



KlankKr8

Startprogramma voor groep 2
van dag tot dag

KlankKr8 - inhoudsopgave

Snel van start	03
Verantwoording	04
Algemene lestips	05
Lesbrief dag 1	08
Lesbrief dag 2	11
Lesbrief dag 3	14
Lesbrief dag 4	16
Lesbrief dag 5	18
Lesbrief dag 6	21
Lesbrief dag 7	23
Lesbrief dag 8	25
Lesbrief dag 9	27
Lesbrief dag 10	29
Lesbrief dag 11	31
Lesbrief dag 12	33
Interactieschema	38
Informatie voor ouders	43
Verder oefenen na het startprogramma	44



Vragen, tips of opmerkingen?

In LeerKr8, ons online leerkrachtportaal (leerkr8.rid.nl) vind je uitgebreide informatie om snel van start te kunnen.
Heb je een vraag, stuur dan een bericht naar: superkr8@rid.nl

Wij willen graag leren van jouw praktijkervaringen om zo KlankKr8 nóg krachtiger te maken.
Heb je feedback of tips voor ons of voor andere leerkrachten die met KlankKr8 werken? We horen het graag.

Snel van start met het KlankKr8-startprogramma

Beste leerkracht,

Wat fijn dat je meedoet aan ons taaloffensief en aan de slag gaat met het **KlankKr8**-startprogramma! Hiermee geven we samen kinderen in groep 2 de kans op een krachtige taalontwikkeling, zodat ze uit kunnen groeien tot vaardige lezers.

In 3 tot 4 weken tijd ga je met je leerlingen op ontdekkingsreis, waarbij ze spelenderwijs kennismaken met letters en klanken. In het startprogramma komen 38 klanken aan bod. In de verantwoording in dit document kun je onder meer lezen waarom gekozen is om de klanken in dit tempo aan te bieden en hoe je met KlankKr8 zorgt voor een stevige basis voor de lees- en spellingontwikkeling in groep 3. In het startpakket vind je alle benodigdheden voor het programma:

- **Klankkaarten:** De klanken die worden aangeboden op een dag, hebben dezelfde gekleurde rand onderaan. Zo kun je gemakkelijk de kaarten bij elkaar zoeken voor tijdens de groepswijze en individuele verwerking.
- **Memoryspel:** Hierin zijn de eerste 24 klanken opgenomen die aan bod komen op dag één tot en met acht (van dag 8 enkel de 'ij'). De klanken worden ondersteund door een afbeelding van een woord mét het woord waar die klank in voorkomt.
- **KlankKr8-poster:** Hang de poster op in de klas, zodat jij en je leerlingen veelvuldig de klanken zien en erover in gesprek kunnen gaan.
- **Klankverzamelboekjes:** Iedere leerling krijgt een eigen boekje, waarin de besproken klanken ingekleurd worden. Op deze manier zien de kinderen de voortgang. Nadat het hele programma doorlopen is, mogen de kinderen hun boekje mee naar huis nemen. Dan kunnen ze thuis ook aan de slag blijven met de klanken. Er worden ook tips gegeven aan ouders zodat ze kunnen helpen met oefenen.
- **Opbergmap** voor je lesbrieven en lesmaterialen: Je kunt de lesbrieven uitprinten. De bijbehorende lesmaterialen - variërend van lotto-spellen, kleurplaten tot mini-LOCO bladen - zijn uit te printen, al naar gelang de (verwachte) behoeften van je leerlingen.
- **KlankKr8-lesdoos:** om alle materialen op te bergen.

Lesbrieven

In dit document vind je **12 lesbrieven**. Je gebruikt één lesbrief voor iedere KlankKr8-dag, deze 12 dagen kan je naar eigen inzicht verdelen over 3 of 4 aaneengesloten weken. In de lesbrieven lees je wat je per dag in de interactieve KlankKr8-introductie op het digibord kan verwachten en hoe je de (verwerkings)materialen kunt inzetten. Iedere lesbrief bevat:

1. De klanken die aan bod komen.
2. De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord.
3. Tips en ideeën voor groepswijze verwerking.
4. Tips en ideeën voor individuele verwerking.

