



SPELMATERIAAL
VOOR LOGOPEDISTEN
& LEERKRACHTEN

SPELFICHE

ALL ABOUT ME
SORTING NEIGHBORHOOD SET



Deze spelfiche is gemaakt als aanvulling op het spel All About Me Sorting Neighborhood Set uit de webshop, www.despeelbode.be.

Tijdens mijn logopedische therapieën gebruik ik vaak spelmateriaal. Met deze spelfiche wil ik enkele ideeën delen om het materiaal ruimer in zetten dan waarvoor het bedoeld is.

Het is onmogelijk alle mogelijkheden te beschrijven, maar de fiche kan wel inspireren om ook zelf creatief aan de slag te gaan met het materiaal.

Pas de spelregels naar eigen behoefte aan. Ze zijn gebaseerd op 2 spelers, maar meestal gemakkelijk aanpasbaar om ook met meer spelers te gebruiken.

Fouten kan je, afhankelijk van jouw setting, op verschillende manieren aanpakken: geef een herkansing, bied materiaal of andere hulp aan,

Straf kinderen niet af voor gemaakte fouten. De spellen en tips zijn net bedoeld om kinderen intensief te laten oefenen maar toch plezier te laten beleven.

Deze spelfiche werd samengesteld door De Speelbode. Niets uit deze spelfiche mag verkocht of gedeeld worden, tenzij voor eigen gebruik in therapie, in de klas,

Neem gerust contact op via info@despeelbode.be voor vragen, aanvullingen of suggesties.

Veel plezier met het materiaal,

Emmelie

BELONING

- **RACESPEL:**
Combineer met kaarten (sommenkaarten, woordkaarten, articulatiekaarten, ...)
Leg, afhankelijk van het doel, bij elk huis een sorteerkart
vb. de uitkomst van een som is groter/kleiner dan ...
vb. het woord begint met een
vb. hij/zij
....

Elke speler stemt op één of meerdere huizen.
Trek om beurt een kaart en sorteer die in het juiste huis. Wie op het einde meest kaarten in zijn huis heeft, wint het spel.

Kleed het spel eventueel in: de postbodes moeten de kaarten naar de juiste huizen brengen.
- De spelleider verstopt op voorhand oefenkaarten in de huizen (of legt ze gedekt onder de huizen als ze te groot zijn).
Gooi om beurt met de ogen- en/of kleurendobbelsteen (*). Neem evenveel kaarten uit het huis in het corresponderende kleur en los de oefeningen op.
- Leg een aantal oefenkaarten open op tafel met daarop verschillende counters.
Gooi om beurt met een kleurendobbelsteen (*). Neem een counter in het overeenstemmende kleur en los de oefening op.
- De spelleider verdeelt de huizen onder de spelers en legt oefenkaarten onder de verschillende counters.
Gooi om beurt met een ogen- en/of kleurendobbelsteen om het aantal en/of de kleur van de counters te bepalen.
Neem het correcte aantal counters of counters in het correcte kleur en los de oefeningen onder de counters op.
Steek de counters in de huizen in het corresponderende kleur.
De speler die als eerst een volledige familie verzamelt in een huis, wint.
- De spelleider verstopt een counter in één van de huizen.
Open na het uitvoeren van een reeks oefeningen één van de huizen en kijk of de counter in het huis zit.
Varieer door een sticker, snoep of een andere beloning te verstoppem.
- Gebruik de counters bij het **automatiseren** van doelwoorden, reeksen, ... Plaats de counters op de rand van de tafel. Duw na het uitvoeren van een aantal oefeningen een counter van de tafel.

(*) Verkrijgbaar in de webshop

ARTICULATIE - FONOLOGISCH

- Koppel verschillende **doelwoorden** om meermaals te herhalen aan het materiaal.
Mits wat creativiteit zijn de mogelijkheden eindeloos:
 - 'aan': hang de counters aan de huizen
 - 'bijt/hap/eet': combineer met concreet materiaal van voeding en laat de counters er om beurt in bijten
 - 'dicht/sluit/toe': plaats counters in de huizen en doe ze dicht
 - 'huis'/in/ook/weg': stop de counters één voor één in het huis.
 - 'boem/oei/val': gooi de counters één voor één om
 - ...

