### Variatie 1

Dit spel kan ook met een groep kinderen gespeeld worden, zelfs met een hele klas. Daag de kinderen uit. Wat is het rebusrecord van de klas? En hoelang moet de juf of de meester dan voorlezen?

### Variatie 2

Als een kind al iets langere woorden kan lezen, kun je ook eens een woord met vier letterkaarten maken. Dan moet er geen letterkaart weg, maar er komt er wel eentje bij.

#### *Voorbeeld:*

kip - koop - koopt - hoopt - loopt - loop - lap - lamp

Rebusopdracht van koop naar koopt: 'Er moet geen letter weg. Op het einde van het woord komt er wel nog een letter bij, de letter t.'

Rebusopdracht van lap naar lamp: 'Er moet geen letter weg. Er komt wel een letter bij. De letter m. De letter m moet tussen a en p.'



## 19. Eén klank anders

### Spelers

Eén of meer spelers, met begeleiding

### Materiaal

- Spelbord
- Letterkaarten met vlieg
- Woordkaarten van het kwartetspel

### Vorbereiding

Selecteer uit de letterkaarten de letters die je kind al kent. Leg die letterkaarten open op tafel.

Kies een woordkaart met een woord dat je kind al kan lezen.

Leg de overige woordkaarten op een stapel naast het spelbord.



## Doel van het spel

Maak zoveel mogelijk nieuwe woorden door telkens maar één letterkaart te veranderen.

## Spelverloop

Dit spel lijkt op het spel 'Rebusrecord', maar nu krijgt je kind een woord en moet het zelf zoeken welke letterkaart het moet veranderen om naar het volgende woord te gaan.

Lees het woord op het woordkaartje hardop en laat je kind het woord maken door de letterkaartjes in de juiste volgorde te leggen op het spelbord, bijvoorbeeld hout. Zeg nu een woord dat maar in één letterkaart verschilt van het woord op het spelbord, bijvoorbeeld zout, en laat je kind zelf zoeken welke letterkaart weg moet en welke letterkaart in de plaats moet.

Je kind hoort het woord zout en ziet op het spelbord het woord hout staan. Nu moet je kind goed nadenken. Welke klanken zitten in het woord zout? Welke letterkaarten zijn juist en mogen dus blijven liggen? Welke letterkaart moet vervangen worden? De kaarten ou en t mogen blijven liggen, h moet weg, z moet erbij.

Help je kind waar nodig. Elk woord dat jullie samen maken, is een punt waard. Om de punten bij te houden, kunnen jullie de overige woordkaarten gebruiken. Laat je kind een kaart pakken van de stapel woordkaarten. Met de verdiende kaarten kan je kind na het spel bij jou bijvoorbeeld voorleestijd kopen: per kaart moet jij een minuut voorlezen.

Het nieuwe woord dat op het spelbord ligt is zout. Bedenk nu een ander woord dat maar in één letterkaart verschilt van dit woord, bijvoorbeeld zoet, en zeg dat woord. Je kind luistert en moet opnieuw goed nadenken. Welke klanken hoort het? Welke twee letterkaarten mogen blijven liggen? Welke letterkaart moet anders?

Het moet niet altijd de volwassene zijn die een woord verzint. Misschien heeft je kind zelf een idee. Moedig je kind aan om mee naar nieuwe woorden te zoeken die het kan maken door maar één letterkaart te veranderen.

### Tip



De middelste klank van de woorden is steeds een klinker. Bij de letterkaarten met vlieg hebben de klinkers een kleurtje gekregen. Deze kleur kan je kind helpen bij het zoeken van de middelste letterkaart.

### Variatie

Als je kind al iets langere woorden kan lezen, kun je ook eens een woord zeggen dat met vier letterkaarten gemaakt moet worden. De regels worden dan een beetje aangepast. Om naar een nieuw woord te gaan, zijn er drie mogelijkheden. Ofwel moet een letterkaart vervangen worden door een andere letterkaart, ofwel komt er één letterkaart bij, ofwel gaat er één letterkaart weg. Op die manier proberen jullie samen een zo lang mogelijke rij woorden te maken.