Online LeerKr8-portaal

Het digibordavontuur start je op vanuit het LeerKr8-portaal. Je logt in via: leerkr8.rid.nl

De inloggegevens hiervoor zijn bij aanmelding per e-mail verstuurd naar de opgegeven contactpersoon van je school. Deze persoon kan zelf extra accounts voor collega's aanmaken. In het LeerKr8-portaal vind je ook verschillende handleidingen en de link naar de extra verwerkingsmaterialen. Heb je problemen met inloggen of vragen? Neem dan gerust contact met ons op via: superkr8@rid.nl

Wij wensen jou en je groep heel veel plezier met het KlankKr8-startprogramma en zijn benieuwd naar je ervaringen!

Het KlankKr8-team



Verantwoording

De KlankKr8-methode is gebaseerd op krachtige wetenschappelijke inzichten. Deze inzichten zijn door dr. Sebastián Aravena (wetenschappelijk onderzoeker en directeur Inhoud & Ontwikkeling van RID) gevat in drie belangrijke pijlers: 'vroeg, vloeiend en veel'. Meer informatie hierover, incl. complete bronnenlijst is te vinden op www.superkr8.nl. Voor de gemaakte keuzes in de KlankKr8-methode en lesbrieven betekent dit concreet het volgende:

- Begin vroeg met het aanleren van de letters en klanken, dus voordat het lees- en spellingonderwijs start in groep 3.
- Bied meerdere klanken tegelijk aan, hier profiteren ook juist taalzakkere leerlingen van.
- Het startprogramma zorgt voor een eerste klassikale kennismaking met letters en klanken. Geef een goed vervolg aan het startprogramma, zodat klank-tekenkoppelingen door de leerlingen geoefend worden. De app KlankKr8 op school (voorheen Kosmos Klikker op school) is hier specifiek voor ontwikkeld. Het is belangrijk de klank-tekenkoppelingen lang te blijven trainen, zowel in groep 2 en 3 als ook in de hogere groepen. Binnen het KlankKr8-schoolabonnement kunnen alle leerlingen blijven oefenen in de KlankKr8-app.



Bij de volgorde van de te behandelen klanken is grotendeels uitgegaan van de klankfrequenties* in het Nederlands. De wijzigingen die zijn aangebracht, zijn gedaan om:

- Ervoor te zorgen dat in lesbrieven 1 gelijk een klinker behandeld wordt, zodat er al woorden gemaakt kunnen worden. De eerste 6 meest voorkomende klanken zijn namelijk medeklinkers en de zogenaamde 'sjwa' - die op nummer 1 staat in de lijst met klankfrequenties - wordt buiten beschouwing gelaten.
- Te voorkomen dat korte en lange klanken die veel op elkaar lijken in dezelfde lesbrief aan bod komen, zoals /o/ en /oo/.

De woorden die in het KlankKr8-startprogramma worden gebruikt, zijn:

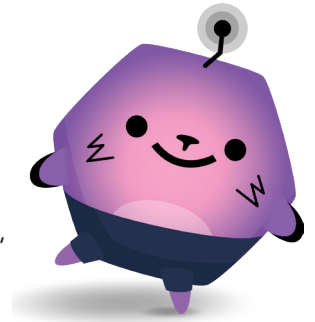
- Klankzuiver, dus worden geschreven volgens het fonologisch principe: elk foneem (elke klank) wordt door een apart grafeem (teken) weergegeven. Dit is de basis van de Nederlandse spelling.
- Monosyllabisch (oftewel: éénlettergrep), waarvan voornamelijk met de meest frequente syllabestructuur CVC*.
- Afkomstig uit de Basiswoordenlijst Amsterdamse Kleuters**. Hierdoor is het aannemelijk dat de gebruikte woorden behoren tot de woordenschat van de kinderen.

* Luyckx, K., Kloots, H., Coussé, E., & Gillis, S. (2007). Klankfrequenties in het Nederlands. In *Tussen taal, spelling en onderwijs: essays bij het emeritaat van Frans Daems* (pp. 141–154). Academia Press.

** Mulder, F., Timman, Y., & Verhallen, S. (2009). *Basiswoordenlijst Amsterdamse Kleuters (BAK-lijst)*. ITTA - Instituut voor Taalonderzoek en Taalbeleid Anderstaligen.

