

*Thuis in taal en rekenen:  
spelletjes voor ouders en kinderen  
in groep 3 tot en met 8*

*November 2010*

*Thuis in taal en rekenen is een project van de LOBO.  
Met de spelletjes in dit boekje kunt u als ouder met uw  
kind spelenderwijs bezig zijn met taal en rekenen.*

*Kijk voor meer informatie op [thuisintaalenrekenen.nl](http://thuisintaalenrekenen.nl).*



# Inhoud

## Rekenspelletjes

1. Dobbelstenen gooien
2. Getallen zoeken
3. Tellen
4. Overgooien en tellen
5. Hinkelen
6. Koeksommen
7. Boter, kaas en eieren
8. Auto's tellen
9. Rekenverhalen
10. Arabisch liften
11. Domino
12. Sommen maken
13. Stappen tellen
14. Groter, kleiner, smaller, breder
15. Betalen
16. Tafels op de vingers
17. Kalenderspel
18. Lichaam meten
19. Woorden meten
20. Meten I
21. Meten II
22. Minuten tellen
23. Zakgeld
24. Kamertje verhuren
25. Troeven
26. Slagschip

## Taalspelletjes

27. Rijmwoordenspel
28. Ik ga op reis en ik neem mee...
29. Collage
30. Wie ben ik?
31. Dierenketting
32. Geen ja en nee zeggen
33. Ik zie, ik zie wat jij niet ziet...
34. Rijmwoorden
35. Woorden maken
36. Verhaal
37. Doorfluisteren
38. Woorden uit een woord
39. Strip maken
40. Spookverhaal vertellen
41. Film
42. Raden
43. Kenmerken
44. Muziek luisteren
45. Beroep uitbeelden
46. Met een A, B, C, D...
47. Rebus
48. Advertentiespel
49. Spreekwoordenspel
50. Synoniemenspel
51. Krantenberichten



## 1. Dobbelstenen gooien

Benodigdheden: dobbelstenen, pen en papier.

Aantal spelers: 1-4

Doel van het spel: getallen van de dobbelstenen bij elkaar op leren tellen.

Spelregels: iedere speler mag drie keer gooien. Van de drie worpen worden de

punten bij elkaar opgeteld. Dan is de volgende speler. Als iedereen aan de beurt is geweest wordt er gekeken wie de meeste punten heeft, dat is de winnaar. Hierna kan het spel opnieuw worden gespeeld.



Variatie: Dobbelen

Doel van het spel: zoveel mogelijk punten verzamelen.

Spelregels: voordat het spel begint spreken de spelers met elkaar een getal af, bijvoorbeeld tien. Hierna wordt er door de eerste speler met de dobbelsteen gegooid. Het aantal ogen (punten) op de dobbelsteen wordt geteld en opgeschreven. Dan is de volgende speler aan de beurt die hetzelfde doet. Bij een volgende beurt wordt het nieuwe aantal ogen opgeteld bij de vorige score. De speler die als eerst tien punten haalt heeft gewonnen.

Het spel kan moeilijker worden door het totaal te verhogen tot 20 of 100.

## 2. Getallen zoeken

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zo snel mogelijk een hoger getal vinden.

Spelregels: één speler zoekt een getal op een nummerbord, buiten. Hierna proberen alle andere spelers zo snel mogelijk een hoger getal te vinden op een ander nummerbord.



Variatie: Onderweg

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4



Doel van het spel: het afgesproken cijfer zo snel mogelijk vinden.

Spelregels: dit spel kan gespeeld worden op de fiets of in de auto. De spelers spreken een getal af, bijvoorbeeld '15'. Wie het getal het eerst ziet op een bord boven of langs de weg of op een nummerbord is de winnaar.

### 3. Tellen



Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk van hetzelfde ding tellen.

Spelregels: alle spelers kiezen samen één ding uit. Bijvoorbeeld: een boek, koeien, bussen of bomen.

Hierna tellen alle spelers hoeveel ze van dit ene ding kunnen vinden in de omgeving.

## 4. Overgooien en tellen

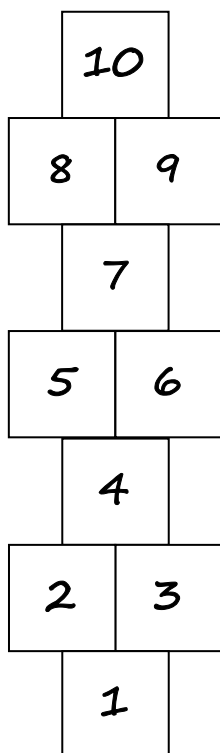
Benodigdheden: een bal

Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: zoveel mogelijk getallen zeggen zonder de bal te laten vallen.

Spelregels: de spelers gooien een bal naar elkaar over en elke keer als een speler de bal vangt noemt hij of zij een getal. De spelers kunnen beginnen met 1 en optellen (1, 2, 3, 4, enzovoorts). De spelers kunnen ook beginnen bij honderd en achteruit tellen. Ook kunnen alleen de even of de oneven getallen geteld worden. Als de bal valt, maken de spelers nieuwe afspraken over hoe ze gaan tellen.





## 5. Hinkelen

Benodigdheden: stoep, stoepkrijt en een steen.

Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: hinkelen zonder buiten de vakken te springen en het vak met de steen te bereiken.

Spelregels: er wordt een hinkelveld op de stoep getekend. Hiervoor wordt op één stoeptegels die boven nummer 1 naast elkaar liggen

wordt nummer 2 en 3 geschreven, zie ook het voorbeeld hiernaast.

De eerste speler gooit de steen, deze moet op één van de vakken landen. Als de speler er naast gooit mag hij opnieuw gooien. Wanneer de steen in een vak, bijvoorbeeld 5, ligt mag de speler op alle vakken hinkelen, behalve op 5. De speler hinkelt naar nummer 10 en weer terug. Als dit lukt zonder buiten de vakken te hinkelen of op het vak met de steen, dan heeft de speler het spel goed gespeeld.

## 6. Koeksommen

Benodigdheden: koekdeeg en een oven.

Aantal spelers: 2-4

1+2

4+5

7-3

Doel van het spel: sommen maken van koekjes.

