

aap   
vangt  
kip

Isabelle Gielen Jan Van Lierde

PELCKMANS

## Aap vangt kip

Met 'aap vangt kip' oefen je spelenderwijs het lezen en schrijven van woorden.

De tien spellen in 'aap vangt kip' zijn in het thema van het boek 'aap zoekt een woord'. In het boek gaan de ridders aap, das en kat achter de dieven kip, hen en haan aan, maar de dieven kunnen op het nippertje ontsnappen.

In 'aap vangt kip' vangt ridder aap eindelijk die dekselse dieven. Hij volgt het spoor van woorden en klimt de berg op. Maar als kip een sneeuwbal gooit, tuimelt aap de berg weer af. Tegen de tijd dat ridder aap de dieven eindelijk vangt op de top van de berg, heeft jouw kind spelenderwijs heel wat woorden gelezen.

Of kies een ander spel en speel voor dief. Steel lettermunten en woordkaarten, maar pas op! Spion sprinkhaan ligt op de loer en de ridders aap, das en kat proberen de dieven te vangen.

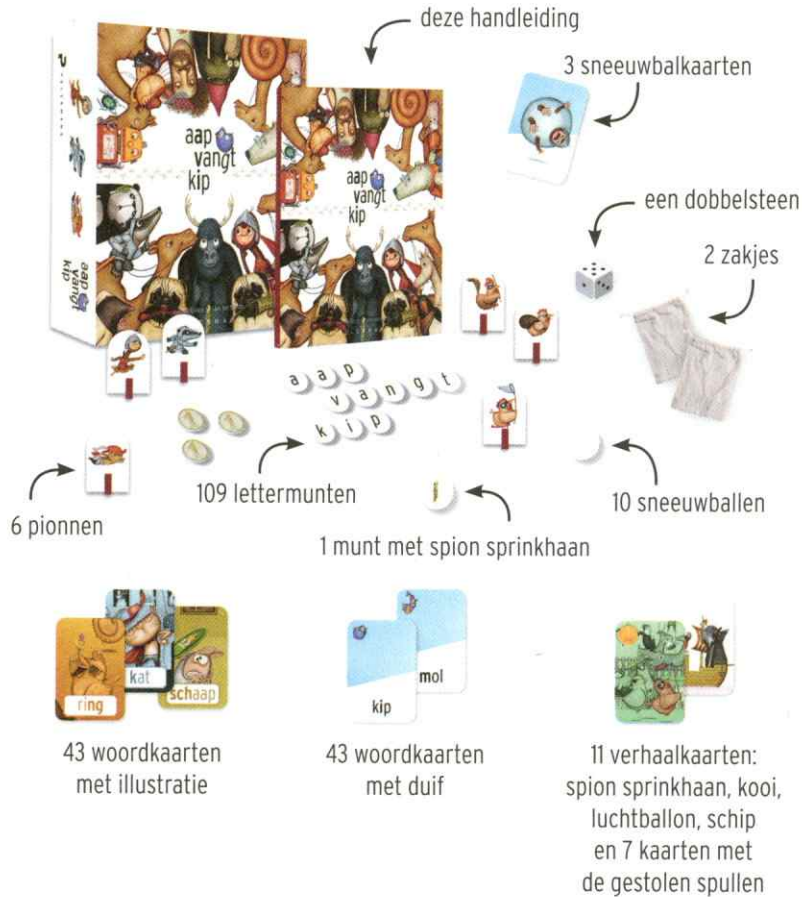
De tien spellen staan in deze handleiding geordend van eenvoudig naar moeilijk.



Ontdek de bijlage bij 'aap zoekt een woord' voor extra tips!



## Spelmateriaal



## Inhoud

Tips	5
10 spellen	
1. Een zak vol woorden	10
2. Spion sprinkhaan ligt op de loer	13
3. De baas van de bende	19
4. Grijp de dief	22
5. Snel naar draak	25
6. Aap vangt kip	29
7. Nee, niet weer een sneeuwbal!	32
8. Een zak vol geld	35
9. Een spoor tot de top	38
10. Op heterdaad betrapt	43
Extra spelmogelijkheden met 'aap kiest een kaart'	49
Dit kan ook nog!	50

## Tips



k i p

Spreek de klanken uit zoals je kind het op school leert, dus niet zoals je de letters benoemt wanneer je het alfabet opzegt.

**k:** zeg niet kaa, maar heel kort de k-klank

**i:** zeg i zoals in ik, niet ie zoals in dief

**p:** zeg niet pee, maar heel kort de p-klank



p i j l

Sommige letters leert je kind als groepje herkennen (bijvoorbeeld: aa, au, eu, ie, ei, ij, ng, ch, sch, aai, ooi, eeuw, ieuw). Om die klanken te maken heb je twee of meer lettermunten nodig.

Tips om te helpen met het juist verklanken van de letters en het aan elkaar plakken van de klanken tot een woord staan in de gratis online bijlages bij het boek 'aap leest een letter', bij het letterspel 'aap kiest een kaart' en bij de woordenmaker 'ik lees samen met jou'.



'aap leest een letter'



'aap kiest een kaart'



'ik lees samen met jou'



Van elk woord is er een woordkaart met duif en een woordkaart met illustratie. De doelklank staat vetgedrukt. In het boek 'aap zoekt een woord' kun je nog meer woorden met dezelfde doelklanken vinden. Zo komen 43 klanken aan bod.



Op de woordkaarten met duif staat een dikke duif of een duif met een muts, een trui en een broek aan. Als er een dikke duif op staat, is de doelklank een klinker. Als er een duif met een muts op staat, is de doelklank een medeklinker. De duif vliegt van links naar rechts en geeft zo de juiste leesrichting aan.



Twijfelt je kind nog over de juiste leesrichting? De pionnen van de ridders aap, das en kat en van de dieven kip, hen en haan bewegen allemaal van links naar rechts en geven de juiste leesrichting aan. Laat je kind een pion voor het woordkaartje zetten. Een pion kan ook de leesrichting aanwijzen als je kind met de lettermunten zelf nieuwe woorden maakt.

p d b u n e a t f w m

Bij de lettermunten moet de grijze lijn steeds onderaan.

q x y

Ook voor die moeilijke q, x en y is er telkens een lettermunt. Deze drie lettermunten heb je niet nodig om de woorden op de woordkaarten te maken, maar misschien heeft jouw kind ze wel nodig voor zijn of haar naam.

a a p r i d d e r

Met al die lettermunten kan je kind heel wat woorden maken: eenvoudige klankzuivere woorden, maar ook langere woorden waarbij je een spellingregel moet toepassen. Misschien wil het die woorden ook zelf schrijven. Maakt je kind een fout, verbeter die dan op een rustige manier, want je wilt de boodschap geven: 'Fouten maken mag. Van je fouten kun je leren.'

k a s

Een kind dat net leert lezen, schrijft alle woorden zoals je ze hoort, maar vergeet soms een letter. Bijvoorbeeld: je kind wil 'kast' schrijven, maar schrijft 'kas'. Laat je kind hardop lezen wat het net heeft geschreven. Ziet het al dat er iets niet klopt? Indien niet, zeg dan traag het woord dat je kind wou schrijven met extra nadruk op de vergeten klank. Denk samen hardop na.

h e u s

Misschien wil je kind een bepaalde klank schrijven, maar gebruikt het de verkeerde letters. Bijvoorbeeld: je kind wil 'huis' schrijven, maar schrijft 'heus'. Laat je kind hardop lezen wat het net heeft geschreven. Ziet het al dat er iets niet klopt? Of leest je kind wat het denkt dat er staat? Lees het woord dan zelf hardop.

Indien nodig lees je het woord nog eens traag met extra nadruk op de verkeerde klank. Denk hardop na: 'Huis heus, ui eu, hoor je hetzelfde of hoor je iets anders?'

z e o k

Misschien legt je kind de letters niet helemaal in de goede volgorde. Bijvoorbeeld: het wil 'zoek' schrijven, maar schrijft 'zeok'. Laat je kind het woordkaartje met een oe-woord zoeken, kijk samen naar de volgorde van de lettertekens en laat je kind zelf de fout verbeteren.

h o n t v o o g e l

Een kind dat net leert lezen, schrijft alle woorden zoals je ze hoort, maar soms moet je een spellingregel toepassen. Kijk in de werkboekjes van de school om te weten welke spellingregels jouw kind al heeft geleerd en op welke manier.

Heeft je kind de spellingregel al geleerd? Help het dan om die regel toe te passen. Denk samen hardop na. Een kind kan heel veel leren van een ouder die hardop nadenkt en voordoet hoe het moet.

c h i m p a n s e e

Heeft je kind de spellingregel nog niet geleerd of heeft het een heel moeilijk woord uitgekozen om te schrijven? Schrijf het woord dan op en laat je kind het overschrijven. Benoem ook dat het een moeilijk woord is: 'Nu heb je wel een heel moeilijk woord gekozen, dat kun je niet schrijven zoals je het hoort. Dat leer je later nog. Zal ik je even helpen?' Of: 'Dat is wel een heel moeilijk woord. Nu twijfel ik zelf hoe ik dat moet schrijven. Zullen we het samen opzoeken?'



## 1. Een zak vol woorden

### Spelers

Een speler, met begeleiding

### Vorbereiding

Tijdens dit spel verken je welke woorden je kind al helemaal zelf of met een beetje hulp van jou kan lezen. Leg de woordkaarten met illustratie open op de tafel. Maak een stapel van de woordkaarten met duif en leg die ondersteboven op de tafel.

