

E-book Spelen met spelling!



E-book Spelen met spelling!



Leuk dat je dit e-book hebt gedownload! We gaan samen aan de slag met allemaal leuke spelletjes rondom spelling. Als je iets moeilijk vindt, helpt het om het heel vaak te doen. Juist als je het eigenlijk niet zo leuk vindt. Je wordt er dan vanzelf beter in! We wensen je veel spelplezier (en speelplezier) toe!

Opdrachtenbingo

Hiernaast zie je een overzicht met alle opdrachten. Heb je een opdracht uit dit e-book af? Dan mag je de opdracht wegstrepen!

Boggle 3	Woordslang 4	Recept voor ijsjes 5	Stripverhaal 6
Invulverhaal 7	Doolhof 8	Woordzoeker 9	Spelletjes voor onderweg Alfabetspel 10
Spelletjes voor onderweg Rijmspel 11	Zoek de woorden 12	Rebus 13	Hondenpad 14
Rijtje- bijtje-botje 15	Spelen met de bal 16	De trap af 17	Wie is het met woorden 18
Samen- stellingen 19	Zinnen maken 20	Woorden achterstevoren 21	Kazoef 22-26
Bingo 27	Frisbeespel 30	Tips voor papa of mama 4 spellen 31-34	

Boggle



We gaan boggle spelen. Vind in 1 minuut zoveel mogelijk woorden met de /ui/, /eu/ en /uu/. Schrijf deze woorden op een papiertje. Je mag alle kanten op: van links naar rechts, rechts naar links en schuin.

Wie vindt de meeste woorden in 1 minuut?



n	e	b	k	e	m
g	d	u	u	r	u
o	r	i	i	i	i
r	u	k	k	s	s
m	e	u	e	r	d
g	k	v	n	w	b

Woordslang



Kun jij een zo lang mogelijke woordslang maken?

1. Bedenk een woord.

Voorbeeld: post

2. Met de laatste letter van het woord moet een nieuw woord worden bedacht.

Voorbeeld: terras

Je kunt dit ook samen doen. Wie kan de meeste woorden verzinnen (in een bepaald thema of met een bepaalde spellingcategorie)?

Voorbeeldwoorden dieren:

kip – panter – raaf – flamingo – olifant...

Voorbeeldwoorden eten:

pannenkoek – koekjesdeeg – grapefruit – tomaat...

Voorbeeldwoorden lange klankregel:

lopen – nagel – lager – regel – lezen...

Voorbeeldwoorden korte klankregel:

drummen – nikkel – lakken...

Tip:

Dit kun je natuurlijk ook in de auto doen zonder woorden op te schrijven.



Recept voor ijsjes



Als het warm weer is, is het lekker om zelf ijsjes te maken. Het recept voor de ijsjes is alleen nog niet compleet. Alle letters v en f zijn weg! Als je op alle lege plekken de goede letter invult, kun je daarna zelf aan de slag met dit lekkere recept.

Ingrediënten voor een ...ris en zomers ijsje

250 g be...roren ...ruit, bij...oorbeeld gemengd zomer...ruit

200 ml hal... ..olle yoghurt

4 el honing

Recept

- 1) Doe het be...roren ...ruit, de yoghurt en de honing in een kom. Pureer alles met een staa...mixer totdat het goed gemengd is. Proe... e...en o... je het ijs zo zoet genoeg ...indt, anders ...oeg je nog wat extra honing toe en mix je het nog een keer door.

- 2) Eet je het ijs meteen op? Gelijk heb je! Wil je het toch lie...er bewaren? Dat kan ook. Je zet het gewoon terug in de ...riezer, haalt het er een hal... uur voor je het wilt eten uit en zet het in de koelkast om op de juiste temperatuur te komen.

Idee!

Je kunt be...roren ...ruit zo in de supermarkt kopen maar je kunt ook je eigen ...erse ...ruit in...riezen. Laat het dan wel 24 uur goed op...riezen ...oor je het gebruikt.

