

Lettertikkertje

Lesdoel: ik ken alle letters van het alfabet. De leerkracht bepaalt met welke letters geoefend wordt.

lettertikkertje

Nodig: (zachte) ballen

Alle spelers krijgen een letterkaartje. Twee leerlingen worden als tikker aangewezen.

Zij proberen met een bal de andere spelers af te gooien. Als je bent afgegooid, ga je naar de zijkant van het speelveld. Hier ga je met andere spelers (die ook afgegooid zijn) proberen een woord te maken. Heb je een (bestaand) woord gemaakt? Dan laat je het woord aan de juf/meester horen, krijg je een nieuwe letter en doe je weer mee.

stop-dans

Nodig: muziekbox

Zoek een ruimte waar de spelers kunnen bewegen. Alle spelers krijgen een letterkaartje. Zet de muziek aan. Als de muziek stopt, lopen de spelers naar een klasgenoot. Hier noemen ze de letter van de ander en bedenken een woord met deze letter. Wissel van letterkaartje en als de muziek start begint het spel opnieuw.

levend dictee

Nodig: hoepels, evt. hesjes met insteekhoes

Alle leerlingen krijgen een letterkaartje. Op het plein liggen hoepels (aantal is afhankelijk van de lengte van het woord). De leerkracht omschrijft een woord, bijv. 'dit dier is wit en legt een ei'. Spelers met de letters k-i-p rennen naar de hoepels en gaan op de juiste volgorde staan om met hun letters het woord te vormen.

beweegparcours

Nodig: parcoursonderdelen, bak, stoepkrijt

Bouw samen met de leerlingen een parcours (bijv. sportladder, gele cijferrondjes, pionnen, handjes/voetjes). Leerlingen bewegen door het parcours en aan het einde pakken ze uit een bak een letterkaartje. Ook pakken ze hier een stukje krijt. Ze schrijven/tekenen op het plein een woord/plaatje waar die letter in voorkomt.

interactieve bal Nodig: bal met insteekhoesjes (3x)

Verdeel de leerlingen over twee of drie groepen. Iedere groep maakt een kring. In de ballen stop je in de 18 vakjes verschillende letters. De bal komt in beide kringen in het spel. Noem de naam van een andere speler en gooi de bal. De leerling die de bal vangt noemt de letter waar zijn/haar linkerhand op komt. Vervolgens verzint de leerling een woord met die letter. Evt te differentiëren door eisen te stellen aan het woord (bijv. 4 letters). De andere spelers herhalen hierna boksend/springend de letter en het woord dat de speler verzonnen heeft.