

## - SPEL 6 Het rapido-spel

- Leg de puzzelstukken met de eerste lettergreep op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Leg de overige puzzelstukken omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één puzzelstuk van de stapelen zegt bijvoorbeeld: "loen".
- De eerste speler die de bijbehorende lettergreep vindt, pakt het puzzelstuk en zegt: "me loen".
- Hij wint beide stukken en de volgende speler is aan de beurt.
- De speler met de meeste complete puzzels wint.

### Groei op met Jumbo

Met de serie 'ik leer...' oefenen kinderen spelenderwijs bepaalde vaardigheden. De spellen zijn ontwikkeld in samenwerking met professionals en sluiten aan bij de lesstof en belevingswereld van het kind. Voor iedere leeftijd een passend spel. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

Mijn eerste leerspel **1+**

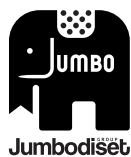
Basisvaardigheden ontwikkelen **2+**

Voorbereiden op de basisschool **3+**

Basisschool • Groep 1 **4+**

Basisschool • Groep 2 **5+**

Basisschool • Groep 3 **6+**



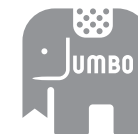
Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands  
© 2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19549



# Lettergrepen



Met 'ik leer lettergrepen' leren kinderen spelenderwijs letters herkennen, lettergrepen benoemen, woordjes vormen en de woordenschat vergroten. Als een kind 4 jaar oud is, begint het kennis te maken met letters en woordjes lezen. Het leren opdelen van woorden in verschillende lettergrepen is een stap naar het leren lezen van woorden. 'Ik leer lettergrepen' speelt hierop in met zes spelletjes, om alleen of samen mee te spelen. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

## • Inhoud

20 puzzels met 1, 2, 3 of 4 lettergrepen.

### Woord met 1

#### lettergreep:

kat

### Woorden met 2

#### lettergrepen:

ra - ket  
a u - to  
zee - hond  
ro - bot  
me - loen  
sleu - tel  
ra - dijs  
wek - ker  
var - ken  
aard - bei  
vlieg - tuig  
mo - tor  
tij - ger

### Woorden met 3

#### lettergrepen:

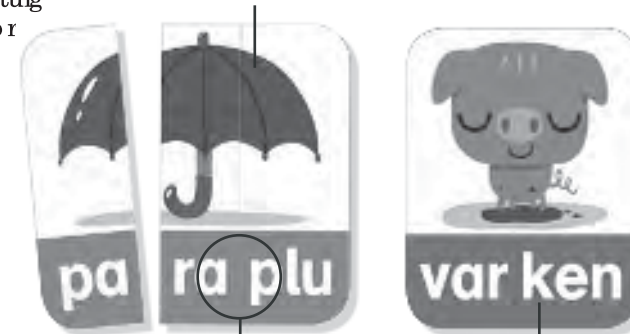
pa - ra - plu  
kro - ko - dil  
was - knij - per  
koe - ken - pan  
bo - ter - ham

### Woord met 4

#### lettergrepen:

zie - ken - wa - gen

De afbeelding welke gemaakt moet worden



Zelf onigerend: doormiddel van de gekleurde rand

De lettergrepen

Basisschool • Groep 1

4+

## Voorde ouders

Deze handleiding is met name bedoeld voorde ouders, aangezien de kinderen in het begin enige begeleiding nodig hebben bij het begrijpen van de opdrachten. Leg daarom eerst duidelijk uit wat de bedoeling is alvorens aan een spel te beginnen.

De volgorde van de spelletjes is logisch opgebouwd en lopen op in moeilijkheidsgraad. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

### • **Alleen spelen**

- Voordat je begint, laat je de complete puzzels aan het kind zien. Zo kan hij vertrouwd raken met de verschillende woorden.
- In het begin kies je een paar puzzels met 2-lettre groep woorden om mee te beginnen. Leg de andere puzzels voor nu even opzij. Zodra het kind bekend is met deze woorden kun je ook de andere puzzels erbij pakken.

#### - **SPEL 1 Ontdek de lettergrepen**

- Leg de puzzelstukken uitgespreid op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- In zijn eigen tempo zoekt het kind de lettergrepen bij elkaar om zo het woord te vormen. Hij maakt de puzzelen zegt bijvoorbeeld: 'Het woord 'kat' bestaat uit één stuk (lettergreep) en het woord 'ziekenwagen' uit 4 stukjes (lettergrepen)'. Zo kun je samen met het kind alle woordjes ontdekken.
- Om de lettergrepen te leren herkennen, kun je ook oefenen met het kind door bij de verschillende klanken te klappen. Voorbeeld: voor het woord 'sleu – tel' klap je twee keer

#### - **SPEL 2 Het klankspel**

- Leg de puzzelstukken op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Vraag het kind een woord te zoeken met de klank 'ra'.  
- "Je hoort de klank 'ra' in het puzzelstuk 'raket', maar ook in 'radijs' en 'paraplu'."
- Vraag het kind een woord te zoeken met de klank 'ken'.  
- "Je hoort de klank 'ken' in het woord 'varken', maar ook in 'koekepan' en 'ziekenwagen'."
- Vraag het kind een woord te zoeken met de klank 'er'.  
- "Je hoort de klank 'er' in het woord 'tigger', maar ook in 'wekker' en 'wasknijper'."

#### - **Het spel verlengen:**

- Laat het kind dingen in de omgeving ontdekken met andere klanken.
- Zoek iets met de klank: oe, ui of ie.

#### - **SPEL 3 Het beginklankspel**

- Kies een puzzelstuk, bijvoorbeeld 'motor'.
- Vraag het kind een woord te zoeken dat ook begint met de klank 'mo' zoals in het woord 'motor'.
- "Het woord 'molen', maar ook 'mobiel'."
- Vraag het kind een woord te zoeken dat ook begint met de klank 'pa' zoals in het woord 'paraplu'.
- "Het woord 'patat', maar ook 'papegaai'."

#### - **SPEL 4 Het rijmspel**

- Kies een puzzelstuk, bijvoorbeeld: varken.
- Vraag het kind een woord te zoeken welke okeindigt op de klank 'ken'.
- "Het woord 'varken' rijmt op 'parken', maar ook op 'harken'."

### • **Samen spelen:**

Gebruik voorde volgende twee spelletjes alleen twaalf tweedelige puzzels. Leg de overige complete puzzels opzij.

#### - **SPEL 5 Het woordenspel**

- Verdeel de puzzelstukken met de eerste lettergreep over het aantal spelers.
- Als je met 4 personen speelt, krijgt elke speler 3 kaarten.
- Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 4 kaarten.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 6 kaarten.
- Leg alle overige puzzelstukken omgekeerd op tafel, met de gekleurde zijde naar beneden.
- De jongste speler begint en draait één stuk naar keuze om en toont de afbeelding aan de medespeler(s). Hoort de lettergreep bij een van zijn andere stukken? Dan mag de speler het puzzelstuk houden en een nieuw stuk om draaien.
- Als de speler een stuk om draait welke niet bij één van zijn lettergrepen hoort, wordt het stuk weert ruggelegd (met de gekleurde zijde naar beneden) en is de volgende speler aan de beurt.
- De speler met de meeste complete puzzels wint.