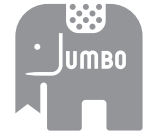




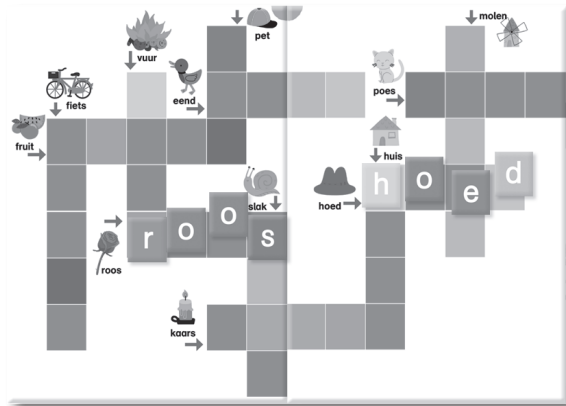
op weg naar groep 3



Met 'ik leer op weg naar groep 3' leren kinderen spelenderwijs tellen van 1 tot en met 10, rekenen, letters herkennen en eerste woordjes spellen. Als een kind 5 jaar oud is, begint het zich voor te bereiden op middenbouw van de basisschool waar het lezen en rekenen centraal staat. 'Ik leer op weg naar groep 3' speelt hierop in met twintig spelletjes, om alleen of samen mee te spelen. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

• Inhoud

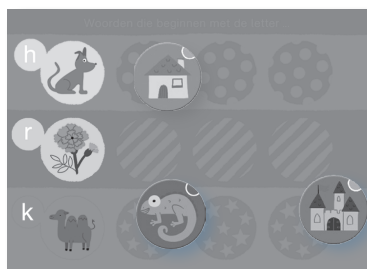
- 4 lottokaarten
- 48 lotto fiches
- 4 kruiswoordplaten
- 90 letterkaartjes
- 10 cijferkaarten
- 1 plaat met de heks
- 6 delige heksenketelpuzzel
- 4 kaarten met heksenketels
- 10 receptenkaarten
- 50 ingrediëntenkaartjes
- 1 draaischijf
- 1 alfabetbord



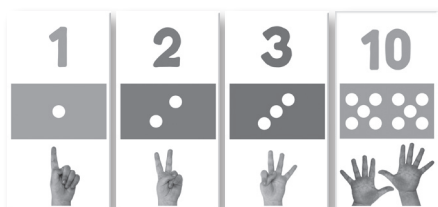
4 kruiswoordplaten
& 90 letterkaartjes



1 alfabetbord



4 lottokaarten & 48 fiches



10 cijferkaarten

6-delige
heksenketelpuzzel

1 plaat met de heks

1 draaischijf



4 platen met
heksenketels

50 ingrediënten-
kaartjes

10 receptenkaarten

Voor de ouders

Deze handleiding is met name bedoeld voor de ouders, aangezien de kinderen in het begin enige begeleiding nodig hebben bij het begrijpen van de opdrachten. Leg daarom eerst duidelijk uit wat de bedoeling is alvorens aan een spel te beginnen. De volgorde van de spelletjes is logisch opgebouwd en lopen op in moeilijkheidsgraad. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

Letters leren

Je hebt nodig: 4 grote lottokaarten en 48 lottofiches.

Rood: snoep, slak, slang, slee | fruit, fles, friet, fiets | wolf, wolk, wortel, walvis

Blauw: mand, muis, maan, molen | tijger, taart, trompet, trein | bij, bal, bril, boot

Groen: hond, huis, hoed, hart | roos, raam, regen, ring | kameel, koe, kasteel, kikker

Geel: druif, duim, draak, dobbelsteen | vlag, vis, vlinder, varken | poes, pet, paraplu, palmboom

• Alleen spelen

- SPEL 1 Woordjes die beginnen met...

