

TIPS EN METHODIEKEN SPELEND LEREN

Elke keer gewoon het opgeven huiswerk maken of de typische werkblaadjes gebruiken zal je Uilenspelkind snel gaan vervelen. Het doet hen te veel aan school denken. Het laatste wat we willen is dat dit voor hen aanvoelt als 'een extra lesuur moeten oefenen'. Om het speels en plezierig te houden kan je spelmateriaal gebruiken om leerstof aan te brengen of gewoon zelf iets creatiever aan de slag gaan om het boeiend te houden.

Vaak zijn er meerdere kinderen in het gezin. Het kan leuk zijn om hen ook bij (een deel van) de begeleiding te betrekken. Bij verschillende methodieken die beschreven staan, kan je broers of zussen ook betrekken.

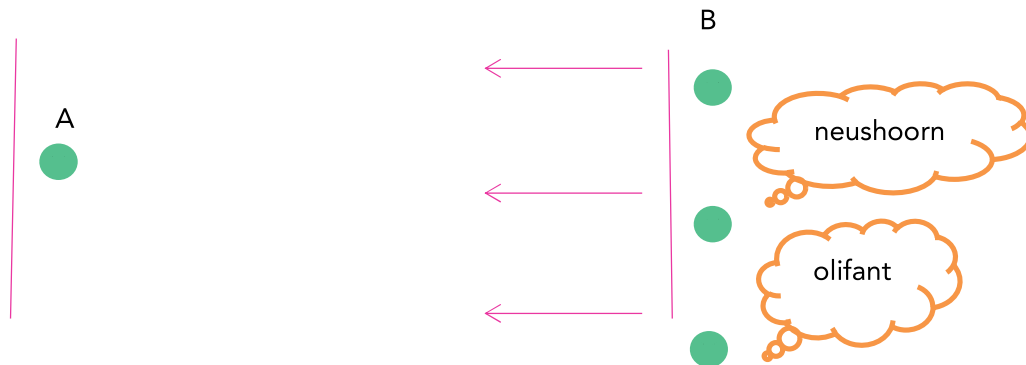
ZONDER MATERIAAL

- 'ik ga naar de dierentuin en ik zie daar'
Oefent op: woordenschat, memoriseren, focus behouden
De variant op 'ik ga op reis en ik neem mee'. Je start het spelletje door te zeggen 'ik ga naar de dierentuin en ik zie daar...' en vult de zin aan met een dier, vb '... een aap'. Dan is het aan de volgende speler.
- Woordenketting
Oefent op: letterherkenning, focus
Je zegt een woord (eventueel binnen een samen gekozen thema) en de volgende speler moet een nieuw woord verzinnen dat begint met de eindletter van het vorige woord. Bvb binnen het thema 'meisjesnamen': Jolien, Nora, Asya, Amélie, Esin ...
Let op: ieder woord mag maar 1x gezegd worden.
- Ik zie, ik zie wat jij niet ziet
Oefent op: taalvaardigheid
Een speler zegt 'ik zie, ik zie wat jij niet ziet...' en noemt dan iets dat je vanop die plaats kan zien. De andere spelers moeten vragen stellen om te weten te komen wat hetgeen is dat de eerste speler ziet.
- De rode letter
Oefent op: letterherkenning, focus
Dit spel speel je minstens met 3 personen.
Persoon A staat aan de ene kant van de ruimte, de andere personen (B) aan de andere kant. Zij (B) moeten elk een naam/dierennaam/... verzinnen waarmee ze zullen spelen en mogen die niet luidop zeggen. Als alle B's dit gekozen hebben, kiest persoon A wat de rode letter zal zijn (= de bom) en zegt dit duidelijk aan

iedereen. Vervolgens zegt persoon A een letter. Personen B die deze letter hebben in hun naam die zij gekozen hebben mogen x aantal stappen richting persoon A zetten.

Vb 'eekhoorn', de letter is e = 2 stappen naar voor.

