

# Pico Piccolo



## Doel

De leerlingen kunnen een prent aan het juiste woordbeeld koppelen.

## Materiaal

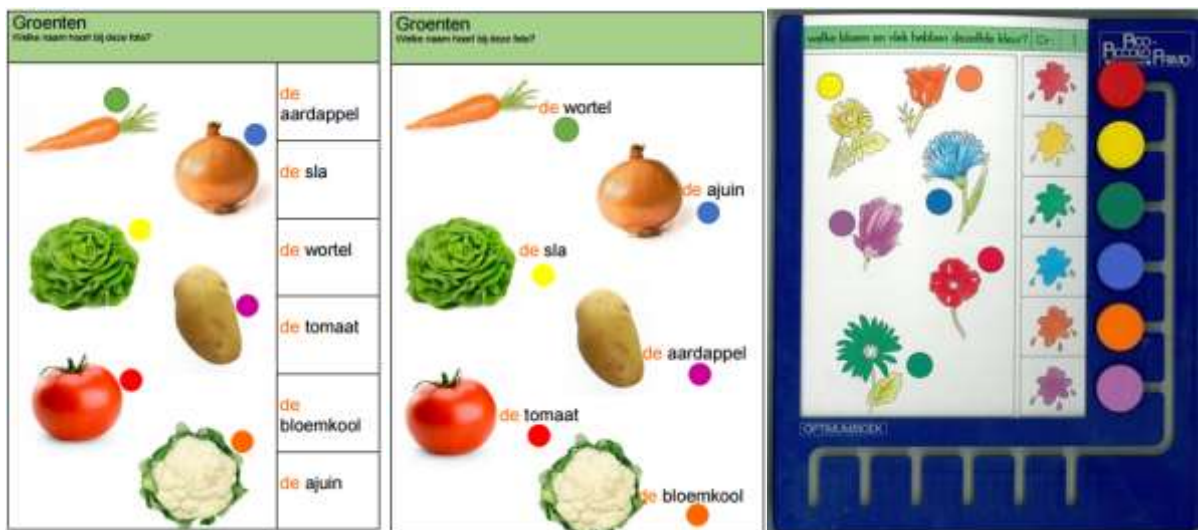
- Pico Piccolo
- Opdrachtenfiches
- Instructiefilmpje op computer (USB) + hoofdtelefoon

## Werkwijze

Op de opdrachtenfiche staan prenten met hierbij een gekleurde bol. Rechts op het blad staat de woordenschat. De leerling schuift de juiste gekleurde bol naar het bijhorende woord. Er zijn telkens zes antwoordmogelijkheden.

## Zelfcorrectie

Nadat elke bol verschoven is, wordt de opdrachtenfiche omgedraaid. De oplossing is juist als de gekleurde bol bij de prent overeenkomt met de gekleurde bol die ernaast staat. Zijn er fouten? Dan worden deze verbeterd.



# Mini Loco



## Doel

De leerlingen kunnen een prent aan het juiste woordbeeld koppelen.

## Materiaal

- Mini Loco speldoos met 12 blokjes
- Spelblad om in de doos te leggen
- Opgaveblad met hierop correctie
- Instructiefilmpje: computer (USB) + hoofdtelefoon

## Werkwijze

Het spelblad wordt in de Mini Loco speldoos gelegd. De leerling kijkt op het opgaveblad bij opgave 1 en neemt het blokje waarop 1 staat. Dit blokje legt hij op het juiste antwoord in de speldoos met het cijfer naar boven. Zo worden alle opdrachten op het opgaveblad afgewerkt.

## Zelfcorrectie

Het doosje wordt gesloten om na te kijken. Daarna wordt het doosje omgedraaid en opnieuw geopend. Dan zie je een patroon. Het is juist als het patroon op het opgaveblad hetzelfde is als het patroon dat je in de speldoos ziet. Zijn er fouten? Dan worden deze verbeterd.



# Vingertwister



## Doel

De leerlingen kunnen een kleur benoemen.

