

• Maak je eigen puzzel!

In de doos vind je een extra onbedrukt puzzelstuk welke je kunt gebruiken om een eigen puzzel te maken. Op de onderste helft kun je een foto plakken van het kind, zijn knuffel of zijn zusje of broertje. Schrijf onder de afbeelding het woord. Op de bovenste helft van de puzzel kun je de bijbehorende letter schrijven.

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+**



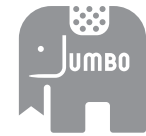
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2011-2016 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19566



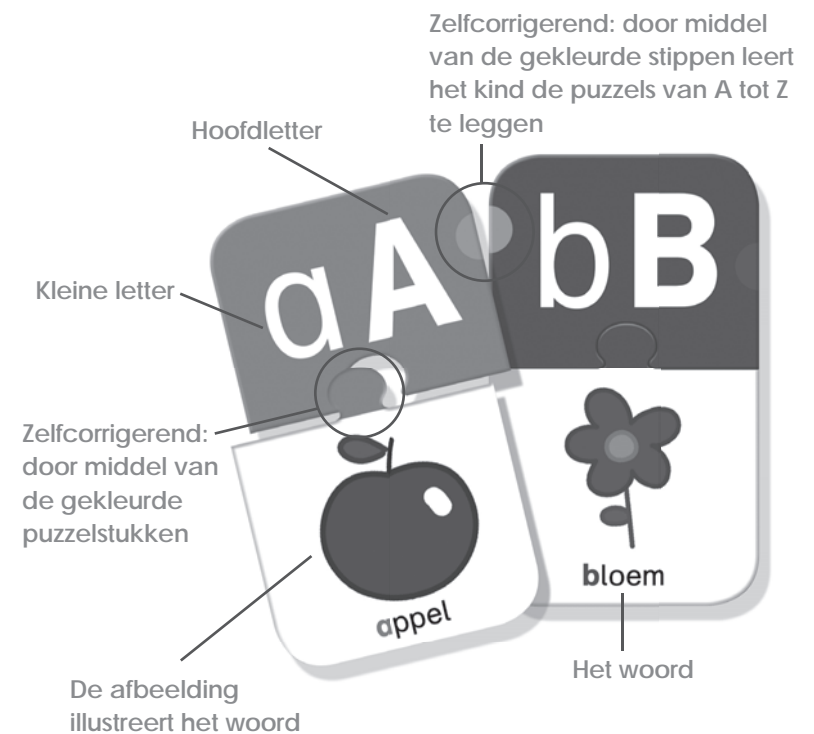
letters



Met 'ik leer letters' leren kinderen spelenderwijs letters herkennen, letters bij afbeeldingen zoeken, het alfabet vormen en de woordenschat vergroten. Als een kind 3 jaar oud is, begint het vormen van letters te herkennen en letters te benoemen. 'Ik leer letters' speelt hierop in met zes spelletjes, om alleen of samen mee te spelen. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

• Inhoud

- 26 letterpuzzels met een hoofdletter en een kleine letter
- 26 afbeeldingspuzzels met het woord
- 1 puzzel om zelf te maken



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.

• Alleen spelen

In het begin kies je een paar puzzelstukken met letters om mee te beginnen. Leg de andere puzzels voor nu even opzij. Zodra het kind bekend is met deze letters kun je ook de andere letters erbij pakken.

- SPEL 1 Ontdek de letters

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

- SPEL 2 De alfabettrein

- 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 gekleurde stippen vormt het kind het alfabet: de halve gele stip op het puzzelstuk met de letter 'A' past bij de halve gele stip op het puzzelstuk met de letter 'B', en zo verder tot en met de letter 'Z'.

- SPEL 3 Het klankspel

- Leg de puzzelstukken op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Vraag het kind een woord te zoeken waarin hij de klank 'A' hoort:
 - "Je hoort de letter 'A' in het woord 'appel', maar ook in 'jas' en 'raket'."
 - "En de klank 'N'?"
 - "Je hoort de letter 'N' in het woord 'neus', maar ook in 'citroen' en 'trein'."

- SPEL 4 Het rijmspel

- Kies een puzzelstuk, bijvoorbeeld: citroen.
- Vraag het kind een woord te zoeken welke ook eindigt op de klank 'oen'.
- "Het woord 'citroen' rijmt op 'schoen', maar ook op 'groen'."

• Samen spelen

- SPEL 5 Alfabetmemo (voor de allerkleinsten)

- Leg de puzzelstukken in twee groepjes: letters en afbeeldingen.
- Leg de afbeeldingspuzzelstukken omgekeerd op tafel, met de gekleurde zijde naar beneden.
 - Als je met 4 personen speelt, krijgt elke speler 6 letters. Leg 2 complete puzzels opzij.
 - Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 8 letters. Leg 2 complete puzzels opzij.
 - Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 12 letters.
- Iedere speler legt zijn letters voor zich op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- De jongste speler begint, draait één afbeeldingspuzzelstuk naar keuze om en toont de afbeelding aan de medespeler(s). Hoort de afbeelding bij één van zijn letters? Dan mag de speler de puzzel maken en een nieuw stuk omdraaien.
- Als de speler een stuk omdraait welke niet bij één van zijn letters hoort, dan wordt het stuk weer teruggelegd (met de gekleurde zijde naar beneden) en is de volgende speler aan de beurt.
- De speler met de meeste complete puzzels wint.
- Tot slot leggen alle spelers samen het alfabet.

- SPEL 6 Alfabetmemo (voor oudere kinderen)

- Leg alle puzzelstukken omgekeerd op tafel, met de gekleurde naar beneden.
- De jongste speler begint, draait twee stukken 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.