- Het kind kiest een grote lottokaart en legt deze voor zich op tafel.
- Leg de twaalf lottofiches die bij deze kaart horen ook op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven. De fiches zijn te herkennen aan de kleurcodering in de rechterbovenhoek.
- Iedere rij op de lottokaart heeft een andere beginletter. Er is steeds één afbeelding voorgedrukt.

Voorbeeld: rode kaart met de beginletters 's', 'f' en 'w'. Bij iedere rij horen vier fiches waarvan de woorden allemaal beginnen met dezelfde letter. Voor de beginletters 's': snoep, slak, slang, slee.

- Het kind zoekt nu de fiches die horen bij de lottokaart.
- Als het kind de lottokaart vol heeft, kan hij zelf controleren of de kaartjes correct zijn neergelegd met behulp van de patronen op de achterzijde van de lottofiches: stippen, strepen of sterren.

Spelvariant: Laat het kind nog meer woorden bedenken die beginnen met één van de letters op de grote lottokaart(en).

- SPEL 2 Verhaaltjes maken

- Leg alle lottofiches op tafel, met de gekleurde afbeeldingen naar boven.
- Het kind pakt drie fiches en maakt daarmee een korte zin.

Voorbeeld:

- "De poes speelt in de regen met een bal."
- "De hond zit voor het huis en eet fruit."

• Samen spelen

- SPEL 3 Woordenzoeker

- Kies een spelleider en leg alle lottofiches op tafel, met de gekleurde afbeeldingen naar boven.
- De speler die het spel leidt kiest een fiche, bijvoorbeeld 'vis', en vraagt de andere spelers een fiche te vinden die begint met dezelfde letter 'v': vlag, vlinder of varken.
- De speler die als eerste een van de juiste fiches heeft gevonden mag beiden fiches houden.
- De speler die als eerste tien fiches heeft verzameld, is de winnaar.

- SPEL 4 Wordjes bingo

- Iedere speler krijgt een grote lottokaart.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 2 grote kaarten.
- Als je met 3 of 4 personen speelt, krijgt elke speler 1 grote lottokaart.
- Leg de fiches omgekeerd in de deksel van de doos, met de gekleurde afbeeldingen naar beneden.
- De jongste speler begint en neemt een fiche uit de doos. Hij zegt wat er op de afbeelding staat en laat deze aan de andere spelers zien.
- De speler die deze fiche voor zijn grote lottokaart nodig heeft, krijgt het fiche en legt het op de juiste plaats op de lottokaart. Als niemand deze fiche nodig heeft, wordt het fiche weer terug in de doos gelegd en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn grote kaart(en) vol heeft, is de winnaar.

- SPEL 5 Geheugenspel

- Kies een spelleider en leg tien lottofiches op tafel, met de gekleurde afbeeldingen naar boven.
- De spelers moeten de afbeeldingen aandachtig bekijken en hebben 30 seconden om ze te onthouden; daarna doen ze hun

ogen dicht.

- De spelleider legt er een of meer fiches bij of haalt ze juist weg.
- De spelers moeten de fiches opnieuw bekijken en de afbeeldingen opnoemen die verwijderd of toegevoegd zijn.
- Daarna moet de spelleider de verwijderde fiches laten zien, of de afbeeldingen die toegevoegd zijn benoemen.

Je hebt nodig: 90 kaartjes met letters.

- SPEL 6 Letters raden

- Leg de letters op een stapel, met de letterzijde naar beneden.
- Iedere speler neemt een letter van de stapel.
- Om de beurt tekent een speler met zijn vinger de letter op de rug van zijn linkerbuurman.
- Als deze de letter goed raadt, is de volgende speler aan de beurt om een letter op de rug van zijn buurman te tekenen.

Het alfabet leren en woordjes spellen

Je hebt nodig: 4 kruiswoordplaten en 90 letterkaartjes.