Spelregels: ouder en kind maken samen koekdeeg en maken koekjes in de vorm van een cijfer, en een plus-, min-, deel- en een keerteken.

Als de koekjes gebakken zijn kan het kind sommen maken van de koekjes.

## 7. Boter, kaas en eieren

Benodigdheden: pen en papier.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: het doel van het spel is om drie rondjes of drie kruisjes op een rij te krijgen.

O		
	X	
O		X

Spelregels: op het papier worden twee lijnen van boven naar beneden getekend, de lijnen staan naast elkaar. Door deze twee lijnen worden twee andere lijnen van rechts naar

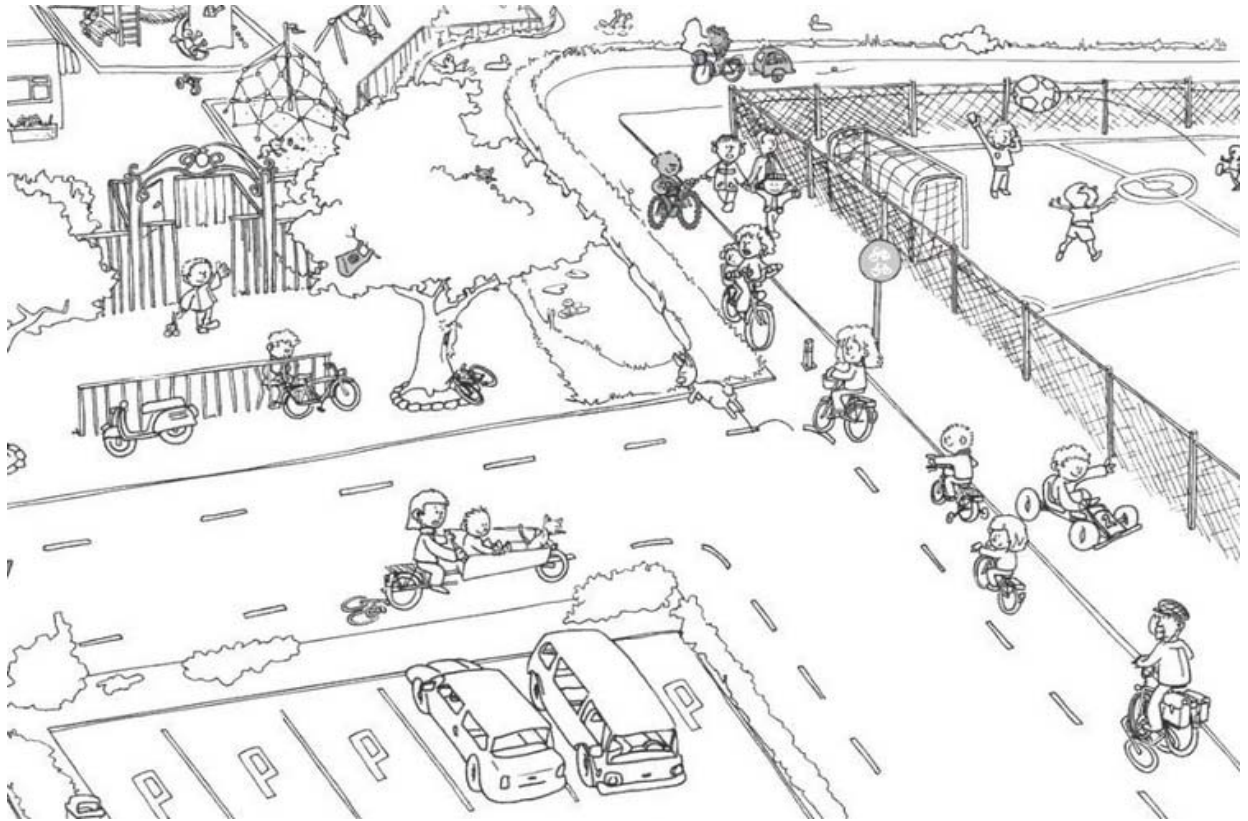
links getekend, deze twee lijnen liggen boven elkaar. Er ontstaan zo 9 vakken waarin een rondje of kruisje getekend kan worden.

De spelers spreken af wie de rondjes en wie de kruisjes tekent. De speler die de rondjes tekent mag beginnen en zet een rondje in één van de vakjes van het spel. De volgende speler zet een kruisje in een vakje. De speler die het lukt om drie rondjes of kruisjes op een schuine of rechte rij te tekenen heeft gewonnen.

## 8. Auto's tellen

Benodigheden: geen.

Aantal spelers: 2-4



Doel van het spel: zoveel mogelijk auto's met een bepaalde kleur tellen.

Spelregels: dit spel kan gespeeld worden op de fiets of in de auto, of lopend. Ouder en kind spreken een kleur af, bijvoorbeeld 'rood'. Het kind probeert nu zoveel mogelijk rode auto's te tellen.

Er kan ook afgesproken worden dat het kind zoveel mogelijk vrachtwagens of brommers telt.

## 9. Rekenverhalen

Benodigdheden: twintig kleine voorwerpen per kind, bijvoorbeeld schelpen, steentjes, knijpers, gedroogde bonen of kleine blokken.



Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: de kinderen voeren de opdrachten uit die in het verhaal gegeven worden.

Spelregels: de kinderen hebben elk twintig kleine voorwerpen voor zich op tafel liggen. Dan begint de ouder een verhaal te vertellen, bijvoorbeeld over een kudde van twintig schapen (de kleine voorwerpen zijn de schapen). De ouder vertelt dat vier schapen verdwalen. De kinderen leggen vier schapen aan de kant. De ouder vraagt hoeveel schapen er nog over zijn in de kudde. Ook kan de ouder vertellen dat er vijf lammetjes zijn, zij gaan apart van de kudde spelen. De kinderen leggen dan vijf lammetjes opzij. Hoeveel schapen zijn er nog in de kudde?

De vijf lammetjes zoeken en vinden de vier verdwaalde schapen. Hoe groot is deze groep?