Geef je kind een van de zakjes.

De verhaalkaart spion sprinkhaan, de verhaalkaart kooi, de zes pionnen, de drie sneeuwballen en het tweede zakje heb je pas nodig bij de variatie op dit spel.

### Doel van het spel

Je bent een ridder. Steek zo veel mogelijk woorden in de zak van koning kikker.

### Spelverloop

Laat je kind de bovenste kaart van de stapel omdraaien en het woord dat erop staat hardop lezen. Help indien nodig. Zoek de bijbehorende woordkaart met illustratie tussen de kaarten die open op de tafel liggen. Doe beide kaarten in de zak van koning kikker.

Is het woord nog te moeilijk, dan mag je kind het kaartje aan jou geven. Jij bent een leesmodel voor je kind. Doe voor hoe je de letters verklankt en de klanken aan elkaar

### Materiaal

- Woordkaarten met illustratie
- Woordkaarten met duif
- Verhaalkaart spion sprinkhaan
- Verhaalkaart kooi
- 2 zakjes
- 3 pionnen van de ridders
- 3 pionnen van de dieven
- 3 sneeuwballen

plakt tot een woord. Laat je kind de bijbehorende kaart met illustratie zoeken tussen de kaarten die open op de tafel liggen. Doe beide kaarten terug in de doos.

Vul al spelend de zak van koning kikker met kaarten waarmee je kind verder kan spelen en oefenen. Laat de woordkaarten die op dit moment te moeilijk zijn, nog even wachten in de doos totdat je kind die nieuwe klanken op school heeft geleerd.

Wil je kind nog verder spelen en mag het een tikkeltje spannender zijn? Lees dan verder!

### Variatie

Je bent geen ridder, maar een dief. Steel zo veel mogelijk woorden uit de zak van koning kikker, maar pas op dat spion sprinkhaan je niet betrapt!

Neem de volle zak van koning kikker. Steek de verhaalkaart van spion sprinkhaan op een willekeurige plek tussen de woordkaarten in die zak.

Leg de verhaalkaart kooi op de tafel en zet de drie pionnen van de ridders ernaast. De ridders aap, das en kat staan op wacht.

Kies een pion van een dief, bijvoorbeeld die van kip, en neem het tweede zakje. Dit is voor de buit. Neem ook drie sneeuwballen. Hiermee kan de dief zich verdedigen.

De dief steelt een kaart uit de zak van koning kikker. Laat je kind het woord op de kaart hardop lezen, daarna mag de kaart als buit in de zak van kip. Help waar nodig. Misschien heeft je kind nu iets minder hulp nodig omdat het die woorden in het eerste deel van het spel al een keer heeft gelezen.

De dief steelt nog een kaart uit de zak van koning kikker, maar spion sprinkhaan ligt op de loer. Als de sprinkhaankaart wordt getrokken, wordt kip op heterdaad betrapt. Gelukkig heeft kip drie sneeuwballen om zich te verdedigen. Kip gooit een sneeuwbal naar spion sprinkhaan en ontsnapt op het nippertje. Steek de sprinkhaankaart terug tussen de woordkaarten in de zak van koning kikker en leg de gebruikte sneeuwbal in de doos.

De dief steelt weer een kaart uit de zak van koning kikker. De zak met de buit wordt dikker en dikker. Als spion sprinkhaan opduikt, gooit kip een sneeuwbal. Maar als de drie sneeuwballen gebruikt zijn, wordt het extra spannend om een kaart uit de zak van koning kikker te stelen. Als spion sprinkhaan de dief nu op heterdaad betrapt, vliegt die in de gevangenis. Zet de pion van kip op de verhaalkaart kooi bij de ridders aap, das en kat.

Hoeveel woordkaarten heeft kip kunnen stelen voordat ze achter de tralies belandde?

Wil je nog meer kaarten uit de zak van koning kikker stelen? Kies dan een pion van een andere dief, bijvoorbeeld die van haan. Ook haan krijgt drie sneeuwballen. De woordkaarten die haan steelt, mogen mee in de zak met de buit.

Hoeveel woordkaarten zitten er nog in de zak van koning kikker als haan achter de tralies belandt? Probeer die laatste kaarten ook nog te stelen. Neem de pion van hen en drie sneeuwballen. Nu wordt het echt spannend, want hoe minder kaarten er in de zak van koning kikker zitten, hoe groter de kans dat je de sprinkhaankaart trekt.

Hoe groot is de buit? Wat is jouw topscore? Wie alle kaarten kan stelen, is een meesterdief!



### Tip

Pas de hoeveelheid woordkaarten in de zak aan op maat van jouw kind. Hoeveel woorden kan je kind al lezen? Hoelang kan je kind zich concentreren? Zit de zak met woordkaarten niet te vol?

Als je te lang aan een stuk door speelt, kan het zijn dat je kind steeds meer fouten maakt omdat de concentratie afneemt. Dan eindigt het spel misschien met een slecht gevoel: 'Ik oefen zo hard en het lezen gaat steeds slechter'. Speel liever een korter spel en doe dat regelmatig. Dan voelt je kind: 'Ik oefen hard en ik kan steeds beter lezen!'



## 2. Spion sprinkhaan ligt op de loer

### Spelers

Een speler

Kijk bij 'Variatie' voor een spelvorm met meerdere spelers die samenwerken.

### Vorbereiding

Selecteer uit de woordkaarten alle woorden die je kind al kan lezen. Zorg ervoor dat je van elk woord twee kaarten hebt:

een woordkaart met illustratie en een woordkaart met duif. De kaarten met de woorden aap, das, kat en schaap doen niet mee bij dit spel. Laat die in de doos liggen.

Leg de woordkaarten met duif open op de tafel.

### Materiaal

- Woordkaarten met duif
- Woordkaarten met illustratie
- Verhaalkaart kooi
- Verhaalkaart spion sprinkhaan
- 7 verhaalkaarten met de gestolen spullen
- Verhaalkaart luchtballon
- 3 pionnen van de dieven
- 1 zakje

Leg de verhaalkaart kooi op de tafel.

Meng de overige verhaalkaarten en de woordkaarten met illustratie door elkaar en leg ze ondersteboven naast elkaar op de tafel.

### Doel van het spel

Je bent een dief. Steek alle spullen snel in je zak, maar pas op dat spion sprinkhaan je niet betrapt!

### Spelverloop

Kies een pion van een dief, bijvoorbeeld die van kip.

Draai een van de kaarten om. Is het ...

- een woordkaart met illustratie? Zoek dan de bijbehorende woordkaart met duif. Leg de woordkaart met illustratie op de woordkaart met duif. Draai nog een kaart om.
- een verhaalkaart van een van de spullen die de dieven in het boek 'aap zoekt een woord' stelen? Dan steelt kip wat erop staat, en laat ze de verhaalkaart als buit in de zak verdwijnen. Draai nog een kaart om.
- de verhaalkaart van de luchtballon met draak? Leg de kaart dan ondersteboven terug op dezelfde plek. Op dit moment kun je nog niets doen met deze kaart, maar onthoud waar hij ligt, want je zult die luchtballon nog nodig hebben! Draai een andere kaart om.
- de verhaalkaart van spion sprinkhaan? Dan heb je pech. Kip wordt op heterdaad betrapt. Zet de pion van kip op de verhaalkaart kooi. Leg de verhaalkaart spion sprinkhaan ondersteboven terug op dezelfde plek. Probeer te onthouden waar spion sprinkhaan op de loer ligt!

Kies een pion van een andere dief, bijvoorbeeld die van haan. Haan heeft gezien waar spion sprinkhaan op de loer ligt, dus daar blijft hij uit de buurt. Nu probeert haan zo veel mogelijk te stelen, maar hij moet ook nog iets anders doen. Hij moet kip uit de gevangenis bevrijden.

Draai een van de kaarten om. Is het ...

- een woordkaart met illustratie? Zoek dan de bijbehorende woordkaart met duif. Leg de woordkaart met illustratie op de woordkaart met duif. Draai nog een kaart om.
- een verhaalkaart van een van de spullen die de dieven in het boek 'aap zoekt een woord' stelen? Dan steelt haan wat erop staat, en laat hij de verhaalkaart als buit in de zak verdwijnen. Draai nog een kaart om.
- de verhaalkaart van de luchtballon met draak? Dan hebben de dieven geluk. Met die luchtballon kan kip ontsnappen uit de gevangenis. Leg de verhaalkaart luchtballon ondersteboven terug op dezelfde plek. Misschien heb je deze kaart later nog een keer nodig. Draai een andere kaart om.
- de verhaalkaart van spion sprinkhaan? Sprinkhaan betrapt haan op heterdaad. Zet de pion van haan op de verhaalkaart kooi en leg de verhaalkaart spion sprinkhaan ondersteboven terug op dezelfde plek.

Het spel eindigt als de dieven alles hebben kunnen stelen en er niemand meer in de gevangenis zit.

Bij deze versie van het spel kun je altijd winnen als je onthoudt waar de sprinkhaankaart ligt. Als je je een keertje vergist, is er gelukkig nog altijd de derde dief om het op te lossen. Die kan met de luchtballon ineens twee dieven uit de gevangenis bevrijden. Als je je te vaak vergist, kan het gebeuren dat de drie dieven samen in de gevangenis belanden. Dan eindigt het spel en heb je verloren.