Algemene lestips

Graag geven we je ook nog een aantal algemene tips voor in de klas:



- Geef expliciete instructie over de letters en klanken. De leerlingen zullen de klank-tekenkoppeling dan beter leren. Je kunt gerust aan de leerlingen uitleggen waarom ze de spelletjes en oefeningen doen met letters. Vertel dus van tevoren dat ze letters leren, om uiteindelijk goed te leren lezen en schrijven.
- Maak steeds goed onderscheid tussen letters en klanken. Benoem deze verschillen ook naar de leerlingen toe. Met letters bedoelen we de alfabetische namen van de 26 letters uit ons alfabet. Die letters worden gebruikt om klanken mee te vormen, dus hoe ze in een woord klinken. Dit laatste is vooral van belang als we werken met woorden. Dit houdt in dat we de letter 'a' kort uitspreken, zoals in het woord 'kat'. De lange klank 'aa' die in het woord 'kaas' zit, bestaat uit twee lettertekens 'aa'. Ook de medeklinkers spreken we uit zoals ze klinken in een woord. De klanken van het woord 'kat' zijn dan 'kuh' – 'a' – 'tuh'. In KlankKr8 worden alleen klanken gezegd, aangezien klanken uitgangspunt zijn van ons Nederlandse lees- en spellingsysteem.
- Gebruik zoveel mogelijk visuele ondersteuning als je het hebt over de klanken. Dit verstevigt de klank-tekenkoppeling bij de kinderen. Hier zijn de KlankKr8-klankkaarten bij uitstek voor geschikt! Er zijn in totaal 52 klankkaarten. De klanken die in de eerste vier dagen worden verzameld, zijn dubbel aanwezig.
- Zet op verschillende momenten je kennis in om de leerlingen te wijzen op letters en klanken. Hierbij kun je gebruik maken van de klankposter die hoort bij KlankKr8. Maar denk hier ook aan als je bijvoorbeeld een prentenboek voorleest: "Ik zie hier op de voorkant van dit boek een klank die we geleerd hebben met KlankKr8. Wie weet welke klank ik bedoel?" Op deze manier creëer je veel momenten voor de kinderen om in aanraking te komen met de letters en klanken.

Tijdens het werken met het KlankKr8-startprogramma kunnen je leerling met (wellicht onverwachte) vragen en opmerkingen komen. Hieronder worden enkele vragen en antwoorden alvast voor je ondervangen:

- In KlankKr8 worden in totaal 38 klanken aangeboden, dat zijn echter nog niet alle klanken! Er zijn namelijk 45 klanktekens in het Nederlands. De klanken die de kinderen later leren kennen zijn de zogenaamde drie teken klanken 'aai', 'ooi', 'oei', 'ouw' en 'auw' en de vier teken klanken 'eeuw' en 'ieuw'. In de KlankKr8-app (voorheen Kosmos Klikker) komen deze klanken wel aan bod.
- In KlankKr8 wordt de klank-tekenkoppeling geoefend en er wordt gewerkt met klankzuivere woorden, voornamelijk van het type 'cvc' (oftewel 'mkm': medeklinker - klinker - medeklinker, zoals 'p-oo-t'). Zaken die niet benoemd worden:
 - o De sjwa is onbeklemtoonde 'e' van het woord 'de' en wordt uitgesproken als /u/. De sjwa is de meest voorkomende klank in het Nederlands en heeft drie verschijningsvormen: 'e' in bijv. 'geloof' en 'buiten', 'i' zoals in 'aardig' en 'ij' in 'heerlijk'. De schrijfvorm 'e' komt ook geregeld in eigennamen voor: Hidde, Pepijn, Amber en Linde.
 - o De internationale 'i' wordt uitgesproken als de klank 'ie' van het woord 'mier', maar geschreven als 'i', zoals in de volgende namen: Simon, Mila, Kiki.
 - o Naamwoorden die eindigen op een /t/- of /p/-klank, maar die worden geschreven als een 'd' of 'b': Noud, Mohamed, Job, Jacob.