Persoon A kiest vervolgens een nieuwe letter, personen B zetten weer stappen vooruit, dit gaat zo verder. Het is de bedoeling dat personen B zo snel mogelijk tot persoon A geraken. Als persoon A echter de rode letter zegt, mag niemand in de val trappen om toch stappen vooruit te zetten. Indien iemand van B toch beweegt, moet die helemaal terug naar af.



- **Wat is weg?**

Oefenen op: memoriseren, voorwerpen leren benoemen

Iedereen kijkt 10/15 sec naar de voorwerpen op de tafel. Daarna neemt de spelbegeleider 1 voorwerp weg. Wie raadt het snelst wat er weg is?

- **Geef zoekopdrachten**

Oefenen op: focus, taalbegrip, logisch nadenken

Zoek binnen de 5 minuten 3 dingen die rood zijn/beginnen met een S/kleiner zijn dan een hand maar groter dan een druif/... + rangschik deze voorwerpen van klein naar groot/licht naar zwaar/licht naar donkerkleurig/ alfabetisch/...

MET PAPIER

- **4 op een rij**

Oefenen op: logisch nadenken

Teken een raster op een blad papier en spreek af wie welk kleur zal zijn. Je mag elk om de beurt ergens een bol in jouw kleur tekenen in het raster. Wie als eerste 4 op een rij van hetzelfde kleur heeft, is gewonnen. Je kan ook de variant OXO spelen: iedere speler mag elk om de beurt ergens een 'O' of een 'X' zetten. Wie de meeste 'OXO'-lettercombinaties kan maken, is gewonnen.

- **Wat past niet in het rijtje?**

Oefenen op: woordenschat, taalbegrip en logisch nadenken

Schrijf of teken enkele begrippen. De andere speler moet zeggen welk begrip niet in het rijtje past en waarom.

- **Alfabetspelletjes**

Oefenen op: woordenschat, letterherkenning, kennis alfabet

Schrijf samen de letters van het alfabet onder elkaar op een blad papier. Zoek vervolgens bij iedere letter een voornaam/dier/voorwerp/eten/...

- **Pim Pam Pet**

Oefenen op: woordenschat, letterherkenning

Schrijf allemaal letters op kleine stukjes papier en leg deze omgekeerd op tafel/op de grond. Spreek een thema af (bvb dieren, dingen die je kan opeten, ...), draai een papiertje om en zeg een woord dat begint met die letter.

- **Verstoppertje met oefeningen**

Oefenen op: focus, afwisseling van het stilzitten, betrekken van andere gezinsleden

Maak kaartjes met telkens een andere reken- of taal oefening op. Vraag aan een gezinslid om de kaartjes te verstoppen terwijl je Uilenspelkind de ogen sluit. Die mag nadien alle kaartjes zoeken en telkens de oefening maken.

- **Twee plekjes**

Oefenen op: letter-/cijferherkenning (+visualisatie), afwisseling van het zitten

Plaats 2 stoelen. De ene stoel is antwoord A en de andere antwoord B. Bv. hang een papier met de letter 'B' op de ene stoel en met de letter 'P' op de andere. Jij zegt telkens een woord met beginletter B of P en je Uilenspelkindje moet op de juiste stoel gaan zitten. Rekenvariant: de ene stoel is '>10', de andere '<10' en je zegt telkens een getal tussen 0 en 20.