### Tip

Eens je kind het spelprincipe kent, kan het dit spel ook zelfstandig spelen. Doordat je kind telkens een woordkaart met illustratie en een woordkaart met duif moet combineren, controleert het zichzelf. En terwijl je kind tussen al die woordkaarten met duif zoekt, leest het heel veel woorden, hardop of in stilte.

### Variatie

Wil je het spel echt spannend maken, laat dan ook ridders aap, das, kat en schildknaap schaaap op wacht staan. Als de dieven geluk hebben, kunnen ze alles stelen. Als ze pech hebben, belanden ze alle drie in de gevangenis.

Speel het spel zoals in de basisversie, maar voeg de woordkaarten met illustratie van ridders aap, das, kat en schildknaap schaaap en de drie sneeuwbal kaarten toe aan de woordkaarten met illustratie en de verhaalkaarten.

Als de dief de kaart van spion sprinkhaan, ridders aap, das, kat of schildknaap schaaap omdraait, wordt de dief op heterdaad betrapt en moet hij in de kooi. Leg de kaart van de spion, de schildknaap of de ridder in de doos.

Gelukkig zijn er ook drie sneeuwbal kaarten. Daarmee kan de dief zich verdedigen. Wanneer de dief een sneeuwbal kaart omdraait, houdt hij die goed bij. Als de dief een sneeuwbal kaart in zijn bezit heeft op het moment dat hij een kaart van spion sprinkhaan, schildknaap schaaap, ridders aap, das of kat omdraait, kan de dief op het nippertje ontsnappen. Leg de kaart van de spion, de schildknaap of de ridder en de sneeuwbal kaart in de doos. De dief moet niet naar de gevangenis en kan verder stelen.

Als een van de dieven in de gevangenis belandt, kies je een pion van een andere dief en speel je verder. Hopelijk vind je snel die luchtballon zodat de dief uit de kooi kan ontsnappen!

Het spel eindigt als de dieven alles hebben kunnen stelen en er niemand meer in de gevangenis zit. De dieven hebben gewonnen.

Als de drie dieven in de gevangenis zitten, eindigt het spel ook. In dat geval hebben de ridders gewonnen.

### Variatie met het boek 'aap zoekt een woord'

Kijk goed naar de verhaalkaarten met de gestolen spullen. Het getal op de medaille geeft aan hoeveel gestolen spullen er op de kaart staan. Kun jij alles vinden in het boek 'aap zoekt een woord'? Waar heeft kip die peer gestolen? En die parasol? Waar komt dat mes vandaan waarmee haan die lekkere taart doorsnijdt? Is dat de sleutel van het fietsslot van de agent? Wat zijn kip, hen en haan met die zwembroek van zebra van plan? Zoek in het boek en ontdek al die kleine en grote verhalen in 'aap zoekt een woord'.

### Variatie met meerdere spelers

Speel het spel zoals in de basisversie. Laat elk kind een pion van een dief kiezen. De dieven werken samen om zo veel mogelijk te stelen.

De spelers draaien om de beurt een van de kaarten om. Is het ...

- een woordkaart met illustratie? Zoek dan de bijbehorende woordkaart met duif. Leg de woordkaart met illustratie op de woordkaart met duif. De volgende speler mag een kaart omdraaien.

- een verhaalkaart van een van de spullen die de dieven in het boek 'aap zoekt een woord' stelen? Dan steelt de dief wat erop staat, en laat hij de verhaalkaart als buit in de zak verdwijnen. De volgende speler mag een kaart omdraaien.
- de verhaalkaart van spion sprinkhaan? Dan heeft die speler pech. De speler zet zijn pion op de verhaalkaart kooi. Daar moet hij wachten tot een van de andere dieven hem bevrijdt. Leg de verhaalkaart spion sprinkhaan ondersteboven terug op dezelfde plek. De volgende speler mag een kaart omdraaien.
- de verhaalkaart van de luchtballon met draak? Dan hebben de dieven geluk. Als er iemand in de gevangenis zit, dan kan die ontsnappen. Leg de verhaalkaart luchtballon ondersteboven terug op dezelfde plek. De volgende speler mag een kaart omdraaien.

Het spel eindigt als de dieven alles hebben kunnen stelen en er niemand meer in de gevangenis zit. De dieven hebben gewonnen.

Als er twee dieven (bij een spel met twee spelers) of drie dieven (bij een spel met drie spelers) in de gevangenis zitten, eindigt het spel ook. In dat geval hebben de ridders gewonnen.



#### Tip

Ook de spannende variant kan met twee of drie spelers worden gespeeld. Speel het spel zoals hierboven beschreven. De dieven werken samen en delen de voorraad sneeuwballen.



### 3. De baas van de bende

#### Spelers

Twee tot drie spelers

#### Vorbereiding

Selecteer uit de woordkaarten alle woorden die de kinderen al kunnen lezen. Zorg ervoor dat je van elk woord twee kaarten hebt: een woordkaart met illustratie en een woordkaart met duif. De beide kaarten van de woorden aap, das, kat en schaaap moeten er zeker bij zijn, want deze kaarten hebben een speciale functie tijdens het spel. Dit spel is leuker als je het met heel veel kaarten speelt.

Meng alle woordkaarten en verhaalkaarten door elkaar en verdeel ze over het aantal spelers. De spelers mogen niet naar hun kaarten kijken. Ze maken er een stapeltje van en nemen dat in de hand of leggen het voor zich op de tafel.

Elke speler krijgt een sneeuwbalkaart en legt die voor zich op de tafel.

Elke speler kiest een pion van een dief.

#### Doel van het spel

Alle spelers zijn dieven. Win alle kaarten en word de baas van de bende.

#### Spelverloop

Wie het hoogst met de dobbelsteen gooit, mag beginnen. Daarna schuift de beurt in wijzerzin door. De speler die aan de beurt is, speler A, draait zijn bovenste kaart om

#### Materiaal

- Woordkaarten met duif
- Woordkaarten met illustratie
- Verhaalkaart spion sprinkhaan
- 7 verhaalkaarten met de gestolen spullen
- 3 pionnen van de dieven
- 3 sneeuwbalkaarten
- Dobbelsteen

en legt die in het midden van de tafel. Het is een woordkaart zonder speciale functie. Speler A leest het woord hardop. Dan is de volgende speler aan de beurt. De kaart van speler B is ook een woordkaart zonder speciale functie en speler B leest het woord hardop. Zo gaat het een poosje door.

Het is belangrijk dat een speler de kaart op de juiste manier aflegt. Niet traag en naar zichzelf gericht omdraaiend, want dan ziet hij de kaart voordat de andere spelers die kunnen zien. Wel snel van zich wegdraaiend, zodat de andere spelers ook meteen kunnen zien wat er op de kaart staat. Soms is het belangrijk om snel te reageren!

Als een speler een verhaalkaart met een van de gestolen spullen aflegt, dan moeten alle spelers zo snel mogelijk hun hand op de aflegstapel leggen. De speler die eerst is en wiens hand dus onderaan ligt, wint de stapel afgelegde kaarten. De gewonnen kaarten komen onder de stapel kaarten die de speler al in de hand had. Het spel wordt hernomen en de spelers leggen beurtelings weer kaarten af zoals voorheen. Plots duikt er weer een verhaalkaart met een van de gestolen spullen op. Wie reageert het snelst?

Tussen de kaarten zitten ook de verhaalkaart van spion sprinkhaan, twee woordkaarten van elke ridder en twee woordkaarten van schildknaap schaap. Als een speler een van deze negen kaarten op de aflegstapel legt, moet hij het woord niet hardop lezen. Alle spelers nemen snel hun sneeuwkaart, staan op en steken ze in de lucht. De speler die dit als eerste doet, wint de stapel kaarten die op de tafel ligt en voegt die toe onderaan de stapel kaarten die hij al in de hand had. Het spel wordt weer hernomen als voorheen.

Zijn je kaarten op, dan heb je verloren. De anderen spelen verder totdat er nog maar een speler overblijft. Die laatste speler is de beste dief en dus de baas van de bende!



### Tip

Zijn de drie dieven aan elkaar gewaagd en blijft het spel maar dueren, zet dan een wekkertje. Het spel stopt onmiddellijk als de wekker afgaat. Elke dief zoekt in zijn stapel de verhaalkaarten met gestolen spullen. Kijk naar het getal op de medaille dat aangeeft hoeveel gestolen spullen er op die kaart staan. Sommige kaarten zijn meer waard dan andere. Tel de gestolen spullen bij elkaar op. Welke dief heeft het meeste gestolen? Die dief is de baas van de bende!

### Variatie

Mag het iets moeilijker en een beetje gekker? Speel dan het spel zoals hierboven beschreven, maar geef bij de woordkaarten van kip, hen en haan een opdracht. Als een speler een van deze zes kaarten op de aflegstapel legt, mag hij het woord niet hardop lezen. Bij een kaart van kip of hen moeten alle spelers kakelen als kippen. Bij een kaart van haan moeten alle spelers kraaien als een haan. Als een van de spelers verkeerd reageert bij deze kaart (bijvoorbeeld: het woord hardop lezen, kakelen in plaats van kraaien, de hand op de stapel leggen, een sneeuwkaart pakken en rechtstaan, niets doen ...), dan moet hij aan elke tegenspeler twee kaarten geven. Als twee spelers verkeerd reageren, moeten ze elk twee kaarten geven aan de speler die juist reageerde. Als alle spelers verkeerd reageren, moet niemand kaarten afgeven.



