

- SPEL 5 De letters van het alfabet

- Leg de alfabetkaart en de uitwisbare stift voor het kind op tafel.
- De stip geeft aan waar het kind moet beginnen. Schrijf zo alle letters van het alfabet.

- SPEL 6 Eerste woordjes schrijven

- Leg alle letterkaarten, het schrijfbord en de uitwisbare stift voor het kind op tafel.
- Laat het kind de kaarten zoeken met de letters van zijn/haar naam. Leg deze als voorbeeld in de goede volgorde voor het kind op tafel.
- Schrijf de naam als voorbeeld op en laat het kind zijn/haar naam naschrijven.

- Het spel verlengen:

- Laat het kind zien hoe andere korte woorden worden geschreven. Bijvoorbeeld: aap, beer, fee.

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 alvast thuis wat je straks op school leert!

Mijn eerste leerspel **1+**

Basisvaardigheden ontwikkelen **2+**

Vorbereiden op de basisschool **3+**

Basisschool • Groep 1 **4+**

Basisschool • Groep 2 **5+**

Basisschool • Groep 3 **6+**

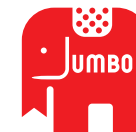


Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.
jumbo.eu

19721

Basisschool • Groep 1
4+

letters schrijven

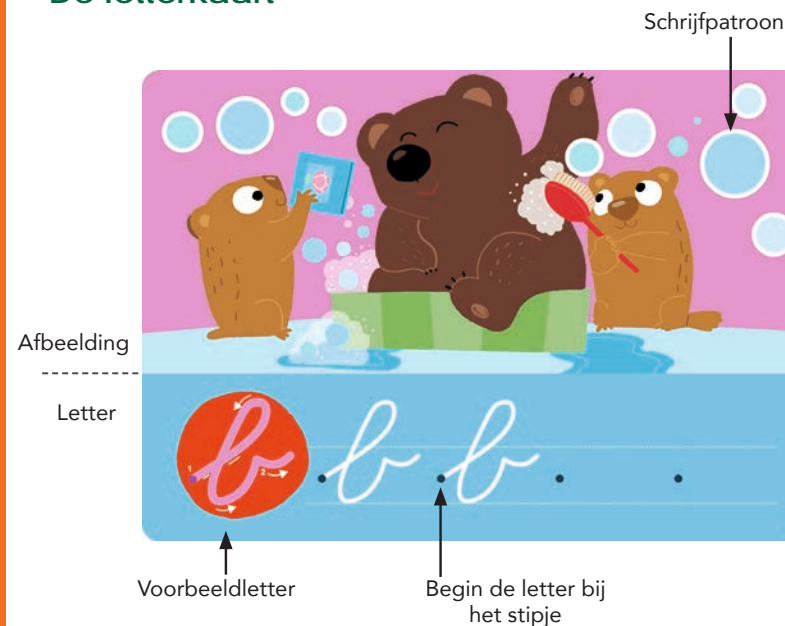


Met 'ik leer letters schrijven' leren kinderen spelenderwijs hun fijne motoriek ontwikkelen, de letters van het alfabet schrijven, afbeeldingen omschrijven en vergroten zij hun woordenschat. Als een kind 4 jaar oud is, begint het eerste letters en woordjes te schrijven. 'Ik leer letters schrijven' speelt hierop in met zes spelletjes om alleen of samen te spelen. Oefen alvast thuis wat je straks op de basisschool leert!

• Inhoud

- 26 afwisbare kaarten met letters
- 1 grote afwisbare kaart met het alfabet
- 1 uitwisbare stift

De letterkaart



Voor de ouders

In het begin zullen de kinderen 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 spelletjes zijn qua volgorde logisch opgebouwd en lopen op in moeilijkheidsgraad. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

- SPEL 1 Ontdek de letters

- De eerste keer kies je een kaart en leg je deze voor het kind op tafel.
- Vraag het kind de kaart te beschrijven.
- Speel samen met het kind om zo de letters en woorden te ontdekken:
"Wat doet de beer? De beer wast zich in bad". - De letter b van beer en bad.
"Wat draagt de heks? De heks draagt een hoed." - De letter h van heks en hoed.
- In zijn eigen tempo beschrijft het kind de afbeeldingen. Zo kun je samen met het kind op alle kaarten de woorden met de letters ontdekken.