## Materiaal

- Draaischijf
- Spelborden

## Werkwijze

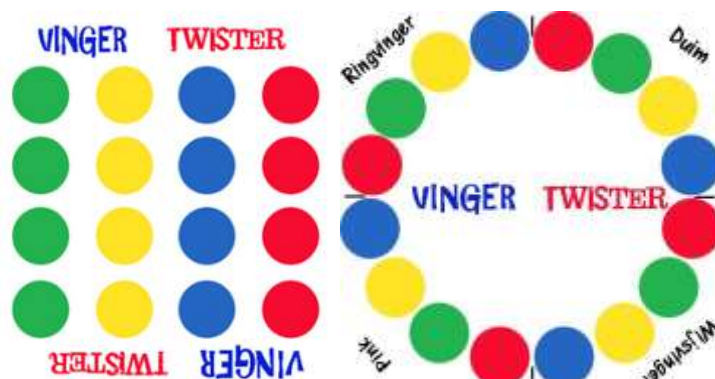
De leerling draait aan de draaischijf. Daardoor komt de pijl op een kleur en een vinger. De leerling benoemt de kleur (en de vinger indien dit al lukt).

De leerling zet de juiste vinger op de juiste kleur op zijn eigen spelbord. Voor de benamingen van de vingers kan hij kijken naar de zijkanten van het bord. Boven de namen van de vingers hangen handjes waar de juiste vinger is gekleurd. De leerlingen spelen om de beurt. Enkel de vinger waarop de pijl staat, mag loskomen van het spelbord.

Als je de verkeerde vingers loskomen van het spelbord, dan ben je verloren. De leerling die het langst zijn overige vingers kan laten staan, is de winnaar.

## Correctie

De medeleerling die het spel mee speelt, let erop dat de leerling de kleuren juist benoemt.



# Adders en ladders



## Doel

De leerlingen kunnen een prent benoemen met het juiste woord.

## Materiaal

- Spelbord
- Dobbelsteen en pionnen

## Werkwijze

De leerling gooit met de dobbelsteen en zet de pion het aantal ogen verder. De pijlen op het spelbord geven de richting aan die je moet uitgaan. De leerling benoemt het woord dat op de prent staat. Lukt dat? Dan mag hij een vakje verder. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Wanneer een leerling op een vakje met een ladder terecht komt, mag hij omhoog naar het vakje tot waar de ladder komt. Wanneer de leerling op een slang terecht komt, glijdt hij naar beneden tot op het vakje waar de slang eindigt.

## Correctie

De leerling die het spel meespeelt, let erop dat de prenten juist benoemd worden.

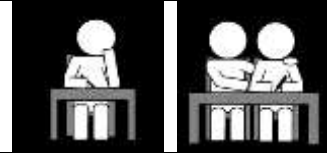
## Differentiatie

Naar beneden: Als de leerling op een vakje komt, duidt de leerling het woord aan op een kaart waarop alle woorden staan. Het woord moet hierbij niet verklankt worden.

Naar boven: De medeleerling kan vraagjes stellen over de prent. Welke kleuren zie je op de prent? Wat vind je daarvan? Wat weet je er nog meer over?



# Memory



## Doel

De leerlingen kunnen een prent en een woord met elkaar combineren.

## Materiaal

- Memorykaartjes
- Instructiefilmpje: computer (USB) + hoofdtelefoon

## Werkwijze

Alleen: De leerling legt de kaartjes met de prenten en woorden naar beneden op de bank. Hij draait telkens twee kaartjes om. Horen de prent en het woord samen? Dan heeft hij 1 punt. Deze kaartjes mag hij houden. Als hij niet het juiste paar omdraait draait hij de kaartjes weer met de prent of het woord naar beneden. Wanneer alle kaartjes weg zijn is het spel ten einde.

Meerdere spelers: Elke leerling draait om beurt 2 kaartjes om. Wanneer hij een juist paar omdraait, mag deze leerling nog een keer. Als er geen juist paar wordt omgedraaid draaien ze de kaartjes weer om en is de volgende speler aan de beurt. Wanneer alle kaartjes weg zijn telt elke speler zijn kaartjes. De speler met de meeste kaartjes is de winnaar van het spel.

