

Pakket woordenschat: artikel 198 81

Set : 5 spellen voor het differentiëren en uitbreiden van de woordenschat door het ontwikkelen van semantische categorieën en tegenstellingen. Voor 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar.

Lekkerbek

Legspel ter bevordering van de metatalige vaardigheid naar semantische categorieën in te delen. Een kaart kan worden afgelegd wanneer het motief op de kaart tot dezelfde groep levensmiddelen hoort als de startkaart, die met een gekleurde rand gekentekent is.

Bij de startkaart “ Peer” passen alle kaarten die ook een fruitsoort laten zien. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel. De eerste speler die geen kaarten meer heeft , is de winnaar.

Met spelvariante !

Categorieën: groente,fruit, gebak, melkproducten, vlees, uit de zee, drank, snoep.

Apenkooi

Kimspel voor twee of meer spelers. De spelers nemen om de beurt en onbemerkt door de andere spelers een van de acht of meer open op tafel liggende kaarten weg: de medespelers moeten nu raden welke kaart weg is. De speler die als eerste het juiste motief noemt krijgt de kaart. Degene die tot slot het meeste kaarten heeft is de winnaar. Het aantal, bij spelbegin, uitgezochte kaarten kan variëren, naar gelang de moeilijkheidsgraad van het spel.

Met spelvariante “ ik zie wat jij niet ziet” en een vraagspel waar als antwoord alleen ja en nee geldt.

Beeldkaarten: bijv. ijsbeer, paard, ezel, hond, leeuw, tijger, pinguïn, enz.

Jasje Dasje

Kimspel voor twee of meer spelers. De spelers nemen om de beurt en onbemerkt door de andere spelers een van de acht of meer open op tafel liggende kaarten weg: de medespelers moeten nu raden welke kaart weg is. De speler die als eerste het juiste motief noemt krijgt de kaart. Degene die tot slot het meeste kaarten heeft is de winnaar. Het aantal, bij spelbegin, uitgezochte kaarten kan variëren, naar gelang de moeilijkheidsgraaf van het spel.

Met spelvariante “ ik zie wat jij niet ziet” en een vraagspel waar als antwoord alleen ja en nee geldt.

Motieven: tuinbroek, broek, shorts, rok, jurk, trui, hemd, blouse, t-shirt, gymschoenen, laarzen, sandalen, pantoffel, jasje, mantel, regencape, maillot, ondergoed, zwempak, bikini, pet, muts, hoge hoed, ceintuur, handschoenen, sjaal, zonnebril, stropdas, juwelen, pyama.

Dik en Dun

Een weglegspel met 31 speelkaarten

Bij dit spel worden kaartenparen samengesteld, wier afbeeldingen tegenstellingen vormen. De spelers vinden de kaartenparen door afwisselend bij een andere speler een kaart te trekken. Ondertussen heeft zich een enkele zwarte kater onder de andere kaarten gesmokkeld. Degene die aan het eind van het spel de zwarte kater heeft, heeft verloren.

De 15 paar kaarten zijn samengesteld uit motieven die symbolisch de volgende tegenstellingen weergeven: heet – koud, snel – langzaam, dik – dun, jong - oud, licht – donker, enz.

Wat is dat?

Weglegspel naar volgende semantische categorieën; voertuigen, speelgoed, kleding, meubelen, dieren op de boerderij, wilde dieren, fruit en beroepen.

Er worden acht stapels gemaakt. De startkaart, met een gekleurde rand gekentekent, ligt boven op de stapel. De kaarten passen bij elkaar wanneer hun motief tot dezelfde semantische categorie hoort. Bij de startkaart "Boer" passen bijv. alle kaarten die tot de semantische categorie beroepen horen. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel. De speler die als eerste geen kaarten meer heeft, is de winnaar. In een vereenvoudigde variante kan met minder kaarten worden gespeeld.

Beeldkaarten: auto, bal, broek, bed, ijsbeer, appel, boer, koe, enz.

Pakket grammatica 1 artikel 198 82

Set. 4 spellen voor de zinsbouw, het gebruiken van 8 voorzetsels en splitsen in lettergrepen.

Dingen doen

Een legspel met 8 werkwoorden. Bij dit spel worden vaak voorkomende werkwoorden geoefend. Een kaart kan worden afgelegd wanneer ze of dezelfde gestalte bij een andere bezigheid, of een andere gestalte bij dezelfde bezigheid laat zien. Bij het motief "de vrouw snijdt brood" passen alle kaarten die de vrouw bij een andere bezigheid laten zien of, andere gestalten die iets snijden. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel. Gewonnen heeft degene die als eerste geen kaarten meer heeft.

