

## Kern 5: reus-jas-riem-bijl

Uw kind kent inmiddels al heel wat letters. De komende weken komen daar nieuwe letters bij: de eu van reus, de j van jas, de ie van riem, de l van bijl, de ou van hout en de uu van vuur.

Het thema van deze kern is 'verhalen en vertellingen'. De nieuwe woorden worden aangeboden in een verhaal over een verhalenverteller die verhalen vertelt over Sinterklaas, kerst of over de winter.



### De letter eu

In deze kern leert uw kind onder andere de letters bij de klanken eu – ou. Net als de reeds bekende letters ij en oe bestaan deze 'letters' uit 2 tekens. Voor de kinderen is de eu echter één letter. U praat dus over de letter –eu-. Niet over de letters e-u.

### Wisselwoorden

Uw kind krijgt elke kern oefeningen om de nieuwe letters te oefenen en toe te voegen aan reeds bekende letters. Zo leren kinderen ook woorden lezen in rijtjes. In elk woord wordt een letter vervangen door een andere letter. Dat kan de letter vooraan, in het midden of achteraan in het woord zijn. Op deze manier oefent uw kind om met letters die het kent nieuwe woorden te maken. 'Vuur' kan bijvoorbeeld worden veranderd in 'vaar', 'veer' en 'voor', maar ook in 'duur', 'muur' en 'zuur'. Oefen samen en laat uw kind wisselwoorden maken met de laatstgeleerde woorden en letters.

### Boekjes lezen

Uw kind kent nu bijna alle letters. Daarom kunt u in de bibliotheek alle eenvoudige boekjes lenen. De boeken zijn ingedeeld aan de hand van een codering. Boeken voor beginnende lezers krijgen altijd een E-aanduiding op de rug, gevolgd door het AVI-niveau (Start, M3, E3 of M4). Stimuleer de leesvaardigheid van uw kind en zoek samen regelmatig leuke boeken uit!

## Spellen bij kern 5

### Spel 1: Hobbyboek

Elk kind heeft wel iets waar het bijzonder in geïnteresseerd is. Huisdieren nemen vaak een belangrijke plaats in, een televisieprogramma is erg in trek of het kind verdiept zich graag in een specifiek onderwerp. Maak van de bijzondere interesse van uw kind een hobbyboek. Zoek daarvoor samen allerlei illustraties bij elkaar. Door de steeds groeiende letterkennis kan uw kind nu zelf woorden of stukjes tekst bij de illustraties schrijven. Probeer het onderwerp te rubriceren, in hoofdstukjes onder te verdelen.

Bij dieren kunt u daarvoor denken aan:

- het uiterlijk;
- de verzorging;
- het eten;
- soortgenoten.

Let bij het schrijven van woorden en zinnen niet te streng op de juiste spelling. Kinderen kunnen in deze fase van het aanvankelijk lezen en spellen alleen nog maar de klanken van een woord weergeven. Afwijkende spellingregels beheersen ze vaak nog niet. Voorkom dat te veel correcties het

spontaan schrijven remmen.

Misschien heeft uw kind geen bijzondere belangstelling voor iets of kunt u geen onderwerp bedenken voor een hobbyboek. Wellicht is deze tip dan iets voor uw kind.

Knip uit een tijdschrift een leuke afbeelding. Laat een van de personen op dat plaatje iets grappigs zeggen. Plak de illustratie op een blad. Vraag of uw kind er een leuke zin bij kan schrijven en teken daar een spreekwolkje omheen.

Ook bij plaatjes van voorwerpen kunt u iets leuks bedenken.

### Spel 2: S-i-n-t-e-r-k-l-a-a-s en k-e-r-s-t-m-i-s en p-i-n-d-a-k-a-a-s

Lange woorden zijn samengesteld uit heel veel lettertekens. Speel met de letters van zo'n woord een leuk spel.

Schrijf een lang woord breeduit op papier. De verschillende letters van het woord moeten goed afzonderlijk zichtbaar zijn. Knip de letters desgewenst los van elkaar en leg ze voor u neer. Let wel, dat u letters gebruikt die de kinderen tot nu toe geleerd hebben

Probeer samen met uw kind (en eventueel andere spelers) hoeveel woorden je kunt maken met de letters van dat lange woord. Wie heeft de meeste woorden?