## Zelfcorrectie

De leerlingen zien onmiddellijk of de combinatie juist is omdat het woord onder de prent staat.

## Differentiatie

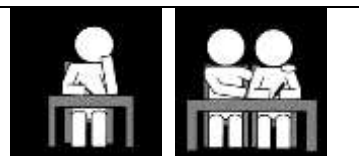
Dit spel kan alleen of met meerdere leerlingen gespeeld worden.

Naar boven: De differentiatie zit hier verweven met een ander spel: domino. Bij memory combineert de leerling telkens prent + woord met woord. Dit is de makkelijkere variant. Bij domino combineert hij prent met woord. Dit is de moeilijkere variant omdat hier het woord niet bij de prent staat.

Naar beneden: Door het spel met minder kaartjes te spelen, wordt het gemakkelijker.



# Domino



## Doel

De leerlingen kunnen een prent en een woord met elkaar combineren.

## Materiaal

- Dominokaartjes
- Instructiefilmpje: computer (USB) + hoofdtelefoon

## Werkwijze

Alleen: De leerling neemt de kaartjes en legt het begin- en het eindkaartje apart. Hij legt het beginkaartje op tafel. Hierop staat een prent. De leerling zoekt het kaartje waarop het bijhorende woord staat en legt die tegen het beginkaartje. Naast het woord op het nieuwe kaartje staat opnieuw een prent. De leerling zoekt opnieuw het kaartje dat hiertegen moet liggen. Zo wordt er verder gespeeld tot alle kaartjes op zijn.

Meerdere spelers: De kaartjes worden verdeeld over de twee leerlingen. Wie het beginkaartje heeft, legt dit op de tafel. Wie het volgende kaartje heeft dat gekoppeld kan worden aan de prent op het beginkaartje, legt dit ernaast. Zo wordt er verder gespeeld tot alle kaartjes op zijn.

## Zelfcorrectie

Op het einde moeten de woorden en prenten uitkomen. Als er daar iets niet klopt, wilt het zeggen dat er in de domino een of meerdere fouten zitten. Indien ze per twee werken, kan de medeleerling controleren.

## Differentiatie

Het spel kan alleen of met meerdere leerlingen gespeeld worden.

De differentiatie zit hier verweven met een ander spel: memory. Bij memory combineert de leerling telkens prent + woord met woord. Dit is de makkelijkere variant. Bij domino combineert hij prent met woord. Dit is de moeilijker variant omdat hier het woord niet bij de prent staat.



# Leespuzzel



## Doel

De leerlingen kunnen een prent en een woord met elkaar combineren.

## Materiaal

- 24 puzzelstukken
- Puzzelbord met prenten
- Instructiefilmpje: computer (USB) + hoofdtelefoon




















## Werkwijze

De leerling ziet op het puzzelbord prenten. Op de puzzelstukken staan de bijhorende woorden. De leerling legt het puzzelstuk op de juiste prent met het woord leesbaar naar boven. Daarna draait hij het kaartje **horizontaal** om. Dit is belangrijk voor de zelfcorrectie. Als alle puzzelstukken er liggen, verschijnt er een prent.

Belangrijk bij de begeleiding is dat er niet gewoon gepuzzeld wordt, maar dat de leerling effectief met de woordenschat bezig is.

## Zelfcorrectie

Als de prent klopt, dan is de puzzel juist.

						de eend	het paard	het varken	de kip	de hond	de geit
						het konijn	de vlieg	de kat	de hamster	het schaap	de koe
						het lupasart	de mug	de vlinder	de wesp	de aap	de neushoorn
						de zebra	de tiger	de olifant	de giraf	de dolfin	de pinguïn

# Kleurkwartet



## Doel

De leerlingen kunnen een afbeelding in de juiste kleur kleuren.

## Materiaal

- Kleurpotloden
- Leeg kleurkwartet (te vinden in de kopieermap)
- Instructiefilmpje: computer (USB) + hoofdtelefoon

## Werkwijze





Het kleurkwartet is een kleuroefening waarbij er een kwartet ontstaat dat later gebruikt kan worden als gewoon kwartetspel. Op het kwartetkaartje staat er één kleur vetgedrukt. De leerling kleurt de afbeelding op het kaartje in die kleur.

