

Spelletjes doen met je kind

Jacqueline Veth
ID College - Gouda

Samen iets doen met je kind wordt vanuit het Brugproject (Ouderparticipatieproject in Gouda, zie boven) gestimuleerd. Er worden liedjes geleerd, verhalen verteld, prentenboeken besproken, plak-, knip- en knutsel-ideeën aangereikt, maar ook worden er eenvoudige spelletjes aangeleerd.

Bij het aanleren van spelletjes is het met name van belang nadruk te leggen op het om de beurt spelen. Vrouwen die geen of weinig spelletjes hebben gespeeld, hebben hier veel moeite mee. Door het samen of in kleine groepjes te spelen worden de bij het spel horende regels duidelijk.

Voorbeelden van enkele redelijk gemakkelijk te leren spelletjes zijn:

- memory (ook in de les te gebruiken om woorden aan te leren)
- domino
- kleurentorentjes
- mikado
- ganzenbord (een goede lezer is nodig om te lezen wat er op bij bepaalde nummers gebeuren moet)
- mens erger je niet.

De genoemde spelen zijn ook niet al te duur in aanschaf.

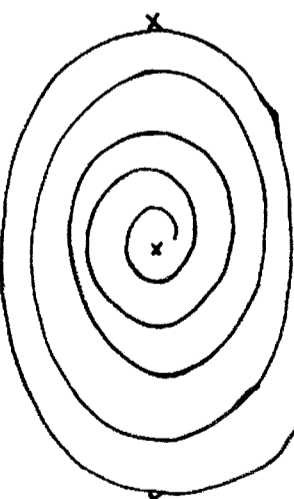
Daarnaast worden er allerlei taal-spelletjes gedaan, die de vrouwen ook thuis met de kinderen kunnen doen. Het is van belang deze spelletjes in de verschillende lessen een aantal malen te herhalen en daarbij steeds aan te geven dat het spelletje ook thuis met hun kinderen gespeeld kan worden.

Voorbeelden van taalspelletjes:

- iets verstoppen en helpen zoeken door 'warm' of 'koud' te zeggen.
- Ik ga op reis en neem mee
(varianties:
ik ga naar de markt en ik koop;
ik ga naar de kinderboerderij en ik zie)
- Woorden verzinnen die met een bepaalde letter beginnen.
- Een dier of persoon in gedachte nemen; de anderen mogen om de beurt (!) vragen stellen om erachter te komen wie of wat je in gedachte hebt.

Het Afrikaans steentjesspel

Een eenvoudig spel voor 2 spelers; leuk voor jong en oud.



In het zand (of op een A-4tje) teken je een spiraal met 5 kringen, zoals hier afgebeeld.
Zoek 3 steentjes en leg deze op de X-jes.
Spelers zitten tegenover elkaar in de lengte van het speelveld elk bij een buitenste X-je. De oudste speler pakt het steentje uit het midden. Deze stopt dit steentje ongezien, of in de linker-, of in de rechterhand. De andere speler moet raden in welke hand het steentje zit. Raad deze het goed dan mag zijn of haar buitenste steentje één kring opschuiven. Wordt er fout geraden, dan mag de oudste speler zijn of haar steentje één kring opschuiven. De oudste speler verstoppt weer het steentje in één van beide handen. En de jongste speler raadt opnieuw. Dit gaat door tot één van beide spelers de binnenste kring bereikt heeft. Deze speler heeft gewonnen.
Het spel kan nogmaals gespeeld worden. De oudste speler mag nu raden terwijl de jongste het steentje steeds ongezien in één van beide handen stopt.