



LEER LEZEN, SCHRIJVEN
EN REKENEN MET
DE GORGELS



Sluit
100% aan
bij school

Bestel nu op
zwijsen.nl/thuisoefenen of
vraag ernaar in de boekhandel.



zwij sen
Sluit aan bij school

JOCHEM MYJER

GEÏLLUSTREERD DOOR RICK DE HAAS

DE GORGELS

TAALSPELLETJES

Met deze spelletjes oefenen kinderen
creatief en spelenderwijs met taal.



Inhoud koffertje

- 12 (2 x 6) dubbelzijdige kaarten
- dobbelsteen met zes kleuren
- zandloper
- 2 uitwissbare stiften
- taaldiploma + scorekaart
- spelregels



Spelregels

- Je kunt alle spellen alleen spelen of met zijn tweeën.
- Speel je alleen, dan speel je tegen de tijd. Probeer steeds je score te verbeteren! Speel je met zijn tweeën, dan speel je binnen de tijd van de zandloper tegen elkaar.
- Wie haalt de hoogste score? Houd het bij op de scorekaart!
- Spel 1 t/m 5 zijn er in twee varianten: makkelijk (★) op de voorkant en moeilijker (★★) op de achterkant.

Uitleg spellen

Spel 1 Woorden maken

- Gooi met de dobbelsteen en kijk welk woord bij die kleur hoort. Draai de zandloper om. Maak met de letters van het woord dat je gooide, zo veel mogelijk nieuwe woorden.
- Voor elke letter in een goed nieuw woord krijg je een punt. Dus hoe langer het woord, hoe meer punten je krijgt!

Gooi je bijvoorbeeld **rood**, dan bedenkt je woorden met de letters van **gorgels**, bijvoorbeeld **les**, **orgel** en **rel**.

Spel 2 Woorden compleet maken

- Gooi met de dobbelsteen. Kijk welke letter bij deze kleur hoort. Draai de zandloper om.
- Maak zo veel mogelijk woorden compleet met de gegooide letter. Voor elk goed compleet woord krijg je een punt.

Gooi je bijvoorbeeld **groen**, dan zijn **groot**, **strook** en **voor** goede woorden.

Spel 3 Woorden bedenken met een ...

- Gooi met de dobbelsteen. Kijk welke letter bij deze kleur hoort. Draai de zandloper om.
- Hoeveel woorden kun jij bedenken die beginnen met de letter die je gegooit hebt?

- Voor elk goed woord dat je bedenkt, krijg je een punt.
- Op de rode kaart staan klinkers. Bedenk woorden waarin deze klinkers voorkomen.

Gooi je bijvoorbeeld **geel**, dan zijn **boek**, **doek** en **voet** goede woorden.

Spel 4 Zinnen maken met ...

- Gooi met de dobbelsteen. Kijk welke kleur je hebt en welke woorden daarbij horen. Draai de zandloper om.
- Maak zinnen met de woorden. Voor elk woord in een goede zin krijg je een punt.
- Je hoeft niet elk woord in de zin te gebruiken, en je mag er zelf woorden bij verzinnen.

Gooi je bijvoorbeeld **rood**, dan is de zin **Bobba woont op een eiland** een goede zin.



Spel 5 Woordzoeker

- Gooi met de dobbelsteen. Draai de zandloper om. Zoek woorden waar de letter in zit die je gegooit hebt. Zoek alle kanten op (→ ←, ↑ ↓).
- Voor elk gevonden woord krijg je een punt.

Gooi je bijvoorbeeld **oranje**, dan zijn **kus**, **zus** en **mus** goed.

Spel 6 Raad het woord

- Dit spel is voor twee spelers. Je speelt het zonder zandloper en dobbelsteen. Het lijkt op Galgje!
- Bedenk allebei een woord van maximaal tien letters. Zeg het woord niet hardop, maar schrijf jouw woord in de vakjes onderaan. Zorg ervoor dat je tegenstander het niet kan zien.
- Jullie raden elkaars woord. Zeg uit hoeveel letters jouw woord bestaat. Om de beurt vragen jullie of een bepaalde letter in het woord voorkomt. Heb je een goede letter geraden, dan moet je tegenstander zeggen in welk vakje die moet staan. Zet de letter in dat vakje bovenaan.
- Heb je een letter gevraagd die niet in het woord voorkomt, dan kleur je een van de Brutelaars.
- De speler die als eerste het woord van de ander geraden heeft, heeft gewonnen en krijgt een punt.

- De speler die als eerste alle tien de Brutelaars heeft ingekleurd, is de verliezer.

Spel 7 Woordenslang

- Gooi met de dobbelsteen. Kijk welke kleur en categorie daarbij hoort.
- Draai de zandloper om en bedenk een woord in die categorie. Ieder schrijft zijn eigen woorden op. Elk volgende woord moet met dezelfde letter beginnen als waar het vorige woord mee eindigde.
- Voor elk goed woord krijg je een punt. Wie de langste woordenslang heeft, is de winnaar.

Gooi je bijvoorbeeld **blauw**, dan is **Nederland**, **Duitsland**, **Drunen** een goede woordenslang.



Creatief spelen met taal

Lezen en schrijven zijn belangrijke vaardigheden. Met deze taalspelletjes oefenen kinderen hun lees- en spellingsvaardigheid spelenderwijs.

De spellen richten zich op het snel herkennen (automatiseren) van veel in onze taal voorkomende klinkers, medeklinkers en woordstukjes. De taalspellen dragen bij aan het vergroten van de woordenschat. Bovendien oefenen kinderen AVI M4, E4 en M5.