## Correctie

De leerkracht of een medeleerling kijkt na of de juiste kleuren gebruikt zijn op de kaartjes.

## Differentiatie

De leerling kan met een medeleerling het kwartet spelen als het klaar is. Hierdoor wordt er geoefend op de woorden uit het kwartet en de kleuren.

 de <b>rode</b> pen de witte pen de blauwe pen de gele pen	 de rode pen de <b>witte</b> pen de blauwe pen de gele pen	 de rode pen de witte pen de <b>blauwe</b> pen de gele pen	 de rode pen de witte pen de blauwe pen de <b>gele</b> pen
---	---	--	---



# Klankenkwartet



## Doel

De leerlingen kunnen de verschillende klinkers onderscheiden.

## Materiaal

- Kwartetspel

## Werkwijze

De kaarten worden verdeeld over alle spelers. Ze nemen de kaarten in de hand en laten ze niet aan de andere spelers zien. Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers een kaart die je niet hebt. Dit moet dan wel een kaart zijn van een kwartet waarvan je zelf een kaart in je hand hebt. Je noemt de naam van het kwartet en je vraagt naar de kaart die je wilt hebben. Als de andere speler die kaart heeft, dan moet hij deze afgeven en mag je verder vragen. Als de andere speler de kaart niet heeft, dan is de volgende aan de beurt. Als je vier kaarten hebt van dezelfde soort, roep je 'Kwartet!' en leg je de vier kaarten op tafel.



Een kwartet bestaat altijd uit vier woorden waarvan de klank hetzelfde uitgesproken wordt. Het is goed om de leerling hiervan bewust te maken.

## Zelfcorrectie

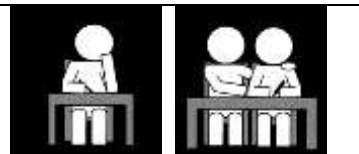
De medespelers kunnen corrigeren naar uitspraak of betekenis indien nodig.

## Differentiatie

De leerkracht kan zelf kwartetten van klinken uitkiezen en hiermee het spel samenstellen. Er zijn kwartetten van volgende klinken: a, aa, o, oo, u, uu, e, ee, i, ie, ui, eu, oe, ij/ei en ou/au. Zo kan de leerkracht de klinken kiezen waar de leerlingen het nog moeilijk mee hebben.

ui	o
	
de trui de muis de buik de ui	de sloep de bel de pen de pet

# Hengelspel



## Doel

De leerlingen kunnen de kleuren en prenten benoemen.

## Materiaal

- Hengel per leerling
- Kleurendobbelsteen
- Hengelkaarten
- Instructiefilmpje: computer (USB) + hoofdtelefoon



## Werkwijze

Op de tafel liggen de hengelkaarten met de prent naar beneden. De leerling gooit met de kleurendobbelsteen. Het verdere verloop kan op twee manieren.

Beginners: De leerlingen benoemen de kleur op de kleurendobbelsteen en vissen een kaartje met diezelfde kleur. De kaartjes kunnen opgevist worden door de hengel aan het splitbandje te haken en zo het kaartje naar boven te brengen.

Moeilijker: De leerlingen doen hetzelfde als hierboven beschreven, maar nu benoemen ze ook de prent die op de onderkant van het kaartje staat.

Wanneer de kleur die hij gooit op is, wordt er opnieuw gegoid.

## Correctie

De medeleerlingen kunnen corrigeren indien het spel met twee gespeeld wordt. Indien het kind alleen speelt, is het een oefening waarbij geen zelfcorrectie is voorzien.

## Differentiatie

Het spel kan alleen of met meerdere leerlingen gespeeld worden. Door de prent ook te laten benoemen, wordt het spel moeilijker.

# Instructieplaten



## Doel

De leerlingen kunnen de woorden begrijpen en op basis hiervan een opdracht uitvoeren.

