

Het inrijkeemplaar van de handleiding bij *Klank- en vormspel* bevat:

Inhoudsopgave	p.5
De paragraaf 'Toe aan klank- en vormspelen' van de inleiding	p.7-8
Begeleiding bij hoofdstuk 1 van het speelboek	p.20-21
Begeleiding bij hoofdstuk 20 van het speelboek	p.58-59
Begeleiding bij hoofdstuk 40 van het speelboek	p.98-99

Inhoud

Inleiding	7
Tijd over?	19
Hoofdstuk 1	20
Hoofdstuk 2	22
Hoofdstuk 3	24
Hoofdstuk 4	26
Hoofdstuk 5	28
Hoofdstuk 6	30
Hoofdstuk 7	32
Hoofdstuk 8	34
Hoofdstuk 9	36
Hoofdstuk 10	38
Hoofdstuk 11	40
Hoofdstuk 12	42
Hoofdstuk 13	44
Hoofdstuk 14	46
Hoofdstuk 15	48
Hoofdstuk 16	50
Hoofdstuk 17	52
Hoofdstuk 18	54
Hoofdstuk 19	56
Hoofdstuk 20	58
Hoofdstuk 21	60
Hoofdstuk 22	62
Hoofdstuk 23	64
Hoofdstuk 24	66
Hoofdstuk 25	68
Hoofdstuk 26	70
Hoofdstuk 27	72
Hoofdstuk 28	74
Hoofdstuk 29	76
Hoofdstuk 30	78
Hoofdstuk 31	80
Hoofdstuk 32	82
Hoofdstuk 33	84
Hoofdstuk 34	86
Hoofdstuk 35	88
Hoofdstuk 36	90
Hoofdstuk 37	92
Hoofdstuk 38	94
Hoofdstuk 39	96
Hoofdstuk 40	98
Antwoorden	101

Inleiding

Klank- en vormspel bereidt het niet-leesrijpe kind optimaal voor op het leren lezen wanneer het eenmaal leesrijp zal zijn. *Klank- en vormspel* is er dus niet om te proberen een niet-leesrijp kind leesrijp te maken. Dat zulke pogingen zinloos zijn, laat een van ons zien in het boek *Naar school*, 5.5-7, 6.4-5 en 8.2-3.¹

We spreken van klank- en vormspelen en niet van klank- en vormoefeningen om tot uitdrukking te brengen dat het niet-leesrijpe kind met klanken en vormen aan de slag moet kunnen zijn in het kader van zijn vrije spel.² U maakt er dus geen schoolse les van alsof het een leesrijp kind zou zijn.

Klank- en vormspel is er voor een kind dat aan twee voorwaarden voldoet.³ In de eerste plaats beschikt het over voldoende abstractievermogen om klank- en vormspelen te kunnen doen. In de tweede plaats is het niet leesrijp. Zowel het een als het ander stelt u met twee proeven vast. We bespreken de twee eerste proeven in § 1 en de twee andere in § 4. De tusseliggende paragrafen gaan over *Klank- en vormspel*: § 2 over de reden van klank- en vormspelen bij het niet-leesrijpe kind en § 3 over het gebruik van *Klank- en vormspel*. De toegift schetst de totstandkoming van *Klank- en vormspel*.

1 TOE AAN KLANK- EN VORMSPELEN?

Of een kind toe is aan klank- en vormspelen, stelt u vast met de woordlengteproef respectievelijk met de portretproef.

Woordlengteproef

De woordlengteproef houdt in dat u het kind bijvoorbeeld vraagt 'Wat is het langste woord: /reus/ of /kabouter/?'

Als het 'reus' antwoordt, vraagt u: 'Waarom?' Het kind zal antwoorden dat een reus groter is dan een kabouter. Het is dan een oudere peuter. In de ontwikkelingspsychologie drukken we dat uit als: op het ontwikkelingsdomein 'klank-analyse' zit het in fase 12 (gemiddeld 3 jaar en 9 maanden – 4,5 jaar). Het fase-12-kind beschikt slechts over concreet-feitelijke verbanden en niet over abstract-logische verbanden. Daardoor kan het zich bij het horen van de woorden 'reus' en 'kabouter' niet losmaken van de concrete voorstellingen van een reus en een kabouter.