Beeldkaarten: de gestalten man, vrouw, jonge, meisje, zijn bezig met poetsen, drinken, voeren, inpakken, snijden, eten, zich wassen en zich aankleden.

Animo

Een legspel met 8 werkwoorden. Bij dit spel worden vaak voorkomende werkwoorden geoefend. Een kaart kan worden afgelegd wanneer ze of dezelfde gestalte bij een andere bezigheid, of een andere gestalte bij dezelfde bezigheid laat zien. Bij het motief "het meisje voert de vissen" passen alle kaarten die het meisje bij een andere bezigheid laten zien, of andere gestalten die bezig zijn met dieren te voeren. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel. Gewonnen heeft degene die als eerste geen kaarten meer heeft.

Beeldkaarten met de werkwoorden: voeren, aaien, rijden, fotograferen, borstelen, vangen, verbinden, leiden.

Voorzetselmix

Een legspel met voorzetsels. Een kaart kan worden afgelegd wanneer ze of hetzelfde dier (in een andere positie ten opzichte van zijn voorwerp) dat op de kaart te zien is, of een ander dier in dezelfde positie ten opzichte van zijn voorwerp staat. Bij het motief "poes achter de stoel" passen alle andere poezenkaarten of die motieven waar een ander dier is te zien in dezelfde positie (achter) hun voorwerp. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel.

Gewonnen heeft degene die als eerste geen kaarten meer heeft.

Motieven: Hond, poes, muis en vogel bewegen zich rond de hun toegewezen voorwerpen hut, stoel, kaas en kooi en nemen daarbij de posities op, onder, achter, voor, boven, naast, in en tussen in.

In de lettergreep

In dit spel wordt de woordstructurering met lettergrepen geoefend. Beeldkaarten worden benoemd en de betreffende woorden in lettergrepen ontleed.

Lettergrepen prikken: Het hoogste aantal lettergrepen wint. De spelers draaien de bovenste kaart op de stapel om. Nu wordt door klappen het aantal lettergrepen van

het motief op de kaart bepaald. De speler die de kaart met het hoogste aantal lettergrepen opgegooid heeft, wint deze ronde.

Lettergrepen dobbelen: Een dobbelsteen geeft het aantal lettergrepen aan. De spelers zoeken nu een motief waarvan de benaming het gevorderde aantal lettergrepen heeft. Heeft een speler een drie gedubbeld, kan hij een motief met drie lettergrepen bijv. pop-pen-kast afleggen. De speler die als eerste geen kaarten meer heeft is de winnaar.

Pakket grammatica 2 artikel nr. 198 83

Set: 4 spellen voor het juiste gebruik van 10 voorzetsels en het ontwikkelen van eenvoudige zinnen met verschillende werkwoorden.

Erop of eronder

Legspel met voorzetsels. Een kaart kan worden afgelegd wanneer ze of hetzelfde dier (op een andere plaats) zoals op de open op tafel liggende kaart , of een ander dier op dezelfde plaats laat zien. Bij het motief “ poes achter de kast” passen alle andere poezenkaarten, of die kaarten waar een ander dier zich achter de kast versteekt.

Spanning met speciale actie kaarten: Plus-2, een beurt overslaan en joker. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel. Degene die als eerste alle kaarten heeft afgelegd, heeft gewonnen.

Motieven: Hond, poes, muis en vogel zitten elk één keer op de stoel, onder de tafel, voor de huisdeur, achter de kast en in de hut.

Om de hoek

Legspel met voorzetsels. Een kaart kan worden afgelegd, wanneer ze of hetzelfde dier (in een andere positie) zoals op de open op tafel liggende kaart, of een ander dier in dezelfde positie laat zien.

Bij het motief “hond springt over het hek” passen alle andere hondekaarten, of die motieven waarop een ander dier over het hek springt. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel. Degene die als eerste alle kaarten heeft afgelegd, heeft gewonnen.

Meer spanning met de actie kaarten: Plus -2, een beurt over slaan en joker.

Motieven: hond, poes, muis en vogel, springen over het hek, zijn aan de lijn, kijken om het hoekje, staan tussen de stoelen, zitten naast een houten kist.

