



Woordkaarten

“Eend begint zelf een club en iedereen mag erbij. Bij ONZE club.

Maar er komen zo veel dieren bij de club, dat de club te groot wordt. Ze besluiten kleinere clubs te maken. Maar hoe? Wie moet er nou bij wie?”

Leg de woordkaarten open op tafel. Bespreek eventueel de dieren.

- Wat weten ze van deze dieren? (Wat eten ze? Waar wonen ze? Uiterlijke kenmerken?)
- Welke dieren passen bij elkaar? En waarom?

“Zouden die dieren samen een club kunnen zijn? Welke dieren passen er nog meer bij?”

De kinderen vormen clubs van dieren die volgens de door hen gekozen criteria bij elkaar passen.

Het spel is afgelopen wanneer alle dieren verdeeld zijn.



Als er wat clubjes gevormd zijn, kun je een dier pakken wat niet bij een bepaalde club past, volgens de criteria die de kinderen bedacht hebben. Wat gebeurt er als dit dier erbij komt? Voorbeeld: De muis wordt opgegeten als de slang erbij komt.

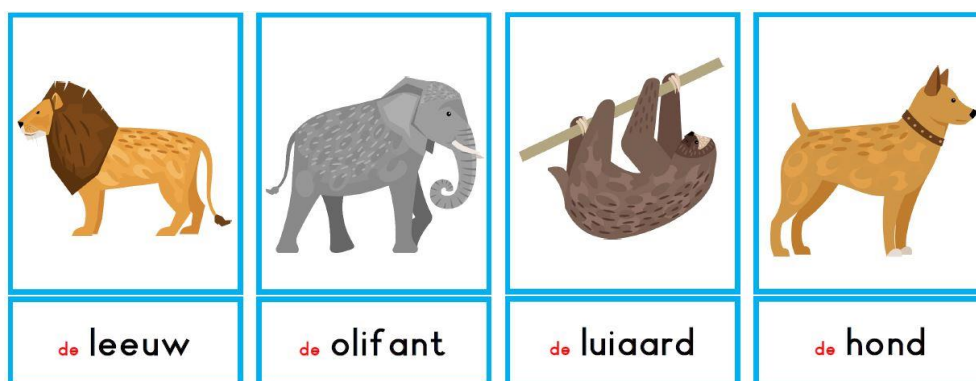


- Kunnen we clubs maken die even groot zijn?
- Kunnen we alle dieren verdelen over (bijvoorbeeld) 6 clubs?



Overige suggesties met woordkaarten:

- Laat de kinderen de woorden nastempelen in de lees- en schrijfhoek.
- Laat de kinderen woorden met dezelfde beginklank bij elkaar zoeken.
- Neem een woordkaart in gedachten en laat de kinderen vragen stellen. Antwoord alleen met ja of nee. De kinderen proberen erachter te komen welke kaart jij in gedachten hebt.
- Leg de woordkaarten neer en hak één woord in stukjes. De kinderen wijzen de juiste kaart aan.





Clubspel

“De club is nog klein, laten we vriendjes verzamelen.”

Bij beide spellen kiezen de kinderen met een pion een gekleurde startpositie zonder dier. De looprichting is vrij.

Variant 1

Benodigheden:

- spelbord
- kraampjes
- 1 of 2 dobbelstenen
- pionnen
- fiches



Elk kind kiest een clubkraampje. Hierop zijn de dieren te zien die ze moeten verzamelen voor hun club. Degene die aan de beurt is, rolt met de dobbelsteen en verzet zijn pion deze hoeveelheid vakjes. De looproute moet slim gekozen worden om bij de dieren te komen die op hun kraampje te zien zijn. Als je op een dier komt dat op jouw kraampje staat, mag je daar een fiche op leggen.

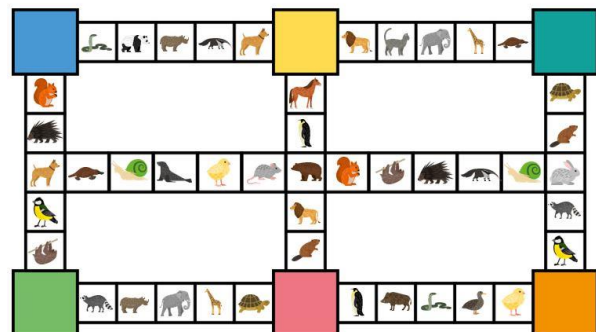
Kom je op een leeg kraampje of een dier dat niet nodig is? Dan gaat je beurt voorbij.

Wie als eerste al zijn dieren bedekt heeft, is de winnaar van het spel.

Variant 2

Benodigheden:

- spelbord
- woordkaarten
- 1 of 2 dobbelstenen
- pionnen
- fiches



De woordkaarten liggen open naast het spelbord. Spreek van tevoren af hoeveel dieren er verzameld moeten worden om een club te vullen. (Maximaal: 27 dieren, gedeeld door het aantal spelers).

Degene die aan de beurt is, rolt met de dobbelsteen en verzet zijn pion dit aantal vakjes. Het dier waar de pion op terecht komt is voor de speler. Daarna is de volgende aan de beurt, net zo lang tot een speler het afgesproken aantal dieren heeft verzameld. Het maakt niet uit welke dieren dit zijn.

Wanneer een speler op een dier komt dat al in het bezit is van een andere speler, wisselt dit dier van club.