Als het kind daarentegen 'kabouter' antwoordt, zegt u: 'Maar een reus is toch groter dan

1. E. Vervaeke, *Naar school; psychologie van 3 tot 8 jaar*, Delft, Elmar, 2012 (eerste druk 2007).

2. Dit is geënt op Piagets driedeling van spelen: praktijkspelen (vanaf fase 2 die gemiddeld met 1 maand begint), symbolische spelen (vanaf fase 7 die gemiddeld met 1,5 jaar begint) en regelspelen (vanaf fase 14 die gemiddeld met 6,5 jaar begint). Zie J. Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé, 1945, hoofdstuk 5, 2; in het Engels vertaald als *Play, dreams and imitation in childhood*, Londen, Heinemann, 1951.

Onze 'spelen' zijn in feite praktijkspelen: het kind brengt een handeling of vaardigheid in praktijk, die het reeds beheerst en die het al spelend verbetert, uitbreidt en verdiept en waarmee het al spelend nieuwe ontdekkingen doet. Dit is vergelijkbaar met een volwassene die het fietsen beheerst en voor zijn plezier een fietstocht maakt. Psychologisch gezien is dat fietsen dan een praktijkspel.

3. Wat nu volgt, wordt uitvoerig uiteengezet in E. Vervaeke, *Zo ontdek ik het lezen!*, handleiding, Amsterdam, Ontdekkend Leren, 2018, paragrafen 1.3-4.

een kabouter?’ Het zal antwoorden dat dat zo is, maar dat je /reus/ zegt en /ka-bou-ter/, terwijl het bij /reus/ bijvoorbeeld één klapje maakt en bij /ka-bou-ter/ drie klapjes. Het is dan een kleuter. Ontwikkelingspsychologisch drukken we dat uit als: op het ontwikkelingsdomein ‘klankanalyse’ zit het in fase 13 (gemiddeld 4,5 – 6,5 jaar). Het fase-13-kind beschikt over abstract-logische verbanden. Daardoor kan het zich bij het horen van de woorden ‘reus’ en ‘kabouter’ wél losmaken van de concrete voorstellingen van een reus en een kabouter om zich louter op de klanken van de woorden ‘reus’ en ‘kabouter’ te richten. Daar ging uw vraag immers over.

Portretproef

In de portretproef vraagt u het kind zichzelf te tekenen, van top tot teen.

Als het zich tekent zonder een romp tussen zijn hoofd en zijn benen zoals in afbeelding 1a, tekent het op het vlak van fase 12. Als gezegd bij de woordlengteproef: het fase-12-kind beschikt slechts over concreet-feitelijke verbanden. Daardoor betekent ■ is tussen ◇ en ★ slechts dat ■ zowel aan ◇ grenst als aan ★. Daar voldoet niet alleen ◇■★ aan, maar ook:

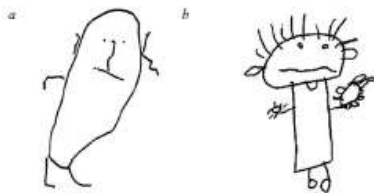
◇

■★

In zelfportret 1a komt dit tot uiting in het grenzen van oren, ogen, neus, mond, armen en benen aan één kring die daardoor dienst doet als hoofd én romp.

Als het kind zich daarentegen mét romp tekent zoals in afbeelding 1b, tekent het op het vlak van fase 13. Het beschikt dan over abstract-logische verbanden. Op grond daarvan begrijpt het dat voor ‘tussen’ meer nodig is dan ‘twee keer grenzen aan’. Dan beseft het dat ■ is tussen ◇ en b’ alleen voor ◇■★ en ★■◇ geldt. Vanwege de abstract-logische verbanden kan het namelijk in gedachten bijvoorbeeld van ◇ naar ■ een onzichtbare lijn trekken om ★ op die lijn tegen te komen.