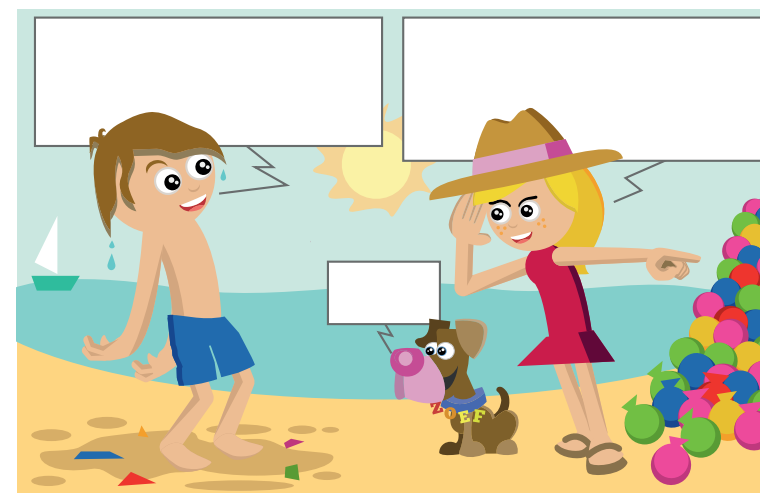
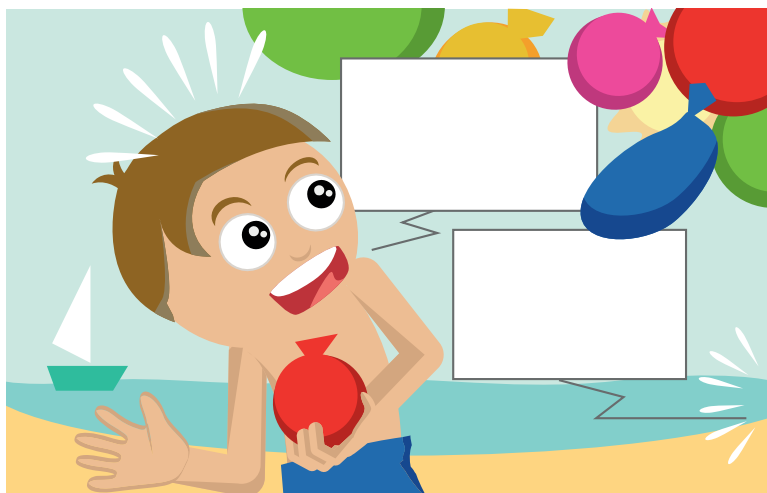
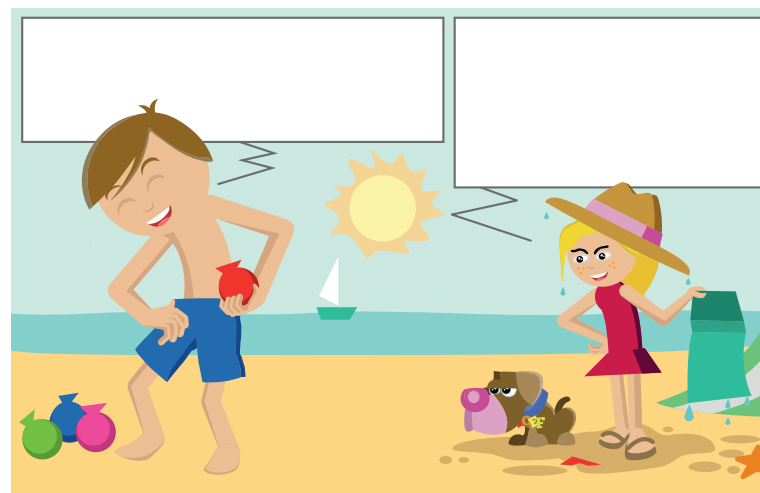


Stripverhaal

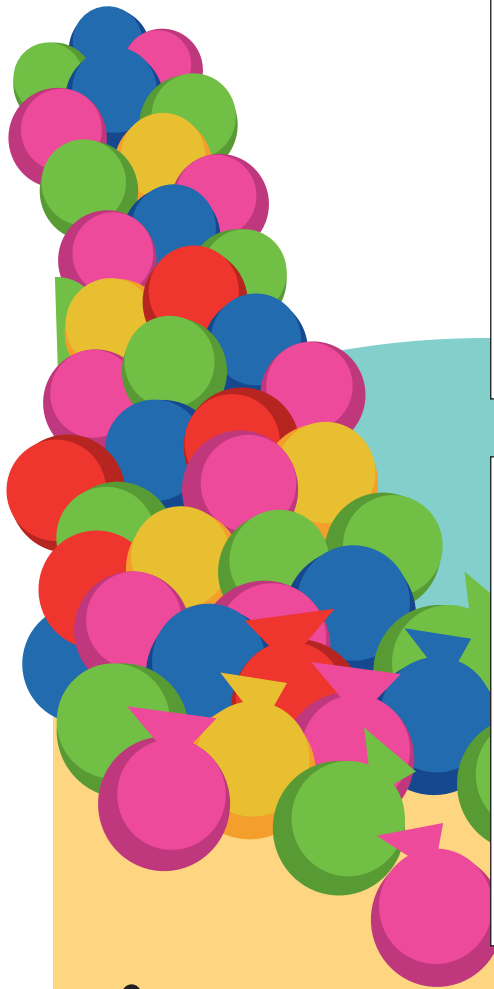


Vul het stripverhaal in. Hoe loopt het verhaal met Lizzy, Bobby en Zoef af?

Heb je geen printer? Je kunt de strip ook op een eigen blad tekenen en schrijven.



Stripverhaal



Doolhof



O, nee: Raf is zijn kroon kwijt. Vogel Ed heeft zijn kroon opgezet! Help jij Raf mee zoeken?

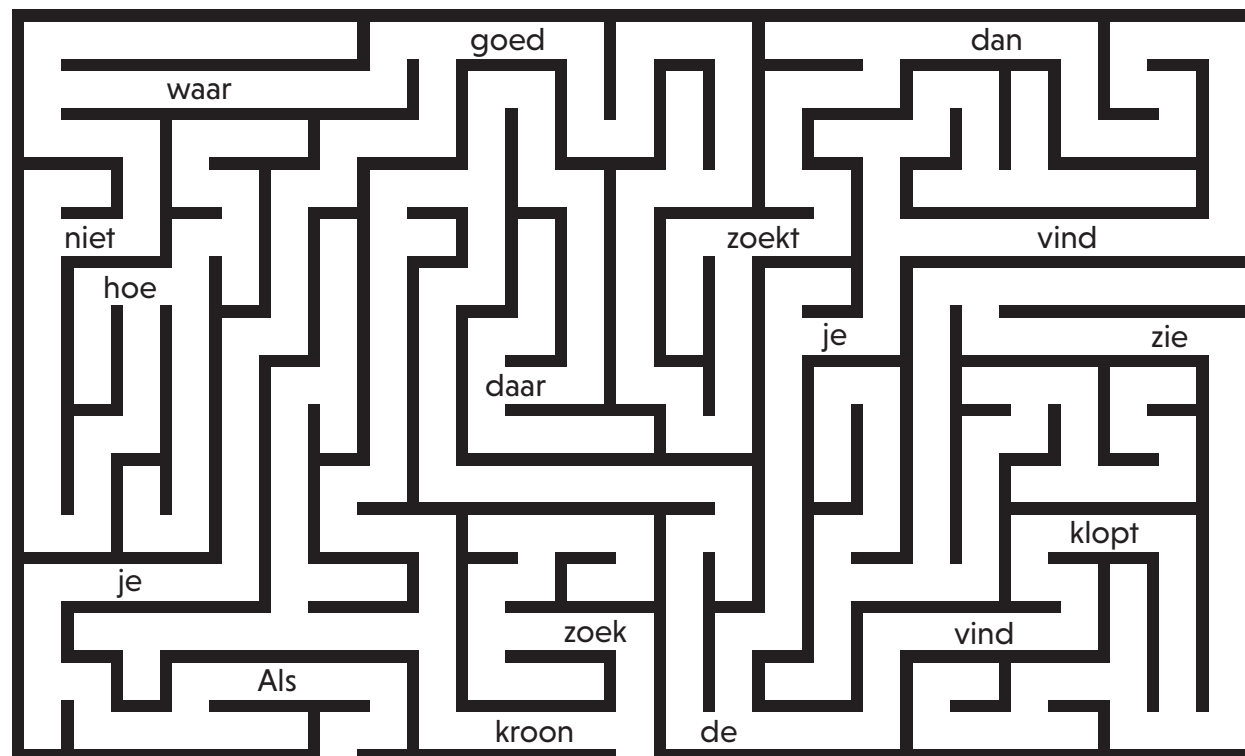
Lees de woorden hardop die je onderweg tegenkomt.