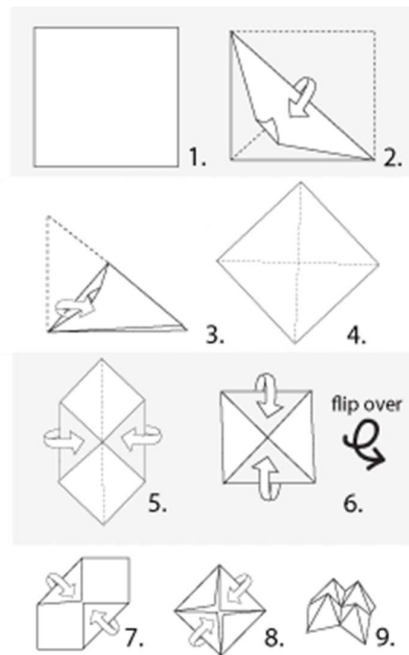
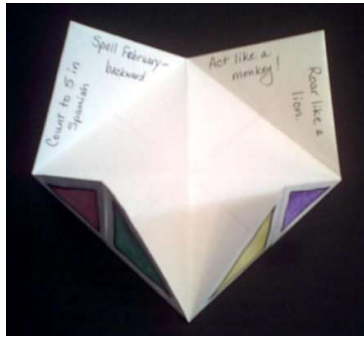
- **Origami/happertje**

<https://www.youtube.com/watch?v=EO00o7iR07E&feature=youtu.be>



Iedere deelnemer krijgt een blad papier en knipt er een stuk af zodat ze een vierkant hebben (21cmx21cm). Vouw dit vierkant zoals in het Youtube filmpje/op de tekening. Onder elk vouwstukje kan je iets schrijven.

Enkele ideeetjes: rekenoefening, een kleur (dan moeten ze een voorwerp in de ruimte zoeken met die kleur), een opdracht die ze moeten doen (vb het alfabet opzeggen, 5 dingen opnoemen die geel zijn, de dagen/maanden in de juiste volgorde opzeggen, ...)



EIERDOZEN

Als kosteloos of toevallig voorradig materiaal worden eierdozen vaak gebruikt om mee te knutselen. Naast knutselen kan je met een simpele eierdoos ook rijke leersituaties voor kinderen creëren.

- **Letterdoos maken**

Oefenen op: beginklanken, letterherkenning, woordenschat

Leg of schrijf in elk vakje van een eierdoos een letter. Het moeten letters zijn die het kind beheerst. Vraag het kind nu om bij elke letter een voorwerp uit de omgeving te zoeken die ook in het doosje past. Laat het kind nadien alle voorwerpen beschrijven. Bijkomend kan je het kind zelf de letters eerst laten zoeken in een tijdschrift, of ze zelf laten opschrijven en uitknippen zodat ze in het doosje passen, ...

Schrijf in elk vakje een letter. Leg een steentje of ander klein voorwerp in de doos. Doe het doosje dicht en laat het kind ermee schudden. Doe nadien het doosje open. De letter waar het steentje ligt is de letter waar het kind zo snel mogelijk een woord mee moet vormen. Je kan hier ook werken met bepaalde categorieën van woorden waarbinnen het kind een woord moet kiezen (natuur, dieren, huis, ...).

- **Maak een 'het'- en 'de'-doos**

Oefenen op: lidwoorden, woordenschat

Lidwoorden liggen vaak moeilijk bij veel Uilenspelkindjes omdat dit niet in elke taal bestaat. Maak één eierdoos tot 'het-doos' en één eierdoos tot 'de-doos'. Het kind moet vervolgens kleine voorwerpen (of prentjes) zoeken en deze vervolgens in het doosje met het juiste lidwoord leggen. (vb. 'de gom', 'de noot', 'het potlood', 'het huisje'.)

- **Rekendoos**

Oefenen op: cijferherkenning, optellen en aftrekken, hoeveelheden

Schrijf in elk vak verschillende cijfers. Leg 2 steentjes in het doosje en doe het doosje dicht. Laat het kind met het doosje schudden. Doe open en kijk op welke cijfertjes de steentjes liggen. Deze optelsom of aftreksom moet het kind maken.

Je kan het kind ook per vakje het juiste aantal telmaterialen bijeen laten zoeken. Bv. waar het cijfer '5' staat moeten er vijf nootjes komen te liggen. Als je een eierdoos voor 6 eieren neemt kan je er ook een dobbelsteen bijnemen en het kind laten dobbelen. Gooit het kind 5, dan moet hij/zij 5 telmaterialen bijeenzoeken en deze in het juiste vakje leggen. → Je kan dit samen met je kindje doen, of broertjes en zusjes betrekken. Wie het eerst zijn doosje vol heeft is gewonnen!

