



LOGOPEDIE-VAKANTIE-SPELLETJES-PAKKET

VAN



Logopediepraktijk van der Feen wenst jullie een fijne vakantie!!!

Beste ouders,

In dit boekje vind je leuke **taalspelletjes** die je in de vakantie kunt doen. Misschien in de auto of op de camping of misschien gewoon thuis als het regent...

Ook zit er een **leesbingokaart** 'Ik lees...' bij. Als je deze helemaal ingevuld na de vakantie met foto bij je logopedist inlevert krijg je een leuke **verassing!**

Met de bingo leeskaart kaart willen we uw kind uitdagen om regelmatig te lezen in de zomervakantie. De spelregels voor de bingokaart vindt u op de kaart zelf. We hopen dat u uw kind wilt aanmoedigen en helpen om deze kaart vol te 'lezen'!

Een leuk/interessant/mooi boek kan daarbij helpen. Bent u op zoek naar een goede boekentip?

- Zoek eens op www.boekenjeugdguids.nl
- Kijk eens rond op de website van een boekenwinkel of bezoek natuurlijk een boekenwinkel!
- In de bibliotheek zijn heel wat boeken te vinden (kinderen zijn gratis lid), maar kent u ook de gratis boekenapp van de bibliotheek: VakantieBieb (www.vakantiebieb.nl)
- Vraag de logopedist, juf of meester of ouders van klasgenoten van uw kind eens naar boekentips.
- Kies eens een boek uit een ander genre: een gedichtenbundel, een informatief boek, een waargebeurd verhaal. Variatie stimuleert het lezen nog meer.
- Lezen doe je niet alleen in een boek: laat uw kind de menukaart in het restaurant voorlezen, de routebeschrijving naar het vakantieadres met u doornemen, toeristische informatie bekijken, een recept voorlezen of de spelregels van een gezelschapsspel lezen.
- **Logopediepraktijk van der Feen is ook officieel Kinderzwerfboekstation.** Heeft u een kinderboek over dat niet meer gelezen wordt? Lever het bij ons in en het krijgt een nieuw leven.
- Vergeet niet zelf ook een leuk boek te lezen: Zien lezen doet lezen!

Tijdens het lezen werkt je kind niet alleen aan een uitgebreidere woordenschat, ook is het goed voor de algehele taalontwikkeling. Hij of zij leert veel op het gebied van schrijven, grammatica, zinsbouw en spelling!

Veel leesplezier in de vakantie toegewenst!

Veel **plezier** met de spelletjes!

Groetjes van,

Elianne, Nanon en Aniek



1 Ik ga op vakantie en ik neem mee...

Met jongere kinderen speel je “ik ga op vakantie en ik neem mee”. Noem steeds alle dingen die gezegd zijn en bedenk nog iets erbij! Met oudere kinderen kun je dit spel anders spelen: elk kind mag iets noemen wat hij op het vakantieadres gaat doen. Je moet steeds herhalen wat de ander heeft gezegd en er iets nieuws aan toe voegen.



2 O jee...! Maar gelukkig...

Vertel samen een verhaal. Iedereen voegt er een zin aan toe. Eerst gekke, gevaarlijke of verdrietige dingen (“o jee”), maar daarna meteen iets leuks (“maar gelukkig”).
O jee... er zit een hond achter het stuur. *Maar gelukkig...* heeft hij een rijbewijs.
O jee... hij rijdt op een huis af.
Maar gelukkig... staat de deur open.
O jee... hij rijdt tegen het aquarium. *Maar gelukkig...* zit er geen water in.

3 Als je een indiaan was...

Als je morgen wakker zou worden als indiaan, wat zou je dan als eerste doen?
Als je Sinterklaas was, wat zou je dan doen?
Als je een ridder was, wat zou je dan doen?
Als je de zon was, wat zou je dan doen?
Of een eskimo, koning, taartje, leeuw, gieter, clown, raket, politieman, ballerina, brandweer en ga maar door...

4 Ik rijm zo fijn!

Wat rijmt op groter?
Boter, idioter, bloter, koter.
En wat op hazen? Wat op ring?
Maak het moeilijker met een woord als “puntenslijper”.
Het spel is ook leuk met fantasiewoorden. Wat rijmt op klakkatak? En wat op ojepro?

5 Raad mijn woord.

U bedenkt een woord, u zegt alleen de eerste letter. De kinderen raden wat het woord is. Ze mogen vragen stellen die u alleen met *Ja of Nee* mag beantwoorden. Kies eerst een thema: dieren, kleding, muziekinstrumenten, meubels, vervoer, vakantie, strand. etc...