Wist je dat veel kinderen hun boekenbeurt al hebben gedaan over het boek Een Kroon voor een Kanjer? Raf heeft dyslexie en krijgt een kroon. Weet je waarom? Dat lees je in het boek **Een Kroon voor een Kanjer!**



Welke zin kom je tegen?
Schrijf de zin hieronder op.

.....
.....
.....
.....



Raf



Ed

Woordzoeker

Zoek de woorden op in de woordzoeker en zet er steeds een streep doorheen of kies steeds een woord van boven naar beneden. Kun jij ze allemaal vinden?

y	s	k	c	y	q	n	e	h	c	a	l
h	u	i	s	w	e	r	k	b	x	z	c
s	b	v	a	k	a	n	t	i	e	w	z
x	g	f	l	v	t	y	p	k	f	e	o
k	n	n	j	o	t	n	a	p	z	m	m
n	i	e	a	t	l	a	a	i	e	m	e
e	l	z	k	e	m	q	w	r	e	e	r
l	l	e	b	r	a	z	o	n	a	n	b
l	e	l	e	p	d	w	g	k	m	m	o
u	p	v	d	n	a	r	t	s	g	n	e
r	s	m	u	n	e	r	e	i	g	w	k
b	p	x	q	o	e	f	e	n	e	n	n

Aanwijzingen

marant
gieren
lachen
lol
pret
strand
vermaak
zomerboek
zwemmen
brullen
huiswerk
lezen
oefenen
spelling
vakantie
zee
zon



b	f	s	k	e	e	l	e	r	e	n	b
i	w	i	e	l	r	e	n	n	e	n	a
l	b	v	o	e	t	b	a	l	n	j	d
j	p	x	q	y	p	l	h	e	t	h	m
a	y	z	p	c	u	p	s	e	o	k	i
r	h	g	d	t	t	k	n	c	a	v	n
t	m	a	b	e	o	n	k	r	d	g	t
e	o	h	l	b	i	e	a	i	j	b	o
n	l	l	k	s	y	t	c	u	h	i	n
n	a	c	a	k	e	i	t	e	l	t	a
b	i	h	j	n	a	q	k	o	d	u	j
k	i	n	e	n	r	u	t	p	n	d	f

Aanwijzingen

atletiek
ballet
hockey
karate
skeeleren
turnen
wielrennen
badminton
biljarten
judo
kickboksen
tennis
voetbal

Spelletjes voor onderweg



Alfabetspel

Als je onderweg bent, kom je heel veel letters tegen.

Bijvoorbeeld op nummerborden, in plaatsnamen en op borden met informatie. Bij dit spel probeer je zo snel mogelijk alle letters van het alfabet te verzamelen. Zie je ergens een letter staan, bijvoorbeeld op een verkeersbord, streep deze dan af van de kaart.

Wie als eerste alle letters van het alfabet gevonden heeft, heeft gewonnen!

Naam		A	B	C	D	E
F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z

Naam		A	B	C	D	E
F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z



Spelletjes voor onderweg



Rijmspel

Laat papa of mama een woord kiezen om mee te beginnen, bijvoorbeeld jullie vakantiebestemming. Bedenk daarna om en om een woord dat hierop rijmt.

Bijvoorbeeld:

Duitsland, hand, mand, enzovoort.

Wie als laatste een woord heeft bedacht, wint het spel.