## Materiaal

- Instructievideo: computer (USB)+ hoofdtelefoon
- Instructieplaat op papier (te vinden in de kopieermap)
- Omcirkeloefeningen: stift, vochtig doekje
- Kleuroefeningen: kopie, kleurpotloden

## Werkwijze

Op de instructieplaat staat vermeld welke instructievideo erbij hoort en waar je deze kan vinden op de USB-stick. Elke video begint met een pictogram dat de bedoeling van de oefening laat zien.

Omcirkeloefeningen: Op de video wordt gezegd wat de leerlingen moeten omcirkelen op de instructieplaat. Na elke instructie komt de pauzeknop in beeld en moet de leerling de video pauzeren om daarna de opdracht te maken. Na elke opdracht moet de leerling de video terug starten. De verbeter sleutel wordt getoond en de leerling kan zijn eigen werk nakijken. De leerling werkt bij deze oefening op een gelamineerde instructieplaat met stift. Na de oefening kan de stift dan uitgeveegd worden met een vochtig doekje.

Kleuroefeningen: Op de video wordt gezegd wat de leerlingen moeten kleuren op de instructieplaat. Het verdere verloop is hetzelfde als bij de omcirkeloefeningen. De verbeter sleutel wordt hier enkel pas op het einde van de video getoond. De leerling werkt hierbij op een kopie van de instructieplaat. De leerkracht zorgt voor deze kopie. De originele instructieplaat zit in de kopieermap.

## Zelfcorrectie

Op het einde van de video komt de verbeter sleutel in beeld.



# Bingo



## Doel

De leerlingen kunnen een prent en een woord met elkaar combineren.

## Materiaal

- Bingospelbord per leerling
- Bingokaartjes
- Schijfjes

## Werkwijze

Ieder kind neemt een bingokaart. Op deze bingokaart staan woorden. In het midden van de tafel liggen de bingokaartjes met de prenten naar beneden. Ze nemen om beurt een kaartje en kijken of dit past bij één van de woorden op hun bingokaart. Als dit zo is, dan legt de leerling een schijfje op zijn bingokaart. De leerling **verklankt** het woord dat bij de prent hoort. Het kaartje mag dan aan de kant gelegd worden. Wanneer de kaart vol is roept deze leerling 'bingo!'. Wanneer alles klopt, is deze speler gewonnen.

## Zelfcorrectie

De medespelers kunnen corrigeren naar uitspraak of betekenis indien nodig.

## Differentiatie

Er zijn bingokaarten met 6 en 9 woorden.



de regenjas	het hemd	de handschoen
de onderbroek	de pantoffel	de kous

# Collage



## Doel

De leerlingen kunnen de beluisterde woorden correct uitspreken.

De leerlingen leren onbewust het onderscheid tussen boven- en onderliggende begrippen.

## Materiaal

- Fragmenten op USB: computer + hoofdtelefoon
- Collageboek
- Woordkaarten per collage

## Werkwijze

De leerlingen beluisteren de woorden van één of meerdere thema's via de computer. Als ze een woord horen, is er even tijd om het **woord** te **herhalen**. Daarna drukken ze op de pauzeknop en hebben ze tijd om het woordkaartje op de juiste plaats op de collage te leggen. Nadat alle woorden aan bod zijn gekomen, komt de verbetering op de scherm.

## Zelfcorrectie

De leerling kan op het scherm controleren.



# Collages maken



## Doel

De leerlingen kunnen een collage maken rond een 1 thema. Hiermee oefenen ze het woordbegrip.

## Materiaal

- Sjabloon collage (te vinden in de kopieermap)
- Tijdschriften
- Scharen, lijm
- Kleurpotloden, stiften

## Werkwijze

De leerlingen krijgen een sjabloon waarop ze de collage maken. Dit is een leeg blad waarop het thema vermeld staat. Hierop kan de leerling dan prenten uit tijdschriften plakken die bij het thema passen. De leerling kan daarna eventueel ook een tekening maken over het thema op de achterkant.

dieren

# Praatplaten



## Doel

De leerlingen kunnen zaken benoemen op de praatplaat.