## 4. Grijp de dief

### Spelers

Twee tot zes spelers

### Vorbereiding

Selecteer vijftien tot twintig woordkaarten met illustratie en de bijbehorende woordkaarten met duif.

Maak met de woordkaarten met illustratie een willekeurig horizontaal spoor van links naar rechts. Leg alle woordkaarten open zodat de spelers met een snelle blik op de illustraties kunnen zien in welke volgorde de woorden staan.

Maak onder dit spoor een tweede rij met de woordkaarten met duif. Deze kaarten moeten ondersteboven liggen. De woorden zijn dus niet zichtbaar. Schik de kaarten zo dat onder elke kaart met illustratie een kaart met duif ligt. Op die manier is het tijdens het spel gemakkelijker om te onthouden waar de woorden liggen.

Leg de verhaalkaart kooi boven het woordenspoor.

Leg de verhaalkaart schip op het einde van het woordenspoor.

Om de rol en de beginpositie te bepalen, gooien de spelers om de beurt met de dobbelsteen. De speler die het hoogst aantal ogen gooid, mag als eerste een pion kiezen. Daarna mag de speler kiezen die het tweede hoogst aantal ogen gooid, enzovoort. Bij een gelijke worp moeten de spelers nog een keer dobbelen.

### Materiaal

- Woordkaarten met illustratie
- Woordkaarten met duif
- Verhaalkaart schip
- Verhaalkaart kooi
- 3 pionnen van de ridders
- 3 pionnen van de dieven
- Dobbelsteen

Spelen jullie met ...

- twee spelers? Dan is de ene speler ridder en de andere dief. De ridder start net voor de eerste kaart. De dief start op het vijfde woordkaartje van het spoor.
- drie spelers? Dan zijn er één ridder en twee dieven. De ridder start net voor de eerste kaart. De eerste dief start op het zesde woordkaartje en de tweede dief op het vijfde.
- vier spelers? Dan zijn er twee ridders en twee dieven. De eerste ridder start op het eerste woordkaartje en de tweede ridder net voor de eerste kaart. De eerste dief start op het zesde woordkaartje en de tweede dief op het vijfde.
- vijf spelers? Dan zijn er twee ridders en drie dieven. De eerste ridder start op het eerste woordkaartje en de tweede ridder net voor de eerste kaart. De eerste dief start op het zevende woordkaartje, de tweede dief op het zesde, de derde dief op het vijfde.
- zes spelers? Dan zijn er drie ridders en drie dieven. De eerste ridder start op het tweede woordkaartje, de tweede ridder op het eerste en de derde ridder net voor het eerste. De eerste dief start op het zevende woordkaartje, de tweede dief op het zesde, de derde dief op het vijfde.

### Doel van het spel

In dit spel ben je een ridder of een dief. De ridders moeten de dieven vangen. De dieven vluchten weg voor de ridders en moeten veilig aan boord van het schip geraken.

### Spelverloop

Alle spelers zitten naast elkaar zodat de woorden voor iedereen makkelijk leesbaar zijn. De pionnen bewegen van links naar rechts op het woordenspoor, want we lezen ook van links naar rechts.

De speler die uiterst links zit, mag beginnen. Daarna schuift de beurt door naar de speler rechts van hem en zo gaan ze de rij af. Daarna is het weer de beurt aan de speler uiterst links.

Speler A kijkt waar zijn pion staat en welk woord op het volgende kaartje van het woordenspoor staat, bijvoorbeeld 'kool'. Dit is het woord dat deze speler moet zoeken om een stap vooruit te gaan.

Speler A draait een van de woordkaartjes met duif om, laat het woord aan iedereen zien en leest het hardop, bijvoorbeeld 'bok'. Dit is niet het woord dat speler A zoekt. Speler A legt het kaartje ondersteboven terug op dezelfde plaats.

Speler B is aan de beurt. Op de volgende woordkaart voor speler B staat bijvoorbeeld het woord 'tor'. Speler B draait een van de woordkaartjes met duif om en leest het woord hardop: 'tor'. Speler B heeft geluk. Dit is het woord dat hij zoekt. Zijn pion mag een stap vooruit op het spoor. Speler B legt het woordkaartje ondersteboven terug op dezelfde plaats. Speler B blijft aan de beurt en draait een ander kaartje om. Als daar het volgende woord van het spoor op staat, mag speler B nog een stapje vooruit en blijft hij aan zet. Als het woord op het woordkaartje niet overeenkomt met het volgende woord van het spoor, blijft speler B staan. Speler C is dan aan de beurt.

Voor speler C is het volgende woord van het spoor bijvoorbeeld 'bok'. Speler A had dat woordkaartje al omgedraaid en speler C heeft toen goed opgelet. Speler C draait het kaartje om, leest 'bok' en gaat een stapje vooruit. Speler C legt het kaartje ondersteboven terug en blijft aan de beurt.

Op het spoor dat op de tafel ligt, staan niet alleen woorden maar ook illustraties. Dit helpt de spelers om snel te zien welke woorden ze de eerstvolgende stappen

nodig hebben. Wie goed oplet en onthoudt waar de woorden liggen, kan in een beurt meerdere stappen vooruitgaan.

Zodra een dief op het laatste woordkaartje staat, mag hij aan boord van het schip van linke vink en stinkende bink. Daar is hij veilig.

Zodra een ridder op hetzelfde woordkaartje staat als een dief, is die dief gevangen. Zet de pion van de dief daarom op de verhaalkaart kooi.

Het spel eindigt als alle dieven in het schip of in de kooi zijn. Bij dit spel kunnen er meerdere winnaars zijn. De dieven aan boord van het schip hebben gewonnen en de ridders die een of meerdere dieven hebben gevangen, hebben ook gewonnen.



## 5. Snel naar draak

### Spelers

Een tot drie spelers, met begeleiding

### Vorbereiding

Selecteer tien tot vijftien woordkaarten met duif en de bijbehorende woordkaarten met illustratie.

Maak met de woordkaarten met duif van links naar rechts een stijgende bergheiling. De woorden op de kaarten moeten zichtbaar zijn. Leg de verhaalkaart van de lucht-

### Materiaal

- Woordkaarten met duif
- Woordkaarten met illustratie
- Verhaalkaart luchtballon
- 3 pionnen van de dieven
- Lettermunten
- Papier, een potlood en een gom

ballon op de top van de berg. Zet de pionnen van de dieven kip, hen en haan onderaan de berg, voor de eerste woordkaart.

Leg de woordkaarten met illustratie en de lettermunten open op de tafel.

### Doel van het spel

Je bent een dief. Vlucht naar de top van de berg. Daar wacht draak met de luchtballon.

### Spelverloop

De speler plaatst de pion van een dief op het eerste woordkaartje onderaan de berg-helling en voert een opdracht uit. Daarna mag de dief naar het volgende woordkaartje klimmen en hier weer een andere opdracht uitvoeren. Zo gaat het verder tot de dief de top van de berg bereikt. In de luchtballon vliegt hij weg en ontsnapt zo net op het nippertje aan ridder aap.

Bij meerdere spelers kiezen de spelers elk een pion van een dief. Ze zetten om de beurt hun dief een woordkaartje verder en voeren elk een opdracht uit per woord.

Kies telkens voor dezelfde opdracht of varieer.

Mogelijke opdrachten zijn:

- Lees het woord op de woordkaart met duif en zoek de bijbehorende woordkaart met illustratie.
- Kijk samen naar het woord op de kaart. Welke letter(s) staan vetgedrukt? Dit is de doelklank. Als extra ondersteuning kun je de doelklank leggen met een lettermunt (bijvoorbeeld: a, i, e, n, p, k of b) of met meerdere lettermunten (bijvoorbeeld: aa, au, ee, oe, ie, ij, ng, ch, sch, aai, ooi, oei, eeuw of ieuw). Nu zegt de begeleider een woord. De speler moet zeggen

of het de doelklank hoort in dat woord of niet. Oefen zo het luisteren naar de doelklank met een drietal woorden.

- Kijk samen naar het woord op de kaart. Wat is de doelklank? Laat de speler een ander woord met de doelklank bedenken. Als hij zelf niets kan bedenken, geef dan een tip. Een raadsel is ook leuk!
- De begeleider zegt een woord met dezelfde doelklank en de speler maakt dat woord met de lettermunten (bijvoorbeeld: woordkaart kat - doelklank k - de begeleider zegt 'kip').
- De begeleider zegt een woord met dezelfde doelklank en de speler schrijft dat woord op. Kies voor een moeilijkheidsniveau op maat. Voor inspiratie kun je in de werkboekjes of het spellingschrift van de school kijken, of in de online bijlage bij 'aap zoekt een woord'.



### Tip

Een helling van vijf woordkaarten kan ook. Soms is een kort oefenspel beter. Als je te lang aan een stuk speelt, kan het zijn dat je kind steeds meer fouten maakt omdat de concentratie afneemt. Dat is frustrerend voor iedereen. Pas de hoogte van de berghelling aan zodat je kind met een goed gevoel de top van de berg bereikt: 'Kijk wat ik al allemaal kan!'



### Tip

Bij een fout moet een pion nooit blijven staan. Je wilt je kind immers de boodschap geven: 'Fouten maken mag. Van je fouten kun je leren.' Help waar nodig. Bij dit spel oefen je al spelend. Het aantal woordkaarten van de berghelling geeft aan hoeveel opdrachten er moeten worden uitgevoerd.

### Variatie

Misschien wil je kind niet één, maar drie dieven naar de luchtballon van draak brengen. Laat het voor elke dief een korte opdracht uitvoeren.