6 Letters zoeken onderweg.

Zit je in de auto, tram, bus of de trein? 1 iemand zegt een letter. Wie ziet als eerste die letter ergens zien staan, dat kan zijn op een bord of gebouw langs de kant van de weg of op een nummerbord van een auto.
Je kunt ook iets zoeken met een bepaalde letter, bijv. de ‘b’ van ‘boom’.



7 Ik zie ik zie wat jij niet ziet en het begint met de letter...

Zoek iets wat iedereen kan zien en zeg met welke letter het begint. Vergeet niet dat de letters niet bij hun alfabet-naam genoemd worden maar meer zoals ze echt gezegd worden. Dus M is Mmm, B is Bùh, K is Kk, T is Tùh etc. Iedereen mag om de beurt raden wat het is. Dit spelletje is ook geschikt voor in de file.

Variaties: Ik zie ik zie wat jij niet ziet en de kleur is...

Ik denk ik denk wat jij niet denkt en... (noem een aantal eigenschappen)

8 Letterslang

Bedenk een categorie (bijvoorbeeld dieren) en noem een woord uit die categorie (bijvoorbeeld *aap*). Degene na jou noemt dan een dier met de laatste letter van *aap*, bijvoorbeeld *paard*, en weer een volgende ziet in de laatste letter van *paard* de eerste letter van *Deense dog*. Heb je binnen twintig seconden geen nieuwe aanvulling? Dan val je af. De persoon die de laatste aanvulling heeft genoemd verdient een punt, en mag een nieuwe categorie bedenken. Voorbeelden van categorieën: zie 'Lettertjeprik'.

Lepelwoorden: Noem om beurten woorden als *lepel*, *kook* en *pap*, waarbij er van voor naar achter hetzelfde staat als van achter naar voor.

Spreekwoorden: Noem om beurten spreekwoorden en gezegden met een dier erin (of een kleur, getal, lichaamsdeel of voornaam).

Handschoenwoorden: Een handschoen is geen schoen, een slavink is geen vink en een tentharing is geen haring. Noem meer van dat soort woorden.

Zuurkoolwoorden: *Zuurkool* bestaat uit *zuur* en *kool*. Als je die twee omdraait, krijg je een woord dat óók bestaat: *koolzuur*. Noem meer van dat soort woorden. Het spel hoeft niet per se met samenstellingen te werken. Paren als *lente* - *telen* tellen ook.

Onzinwoorden: Noem woorden die beginnen met de letters *on*. Het spel is uit te breiden met woorden die beginnen met *ver* of *be*, of die eindigen met *ing*, *te* of *heid*.

Bedankt-woorden: In het woord *bedankt* worden alle letters maar eenmaal gebruikt. Noem meer van dat soort woorden.

Giethoornnamen: Dit spel heeft als motto 'Het risico op slecht vakantieweer ligt voor de hand als je vakantie houdt in ...' En wat er op de plaats van de puntjes moet worden ingevuld zijn plaatsnamen als Giethoorn, Windhoek, en alles wat verder doet denken aan slecht weer. Ook aardig om te bevragen: plaatsnamen die eindigen op bijvoorbeeld *drecht*, *stad* of *dam*.

9 Woordslang

De eerste speler noemt een samenstelling, dus een woord dat bestaat uit twee zelfstandige naamwoorden, bijvoorbeeld *keukendeur*. De tweede speler neemt het laatste deel van het woord, plakt er iets achter en maakt er een nieuw woord van (*deurstijl*). De volgende pakt daar weer het laatste deel van en maakt daarna een nieuw woord (*stijltang*), enz. De woordslang werkt in tegenstelling tot de letterslang hierboven niet met categorieën.

10 Lettertjeprik

Speler 1 noemt een letter (bijvoorbeeld de *n*), speler 2 een categorie (bijvoorbeeld 'plaatsnamen'). Vervolgens noemen de spelers om beurten iets wat binnen de categorie valt én begint met de opgegeven letter: *Noordwijk, Nijmegen, New York*.

Wie binnen twintig seconden geen nieuwe aanvulling meer heeft, valt af. Degene die de laatste aanvulling heeft genoemd verdient een punt, en hij mag een nieuwe letter kiezen (en de speler na hem weer een nieuwe categorie).

