

Babelbox

Een leerspellenverzameling voor de bevordering van de taalontwikkeling en om aan te zetten tot spreken, luisteren en voelen voor 1-6 kinderen vanaf 3 jaar en één spelleider.

Auteur: Anja Wrede
Professioneel advies en medewerking: Prof. Dr. phil. Karl Heinz Stier
Illustraties: Katharina Wieker
Speelduur: telkens 10-15 minuten

Inhoud van het spel:

- 18 houten figuren (in 4 kleuren)
- 1 rood belletje
- 1 blauw klokje
- 20 kaarten
- 1 kleurendobbelsteen
- 1 stoffen zakje
- 1 cd met dierengeluiden en klanken
- 1 spelhandleiding



Deze figuren zijn inbegrepen:

Rode figuren: de haan, de koe, de kat, het paard, het belletje

Groene figuren: de olifant, de kikker, de slang, het varken, het schaap

Gele figuren: de muis, de leeuw, de auto, de bij, de eend

Blauwe figuren: de hond, de ezel, de geit, de locomotief, het klokje

Voor spel 3 en 4 is een cd-speler met een knop voor willekeurige weergave (shuffle) en voor herhaalde weergave (repeat) nodig.

Tracklist cd

- | | | | | | |
|----|----------|-----|--------|-----|------------|
| 1. | Haan | 8. | Slang | 15. | Eend |
| 2. | Koe | 9. | Varken | 16. | Hond |
| 3. | Kat | 10. | Schaap | 17. | Ezel |
| 4. | Paard | 11. | Muis | 18. | Geit |
| 5. | Belletje | 12. | Leeuw | 19. | Locomotief |
| 6. | Olifant | 13. | Auto | 20. | Klokje |
| 7. | Kikker | 14. | Bij | | |

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u veel tips en suggesties om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende spellen te gebruiken. Daarbij worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: spreken en luisteren, fijne motoriek en concentratie. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Deze leerspellenverzameling vervangt in geen geval therapie: ze stimuleert alleen de taalontwikkeling. Als u denkt dat de taalontwikkeling bij uw kind niet 'normaal' verloopt, zoek dan professionele hulp. Uw huis- of kinderarts kan u hier deskundig advies over geven.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!

De uitvinders voor kinderen

Algemene instructies

1. De spellen zijn gerangschikt volgens moeilijkheidsgraad. Om de spellen gemakkelijker te maken, kunt u enkele houten figuren en de bijbehorende kaarten in de doos laten (bijv. de dieren die de kinderen nog niet kennen).
2. Bekijk de dieren samen met uw kind en spreek over interessante details. U kunt dingen vertellen, bijv.: Het schaap leeft liefst in een kudde op een grote weide. Het eet graag gras. Het doet bè en heeft een zachte vacht. Of u kunt vragen stellen, bijv.: Waar leeft het dier? Hoe ziet het eruit? Wat eet het? Zorg ervoor dat u bij alle spellen de dieren beschrijft en stimuleer ook uw kind om zich verbaal uit te drukken. Boots samen de juiste geluiden na, met of zonder hulp van de cd.
3. In geval van spraakproblemen kunt u uw kind het beste helpen en ondersteunen ...
 - ... door het te laten uitspreken, ook als het soms wat langer duurt. Voorkom dat u de zin afmaakt. Laat het kind uw zinnen niet nazeggen.
 - ... door verkeerd nagebootste geluiden niet direct af te keuren en te corrigeren. Herhaal alleen wat het kind heeft gezegd in de juiste vorm.
 - ... door langzaam en duidelijk te praten en korte zinnen te gebruiken.
 - ... door wat u zegt, kracht bij te zetten met klemtonen op woorden of zinsdelen en met mimiek en gebaren.
 - ... door erop te letten dat u bij het praten oogcontact zoekt en houdt.
 - ... door voor een evenwichtig gesprek te zorgen. Vraag niet gewoon naar kennis, maar integreer uw vragen en de antwoorden van het kind in een gesprek.

Spel 1: Vertel wat je allemaal al weet

Een coöperatief ordeningsspel voor 1-6 kinderen vanaf 3 jaar en één spelleider – om het spel en het spelmateriaal te leren kennen.

Leeraspecten:

aandachtig kijken, voelen, spreken, taalbegrip, woordenschat

Voorbereiding van het spel

Alle figuren worden in het zakje gestopt. De kaarten liggen met de afbeelding naar boven naast elkaar op de tafel. De dobbelsteen en de cd zijn niet nodig.

Verloop van het spel

De kinderen spelen kloksgewijs. Wie als laatste een dier heeft gestreeld, mag beginnen en een figuur uit het zakje halen.

