



hyacint



narcis



tulp



krokussen



pioenroos



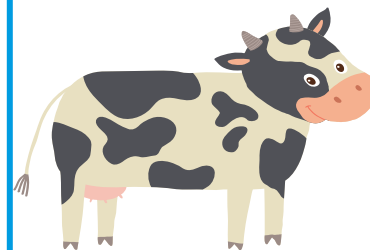
hen



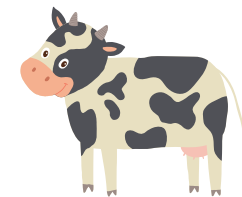
haan



kuikentjes



koe



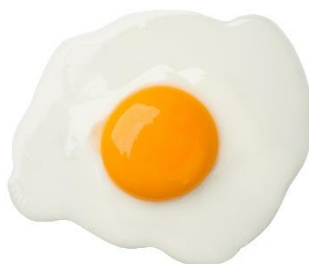
kalf



boerderij



eieren



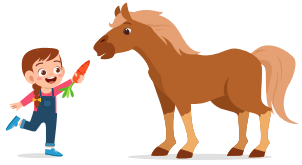
spiegelei



kippenhok



veearts



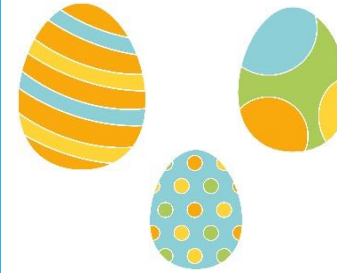
voedertijd



oogsten



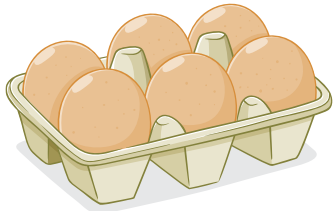
uitbroeden



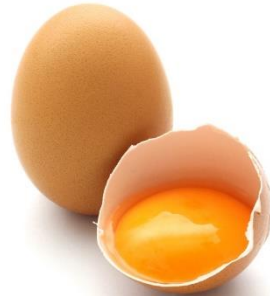
paaseieren



nest



eierdoos



dooier



beschilderen



vogelhuisje



lieveheersbeestje



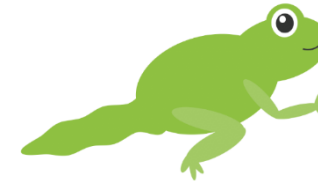
kikker



kikkerdril



dikkopje



kikkervisje



paasmandje

Klankstukken klappen

Vorbereiding:

Knip de kaartjes los en lamineer deze. Zorg voor (minimaal) 5 hoepels en de cijferkaarten (minimaal) 1 t/m 5. Leg de hoepels in het midden van de kring neer en leg in elke hoepel een cijferkaartje.

Je deelt de kaartjes uit of legt deze op een stapel. Steeds mag 1 kind vertellen wat er op zijn of haar kaartje te zien is. Kan het kind het voorwerp benoemen? Zo niet, kan het kind het voorwerp omschrijven of vertellen wat je er mee kunt doen?

De leerkracht leest het woord voor en vraagt de kinderen het woord mee te klappen. Naar eigen inzicht kun je dit eerst modelleren, of de voor-koor-door-methode gebruiken.

Vraag: "Hoeveel klappen hoor je, hoeveel klankstukken hoor je in dit woord?"

Laat het kind vervolgens het plaatje in de juiste hoepel leggen.

Aan het eind kun je er ook nog een rekenoefening van maken door te vragen waar de minste of meeste kaartjes liggen, ze dit vooraf te laten schatten, hoeveel meer er in de ene hoepel liggen en hoeveel minder in de andere hoepel. Je kunt er zelfs een grafiek van bouwen met Lego of een staafdiagram op plat vlak van maken.

Variatie;

1. Klankstukkenrace in de speelzaal; Verdeel de groep in verschillende groepjes en maak een start- en eindpunt. Doel van het spel: Elk groepje moet zo snel mogelijk naar de overkant springen (sprongen maken met twee voeten tegelijkertijd).

Hoeveel sprongen ze per keer mogen maken, hangt af van het aantal klankstukken op hun woordkaartje. Ze pakken steeds een kaartje en springen de klankgroepen behorend bij hetgeen hierop staat afgebeeld.

(Bijvoorbeeld: regendruppel -> /ree/ /gun/ /dru/ /pol/ = 4 sprongen.)

Wie heeft er door welke kaart je het best kunt pakken?

Het groepje dat als eerst aan de overkant is, heeft gewonnen.

2. Leg de hoepels naast elkaar en laat de kinderen het aantal klankstukken van een woord in de hoepels springen, de kinderen kunnen hierbij opzij springen of naar voren springen.