- **Splits-doo**

Oefenen op: memoriseren, tellen, splitsen

Neem een aantal telmaterialen in je hand (vb. blokjes, steentjes, nootjes...). Laat het kind zien hoeveel je er in je hand hebt. Nadien verstop je er enkele in de doos. Toon nadien aan het kind hoeveel je er nog over hebt. → Hoeveel zitten er nog in de doos?

Kleur elke kant van het doosje in een verschillende kleur (vb. rood en geel). Het kind mag nu een x-aantal telmaterialen (vb. steentjes, nootjes, papiertjes, ...) in het doosje gooien. Het doosje gaat dicht en het kind schudt ermee. Als de doos weer opengaat, mag het kind tellen hoeveel er in het gele gedeelte en hoeveel er in het rode gedeelte liggen. Dit kan je nadien in een splitschema gieten.

- **Bus met passagiers**

Oefenen op: aantallen, optellen en aftrekken, vraagstukken



Je kan samen met je kindje een parcours maken dat jullie bus moet afleggen. Maak zelf kaartjes met instructies, vb.: *De bus start met 10 passagiers. De volgend halte stappen er vijf mensen af, en twee mensen op. Hoeveel mensen zitten er dan in de bus?*

- **Patroondoos maken**

Oefenen op: vormen en kleuren herkennen, memoriseren



Maak bladen met verschillende patronen van vormen en kleuren. Leg ze bij de eierdoos. Het kind moet de bladen namaken met blokken / vormen uit de omgeving.

WASKNIJPERS

Wasknijpers zijn in vele huishoudens wel aanwezig. Ook hier kan je leuke dingen mee doen. Knutselen is altijd een optie, maar tegelijk kan je er ook op een creatieve manier mee aan de slag voor taal- en rekenspelletjes.

- **Zelf popjes maken**

Oefenen op: fijne motoriek, tekenen, kleuren, knippen, plakken

Maak **popjes/figuurtjes** met wasknijpers en schrijf je eigen verhaal.

Gebruik verschillende materialen. Laat het kind ontdekken wat mogelijk is, en laat hem zijn popje/figuurtje maken. Is het kind zot van spiderman? Knip dan een spiderman uit en plak hem op de wasknijper. Of liever een dinosaurus? ... Mogelijkheden genoeg ☺



- **Knijper-alfabet**

Oefenen op: letterherkenning, woordenschat, fijne motoriek.

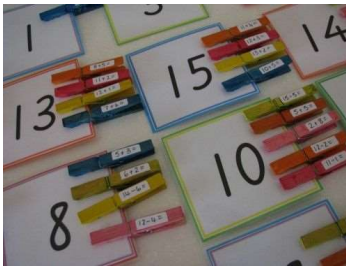
Elke wasknijper krijgt een letter: laat het kind alle letters van het alfabet zoeken en knippen in de krant, tijdschriftjes... En plak op elke wasknijper een letter. Het kind kan de letters ook op de wasknijper schrijven. Zo maken jullie het hele alfabet. Nu kunnen jullie woorden 'knijpen'.

- **Cijfers en sommen "knijpen"**

Oefenen op: tellen, optellen, aftrekken, maaltafels, fijne motoriek

Maak van elke wasknijper een cijfer.

Zo kan je sommen 'knijpen'. Vb. hoeveel stekeltjes moet deze egel knijpen?



Je kan ook getallenblaadjes maken en "sommenknijpers". De kinderen moeten de sommen maken en aan de juiste oplossing knijpen. Je kan dit ook met de maaltafels doen.