Welke figuur is het? Welke kleur heeft hij? Welk geluid hoort erbij? Op welke kaart staat hij afgebeeld?

De figuur wordt benoemd en op de bijbehorende kaart gelegd.

De andere kinderen mogen de geluiden ook nabootsen en helpen bij het zoeken.

Als alle figuren op de juiste kaart liggen, kunt u enkele vragen stellen over overeenkomsten en verschillen.

De kinderen kunnen dan de dieren sorteren en de vragen beantwoorden.

Stel weinig en specifieke vragen en bespreek ze samen met de kinderen.

Voorbeelden

- Welke dieren hebben dezelfde kleur? Zoek alle blauwe (rode, groene ...) dieren.
- Welke dieren hebben een vacht? Welke dieren hebben veren? Welke dieren hebben vleugels?
- Welke figuren heb je al in het echt gezien? Welke ken je alleen uit boeken of van televisie?
- Welke figuren zijn dieren/geen dieren?
- Welke dieren leven op de boerderij/in Afrika/in de zoo?
- Welke figuren zijn in het echte leven kleiner/groter dan jij?
- Wat kan zwemmen/lopen/kruipen/vliegen/rijden?
- Leg het rode belletje links en het blauwe klokje rechts van de kaarten. Welke dieren kijken naar het belletje en welke naar het klokje?

Varianten

1. Verdere vragen over de figuren

- De koe wil weten wat allemaal met haar melk wordt gemaakt. Welke dingen ken jij?
- Het paard eet graag fruit. Wie van jullie eet ook graag fruit? Welk fruit eet je het liefst? Enz.

2. Verhaaltjes vertellen

- U kunt de kinderen aansporen om zelf zinnen of verhaaltjes te bedenken.
- De spelers kunnen met de dobbelsteen ook leuke onzinverhaaltjes verzinnen. Een kind gooit met de dobbelsteen, legt een figuur in de kleur van de worp in het midden van de tafel en begint een verhaaltje met een zin waarin de figuur voorkomt. Het volgende kind gooit met de dobbelsteen, neemt een figuur in de juiste kleur, legt hem naast de eerste en vervolgt het verhaaltje. Als een speler de ster gooit, mag hij een figuur kiezen.



Spel 2: Welk dier verstopt zich hier?

Een leuk voel-/dobbelspel voor 2-6 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

aandachtig voelen, kijken, spreken, woordenschat

Vorbereiding van het spel

Kies enkele figuren uit en bekijk ze samen met de kinderen. Wij raden aan om maximaal 12 figuren te kiezen (afhankelijk van het aantal kinderen en de gewenste moeilijkheidsgraad). Stop de figuren vervolgens in het zakje. De bijbehorende kaarten liggen met de afbeelding naar boven naast elkaar op de tafel. De dobbelsteen wordt klaargelegd. De overige figuren en kaarten alsook de cd zijn niet nodig en blijven in de doos.

Verloop van het spel

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- Een kleur
Het kind controleert op de kaarten welke figuren deze kleur hebben. Vervolgens probeert het door te voelen een van deze figuren in het zakje te vinden. Als er geen kaart meer is met de juiste kleur, gooit het kind een tweede (en laatste) keer.
- De ster
Het kind mag een kleur kiezen en door te voelen een bijbehorende figuur in het zakje zoeken.

Het kind haalt de figuur uit het zakje.

Heeft de figuur de kleur van de worp?

- Ja! Het kind krijgt de bijbehorende kaart als beloning en legt die met de afbeelding naar boven voor zich neer. De figuur gaat weer in het zakje. De dobbelsteen wordt doorgegeven.
- Nee! De figuur gaat weer in het zakje. Het kind mag geen kaart nemen, maar het mag nog een tweede en laatste keer met de dobbelsteen gooien en vervolgens proberen om een bijbehorende figuur te zoeken.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als op de tafel alleen nog kaarten met allemaal dezelfde kleur liggen. Het kind dat de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

Memovariant

Kies 12 figuren en stop ze in het zakje. Leg alle bijbehorende kaarten verdekt naast elkaar op de tafel. De dobbelsteen en de cd zijn niet nodig.

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste met de trein heeft gereden (of het oudste kind), mag beginnen. Dat kind neemt een figuur uit het zakje en probeert vervolgens de bijbehorende kaart om te draaien.

Horen de figuur en de kaart bij elkaar?

- Ja! Het kind mag de figuur en de kaart voor zich neerleggen en nog een keer spelen.
- Nee! De figuur gaat terug in het zakje en de kaart wordt weer omgedraaid.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Het spel eindigt, als alle paren gevonden zijn. Het kind dat de meeste paren heeft verzameld, wint het spel.

