



Horen en luisteren, luisterspelletjes

Horen en luisteren zijn niet hetzelfde.

Horen heeft te maken met de geluiden die het oor binnenkomen, luisteren heeft te maken met wat je met die geluiden doet.

Om te kunnen luisteren, moet je kunnen horen. Als je luistert, maak je een keus uit dat wat je hoort: je laat het tot je doordringen. Luisteren kun je zelf beïnvloeden, maar luisteren moet je wél leren. Dat noemen we: het trainen van de luistervaardigheden.

Goed luisteren

Om goed te leren praten en lezen, moet je goed kunnen luisteren.

Als je luistert, richt je de aandacht op een bepaald geluid. Hoe beter je dat kunt, hoe beter je verschillende geluiden zult ontdekken. Bijvoorbeeld: het verschil tussen de huisbel en de telefoonbel. Spraakklanken zijn ook geluiden. Als je praat, maak je van spraakklanken woorden en van woorden maak je zinnen. Om goed te kunnen praten, moet je dus goed kunnen horen én luisteren. Geheugen en concentratie spelen daarbij ook een rol.

Een kind dat moeite heeft met luisteren kan de volgende problemen hebben:

- hoort bijvoorbeeld: **tap** in plaats van **tak**, **kaas** in plaats van **kaars**, **bos** in plaats van **bof** of **mis** in plaats van **mes**;
- hoort een deel van de opdracht niet;
- heeft moeite met het nazeggen van lossen woorden en zinnen;
- kan een liedje niet goed zingen of een versje niet goed nazeggen;
- maakt fouten in dictees;
- laat kleine woorden zoals **de** en **er** weg
- vervormt woorden, bijvoorbeeld: **sinepomp** voor **benzinepomp** of **gehaaltje getellen** voor **verhaaltje vertellen**;
- kan niet goed rijmen.

Goed leren luisteren kun je oefenen. De logopedist heeft daarvoor allerlei suggesties. Hier volgen een aantal oefeningen.

Welk geluid hoor je?

- Uw kind doet de ogen dicht of krijgt een blinddoek voor. U laat allerlei geluiden horen die het moet raden.
Bijvoorbeeld: in de handen klappen, op de deur kloppen, op het raam tikken, gordijnen dicht doen, stoel verschuiven, iets laten vallen, lichtknopje aan en uit doen, stampen met de voet, klakken met de tong, kusgeluidjes maken, de eierwekker af laten lopen, de w.c. door trekken, de kraan openzetten...
- Leg een aantal voorwerpen die geluid maken op tafel.
Bijvoorbeeld: een bos sleutels, een belletje, een doosje lucifers, een zakje knikkers, een klinkende balpen, een doosje hagelslag, een zakje chips... Terwijl uw kind niet kijkt, pakt u één van deze dingen op en maakt u er geluid mee. Uw kind luistert en zegt wat het hoort. Draai de rol van "luisteren en geluid maken" ook om. Als dit goed gaat, laat dan twee of meer geluiden achter elkaar horen.
- Spreek af samen stil te zijn en luister naar alles wat er te horen is: binnen en buiten. Als er iets gehoord wordt mag het gezegd worden: een auto, een klok, een vogel, de wind, kinderen op straat...
- Verstop een voorwerp dat geluid maakt en laat uw kind het opzoeken. Bijvoorbeeld: een radio of een wekker.
- Er zijn CD's te koop, waarop verhaaltjes staan voor kinderen of geluidenlotto's (u speelt een cd af en uw kind zoekt het plaatje op dat bij het geluid hoort) . Deze zijn bijv op internet of bij een boekhandel te koop, of speelgoedwinkel. (www.hethofderspelen.nl taal→luisteroefeningen)

- Doe zelf een dierengeluid na en laat uw kind raden welk dier het is.

Voorlezen als luisterspelletje

- Lees een bekend verhaal voor; lees het daarna nog een keer voor, maar verander dan belangrijke woorden. Het verhaal van Roodkapje begint dan bijvoorbeeld met: **Er was eens een klein jongetje, hij had een groen kapje op.** Uw kind moet dan reageren op de “fouten”.
- Laat uw kind reageren op een bepaald woord in het verhaal, bijvoorbeeld: in de handen klappen bij het woord **kabouter**.
- Vertel een verhaaltje en stel daarbij tussendoor vragen zoals: **waarom was de moeder van Jip boos?**
- Vertel een verhaaltje en laat uw kind het met eigen woorden navertellen.
- Laat uw kind een eenvoudig opzegversje zo goed mogelijk nazeggen.

Rijmen

- Noem steeds twee woorden op. Laat uw kind zeggen of ze wel of niet rijmen, bijvoorbeeld: **las - das... ja! jas - boom... nee!**
- Laat het laatste woord van een rijmpje weg en laat uw kind dat invullen, bijvoorbeeld: **de paashaas heeft weer veel te doen, hij verft de eitjes geel en ...**
- Zoek samen plaatjes bij elkaar van woorden die rijmen of laat uw kind ze zelf tekenen, bijvoorbeeld:

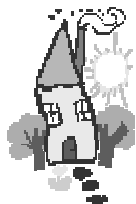


Als u een aantal van die plaatjes heeft, kunt u ze op stevig papier plakken en er “Memory” mee spelen.