De leerlingen kunnen spreken over elementen op de praatplaat.

## Materiaal

- Praatplaat

## Werkwijze

Een medeleerling bekijkt samen met de leerling de praatplaat. Ze praten hier samen over. De medeleerling kan enkele vragen stellen.

Makkelijke vragen:

- Duid de koe aan.
- Welk voorwerp is dit?
- Is het voorwerp groot of klein?
- Welke kleur heeft dit voorwerp?

Moeilijke vragen:

- Wat zie je nog allemaal op de prent?
- Waar zou de foto genomen zijn?
- Hoe ziet het voorwerp eruit?

## Correctie

De medeleerling controleert wat de leerling antwoordt.

## Differentiatie

De leerling stelt moeilijkere of makkelijkere vragen.



# Aankleedspel



## Doel

De leerlingen kennen de benamingen binnen het thema 'kledij'.

## Materiaal

- Aankleedpop op papier: Jules of Marie
- Kledingstukken

## Werkwijze

De leerling voert deze opdracht uit met de leerkracht (of met een leerling). De leerling krijgt een blad met een meisje of een jongen op. De leerkracht beschrijft de kledij en de leerling moet de juiste kledingstukken op het mannetje bevestigen.

## Correctie

De leerkracht of helpende leerling kijkt telkens of de leerling het juiste kledingstuk neemt.

## Differentiatie

Er zijn twee mogelijke opdrachten:

- Zet de hoed op: De leerling kiest een hoed en plakt deze aan de aankleedpop. Hij oefent hierbij alleen de kledingstukken in.
- Zet de rode hoed op: De leerling moet nu de rode hoed opzetten en oefent hierbij ook de kleuren in.

Je kan de leerling zelf Jules of Marie laten aankleden. Hierbij moeten ze aan de andere leerling vertellen welke kleren ze bij het kind aandoen.





# Letterdoos



## Doel

De leerlingen kunnen het woord passend bij de prent correct leggen.

## Materiaal

- Letterdoos
- Prenten met op de achterkant het woord (dezelfde kaartjes als het klankenspel)
- Prenten met op de achterkant het woord (enkel voor de letterdoos)
- Instructiefilmpje: computer (USB) + hoofdtelefoon

## Werkwijze

De leerlingen nemen een prent. Ze denken na welk woord hierbij hoort. Dit woord leggen ze met de letters uit de letterdoos. De leerlingen kunnen dit ook per twee spelen door het woord zo snel mogelijk correct te leggen.

## Zelfcorrectie

De leerlingen draaien de prent om en kijken na of ze het woord juist gelegd hebben.

## Differentiatie

Naar beneden: De leerlingen die de woorden nog niet goed uit zichzelf kunnen benoemen, kunnen kijken naar het woord als ze het woord leggen.

Naar boven: De leerlingen die de woorden al wel goed uit zichzelf kunnen benoemen, kijken niet naar het woordbeeld als ze het woord leggen.



# Klankenspel



## Doel

De leerlingen kunnen de woorden in de juiste categorie van klanken sorteren.

## Materiaal

- Klankdozen
- Prenten met op de achterkant het woord
- Instructiefilmje: computer (USB) + hoofdtelefoon

## Werkwijze

De leerlingen krijgen een doos met 15 hokjes in. In elk hokje vind je een klank terug. De leerlingen nemen een prent. Ze denken na welk woord hierbij hoort en **verklanken** dit. Ze luisteren goed naar de klank van de klinkers en sorteren dit woord in de juiste klankdoos.

## Zelfcorrectie

Op het einde van het spel kijken de leerlingen in elke doos. Ze draaien de kaartjes om en kijken welk cijfer er op de achterkant staat. Aan de hand van de verbeter sleutel weten ze welk cijfer er bij welke klank hoort. Zo kunnen ze onmiddellijk kijken welke prent fout zit.

## Differentiatie

Naar beneden: De leerlingen die de woorden nog niet goed uit zichzelf kunnen benoemen, kunnen kijken naar het woord en dit aflezen om de klank te horen.