DOBBELSTENEN

- Zelf rekenoefeningen opstellen door het lot over de getallen te laten beslissen
..... (eerste dobbelsteenworp) + (tweede dobbelsteenworp) =
- Idem voor maaltafels: (eerste worp) X (tweede worp) =
- Zelf een dobbelsteen maken met instructies

gooi-een-woord makkelijk	
	Schrijf het woord in een zin.
	Maak een tekening van het woord.
	Schrijf het woord op en een rijmwoord.
	Schrijf het woord zo mooi mogelijk op met kleurtjes.
	Schrijf het woord op met rode klankers en blauwe medeklankers.
	Schrijf het woord 5 keer op.

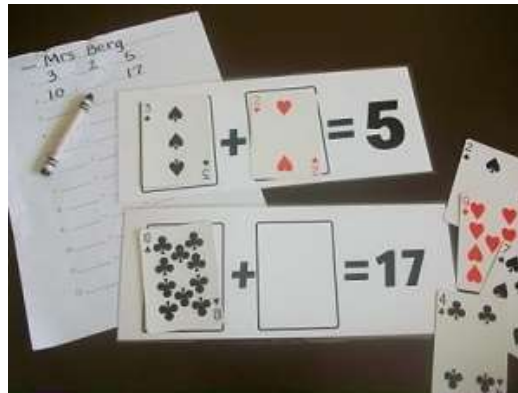
Dobbelspel lezen	
Hodgr: * een leesboek * een dobbelsteen Dit spel kun je met 2 spelers doen. Gooi de dobbelsteen en kijk hoe je de bladzijde moet lezen. Als er veel tekst staat kun je ook een aantal zinnen afspreken. Bijvoorbeeld: wisselen na 5 regels. De ander leest mee en spaart foutjes op!	
	doen
	de ander leest
	lees zelf
	lees om en om een woordje
	lees om en om een zin
	lees in koor
	lees zelf

TRADITIONELE SPELLETJES OMVORMEN NAAR EDUCATIEVE SPELLETJES

- **UNO-spel**

- Cijfers gebruiken om rekenoefeningen mee te doen
- Halli Galli-variant: schud de kaarten en leg ze omgekeerd op 2 stapels, draai telkens tegelijk een kaart om van iedere stapel: bij hetzelfde kleur/getal ... moet je zo snel mogelijk iets doen (vb om je as draaien) /iets roepen (bvb het kleur dat gelijk is).
- Kaarthusje bouwen (motoriek en geduld oefenen)
- Variant op memory: zoek 2 kaarten die samen als som 10 hebben.

FLIP TEN



- **Memory**

- Maak zelf een memoryspel: Knip een blad in kaartjes. Laat het kind zelf de kaartjes tekenen of inkleuren.
- memorykaarten gebruiken als vertelopdracht (2 dezelfde plaatjes + miniverhaaltje bij bedenken/zeggen wat er gebeurt op de tekening)

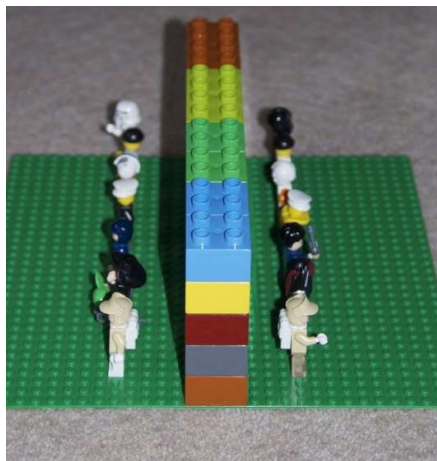
- **Bordspel zoals ganzenbord/ladderspel**

- In ieder vakje een maaltafeloefening/som/... schrijven dat ze correct moeten uitrekenen, anders een vakje naar achter.
- In ieder vakje een letter = begin-/eindletter van een te bedenken woord.
- In ieder vakje staat een woord: welk lidwoord hoort erbij (de/het)?
- In ieder vakje staat een kleur/vorm/... : ze moeten een voorwerp in de ruimte aanduiden met deze eigenschap

- **Wie is het?**

- Zelf een 'wie is het'- spel maken met eigen ontworpen kaartjes, foto's van familieleden of klasgenoten
- Vermenigvuldiging: de te ontdekken kaart is een getal ipv een personage, dan kan je vragen stellen zoals: is het deelbaar door 2? Is het groter dan 10? Bestaat het getal uit 2 verschillende cijfers?