Het verhaal kan naar eigen inzicht uitgebreid worden. De ouder eindigt het verhaal wanneer alle schapen weer bij elkaar zijn.

## 10. Arabisch liften

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: wie houdt het het langst vol?

Spelregels: speler een begint en slaat met beide handen op de bovenbenen, klapt in handen en gaat met rechterhand boven rechterschouder, maakt 'liftgebaar' (duim omhoog) en zegt 'een'. Doet ditzelfde met linkerhand en zegt 'twee'. Daarna is speler twee aan de beurt, slaat met beide handen op de bovenbenen, klapt in handen en gaat met rechterhand boven rechter-schouder, maakt 'liftgebaar' en zegt 'drie'. Doet ditzelfde met linkerhand en zegt 'vier'. Dit wordt vervolgd tot en met 20.

Variaties:

Terugtellen

Een overslaan (een, drie, vijf ...)

Een overslaan (een, drie, vijf ...) en weer terug

Twee overslaan (een, vier, zeven ...) en weer terug

Even/oneven getallen (twee, vier, zes ...) en weer terug

Verdubbelen (een, twee, vier, acht...) (dit is voor kinderen die de tafels kennen)

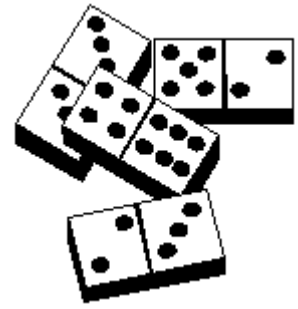
## 11. Domino

Benodigdheden: dominostenen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zo snel mogelijk alle dominostenen kwijt raken.

Spelregels: alle dominostenen liggen met de ogen (punten) naar beneden. Elke speler pakt vijf stenen en legt deze zo neer dat de andere spelers niet kunnen zien wat erop staat. De speler die begint mag een steen neerleggen. De volgende speler mag hier een steen aanleggen, maar alleen als het aantal punten van zijn steen en de steen van de vorige speler op elkaar aansluiten. Elke speler mag per beurt één steen neerleggen. Als een speler geen steen heeft die aansluit op de stenen die er al liggen, moet hij er een steen bij pakken en is de volgende speler aan de beurt. De speler die als eerst al zijn stenen heeft neergelegd heeft gewonnen.



## 12. Sommen maken

Benodigdheden: pen en papier.

Aantal spelers: 2

5

Doel van het spel: zoveel mogelijk sommen maken met dezelfde uitkomst.

Spelregels: de ouder heeft voordat het spel begint briefjes gemaakt met cijfers van 1 tot en met 10 erop. De ouder legt een briefje met een getal voor het kind neer.

Het kind krijgt de opdracht zoveel mogelijk sommen te maken die als antwoord dat getal hebben. Als de ouder bijvoorbeeld het getal 5 neerlegt, kunnen de volgende sommen gemaakt worden:  $2+3$ ,  $10:2$ ,  $7-2$ ,  $1 \times 5$ .

6	8	2	7
3	1	4	

### 13. Stappen tellen

Benodigdheden: geen/een meetlint.

Aantal spelers: 1-2

Doel van het spel: afstanden tellen.

Spelregels: als eerst wordt er een afstand gekozen. Dat kan zijn van de ene kant van de kamer naar de andere kant, de lengte van de tuin, de lengte van de straat of de afstand van school naar huis. Hierna tellen het kind en de ouder samen of apart hoeveel stappen deze afstand is. Een variatie is om de lengte van je voet te meten met een meetlint en hierna korte afstanden met je voet te meten. Bijvoorbeeld de lengte van de bank of het kleed.

## 14. Groter, kleiner, smaller, breder

Benodigdheden: één willekeurig voorwerp.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: begrippen als groot, klein, smal en breed leren.

Spelregels: het kind kiest een voorwerp uit. De ouder



gaat hier opdrachten bij geven. Bijvoorbeeld: zoek iets wat smaller is, zoek iets wat groter is, zoek iets wat zwaarder is. Het kind gaat op zoek naar voorwerpen die bij de omschrijving van de ouder passen.

## 15. Betalen

Benodigdheden: (nep)geld.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: de juiste prijs betalen voor een product.

Spelregels: het kind gaat bij de ouder naar de winkel en vraagt om een product, bijvoorbeeld een pak melk. De ouder pakt het product voor het kind en vertelt de prijs. Het kind betaalt dan voor het product met echt of met nepgeld.



## 16. Tafels op de vingers

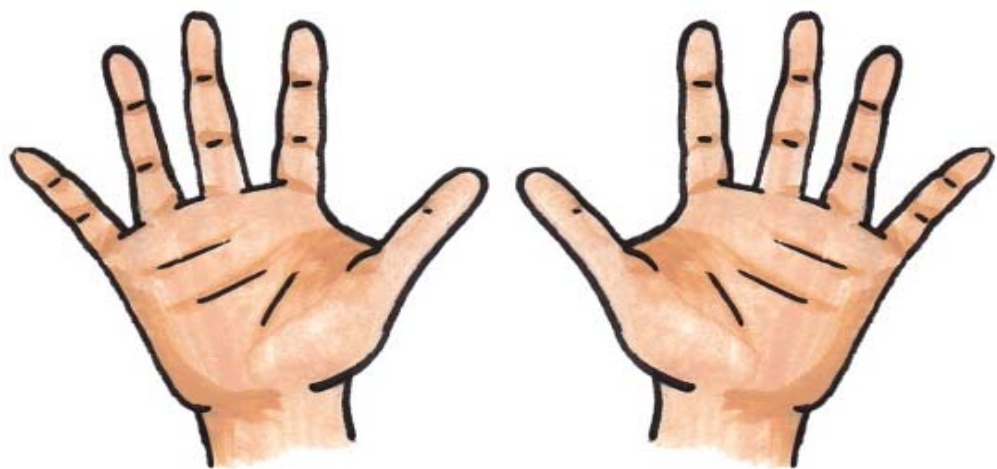
Benodigdheden: pen en eventueel papier en plakband.

Aantal spelers: 1-2

Doel van het spel: de tafels leren.

Spelregels: Elke vinger staat voor een getal, 1 tot 10.

