Restaurant hop!

Doelstellingen:

- identificatie op woordniveau in gesloten set
- auditief geheugen

Voorwaarde: kind moet kunnen lezen!

Dit is een spel om te luisteren naar zelfgekozen woorden. Dit kunnen woorden zijn waarvan je wil dat het kind ze onthoudt (vb. namen van de kinderen uit zijn of haar klas). Je kan van het luisteren een uitdaging maken door analytisch te oefenen. Breng bijvoorbeeld woorden in die het kind vaak verwart. Wanneer het kind nog maar pas kan lezen, is het belangrijk om er zeker van te zijn dat het kind deze woorden zonder moeite kan lezen. Eventueel kan je de woorden vooraf al enkele keren samen lezen.

Hoe speel je het spel?

Leg de zes woordenlijsten met de bovenzijde naar onder naast het spelbord. Leg bij elke tafel op het spelbord een kaart met munten. Plaats de ober bij elke beurt opnieuw bij het vakje 'Start'.

Speler 1 begint door één van de woordenlijsten aan te duiden. Speler 2 kan deze woordenlijst omdraaien zonder dat speler 1 dit kan zien. Speler 2 leest de woorden, beginnend bij het bovenste woord. Speler 1 luistert en springt met de ober naar elk woord dat hij hoort. Indien het luisteren naar één woord niet uitdagend genoeg is, probeer dan om drie of vier woorden tegelijk te lezen. Wanneer speler 1 alle woorden gehoord heeft en telkens naar het juiste vakje gesprongen is met de ober, bereikt hij één van de zes tafels. Wanneer hij bij de juiste tafel uitkomt (dit staat aangegeven op de woordenlijst), mag hij de munten nemen die bij die tafel liggen. Daarna wisselen de beurten. De ober gaat terug naar start en speler 2 wijst nu een woordenlijst aan. Wanneer alle kaarten met de munten op zijn, tellen de spelers hoeveel munten ze verzameld hebben. De speler met de meeste munten is de winnaar!

TIP: Er kan ook met snoepjes gewerkt worden i.p.v. met munten. Leg dan een verschillend aantal snoepjes bij elke tafel.

Voorbereiding:

Benodigdheden:

sjabloon, hard papier (A4), schaar, lijm

Werkwijze:

1. Bij het openen van het sjabloon, zal je zien dat er ruimtes voorzien zijn waarin je 16 woorden kan typen. Deze woorden zullen in het spel verschijnen. Klik in het rode kader met nummer 1 en typ het eerste woord in. Via de tabtoets of door te klikken kan je naar het volgende vakje gaan. Het kan zijn dat je eraan herinnerd wordt dat je de woorden niet kan opslaan. In dat geval, klik je op 'OK'.
2. Wanneer je alle 16 woorden hebt ingevuld, is het spel klaar om af te printen. Doe dit bij voorkeur op hard papier. De woorden die je hebt ingegeven zullen verschijnen op het spelbord.
3. Knip de zes woordenlijsten uit. Knip ook de munten en de ober uit. Om de ober te laten rechtstaan kan je strook A aan strook B kleven.