

Met het zinsbouwspel, Eerst Zien Dan Zinnen Maken, kan het maken van goed gebouwde zinnen worden geoefend.

De zinsbouw- en morfologie doelen die met het spel kunnen worden geoefend, zijn:

- Het gebruiken van voltooid deelwoorden. Hierbij kan het losse kaartje met de vormen van het hulpwerkwoord /hebben/ en /zijn/ worden gebruikt.
- Het vervoegen van sterke en zwakke werkwoorden in tegenwoordige en verleden tijd in enkelvoud en meervoud. *In de winter schaats ik op het ijs. Gisteren liepen wij op het station.*
- Het gebruiken van de persoonlijke voornaamwoorden. Het gebruiken van de bezittelijke voornaamwoorden. *Maandag zoek ik mijn sleutels in de keuken. Vroeger dronk jij jouw melk in de klas. Hij ziet zijn schelpen.*
- Het maken van samengestelde zinnen. De voegwoorden /omdat, maar, want, als/ kunnen achter de gemaakte zin worden gelegd. Samen wordt het vervolg van de zin bedacht. *Ik loop onder de paraplu omdat het regent*
Gisteren liepen wij in de speeltuin maar vandaag spelen we op straat.
- Het maken van zinnen die beginnen met: ik denk dat
- Het maken van vraagzinnen. Het kaartje met het vraagteken kan hiervoor worden gebruikt.

Het zinsbouwspel wordt met minimaal 2 spelers gespeeld. Afhankelijk van de leeftijd en het niveau van de leerling kan worden gekozen welke stapeltjes worden gebruikt. Er kan worden begonnen met /wie-doen- waar/. Vervolgens kan /wanneer/ worden toegevoegd.

Een andere mogelijkheid is /wie, doen+wat- wanneer- wat- waar/.

Een speler pakt van alle stapeltjes een kaartje. De zin wordt benoemd. Wanneer het kind een plaatje niet meteen herkent, wordt het op de juiste wijze door de begeleider gezegd. Door dit goede voorbeeld zal het kind leren de woorden / zinsdelen goed te benoemen. Wanneer het kind de zin niet op de goede manier zegt, herhaalt de begeleider de volledige zin op juiste wijze.

Wanneer er een logische zin wordt gevormd (bijv. *Om vier uur loop ik op het strand*), worden de kaartjes opzij gelegd en heeft de speler een punt verzameld.

Wanneer er een grappige zin is gelegd die in werkelijkheid niet kan (bijv. *Maandag fietst de koe op het dak*), blijven de kaartjes op tafel liggen. Bij iedere beurt mag de speler van iemand een kaartje vragen dat op tafel ligt wanneer dit de mogelijkheid geeft om een goede zin te maken.

De winnaar is degene die de meeste goede zinnen heeft verzameld.

Wanneer blijkt dat de vervoeging van werkwoorden moeilijk blijft, werkt het vaak om dit te oefenen zonder een zin te maken. Er wordt een rijtje van de persoonlijke voornaamwoorden (ik, jij, hij, zij, wij, jullie, de mensen) neergelegd waarbij steeds een werkwoord wordt vervoegd. Hierbij kan worden benoemd dat bij /jij, hij, zij/ een **tu** aan het eind wordt gehoord.