Bijvoorbeeld:

Om kip een stapje vooruit te zetten, zoekt je kind de bijbehorende woordkaart met illustratie.

Om haan een stapje vooruit te zetten, legt je kind het woord met de lettermunten.

Om hen een stapje vooruit te zetten, schrijft je kind het woord op.

Lukt dit vrij vlot? Maak het dan een beetje moeilijker.

Bijvoorbeeld:

Om kip een stapje vooruit te zetten, zoekt je kind de bijbehorende woordkaart met illustratie. Leg de woordkaart met illustratie ondersteboven op de kaart met duif.

Om haan een stapje vooruit te zetten, legt je kind het woord met de lettermunten en/of schrijft het op. Het woord is afgedekt, dus je kind moet dit uit het hoofd doen.

Om hen een stapje vooruit te zetten, controleert je kind zichzelf. Laat het daarvoor de woordkaart met illustratie gebruiken.



### Tip

Je eigen fouten zien, is niet gemakkelijk. Als je kind zelf een fout ontdekt, verdient dat absoluut een compliment! Als je kind een fout laat staan, help het dan op een rustige manier. Weet je niet goed hoe je je kind kunt helpen, lees dan de tips op pagina's 5 tot 9.

### Variatie met het boek 'aap zoekt een woord'

Speel het spel zoals in de basisversie. Doe opdrachten met het boek 'aap zoekt een woord':

- Zoek in het boek 'aap zoekt een woord' de bijbehorende pagina van het woord op de woordkaart met duif en laat je kind drie woorden met de doelklank zoeken (bijvoorbeeld: woordkaart kat, pagina kat: kip, krokodil, kalkoen).

Je kind moet de woorden enkel zeggen, dus langere woorden met de doelklank die nog te moeilijk zijn om zelf te lezen of te schrijven, mogen ook. Luister samen. Hoor je de doelklank in het begin, in het midden of op het einde van het woord? In krokodil en kalkoen hoor je zelfs twee keer k!

- Zoek in het boek 'aap zoekt een woord' de bijbehorende pagina van het woord op de woordkaart met duif. Maak een woord met de lettermunten. Laat je kind het woord lezen en zoeken in de illustratie. Pas het moeilijkheidsniveau aan het leesniveau van je kind aan.



## 6. Aap vangt kip

### Spelers

Een speler

### Vorbereiding

Selecteer tien tot vijftien woordkaarten met duif en de bijbehorende woordkaarten met illustratie.

Maak met de woordkaarten met duif van links naar rechts een stijgende berghelling. De kaarten moeten ondersteboven liggen zodat je de woorden niet ziet. Op de tafel ligt nu een berghelling met daarop het spoor van de dieven. Zet de drie pionnen van de dieven op de top van de berg, na de laatste speelkaart. Zet de pion van ridder aap onderaan de berg, voor de eerste speelkaart.

Meng de sneeuwbal kaarten en de woordkaarten met illustratie, en leg ze ondersteboven naast elkaar op de tafel.

### Materiaal

- Woordkaarten met illustratie
- Woordkaarten met duif
- 3 sneeuwbal kaarten
- Pion van ridder aap
- 3 pionnen van de dieven

### Doel van het spel

Jij bent ridder aap. Volg het spoor en vang de dieven op de top van de berg. Pas op voor de sneeuwballen!

### Spelverloop

Draai de eerste kaart onderaan de berghelling om en lees het woord dat erop staat, bijvoorbeeld 'mol'.

Zoek het woord 'mol' tussen de woordkaarten met illustratie. Draai een kaart om en lees het woord hardop, bijvoorbeeld 'mees'. 'Mees' is niet het woord dat je zoekt, dus leg de kaart ondersteboven terug op dezelfde plaats.

Draai een andere kaart om. Als daar het woord 'mol' op staat, mag de pion van ridder aap een stapje omhoog op de berg, dus op de woordkaart met duif met daarop het woord 'mol'. De woordkaart met illustratie met daarop het woord 'mol' mag open blijven liggen.

Draai de volgende kaart van de berghelling om en lees het woord dat erop staat, bijvoorbeeld 'vos'.

Zoek het woord 'vos' tussen de woordkaarten met illustratie, maar pas op! Tussen al die kaarten liggen ook enkele sneeuwbalkaarten. Als je een sneeuwbalkaart omdraait, dan gooien de dieven kip, hen en haan een sneeuwbal naar beneden. Ridder aap valt dan de berg af. Wat een pech!

Gelukkig is ridder aap een doorzetter. Hij geeft niet op, hij moet en zal die dieven vangen! Hij krabbelt overeind en klimt opnieuw naar boven. Neem de pion van ridder aap, spring op de eerste woordkaart met duif, lees het woord hardop en spring zo verder tot de kaart waar ridder aap stond toen hij door de sneeuwbal werd geraakt.

Leg de sneeuwbalkaart in de doos. Zoek nu tussen de woordkaarten met illustratie het juiste woord om weer een stapje hoger de berg op te klimmen. Hopelijk draai je niet nog een sneeuwbalkaart om!

Tussen de woordkaarten met illustratie zitten drie sneeuwbalkaarten verstopt. Ridder aap kan dus drie keer de berg af duikelen, waardoor je kind het hele spoor woorden opnieuw moet lezen.

Als ridder aap de top bereikt, vangt hij de drie dieven.



### Tip

Doordat je zelf de woordkaarten kiest, kun je de volgorde van de woorden en de moeilijkheidsgraad aanpassen. Kies samen hoe hoog de helling mag zijn. Hoe hoger de helling, hoe meer woorden je kind zal moeten lezen.

Kies je voor een heel hoge helling met bijvoorbeeld alle 43 kaarten, dan zul je het spel op de grond moeten spelen, tenzij je een heel brede tafel hebt die ook nog drie meter lang is.



### Tip

Om het spel beter vooruit te laten gaan, kun je de kaarten met illustratie die je omdraait open laten liggen. Als je een nieuwe kaart van het spoor omdraait, zoek dan eerst naar dat woord tussen alle kaarten die intussen open liggen. Heb je het juiste woord gevonden, zet de pion van aap dan een stapje vooruit. Licht het juiste woord er niet tussen, draai dan nog een kaart met illustratie om. Hopelijk is het geen sneeuwbalkaart!



### Tip

Schat in hoeveel spanning (en frustratie) je kind aankan. Kies samen hoeveel sneeuwballen er tussen de woordkaarten met illustratie worden verstopt. Telkens als ridder aap naar beneden tuimelt, moet je kind de woorden opnieuw lezen. Door dat spoor van woorden herhaaldelijk te oefenen, lukt het lezen misschien iedere keer een beetje vlotter en dat kan ook motiverend zijn.

Als je kind die sneeuwballen te spannend of te frustrerend vindt, kun je het spel ook zonder sneeuwballen spelen.

Wil je wat meer spanning? Leg de sneeuwballen dan niet in de doos, maar leg ze terug tussen de woordkaarten met illustratie. Probeer te onthouden waar de sneeuwballen liggen zodat ridder aap niet nog een keer de berg afdondert.



## 7. Nee, niet weer een sneeuwbal!

### Spelers

Een tot drie spelers

### Vorbereiding

Dit spel speel je op de grond, tenzij je een heel brede tafel hebt die ook nog drie meter lang is.

### Materiaal

- Woordkaarten met duif
- 3 sneeuwballen
- 3 pionnen van de ridders
- 3 pionnen van de dieven
- Dobbelsteen
- Een boek, een tijdschrift of een krant naar keuze

Neem de 43 woordkaarten met duif en de drie sneeuwballen.

Maak met deze 46 kaarten van links naar rechts een stijgende berghelling. De woordkaarten met duif moeten ondersteboven liggen zodat het spoor van de dieven zichtbaar is. Het is dus geen probleem als de kinderen deze woorden nog niet allemaal kunnen lezen. De sneeuwballen moeten open liggen zodat de sneeuwballen zichtbaar zijn. Je mag zelf kiezen waar de sneeuwballen op de helling liggen. Wil je het extra spannend maken, leg dan een van de sneeuwballen dicht bij de top.

Zet de drie pionnen van de dieven op de top van de berg, na de laatste speelkaart. Elke speler kiest een pion van een ridder en zet die onderaan de helling, voor de eerste speelkaart.

### Doel van het spel

Alle spelers zijn ridders. Volg het spoor en vang de dieven op de top van de berg, maar pas op voor de sneeuwballen! Welke ridder bereikt als eerste de top?

### Spelverloop

Wie met de dobbelsteen het hoogst aantal ogen gooit, mag beginnen. Daarna schuift de beurt in wijzerzin door.

Speler A gooit met de dobbelsteen bijvoorbeeld vijf. Speler A zoekt in een boek, tijdschrift of krant vijf woorden die hij al kan lezen, en leest die woorden hardop. Daarna mag speler A de pion van zijn ridder vijf stappen vooruitzetten op de berghelling.

De volgende speler is aan de beurt. Speler B gooit bijvoorbeeld twee. Speler B zoekt twee woorden, leest die hardop en zet de pion van zijn ridder twee stappen vooruit.

Zo klimmen de ridders stap voor stap de berg op. Als een ridder op een sneeuw-  
balkaart terecht komt, heeft hij brute pech. De dieven hebben hem geraakt met een  
sneeuwbal en de ridder dondert de berg af tot helemaal beneden.

De ridder krabbelt overeind en begint opnieuw aan de klim als hij weer aan de beurt is.