Met een pen wordt dit op elke vinger geschreven. Dit kan ook met kleine papiertjes op de vingers worden



geplakt.

Dan wordt er afgesproken welke tafel wordt geoefend, bijvoorbeeld de tafel van 5. Als nu de vinger met het getal 6 wordt opgestoken, moet het kind vertellen hoeveel  $6 \times 5$  is. Wanneer de vinger met bijvoorbeeld de 3 wordt opgestoken moet het kind vertellen hoeveel  $3 \times 5$  is. Het spel kan gespeeld worden in de volgorde van 1 tot 10, of in een willekeurige volgorde.

## 17. Kalenderspel



Benodigdheden: kalender.

Aantal spelers: 2 of meer

Doel van het spel: bekend worden met de kalender.

Spelregels: neem de dag van vandaag op een maandkalender als uitgangspunt. De ouder stelt vragen aan het kind als: over 12 dagen is oma jarig, op welke

datum is dat? Over twee weken is er een feest, welke datum is dat? Eergisteren hebben we boodschappen gedaan, welke datum was dat? Het kind probeert antwoord te geven op de vragen.

## 18. Lichaam meten

Benodigdheden: meetlint.

Aantal spelers: 2-4



Doel van het spel: leren meten

Spelregels: laat het kind verschillende lichaamsdelen opmeten van de ouder.

Bijvoorbeeld de lengte van de armen, de voeten, de omtrek van het hoofd en de buik. Laat het kind daarna eventueel dezelfde lichaamsdelen van iemand

anders opmeten. Nu kan het kind vergelijken wie langere armen heeft of een grotere omtrek van het hoofd.

## 19. Woorden meten

Benodigdheden: krant en meetlint.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: woorden van een bepaalde lengte vinden.

Spelregels: de ouder vraagt aan het kind om in de krant woorden op te meten die bijvoorbeeld één centimeter of langer zijn. Het kind gaat opzoek naar de woorden in de krant en meet ze op met een meetlint. Hierna schrijft het kind de woorden op een papier om aan de ouder te laten zien.

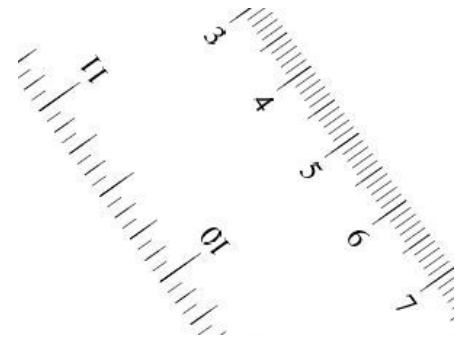
## 20. Meten I

Benodigdheden: liniaal of meetlint.

Aantal spelers: 1-4

Doel van het spel: meeteenheden leren kennen.

Spelregels: ouder en kind zoeken samen een voorwerp uit. Het kind meet het voorwerp op met de liniaal of het meetlint en vertelt de ouder hoe groot het is. Hierna kan de ouder bijvoorbeeld het kind de opdracht geven een voorwerp te zoeken dat minder groot of juist groter is. De ouder kan het kind ook vragen iets te vinden wat van dezelfde grootte is.



Variatie: Groei meten.

Benodigdheden: meetlint, pen en deurpost.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: meten hoe lang het kind is.

Spelregels: om de aantal maanden meten ouder en kind samen hoe lang het kind is. Elke keer dat er gemeten wordt kan er een streepje op de deurpost gezet worden met de datum erbij. Zo kan de groei van het kind bijgehouden worden. Daarnaast kan ook de lengte bij het streepje gezet worden zodat het kind kan lezen hoe groot het is geworden.

## 21. Meten II

Benodigdheden: vijf grote flessen water, een maatbeker en een drinkbeker.

Aantal spelers: 1-4

Doel van het spel: meeteenheden leren kennen.

Spelregels: de ouder geeft het kind verschillende opdrachten, bijvoorbeeld: hoeveel bekertjes water gaan er uit één fles? En uit drie flessen? Hoeveel liter zit er in één fles? En hoeveel water past er in één beker? Het kind kan de

vragen beantwoorden te gieten van de flessen drinkbekers.



door het water over in de maat- en



## 22. Minuten tellen

Benodigdheden: cd-hoesje, pen en papier.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: minuten bij elkaar op leren tellen.

Spelregels: de ouder geeft het kind het cd-hoesje en gaat vragen aan het kind stellen over de verschillende nummers. Bijvoorbeeld: Wat is het kortste nummer? Wat is het langste nummer? Welke nummers kan ik het best luisteren als ik 10 minuten muziek mag luisteren? En hoeveel nummers kan ik dan luisteren? Het kind kan alle antwoorden opschrijven en berekenen op het papier.



## 23. Zakgeld

Benodigdheden: een product en een prijs van dit product.



Aantal spelers: 2

Doel van het spel: leren rekenen hoeveel zakgeld er nodig is om iets te kopen.

Spelregels: wanneer ouder en kind aan het winkelen zijn kan de ouder vragen stellen over de prijs van producten.

Bijvoorbeeld: Hoeveel weken moet je sparen om dit te kunnen kopen? Hoeveel weken moet je sparen als je wilt dat je nog drie euro over hebt?

## 24. Kamertje verhuren

Benodigdheden: pen en ruitjespapier.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk kamertjes verzamelen.

Spelregels: op het vel papier worden allemaal punten gezet op de hoeken van de ruitjes.

A	B				B	B	A	B
A					B	A	A	B
				A	A	A	A	A
					A	A	A	A
					B	A	A	A
					B	B	B	B
					B	B	B	B

Hierdoor ontstaat een vierkant met bijvoorbeeld tien punten horizontaal en vijf punten verticaal. Wanneer de punten op het papier staan kan het spel beginnen.

De spelers zetten om de beurt één lijn tussen twee punten. Elke speler probeert zo snel mogelijk een vierkantje te maken van de lijnen. Wanneer een speler een vierkantje kan maken (een kamertje) dan zet hij hierin zijn letter: het is zijn kamertje. Wanneer het een speler lukt een kamertje te maken, mag hij nog een keer een streepje zetten.

