

## Letters flitsen

Flitsen is het kort (enkele seconden) laten zien van de letter waarna uw kind de letter benoemt. Door dit flitsen regelmatig te herhalen, wordt de letterherkenning van uw kind versterkt, wat hem of haar helpt een betere lezer te worden.

U flitst de letters achtereenvolgens. Lukt het om de letter te lezen, dan gaat de letter op een stapel. Is de letter nog moeilijk, gaat deze op een andere stapel.

De letters van de moeilijke stapel worden op het eind nog eens geoefend.



## Dierenspel

Leg de flitsletters in een afgedekte stapel neer. Om beurten mogen u en uw kind een letter van de stapel pakken. Met die letter moet dan een dierennaam worden verzonnen. Lukt dat, dan mag je het kaartje houden, anders moet je het kaartje aan de ander geven. Wie er aan het eind van het spel de meeste kaartjes heeft, die wint.

Dit spel heet dierenspel, maar kan daarna nog eens worden gespeeld als sportenspel, beroepenspel, namenspel, fruit-en-groentespel ...



## Letter boggle

Kies negen willekeurige flitsletters uit en leg deze op tafel in een vierkant (drie rijen van drie letters).

Het is nu aan uw kind om met deze letters woorden te maken. Welke bestaande woorden kan uw kind verzinnen? En welke onzinwoorden?

Schuif met de letters over tafel en probeer zoveel mogelijk verschillende woorden te verzinnen.



## Lettermassage

Leg een vijftal flitsletters open voor uw kind op tafel. Ga dan achter uw kind staan en 'teken' één van deze letters op zijn of haar rug met uw vinger. Kan uw kind voelen welke letter het is?

Zo ja, dan worden de rollen omgedraaid. Nu gaat uw kind op uw rug schrijven.

Als dit spel te makkelijk wordt, maakt u het moeilijker door uit meer flitsletters te laten kiezen



## Prentje - woordje

Leg de letters door elkaar.

Neem de prentjes van de woordjes erbij.

Vorm met de letters het woord naast elk prentje.



## Prentjes - bingo

Neem alle twee 3 prentjes. De letters liggen omgekeerd op tafel met de letters naar beneden.

Elk om beurt neemt iemand een letter en hij leest die luidop. Heeft de lezer die letter in zijn woordje? Dan mag hij die onder zijn prentje leggen. Is het een letter van de andere speler? Dan moet hij die afgeven en mag hij die onze zijn prentje leggen.

Wie kan als eerste zijn 3 woorden juist vormen?



## Lettermix

Leg de letters van twee door u bedachte woorden door elkaar op de tafel. Vertel aan uw kind dat er twee woorden liggen. Uw kind gaat op zoek naar die twee woorden.

Wilt u een spelelement toevoegen?

Begin met (rustig) tellen terwijl uw kind zoekt.

Hoeveel tellen heeft het geduurd? Probeer bij de volgende woorden het persoonlijk record te verbeteren.



## Letterverstoppertje

Dit spelletje is vooral leuk om met meerdere kinderen te spelen.

Verstop 8 flitsletters in de kamer. Tel af en laat de twee (of meer) kinderen zoveel mogelijk letters zoeken.

Zodra alle letters zijn gevonden, mag elk kind zijn of haar letters opzeggen. Voor elke letter die gevonden én goed opgelezen is, wint de speler een punt.



## Ik zie, ik zie ...

De flitsletters liggen omgekeerd op tafel.

Trek een flitsletter en zeg: "ik zie, ik zie, wat jij niet ziet en het begint met de letter ..."

Uw kind zoekt dan in de kamer naar een woord dat met die letter begint.

Bijvoorbeeld de letter 'r' bij 'raam'.

Kan uw kind bij elke letter een voorwerp vinden?



## Pim pam pet

De flitsletters liggen omgekeerd op tafel.

Bij dit spel moet je als snelste een antwoord geven die begint met de getrokken letter.

Kies eerst een onderwerp (vb. eten, jongensnamen, dieren, groene dingen, dingen met wielen... ).

Daarna trekt iemand een letter. Wie als eerste een antwoord kan geven die past bij het gekozen onderwerp, waarvan de eerste letter de getrokken letter is. Die mag de letter houden en krijgt 1 punt. Wie heeft als eerste 5 punten?