Welke ridder bereikt als eerste de top en vangt kip, hen en haan?

### Variatie met woordrijtjes

In plaats van woorden te zoeken in een boek, tijdschrift of krant, kun je ook een blad  
met woordrijtjes gebruiken. Op die manier kun je specifiek oefenen op moeilijke woor-  
den die de kinderen moeten leren lezen. De speler die aan de beurt is, gooit met de  
dobbelsteen, telt het aantal ogen, leest dat aantal woorden en zet zijn pion evenveel  
stappen vooruit. Terwijl de ridders naar de bergtop klimmen, oefenen de kinderen die  
saai woordrijtjes spelenderwijs.

### Variatie met zelfgemaakte woordkaartjes

Als je het gooien met de dobbelsteen vervangt door een zakje met zelfgemaakte  
woordkaartjes, wordt het spel nog leuker. Zet willekeurig op elk woordkaartje een  
cijfer van 1 tot en met 6. Als een ridder aan de beurt is, trekt hij een kaart uit het  
zakje. Hij leest het woord hardop, kijkt naar het cijfer en zet zijn pion evenveel  
stappen vooruit. Met deze zelfgemaakte woordkaartjes is dit een spel waarmee je  
het lezen van woorden helemaal op maat van jouw kind kunt oefenen. Op de woord-  
kaartjes kunnen heel eenvoudige klankzuivere woorden staan, maar ook moeilijkere  
meerlettergrepige woorden.

### Variatie met de woordkaartjes van 'aap zoekt een woord'

Als je het gooien met de dobbelsteen vervangt door een zakje met woordkaartjes,  
wordt het spel nog leuker. Als de kinderen al meerlettergrepige woorden kunnen

lezen, kun je de woordkaartjes uit de online bijlage van 'aap zoekt een woord' gebrui-  
ken. Op elk woordkaartje staat een aantal munten dat de moeilijkheid van het woord  
aangeeft (één tot vijf munten). Het aantal munten geeft ook aan hoeveel stappen de  
pion vooruit mag gaan. Als een ridder aan de beurt is, trekt hij een kaart uit het zakje.  
Hij leest het woord hardop, telt het aantal munten en zet zijn pion evenveel stappen  
vooruit.



## 8. Een zak vol geld

### Spelers

Een speler, met begeleiding

Kijk bij 'Variatie' voor een spelvorm met  
meerdere spelers die samenwerken.

### Vorbereiding

Tijdens dit spel verken je welke lettertekens je  
kind al kent. Leg alle lettermunten open op de tafel.

Selecteer vijftien tot twintig woordkaarten met illustratie en leg ze open op de tafel.

Leg de munt met spion sprinkhaan, de zakjes, de verhaalkaart kooi en de pionnen nog  
even aan de kant. Die heb je pas nodig in het tweede deel van dit spel.

### Doel van het spel

Je bent een dief. Steel lettermunten en maak zo veel mogelijk woorden voordat spion  
sprinkhaan je betrapt.

### Materiaal

- Lettermunten
- Woordkaarten met illustratie
- Verhaalkaart kooi
- 2 zakjes
- 3 pionnen van de ridders
- 3 pionnen van de dieven
- Munt met spion sprinkhaan
- Papier, een potlood en een gom

### Spelverloop

Laat je kind woorden maken met de lettermunten. Dit kunnen woorden zijn die op de woordkaarten staan, maar ook andere bestaande woorden. Van de meeste lettertekens zijn er meerdere lettermunten. Gebruik zo veel mogelijk de letters uit de voorraad munten. Als het letterteken niet meer tussen de voorraad ligt, neem dan een lettermunt van een van de woorden die al op de tafel liggen.

Help je kind waar nodig. Op pagina's 5 tot 9 vind je tips.

Doe de lettermunten van de gemaakte woorden in het zakje. Ook de munten op de tafel met lettertekens die je kind al kent, mogen in het zakje. Maak zo samen al spelend een selectie van de munten waarmee je kind verder kan spelen en oefenen. De lettermunten die op dit moment te moeilijk zijn, leg je terug in de speldoos, waar ze nog even mogen wachten totdat je kind ze heeft geleerd op school.

Nu start het tweede deel van het spel. Voeg een spanningselement toe: neem de munt met spion sprinkhaan en steek die bij de lettermunten in het zakje. Spion sprinkhaan houdt alles en iedereen goed in de gaten, want al die lettermunten zijn van koning kikker. Niemand mag ze stelen!

Zet de drie pionnen van de ridders een beetje verder bij de verhaalkaart kooi. Ridders aap, das en kat staan daar op wacht.

Neem het tweede zakje dat nog leeg is. Laat je kind een pion van een dief kiezen, bijvoorbeeld die van haan. Die moet lettermunten uit de zak van koning kikker stelen en met die letters woorden maken. Al die woorden mogen dan als buit in de zak van de dief.

Vraag je kind enkele lettermunten uit de volle zak van koning kikker te trekken en die open op de tafel te leggen. Als je kind daarmee een van de woorden op de woordkaarten met illustratie kan maken, dan mag dat woordkaartje als buit in de zak. Of laat je kind met de lettermunten een ander bestaand woord maken, op een stukje papier schrijven en als buit in de zak steken.

Kunnen jullie geen woorden meer maken met de lettermunten die nu open op de tafel liggen, laat je kind dan nog een lettermunt uit de zak trekken. Maar pas op! Als het de munt met spion sprinkhaan trekt, betrapt die de dief op heterdaad. Haan vliegt dan in de gevangenis.

Steek de munt met spion sprinkhaan terug in de zak en kies een pion van een andere dief, bijvoorbeeld die van hen. Nu moet hen de zak met de buit verder vullen. Als hen in de gevangenis vliegt, is kip aan de beurt.

Het spel eindigt wanneer alle dieven in de gevangenis zitten.

Hoe groot is de buit van de drie dieven? Alle gestolen lettermunten en alle gemaakte woorden vormen samen de buit.



### Tip

Vindt je kind het heel moeilijk om zelf woorden te maken met de lettermunten, lees dan de tips op pagina's 5 tot 9. Heb je het gevoel dat deze tips nog onvoldoende op maat zijn, bekijk dan de online bijlage bij het spel 'aap kiest een kaart'. Daar staan twintig spelsuggesties die misschien meer op maat zijn van wat jouw kind al kan. In 'aap kiest een kaart' wordt niet met lettermunten gewerkt, maar met klankkaarten zoals s, m, k, r, a, aa, au, e, ee, oe, eu, ie, ei, ij, ng, nk, ch en sch. Dit is wat eenvoudiger.

### Variatie met meerdere spelers

Speel het spel zoals in de basisversie, de kinderen werken samen. Met de lettermunten die open op de tafel liggen, proberen ze om de beurt een woord te maken. De spelers mogen elkaar helpen en tips geven, maar het kind dat aan de beurt is, moet het doen. Alle woordkaartjes gaan samen in de zak voor de buit. Als niemand nog een woord kan bedenken met de lettermunten die open op de tafel liggen, trekt de speler die aan de beurt is een munt uit het zakje.

Hoeveel woorden kunnen de kinderen samen maken voordat de drie dieven in de gevangenis belanden?



## 9. Een spoor tot de top

### Spelers

Een speler, met begeleiding  
Kijk bij 'Variatie' voor een spelvorm met meerdere spelers die samenwerken.

### Vorbereiding

Vul een zakje met alle lettermunten van de letters die je kind al kent. Doe ook de tien sneeuwballen in het zakje.

Neem tien tot vijftien woordkaarten met duif. Van deze woordkaarten heb je enkel de rugzijde met het spoor nodig, dus het is niet belangrijk welke woorden er op de kaarten staan.

### Materiaal

- Zakje
- Lettermunten
- 10 sneeuwballen
- Woordkaarten met duif
- Pion van ridder aap
- 3 pionnen van de dieven
- Papier, pen of potlood en gom

Maak met de woordkaarten van links naar rechts een stijgende berghelling. Je hebt nu een spoor van de dieven dat helemaal tot de top van de berg gaat. Zet de drie pionnen van de dieven op de top van de berg, na de laatste speelkaart. Zet de pion van ridder aap onderaan de berg, voor de eerste kaart.

### Doel van het spel

Jij bent ridder aap. Volg het spoor en vang de dieven op de top van de berg, maar pas op voor de sneeuwballen!

### Spelverloop

Laat je kind lettermunten uit de zak trekken en met die letters woorden maken. Per woord mag ridder aap een kaart vooruit en zo steeds hoger de berg op.

Vraag je kind een vijftal munten uit de zak te trekken. Zitten er sneeuwballen tussen, doe die dan terug in de zak. Zodra er vijf lettermunten op de tafel liggen, waarvan minimum één klinker (a, e, i, o, u), kan het spel echt beginnen.

Laat je kind met de lettermunten een woord maken en opschrijven op een stukje papier. Help waar nodig. Tips vind je op pagina's 5 tot 9. Leg het zelfgemaakte woordkaartje op de eerste kaart van het spoor. Zet de pion van ridder aap op die kaart.

Kijk samen naar de lettermunten op de tafel. Kan je kind nog een ander woord maken? Schrijf ook dat woord op een stukje papier en leg het zelfgemaakte woordkaartje op de volgende kaart van het spoor. Zet de pion van ridder aap op die kaart.

Kun je geen ander woord maken met de lettermunten die op de tafel liggen, laat je kind dan nog een munt uit de zak trekken. Maar pas op! Als het een witte munt is, gooien de dieven een sneeuwbal en duikelt ridder aap de berg af. Doe de sneeuwbal daarna terug in de zak.