- o Lange klanken die met één teken geschreven worden. Vergelijk de volgende woordparen: hakken - haken, spellen - spelen, potten - poten, dubbel - duren. De onderstreepte klank wordt uitgesproken als een lange klank (/aa/, /ee/, /oo/ en /uu/), maar ziet eruit als een korte klank. Deze schrijfwijze heeft te maken met een spellingregel.
- o De zogenaamde exotische letters van ons alfabet: 'c', 'x', 'y' en 'q'. Aangezien wordt gewerkt aan de klank-tekens koppeling, zullen deze letters niet besproken worden.
- o Leenwoorden kunnen letters en lettercombinaties bevatten die de standaard Nederlandse klank-tekens koppelingen doorbreken: Charlie, Lou, Lewis, Mayson.

Tot slot nog een leuk weetje:

De klanken worden in KlankKr8 voorgesteld door kleine ruimtewezens, 'Loenies' genaamd. Klanken kunnen worden onderverdeeld in groepen en zo komt het dat iedere Loenie een eigen kleur en vorm heeft. Deze kennis hoeft overigens niet benoemd en geleerd te worden aan leerlingen in groep 2.



Korte klanken: a, e, o, u, i



Lange klanken: aa, ee, oo, uu



Twee-teken-klanken: ie, ng, ij, ei, oe, ui, ou, au, eu, ch, nk, uw



Medeklinkers: b, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, r, s, t, v, w, z

Heb je al bedacht waar je de KlankKr8-poster gaat ophangen?

Zo ja, dan is het tijd om aan de slag te gaan, dus op naar lesbrieven 1.

Veel plezier gewenst voor jou en je groep!





KlankKr8

Lesbrieven
12 dagen op een rij

Lesbrief dag 1

De klanken die vandaag aan bod komen:



**Handig zoeken! Deze klank-
kaarten hebben een rode balk**

Met deze klanken kunnen de volgende mkm-woorden gevormd worden:

tas
nat
rat

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

Op dag 1 bestaat het verhaal op het digibord uit twee gedeeltes: de algemene introductie en de opdracht van dag 1.



Introductie:

Onderzoeker Sara vertelt dat er in de ruimte veel te leren is over taal. Ze laat een tekening zien van een 'Loenie'. Loenies zijn wezens uit de ruimte die ons kunnen helpen bij het leren lezen. Je krijgt KlankKr8-en als je goed oefent met lezen. Sara stelt voor om de Loenies in de ruimte te gaan opzoeken met de raket. Ze vraagt aan de astronaut of hij er klaar voor is. De lancering wordt echter gesaboteerd door de Loenies, zij stelen de klanktoetsen en verstoppert zich. Sara en de astronaut vragen de kinderen hen te helpen, zodat de raket gelanceerd kan worden.

Interactie bij introductie	Actieve kinderen: allemaal
Vraag beantwoorden	Sara vraagt: "Helpen jullie ons om de Loenies te vinden? Dan kan onze raket weer de ruimte in." Alle kinderen mogen 'JA!' roepen.

Dag 1:

De astronaut vertelt waarom hij niet naar de ruimte kan: de klanktoetsen zijn gestolen door de Loenies en alle schermen zijn uitgevallen. Hij vraagt de kinderen om te helpen. Het spel wordt gestart door op het gele scherm te tikken.

De astronaut denkt dat er een aantal klanktoetsen verstopt zitten in een tas. Door op de tas te tikken, komen de klanktoetsen vrij, al moeten die nog wel drooggemaakt worden. Dit kan door over de klanken te wrijven. Daarna moeten de klanktoetsen in het toetsenbord gedaan worden. De astronaut zegt een klank en als de goede klank wordt aangetikt, vliegt deze naar het toetsenbord. Tot slot mogen de gezegde klanken nogmaals ingetoetst worden, zodat een stukje van de lanceringscode ingevoerd kan worden. Er gaat een scherm aan in de controlekamer en de astronaut hoopt dat de kinderen een andere keer weer terugkomen.

In de tabel op de volgende pagina vind je alle interacties bij dag 1. Om -indien je dat wilt- overzicht te houden van welke leerlingen op welk moment iets bij het digibord mogen doen en beurten (evenwichtig) te verdelen, vind je in de bijlage een invulschema van alle KlankKr8-interactiemomenten.



Interacties bij dag 1	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Tikken	1 kind tikt op de tas. De klanktoetsen komen uit de tas.
3. Wrijven	Maximaal 5 kinderen wrijven over de klanktoetsen. De klanken worden droog.
4. Vraag beantwoorden	De astronaut vraagt: "Welk dier is dat?" Alle kinderen roepen: "Rat!"
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
6. Tikken (2x)	Maximaal 5 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.