Vb. namen > j > jan of dieren > p > panda



## Letters meppen

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een vliegenmepper nodig.

Leg de flitsletters verspreid over de tafel, maar allemaal in de richting zodat het kind ze goed kan lezen.

Uw kind staat met een vliegenmepper in de handen klaar.

U noemt telkens een letter en uw kind probeert deze zo snel mogelijk te 'meppen'.



## Letterbingo

Voor dit spel zijn, behalve de flitsletters, ook papier en potlood nodig.

Leg de flitsletters in willekeurige volgorde in een afgedekte stapel neer. Voor uzelf en voor uw kind maakt u een bingokaart door blaadjes in 9 vierkantjes te verdelen. In elk vierkantje schrijft u een letter. Uw kind doet hetzelfde.

Dan draait u de flitsletters één voor één om. Is het een letter die op een van de bingokaarten staat, dan wordt het vierkantje ingekleurd. Wie heeft er het eerst een rij vol?

Wie heeft het eerst een volle kaart?



## Beginletterspel

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een stopwatch of zandloper nodig.

De flitskaarten liggen in een afgedekte stapel op tafel. Stel de stopwatch en draai de bovenste kaart om. Hoeveel woorden kan uw kind noemen die met deze letter beginnen?

Voor elk goed woord verdient hij of zij een punt.

Na dertig seconden is de tijd om en is de volgende speler met de volgende letter aan de beurt.



## Racebaanlezen

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een speelgoed autootje nodig.

Leg de letters achter elkaar op de grond in de vorm van een racebaan.

Laat uw kind met een autootje over de racebaan rijden, telkens de letter benoemend, terwijl hij of zij eroverheen rijdt.



## Letter-prentje-memory

Kies 8 verschillende letters uit met 8 bijhorende prentjes waarvan de beginletter van elk woord anders is.

Leg de letters en de prentjes in willekeurige volgorde afgedekt op de tafel. Om beurten draaien de spelers één prentje en één flitsletter om. Is de letter de eerste letter van het woord op het prentje, dan mag de speler deze houden. Anders worden ze afgedekt weer teruggelegd.

Wie heeft op het eind de meeste kaartjes?



## Dobbelsteenlezen

Voor dit spel is, behalve de flitsletters, ook een dobbelsteen nodig.

Leg de letters in een afgedekte stapel in het midden. Uw kind mag als eerste dobbelen. Hij of zij mag dan net zoveel letters pakken als er stippen op de dobbelsteen staan.

Elke letter wordt voorgelezen. De goed gelezen letters mogen worden gehouden. De foutjes gaan onderaan de stapel.

Daarna mag de volgende speler dobbelen.

Wie heeft aan het eind de meeste letters?



## Letterluisteren

De flitsletters liggen op een rijtje naast elkaar op tafel.  
U leest de letters luidop, maar u vergeet telkens een letter te lezen. Weet uw kind welke letter u vergeten bent?

Daarna mag uw kind de letters van de lange rij ook eens lezen.



## Letters plakken

U zegt een woord in stukjes: vb. b / oo / m.  
Uw kind zoekt deze letters tussen de flitsletters en maakt het woord.  
Daarna leest hij/zij het woord in 1 keer. Welk woord was het?



## Letterdetective

Leg steeds een klein aantal letters open voor uw kind.

Begin met vijf en bouw vanuit daar verder.  
Laat uw kind de letters oplezen en er goed naar kijken.

Dan moet hij of zij de ogen sluiten en vervangt u één van de letters door een letter van de stapel.  
Weet uw kind welke letter vervangen is?



## UITLEG FLITSLETTERS

Dit zakje met letters en prentjes zit **altijd** in de **agendamap**.  
De letters dienen om thuis **DAGELIJKS** kort te oefenen.  
Op school steken we er telkens nieuwe woorden en letters in.

Regelmatig stoppen we in het zakje ook een opdrachtkaart om de letters samen speels te oefenen.  
Deze spelkaartjes mag je thuis bewaren.  
Zo blijft het voor de kinderen leuk om al spelend te oefenen.

Veel oefenplezier.