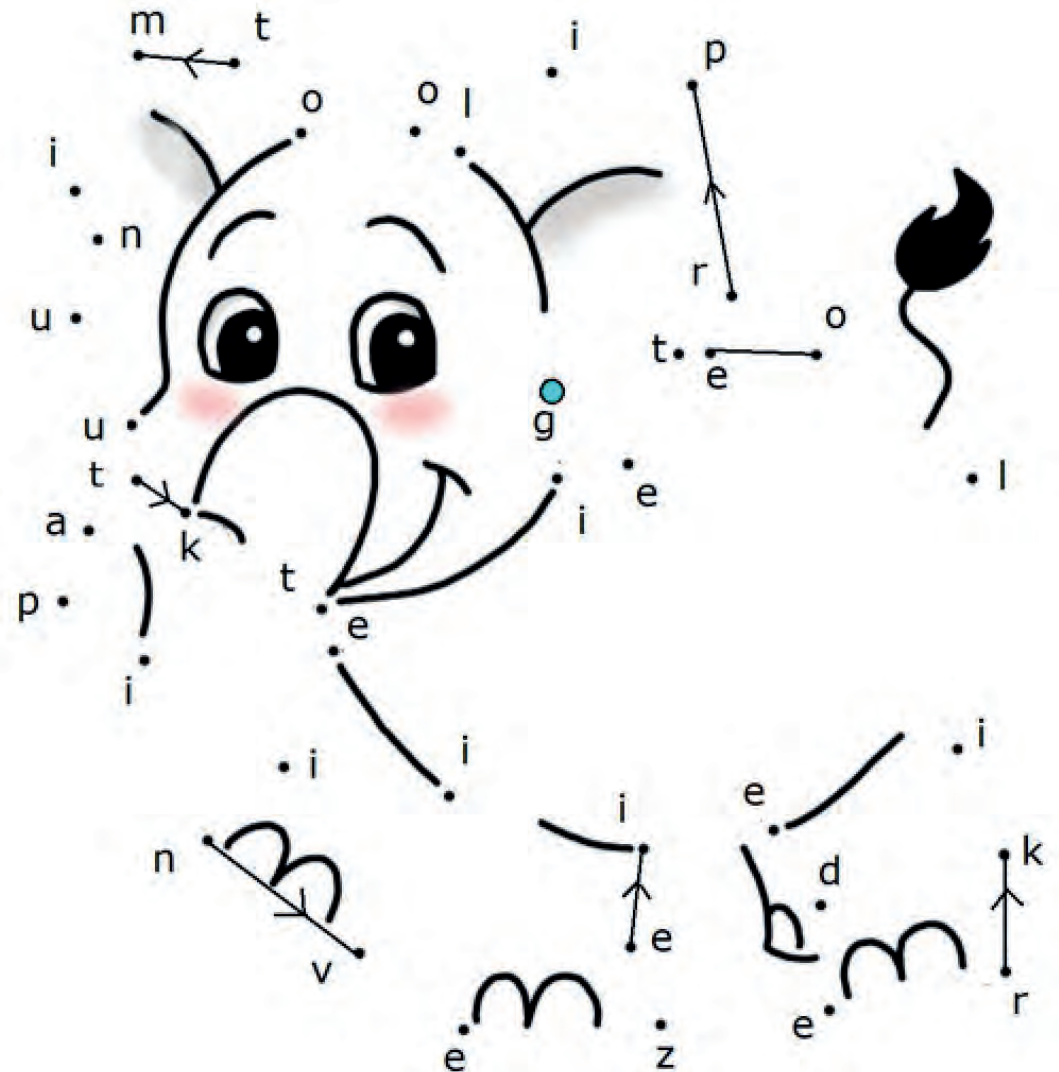


Zoek de woorden



Begin bij de blauwe punt in het midden. Zoek de woorden met / ie / en / i / en verbind de punten. Welke woorden heb je gevonden?

Deze woorden heb ik gevonden:



