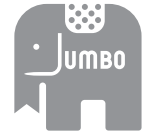




# op weg naar groep 1



Met 'ik leer op weg naar groep 1' leren kinderen spelenderwijs tellen van 1 tot en met 5, het alfabet, kleuren benoemen en vormen & silhouetten herkennen. Als een kind 3 jaar oud is, begint het zich voor te bereiden op school. 'Ik leer op weg naar groep 1' speelt hierop in met twintig spelletjes, om alleen of samen mee te spelen. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

## • Inhoud

- 5 lottokaarten
- 30 lotto fiches
- 26 alfabet puzzels
- 5 cijfer puzzels
- 1 spelbord
- 5 dierkaarten
- 25 dierfiches
- 4 boerderijpionnen
- 5 dobbelsteenfiches
- 1 alfabetbord



Voorbereiden op de basisschool

3+



### 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.

## Kleuren & vormen leren

**Je hebt nodig:** 5 lottokaarten en 30 lotto fiches.

**Rood:** brandweerwagen, lieveheersbeestje, hart, tomaat, vis, aardbei

**Blauw:** dolfijn, cadeautje, vogel, bloem, walvis, boot

**Geel:** citroen, bij, ster, zon, bloem, vogel

**Groen:** schildpad, erwten, blad, kikker, krokodil, appel

**Roze:** jurk, snoepje, schelp, roos, slang, varken

### • Alleen spelen

#### - SPEL 1 Het kleurenspeel

- Het kind kiest een lottokaart en legt deze voor zich op tafel.
- Leg de zes lotto fiches die bij deze kaart horen ook op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Neem een fiche en vraag aan het kind: "Wat is blauw?"
- Het kind moet antwoorden wat het is en welke kleur het heeft. Voorbeeld: "De dolfijn is blauw".

- Het kind krijgt het fiche en legt deze op de afbeelding van de kaart.
- Als de kaart vol is, kiest het kind een andere lottokaart.

### - SPEL 2 Het silhouettenspel

- Het kind kiest een lottokaart en legt deze voor zich op tafel.
- Leg de zes silhouetfiches die bij deze kaart horen ook op tafel, met de silhouetzijde naar boven.
- Neem een silhouetfiche en vraag aan het kind: "Wat is dit?"
- Het kind moet antwoorden wat het is en welke kleur het heeft. Voorbeeld: "De vis is rood".
- Het kind krijgt het fiche en legt deze op de afbeelding van de kaart.
- Als de kaart vol is, kiest het kind een andere lottokaart.

### - SPEL 3 Ra, ra, ra wie ben ik?

- Leg alle lottokaarten en fiches op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Omschrijf een voorwerp welke op een van de lotto fiches staat. Voorbeeld:  
- "Ik ben geel en ik smaak zuur" (Citroen)  
- "Ik ben blauw, ik zwem in het water en mijn naam begint met een D..." (Dolfijn)
- Als het kind het juiste fiche heeft gevonden, legt hij deze op de afbeelding van de lottokaart.

**Spelvariant:** Laat je kind nog meer dingen in de omgeving ontdekken die rood, blauw, geel, roze of groen zijn (of een andere kleur), door ze te omschrijven.

### - SPEL 4 Kleur bij kleur

- Leg alle fiches op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Laat het kind de fiches sorteren op kleur: alle rode fiches bij elkaar, alle gele fiches bij elkaar enz.
- Schud alle fiches en draai ze om zodat de silhouetzijde naar boven ligt.
- Laat het kind de fiches opnieuw sorteren op kleur, maar nu met de gekleurde afbeelding naar beneden.
- Nadat de fiches zijn gesorteerd mogen ze omgedraaid worden om te kijken of het goed is.

## • **Samen spelen**

- Als je met 3, 4 of 5 personen speelt, krijgt elke speler 1 lottokaart.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 2 lottokaarten.
- De spelers leggen de lottokaart(en) voor zich op tafel.

### - **SPEL 5 Lottospel met afbeeldingen**

- Leg de fiches op een stapel, met de gekleurde zijde naar boven. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één fiche van de stapel. Hij kijkt of deze afbeelding op zijn lottokaart staat.
- Vindt hij de afbeelding, dan legt hij het fiche erop.
- Vindt hij de afbeelding niet, dan legt hij het fiche terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn kaart(en) vol heeft, is de winnaar.