Werkwoordelijk

Een taal actieverend spel rond doordeweekse dingen. Vier verschillende figuren voeren acht verschillende bezigheden uit. Een kaart past dan, wanneer ze hetzelfde figuur bij een andere bezigheid laat zien, of een ander figuur bij dezelfde bezigheid. Wie als eerste al zijn kaarten kan uitspelen heeft gewonnen.

Bezigheden. Lachen, telefoneren, zingen, drinken, slapen, koken, lopen en lezen.

Grappig gezin

Legspel met werkwoorden. Een kaart kan worden afgelegd, wanneer ze of hetzelfde figuur (bij een andere bezigheid) zoals op de open op tafel liggende kaart, of een ander figuur bij dezelfde bezigheid laat zien.

Spelvertragingen en faciliteiten in de vorm van speciale kaarten Plus -2, een beurt over slaan en joker. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel. Degene die als eerste geen kaart meer over heeft, heeft gewonnen.

Motieven: vrouw, man, jonge of meisje lopen, fietsen, springen touwtje, zwemmen, duiken, schaatsen en klimmen op de ladder.

Pakket waarneming en auditieve waarneming artikelnr. 198 80

Set: 4 spellen voor de auditieve waarneming en het ruimtelijk voorstellingsvermogen.
Voor 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar.

Kenmerkend

Spel voor de auditieve waarneming. Op de kaarten van het dubbele kaartenspel zijn 3 ofwel 4 motieven op een rij gezet. De ene helft van de kaarten komt verdekt op een stapel. De andere helft komt open op tafel. Om de beurt nemen de spelers een kaart van de stapel en benoemen de motieven in de overeenstemmende volgorde. Wie als eerste onder de open op tafel liggende kaarten, die kaart ontdekt die in afbeelding en rangorde voldoet aan het gehoorde en afklapt krijgt het kaartenpaar.

Wie aan het eind van het spel het meeste kaarten heeft, is de winnaar.

Beeldkaarten: Poes- bal- fiets; poes- bal- autoped- fiets; ; Apel-aap- telefoon; apel-aap – telefoon-tomaat.

Opmerkelijk

Spel voor de auditieve waarneming. Op de kaarten van het dubbele kaartenspel zijn 3 ofwel 4 motieven op een rij gezet. De ene helft van de kaarten komt verdekt op een stapel. De andere helft komt open op tafel. Om de beurt nemen de spelers een kaart van de stapel en benoemen de motieven in de overeenstemmende volgorde. Wie als eerste onder de open op tafel liggende kaarten, die kaart ontdekt die in afbeelding en rangorde voldoet aan het gehoorde en afklapt krijgt het kaartenpaar.

Wie aan het eind van het spel het meeste kaarten heeft, is de winnaar.

Beeldkaarten: koffer- schip- leeuw- vlinder: koffer- schip- ster- vlinder; koffer- ster- schip- vlinder; koffer- leeuw- vlinder- ster enz.

Opmerkzaam

Spel voor de auditieve waarneming. Op de kaarten van het dubbele kaartenspel zijn 2 ofwel 3 verschillende motieven in verschillende kleuren afgebeeld. De ene helft van de kaarten komt verdekt op een stapel. De andere helft komt open op tafel. Om de beurt nemen de spelers een kaart van de stapel en benoemen de motieven in de juiste kleur en in overeenstemmende volgorde. Wie als eerste onder de open op tafel liggende kaarten, die kaart ontdekt die in afbeelding, kleur en rangorde voldoet aan het gehoorde en afklapt krijgt het kaartenpaar.

Wie aan het eind van het spel het meeste kaarten heeft, is de winnaar.

Beeldkaarten; rode bloem- blauwe vis; groene vis- gele bloem; gele koffer- rode paraplu- groen huis; gele paraplu- rood huis- blauwe koffer enz.

Kriskras

Legspel ter stimulering van het ruimtelijk voorstellingsvermogen (boven - onder, rechts - links). Een kaart past altijd dan wanneer het motief of hetzelfde figuur (die een ander richting inslaat) of een ander figuur die in dezelfde richting gaat, laat zien. Zo past bij het motief "vis die naar boven zwemt" alle andere viskaarten of elk ander figuur waarbij de aangegeven richting "naar boven" is. Wie niet kan afleggen neemt een kaart van de stapel. De winnaar is degene die als eerste geen kaarten meer heeft.

Motieven: straatbord, clown, vogel, ridder, olifant, verkeersbrigadier, vis, haas, die elk duiden op boven, onder, rechts en links.