Wanneer het hele vel vol is met kamertjes en er geen lijnen meer getekend kunnen worden is het spel afgelopen. De speler met de meeste kamertjes heeft gewonnen.

## 25. Troeven

Benodigdheden: speelkaarten 2 tot en met 10. De kaarten zonder getal moeten uit het spel gehaald worden.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk kaarten verzamelen.

Spelregels: verdeel alle kaarten over de spelers. Elke speler heeft in het begin evenveel kaarten. De spelers leggen de stapel 'blind' op tafel. Alle spelers leggen



tegelijk de bovenste kaart van hun stapel 'open' midden op tafel. De speler met de hoogste kaart mag alle kaarten die in het midden van de tafel liggen houden.

Hij legt deze kaarten onderop zijn stapel.

Wanneer de kaarten van een speler op zijn kan hij niet meer meespelen. De speler die als laatst alle kaarten heeft is de winnaar.

## 26. Slagschip

Benodigdheden: ruitjespapier en pen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: alle schepen van de tegenstander raden.



Spelregels: op een ruitjespapier tekenen beide spelers voor zichzelf een vak van 10 bij 10 hoekjes. Op de horizontale lijn worden letters (A-J) geplaatst en bij de verticale lijn cijfers (1-10). In dit vak tekenen beide spelers op willekeurige plaatsen een slagschip (4 vakjes), 2 onderzeeërs (3 vakjes), 3 torpedojagers (2 vakjes), 4 verkenningsboten (1 vakje). De spelers zien alleen hun eigen papier. Om de beurt noemen de spelers een vak van de andere speler, bijvoorbeeld vak C6, vak F3 of vak B9. Als er een schip op deze plek ligt, is dit deel van het schip vernietigd. De speler mag nog een keer raden of er een schip onder het vakje ligt. Als de speler fout raadt is de volgende aan de beurt. Als het hele schip is geraden, is het geheel vernietigd. De speler die als eerst alle schepen van de tegenstander heeft vernietigd, heeft gewonnen.

## 27. Rijmwoordenspel

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: een rijm maken.

Spelregels: ouder en kind maken samen een rijm met alle voorwerpen die zich in hun omgeving verzinnen en alle dingen die zich die dag hebben voorgedaan.

Bijvoorbeeld als ouder en kind in de keuken zitten: Aan de tafel eten we een wafel. We drinken ook melk, dat is voor elk.

tafel – wafel

melk – elk

## 28. Ik ga op reis en ik neem mee...

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk dingen benoemen en onthouden die mee gaan op vakantie.



Spelregels: de eerste speler zegt: 'Ik ga op reis en ik neem mee...', daarna mag hij zelf verzinnen wat hij meeneemt, bijvoorbeeld een handdoek. De volgende bedenkt een ander voorwerp en zegt: 'Ik ga op reis en ik neem mee een handdoek en een trui'. Enzovoorts. De speler die de meeste voorwerpen onthoudt en noemt is de winnaar.

Variatie: Ik ga naar de markt en ik neem mee...

Doel van het spel: een zo lang mogelijke reeks producten onthouden.

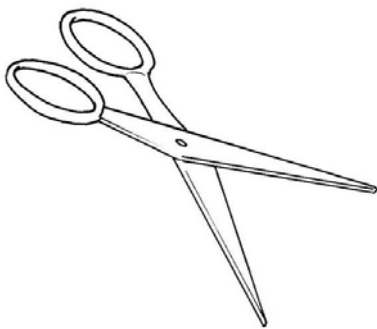
Spelregels: er wordt één letter afgesproken door de spelers. Bijvoorbeeld de B. Alle producten die de spelers verzinnen moeten met deze letter beginnen. Hierna start het spel en de eerste speler zegt: Ik ga naar de markt en neem mee... een banaan. De volgende spelers moeten dit product noemen en er zelf één aan toevoegen met dezelfde beginletter. Bijvoorbeeld: Ik ga naar de markt en neem mee... een banaan en een brood. Het spel duurt tot niemand de reeks meer kan afmaken.

## 29. Collage

Benodigdheden: tijdschriften, groot vel, schaar, pen en lijm.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: zoveel mogelijk plaatjes vinden die bij één letter horen.



Spelregels: ouder en kind spreken samen een letter af, bijvoorbeeld de 'a'. Nu gaan ouder en kind samen of apart door de tijdschriften bladeren om plaatjes te vinden van dingen die met de letter 'a' beginnen. Deze plaatjes worden uitgeknipt en op het lege vel geplakt. In het midden van het vel kan de gekozen letter worden geschreven. Onder elk plaatje kunnen ouder en kind samen het passende woord opschrijven.

### 30. Wie ben ik?

mama

Benodigdheden: pen, papier en plakband

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: elke speler raadt wie hij of zij is.

Spelregels: alle spelers krijgen een briefje op hun voorhoofd geplakt met de naam van een

de iuf

bekende persoon erop. De spelers weten niet welke naam op hun voorhoofd staat. Wanneer een speler aan de beurt is stelt hij een vraag aan zijn medespelers waardoor hij er achter kan komen wie hij is.

oba

De medespelers mogen 'ja' of 'nee' op de vraag antwoorden. Als het antwoord 'ja' is mag de speler nog een vraag stellen, is het antwoord 'nee' dan gaat de beurt naar de volgende speler. Wie als eerst geraden heeft wie hij is heeft gewonnen.

De eerste vraag kan bijvoorbeeld zijn: 'Ben ik een man?'.

## 31. Dierenketting

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: zoveel mogelijk dierennamen verzinnen.

Spelregels: de eerste speler noemt een dier, bijvoorbeeld een olifant. De volgende speler moet een dier bedenken met de laatste letter van dit dier, de 't', dus bijvoorbeeld een 'tijger'. De speler die hierna aan de beurt is



moet een dier met de 'r' verzinnen, een rat. Een dier mag maar één keer genoemd worden.

Het spel is afgelopen wanneer de spelers geen dieren meer kunnen bedenken die nog niet genoemd zijn.