### Voorbeeld:

lach - lacht - zacht - zucht - lucht - lukt - luk - leuk - deuk - duik - dik - ding - ring - zing - zingt - zicht - nicht - nacht - vacht - vast - last - mast - meest - beest - feest ...

### Tip



Misschien vindt je kind het leuk om een lijstje te maken van alle woorden die jullie samen hebben bedacht. Je kind kan de woorden opschrijven, maar misschien vindt je kind het nog leuker om de woorden zelf te typen. Een tablet of smartphone is dan handiger dan een computer omdat je op het toetsenbord van een smartphone of tablet ook de kleine letters kunt tonen. Een kind dat pas leert lezen, leert lezen met de kleine letters en dat toetsenbord is dus duidelijker.

Misschien kunnen jullie de woorden ook printen en er woordkaartjes van maken. Deze zelfgemaakte woordkaartjes kunnen jullie dan gebruiken voor de spelletjes '4 op een rij', '3 op een rij', 'Raden maar!', ...



## 20. Steel een letter, win een kaart!

### Spelers

Eén speler, tegen neushoorn, eventueel met begeleiding

### Vorbereiding

Kies vier woordkaarten met woorden die je kind al kan lezen. Leg deze open op tafel.

### Materiaal

- Spelbord
- 4 neushoornkaarten
- 4 aapkaarten
- Woordkaarten van het kwartetspel
- Letterkaarten met vlieg

Selecteer uit de letterkaarten met vlieg de letters die jouw kind al kent. Let op dat je zeker alle letters hebt om de vier woorden op de woordkaarten te maken.

Meng de letterkaarten en leg ze ondersteboven op een stapel. Leg de eerste drie letterkaarten open op tafel. De overige letterkaarten vormen de pot.

Leg de vier neushoornkaarten en de vier aapkaarten klaar naast het spelbord.

### Doel van het spel

Win de vier woordkaarten voordat de vier neushoornkaarten op het spelbord liggen.

### Spelverloop

Dit spel speel je alleen of samen tegen neushoorn.

Pak drie letterkaarten van de stapel en neem ze in de hand. Probeer al je kaarten uit te spelen door woorden te maken met de letterkaarten in je hand en eventueel ook met een of meerdere letterkaarten die open op tafel liggen. Als je een letterkaart van de tafel pakt, dan steel je een kaart. Een gestolen letterkaart moet onmiddellijk gebruikt worden om een woord te maken. Heb je al je kaarten uitgespeeld? Pak dan opnieuw drie letterkaarten van de stapel.

***Voorbeeld:***

Op tafel liggen drie letterkaarten: aa, v en l. Je pakt drie letterkaarten van de stapel: p, m en r. Met drie medeklinkers kun je geen woord maken. Gelukkig ligt er wel een klinker op tafel. Die kaart kun je stelen om er raam mee te maken. Nu heb je nog de letter p in je hand. Op de tafel liggen de letters v, l en het woord raam. Als je twee letterkaarten steelt, kun je het woord raap, paar of paal maken.

Soms zit je echter helemaal vast.

***Voorbeeld:***

In je hand heb je de letterkaart au, terwijl de letterkaart w nog niet op tafel ligt. Een woord maken lukt niet. Dan is aap er om te helpen! Een aapkaart neemt de plaats in van de letterkaart die jij op dat moment nodig hebt. Op die manier kun je toch een woord maken met die moeilijke klank. In de loop van het spel mag je vier keer een aapkaart gebruiken en je mag maximum één aapkaart per beurt gebruiken.

Lukt het niet om alle letterkaarten in je hand uit te spelen, dan moet je die letterkaart(en) bijhouden en een neushoornkaart pakken. Leg de neushoornkaart open op het spelbord. Daarna pak je opnieuw drie letterkaarten van de stapel. Probeer nu die drie letterkaarten en de letterkaarten die je al had uit te spelen.