Rebus



- ur



m = h



- v



nk = ng



- k



d



a = o



Lizzy



i = ij



p = h

w



d



- k



p = h



Bobby

sp



t



- k



- t

kl



n



+



l = d

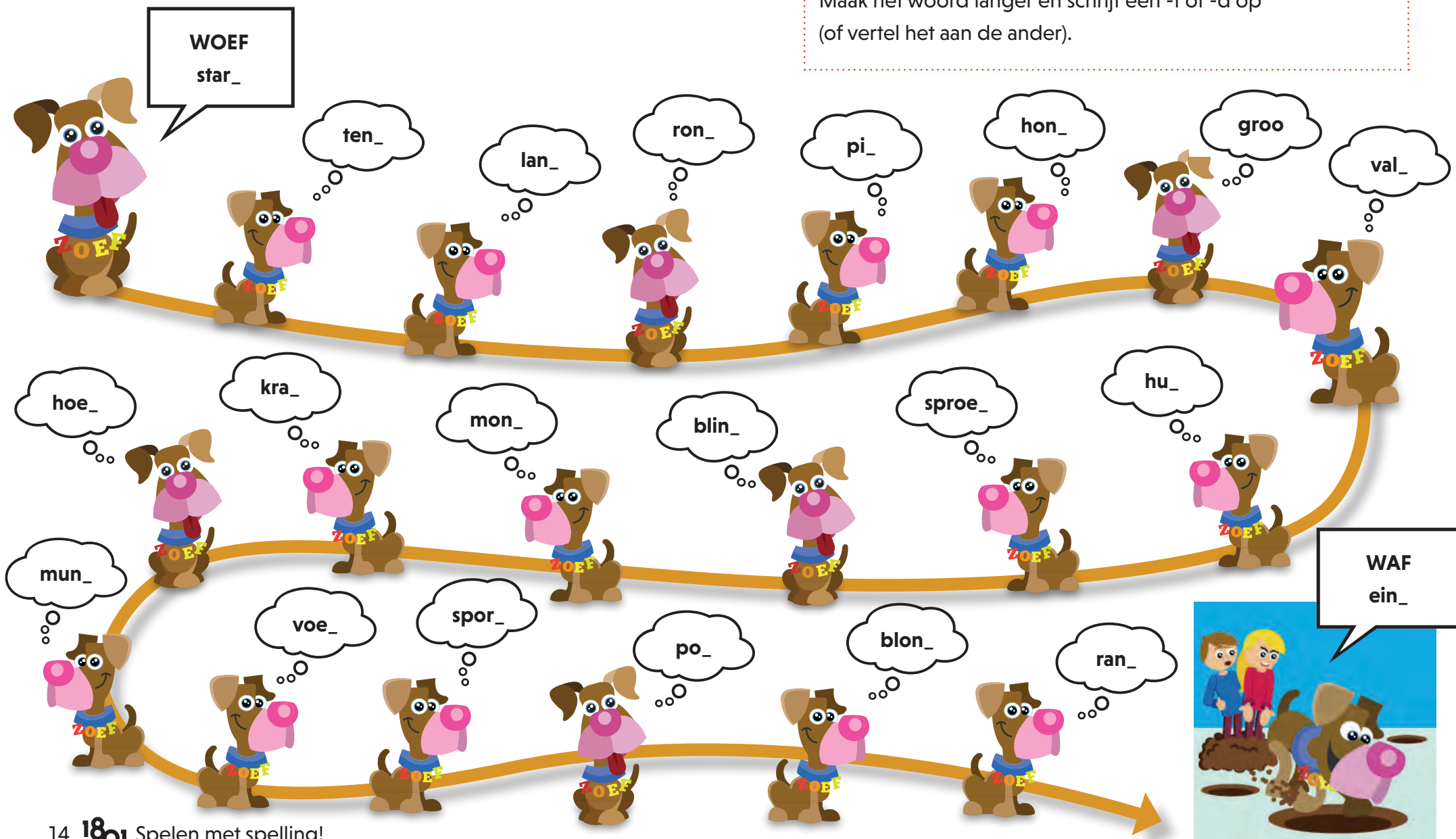
Hondenpad

Zoef is op zoek naar een holletje om in te graven!

Volg het pad. Eindigt het woord op een -d of -t?

Tip:

Maak het woord langer en schrijf een -t of -d op
(of vertel het aan de ander).



Rijtje-bijtje-botje



Kies een woord uit een tekst en schrijf deze op. Probeer steeds één klank in dit woord te veranderen, zodat je een rijtje woorden krijgt die op elkaar lijken, maar toch net anders zijn.

Bijvoorbeeld:

gooi - mooi - maai - baai - boei **of**
keer - meer - meet - meest - leest.



Spelen met de bal



Nodig:

- Een bal

1. Gooi de bal naar de ander en noem een woord.
2. Spelt de ander het woord goed? Dan mag hij of zij de bal teruggooien!
3. Je kunt ombeurten een woord noemen, maar je kunt ook afspreken dat je na bijvoorbeeld 5 woorden wisselt.



De trap af



Ken je dat grapje waarbij je doet alsof je een trap afloopt?

Dit kun je gebruiken om te oefenen met het verdelen van woorden in klankgroepen. Bij iedere klankgroep zak je een trede. Dan is het natuurlijk het leukst om zo lang mogelijke woorden te bedenken!



Wie is het met woorden



Speel 'wie is het?' met woorden uit een tekst

1. Pak een boek, kies een bladzijde en neem een woord in gedachten.
2. De ander stelt vragen, zoals: heeft het een korte klank, zit de categorie eer/eur/oor in het woord, enzovoort. Zo komt de ander erachter welk woord jij in gedachten hebt.
3. Is het woord geraden? Dan wissel je om!



Samenstellingen



Wat heb je nodig:

- Pen en papier
- Kleurtjes en stiften

Hoeveel personen:

2

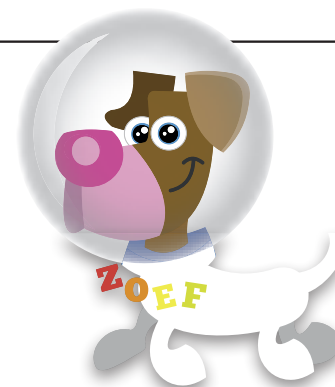
Uitleg:

Sommige woorden bestaan uit twee woorden. In het woord 'schoolplein' hoor je school en plein. Dit noem je samengestelde woorden.

Zoek mooie spulletjes buiten in de tuin of in huis. Maak samengestelde woorden met deze dingen. Leg er steeds twee bij elkaar en wijs aan. De ander raadt welk woord je bedoelt. Het mag een fantasiewoord zijn.

Wat betekent jouw (fantasie)woord?

Schrijf je woorden en de betekenis op.



Zinnen maken



Wat heb je nodig:

- Kennis van het alfabet
- Eventueel pen en papier

Hoeveel personen:

2 of 3

Uitleg:

Kies samen een letter. Probeer voor jezelf een zo lang mogelijke zin te maken met woorden die beginnen met die letter. Na een afgesproken tijd laat je de ander(en) horen wat je bedacht hebt. Wie maakt de langste zin?

Net zoals de bekende zin:

'Leentje leerde Lotje lopen langs de lange Lindelaan.'

Dit kan ook in wedstrijdvorm: per afgesproken letter kun je een punt verdienen voor de langste zin.



Woorden achterstevoren



Wat heb je nodig:

- Pen
- Papier
- Eventueel: woordenboek

Hoeveel personen:

Een klein groepje (minimaal 3)

Uitleg:

Een persoon verzint een woord of noemt een woord uit het woordenboek en de naam van iemand uit het groepje. Die persoon doet zijn ogen dicht, concentreert zich op het woord en spelt het woord van achteren naar voren. Als dat foutloos lukt, dan mag deze persoon een woord bedenken.

Je kunt een puntentelling bijhouden: ieder goed van achter naar voren gespeld woord is één punt.



Kazoef

Hoe werkt het?