- a: De **aap** eet **a**cht bananen.
- b: De **beer** zit in een **b**ad met **b**ellen.
- c: Twee **c**itroenen jongleren in het **c**ircus.
- d: Een **d**ame wandelt met een **d**inosaurus.
- e: Twee **e**gels en een **e**ekhoorn zitten in het park.
- f: De **f**lamingo's vieren een **f**eastje.
- g: De **g**iraf speelt **g**itaar en de olifant trompet.
- h: De **h**eks draagt een **h**oge **h**oed.
- i: De **i**ndiaan jaagt de gier weg.
- j: Een **j**ongen draagt een warme **j**as en wandelt met een **j**ak.
- k: Koala's **k**limmen in de boom en **k**auwen op blaadjes.
- l: Een muis en een vos **l**open met een **l**ampion.
- m: **M**ama **m**ol **m**aakt wormentaart. Mmm...
- n: De kat kijkt **n**aar de vogels in het **n**est.
- o: De **o**tter drijft **o**p haar rug.
- p: De **p**rachtige **p**auwen drinken thee en **p**raten.
- q: De dieren eten **q**uiche.
- r: De **r**idder geeft een **r**oos aan de prinses.
- s: De **s**lakken en een **s**lang houden een wedstrijd, wie is de **s**nelste?
- t: De **t**ijger bakt een **t**aart voor zijn verjaardag.
- u: De **u**il slaat zijn vleugels **u**it.
- v: Een **v**arken is aan het **v**issen.



- w: De **w**alrus ziet een **w**alvis zwemmen in zee.
- x: De kikker speelt **x**ylfoon.
- y: De dieren doen **y**oga-oefeningen.
- z: De **z**eemeerminnen **z**wemmen in de **z**ee.



- Het spel verlengen:

- Laat het kind dingen zoeken die op de kaarten staan afgebeeld.
"Zoek een kaart waar een muis op staat."
"Met welke letter begint jouw naam?"
"Kun jij alle vogels vinden?"



- SPEL 2 Schrijfbewegingen oefenen

- Leg een kaart en de uitwisbare stiftpen voor het kind op tafel.
- Het kind zoekt de witte schrijfpatronen die verstopt zitten in de afbeeldingen en trekt de lijnen over met de stiftpen om zo de fijne motoriek te oefenen.
- Begin met de eenvoudigere patronen op de kaarten met de letters a, b, e, f, h, i, j, p, q, r, t, u en w.
- Ga daarna verder met de moeilijkere patronen op de kaarten c, d, g, k, l, m, n, o, s, v, x en z.

- SPEL 3 Voorbeeldletters

- Leg de kaart met de letter a voor het kind op tafel.
- De kaart start met een uitleg hoe de letter wordt geschreven. De stip geeft aan waar te beginnen en de pijlen geven de schrijfrichting aan.
- Laat het kind de letter eerst met de vinger overtrekken.
- In zijn eigen tempo oefent het kind met het overtrekken van de letters a tot en met z.

- SPEL 4 Letters schrijven

- Leg de kaart met de letter a en de uitwisbare stiftpen voor het kind op tafel.
- Laat het kind goed naar het voorbeeld kijken hoe de letter wordt geschreven. Begin de letter bij het stipje en trek de twee witte letters over om te oefenen.
- Hierna zijn de witte voorbeeldlijnen weggelaten en staat er alleen een stipje. Het kind moet nu de letter zelf schrijven. Begin bij het stipje.
- In zijn eigen tempo schrijft het kind de letters a tot en met z.