Ridder aap staat weer onderaan de berg. Gelukkig is hij een doorzetter. Hij krabbelt overeind. Je kind springt met de pion van ridder aap van zelfgemaakt woordkaartje naar zelfgemaakt woordkaartje, leest de woorden hardop en klimt zo omhoog tot de plek waar ridder aap stond voordat hij naar beneden rolde.

Je kind trekt weer een munt uit het zakje. Hopelijk is het een lettermunt en niet nog een sneeuwbal. Lukt het om met die extra letter een ander woord te maken?

Je kind maakt woord na woord met de lettermunten, schrijft ze op en laat ridder aap zo stap voor stap de berg op klimmen tot bij de dieven. Het spel eindigt als ridder aap helemaal boven is. Daar vangt hij de drie dieven.



### Tip

Bij dit spel is het belangrijk dat je alle fouten op een rustige manier verbetert, ook als je kind op een knappe manier zelf probeerde om een heel moeilijk woord te maken en te schrijven. Als ridder aap naar beneden tuimelt, moet je kind de zelfgeschreven woorden opnieuw lezen. Als je een fout zou laten staan, leest je kind iedere keer opnieuw dat fout geschreven woord. Tips voor het verbeteren van de schrijffouten vind je op pagina's 8 en 9.

In andere situaties is het zeker niet altijd nodig om alle schrijffouten van je kind te verbeteren. Soms is het zelfs beter om de fouten te laten staan. Als je kind net leert lezen en schrijven en er nu al in slaagt om een boodschap op papier te zetten die iemand anders kan lezen en begrijpen, is dat super knap, ook als die boodschap vol schrijffouten staat. Geef je kind de kans om met schrijven te experimenteren en erin te groeien. Focus op het schrijfplezier! Kijk voor meer tips in de online bijlage bij 'aap zoekt een woord'.



### Tip

Gebruik een woordenlijst die je kind moet oefenen voor de school als inspiratie om zelf woorden te maken. Of gebruik daarvoor de woordkaarten met illustratie of de woorden in de online bijlage bij 'aap zoekt een woord'.



### Tip

Pas het spel aan op maat van jouw kind. Hoeveel sneeuwballen mogen er in de zak bij het begin van het spel? Mogen de sneeuwballen terug in de zak met lettermunten zodat het spel spannend blijft tot het einde? Schat in hoeveel spanning (en frustratie) je kind aankan. Iedere keer dat aap naar beneden tuimelt, moet je kind het spoor woorden opnieuw lezen. Door dat spoor van woorden herhaaldelijk te oefenen, lukt het lezen misschien iedere keer een beetje vlotter en dat kan ook motiverend zijn.



### Tip

Als zelf woorden schrijven nog te moeilijk is voor je kind, kun je ook heel veel woordkaarten open op de tafel leggen. Als je kind een van die woorden kan maken met de lettermunten, mag het die woordkaart pakken en op een kaart van het spoor leggen. Gebruik de woordkaarten met illustratie, de woordkaarten uit de online bijlage bij 'aap zoekt een woord' of zelfgemaakte woordkaarten. Kijk voor inspiratie in de lees- en werkboekjes van de school. Zo kun je met dit spel de woorden inoefenen die je kind op school leert lezen en schrijven.



### Tip

Als het lezen en schrijven van woorden al vrij vlot gaat, kan je kind dit spel ook alleen spelen. Blijf wel in de buurt om af en toe te controleren. Als ridder aap naar beneden rolt en terug de berg op klimt, kijkt je kind

eerst zelf na of de woorden op de kaartjes juist zijn geschreven en verbeterd indien nodig. Dan is het de beurt aan de begeleider om na te kijken. Als die een fout ontdekt, dan geeft hij een tip of zet de pion van ridder das of ridder kat bij het fout geschreven woord. Laat je kind eerst zelf proberen om de fout te verbeteren. Help waar nodig. Denk samen hardop na. Als alle fouten verbeterd zijn, kan je kind weer zelfstandig verder spelen.

Zelf je fouten zien, is moeilijk. Als je kind zelf een fout ontdekt en kan verbeteren, verdient dat absoluut een compliment.

### Variatie met meerdere spelers

Speel het spel zoals in de basisversie, de kinderen werken samen. Met de lettermunten die open op de tafel liggen, proberen ze om de beurt een woord te maken. Dat woord schrijft de speler die aan de beurt is op een papiertje en dat zelfgemaakte woordkaartje mag op het spoor. De kinderen mogen elkaar helpen en tips geven, maar het kind dat aan de beurt is, moet het doen.

Als niemand nog een woord kan bedenken met de lettermunten die open op de tafel liggen, trekt het kind dat aan de beurt is een munt uit het zakje. Nu maar hopen dat het geen sneeuwbal is, want dan duikelt ridder aap naar beneden. Het kind dat de sneeuwbal uit het zakje heeft getrokken, springt met de pion van ridder aap van het ene zelfgemaakte woordkaartje naar het andere, leest de woorden hardop en klimt zo omhoog tot de plek waar ridder aap stond voordat hij naar beneden rolde. Dan is het volgende kind aan de beurt.



## 10. Op heterdaad betrap

### Spelers

Twee spelers

Kijk bij 'Variatie' voor een spelvorm met meerdere spelers die samenwerken.

### Vorbereiding

Neem alle woordkaarten met illustratie van de woorden die de kinderen al kunnen lezen. Vul deze selectie indien nodig aan met woordkaarten met duif tot je in totaal 42 woordkaarten hebt.

Selecteer 37 lettermunten van letters die de kinderen al kennen. In de selectie moeten minimaal twee keer alle klinkers (a, e, i, o, u) zitten. Doe de 37 lettermunten samen met de vijf sneeuwballen in een zakje.

Leg met de woordkaarten een raster van zeven bij zes. De 42 woordkaarten moeten ondersteboven liggen zodat je de woorden nog niet kunt zien.

De spelers kiezen hun rol: ridder of dief. De dief doet zijn ogen dicht (niet gluren!). De ridder neemt het zakje met de 42 munten en legt onder elke kaart een lettermunt of een sneeuwbal.

Zet de pion van de dief op de kaart links bovenaan. Zet de pion van ridder aap op de kaart rechts onderaan.

### Materiaal

- Woordkaarten met illustratie
- Woordkaarten met duif
- Pion van een dief
- Pion van ridder aap
- Lettermunten
- 5 sneeuwballen
- 1 zakje
- Dobbelsteen
- Papier, een pen of een potlood en een gom

### Doel van het spel

In dit spel ben je een ridder of een dief. Ridder aap moet de dief zo snel mogelijk in de boeien slaan.

De dief moet zo veel mogelijk lettermunten stelen.

### Spelverloop

Het raster van kaarten vormt het spelbord. Het aantal ogen op de dobbelsteen geeft het aantal stappen aan dat de speler met zijn pion mag zetten. Eén stap komt overeen met één sprong naar een aangrenzende kaart boven, onder, links of rechts (niet diagonaal).

De dief is als eerste aan de beurt. Hij gooit bijvoorbeeld vier en zet zijn pion een stapje naar onder, twee stappen naar rechts en nog een stap naar onder. De dief draait de kaart waarop hij terecht is gekomen om, leest het woord dat erop staat en pakt de munt die onder de kaart lag.

Is het een lettermunt, dan bewaart de dief die als buit in het zakje.

Is het een sneeuwbal, dan mag de dief kiezen. Ofwel gooit hij de sneeuwbal onmiddellijk naar ridder aap die een beurt moet overslaan. Of anders bewaart hij de sneeuwbal tot een volgende beurt. Als de ridder te dichtbij is, is het handig als je een sneeuwbal kunt gooien! Elke sneeuwbal mag maar een keer gebruikt worden.

Ridder aap is nu aan de beurt. Hij gooit met de dobbelsteen en springt van kaart naar kaart. Ridder aap probeert in de buurt van de dief te geraken, maar de dief is nog te ver.

Als ridder aap op een woordkaart terecht komt die al is omgedraaid, leest hij het woord en bedenkt hij een ander woord met dezelfde doelklank. De doelklank is vetgedrukt.

Als ridder aap op een kaart terecht komt die nog ondersteboven ligt, moet hij niets doen. Hij mag geen woordkaarten omdraaien en ook geen munten pakken.

De dief is weer aan de beurt. De dief moet zo veel mogelijk lettermunten stelen voordat ridder aap hem in de boeien slaat. Daarom probeert de dief altijd te springen naar een kaart die nog ondersteboven ligt. Naarmate het spel vordert, zullen er echter meer en meer kaarten open op de tafel liggen. Als de dief op een kaart terecht komt die al open ligt, verdient hij geen lettermunt en moet hij ook een woord bedenken met dezelfde doelklank. Dit mag niet een woord zijn dat al door ridder aap is gezegd.



#### Tip

Als de dief een woord zegt dat al door aap is gezegd, moet hij een ander woord bedenken. Het boek 'aap zoekt een woord' kan als inspiratie worden gebruikt.



#### Tip

Bij een fout moet de dief nooit lettermunten afgeven. Wie een fout maakt of iets moeilijk vindt, wordt geholpen door de andere speler. Zo heeft een kind dat lezen nog moeilijk vindt evenveel kans om te winnen als een kind dat al vlotter leest.