- Knip de kaartjes van pagina 23 tot en met 27 uit en stop ze in een doos. Als je geen printer hebt, kun je ook zelf kaartjes maken en de woorden overschrijven (of zelf bedenken).
- Er zitten ook 'lege' kaartjes tussen (kaartjes met puntjes erop). Hier mag je zelf woorden voor bedenken en erop schrijven!
- Trek om de beurt een kaartje.
- Lees het woord dat erop staat hardop.
- Draai het kaartje om.
- Schrijf het woord op.
- Controleer of je het woord goed hebt geschreven. Welke categorieën horen er bij het woord?
- **Goed?** Je mag het kaartje houden.
- **Fout?** Stop het kaartje terug in de doos.



Let op de kaartjes van Zoef!

- Trek je Zoef zónder brokjes, dan moet je 2 woorden terug in de doos stoppen.
- Trek je Zoef mét brokjes, dan mag je 2 woorden pakken van je tegenstander.

Wie aan het eind de meeste kaartjes heeft, heeft gewonnen!

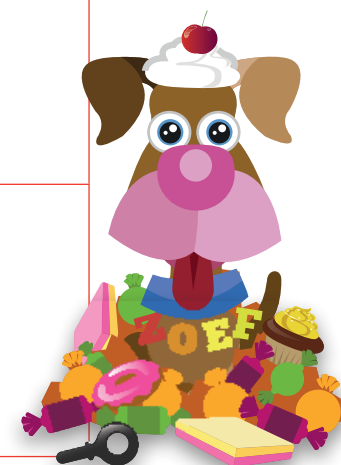
naai	nieuw	geeuw	hooi
doei	wang	zink	melk
hark	hond 	kat	loopt
hand	vocht	legt	haag



Kazoef



leeg	wandrek	zandbak	klant	dringt	vlecht
beuk	deuk	duik	buik	dicht	meer
dak	bak	leuk	boei	spoor	geur
duw	sluw	wenk	drinkt	gedicht	gevecht



Kazoef



dolk	breng	stank	geweer	arm	oma
opa	snee	foto	auto	eiland	aardbei
weide	blauw	wenkbrauw	Marant	Zoef	juf
drie	kabeljauw	water	ballon	waterballon	hanenkam



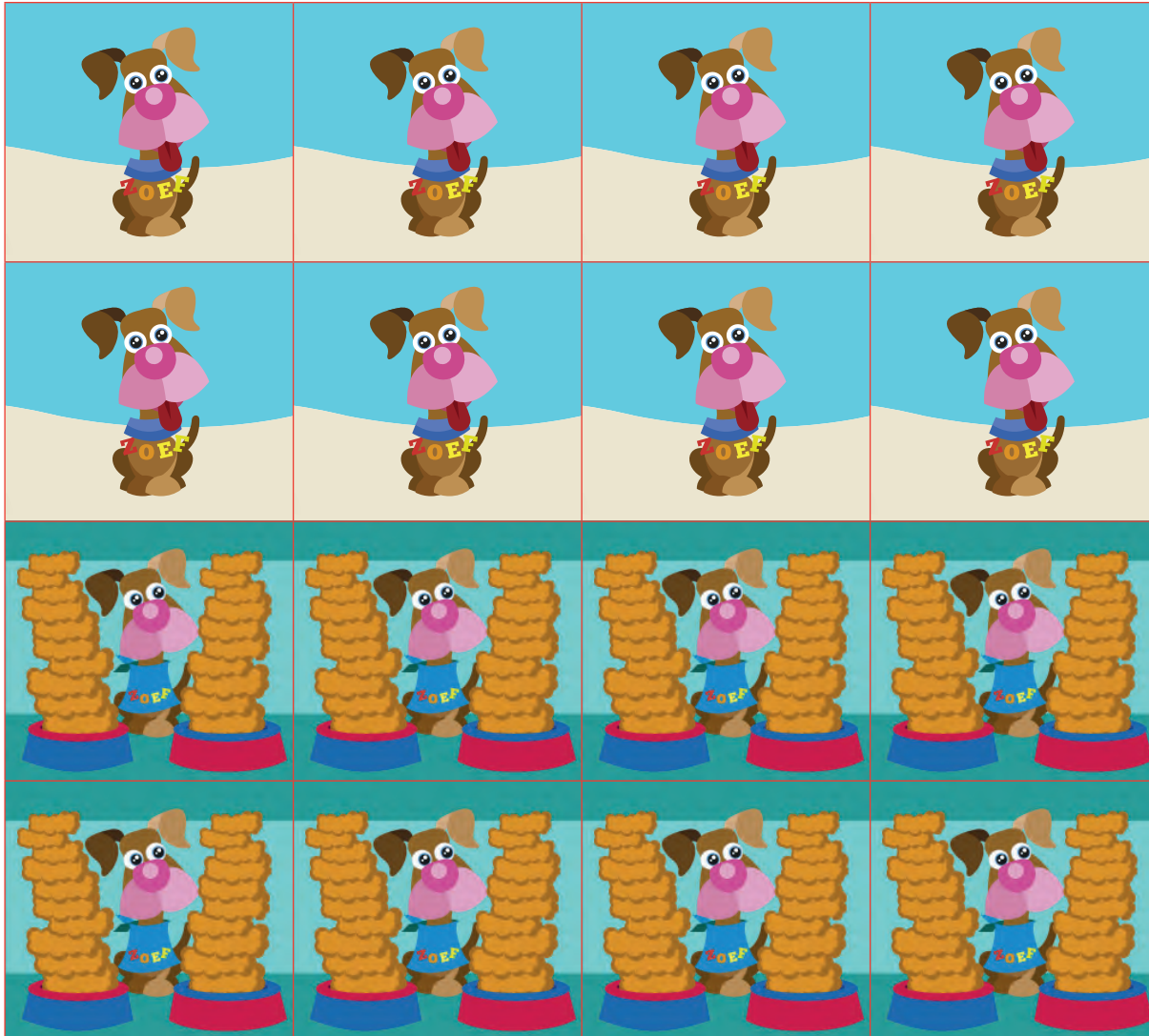
Kazoef



muren	varen	kanovaren	zwemmen	delen	schreeuwen
moppen	bakken	pannenkoek	bladeren	rennen	springen
strandbal	watervallen	draaikolk	winkelmand	...	...
...	...	...	...	...	...



