

flitsletters spellenbundel



Voor speelse oefenmomenten,
thuis en in de klas.

Beste ouders,

Van de leerkracht van uw kind heeft u een setje flitsletters ontvangen.

Flitsen is het kort (enkele seconden) laten zien van de letter waarna uw kind de letter benoemt. Door dit flitsen regelmatig te herhalen, wordt de letterherkenning van uw kind versterkt, wat hem of haar helpt een betere lezer te worden.

Alleen maar op deze manier oefenen, is natuurlijk een beetje saai. Daarom is dit boekje gemaakt. Hier vindt u diverse spelletjes om de flitskaartjes op een andere, speelse manier in te zetten.

Enkele algemene tips :

- Spreek de letters uit als klanken en niet zoals in het alfabet. De a (ah) is dus kort en de aa (aah) lang.
- Oefen liever een paar keer kort (enkele minuten) dan één keer heel lang.
- De spelregels zijn een richtlijn. Pas ze aan om het gemakkelijker of moeilijker te maken voor uw kind.

Veel flitsplezier!

Letter enveloppen

Voor dit spel heeft u, behalve de flitsletters, ook twee enveloppen nodig.

Eén envelop wordt voor de letters die al beheerst zijn, de ander voor de moeilijke letters. Versier de envelopjes met bijvoorbeeld een fronsende en een lachende smiley of twee verschillende kleuren. U flitst de letters achtereenvolgens. Lukt dat, dan gaat de letter in de 'beheerste' envelop. Is de letter nog moeilijk, gaat deze in de andere envelop. De kaartjes van de moeilijke envelop worden op het eind nog eens geoefend.

Boem letters

Voor dit spel zijn, behalve de flitsletters, ook een aantal kaartjes met het woord 'boem' erop nodig.

Leg alle kaartjes, dus de flitsletters én de boem-kaartjes, op een afgedekte stapel. Om beurten mag een speler een kaartje pakken en de letter voorlezen. Is het goed voorgelezen, dan mag hij of zij het kaartje houden. Wordt er echter een kaartje gepakt met 'boem' erop, dan moeten alle tot nu toe verworven kaartjes terug op de stapel.

Letter boggle

Kies negen willekeurige flitsletters uit en leg deze op tafel in een vierkant (drie rijen van drie letters). Het is nu aan uw kind om met deze letters woorden te maken. Welke bestaande woorden kan uw kind verzinnen? En welke onzinwoorden? Schuif met de letters over tafel en probeer zoveel mogelijk verschillende woorden te verzinnen.

Dierenspel

Leg de flitsletters in een afgedekte stapel neer. Om beurten mogen u en uw kind een letter van de stapel pakken. Met die letter moet dan een dierennaam worden verzonnen. Lukt dat, dan mag je het kaartje houden, anders moet je het kaartje aan de ander geven. Wie er aan het eind van het spel de meeste kaartjes heeft, die wint.

Dit spel heet dierenspel, maar kan desgewenst daarna nog worden gespeeld als sportenspel, beroepenspel, namenspel, fruit-en-groentespel, enzovoorts.

Ren je rot

Voor dit spel gebruikt u telkens maar twee klanken. Kies voor twee klanken die uw kind moeilijk uit elkaar te houden vindt. Bijvoorbeeld de b en de d of de a en de aa.

Leg de flitskaarten van de letters aan weerszijden van de kamer. Ga met het kind in het midden staan en noem een woord waar één van die twee klanken in voorkomt. Uw kind moet dan zo snel mogelijk naar de juiste kant van de kamer rennen. Gaat het goed, schroef dan het tempo op: Bal, knap, baas, land, haak, maan...

Lettermassage

Leg een vijftal flitsletters open voor uw kind op tafel. Ga dan achter uw kind staan en 'schrijf' één van deze letters op zijn of haar rug met uw vinger. Kan uw kind voelen welke letter het is? Zo ja, dan worden de rollen omgedraaid. Nu gaat uw kind op uw rug schrijven.

Als dit spel te makkelijk wordt, maakt u het moeilijker door uit meer flitsletters te laten kiezen.

Hussel letters

Voor dit spel gebruikt u woorden die wat langer, maar toch klankzuiver zijn. Denk aan eenvoudige samenstellingen zoals: boomhut, voetbal.

Leg de letters van het door u bedachte woord in willekeurige volgorde op de tafel. Vertel aan uw kind dat er één lang woord ligt en geef hem of haar de kans het woord zo snel mogelijk te vinden. Wilt u een spelelement toevoegen? Begin met (rustig) tellen terwijl uw kind zoekt. Hoeveel tellen heeft het geduurd? Probeer bij het volgende woord het persoonlijk record te verbeteren.

Letter verstoppertje

Dit spelletje is vooral leuk om met meerdere kinderen te spelen.