- Maak een wie is het spel met lego



LIEDJES

Door middel van liedjes kan je aan taalverrijking doen. Je kan je Uilenspelkind een liedje aanleren. Of misschien kan het eens andersom: jouw Uilenspelkindje leert jou een liedje in de thuistaal.

Een liedje kan het vertrekpunt zijn voor zoveel meer. Hieronder alvast wat ideeën.

<u>Liedje:</u> hoofd schouders, knie en teen. Iedereen staat in een kring en zingt het liedje + beeldt uit.	Lichaamsdelen leren kennen en benoemen.
<u>Liedje:</u> in het bos daar staat een huisje. De begeleider zingt het liedje of laat het liedje op cd horen. Daarna krijgen de kindjes papier + kleurpotloden / stiften en wordt hen gevraagd om het verhaal te tekenen + te vertellen wat er gebeurt in het liedje.	Begrijpen wat je hoort – verhaal reconstrueren.
<u>Liedje:</u> ik heb de zon zien zakken in de zee. Eerst wordt het liedje samen gezongen, dan wordt een woord gekozen en dat woord wordt al zingend vervangen door een grappig geluidje (dat jullie vooraf afspraken).	Woorden leren herkennen in een zin.
Het kind kiest een liedje. Eerst wordt het normaal gezongen. Daarna mag het kind een dier zeggen – het lied wordt gezongen zoals dat dier dat zou doen (vb. slang, al sissend – beer, al brommend – muis, heel hoog, enz.)... Daarna kan het ook uitgebreid worden naar instructies zonder dieren, vb. we zingen nu heel stil, nu heel luid, nu als een baby, nu heel gek, ...	Welk geluid hoort bij welk dier? Expressie.
Liedje: ik zag twee beren,... Daarna kiest het kind een ander dier, en wordt gezocht naar een rijmwoord... zo kan er een nieuw liedje ontstaan.	Leren rijmen

Vb. ik zag twee slangen de was ophangen,...	
Persoon 1 start met het maken van een klank of geluid. Persoon 2 herhaalt de klank/het geluid van de 1 ^{ste} persoon en voegt er 1 aan toe. Persoon 3 herhaalt van de 2 voorgaande personen en voegt 1 toe... Vb. Tra – la – (handklap) – ksjjjjj- (vingerknip) – enz.	Geheugen

BEWEGINGSSPELLETJES

Na een lange dag op de schoolbanken zitten veel kinderen vaak met nog heel veel energie. Daarom enkele suggesties waarbij kinderen hun eigen lichaam en de ruimte rondom hen gebruiken. Dus... Schuif die stoelen, tafels en zetels langs de kant! En... Actie!

- **Letters / cijfers schrijven op elkaars lichaam**

Oefenen op: motorische vaardigheden, letterherkenning, woordenschat

Je kan letters vormen, en zo woorden, maar evengoed cijfers en sommen maken met je vingers. Bij Kleuters kan er ook gewerkt worden met vormen (cirkel, driehoek,...). Kinderen vinden dit leuk, het brengt rust, en zorgt ook voor een gevoel van verbinding.

Hierbij kan je nog verder gaan en hen letters of cijfers laten uitbeelden. Eventueel gekoppeld aan 'één, twee, drie piano!', waarbij ze telkens als een letter moeten staan!

Twister

Oefenen op: kleuren, lichaamsdelen, tactiek, evenwicht

Het bekende spel Twister gaat zo: Volg de instructies op de draaischijf en zet je handen en voeten op de gekleurde stippen op de grote Twister mat - wring je in de gekste bochten, maar verlies vooral je evenwicht niet!