Kazoef



Bingo!



Knip de zinnen hiernaast uit, leg de kaartjes op de kop op tafel (of lees ze in willekeurige volgorde op). Pak om de beurt een kaartje en lees het voor. Wie heeft de zin op zijn bingokaart staan? Vul het ontbrekende woord in.

Wie heeft als eerste alle woorden ingevuld?
Gebruik daarvoor de bingokaarten.



Zoef snuffelt aan mijn kleren.	Zijn staart gaat op en neer.	De poes ligt in de mand .	Ik geef jou een hand .
Bobby steekt het snoepje in zijn mond .	In de zomer lig ik het liefst op het strand .	Ik val en heb een wond op mijn knie.	Lizzy slurpt uit haar flesje drinken.
Op het eind volgde een luid applaus.	Mijn kleren liggen in de kast .	Sinterklaas heeft een lange baard .	Met een emmer en een schepje speelt Bobby in het zand .
Ik doe een klont boter in de pan.	Help! Het huis staat in brand !	De boot gaat de zee op.	De soep is nog erg heet .

Bingokaart 1



Help! Het huis staat in _____!

Met een emmer en een schepje speelt Bobby in het _____.

De poes ligt in de _____.

Bobby steekt het snoepje in zijn _____.

Lizzy _____ uit haar flesje drinken.

Sinterklaas heeft een lange _____.

Ik val en heb een _____ op mijn knie.

De soep is nog erg _____.



Bingokaart 2



Zijn _____ gaat op en neer.

Mijn kleren liggen in de _____.

Zoef _____ aan mijn kleren.

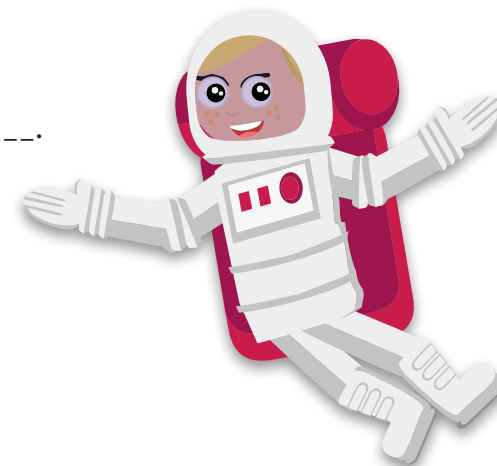
Ik geef jou een _____.

In de zomer lig ik het liefst op het _____.

Ik doe een _____ boter in de pan.

De _____ gaat de zee op.

Op het _____ volgde een luid applaus.



Bingokaart 3



Zijn _____ gaat op en neer.

Zoef _____ aan mijn kleren.

In de zomer lig ik het liefst op het _____.

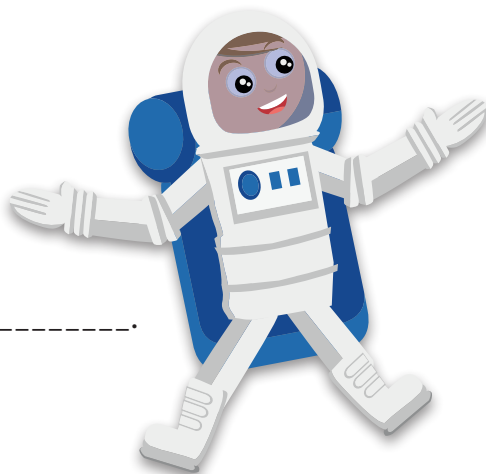
De _____ gaat de zee op.

Met een emmer en een schepje speelt Bobby in het _____.

Bobby steekt het snoepje in zijn _____.

Sinterklaas heeft een lange _____.

De soep is nog erg _____.



Bingokaart 4



De poes ligt in de _____.

Lizzy _____ uit haar flesje drinken.

Ik val en heb een _____ op mijn knie.

Help! Het huis staat in _____!

Op het _____ volgde een luid applaus.

Mijn kleren liggen in de _____.

Ik geef jou een _____.

Ik doe een _____ boter in de pan.



Zo oefen je spelling met een frisbee



Wist je dat je met een frisbee ook heel goed kunt oefenen met spellen? We geven je zeven speltips!

1. Herken de klank

Je kiest een woord, bijvoorbeeld 'bak', 'peer' of 'muis'. De ander laat weten of hij/zij in het woord een korte klank, lange klank of tweetekenklank hoort. Is het goed? Dan gooi je de frisbee en mag de ander een woord verzinnen!

2. Benoem de klank

Je roept een klank en de ander moet zeggen hoe deze klank heet (lang, kort, tweeteken etc.). Is het goed? Dan mag je de frisbee gooien. Is het niet goed? Dan mag de ander het nog eens proberen!

3. Verzin een woord bij een klank

Je roept een klank en de ander moet een woord bedenken met deze klank. Is het goed? Dan mag je de frisbee gooien. Is het niet goed? Dan mag de ander het nog eens proberen!

4. Verzin een woord bij een regel

Je noemt een regel en de ander moet een woord bedenken die past bij deze regel. Is het goed? Dan mag je de frisbee gooien. Is het niet goed? Dan mag de ander het nog eens proberen!

