

Toverwoorden en Heksenspreuken



**Een spel voor het
oefenen van klanken**

Voor 2–4 spelers vanaf 4 jaar

**Speelduur:
circa 15–20 minuten**

**Concept en illustraties:
Claudia Stöckl**

Spelmateriaal

Inhoud basispakket:

- Handleiding
- Spelbord „heksenkeuken”
- 4 Speelfiguren in vier kleuren
- Houten speelfiguur: kleine muis
- Een dobbelsteen
- 60 Fiches in vier kleuren (per kleur 15 stuks)
- Een heksenketel
- 4 Kaartensets met een eigen klank n.l de /k/, /l/, /r/ en /s/,
bestaande uit 32 woordkaartjes en 20 opdrachtkaartjes

Het basispakket wordt gaandeweg uitgebreid met nieuwe kaartensets.



Spelidee

In de heksenkeuken gaat zo veel verkeer. De heks is het recept voor de heksensoep vergeten en de raaf heeft de ingrediënten gestolen. Wij gaan de heks helpen bij het koken. Wij vertellen wat de ingrediënten zijn of zeggen een hekspreuk.



Het hekspspel bestaat uit vier spellen en houdt zich aan de stapsgewijze opbouw van articulatietherapie.

Logopedische doelen

- | | Spelidee |
|---|-----------------|
| 1. Toepassen van de doelklank op klankniveau | Spel 1 |
| 2. Toepassen van de doelklank op lettergreepniveau | Spel 1 |
| 3. Toepassen van de doelklank op woordniveau op initiaal, mediaal en finaal niveau of consonantenverbindingen | Spel 2 |
| 4. Toepassen van de doelklanken op woordniveau (in alle klankposities inclusief consonantenverbindingen) | Spel 3a |
| 5. Automatisering van de doelklank op zinsniveau (in drie verschillende moeilijkheidsgradaties) | Spel 3b |
| 6. Gebruik van de doelklank in vaststaande zinnen, zelfbedachte zinnen of spontane spraak | Spel 4 |



Spel 1 Toepassen van doelklanken op klank- en lettergreepniveau

Materiaal en spelvoorbereiding:

De **heksenketel** wordt op de heksenoven van het spelbord gezet. Elke speler kiest een **speelfiguur**, die hij op de bezemkamer zet en **10 fiches** (ingrediënten) van één kleur. De **dobbelsteen** en de **kleine muis** liggen klaar.

Spelverloop:

De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Gooi je bijvoorbeeld een drie, dan moet je drie keer de vooraf afgesproken heksenpreuk zeggen (de gekozen doelklank of de gekozen lettergreep) bijvoorbeeld „sa-sa-sa” en dan ga je met je speelfiguur ook zoveel stappen verder met de klok mee.

Heksenketelvakje: Kom je op een ketel, dan mag je een voorwerp of een ingrediënt noemen die je in de heksenkeuken ziet. Je mag dan één van je ingrediënten (fiches) in de heksenketel doen.

Opmerking: Hier kan de therapeut „corrective feedback” toepassen, zodra het kind een begrip met de doelklank noemt, die het in de heksenkeuken ontdekt heeft. Het juist benoemen is op dit niveau nog niet nodig.

Kattenvakje: Hier wordt er gehekst! Kom je op een kattenvak, dan verstop je de kleine muis in een hand en houdt beide handen in een vuist naar voren richting je tegenspeler. Wijst deze op de juiste hand en tovert zo de kleine muis weer tevoorschijn, dan mag de tegenspeler een fiche in de ketel doen. Wijst hij op de lege hand, dan mag je zelf een fiche in de ketel doen.

Einde van het spel:

Wie als eerste alle ingrediënten (fiches) in de heksenketel heeft, is de winnaar van het spel.



Spel 2 Toepassen van doelklanken op woordniveau in verschillende klankposities

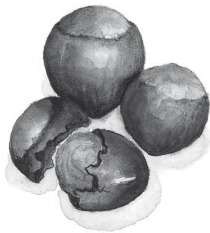
Materiaal en spelvoorbereiding:

Van tevoren wordt er een keuze gemaakt uit **de afbeeldingen** met de te oefenen klankpositie (initiaal, mediaal of finaal). De uitgekozen kaarten worden omgekeerd op een stapel naast het spelbord gelegd. Elke speler kiest een **speelfiguur**, die hij op de bezemkamer zet. De **dobbelsteen** en **de kleine muis** liggen klaar.

Spelverloop:

De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Daarbij beslist de ?dobbelensteen, hoe ver je (met de klok mee) met je speelfiguur vooruit mag.

Heksenketelvakje: Kom je op een ketel dan mag je een kaart pakken en vertellen wat er op staat. Vervolgens mag je het aangegeven puntenaantal op de kaart verder gaan. De kaart wordt naast de stapel gelegd. Als alle kaarten geweest zijn, worden ze opnieuw geschud en opnieuw gebruikt.



Kattenvakje: Hier wordt er gehekst! Kom je op een kattenvak, dan verstop je de kleine muis in een hand en houdt beide handen in een vuist naar voren richting je tegenspeler. Wijst hij op de lege hand, dan mag je een vakje vooruit. Wijst hij echter op de juiste hand, dan moet jij een vakje achteruit.

Einde van het spel:

De speler, die als eerste weer in de bezemkamer is, heeft gewonnen.



Spel 3 Toepassen van doelklanken op woordniveau en automatiseren op zinsniveau



Materiaal en spelvoorbereiding:

Alle **32 woordkaartjes** worden omgekeerd op een stapel naast het spelbord gelegd. Elke speler kiest een **speelfiguur**, die hij op de bezemkamer zet.

De kleine muis ligt klaar. De dobbelsteen wordt bij dit spel niet gebruikt.

