

Met 'ik leer tegenstellingen' leren kinderen spelenderwijs afbeeldingen omschrijven, tegenstellingen herkennen, de woordenschat vergroten en verbanden leggen. Als een kind 2 jaar oud is, begint het zijn taal te ontwikkelen. 'Ik leer tegenstellingen' speelt hierop in met zes spelletjes, om alleen of samen mee te spelen.

• Inhoud

- 12 puzzels met 24 tegenstellingen

vol - leeg

dicht - open

schoon - vies

aan - uit

klein - groot

wakker - slapen

voor - achter

op - onder

binnen - buiten

koud - warm

blij - verdrietig

dag - nacht



Zelfcorrigerend:
door middel van
de gekleurde
rand

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

- SPEL 1 Ontdek de tegenstellingen

- De eerste keer kies je een aantal puzzels en leg je deze in tweeën voor het kind op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Het kind kiest een puzzelstuk en zoekt de tegengestelde afbeelding.
- Speel met het kind om zo de tegenstellingen te vinden:

"Kijk! Het kleine meisje lacht, ze is vrolijk!"

"Oh! Het meisje huilt, ze is verdrietig!"

- In zijn eigen tempo zoekt het kind bij iedere afbeelding de tegenstelling. Zo kun je samen met het kind alle puzzels ontdekken.

- SPEL 2 Wat is het tegenovergestelde van ...

- Leg de linker puzzelstukken omgekeerd op tafel, met de gekleurde zijde naar beneden, en leg de rechter puzzelstukken met de gekleurde afbeelding naar boven op tafel.
- Neem een kaart en vraag aan het kind: "Het jongetje heeft het koud, wat is het tegenovergestelde van koud?"
- Het kind moet het juiste puzzelstuk met de tegenstelling vinden en zeggen: "Warm, het jongetje heeft het warm."
- Het kind krijgt het puzzelstuk en legt de stukken aan elkaar.

- SPEL 3 Het verhaal van tegenstellingen

- Leg de puzzels op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Nu gaan we verhalen maken!
- "De luiken zijn dicht, want het meisje slaapt. De vogel tijlpt." "De luiken zijn weer open, het meisje is wakker."
- "De kat staat voor de struik. Oh, maar nu heeft hij zich verstoppt!" "Waar is de kat? De kat staat achter de struik."
- "Het sneeuwt, het is winter. De jongen draagt een sjaal, muts en wanten, want hij heeft het koud." "De zon schijnt, het is zomer. De jongen draagt een T-shirt en een zwembroek, want hij heeft het warm."
- "De hond ligt te slapen in zijn hok, hij is binnen." "De hond is wakker en verlaat zijn hok, hij is buiten."

- Het spel verlengen:

- Laat het kind dingen in de omgeving vinden die op de puzzelstukken staan.

Zoek een voorwerp of afbeelding met daarop ... een gele vogel, een kat, een hond, de zon, een muis, een uil.

• Samen spelen

- SPEL 4 Het tegenstellingen-spel (2-4 spelers)

- Verdeel de linker puzzelstukken over het aantal spelers.
 - Als je met 4 personen speelt, krijgt elke speler 3 kaarten.
 - Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 4 kaarten.
 - Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 6 kaarten.
- Leg de rechter puzzelstukken omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één puzzelstuk van de stapel. Hij kijkt of dit stuk bij een van zijn andere puzzelstukken hoort.
- Vindt hij de tegengestelde afbeelding, dan legt hij de puzzelstukken aan elkaar.
- Vindt hij de tegenstelling niet, dan legt hij het puzzelstuk terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die al zijn puzzels compleet heeft, is de winnaar.

- SPEL 5 Tegenstellingen memo

- Leg alle puzzelstukken omgekeerd op tafel, met de witte zijde naar boven.
- 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.

- SPEL 6 Het rapido-spel

- Leg de rechter puzzelstukken op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Leg de linker puzzelstukken omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.

- De jongste speler begint en neemt één puzzelstuk van de stapel en zegt bijvoorbeeld: "Open".
- De eerste speler die de tegenstelling vindt, pakt het puzzelstuk en zegt: "Dicht".
- Hij wint beide stukken en de volgende speler is aan de beurt.
- De speler met de meeste complete puzzels wint.

- Voor oudere kinderen:

- Speel verder door extra tegenstellingen aan het spel toe te voegen of door een activiteit of expressie na te bootsen.
- Doe iemand na die verdrietig is.
- Vind het tegenovergestelde van zwaar.

- Het spel verlengen:

- Laat het kind dingen in de omgeving ontdekken die tegengesteld aan elkaar zijn.
- Zoek iets wat open of dicht kan: de deur, een kast, enz.
- Zoek iets wat aan of uit kan: de lamp, de televisie, enz.

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.

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
© 2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19554