Tips en ideeën voor groepswijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:	
Benodigheden	Een aantal materialen waar letters (op) te zien zijn, zoals een boek, een aantal KlankKr8-memorykaartjes, letterstempels en een speldoos

Om de kinderen betrokken te krijgen bij de kennismaking met klanken en letters, is het raadzaam te starten met een korte groepsactiviteit. Laat de kinderen in de kring zitten en leg de materialen klaar. Laat een kringgesprek ontstaan door vragen te stellen als:

"Wat is overal (op) te zien?" >> 'Tekens', oftewel letters en klanken.

"Wat kunnen we met letters en klanken?" >> Ze lezen en schrijven, er woorden mee maken.

"Waarom is lezen belangrijk?" >> Om verhalen te kunnen lezen, verhalen zijn leuk en je kunt er wat van leren.

Het doel hierbij is dat duidelijk wordt voor de kinderen dat:

- er letters en klanken zijn;
- je daarmee woorden kunt maken;
- als je woorden achter elkaar zet, je hele verhalen kunt maken;
- als je de letters en klanken kent, je goed kunt leren lezen en schrijven.

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 1.

Tip: op ieder moment is het mogelijk het afspelen te onderbreken en weer te hervatten met de 'pauzeknop' rechtsboven in beeld.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:	
Benodigheden	• Klankkaarten dag 1 (rode onderrand) • KlankKr8-poster • Klankverzamelboekjes • Voor alle kinderen schrijf-en kleurmateriaal

- Pak de klankkaarten erbij van dag 1. Deze klanken zijn twee keer aanwezig. Houd een set zelf en geef vijf kinderen verspreid over de kring een klankkaart. Laat een klankkaart zien, benoem zelf de klank en vraag



wie dezelfde klank heeft. Laat alle kinderen de klank nazeggen. Het kind geeft het betreffende kaartje door aan de rechterbuurman /-vrouw. Noem weer een klank en ga zo door totdat in ieder geval elk kind een keer een klankkaart omhoog heeft mogen houden.

- Hang de KlankKr8-poster op in de klas. Vraag de kinderen die nog een klankkaart vast hebben één voor één bij de poster te komen en de klank die op hun kaartje staat te zoeken en aan te wijzen.
- Deel tot slot aan ieder kind een Klankverzamelboekje uit. Vertel dat jullie de klanken gaan verzamelen en dat na 12 dagen alle klanken gevonden zijn. Vermeld eveneens dat na dag 12 de boekjes mee naar huis mogen.
- Vul op ieder boekje de naam van het kind in. Wie kan al zelf zijn naam schrijven? Dat is mooi, die kinderen kunnen dus al een aantal letters schrijven! Laat de kinderen de klanken zoeken in hun boekje en inkleuren. Zorg ervoor dat de kinderen de 5 klanken kunnen zien, door de klankkaarten in het zicht te houden of door de klanken zelf op het digibord te schrijven.
- Verzamel de boekjes en geef ze een vast plekje in het klaslokaal.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



Tips en ideeën voor individuele verwerking

Op de pagina met lesbrieven op superkr8.nl vind je ook extra verwerkingsmaterialen die je kunt uitprinten.

De bladen zijn veelal in de vorm van werkbladen of spelletjes die de leerlingen kunnen doen.

Bovenaan ieder blad is te zien:

- of het blad bedoeld is voor 1 kind of meerdere kinderen;
- wat de leerling verder nodig heeft, zoals een (kleur-)potlood;
- welke extra materialen nodig zijn, bijvoorbeeld (een deel van) de KlankKr8-klankkaarten of een mini-LOCO-doos.

Als een leerling ervoor kiest met een blad of spel aan de slag te gaan, daag hem of haar dan uit om de klanken die hij nog kent, hardop te benoemen. De bladen op de website staan op volgorde wat betreft moeilijkheidsgraad. Zo zullen de eerste bladen bij iedere lesbrief alleen klankherkenning als uitgangspunt hebben, daarna komen ook woorden aan bod en uiteindelijk worden ook eerder aangeboden klanken weer herhaald en gebruikt in de woorden.

