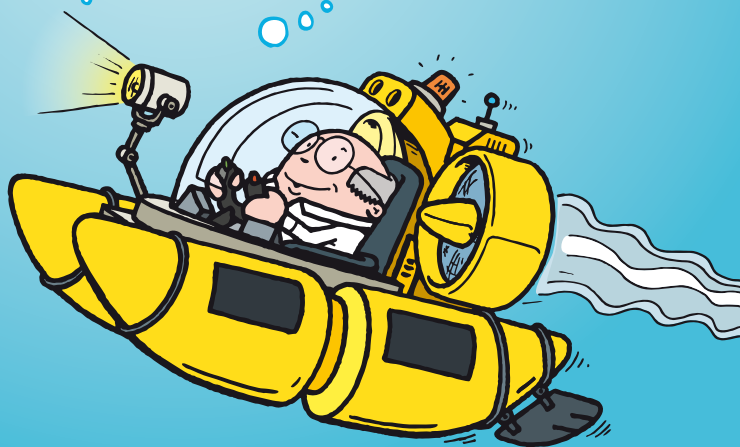


Een onmisbaar spel voor muzische vorming.

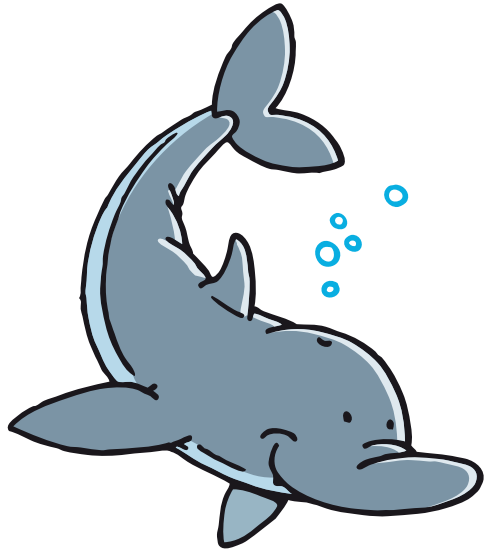
Babbelspel junior

Spelenderwijs inzicht krijgen in
sociale en verbale vaardigheden
voor kinderen van 4 tot 6 jaar.



Ontwikkeld en uitgegeven door





Artikelcode: TC1800

Het babbelspel JUNIOR is een uitgave van
Baert NV - Essenstraat 16 - 1740 Ternat
www.baert.com

Copyright© Baert NV
Alle rechten voorbehouden
Eerste uitgave maart 2012
ontwerp: www.magelaan.be



Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.



Inhoud van de doos

- Spelbord in 13 puzzelstukken
- 2 vishengels met magneet
- 4 X 10 houten magnetische visjes
- 4 X 40 opdrachtkaarten
- 1 handleiding

Doel van het spel

Het babbelspel Junior nodigt kleuters op een speelse manier uit om de eerste sociale en inter-persoonlijke vaardigheden concreet te ontwikkelen en te oefenen en sluit perfect aan bij de ontwikkelingsdoelen muzische vorming voor kleuters. De domeinen beeld, drama, beweging en attitude komen uitgebreid aan bod in dit spel.

De vaardigheden zijn opgesplitst in 4 rubrieken met elk hun eigen kleur. Per rubriek zijn er 10 visjes en 40 opdrachtkaarten, die afhankelijk van de duur van het spel allemaal of gedeeltelijk in de vijver gelegd kunnen worden.

Op de achterzijde van de opdrachtkaarten is telkens een niveau aangeduid (één visje = gemakkelijk, twee visjes = moeilijker). Op die manier kan de begeleider differentiëren naargelang het niveau van de spelers.

Het spel wordt gespeeld onder begeleiding en is bedoeld voor 2 tot 8 spelers van 4 tot 6 jaar. De rol van de begeleider is bij dit spel van groot belang. Hij kan bijkomende, open vragen stellen om het gesprek te stimuleren maar ook andere kinderen uitnodigen om vragen te stellen aan de speler.

Het is geen competitief spel, er zijn geen winnaars en geen verliezers. Iedereen die door dit spel te spelen een stap zet naar een betere communicatie is een winnaar. Wel moet elke speler trachten elk soort visje te bemachtigen, aldus elke soort opdracht goed uitvoeren en dus de verschillende vaardigheden ontwikkelen.

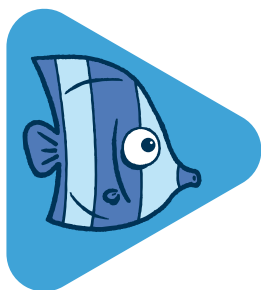
De 4 rubrieken zijn:



→ **Spontaan praten over een bepaalde situatie (GROEN)**

De speler krijgt een tekening te zien met een bepaalde situatie. De speler vertelt spontaan over wat hij ziet. De begeleider kan bijkomende vragen stellen, bijvoorbeeld of deze situatie hem bekend voorkomt, hoe hij zich erbij voelt...

