

ABC spel

gemakkelijk alle letters leren

24 350 1

Inhoud: 52 kaarten (26 paren)

Beste ouders, beste leraren/leraresen,

voordat kinderen naar school gaan, willen zij graag hun naam schrijven en vragen naar de betekenis van reclameborden en dergelijke. Het spelmateriaal van het ABC-spel biedt de mogelijkheid tot verschillende spellen, waarmee het volgende geleerd kan worden:

- Herkennen en benoemen van personen, dieren en voorwerpen.
- Luisteren naar, onderscheiden en uitspreken van verschillende klanken.
- Herkennen van de basisklank van woorden.
- Leren, dat de klank door letters gevormd wordt.
- Samenvoegen van letter en klank.
- Onderscheiden van verschillende vormen van de letters.
- Leren kennen en samenvoegen van kleine letters en hoofdletters.

Een advies

Bij beginnende lezertjes moeten de letters niet met hun naam in het alfabet worden genoemd, maar moet men de klank zo uitspreken zoals ze bij het duidelijk en langzaam spreken van het woord klinken.

Zoals bijvoorbeeld “L” en niet “El”, “T” en niet “Te”, “Z” en niet “Zet”. De letternamen worden pas geleerd als alle letters bekend zijn en de klank goed wordt beheerst.

Het spelmateriaal

Het spel bestaat uit 52 kaarten. Twee kaarten horen altijd bij elkaar. Worden zij goed samengevoegd, dan past de uitgestanste neus van de ene kaart in de ronding van de andere. Het kind kan op deze manier zelf controleren of het de goede kaarten bij elkaar heeft gevoegd.

Op de voorzijde van de kaartenset is telkens links een plaatje en rechts de daarbij behorende beginletter te zien.

Op de achterzijde van de kaartenset is telkens links de overeenkomstige hoofdletter en rechts de kleine letter afgebeeld.

Aanvankelijk wordt alleen met de voorzijde “plaatje en beginletter” gespeeld. Pas wanneer alle letters bekend zijn, kan de achterzijde - met de hoofdletters en kleine letters - gebruikt worden.

Vorbereiding

Voor het spelen doet u er goed aan de plaatjes eerst een keer met de kinderen samen te bekijken en te bespreken; bijvoorbeeld met de volgende of dergelijke vragen:

- Hoe heet dat?
- Wat kun je er mee doen?
- Ken je dat?
- Wie gebruikt het?
- Waar zie je dat?
- Heb jij ook zoiets?



Al naar gelang leeftijd en kennis van het kind wordt er slechts met een deel van de kaarten gespeeld. Laat die kaarten achterwege waarmee de kinderen nog te veel moeilijkheden hebben.

Spel voor één kind

Kies om te beginnen tien kaartensetjes uit, die je al goed kent. De overgebleven paren leg je in de doos terug. De kaartensetjes die je hebt uitgezocht, haal je voorzichtig uit elkaar. Leg de losse kaarten met de witte achtergrond naar boven voor je neer en meng ze door elkaar.

Kies een plaatje uit en leg het voor je neer. Nu zoek je er de juiste beginletter bij. Zeg daarbij steeds hardop wat je op het plaatjeskaartje ziet en spreek de beginletter uit, die erbij hoort. De puzzelneuzen verklappen je of beide kaarten bij elkaar horen. Heb je de juiste kaarten samengevoegd, dan leg je dat paar opzij. Horen ze niet bij elkaar dan leg je de letterkaart terug bij de andere.

Het spel is afgelopen wanneer je alle kaartensetjes goed hebt samengevoegd.

Misschien kun je het nu met 20 of zelfs met de 26 kaartensetjes proberen? Wanneer je dat al goed kunt, dan kan je het spel ook met de achterzijde van de kaarten, oranje-gekleurd, spelen. Nu moet je telkens de juiste hoofdletter en kleine letter samenvoegen.

Kaartenruil voor twee of meer kinderen

Om te beginnen moet je de kaarten goed door elkaar mengen, daarna verdeel je ze onder de kinderen, waarbij iedereen er dan evenveel ontvangt (het maakt natuurlijk niet uit of het de plaatjes- of de letterkaarten zijn). De kaarten leg je open voor je op tafel. Ontdek je bij de kaarten een stel dat bij elkaar hoort, dan mag je deze direct samenvoegen.

De jongste mag beginnen. Daarna gaat het linksom, volgens de wijzers van de klok. Als je aan de beurt bent, vraag je aan een van de andere kinderen een kaart, die bij een van die van jou hoort. Als tegenzet geef jij een van jouw kaarten. Bijvoorbeeld: ik zou graag van jou de beginletter van leeuw hebben. Ik heb de "B". Kun jij die gebruiken? Komt de ruil tot stand dan kun je de bewuste kaartenset samenvoegen en dan is het volgende kind aan de beurt. Gaat de ruil niet door, dan is het volgende kind toch aan de beurt.

Wie het eerst alle kaartensetjes samengevoegd heeft, heeft het spel gewonnen.

Kaarten verzamelen voor drie of meer kinderen

In het begin verdeel je de kaarten gelijkmatig zoals bij "kaartenruil". Dit keer houd je de kaarten buiten het zicht van de anderen (bijvoorbeeld achter een boek). Heb je bij jouw kaarten al een complete kaartenset, dan leg je die direct open op tafel.

Het oudste kind mag beginnen, vervolgens gaat het linksom, volgens de wijzers van de klok.

Als je aan de beurt bent, vraag je een van de andere kinderen naar een kaart, die bij een van jouw kaarten hoort. Bijvoorbeeld "Geef mij de D van Dino" of "Geef mij de beginletter van Dino", of "Geef mij het plaatje dat bij D hoort".

Je mag net zo lang doorvragen tot die persoon de gewenste kaart niet heeft. Dan is het volgende kind aan de beurt. Je mag ook aan verschillende kinderen vragen, maar slechts zo lang tot je geen kaarten meer krijgt. De kaartensetjes, die je kunt samenvoegen, leg je open op tafel.

Wie als eerste geen kaarten meer heeft, heeft het spel gewonnen.



Spel voor groepjes van twee: bij grote groepen met een even aantal medespelers

Voor dit spel zoek je bij het begin de helft van het aantal kaartensetjes uit, als er kinderen mee spelen. Als er bijvoorbeeld 10 kinderen meespelen dan kies je 5 kaartensetjes uit. Ieder kind krijgt een kaart. De kinderen, die de kaarten met de gestanste neus hebben, zitten of staan tegenover de kinderen, die de kaarten met de uithollingen in hun hand hebben.

Het eerste kind van een groep vraagt aan de kinderen van de andere groepjes, wie de bijbehorende kaart heeft. Bijvoorbeeld: "Ik heb de "L". Wie heeft het daarbij behorende plaatje? Het kind met het plaatje van de leeuw gaat naar het kind met de "L". Daarna mag een kind uit de andere groep naar de gewenste kaart vragen. Het spel is afgelopen, wanneer ieder kind zijn partner heeft gevonden.

De in het spel gebruikte woorden zijn:

Auto	Jo-Jo	Ridder
Boom	IJsje	Schaar
Clown	Koe	Tijger
Dino	Leeuw	Ufo
Ezel	Maan	Vliegtuig
Fiets	Neushoorn	Walvis
Giraffe	Olifant	Xylofoon
Hamburger	Paard	Yoghurt
Indiaan	Quad	Zon

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