Naar boven: De leerlingen die de woorden al wel goed uit zichzelf kunnen benoemen, kijken niet naar het woordbeeld als ze het woord sorteren.

Je kan deze oefening langer of korter laten duren.



# Pictionary



## Doel

De leerlingen kunnen een tekening van een medeleerling benoemen.

## Materiaal

- Lijst met alle gekende woorden
- Tekenpapier
- Kleurpotloden

## Werkwijze

Een leerling kiest een voorwerp uit de reeds aangeleerde woorden. Een persoon maakt een tekening van dit voorwerp en de andere leerling raadt zo snel mogelijk wat hij tekent. Lukt het binnen de tijd? Dan krijgt hij 1 punt. Daarna wisselen ze van rol.

## Correctie

De leerlingen corrigeren elkaar.

# Wat is er weg?



## Doel

De leerlingen kunnen prenten benoemen.

## Materiaal

- Prenten met op de achterkant het woord (kaartjes van de letterdoos)

## Werkwijze

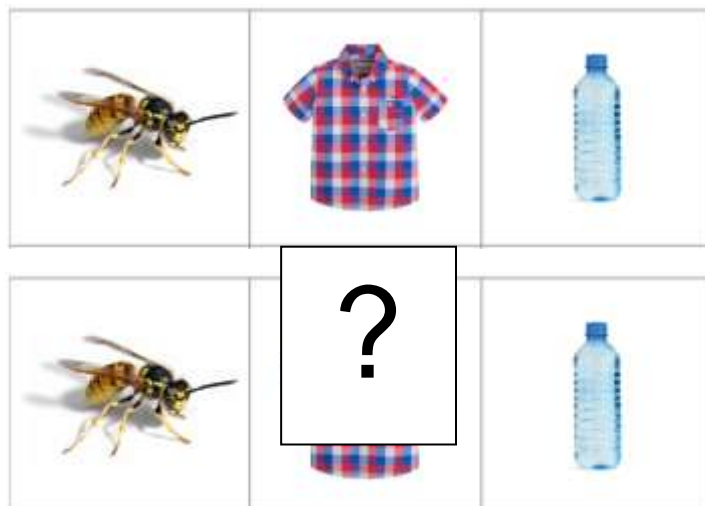
Leerling 1 legt enkele prenten op tafel. Leerling 2 bekijkt deze prenten goed en benoemt ze. Daarna sluit leerling 1 de ogen. Leerling 2 neemt één prent weg en verwisselt de andere kaartjes van plaats. Leerling 1 opent de ogen en benoemt welke prent er weg is.

## Zelfcorrectie

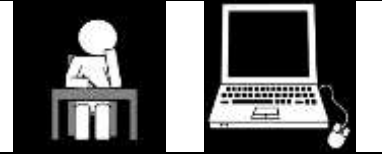
De andere leerling kan corrigeren.

## Differentiatie

Er kunnen meer of minder prenten op tafel gelegd worden of weggenomen worden.



# Kapitein Winokio ABC, zing maar mee



## Doel

De leerlingen leren onbewust de taal en ervaren hier plezier aan.

## Materiaal

- Boek: ABC, zing maar mee
- Sjabloon voor de tekening (te vinden in de kopieermap)

## Werkwijze

In het boek staan telkens 2 bladzijden gewijd aan één letter van het alfabet. Op de ene bladzijde staat een prent van een kind met allemaal voorwerpen die met deze letters beginnen. Op de andere bladzijde staat een liedje over en met de letter. Het kind beluistert het liedje één of meerdere keren en bekijkt hierbij de bijhorende bladzijden in het boek. Indien mogelijk mag het kind meezingen zodat hij de woorden herhaalt.

Hierna krijgt het kind een blad met hierop de letter op. Dit blad versieren ze met tekeningen over woorden die ook met deze letter beginnen. Als inspiratie hiervoor gebruiken ze de prent uit het boek.

## Differentiatie

Als extra opdracht kan de leerling bij zijn tekening de woorden benoemen en schrijven in de thuistaal en/of in het Nederlands.