In zelfportret 1b komt dit tot uiting in het feit dat hoofd en romp elk uitdrukkelijk worden weergegeven, want er geldt nu eenmaal ‘romp tussen hoofd en benen’.



Figuur 1. Het fase-12-kind tekent zichzelf zonder romp (1a);
het fase-13-kind tekent zichzelf met romp (1b).

Als een kind zowel de woordlengteproef als de portretproef op het vlak van fase 13 doet, kan het in theorie *Klank- en vormspel* doen. Echter, omdat fase 13 gemiddeld twee jaar duurt, zal het in de praktijk bij de meeste kinderen slechts zinvol zijn om er ook daadwerkelijk mee te beginnen wanneer het beide proeven één tot anderhalf jaar als fase-13-kind doet. Het doen van klank- en vormspelen gaat dan gestroomlijnd over in leren lezen. Zie verder noot 7.

Hoofdstuk I

SPELEN OM SAMEN TE DOEN

1 Het hakken van woorden in klankgrepen

- U zegt het woord 'voetbal'. Daarbij worden de stukjes waaruit het woord bestaat door u geklapt, terwijl het woord gezegd wordt. Dus 'voet-bal'. Zo'n stukje heet een *klankgreep*, maar dat vertelt u er voorlopig niet bij.
- Nadat u het voorgedaan heeft, doet het kind het na.
- Als dit goed gaat, zegt u het woord in zijn geheel en het kind verdeelt het woord in klappjes terwijl het dit woord ook zegt.
- De woorden zijn:

'school-deur'	'snoep-doo's'
'fiets-bel'	'zang-koor'
'zwem-broek'	'lees-boek'
'gym-zaal'	'kleur-krijt'
'vilt-stift'	'zee-hond'

2 Langste woord

- U noemt twee woorden, bijvoorbeeld 'reus' en 'kabouter', en het kind moet luisteren naar de lengte van het woord. U zegt de woorden en klapt daarbij de woordstukjes. Welk woord is langer?
- Het kind klapt de woorden en zegt welk woord het langst is.

'reus' – 'kabouter'	'pan' – 'theelepeltje'
'kast' – 'bijzettafelje'	'kar' – 'driewieler'
'leeuw' – 'lieveheersbeestje'	'huis' – 'keukentafel'
'paard' – 'veulentje'	'flat' – 'kampeertentje'
'trein' – 'winkelwagen'	'bal' – 'legotrein'

ZELFSTANDIG SPELEN

Het kind gaat zelfstandig aan de slag in zijn speelboek.

Uitleg bij de speelbladen:

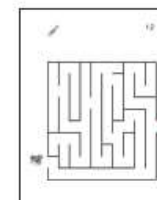
1.1 Lijnen

De dunne streepjeslijnen worden overgetrokken en de dikke doorlopende lijnen worden eerst geprikt. Daarna kunnen ze geritst worden. (Ritsen wil zeggen dat de gaatjes met de prikker worden verbonden. In het geval van de rechte lijn ontstaat er één grote spleet.)



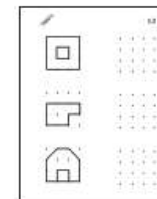
1.2 Doolhof

Doolhof. Kijk goed hoe de bij naar de roos moet vliegen. Welke weg moet je volgen? Kleur die weg met één kleur netjes in.



1.3 Roosterfiguur

Teken de figuren zo goed mogelijk na.



TIJD OVER?

Zie pagina 19.