Varieer in activiteiten, vb. plaats de counters in een rij, zoek ze in het lokaal, ...

Combineer eventueel met een ogen- en/of kleurdobbelsteen (*) om het aantal of kleur van de counters te bepalen.
 - De spelleider legt bij elke huis een doelklank vb. // bij het gele huis en /r/ bij het oranje huis. Elke speler stemt op een huis.
Trek om beurt een **articulatieprent** en **sorteer** die in het juiste huis.
Wie eerst 10 prenten verzamelt, wint het spel.
- (*) Verkrijgbaar in de webshop

LEZEN

- Combineer met **woordkaarten**, vb. woorden met eu/ui.
Speel volgens het principe RACESPEL (zie beloning).

REKENEN

- Combineer met **allerhande oefenkaarten**. Speel volgens het principe 'RACESPEL' (zie beloning).

Varieer eindeloos

Vb. sorteer getallen/uitkomsten < of > dan 50

Vb. sorteer even/oneven getallen

...

SPELLING

- Combineer met **woordkaarten**.
Speel volgens het principe RACESPEL (zie beloning) en sorteer woorden volgens **doelklank** of **spellingsregel**.

Vb. woorden met open/gesloten lettergrepen

Vb. woorden met eu/ui

...

Schrijf de woorden nadien al dan niet op.

TAAL - MORFOSYNTAXIS

- De spelleider steekt alle counters in een zak. Trek om beurt een counter en benoem het **voornaamwoord** (hij/zij) correct.
- Combineer met concreet materiaal om **voornaamwoorden** (hij/zij, zijn/haar, ...) in te oefenen.
Verdeel de counters over de huizen, gooi met een kleurendobbelsteen (*) en haal een figuur uit een huis in het corresponderende kleur.
Kies een concreet materiaal en formuleer een correcte uiting, vb. zij eet een appel, de appel is van haar, ...
Afhankelijk van het oefenniveau kies je voor één of 2 geslachten.

Combineer op dezelfde manier met foto- of prentenmaterialen.

- Combineer met prentenmateriaal om **voornaamwoorden** in te oefenen. Zet de counters op verschillende prenten met bijvoorbeeld plaatsbegrippen en benoem waar hij/zij naartoe gaat vb. Hij gaat naar de kermis.
 - Verdeel de huizen over de spelers. Gooi om beurt met een kleurendobbelsteen (*) en kies, indien mogelijk, een figuur in het corresponderende kleur en plaats die in een huis in het gegooid kleur. Oefen daarbij **voornaamwoorden** (voor mij/jou, mijn/jouw, ...)
 - **Dril zinstructuren** tijdens het uitvoeren van een actie met het materiaal. Varieer in moeilijkheidsgraad
vb. Nu mag die
vb. Die mag er ook in
vb. Papa woont in het gele huis, mama woont in het rode huis, ...
vb. Ik heb de hond in het huis gegooid
vb. Deze papa moet in het rode huis, want hij is ook rood
vb. Eerst gaat mama slapen en daarna papa
 - Oefen het stellen of beantwoorden van **w-vragen** in: wie staat ..., waar is ... , welk kleur..., ... ?
 - Combineer met prentenmateriaal van voeding, plaatsen, speelgoed, Leg de prenten open op tafel en gooi met de kleurendobbelsteen (*). Neem een counter in het overeenstemmende kleur en plaats op een kaart naar keuze. **Formuleer zinnen** als 'papa heeft een appel gegeten, zij speelt met de bal, mama en papa gaan naar de winkel, ... '.
- Varieer door de prenten op een gedekte stapel te leggen en de counter steeds te combineren met de bovenste kaart.
- De spelleider plaatst verschillende counters in en/of rond de huizen. Kies een counter naar keuze of gooi met een kleurendobbelsteen om het kleur van het huis/counter te bepalen. Formuleer hierbij zinnen met **negatie** zoals 'papa staat niet voor het huis, hier zit geen rode hond,

TAAL - SEMANTIEK

- De spelleider geeft opdrachten aan de speler afhankelijk van het doel, oefen
 - **kleuren** vb. leg een gele mama in het huis
 - **voornaamwoorden** vb. hij/zij woont in het gele huis
 - **voorzetsels en plaatsbegrippen**, vb. papa staat tussen het blauwe en gele huis
 - ...