Je kan dit zelf maken op de stoep met krijt.

- **Hinkelen**



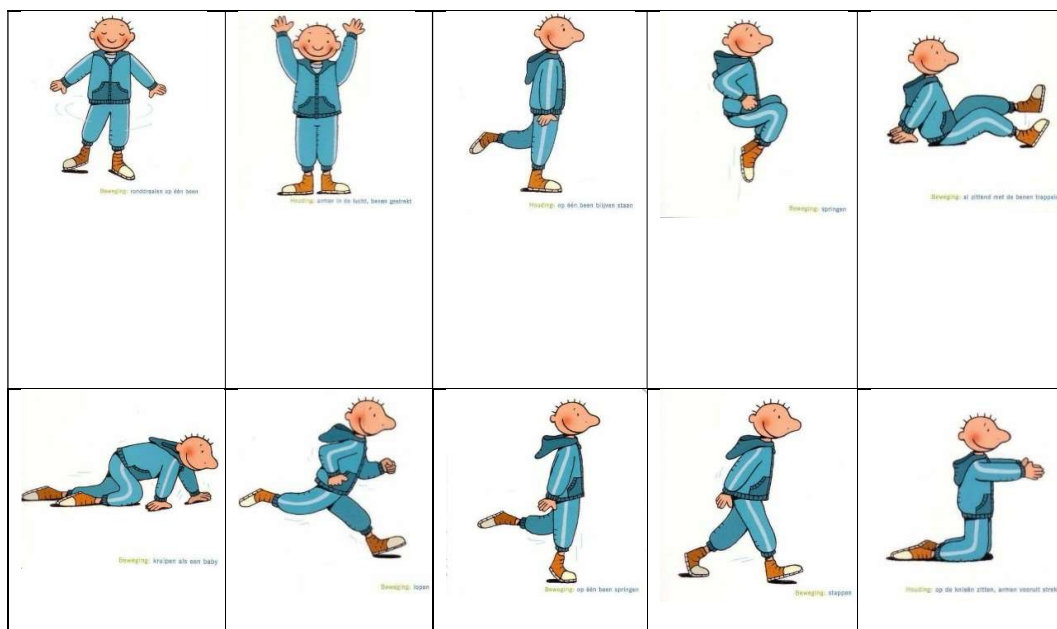
Hinkelen doe je door op de grond enkele vierkanten te tekenen en daarin de cijfers tot en met 10 met stoepkrijt te zetten. Je Uilenspelkind springt van het ene vak naar het andere, telkens afwisselend van 1 been naar 2 benen.

Variatie: Je kan het hinkelspel ook moeilijker maken door het langer te maken en meer cijfers te gebruiken. Je kan ook het alfabet gebruiken bij oudere kinderen. Of je kan er rekensommen of maaltafels in verwerken.

- **Bewegingskaarten**

Je kan bewegingskaarten gebruiken om je Uilenspelkind te laten bewegen. Het is zeer leuk om dit te doen met broers/zussen, want dit werkt motiverend. Bewegingskaarten vind je makkelijk online.

Voorbeeld van bewegingskaarten:



- **Bewegingsparcours**

Een bewegingsparcours kan je makkelijk tekenen op de grond, zonder materiaal. Gebruik hiervoor stoepkrijt.



- **Springtouw liedje: Beertje beertje**

Beertje, beertje, was je handen.
Beertje, beertje, poets je tanden.
Beertje, beertje, draai je om.
Beertje, beertje, maak je krom.
Beertje, beertje, hoge hoed.
Beertje, beertje, sta je goed?

Beertje, beertje spring maar in,
beertje, beertje draai u om,
beertje, beertje tik de grond,
beertje, beertje poets uw tanden
beertje, beertje was uw handen
beertje, beertje droog ze af,
beertje, beertje maak uw kruis,
beertje, beertje ga naar huis