### - **SPEL 6 Lottospel met silhouetten**

- Leg de fiches op een stapel, met de silhouetzijde naar boven. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één fiche van de stapel. Hij kijkt of deze afbeelding op zijn lottokaart staat, zonder naar de achterkant van het fiche te kijken.
- Vindt hij de afbeelding, dan legt hij het fiche erop, met de silhouetzijde naar boven.
- Vindt hij de afbeelding niet, dan legt hij het fiche terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn kaart(en) vol heeft, is de winnaar.
- Als de spelers de kaart(en) vol hebben, mogen de fiches worden omgedraaid om te kijken of de fiches de juiste kleur hebben.

### - **SPEL 7 Kleuren memo lotto**

- Leg de fiches uitgespreid op tafel, met de silhouetzijde naar boven.
- De jongste speler begint, draait een fiche naar keuze om en toont de afbeelding aan de medespeler(s). Hoort het fiche bij zijn lottokaart? Dan mag de speler het fiche houden en een nieuwe fiche omdraaien.
- Als de speler een fiche omdraait welke niet op zijn lottokaart staat, dan wordt het fiche weer teruggelegd (met de silhouetzijde zijde naar boven) en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn lottokaart(en) vol heeft, is de winnaar.

# Letters en het alfabet leren

**Je hebt nodig:** 26 wagonkaarten met dieren en de 26 letters van het alfabet.

Op deze kaarten staan de volgende dieren afgebeeld:  
aap, beer, cavia, dolfin, egel, flamingo, giraffe, hert, inktvis,  
jachtluipaard, koala, leeuw, muis, neushoorn, olifant, pinguïn,  
quetzal, rat, schaap, toekan, uil, vos, walvis, xenops, yak, zebra.

## • Alleen spelen

### - SPEL 8 Ontdek de letters

- Leg de puzzelstukken met de gekleurde zijde naar boven in twee groepjes: letters en wagonkaarten met dieren.
- Het kind kiest een letter en legt die voor zich op tafel.
- In zijn eigen tempo zoekt het kind bij ieder letter de bijbehorende wagonkaart. Hij maakt de puzzel en zegt bijvoorbeeld: "De A van Aap". Zo kun je samen met het kind alle letters en dieren ontdekken.

### - SPEL 9 De dierentrein

- Leg de puzzelstukken op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Het kind zoekt de letter 'A' en legt die voor zich neer.
- Met behulp van de zelfcorrigerende puzzelstukken vormt het kind het alfabet. Op de wagonkaarten staan details die de afbeeldingen met elkaar verbinden, net als een puzzel. Je kunt natuurlijk ook de alfabetkaart als voorbeeld gebruiken.



### - SPEL 10 Het rijmspel

- Kies een puzzelstuk, bijvoorbeeld: dolfijn.
- Vraag het kind een woord te zoeken welke ook eindigt op de klank 'ijn'.
- "Het woord 'dolfijn' rijmt op 'konijn', maar ook op 'rozijn'."



### - SPEL 11 Het woordjesspel (voor oudere kinderen)

- Leg alle letterpuzzelstukken op tafel, met de letterzijde naar boven.
  - Laat het kind met de letters eenvoudige woordjes vormen.
- Voorbeeld: BAL, BUS, KAT, RAT, KOE, NEST

## • Samen spelen

### - SPEL 12 Lottospel met letters

- Iedere speler krijgt een aantal wagonkaarten.
- Als je met 4 personen speelt, krijgt elke speler 6 wagonkaarten.
- Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 8 wagonkaarten.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 12 wagonkaarten.
- Leg de overgebleven puzzels opzij.
- Leg de letters omgekeerd op een stapel, met de letterzijde naar beneden.
- De jongste speler begint en neemt één letter van de stapel. Hij zegt welke letter het is en laat deze aan de anderen zien.
- De speler die de bijbehorende wagonkaart heeft, krijgt de letter en legt de letter in de wagon. Als niemand de juiste wagon heeft, wordt de letter weer onder op de stapel gelegd en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die al zijn wagonkaarten vol heeft, is de winnaar.
- Als alle letters in de wagonkaarten zijn gelegd, maken de spelers samen de alfabettrein compleet.