• Alleen spelen

- SPEL 7 De kruiswoordpuzzel

- Leg twee kruiswoordplaten met dezelfde kleur (blauw of rood) naast elkaar en leg de letterkaartjes op tafel, met de letterzijde naar boven.
- Het kind kan nu, in zijn eigen tempo, de woorden op de puzzel leggen met de letterkaartjes.
- De woorden en richting staan voorgedrukt. Tevens heeft iedere letter en eigen kleur welke overeenkomt met het vakje van de kruiswoordpuzzel.

- SPEL 8 Het alfabet

- Leg de alfabetkaart en de letterkaartjes op tafel, met de letterzijde naar boven.
- Het kind kan nu het alfabet van A tot en met Z leggen met behulp van de alfabetkaart.

- SPEL 9 Eerste woordjes

- Leg alle letterkaartjes op tafel, met de letterzijde naar boven.
- Laat het kind met de letters eenvoudige woordjes vormen.

Voorbeeld: PET, ROOS, KAT, KOE, VIS

• Samen spelen

- SPEL 10 Snelheidsspel

- Iedere speler krijgt twee kruiswoordplaten met dezelfde kleur (blauw of rood) en legt deze naast elkaar.
- Leg de letterkaartjes op tafel, met de letterzijde naar beneden.
- De spelers moeten nu de woorden van hun kruiswoordpuzzel zo snel mogelijk samenstellen.
- Degene die als eerste al zijn woorden heeft gelegd, is de winnaar.

- SPEL 11 Lettermemo

- Leg van de volgende letters twee letterkaartjes omgekeerd op tafel, met de letterzijde naar beneden. a,b,d,e,i,k,l,m,n,o,p,r,s,t,u
Er liggen nu 30 kaartjes op tafel.
- De jongste speler begint, draait twee letterkaartjes naar keuze om en toont beide letters aan de medespeler(s). Zijn de letters hetzelfde? Dan mag de speler de letters houden en twee nieuwe kaartjes omdraaien.
- Als de speler twee letters omdraait welke niet bij elkaar horen, dan worden beiden kaartjes weer terug gelegd (met de letterzijde naar beneden) en is de volgende speler aan de beurt.
- De speler met de meeste kaartjes wint.

- SPEL 12 Woordjes spellen

- Leg alle letterkaartjes omgekeerd in de deksel van de doos, met de letterzijde naar beneden.
- Alle spelers nemen 10 kaartjes uit de doos.
- De spelers proberen nu met deze 10 letters zo veel mogelijk woordjes te spellen.
- De speler die de meeste woordjes kan maken van zijn letters, is de winnaar.

Spelvariant: probeer een zo lang mogelijk woord te leggen met de 10 letterkaartjes.

• Leren tellen

Je hebt nodig: 10 cijferkaarten

• Alleen spelen

- SPEL 13 Het 10-vingersspel

- Leg de 10 cijferkaarten op tafel.
- Het kind moet de kaartjes neerleggen in de juiste volgorde oplopend van 1 tot en met 10.
- Als de kaartjes in de juiste volgorde liggen moet hij de cijfers opnoemen en tegelijk ook met zijn vingers het aantal laten zien.

Spelvariant: Laat het kind de kaartjes neerleggen in de juiste volgorde aflopend van 10 tot en met 1.

- SPEL 14 Meer of minder?

- Kies één van de volgende cijferkaarten 3, 4, 5, 6, 7 of 8, bijvoorbeeld 6. De cijfers 1, 2, 9 en 10 kunnen niet gekozen worden.
- Leg de overige cijferkaarten omgekeerd op een stapel, met de cijferzijde naar beneden.
- Het kind pakt de eerste kaart van de stapel en zegt welk cijfer erop de kaart staat, bijvoorbeeld 2. Vervolgens bepaald het kind of 2 meer of minder is dan 6. "Minder!"
- Het kind moet nu de kaart links van de 6 neerleggen.
- Het kind pakt de volgende kaart van de stapel en zegt welk cijfer erop de kaart staat, bijvoorbeeld 4. Vervolgens bepaald het kind of 4 meer of minder is dan 2 en 6. "Het cijfer 4 is minder dan 6, maar meer dan 2".
- Het kind moet de kaart tussen beide kaarten in leggen, enzovoort.