Enkele categorieën ter inspiratie: plaatsnamen, dieren, eten, beroepen, lichaamsdelen, liedjes, bloemen, merken, tv-programma's, popgroepen, dingen onderweg, dingen die te maken hebben met de plek van bestemming, dingen in huis, mensen die je kent, voorwerpen die in een brooddoosje passen en voorwerpen die groen zijn.

11 Burgemeester, boom en heester

Dit rijmspel werkt met woordparen, die in hun betekenis min of meer verband met elkaar houden. Nadat speler 1 is begonnen met de rijmwoorden: 'Burgemeester, boom en heester', herhaalt speler 2 die laatste woorden, alleen dan omgedraaid ('heester en boom') en vormt daar een nieuw rijmpaar bij, bijvoorbeeld 'slaap en droom'. Speler 3 kan dan vervolgen: 'Droom en slaap, mens en aap', enz.

12 Verhaal maken

Dit spel draait niet om punten maar om het gezamenlijk scheppen van een verhaal. Iemand begint met een zin ('Er was eens een koning'), de volgende haakt hierop in en dit zet het verhaal voort ('Die had een kapotte wekker'), waardoor er een avontuur ontstaat met allerlei onverwachte wendingen. Een van de inzenders: "De leukste verhalen gaan over de deelnemers zelf."

13 Achteruit spellen

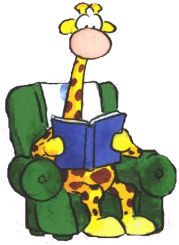
Speler 1 noemt een woord van maximaal tien letters (bijvoorbeeld *tunnel*) dat speler 2 achterstevoren moet spellen: *l-e-n-n-u-t*. Als die dat foutloos binnen tien seconden doet, verdient hij een punt. Speler 2 bedenkt na afloop van zijn beurt een nieuw woord voor de volgende persoon die aan bod komt. Het spel werkt goed met woorden voor de dingen die buiten te zien zijn.

14 Geen ja, geen nee!

Een klassieker onder de taalspelletjes. Een speler moet een vragenvuur van *ja/nee*-vragen ('Jij gaat na de zomer toch naar groep 6?') beantwoorden zonder de woorden *ja* of *nee* te gebruiken ('Inderdaad, naar groep 6'). Doet hij dat toch, dan wisselt de beurt. Dit spel werkt prima zonder puntentelling, maar wie liever wel ergens om wil spelen, kan een tijdslimiet aanhouden: binnen een minuut geen *ja* of *nee* betekent een punt. En natuurlijk is ook *eh* uiterst geschikt als verboden term.

15 Taalkundige opgaven

De spelletjes uit het artikel kunnen bijna oneindig lang doorgaan, bijvoorbeeld omdat ze niet snel vervelen (zoals 'geen *ja*, geen *nee*') of door de voorwaarden te variëren: andere categorieën bij de letterslangen (*aap, paard, Deense dog*) of andere letters bij lettertjeprik (*Noordwijk, Nijmegen, New York*). Hier enkele opgaven die maar één keer te spelen zijn - maar daarom nog niet minder leuk zijn om te doen. De puntentelling werkt steeds hetzelfde: de speler die binnen (ongeveer) een minuut niets kan bedenken valt af. Degene die de laatste aanvulling noemt, vergaart een punt.



Naam.....

Ik lees...

in mijn bed	liggend op de bank	in de auto (rijdend of stilstaand)	hardop voor iemand anders	op de wc
in het gras	onder de tafel	met een snoepje in mijn mond	in een hut of tent (misschien wel zelfgebouwd?)	in een hangmat of luie ligstoel
in mijn lievelingsstoel	na het eten	Op mijn favoriete plekje/manier:	zittend op de vloer	met een pet op
in het donker (met een zaklamp)	in mijn pyjama	voor het ontbijt	in het park	op de stoeprand
terwijl de tv uit is	samen met mijn vader of moeder	op de schommel	terwijl ik iets gekk aanheb	op een strandhanddoek

Spelregels:

- Lees minimaal 10 minuten, langer mag ook. (Maar met een leuk boek is dat vast niet moeilijk!)
- Probeer verschillende boeken te lezen: een strip, een verhalenboek, een informatief boek, een prentenboek, ...
- Kun je nog niet (zo goed) lezen? Laat je voorlezen of lees/luister een luisterboek!
- Heb je minimaal 10 minuten gelezen op een plekje of manier: Kruis dit plekje door. Was het leuk? Lees gerust nog eens op deze manier of dit plekje!
- Wie na de zomervakantie een volle bingokaart met een leuke foto van zichzelf waarop je leest inlevert bij je logopedist, krijgt een verrassing!