### - SPEL 13 Lettermemo

- Leg alle letters en wagonkaarten omgekeerd op tafel, met de gekleurde zijde naar beneden.
- De jongste speler begint, draait een letter en een wagonkaart naar keuze om en toont beide afbeeldingen aan de medespeler(s). Horen de stukken bij elkaar? Dan mag de speler de puzzel maken en twee nieuwe stukken omdraaien.
- Als de speler twee stukken omdraait welke niet bij elkaar horen, dan worden beiden stukken weer teruggelegd (met de gekleurde zijde naar beneden) en is de volgende speler aan de beurt.
- De speler met de meeste complete puzzels wint.

### - SPEL 14 Letter memo lotto

- Leg de puzzelstukken in twee groepjes: letters en wagonkaarten.
- Iedere speler krijgt een aantal wagonkaarten en legt deze voor zich op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Leg de letters omgekeerd op tafel, met de gekleurde zijde naar beneden.
- De jongste speler begint, draait één letter naar keuze om en toont de letter aan de medespeler(s). Hoort de afbeelding bij één van zijn wagonkaarten? Dan mag de speler de puzzel maken en een nieuw stuk omdraaien.
- Als de speler een letter omdraait welke niet bij één van zijn kaarten hoort, dan wordt de letter weer teruggelegd (met de gekleurde zijde naar beneden) en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn wagonkaarten vol heeft, is de winnaar.

### - SPEL 15 Letter raden (voor oudere kinderen)

- 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 de speler de letter goed raadt, is de volgende speler aan de beurt om een letter op de rug van zijn buurman te tekenen.

## Cijfers 1 t/m 5 leren

**Je hebt nodig:** 5 puzzels met mandjes (1 bloem, 2 wortels, 3 bieten, 4 vissen, 5 korenaren), 25 dierenfiches (5 koeien, 5 ezels, 5 varkens, 5 eenden, 5 kuikentjes) en 5 dierenkaarten.

## • Alleen spelen

### - SPEL 16 Mandjes vullen

- Leg de mandjespuzzels op tafel, met de afbeelding naar boven.
- de punten puzzelstukken (onderkant van de mandjes)
- de hoeveelheid puzzelstukken (bovenkant van de mandjes)
- Het kind legt de punten puzzelstukken (onderkant van de mandjes) voor zich op tafel en maakt de mandjes compleet door de punten en hoeveelheden met elkaar te verbinden.
- Vervolgens legt het kind de mandjes op volgorde van 1 tot en met 5.

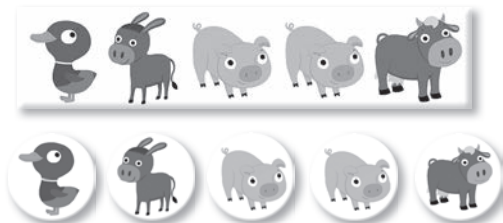
**Spelvariant:** Start met de cijfer puzzelstukken (onderkant) van de mandjes.

### - SPEL 17 Dieren voeren

- Leg de mandjespuzzels en dierenfiches op tafel in 3 groepjes, met de afbeelding naar boven:
- de dierenfiches
- de punten puzzelstukken (onderkant van de mandjes)
- de hoeveelheid puzzelstukken (bovenkant van de mandjes)
- Het kind maakt de mandjes compleet door de punten en hoeveelheden met elkaar te verbinden.
- Laat het kind daarna de dieren 'eten geven':
- 1 koe eet 1 bloem
- 2 ezels eten 2 wortels
- 3 varkens eten 3 bieten
- 4 eenden eten 4 vissen
- 5 kuikentjes eten 5 korenaren

### - SPEL 18 Volg het voorbeeld

- Leg de dierenfiches op tafel, met de afbeelding naar boven.
- Het kind kiest een dierenkaart en legt die voor zich op tafel.
- Het kind legt de dierenfiches op de juiste volgorde, zoals afgebeeld op de kaart.