Hoofdstuk 20

SPELEN OM SAMEN TE DOEN

1 Luisteren naar woorden met de /u/-klank

- U zegt een woord. Als er een 'u' te horen is, moet het kind zijn vinger opsteken. U kunt op het spel variëren door bijvoorbeeld te zeggen dat het kind gaat staan als het de /u/-klank hoort en blijft zitten als het de /u/-klank niet hoort.
- Als het kind niet de juiste reactie geeft, spreekt u het woord nog eens duidelijk uit en vraagt u het kind het te herhalen en goed naar zichzelf te luisteren.
- U kunt het kind ook een rood en groen kaartje geven. Hoort het de /u/-klank, dan steekt het de groene kaart omhoog en als het de /u/-klank niet hoort, steekt het de rode kaart omhoog. Varieer in de manieren van spelen. Dat zorgt ervoor dat het kind er betrokken bij blijft en dat het goed luistert naar de verschillende klanken.
- De woorden zijn: 'kus', 'taal', 'bus', 'poort', 'meer', 'krul', 'mus', 'fleur', 'mok', 'rust', 'haas', 'slurf', 'kluit', 'der', 'rond', 'neus'.

2 Woorden met een /u/-klank maken

- Vraag het kind andere woorden te noemen met een /u/-klank. Dat kunnen namen van kinderen uit de klas zijn, gezinsleden, dingen in de klas, thuis/buiten. Als het 'rups' zegt, zegt u: 'Ja, 'rups'. Als het 'pin' zegt, zegt u: 'Nee, waar hoor je /u/ in 'pin'?'
- Het kind moet ten minste drie verschillende woorden met /u/ noemen. Als het dat lastig vindt, zegt u dat het woord met /u/ kan beginnen ('uk', 'ukkepuk'); vervolgens dat het woord met /du/ begint ('dubbel', 'dus', 'durf') of met /hu/ ('hut', 'hurken', 'huppelen'), enzovoort. Eventueel (en als het kind het leuk vindt) mag het zelf zo'n begin noemen en dan zelf daar andere woorden bij zeggen.

3 Het hakken van zinnen in klankrepen

- U zegt de zin 'Joost fietst hard weg'. Daarbij klappt u bij elk woord in uw handen. Dus 'Joost-fietst-hard-weg'.
- Nadat u het voorgedaan heeft, doet het kind het na.
- Als dit goed gaat, zegt u de zin in zijn geheel en hakt het kind de zin terwijl het bij elk woord in zijn handen klappt. De zinnen zijn:

'Toos praat vlug.' 'De lamp brandt goed.'

'Jan viert feest.' 'Een aal is een vis.'

'De maan schijnt.' 'De boot vaart naar zee.'

'Het is nu nacht.' 'De mol graaft een gat.'

'De juf leest voor.' 'De vrouw gaat naar huis.'

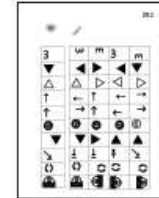
ZELFSTANDIG SPELEN

Het kind gaat zelfstandig aan de slag in zijn speelboek.

Uitleg bij de speelbladen:

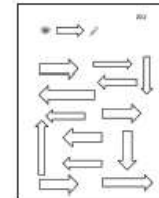
20.1 Figuur zoeken

Op elke regel staat in het eerste vierkant een figuur. Geef dat vierkant een kleur, bijvoorbeeld blauw. Rechts daarnaast staan vier figuren. Eén daarvan is hetzelfde als de figuur links. Kleur het vierkant met dezelfde figuur met dezelfde kleur, dus met blauw als je voor het eerste vierkant blauw had.



20.2 Welke pijlen?

Bovenaan het speelblad zie je een pijl die naar rechts wijst. Kleur die pijl en ook alle andere pijlen die naar rechts wijzen (dat zijn er vijf) met één kleur die je zelf mag kiezen.



20.3 Lijnen volgen

Volg de lijn vanaf de kat en kleur die. Waar wil de kat mee spelen?



TIJD OVER?

Zie pagina 19.

Hoofdstuk 40

SPELEN OM SAMEN TE DOEN

1 Toevoegen van een klank

- U zegt: 'Zeg het woord /bui/.' Kind: 'bui'. U: 'Zeg nog eens het woord /bui/ maar dan met de klank /k/ erachter'. Kind: 'buik'. Zo ook met de volgende woorden:

'Zeg /klei/ met achteraan /n/.' 'Zeg /zo/ met achteraan /n/.'