Ridder aap is weer aan de beurt. Als hij erin slaagt om juist op dezelfde kaart als de dief terecht te komen, heeft hij de dief gevangen. Als ridder aap onderweg op de kaart van de dief springt, is de dief hem net ontglipt.

Het eerste deel van het spel eindigt als ridder aap de dief vangt of als de dief alle lettermunten heeft gestolen.

Nu volgt het tweede deel van het spel. De dief moet met de gestolen lettermunten zo veel mogelijk verschillende woorden maken. Schrijf de woorden en de punten op zodat de lettermunten opnieuw gebruikt kunnen worden om andere woorden te maken. Als in een woord eenzelfde letterteken meerdere keren voorkomt, heb je meerdere lettermunten nodig om dat woord te maken.

- Een woord met 2 munten is 2 punten.
- Een woord met 3 munten is 3 punten.
- Een woord met 4 munten is 4 punten.
- ...

Draai nu de rollen om. De speler die ridder was, wordt dief en de dief wordt ridder. Welke speler heeft de grootste buit? Die speler heeft gewonnen.

### **Variatie met zelfgemaakte woordkaartjes**

Vervang de dobbelsteen door een zakje met zelfgemaakte woordkaartjes. Zet willekeurig op elke kaart een cijfer van 1 tot en met 6. De speler die aan de beurt is, trekt een kaart uit het zakje, leest het woord, kijkt naar het cijfer en zet zijn pion evenveel stappen vooruit. Met deze zelfgemaakte woordkaartjes is dit een spel waarmee je het lezen van woorden helemaal op maat van je kind kunt oefenen. Op de woordkaartjes kunnen heel eenvoudige klankzuivere woorden staan, maar ook moeilijkere meerlettergrepige woorden.

### **Variatie met de woordkaartjes van 'aap zoekt een woord'**

Vervang de dobbelsteen door een zakje met woordkaartjes. Als de kinderen al meerlettergrepige woorden kunnen lezen, kun je de woordkaartjes uit de online bijlage van 'aap zoekt een woord' gebruiken. Op elk woordkaartje staat een aantal munten dat de

moeilijkheidsgraad van het woord aangeeft. Het aantal munten geeft ook aan hoeveel stappen de pion vooruit mag gaan. De speler die aan de beurt is, trekt een kaart uit het zakje, leest het woord, kijkt naar het aantal munten en zet zijn pion evenveel stappen vooruit.

### **Variatie met meerdere spelers**

Bereid het spel voor zoals in de basisversie.

De begeleider speelt met de pion van ridder aap. Wanneer de ridder de munten onder de kaarten legt en de dieven niet mogen gluren, vervangt de ridder een van de woordkaarten door de verhaalkaart luchtballon. De verhaalkaart luchtballon ligt bij de start van het spel ondersteboven, net zoals alle andere kaarten in het raster. Alleen ridder aap weet waar de luchtballon is.

Leg de verhaalkaart kooi naast het raster van 42 kaarten.

Ridder aap start op de woordkaart rechts onderaan.

De kinderen zijn dieven en werken samen. Elk kind kiest een pion van een dief. De drie dieven starten op de woordkaart links bovenaan.

De spelers zitten naast elkaar, zodat niemand ondersteboven moet lezen. Ridder aap zit helemaal rechts. Er wordt gespeeld van links naar rechts, zoals de leesrichting. Ridder aap is dus als laatste aan de beurt. Als zijn beurt voorbij is, is de eerste dief die helemaal links zit weer aan de beurt.

De dieven proberen zo veel mogelijk lettermunten te stelen. De dieven werken samen, dus alle lettermunten gaan samen in een zak. Als een dief geen lettermunt steelt maar een sneeuwbal vindt, geeft hij die aan ridder aap. Ridder aap moet deze ronde

dan zijn beurt overslaan. Nadat de ridder zijn beurt heeft overgeslagen, legt hij de sneeuwbal in de doos.

Als ridder aap een van de dieven vangt, zet die speler zijn pion op de verhaalkaart kooi. Daar moet de dief, bijvoorbeeld haan, wachten tot een van de andere dieven hem bevrijdt.

Het spel gaat verder. De dieven proberen nog steeds lettermunten te stelen, maar ze proberen ook haan uit de gevangenis te bevrijden. Als hen of kip tijdens haar beurt de kaart van de luchtballon omdraait, of over de kaart van de luchtballon stapt als die al open ligt, of op deze kaart eindigt, dan mag haan uit de gevangenis. De speler kiest in welke hoek van het spelbord hij de pion van haan zet, en mag, wanneer hij aan de beurt is, weer dobbelen en de pion van haan verzetten.

Het eerste deel van het spel eindigt als de dieven samen alle lettermunten hebben kunnen stelen of als de drie dieven in de gevangenis zijn beland.

Dan start het tweede deel van het spel. De dieven werken samen om met de lettermunten zo veel mogelijk woorden te maken.

Hoe groot is de buit van de dievenbende?

## Extra spelmogelijkheden met 'aap kiest een kaart'

De woordkaarten van 'aap vangt kip' kun je ook gebruiken bij de volgende spellen van 'aap kiest een kaart':

5. Woordenmaker
10. Welke klank hoor je hier?
11. Is aap sneller dan neushoorn?
12. 4 op een rij
13. 3 op een rij
17. Raden maar!
18. Rebusrecord
19. Eén klank anders
20. Steel een letter, win een kaart!



## Dit kan ook nog!

Met het spelmateriaal van 'aap vangt kip' en het boek 'aap zoekt een woord' kun je ook nog dit doen:



Maak met de lettermunten een woord of een zin en laat iemand anders zoeken in het boek. Er zijn veel lettermunten, dus de extra lange woorden uit de online bijlage bij 'aap zoekt een woord' kun je ook maken.



Maak een kort, lang of superlang woord met de lettermunten. Let goed op dat je geen enkele letter vergeet. Draai dan alle lettermunten om en laat iemand anders letters zeggen en raden welk woord jij hebt gemaakt. Wil je zeker weten dat je het woord juist schrijft? Gebruik dan een van de woordkaartjes uit de online bijlage bij 'aap zoekt een woord'. Gebruik het woordkaartje als spiekbriefje om te controleren waar je een munt moet omdraaien.



Achteraan in het boek 'aap zoekt een woord' staat een kaart van het land van koning kikker en het rijk van keizer leeuw. Volg de vluchtroute van de dieven. Neem de pionnen van kip, hen en haan en zet ze in het land van koning kikker of in het rijk van keizer leeuw. Plaats ook de pionnen van de drie ridders op de kaart. Zijn de ridders de dieven op het spoor?

Heeft je kind een knuffelzachte aap? De broek van de aapknuffel heeft twee zakken: een klein zakje vooraan en een grotere zak aan de achterkant van het borststuk. In de kleine broekzak passen juist enkele lettermunten en in die grote broekzak passen enkele woordkaarten en verhaalkaarten van 'aap vangt kip'. Kijk in de online bijlage bij de knuffel voor tips met de knuffel en de speldoos.

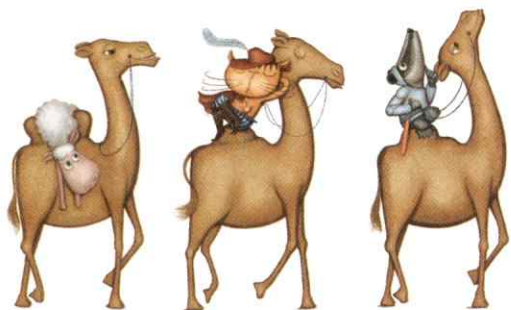


De lettermunten van 'aap vangt kip' kunnen ook als hulpmiddel bij spelling worden gebruikt. Laat haan een klinker stelen bij woorden met klinkerverenkeling (bijvoorbeeld: hanen, muren, spelen, vogel ...). Laat ridders das of kat een extra medeklinker toevoegen bij woorden met medeklinkerverdubbeling (bijvoorbeeld: dassen, katten, bussen, flessen, mollen, vissen ...).

Met de lettermunten en de woordkaarten kun je nog heel wat andere spelletjes of oefeningen bedenken. Het spelmateriaal is zo ontwikkeld dat je het flexibel kunt inzetten.

**Veel zoek-, speel- en leesplezier  
met aap en zijn spoor van woorden!  
Isabelle Gielen en Jan Van Lierde**

Meer informatie over de auteur en de illustrator  
Isabelle Gielen - [www.isabellegielen.com](http://www.isabellegielen.com)  
Jan Van Lierde - [www.janvanlierde.be](http://www.janvanlierde.be)



© 2025, Isabelle Gielen, Jan Van Lierde en Pelckmans Uitgevers nv  
pelckmans.be  
Brasschaatsteenweg 308, 2920 Kalmthout, België

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever, behalve in geval van wettelijke uitzondering. Informatie over kopieerrechten en de wetgeving met betrekking tot de reproductie vindt u op [www.reprobel.be](http://www.reprobel.be).

All rights reserved. No part of this game may be reproduced, stored or made public by any means whatsoever, whether electronic or mechanical, without prior permission in writing from the publisher.

Spelontwikkeling: Isabelle Gielen  
Illustraties: Jan Van Lierde  
Vormgeving: KaaTigo

EAN 5407226503684

[pelckmans.be](http://pelckmans.be)

 [facebook.com/pelckmans.be](https://facebook.com/pelckmans.be)  
 [x.com/Pelckmans\\_be](https://x.com/Pelckmans_be)  
 [instagram.com/pelckmans.be](https://instagram.com/pelckmans.be)