• Samen spelen

- SPEL 15 cijfermemo

- Leg de 10 cijferkaarten omgekeerd op tafel, met de cijferzijde naar beneden.
- De spelers gaan de cijferreeks 1 tot en met 10 vormen door de cijferkaarten in de juiste volgorde om te draaien.
- De jongste speler begint, draait een kaart naar keuze om en toont het cijfer aan de medespeler(s). Staat het cijfer 1 op de kaart? Dan mag de speler een volgende kaart omdraaien. Staat het cijfer 2 op

de volgende kaart? Dan mag de speler weer een kaart omdraaien, enzovoort.

- Als de speler een kaart omdraait welke niet volgt op het vorige cijfer (in dit geval bijvoorbeeld '8'), dan worden alle kaartjes weer teruggelegd (met de cijfer zijde naar beneden) en is de volgende speler aan de beurt.
- De speler die al eerste de cijferreeks 1 tot en met 10 kan omdraaien, is de winnaar.

• Leren rekenen

Je hebt nodig: 4 kaarten met heksenketels (roze, oranje, groen, paars), 10 receptenkaarten en 50 ingrediëntenkaartjes (spinnen, kikkers, slakken, pompoenen, uien).

• Alleen spelen

- SPEL 16 Toverdrankspel

- Het kind kiest een kaart met een heksenketel en legt deze voor zich op tafel, met de zijde naar boven waar al een aantal ingrediënten op staan voorgedrukt.
- Tevens kiest het kind een receptenkaart voor het maken van een toverdrank.
- Leg de ingrediëntenkaartjes uitgespreid op de tafel, met de gekleurde afbeeldingen naar boven.
- Het kind moet nu de heksenketel vullen met de ingrediënten aangegeven in het recept. Sommige ingrediënten zitten alle (deels) in de ketel.

Spelvariant: Het kind kiest een heksenketelkaart en legt deze voor zich op tafel, met de zijde naar boven waar nog geen ingrediënten op staan.

- SPEL 17 Volg het voorbeeld

- Leg de ingrediëntenkaartjes uitgespreid op de tafel, met de gekleurde afbeeldingen naar boven.
- Begin zelf met een logische reeks en vraag het kind om die af te maken.

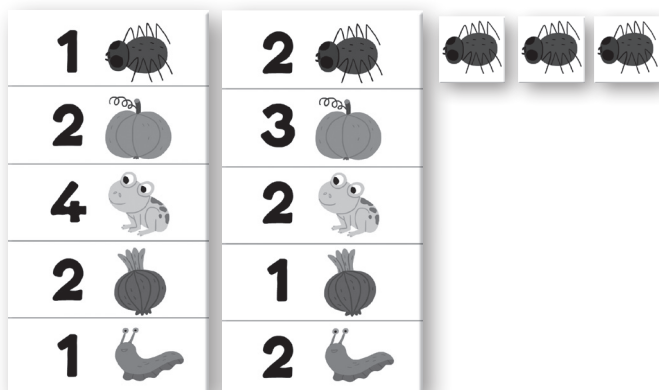
Voorbeeld:



- SPEL 18 Tel de ingrediënten

- Leg de ingrediëntenkaartjes uitgespreid op de tafel, met de gekleurde afbeeldingen naar boven.
- Het kind kiest twee receptenkaarten en legt deze naast elkaar op tafel.
- Het kind telt nu het totaal aan ingrediënten welke op de receptenkaarten staan en zoekt daarbij het juiste aantal ingrediëntenkaartjes.

Voorbeeld: 1 spin + 2 spinnen = 3 spinnen.