5. Verdeel een woord in klankgroepen

Je kiest een woord. De ander moet het woord in klankgroepen verdelen en laten weten hoeveel klankgroepen het zijn. Is het goed? Dan mag je de frisbee gooien. Is het niet goed? Dan mag de ander het nog eens proberen!

6. Schrijf het woord

Je kiest een woord. Dan gooi je de frisbee. Als de ander de frisbee vangt, dan moet jij het woord opschrijven. Lukt dat niet, dan moet hij/zij het woord opschrijven. Als je slecht gegooid hebt, telt het natuurlijk niet.

7. Zo veel mogelijk

Eén iemand gooit de frisbee weg. De ander moet hem zo snel mogelijk gaan halen. In de tijd dat de frisbee wordt gehaald, schrijft de gooier zoveel mogelijk woorden uit een bepaalde categorie (bijvoorbeeld 'met een lange klank', 'met -eeuw', 'met de korte klank-regel', 'met de verlengingsregel', etc.). Zodra de vanger terug is met de frisbee, worden de rollen omgedraaid. Wie kan de meeste goede woorden opschrijven?

Spelling oefenen met je kind

Tips voor
papa
of mama

Het spel met de bel

Wie kent het spel met de bel niet? De 'echte' naam van dit spel is Halli Galli en het wordt veel gespeeld. Het belletje kun je ook leuk op andere manieren gebruiken. Zo kun je bijvoorbeeld een spellingcategorie of een spellingregel centraal stellen. Zit de afgesproken regel / categorie in het woord? Sla dan op de bel!

Wie als eerste op de bel geslagen heeft, verdient een punt.

Voorbeeld:

We oefenen vandaag woorden met de /eu/. Er worden woorden genoemd, zoals buik, deuk, kuur, vuur, spreuk, muis etc. Hoor je een /eu/ in het woord, wees er dan snel bij en sla op die bel. Wie heeft er aan het eind de meeste punten?

Tip:

Heb je geen bel? Leg dan een papiertje in het midden waar je op kunt slaan.



Spelling oefenen met je kind

Tips voor
papa
of mama

Ren je rot

Stoepkrijt – wie heeft er niet mee gespeeld? Maar je kunt hier ook leuke spelletjes mee doen! Maak verschillende vakken met daarin een letter. Krijt de vakken met een ruime afstand tussen elkaar. Noem een letter en laat de kinderen zo snel mogelijk naar het juiste vak met de bijbehorende letter rennen. Zo kun je de klanktekenkoppeling (het koppelen van de klank aan een letter) op een leuke, speelse manier oefenen.

Tip:

Gebruik vooral de klanken die de kinderen nog lastig vinden, zoals bijvoorbeeld de b en de d. Kies daarnaast klanken die het kind al kent, voor het zelfvertrouwen. Wil je het moeilijker maken, noteer dan bijvoorbeeld verschillende spellingregels in de vakken van krijt. Na het noemen van een woord moet het kind bedenken welke spellingregel er in het woord verstopt zit. Ren gauw! Wie heeft de spellingregel als eerste ontdekt?

Spelling oefenen met je kind



Tips voor
papa
of mama

De tijd vliegt

Stel een spellingcategorie of -regel centraal. Zoek daar woorden bij. Zo kun je bij de regel van de lange klank aan het einde van de klankgroep (op scholen vaak ook wel de regel van de teken- of klinkerdief genoemd) gebruiken. Print woordkaartjes uit. Zorg dat er veel woorden met de desbetreffende regel in voor komen, zoals sla-pen, gro-te, dra-ken, spe-len etc. Maar, zorg ook voor fopwoorden, zoals katten, bakker, stoppen, doeken, duiken, feestneus, rugpijn etc. Het kind moet in een afgesproken tijd, bijvoorbeeld één minuut, zoveel mogelijk woordkaartjes van de desbetreffende regel zoeken.

Maar let op, de tijd vliegt! Wie vindt de meeste kaartjes?



Spelling oefenen met je kind



Het pepernotenspel

Pepernoten zijn niet alleen erg lekker, ze kunnen ook heel leerzaam zijn! Je kunt ze heel makkelijk inzetten in verschillende spelvarianten waardoor je ineens veel meer betrokken spelers hebt. Daarnaast doen kinderen ook graag iets samen, waardoor ze al meer plezier hebben in wat ze doen. Met deze verschillende spelletjes kun je samen op een leuke manier leren. Je kunt natuurlijk ook samen met je kind nog veel meer andere vormen bedenken.

In plaats van pepernoten kun je natuurlijk ook je lievelingssnoepjes gebruiken!



Pe-per-no-ten-taal

Uit hoeveel klankgroepen bestaat een woord?

Leg voor iedere klankgroep een pepernoot neer.

We delen woorden niet meer op in lettergrepen maar in klankgroepen. Het grote verschil hierbij is dat de klank je iets vertelt over de schrijfwijze van een woord. Het is daarom heel belangrijk dat kinderen goed leren opdelen in klankgroepen. Daar kun je thuis heerlijk mee oefenen. Je kunt beginnen met 1 pepernoot en op zoek gaan naar woorden die uit:

- **1 klankgroep** bestaan:
zak en piet en Sint, maar ook hond en bord
- **2 klankgroepen** bestaan:
pie-ten, wor-tels, schoe-nen
- **3 klankgroepen** bestaan:
schoen-ca-deau, sin-ter-klaas, mar-se-pein, thee-kop-je
- **4 klankgroepen** bestaan:
pe-per-no-ten, schoen-ca-deau-tjes, pie-ten-mut-sen, a-me-ri-go