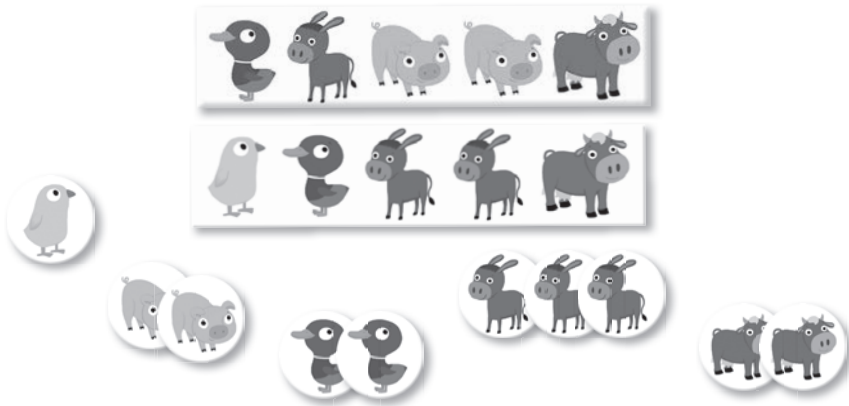




**Spelvariant:** Begin zelf met een logische reeks en vraag je kind om die af te maken.

### - SPEL 19 Tel de dieren

- Leg de dierenfiches op tafel, met de afbeelding naar boven.
- Het kind kiest twee dierenkaart en legt die voor zich op tafel onder elkaar.
- Het kind telt nu alle dieren die samen op de kaarten staan en zoekt daarbij het juist aantal dierenfiches.



## SPEL 20 Het grote boerderijspel (2-4 spelers)

**Je hebt nodig:** 1 spelbord, 5 dierenkaarten, 4 boerderijpionnen en 4 plastic voetstukjes, 25 dierenfiches (koe, ezel, varken, eend, kuikentje) en 5 dobbelsteenfiches van 1 t/m 5.

**Doel van het spel:** Vul het erf met de 5 dieren welke staan afgebeeld op de dierenkaart.

### **Vorbereiding:**

- Maak het spelbord compleet door de 4 delen samen te voegen.
- Leg de 25 dierenfiches uitgespreid op de tafel, met de afbeelding naar beneden.
- Leg de 5 dobbelsteenfiches uitgespreid op de tafel, met de afbeelding naar beneden.
- Iedere speler kiest een dierenkaart en een pion en zet die voor zijn boerderij op het vakje met dezelfde kleur.

## Het spel

De jongste speler draait een dobbelsteenfiche naar keuze om en zet zijn pion in de richting van de pijl even veel stappen naar voren als het aantal ogen op de fiche (als je op een vakje komt waar al een pion staat, mag je doorgaan naar het volgende vrije vakje).

Kom je op een vakje met cijfer 1, dan mag je een dierenfiche naar keuze omdraaien. Toon de afbeeldingen aan de medespeler(s). Heb je dat dier nodig, dan leg je het dier op je erf. Heb je het dier niet nodig, dan leg je deze terug op tafel, met de afbeelding naar beneden. De andere spelers moeten goed opletten waar het dier wordt teruggelegd, want misschien hebben ze dit dier zelf nodig voor hun eigen kaart.



Kom je op een vakje met cijfer 2, dan mag je twee dierenfiches naar keuze omdraaien. Toon de afbeeldingen aan de medespeler(s). Heb je deze dieren nodig, dan leg je de dieren op je erf. Heb je een van de twee of beiden dieren niet nodig, dan leg je deze terug op tafel, met de afbeelding naar beneden.



Kom je op het vakje met de huilende boer, dan moet je een dierenfiche van je erf terugleggen op tafel, met de afbeelding naar beneden.



Kom je op een vakje met een muzieknoot, doe dan het geluid van een van je dieren na.



Kom je op een vakje met meerdere muzieknoten, dan doet iedereen tegelijk het geluid van al zijn dieren na.



Daarna is de volgende speler aan de beurt.  
De eerste speler die zijn 5 dieren heeft verzameld op zijn erf, wint het spel.



Mevrouw  
Klaproos



Meneer  
Korenbloem



Mevrouw  
Roos



Meneer  
Bloemkool

## 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+**

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  
© 2012-2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.  
[jumbo.eu](http://jumbo.eu)

19556