## 32. Geen ja en nee zeggen

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: geen 'ja' en 'nee' te antwoorden op vragen die door de andere spelers gesteld worden. Voor de andere spelers is het doel om er voor te zorgen dat de speler wel met 'ja' of 'nee' antwoordt.

Spelregels: de speler die aan de beurt is geeft antwoord op de vragen van de andere spelers, maar zegt geen 'ja' of 'nee'. Doet hij dat toch, dan is hij af en is de volgende aan de beurt.

### 33. Ik zie, ik zie wat jij niet ziet...

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: raden welk voorwerp één van de spelers in gedachten heeft.



Spelregels: één van de spelers kiest een voorwerp uit dat iedereen kan zien, bijvoorbeeld een blauw boek in de kast en zegt: 'Ik zie ik zie wat jij niet ziet en de kleur is.... blauw'. De andere spelers noemen om de beurt een voorwerp en vragen of dat het goede is, totdat het geraden is.

Dit spel kan ook gespeeld worden door in plaats van een kleur een letter in gedachten te nemen. Bijvoorbeeld wanneer je de televisie in gedachten neemt: 'Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het begint met de letter... T'.

Ook kun je alleen de laatste letter noemen. Bijvoorbeeld wanneer je de stoel in in gedachten neemt: 'Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het eindigt met de letter L'.

## 34. Rijmwoorden

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk woorden vinden die op elkaar rijmen.



Spelregels: één speler noemt een woord, de volgende spelers proberen om de beurt een rijmwoord te verzinnen. Bijvoorbeeld: boom-stoom-room-oom. Als niemand meer een woord kan verzinnen wordt er een

ander woord gekozen en begint het spel opnieuw.

Variatie: Waar denk je aan?

Doel van het spel: het doel van het spel is dat er een zo lang mogelijke rij woorden ontstaat.

Spelregels: de eerste speler mag een woord verzinnen, bijvoorbeeld 'kaas'. De volgende speler zegt dan het eerste woord wat hem hieraan doet denken, bijvoorbeeld 'melk'. De speler die hierna aan de beurt is zegt het woord wat hem aan 'melk' doet denken, bijvoorbeeld 'koe'.

Het spel eindigt wanneer de spelers besluiten te stoppen.



## 35. Woorden maken

Benodigdheden: karton, schaar en een pen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: het kind leert woorden te maken die de ouder heeft genoemd.

Spelregels: eerst knippen ouder en kind uit het karton kaartjes. Op elk kaartje schrijven zij één letter uit het alfabet. De ouder zegt daarna een woord, bijvoorbeeld 'vis' en het kind moet de goede letters bij elkaar zoeken en hier het woord 'vis' van maken. Als dit nog te moeilijk is, kan de ouder de letters één voor één bij elkaar pakken, ze uitspreken en het kind dit na laten zeggen.

Variatie: De letter is weg

Doel van het spel: het doel van het spel is dat het kind ziet welke letter uit het woord ontbreekt.

Spelregels: de ouder maakt een woord van een aantal letters, bijvoorbeeld 'jas'. Ouder en kind kijken samen naar het woord en spreken het uit. Dan doet het kind zijn ogen dicht en haalt de ouder één letter weg. Deze letter legt de ouder tussen de andere letters. Het kind mag zijn ogen open doen en moet de letter uitzoeken die is weggehaald. Als het kind de letter heeft gekozen, benoemen ouder en kind welke letter dit is.

## 36. Verhaal

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: het doel van het spel is met elkaar een verhaal te maken.



Spelregels: de eerste speler begint met een woord, de volgende speler zegt een woord wat hier op aansluit. De speler hierna komt met een woord wat daar bij past. Zo ontstaat

er een verhaal. Bijvoorbeeld: speler 1: 'De...', speler 2: 'hond...', speler 3: 'liep...', speler 4: 'weg'.

Als de laatste speler een woord heeft gezegd is de eerste speler weer aan de beurt.

### 37. Doorfluisteren

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 4-10

Doel van het spel: het doel van het spel is dat het woord of de zin die de eerste speler tegen de tweede speler fluistert, goed aankomt bij de laatste speler.

Spelregels: de eerste speler verzint een woord of een zin, deze fluistert hij heel zachtjes tegen de speler naast hem, deze speler fluistert het weer door, tot het woord of de zin bij de laatste speler is aangekomen. De laatste speler zegt hardop wat hij heeft verstaan (vaak is dit iets heel anders dan waar de eerste speler mee begon).

### 38. Woorden uit een woord

Benodigdheden: krant en pen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: zoveel mogelijk woorden halen uit één woord.

Spelregels: ouder of kind prikt met ogen dicht met een pen in de krant. Het woord dat is geprikt is het woord waarmee gewerkt wordt. Ouder en kind gaan nu samen of apart van elkaar proberen zoveel mogelijk woorden uit dit woord te halen. Dit doen ze door de letters uit het woord op zoveel mogelijk manieren te combineren. Uit het woord 'stad' kan bijvoorbeeld 'sta', 'as', 'das' en 'tas' worden gemaakt.

stad

sta

as

das

dat

tas

### 39. Strip maken

Benodigdheden: tijdschriften, groot vel, schaar en lijm.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: een strip maken.

Spelregels: elke speler knipt plaatjes uit en plakt deze achter elkaar. Dan ruilen de spelers van vel. Elke speler maakt nu van de plaatjes van de ander een verhaaldoor onder elk plaatje te schrijven wat er gebeurt. Zo ontstaat er een strip.

Variatie: Verhaal maken

Benodigdheden: pen en papier.

Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: een verhaal schrijven.

Spelregels: één speler begint met het schrijven van een zin. Bijvoorbeeld: Er was eens een prinses. Als de zin klaar is geeft de speler het vel door aan de volgende speler die er een zin aan toevoegt. Bijvoorbeeld: De prinses woonde in Engeland. De spelers gaan net zo lang door tot er een verhaal is ontstaan. Als het klaar is leest één van de spelers dit aan de andere spelers voor.

## 40. Spookverhaal vertellen

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: een spannend spookverhaal aan elkaar vertellen.