Tip: Houd de website in de gaten, want de materialen zullen (mede na ontvangen feedback) worden geüpdatet en aangevuld.

Lesbrief dag 2

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een groenblauwe balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van dag 1 kunnen (onder meer) de volgende nieuwe mkm-woorden gevormd worden:

kat	tien
kar	niet
tak	nies
kan	kies

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

De astronaut vertelt dat hij niet naar de ruimte kan, omdat nog niet alle klanktoetsen gevonden zijn. Hij vraagt de kinderen om te helpen. Een dergelijk intro is iedere volgende dag weer te zien. Het spel wordt gestart door op het gele scherm te tikken.

Een Loenie heeft enkele klanktoetsen vast, maar wil ze niet loslaten. Door de Loenie te kietelen, laat hij de klanktoetsen los. De klanktoetsen kunnen opgepakt worden door erop te tikken. Sara vraagt aan de Loenie waarom hij de klanktoetsen afgepakt heeft. De Loenie legt uit dat hij uit de ruimte komt en dat hun schip kapot is. De Loenies willen naar huis! Sara stelt de Loenie gerust door te zeggen dat ze mee mogen de ruimte in.

De volgende interacties komen op alle volgende dagen steeds weer aan bod:

- De astronaut zegt een klank en als de goede klank wordt aangetikt, vliegt deze naar het toetsenbord. Tot slot mogen de gezegde klanken nogmaals ingetoetst worden, zodat een stukje van de lanceringscode ingevoerd kan worden.
- Er gaat een scherm aan in de controlekamer. De astronaut bedankt de kinderen voor hun hulp en hoopt dat ze snel weer terugkomen om te helpen.

Interacties bij dag 2	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Wrijven	1 kind kietelt de Loenie door over hem te wrijven, alle kinderen mogen roepen: "Kiele, kiele, kiele!" De Loenie laat de klanken los.
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
4. Vraag beantwoorden	Sara vraagt: "Zullen we deze Loenie gaan helpen om thuis te komen?" Alle kinderen roepen: "JA!"
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:

Benodigdheden

- Klankkaarten dag 1, deze hebben een **rode** onderrand
- Bij iedere klankkaart een voorwerp of afbeelding van een voorwerp waar die klank de eerste klank van het woord is. Bijvoorbeeld: neus, nest, tas, tong, rat, ring, sok, spin, appel of een acht

- Bespreek samen met de kinderen wat er gebeurd is bij dag 1. De astronaut wil met zijn raket de ruimte in, maar de Loenies nemen de klanktoetsen mee. Nu kan de raket niet starten!
- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 1 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: t, r, s, n, a. Laat een klankkaart zien, zeg de klank en laat de kinderen de klank nazeggen. Laat de voorwerpen benoemen. Geef een kind een klankkaart en laat deze bij het voorwerp of de afbeelding leggen met de betreffende beginklank. Help waar nodig om het kind te laten ontdekken welke klank aan het begin van een woord komt. De klanken n, s, r en a kunnen hiertoe extra lang aangehouden worden: "nnneus". Laat zo iedere klankkaart bij een bijbehorend voorwerp leggen.

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 2.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigdheden

- Klankkaarten dag 1 en dag 2, deze hebben een **rode** en **groenblauwe** onderrand
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- KlankKr8-memory: Pak de klankkaarten. Aangezien iedere klank twee keer aanwezig is, heb je nu in totaal 16 kaarten. Laat een klankkaart zien en laat alle kinderen de klank nazeggen. Deel vervolgens de klankkaarten uit aan de kinderen. Wijs een kind aan, dat het kind moet zoeken dat dezelfde klank heeft. Lukt het kinderen al om de klank zelf te benoemen? De setjes kaarten worden weer ingeleverd. Laat zo alle acht de klankparen bij elkaar zoeken. Eventueel kun je nogmaals de klankkaarten uitdelen, zodat elk kind een keer heeft mogen meespelen.
- Nodig een kind uit om bij de KlankKr8-poster te komen. Laat een van de nieuwe klankkaarten zien, het kind zoekt de klank en wijst de klank aan. Laat alle kinderen de klank nazeggen. Laat op deze manier alle nieuwe klanken zoeken.
- Geef tot slot de kinderen hun Klankverzamelboekje en laat ze de nieuwe klanken zoeken. Zorg er weer voor dat de kinderen de klanken in het zicht hebben. Vraag van tevoren aan de kinderen om de klank 'l' eerst echt te schrijven, doe dit ook voor op het digibord: maak een stok van boven naar beneden (de kleine haal die onderaan te zien is, is minder van belang). Daarna mogen de kinderen alle nieuwe klanken (verder) inkleuren.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