DOEL: Leren / durven praten in groep, spontaan praten, inbeeldingsvermogen toetsen, beeldementen herkennen.



→ **Praten over jezelf (BLAUW)**

De speler krijgt een vraag waarbij hij iets over zichzelf moet vertellen. Ook hier is het de taak van de begeleider om open vragen te stellen en de andere spelers te betrekken bij de opdracht.

DOEL: Leren / durven praten in groep over jezelf. Zelfexpressie. Gevoelens verwoorden.



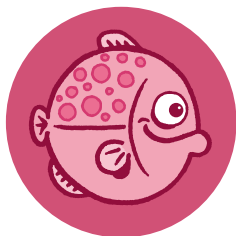
→ **Non-verbale opdrachten (ORANJE)**

De speler beeldt, alleen of samen met andere spelers, iets uit of doet iets zonder woorden.

DOEL: Lichaamsexpressie ontwikkelen, durven uitbeelden.

Herkennen van non-verbale emoties.

(De leerkracht kan het moeilijkheidsniveau optrekken door de opdracht in het oor van de speler te fluisteren en de andere kinderen te laten raden wat er uitgebeeld wordt.)



→ **Verbale opdrachten (ROZE)**

De speler krijgt een verbale (mondelinge) opdracht of vraag en voert die zo goed mogelijk uit of beantwoordt ze naar beste vermogen.

Indien het om een doe-opdracht gaat mogen de andere spelers meedoen, maar het initiatief moet van de speler komen.

DOEL: Leren/durven zichzelf uiten/tonen in groep, een mening hebben over iets. Expressiemogelijkheden ontdekken. Creatief stem- en taalgebruik stimuleren.

Spelregels

Vooraleer het spel kan aanvangen, moet de vijver met de dertien puzzelstukken in elkaar gepuzzeld worden.

Naargelang de gewenste duur van het spel legt de begeleider bij aanvang van het spel een aantal visjes van elke kleur in de vijver (hoe meer visjes, des te langer duurt het spel). De opdrachtkaarten worden op de juiste plaats gelegd.

De begeleider duidt iemand aan die mag beginnen vissen.

Hierna wordt in wijzerzin verder gespeeld.

De spelers vangen nu om de beurt een visje uit de vijver. Nadat een speler een vis heeft gevangen, neemt hij een opdrachtkaart in dezelfde kleur als de vis. De begeleider leest de opdrachtkaart en helpt de speler op weg. Indien de speler de opdracht goed heeft uitgevoerd, mag hij het visje houden. Indien hij de opdracht niet zo goed heeft uitgevoerd, moet het visje terug in de vijver.

De opdrachtkaart wordt onderaan de juiste stapel gelegd worden.

Nu wordt de hengel doorgegeven aan de volgende speler.

Als de speler opnieuw aan de beurt is vist hij naar een kleur van vis die hij nog niet in zijn bezit heeft. Het doel is immers van elke kleur een visje te bemachtigen.

Het spel is gedaan als alle visjes uit het water zijn.

Belangrijke noot:

In dit babbelspel komen de meest uiteenlopende thema's aan bod en het biedt de mogelijkheid om elk thema bespreekbaar te maken. Naargelang herkomst, opvoeding, ervaring etc. zal het ene kind vertrouwd zijn met een bepaalde situatie die voor een ander kind totaal vreemd is. We raden de begeleider aan voor het spel de opdrachtkaarten te bekijken en eventueel ongewenste kaarten uit het spel te nemen. Zo is er bij de groene reeks bijvoorbeeld een tekening over het thema dood en zwaarlijvigheid.

Spelbord

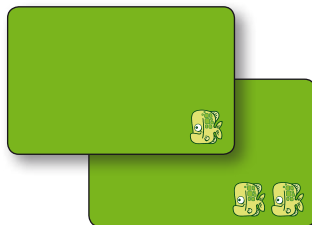
Als de puzzel gevormd is komt volgende tekening tevoorschijn:



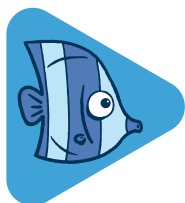
Snelgids

→ **Niveau 1** = 1 visje = gemakkelijk

→ **Niveau 2** = 2 visje = moeilijker



Spontaan praten over een bepaalde situatie aan de hand van een tekening



Praten over jezelf



Non-verbale opdrachten



Verbale opdrachten