Spelregels: om de beurt vertellen de spelers elkaar een spookverhaal. Maar voordat de speler begint met vertellen, geven de andere spelers eerst een aantal woorden mee die in het verhaal voor moeten komen. Bijvoorbeeld: Boom, donker, zaklamp en regenbui. De speler gaat het verhaal vertellen en moet zorgen dat elk woord dat door de andere spelers genoemd is, in het verhaal voorkomt.



Variatie: Toneelstuk

Benodigdheden: verkleedkleden, pen en papier.

Doel van het spel: een (spook)verhaal bedenken en als toneelstuk uitvoeren.

Spelregels: de spelers spelen het (spook)verhaal uit. Of schrijven elk een verhaal op papier. Hierna geven ze de verhalen aan een andere speler. Deze speler moet nu het verhaal gaan naspelen in een toneelstuk.

## 41. Film

Benodigdheden: tv en een film.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: een verhaal bedenken en dit uitvoeren.

Spelregels: ouder en kind gaan een film kijken.

Halverwege zet de ouder de film op pauze en vraagt aan het kind hoe hij of zij denkt dat het verhaal gaat aflopen, wat ze hopen dat er gebeurt en wat ze van het verhaal vinden. De ouder kan ook aan het kind vragen of er dingen zijn die het kind niet begrijpt. Verder kan de ouder voorstellen om (een deel uit) de film na te spelen.

## 42. Raden

Benodigdheden: een blinddoek en veel verschillende voorwerpen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: raden wat je voelt.



Spelregels: het kind wordt geblinddoekt door de ouder. Dan geeft de ouder een voorwerp in de handen van het kind. Het kind voelt eraan en probeert te raden wat het is. Als het kind het niet kan raden, geeft de ouder hints. Bijvoorbeeld door te vertellen wat de kleur is.

### 43. Kenmerken

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

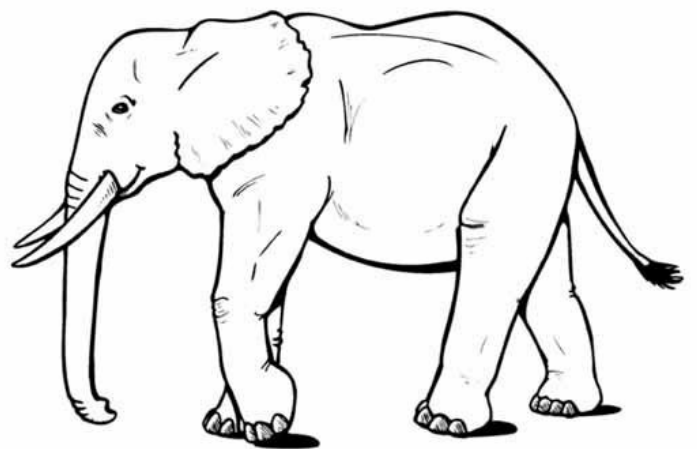
Doel van het spel: zoveel mogelijk kenmerken van een voorwerp of dier opnoemen.

Spelregels: de spelers spreken één voorwerp of dier met elkaar af en noemen om de beurt een woord wat hen hieraan doet denken.

Bijvoorbeeld: de spelers spreken als dier een olifant af. Hierbij kunnen de volgende woorden worden

genoemd: slurf, groot, grijs, Afrika, dierentuin,

enzovoorts. Als de spelers niets meer weten, nemen ze een ander voorwerp of dier.



Variatie: Raadsels

Doel van het spel: het doel van het spel is dat de ene speler raadt wat de andere speler omschrijft.

Spelregels: één speler vertelt iets over het ding of dier wat hij in zijn hoofd heeft. Bijvoorbeeld: 'Het is wit met zwart en het zegt van boe'. De andere speler moet dan raden wat dit is (een koe).

## 44. Muziek luisteren

Benodigdheden: cd-speler en Nederlandstalige muziek.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: liedteksten leren begrijpen.

Spelregels: ouder en kind luisteren samen naar een Nederlandstalig nummer. De ouder vraagt aan het kind waar de tekst over gaat. De ouder kan ook de tekst erbij pakken en die samen met het kind doorlezen. Dan kunnen ouder en kind kijken naar welke woorden rijmen en als er moeilijke woorden in de tekst staan kan het kind die opzoeken in het woordenboek.

## 45. Beroep uitbeelden

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: beroepen raden.



Spelregels: één van de spelers kiest een beroep en gaat dit uitbeelden voor de andere spelers. Hierbij mogen geen woorden gebruikt worden, het uitbeelden gaat dus met gebaren. De andere spelers proberen zo snel mogelijk te raden wat voor beroep er wordt uitgebeeld.

## 46. Met een A, B, C, D...

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: zoveel mogelijk dieren, namen, steden of landen met dezelfde letter noemen.



Spelregels: de spelers spreken een letter, bijvoorbeeld de 'A', met elkaar af en ze spreken een onderwerp af, bijvoorbeeld 'dieren'. Om de beurt mag iedereen een dier

met een 'A' noemen, bijvoorbeeld 'Aap'.

Een dier mag maar één keer genoemd worden. De speler die het laatste dier kan verzinnen is de winnaar.

Variatie: Hoeveel woorden kun je verzinnen?

Benodigdheden: pen en papier

Doel van het spel: zoveel mogelijk woorden verzinnen.

Spelregels: alle spelers spreken met elkaar een letter af en daarna een onderwerp, bijvoorbeeld een dier, een stad, gereedschap, naam enzovoorts. Hierna gaat elke speler voor zich aan de slag en probeert zoveel mogelijk woorden met die letter te verzinnen die ook bij het onderwerp horen.