Spel 3: Spits je oren

Een spannend klanken-/luisterspel voor 1-6 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

aandachtig luisteren en goed kijken, klanken nabootsen, reactie

Voorbereiding van het spel

Verdeel 12 kaarten gelijkmatig onder de kinderen. Elk kind legt zijn kaarten met de afbeelding naar boven voor zich neer. De bijbehorende figuren worden in het midden van de tafel gelegd. Plaats de cd in de cd-speler en zet het apparaat op een plek waar u het gemakkelijk kunt bedienen.

Overtollige kaarten, bijbehorende figuren, de dobbelsteen en het zakje gaan terug in de doos. Luister eerst samen naar de verschillende geluiden en stop telkens de cd, om de geluiden aan de figuren te linken.

Verloop van het spel

De kinderen spelen tegelijk. Start de cd door op de shuffle-knop en op repeat te drukken. Het kind dat het geluid bij een van de kaarten voor zich herkent, staat recht, bootst het geluid luid na en gaat weer zitten.

Had het kind het juist?

- Ja! Het kind mag de bijbehorende figuur nemen en op zijn kaart leggen.
- Nee! Als het kind is rechtgestaan, terwijl het geluid niet bij een van zijn kaarten hoort, krijgt het geen figuur.

Tip:

Voor jongere of langzamere kinderen wordt de cd na elk geluid gestopt, zodat ze meer tijd hebben om het aan een kaart te linken.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra het eerste kind de laatste figuur op zijn kaarten legt en zo het spel wint.



Varianten

- Wie verkeerd is rechtgestaan, moet een van zijn kaarten omdraaien en mag die pas na één spelronde weer omdraaien.
- Als het bijbehorende geluid wordt afgespeeld in de ronde waarin de kaart is 'uitgeschakeld', heeft het kind helaas pech.
- In plaats van rechtstaan, wordt een andere beweging of actie afgesproken of lopen de kinderen bijv. één keer rond de tafel.
- De figuren liggen op een andere tafel of zijn in de kamer verspreid en moeten daar worden gehaald, als het bijbehorende geluid wordt afgespeeld.
- Alle figuren liggen in het midden van de tafel. Als het kind ziet dat de kaart bij het afgespeelde geluid niet op de tafel ligt, roept het "Blablabla!". De cd wordt gestopt, het kind bootst het geluid na en voert de afgesproken actie uit. Als het kind het juist had, krijgt het de figuur.

Spel 4: Let op, luister goed en wees snel!

Een snel luisterspel met behulp van de cd voor 2-6 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

aandachtig luisteren en kijken, snelle reactie

Voorbereiding van het spel

Leg alle figuren in het midden van de tafel. Plaats de cd in de cd-speler en zet het apparaat op een plek waar u het gemakkelijk kunt bedienen.

De kaarten, de dobbelsteen en het zakje gaan terug in de doos.

Luister eerst samen naar de verschillende geluiden en stop telkens de cd, om de geluiden aan de figuren te linken.

Verloop van het spel

Alle kinderen spelen tegelijk. Start de cd door op de shuffle-knop en op repeat te drukken. Het kind dat het geluid herkent, pakt snel de bijbehorende figuur.

Heeft het kind de juiste figuur gepakt?

- Ja! Het kind mag de figuur houden en voor zich op de tafel leggen.
- Nee! Als het kind een verkeerde figuur heeft gepakt, legt het die terug in het midden van de tafel.

Druk op de shuffle-knop om het volgende geluid af te spelen.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als er nog maar 2 figuren in het midden van de tafel liggen. Dan wordt de cd gestopt. Het kind dat de meeste figuren heeft verzameld, wint het spel.

Variant:

- Wie een geluid herkent, roept de kleur van de bijbehorende figuur. Als het juist is, mag het kind de figuur houden en voor zich op de tafel leggen.

Spel 5: Pak hem vlug!

Een luisterspel voor 1-6 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

aandachtig luisteren, aandachtig kijken, reactiesnelheid, concentratie, onderscheid maken tussen geluiden

Voorbereiding van het spel

Leg de figuren in het midden van de tafel. Als u het spel gemakkelijker wilt maken, laat u een aantal figuren in de doos. De kaarten, de dobbelsteen, het zakje en de cd zijn niet nodig. Doe vóór het spel alle geluiden één keer voor en zeg of toon bij welke figuren elk geluid hoort.

Verloop van het spel

Neem een figuur en boots het bijbehorende geluid na, terwijl u de figuur over de tafel beweegt. Verander na enige tijd even van geluid en keer dan terug naar het oorspronkelijke geluid.