Je moet niet alleen je handkaarten uitspelen, je moet ook proberen de woorden op de woordkaarten te maken. Als je met de kaarten in je hand en eventueel met een of meerdere gestolen kaarten een woord van een woordkaart kunt maken, dan mag je die woordkaart hebben. Een aapkaart mag nu niet gebruikt worden om het woord op een kaart te maken.

Als je de vier woordkaarten hebt verdiend voordat er vier neushoornkaarten op het spelbord liggen, dan heb je gewonnen van neushoorn!

Had je veel pech met de kaarten en heeft neushoorn gewonnen, probeer dan opnieuw. Misschien is er wel iemand in de buurt die je af en toe een tip kan geven.



### Tip

Dit spel wordt gespeeld met de letters en lettercombinaties zoals kinderen die op school leren. Om het woord pauw te maken, is de letterkaart au nodig. Het is niet de bedoeling dat je au maakt door de letterkaarten a en u te combineren.



### Tip

Bij de letterkaarten met vlieg hebben de klinkers een kleurtje gekregen. Terwijl je kind met de letters puzzelt om woorden te maken, zal het al snel ontdekken dat je met alleen zwarte letters (de medeklinkers) geen woord kunt maken. Je hebt ook een gekleurde letter nodig (een klinker) en die staat vaak tussen twee zwarte letters in.



### Tip

Als een kind al woorden kan maken met meer dan drie letterkaarten, dan mag dat uiteraard. Of je mag een letterkaart uitspelen door een woord dat op tafel ligt een beetje langer te maken.



### Tip

In het begin van het spel is het soms niet mogelijk om alle handkaarten uit te spelen. Naarmate het spel vordert, liggen er steeds meer letterkaarten op tafel. Er liggen hele woorden, stukjes van woorden en letters die alleen zijn achtergebleven omdat de andere letterkaarten gestolen zijn. Als je goed puzzelt met al die letterkaarten, is het vaak mogelijk om alle kaarten in je hand uit te spelen. Maar misschien vindt jouw kind dit nog moeilijk. Help je kind dan door een tip te geven.

Als een volwassene samen speelt met een kind, dan kan een kind heel wat van die volwassene leren. Denk hardop na, geef tips en help je kind zo om steeds nieuwe woorden te puzzelen met de gekende letters. Maken jullie samen een bestaand woord waarvan je kind de betekenis nog niet kent, leg dan uit wat dat woord betekent.

## Veel speel-, leer- en leesplezier met aap en zijn letters!

Isabelle Gielen en Jan Van Lierde

Meer informatie over de auteur en de illustrator:

Isabelle Gielen - [www.isabellegielen.com](http://www.isabellegielen.com)

Jan Van Lierde - [www.janvanlierde.be](http://www.janvanlierde.be)

© 2022, Isabelle Gielen, Jan Van Lierde en Pelckmans Uitgevers nv  
pelckmans.be  
Brasschaatsesteenweg 308, 2920 Kalmthout, België

Spelontwikkeling en tekst: Isabelle Gielen  
Illustraties: Jan Van Lierde  
Redactie: Ellen Peremans, Jolien Savalle en Liesbeth Elseviers  
Vormgeving: KaaTigo

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt worden, op welke wijze ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever, behalve in geval van wettelijke uitzondering. Informatie over kopieerrechten en wetgeving met betrekking tot de reproductie vindt u op [www.reprobel.be](http://www.reprobel.be).

All rights reserved. No part of this game or the accompanying book may be reproduced, stored or made public by any means whatsoever, whether electronic or mechanical, without prior permission in writing from the publisher.

EAN 540 72 2650 300 4  
Productcode BABOS064

[pelckmans.be](http://pelckmans.be)

 [facebook.com/pelckmans.be](https://facebook.com/pelckmans.be)  
 [twitter.com/Pelckmans\\_be](https://twitter.com/Pelckmans_be)  
 [instagram.com/pelckmans.be](https://instagram.com/pelckmans.be)





**Krijg je maar niet genoeg van aap en zijn dierenvrienden?  
Ben je op zoek naar extra materiaal en informatieve tips en tricks?  
Ontdek dan de online bijlage bij het spel!**