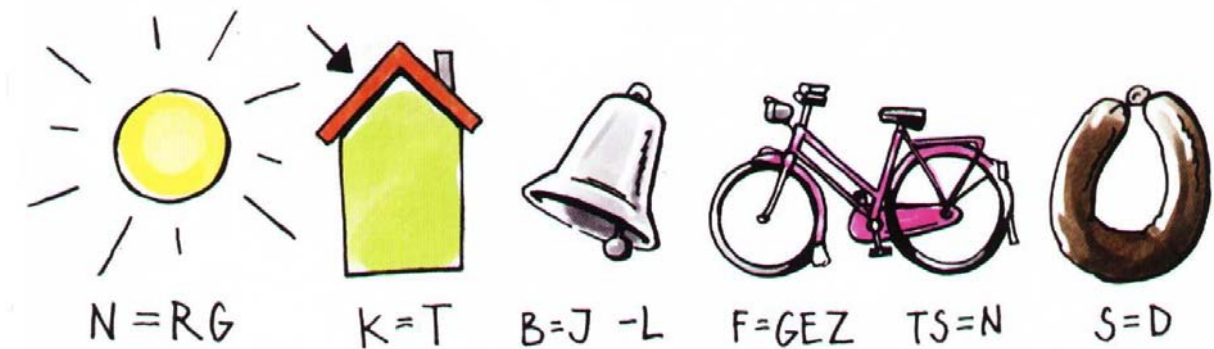
## 47.Rebus

Benodigdheden: pen en papier.

Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: door middel van plaatjes een woord of zin maken.

Spelregels: alle spelers verzinnen een zin of een woord, maar vertellen dit niet aan de anderen. Hierna proberen ze dit te tekenen op hun papier. Hierna moeten de andere spelers de rebus oplossen.



## 48. Advertentiespel

Benodigdheden: kaartjes van karton of papier en een pen.

Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: een zin maken op basis van de kaartjes.

Spelregels: er worden eerst kaartjes gemaakt met op elk kaartje het begin van een advertentie, bijvoorbeeld:

Aangeboden, te koop gevraagd, ik zoek, wie heeft voor

mij, zoekt u, enzovoorts. Deze

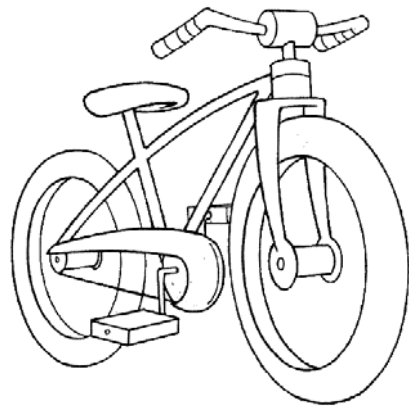
kaartjes worden op één stapel gelegd. Hierna worden er kaartjes

gemaakt met zelfstandig

naamwoorden, bijvoorbeeld: Jonge

konijnen, een fiets, een

ramenwasser, een voetbal,



enzovoorts. Deze kaartjes worden op één stapel gelegd.

Hierna worden er kaartjes gemaakt met handelingen,

bijvoorbeeld: Om op te eten, voor een goed doel, in bosjes

van tien, enzovoorts. Ook deze kaartjes worden op één

stapel gelegd. Nu mogen de spelers van elk stapeltje een

kaart pakken, zodat er zinnen ontstaan. Elke speler leest

zijn of haar zin voor. Hierna wordt elk stapeltje

gehusseld en kan iedereen een nieuwe zin maken.

## 49. Spreekwoordenspel

Benodigdheden: geen.

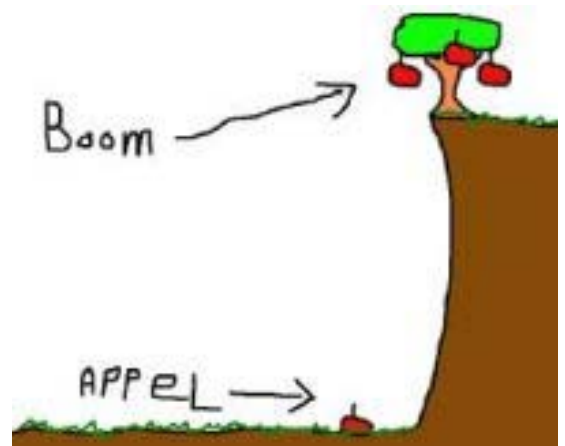
Aantal spelers: 2

Doel van het spel: gezegdes en spreekwoorden leren.

Spelregels: de ouder vraagt het kind bij voorwerpen die in en om het huis zijn een gezegde of spreekwoord te verzinnen. Bijvoorbeeld wanneer ouder en kind langs een weiland vol koeien komen kan de ouder vragen naar een gezegde of spreekwoord met een koe. Bijvoorbeeld: Geen oude koeien uit de sloot halen. De ouder kan ook bij situaties die zich voordoen het kind een gezegde of spreekwoord te verzinnen, bijvoorbeeld tijdens het gezamenlijk eten van een appel:

De appel valt niet ver van de boom.

Als het kind niks kan verzinnen vertelt de ouder een gezegde of spreekwoord.



## 50. Synoniemenspel

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: synoniemen verzinnen voor voorwerpen.

Spelregels: de ouder wijst een voorwerp aan en het kind moet een ander woord (een synoniem) bedenken voor dit voorwerp. Hetzelfde spel kan gespeeld worden met situaties die zich voordoen. Bijvoorbeeld: We gaan nu op bezoek bij opa en oma. Hoe kun je het ook noemen als we ergens op bezoek gaan? Antwoord: Op visite.

## 51. Krantenberichten

Benodigdheden: kranten.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: leuke of interessante nieuwsberichten opzoeken en voorlezen.

Spelregels: elke speler pakt een krant en bladert deze door

opzoek naar leuke of interessante nieuwsberichten. Als alle spelers een bericht hebben gevonden lezen ze het aan elkaar voor of vertellen ze elkaar wat er in staat.

Kinderen die nog niet goed kunnen lezen, kunnen ook leuke of interessante krantenkoppen opzoeken en voorlezen.



# Aantekeningen

*Landelijke Oudervereniging Bijzonder Onderwijs  
op algemene grondslag (LOBO)*

*Laan van Nieuw Oost-Indië 277, 2593 BS Den Haag*

*T (070) 3850866, F (070) 3351254, E [info@lobo.nl](mailto:info@lobo.nl) | [www.lobo.nl](http://www.lobo.nl)*

*Bel met al uw vragen over onderwijs gratis naar (0800) 5010,  
kies 2x toets 1 in het keuzemenu.*

**LOBO** *Thuis in taal en rekenen: spelletjes*