TAAL - OPDRACHTBEGRIIP

- Geef **opdrachten** bij het materiaal.
Varieer volgens noodzaak:
 - enkelvoudige/meervoudige opdrachten
vb. leg de papa voor het huis
vb. leg eerst de papa in het rode huis en daarna mama in het groene huis
 - opdrachten met kleuren
vb. neem alle rode honden
 - opdrachten met negatie
vb. haal alle mensen uit het huis die niet rood zijn
 - opdrachten met exclusie
vb. zet alle honden achter het huis behalve de groene
 - opdrachten met voorzetsels
vb. zet papa naast het gele huis
 - ...
- Combineer 2 sets en plaats een scherm tussen de spelers.
Geef een **opdracht** bij het materiaal en voer die beide uit. Verwijder het scherm en controleer of de opdracht correct werd uitgevoerd.
Varieer in moeilijkheidsgraad.
Draai de rollen eens om.

VOORBEREIDENDE LEES- EN SCHRIJFVAARDIGHEDEN

- Zet de huizen naast elkaar. De spelleider biedt een woord aan.
Analyseer het woord in **klankgroepen** en steek per klankgroep (van links naar rechts) een figuur in één van de huizen.
- Zet de huizen naast elkaar. De spelleider biedt een woord aan.
Analyseer het woord in **fonemen** en steek per foneem een figuur in één van de huizen.
- Zet 3 huizen naast elkaar. De spelleider biedt een MKM-woord aan (vb. poes).
Bepaal **waar** in het woord een **doelfoneem** hoorbaar is en plaats een figuur in het overeenstemmende huis (1^e, 2^e of 3^e).
Bereid indien nodig uit met complexere woorden en meer huizen
Vb. MMKM - woorden als 'stok'
Vb. MKMM - woorden als 'kast'
- Speel volgens het principe 'RACESPEL' (zie beloning).
Leg bij elk huis een sorteerkart (gelijk/niet gelijk).
De spelleider biedt 2 fonemen/woorden aan (vb. fier/vier). Bepaal of de **fonemen/woorden al dan niet gelijk** zijn. Steek een figuur in het juiste huis.

Varieer in moeilijkheidsgraad door fonemen/woorden met grote of kleine verschillen te gebruiken

Vb. loop – beek, k/s (groot verschil)

Vb. fier – vier, aa/a (klein verschil)

VOORBEREIDENDE REKENVAARDIGHEDEN

- De spelleider plaatst een aantal counters op tafel.
Tel het aantal counters en sorteer ze nadien in de huizen met de corresponderende kleuren.
- Plaats een scherm tussen de spelers.
1 speler gooit een ogen- of cijferdobbelsteen (*) en benoemt het aantal/cijfer.
Beide spelers nemen evenveel counters.
Verwijder het scherm en **tel** of beide spelers evenveel counters geplaatst hebben.
- Gooi om beurt met een ogen- of cijferdobbelsteen. Neem evenveel counters en vergelijk de hoeveelheden.
Benoem wie **meest/minst** counters heeft en eventueel **hoeveel meer/minder**.
Plaats de counters in 2 rijen onder elkaar om het visueel zichtbaarder te maken.
- Plaats een aantal counters op een rij. De spelleider noemt een **rangtelwoord** en de speler duidt de correcte figuur aan.
- Plaats een aantal counters op een rij. De spelleider geeft opdrachten met verschillende **plaatsbegrippen**, vb. zet mama op de 2^e plaats, de hond staat vooraan in de rij, ...
- De spelleider vormt verschillende groepen counters op tafel. **Orden** de groepen van minder naar meer of van meer naar minder.
- **Sorteer** de counters volgens kleur, grootte, geslacht, ...
- De spelleider vertelt een verhaal met **verschillende rekenbegrippen**.
Voer de opdrachten correct uit.
Vb. 2 meisjes spelen met de poppen in huis. Er zijn evenveel honden in het huis.
In de namiddag kwam er 1 jongen spelen. 's Avonds kwamen er nog 3 jongens bij.
In het huis zijn minder mama's dan kinderen.
...

DE

SPEEL

BODE