• Samen spelen

- SPEL 19 Toverdrank lotto

- Iedere speler krijgt een plaat met een heksenketel en legt deze voor zich op tafel, met de zijde naar boven waar al een aantal ingrediënten op staan.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 2 grote kaarten.
- Als je met 3 of 4 personen speelt, krijgt elke speler 1 grote kaart.
- Tevens kies iedere speler een receptenkaart voor het maken van een toverdrank.
- Leg de ingrediëntenkaartjes omgekeerd in de deksel van de doos, met de gekleurde afbeeldingen naar beneden.
- De jongste speler neemt een kaartje uit de doos. Hij zegt wat er op de afbeelding staat en laat deze aan de andere spelers zien.

- Heeft de speler het ingrediënt nodig voor zijn recept? Dan krijgt de speler het kaartje en legt het op de juiste plaats op zijn kaart. Als de speler het ingrediënt niet nodig heeft dan wordt het kleine kaartje weer terug in de doos gelegd en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn grote kaart(en) vol heeft, is de winnaar.

SPEL 20 Het grote heksenspel (2 tot 4 spelers)

Je hebt nodig: 1 plaat met de heks, 6-delige heksenketelpuzzel, 4 kaarten met heksenketels (roze, oranje, groen, paars), 1 draaischijf, 10 receptenkaarten voor toverdranken en 50 ingrediëntenkaartjes (spinnen, kikkers, slakken, pompoenen, uien).



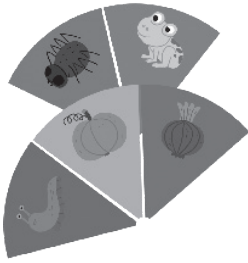
Doel van het spel: Als eerste alle ingrediënten verzamelen om de toverdrank te kunnen maken, voordat de heks alle onderdelen van haar heksenketel heeft verzameld.

Vorbereiding:

- Leg de plaat met de heks, de 6-delige heksenketelpuzzel en de draaischijf op tafel.
- Leg de ingrediëntenkaartjes uitgespreid op de tafel, met de afbeelding naar boven.
- Iedere speler krijgt 1 heksenketelplaat en 1 receptenkaart. De spelers leggen de heksenketelplaat voor zich op tafel, met de zijde naar boven waar al een aantal ingrediënten op staan. Op de receptenkaart staat het totaal aantal ingrediënten vermeld welke een speler nodig heeft voor zijn recept (het totaal is inclusief de ingrediënten die al op de plaat te zien zijn).

Het spel

De jongste speler draait aan de pijl van de draaischijf. De vakjes op de draaischijf hebben verschillende betekenissen.



Komt de pijl op een vakje met een spin, een pad, een slak, een pompoen of een ui, dan mag de speler dat ingrediënt pakken en neerleggen op zijn kaart. Als hij het niet nodig heeft, doet de speler niets en gaat de beurt over naar de volgende speler, die op zijn beurt de pijl laat draaien.



Komt de pijl op een vakje met de hoed van de heks, dan heb je pech! De speler moet een puzzelstuk van de heksenketel neerleggen.



Komt de pijl op een vakje met de toverster, dan heeft de speler verschillende mogelijkheden om uit te kiezen:

- En puzzelstuk van de heksenplaat weghalen
- of een ingrediënt dat hij nodig heeft pakken en op zijn eigen plaat leggen,
- of één ingrediënt van de plaat van een andere speler weghalen.

De eerste speler die alle benodigde ingrediënten voor zijn recept heeft verzameld, wint het spel.

Maar, pas op! Als de heksenketel compleet is, dan wint de heks en hebben alle spelers verloren.



Groei op met Jumbo

Met de serie 'ik leer...' oefenen kinderen spelenderwijs bepaalde vaardigheden. De spellen zijn ontwikkeld in samenwerking met professionals en sluiten aan bij de lesstof en belevingswereld van het kind. Voor iedere leeftijd een passend spel. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

Mijn eerste leerspel **1+**

Basisvaardigheden ontwikkelen **2+**

Voorbereiden op de basisschool **3+**

Basisschool • Groep 1 **4+**

Basisschool • Groep 2 **5+**

Basisschool • Groep 3 **6+**



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2017 Jumbodisët Group. All rights reserved.
jumbo.eu

19557