'Zeg /kan/ met achteraan /s/.' 'Zeg /zou/ met achteraan /t/.'

'Zeg /koc/ met achteraan /k/.' 'Zeg /zal/ met achteraan /f/.'

'Zeg /bon/ met achteraan /v/.' 'Zeg /wel/ met achteraan /p/.'

'Zeg /blij/ met achteraan /f/.' 'Zeg /wol/ met achteraan /k/.'

'Zeg /ven/ met achteraan /t/.' 'Zeg /vet/ met achteraan /f/.'

- U zegt: 'Zeg het woord /rij/.' Kind: 'rij'. U: 'Zeg nog eens met woord /rij/ maar dan met de klank /b/ ervoor'. Kind: 'brij'.
- Zo ook met de volgende woorden:

'Zeg /luid/ met de /k/ ervoor.' 'Zeg /lauw/ met de /k/ ervoor.'

'Zeg /tem/ met de /s/ ervoor.' 'Zeg /lek/ met de /v/ ervoor.'

'Zeg /ruik/ met de /k/ ervoor.' 'Zeg /teil/ met de /s/ ervoor.'

'Zeg /teel/ met de /s/ ervoor.' 'Zeg /reep/ met de /g/ ervoor.'

'Zeg /toet/ met de /s/ ervoor.' 'Zeg /reed/ met de /t/ ervoor.'

2 Wat rijmt op 'boek'?

- U zegt vervolgens 'stoel'. Daar luistert het kind goed naar en hij zegt 'stoel' na.
- Welk woord / welke woorden rijmen op 'stoel'?
- Het kind bedenkt bij de onderstaande woorden rijmwoorden.

'sta' 'slaap' 'eet' 'kauw' 'boot' 'haken' 'tak'

'slik' 'kom' 'krant' 'hart' 'drink' 'gitaar' 'klok'

3 Op zoek naar woorden met verschillende hoeveelheden klankgrepen

- U hangt drie grote vellen papier op. Op het eerste vel staat één voorwerp (bijvoorbeeld één kers), op het tweede staan bijvoorbeeld twee huizen en op het derde drie poezen. U zorgt voor een stapel kranten, lijn en schaar.

- Het kind zoekt in de kranten en tijdschriften plaatjes op. Het kiest een plaatje uit en klappt het bijbehorende woord. Bijvoorbeeld het woord 'auto' wordt gehakt als /au-too/. Als er 1, 2 of 3 klappen bij zijn, knipt het het plaatje uit.
- Het woord wordt op het juiste vel papier geplakt. Het plaatje /au-too/ wordt dus op het papier met de twee voorwerpen erop geplakt.

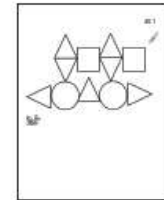
ZELFSTANDIG SPELEN

Het kind gaat zelfstandig aan de slag in zijn speelboek.

Uitleg bij de speelbladen:

40.1 Mozaïek

Maak de mozaïekfiguur met mozaïekfiguurtjes na. Plak de figuur eronder en geef daarna het voorbeeld dezelfde kleuren als de plakplaatjes door die netjes in te kleuren.



40.2 Waar hoort het?

Je ziet een plaat, maar daar zijn rondjes uit verdwenen. Kun jij zien welk rondje waar hoort? Knip de rondjes op pagina 153 uit en plak ze op de goede plek.



40.3 Woord met een /k/-klank

U zegt een woord en het kind moet daar goed naar luisteren. U zegt duidelijk 'kip' en laat het kind 'kip' nazeggen. Waar hoor je de /k/-klank? Eventueel zegt u: 'Luister goed. Ik zeg: 'kip'. Waar hoor je de /k/-klank: aan het begin, in het midden of aan het eind?' Als het heeft gevonden dat het aan het begin is, legt u uit dat daarom aan het begin een kruisje staat. Zeg de andere woorden en kruis aan waar je de /k/-klank hoort.



TIJD OVER?

Zie pagina 19.