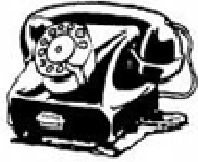
- Ga spontaan rijmen op alles wat u ziet: **kop, dop, mop, sop...**
Uw kind zal het waarschijnlijk spontaan nadoen.
- Doe een spelletje **“ik zie, ik zie, wat jij niet ziet en het rijmt op...”**
- Bedenk zelf gekke rijmpjes, bijvoorbeeld:
pimpelepoek, ik lees in een ...
timpeletoes, een zwarte ...
- Noem drie woorden op waarvan er twee rijmen, bijvoorbeeld: **bel - teen - been**. Uw kind mag zeggen welk woord niet rijmt. Andere voorbeelden zijn: **poot - rood - doos** en **jas - bal - tas**.

Andere woordspelletjes

- Zeg een woord twee keer: één keer gewoon en daarna in **let-ter-gre-pen**. Uw kind zegt het woord na en klapt bij elke lettergreep in de handen.
Als dat goed gaat, bedenkt uw kind zelf een woord en klapt ook nu weer bij elke lettergreep.
Een variatie hierop: laat uw kind hinkelen, een blokje neerleggen of een rondje kleuren bij elke lettergreep, bijvoorbeeld:



huis



telefoon

- Noem een kort en een lang woord, bijvoorbeeld: **glas - glazenwasser**. Uw kind geeft aan welk woord het kortst of het langst is.
- Laat uw kind eenvoudige woorden nazeggen. Als dat goed gaat, maakt u rijtjes van twee, drie of meer woorden, die het kind in de goede volgorde na kan zeggen, bijvoorbeeld:

huis	fiets - pop	beer - lat - sok
boom	kar - muts	poes - deur - bij

- Laat uw kind zinnnetjes nazeggen; de zinnnetjes worden steeds langer, bijvoorbeeld: **tim eet, tim eet soep, tim eet lekkere soep, tim eet lekkere soep met balletjes...**
- Noem drie woorden op en vraag daarna: **Welk woord zei ik het eerst?** of: **Welk woord zei ik het laatst?**
- Tot slot nog eens spelletje voor twee of meer personen. Zeg om de beurt: **Ik ga op reis en ik neem mee...** en dan noemt u iets op, bijvoorbeeld : **een tandenborstel**. De volgende noemt wat er al gezegd is en voegt daar iets anders aan toe, dus: **Ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel, een kam...**
- Variaties: **ik ga naar de markt...** of **ik ga naar de dierentuin en zie...**

Nog meer luisterspelletjes

- Luister samen naar een verhaal op muziek, bijvoorbeeld: Peter en de Wolf of Alfred J. Kwak. Klap allerlei ritmes en laat uw kind het naklappen, bijvoorbeeld met dierengeluiden: **tok tokketok tok tok**.
- Laat een rijtje van vier of meer woorden nazeggen
- Laat uw kind "moeilijke woorden" nazeggen, bijvoorbeeld: **lo-co-mo-tief, pa-ra-plu, li-mo-na-de, cen-ti-me-ter, stof-zui-ger**. Laat uw kind eventueel bij elke lettergreep in de handen klappen of lopen.
- Bedenk samen allerlei woorden, die met dezelfde klanken beginnen, bijvoorbeeld: **bad, bank, bak, bal, bar, bas**.
- Maak zelf een rijmganzenbord (een voorbeeld staat hiernaast).
- Noem een rijtje woorden op. Uw kind klapt bij een van te voren afgesproken woord, bijvoorbeeld bij feest: **feest, school, jas, feest, taart, feest, huis, bloem, bus...**
- Noem een rijtje woorden op, bijvoorbeeld namen van dieren. Uw kind klapt als er een van te voren afgesproken klank in zit, bijvoorbeeld: de "s": **geit, poes, paard, hond, slak, vis, koe, varken, nijlpaard, neushoorn...**
- Geef uw kind een opdracht waarbij het precies moet doen, wat u gezegd heeft. Bijvoorbeeld: **Haal eens een zakdoekje uit de kast**. De opdrachten worden steeds langer en moeilijker, bijvoorbeeld: **Haal eens een rode zakdoek uit de onderste la op mama's slaapkamer**. Dit spelletje kunt u ook doen met gebruik van een kleurplaat. Bijvoorbeeld: **Kleur de jas van de clown op de fiets rood**.

Rijmganzenbord

- Het spel is voor twee of meer personen.
- Iedere speler heeft één knoop of pion nodig.
- Het spel wordt met één dobbelsteen gespeeld.
- Gooi om de beurt met de dobbelsteen
- Ga zoveel hokjes vooruit als je gooit
- Als je op een hokje met een opdracht komt, voer je de opdracht uit

- Als je op een plaatje komt, verzin je zoveel mogelijk rijmwoorden bij dat plaatje
- Als je zes gooit, mag je nog een keer gooien, nadat je de opdracht hebt uitgevoerd
- Wie het eerst bij het laatste plaatje aankomt, is de winnaar!

Algemeen: op internet zijn veel verschillende ideeën te vinden wanneer u zoekt op "luisterspelletjes".

Veel plezier!

Bij een aantal spelletjes die in deze brochure staan, kunt u de rollen omdraaien: uw kind zegt of doet het voor en u doet het na.

Tot slot

Heeft u vragen of behoefte aan een persoonlijk advies, dan kunt u terecht bij de logopedist van de GGD Gelderland Midden (afdeling Jeugdgezondheidszorg) die uw school bezoekt. U vindt het telefoonnummer hieronder.

Telefoonlijn JGZ: 088 - 355 6000 (u komt in een keuzemenu)
Bereikbaar op werkdagen

Internet: www.vggm.nl/jeugdengEZondheid