Verstop de flitsletters in de kamer. Tel af en laat de twee (of meer) kinderen zoveel mogelijk letters zoeken. Zodra alle letters zijn gevonden, mag elk kind zijn of haar letters opzeggen. Voor elke letter die gevonden én goed opgelezen is, wint de speler een punt.

Letters meppen

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een vliegenmepper nodig.

Leg de flitsletters verspreid over de tafel, maar allemaal in de richting zodat het kind ze goed kan lezen. Uw kind staat met een vliegenmepper in de handen klaar. U noemt telkens een letter en uw kind probeert deze zo snel mogelijk te 'meppen'.

Letterkoor

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een aanwijsstokje nodig. Let op! Niet alle letters zijn hiervoor geschikt. De 'ploffers', zoals b, d en p kunnen niet lang aangehouden worden.

Leg een aantal flitsletters naast elkaar op tafel of hang ze op. Het zijn allemaal letters die kunnen doorklinken. In plaats van te lezen, gaat uw kind nu zingen. De melodie mag het zelf bepalen, maar u wijst steeds andere letters aan. Zo ontstaat er een mooi lied: aaaaa-eueueueue-ieieieie-uu!

Ik lees, ik lees wat jij niet leest

Kies een flitsletter en zeg: "ik zie, ik zie, wat jij niet ziet en het begint met de letter ...". Uw kind zoekt dan in de kamer naar een woord dat met die letter begint. Als het gevonden is, wordt de letter daar neergelegd of opgeplakt. Bijvoorbeeld de letter 'r' bij 'raam'. Kan uw kind bij elke letter een voorwerp vinden?

Letterbingo

Voor dit spel zijn, behalve de flitsletters, ook papier en potlood nodig.

Leg de flitsletters in willekeurige volgorde in een afgedekte stapel neer. Voor uzelf en voor uw kind maakt u een bingokaart door blaadjes in zestien vierkantjes te verdelen. In elk vierkantje schrijft u een letter. Uw kind doet hetzelfde. Dan draait u de flitsletters één voor één om. Is het een letter die op een van de bingokaarten staat, dan wordt het vierkantje ingekleurd. Wie heeft er het eerst een rij vol? En wie heeft het eerst een volle kaart?

Beginletter spel

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een stopwatch of zandloperje nodig.

De flitskaarten liggen in een afgedekte stapel op tafel. Stel de stopwatch en draai de bovenste kaart om. Hoeveel woorden kan uw kind noemen die met deze letter beginnen? Voor elk goed woord verdient hij of zij een punt. Na dertig seconden is de tijd om en is de volgende speler met de volgende letter aan de beurt.

Lettermemory

Voor dit spel zijn twee sets van de flitsletters nodig.

Kies zo'n twaalf tot zestien verschillende letters uit en zorg dat deze twee keer aanwezig zijn. Leg de letters in willekeurige volgorde afgedekt op de tafel. Om beurten draaien de spelers twee kaarten om en lezen ze de getoonde letters hardop voor. Zijn de twee letters hetzelfde, dan mag de speler deze houden. Anders worden ze afgedekt weer teruggelegd. Wie heeft op het eind de meeste kaartjes?

Racebaan lezen

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een speelgoed autootje nodig.

Leg de letters achter elkaar op de grond in de vorm van een uitdagende racebaan. Laat het kind met een autootje over de racebaan rijden, telkens de letter benoemend, terwijl hij of zij eroverheen rijdt.



Letters dobbelen

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een dobbelsteen nodig.

Leg de letters in een afgedekte stapel in het midden. Uw kind mag als eerste dobbelen. Hij of zij mag dan net zoveel letters pakken als er stippen op de dobbelsteen staan. Elke letter wordt voorgelezen. De goed gelezen letters mogen worden gehouden. De foutjes gaan onderaan de stapel. Daarna mag de volgende speler dobbelen. Wie heeft aan het eind de meeste letters?

Groepjes letters



Leg alle flitskaarten open voor uw kind neer. Vraag uw kind groepjes letters te zoeken die bij elkaar horen. Bijvoorbeeld alle lange klanken, alle korte klanken, alle medeklinkers, alle tweetekenklanken. Als u dit een paar keer hebt gedaan, daagt u uw kind uit om zelf een criterium te bedenken en daar samen een groepje bij te zoeken. Bijvoorbeeld alle letters met een bolletje en een stok: p, d en b. Benoem de letterklanken steeds duidelijk.



Letter detective

Leg steeds een klein aantal letters open voor uw kind. Begin met vijf en bouw vanuit daar verder. Laat uw kind de letters oplezen en er goed naar kijken. Dan moet hij of zij de ogen sluiten en vervangt u één van de letters door een letter van de stapel. Weet uw kind welke letter vervangen is?

flitsletters

spellenbundel