Voorbeeld: Neem de locomotief, schuif hem langzaam over de tafel en boots duidelijk het geluid van een rijdende locomotief na: **“Tjoeketjoeke ...”**. Voeg dan een andere geluid toe, bijv. **“Tjoeketjoeke piep piep”** en ga dan weer voort met **“Tjoeketjoeke ...”**. Alle kinderen spelen tegelijk en proberen de figuur die bij het andere geluid hoort, te pakken.

Wie heeft de juiste figuur te pakken gekregen?

- Het kind dat de juiste figuur heeft gepakt, mag hem houden en voor zich op de tafel leggen.
- Alle ‘verkeerde’ figuren worden terug in het midden van de tafel gelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als er nog maar 3 figuren in het midden van de tafel liggen. Het kind dat de meeste figuren heeft verzameld, wint het spel.

Varianten

- Schuif bijv. de locomotief over de tafel en stop naast een figuur. Wie als eerste het geluid dat bij de figuur hoort, kan nabootsen, krijgt de figuur als beloning.
- Een kind speelt de rol van spelleider.

Spel 6: Zeg het na!

Een spreekspel met rolverdeling voor 3-8 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

luisteren, uitspraak, ritme

Vorbereiding van het spel

Leg de volgende figuren klaar: de eend, de kat, het paard, de muis, de slang, de bij, de auto en de locomotief. Het overige materiaal is niet vereist en blijft in de doos. Elk kind kiest een figuur.

De kinderen gaan zo naast elkaar staan, dat u ze allemaal goed kunt zien.

Als minder dan 8 kinderen meespelen: houd de resterende figuren bij u en houd ze zichtbaar omhoog bij het begin van het bijbehorende deel van de tekst. De kinderen bootsen dan samen het bijbehorende geluid na.

Verloop van het spel

Lees de acht versjes van de tekst één voor één voor. De kinderen zeggen de tekst na en later meteen samen met u. Elk versje gaat over een andere figuur. De tekst wordt steeds aangepast en in elk versje wordt het bijbehorende geluid toegevoegd. Het kind dat de betreffende figuur vastheeft, bootst telkens het bijbehorende geluid na.

Versje 1:

Volwassene:

In de vijver, in de vijver zwemt het kleine eendje.

Allen:

In de vijver, in de vijver zwemt het kleine eendje.

Volwassene:

Spits je oren, luister goed, hoe het eendje snartert:

Kind met de eend:

kwak, kwak, kwak!

Allen:

In de vijver, in de vijver zwemt het kleine eendje.

En op dezelfde manier:

Versje 2:

In de straat, in de straat rijdt de kleine auto.

In de straat, in de straat rijdt de kleine auto.

Spits je oren, luister goed, hoe de auto bromt:

Kind met de auto: brom, brom, brom!

In de straat, in de straat rijdt de kleine auto.

Versje 3:

Op de weide, op de weide draaft het dolle paardje.

Op de weide, op de weide draaft het dolle paardje.

Spits je oren, luister goed, hoe het paardje briest:

prrrr, prrrr! (lippen nat maken en laten flapperen)

Op de weide, op de weide draaft het dolle paardje.



Versje 4:

Op de zitbank, op de zitbank ligt de luie poes.
 Op de zitbank, op de zitbank ligt de luie poes.
 Spits je oren, luister goed, hoe de poes spint:
 krrrrr, krrrr! (bijv. ronken)
 Op de zitbank, op de zitbank ligt de luie poes.

Versje 5:

Op de bloem, op de bloem zit de kleine bij.
 Op de bloem, op de bloem zit de kleine bij.
 Spits je oren, luister goed, hoe de bij zoemt:
 zzzz, zzzzz!
 Op de bloem, op de bloem zit de kleine bij.

Versje 6:

Op het rotsblok, op het rotsblok slaapt de lange slang.
 Op het rotsblok, op het rotsblok slaapt de lange slang.
 Spits je oren, luister goed, hoe hij daarbij sist:
 sssss, sssss!
 Op het rotsblok, op het rotsblok slaapt de lange slang.

Versje 7:

In een hoekje, in een hoekje zit de kleine muis.
 In een hoekje, in een hoekje zit de kleine muis.
 Spits je oren, luister goed, hoe het muisje piept:
 piep, piep, piep!
 In een hoekje, in een hoekje zit de kleine muis.

Deel 8:

Over de berg, over de berg rijdt de locomotief.
 Over de berg, over de berg rijdt de locomotief.
 Spits je oren, luister goed, hoe hij daarbij tuft:
 tjoeke, tjoeke!
 Over de berg, over de berg rijdt de locomotief.

Wie wil, kan bewegingen bedenken voor de verschillende figuren of extra versjes verzinnen voor de andere dieren.

Alle audiobestanden kunnen ook worden gedownload:

<http://www.haba.de/papperlapapp-sounds>

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.