De woorden moeten wel gebruikt kunnen worden in een zin. Onzinwoorden zijn niet goed. Als spelers eenzelfde woord hebben gemaakt, telt dat voor één punt. Heeft een speler een woord dat niemand anders heeft, dan telt dat woord voor twee punten. Wie wint het spel?

Waarschijnlijk is kern 5 aan de orde rondom Sinterklaas- en kersttijd. In deze tijd zijn de woorden: s-i-n-t-e-r-k-l-a-a-s en k-e-r-s-t-m-i-s uitstekende startwoorden. Mogelijk is kern 5 aan de orde in een andere periode en is het niet de geschikte periode voor deze woorden. Dan vindt u vast een ander geschikt woord. Ook bijvoorbeeld het woord p-i-n-d-a-k-a-a-s heeft allemaal bekende letters!



### Spel 3: Scrabble

Uw kind kent al zoveel letters dat u Scrabble kunt spelen. Spreek met de spelers af dat ze alleen die letters mogen gebruiken die uw kind kent. De c - f - g - l - q - x worden daarom uit de doos gehaald. De jeugdversie van Scrabble heeft lettersteentjes met de afbeelding van de kleine letter. Als u deze versie van het spel speelt, gebruik dan de kant van het speelbord die niet voorgedrukt is met plaatjes en woorden. Zo heeft uw kind alle ruimte om woorden te leggen die het zelf kan maken.



### Spel 4: Recept

Uw kind kan ondertussen al heel wat tekstjes lezen. Het is leuk om uw kind te laten ontdekken dat het al zoveel kan dat het een eenvoudig recept zonder hulp kan lezen en uitvoeren. Dit recept kan uw kind klaarmaken als toetjes van een maaltijd. In december zijn daar waarschijnlijk genoeg gelegenheden voor.

IJS met mmmmmm....

Zet dit klaar:

- koek
- ijs
- sap
- room
- chocolade- of fruitstrooisel

Doe dit:

- 1 neem een koek
- 2 doe er wat ijs op
- 3 neem nog een koek
- 4 leg die op het ijs en de koek
- 5 doe daar ook weer ijs op
- 6 giet er wat sap op
- 7 doe er dan wat room op
- 8 neem wat chocolade- of fruitstrooisel
- 9 die gaan op de room.

Veel plezier en smakelijk eten.





### Spel 5: Zwarte pietenspel

Voor dit spel zijn minstens drie deelnemers nodig. Print spelblad 1 en 2. U verdeelt de kaarten en om beurten trekt een van de spelers een kaart bij degene die rechts van hem zit. Heeft de speler een paar dat rijmt dan legt hij die open voor zich neer. Wie houdt aan het eind de mispoes over? Die heeft verloren.

#### Grabbelspel








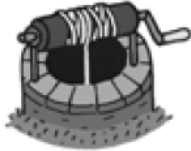





Dit spel speelt u met twee of meer spelers. U stopt de kaarten in een zak of doos. Om beurten grabbelen de spelers een kaart. Die kaart wordt voor de speler op tafel gelegd zodat ieder het kan zien. Grabbelt een speler een rijmkaart dan mag hij die op elkaar leggen en omdraaien. Maar eerst moet hij een derde rijmwoord erbij bedenken. Lukt dit, dan heeft hij twee punten. Lukt dit niet dan draait hij het paar niet om en heeft een punt. Bij de mispoes gaat zijn beurt voorbij. De kaart van de mispoes moet wel in de doos teruggegooid worden. Wie heeft de meeste punten?

Spelblad 1

			
<b>reus</b> neus	<b>bij</b> pijl	<b>tas</b> das	<b>vier</b> mier
			
<b>vuur</b> muur	<b>touw</b> mouw	<b>kam</b> lam	<b>hut</b> put
			
<b>tak</b> zak	<b>hout</b> zout	<b>vos</b> mos	<b>huis</b> muis



Spelblad 2

			
<b>neus</b> reus	<b>pijl</b> bijl	<b>das</b> tas	<b>mier</b> vier
			
<b>muur</b> vuur	<b>mouw</b> touw	<b>lam</b> kam	<b>put</b> hut
			
<b>zak</b> tak	<b>zout</b> hout	<b>mos</b> vos	<b>muis</b> huis
			
			<b>mispoes</b>