Spelverloop:

De spelers pakken om de beurt een kaart. Afhankelijk van het oefenniveau wordt:

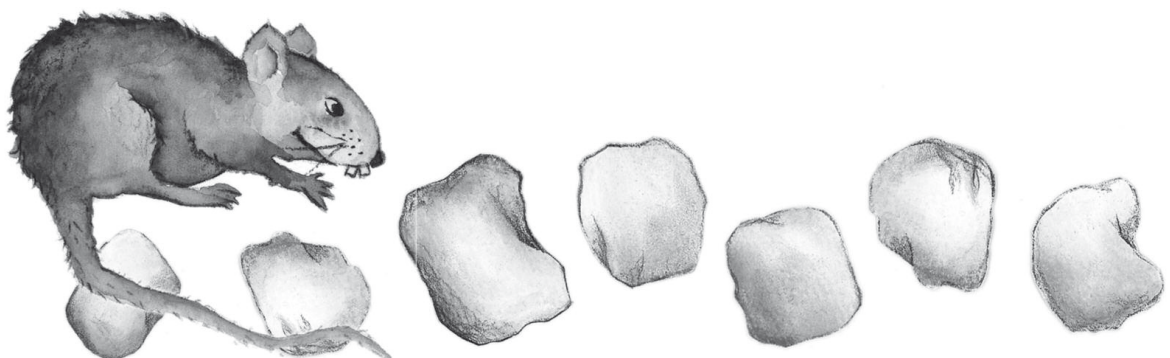
- de afbeelding benoemd en mag je het aangegeven puntenaantal op de kaart verder gaan óf
- de afbeelding op de kaart wordt in een voorbeeldzin uitgesproken en je mag het aangegeven puntenaantal op de kaart verder gaan (*drie voorbeeldzinnen: zie kaart „Woordenlijst bij de ...[doelklank]”*).
Bijvoorbeeld: Voor de klank /k/ „De heks Kiki Kierewiet koopt kaas in de heksenwinkel.”

Heksenketelvakje: Kom je op een ketel dan mag er een kaart gepakt worden en het plaatje benoemen of de zin zeggen en dan het aangegeven puntenaantal op de kaart verder gaan.

Kattenvakje: zie spel 2!

Einde van het spel:

De speler, die als eerste weer in de bezemkamer is, heeft gewonnen.



Spel 4 Transfer van de doelklank

Voor geoefende heksenspelers

Materiaal en spelvoorbereiding:

De **32 woordkaartjes** en de **20 opdrachtkaartjes** worden omgekeerd op een stapel naast het spelbord gelegd. Elke speler kiest een **speelfiguur**, die hij op de bezemkamer zet. **De kleine muis** ligt klaar. De dobbelsteen wordt bij dit spel niet gebruikt.

Spelverloop:

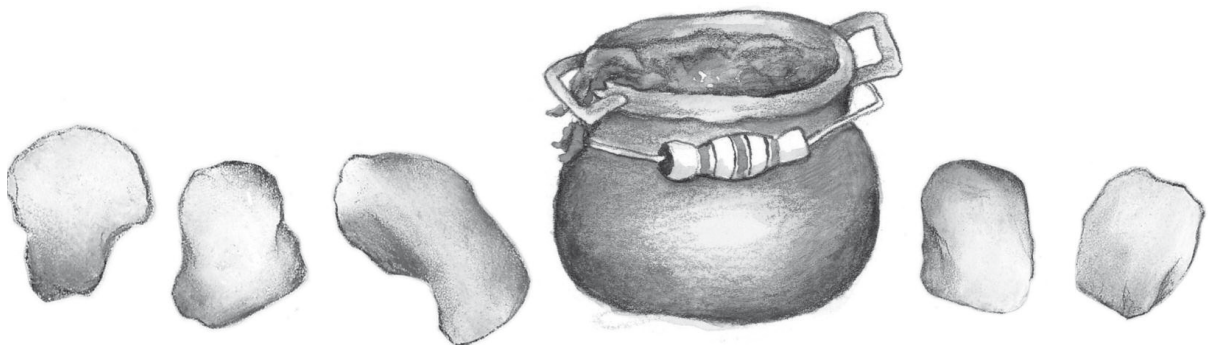
De spelers pakken om de beurt een **woordkaart**. Daarbij wordt een gegeven zin gebruikt of een zelfbedachte zin geformuleerd (drie voorbeeldzinnen: zie kaart „Woordenlijst bij de ... [doelklank]”). Als de zinnen juist zijn uitgesproken, mag men het aangegeven aantal ?punten op het kaartje verder gaan.

Heksenketelvakje: Kom je op een ketel dan pak je een **opdrachtkaart**. Probeer de opdracht te volbrengen en dan mag je het op de opdrachtkaart aangegeven puntenaantal verder gaan.

Kattenvakje: zie spel 2!

Einde van het spel:

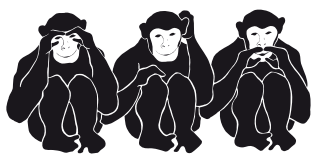
De speler, die als eerste weer in de bezemkamer is, heeft gewonnen.



Toelichting

De beschreven spellen en het spelmateriaal bieden zeer veel speelruimte voor eigen speelvarianties of andere doelen in de therapie. De fantasie van de therapeut is niet aan grenzen gebonden.

In principe is het belangrijk om de kinderen te vertellen, dat men niet alles eten kan, wat een heks in de heksenketel doet. Bijvoorbeeld een kaars of lijm. Men kan voor het eigenlijke spel begint eerst een sorteerspel doen. De kaarten worden dan gesorteerd naar „eetbaar” en „niet-eetbaar”.



PROLOG