9



9



20

Tips en ideeën voor individuele verwerking

Vanaf deze lesbrief komt in het verwerkingsmateriaal (www.superkr8.nl/lesbrieven) in volgorde aan bod:

- de nieuw aangeboden klanken;
- alle tot nog toe aangeboden klanken in woorden;
- een mix van alle aangeboden klanken, ook weer in woorden.

Lesbrief dag 3

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een paarse balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende nieuwe mkm-woorden gevormd worden:

dat	dier
das (sjaal)	giet
dak	teen
dag	lees
gat	leeg

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

Een Loenie zit met zijn teen vast in een gat. Door aan de Loenie te trekken, komt hij los. Uit het gat komt een rat tevoorschijn die drie klanktoetsen eruit duwt. De klanktoetsen kunnen opgepakt worden.

Interacties bij dag 3	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Slepen	1 kind sleept met zijn vinger naar rechts over de Loenie. De Loenie komt uit het gat en een rat verschijnt.
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
4. Nazeggen	De astronaut zegt dat de kinderen 'hoi rat' mogen zeggen. Alle kinderen zeggen: "Hoi rat!"
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:

Benodigheden

- Klankkaarten dag 2, deze hebben een **groenblauwe** onderrand
- Klankkaarten dag 1, deze hebben een **rode** onderrand
- Van het KlankKr8-memoryspel het kaartje 'tak'
- Aanwezig en zichtbaar in de klas: tas, tafel, telefoon

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 2 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: l, k, ie. Laat een klankkaart zien, zeg de klank en laat de kinderen de klank nazeggen.

- Ik zie, ik zie wat jij niet ziet. Herinner de kinderen aan de activiteit van dag 2, het luisteren naar de eerste klank van een woord. "De eerste klank van 'neus' was ook al weer de ...? Laat het klankkaartje van de n zien. Pak dan het memorykaartje met 'tak'. Wie kan de eerste klank benoemen? Laat het klankkaartje van de t zien. Speel nu samen 'ik zie, ik zie, wat jij niet ziet' en neem een voorwerp in gedachten dat begint met de t. De kinderen mogen om zich heen kijken en proberen het voorwerp te raden. Speel daarna nogmaals of met de beginklank r (raam, riem, ring).

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 3.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigheden

- Klankkaarten dag 3, deze hebben een **paarse** onderrand
- Van het KlankKr8-memoryspel de kaartjes waarbij de doelklanken in het **rood** staan aangegeven (11 paren)
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Pak de klankkaarten erbij. Laat de klankkaarten een voor een zien en laat alle kinderen de klank nazeggen. Leg vervolgens de klanken in de volgende volgorde neer: d - ee - g. Benoem de klanken als je ze neerleg en zeg dan het hele woord: 'deeg'. Wie weet wat dat is, 'deeg'? Start een kort gesprek, met als doel de kinderen duidelijk te maken dat klanken achter elkaar woorden kunnen vormen.
- Woord-memory: Pak de memorykaartjes erbij en benoem bij ieder kaartje de doelklank en zeg het woord erbij: "De 't' van tas." Eventueel kun je de woorden nog verklanken. Deel vervolgens de memorykaarten uit aan de kinderen. Wijs een kind aan, dat het kind moet zoeken dat hetzelfde kaartje heeft. Lukt het kinderen al om de doelklank en het woord zelf te benoemen? De setjes kaarten worden weer ingeleverd. Laat zo alle elf de paren bij elkaar zoeken. Eventueel kun je nogmaals de klankkaarten uitdelen, zodat elk kind een keer heeft mogen meespelen. Geef tot slot aan dat bij het kiezen van een activiteit, twee kinderen de kaartjes kunnen gebruiken om een spelletje memory mee te spelen.
- Nodig een kind uit om bij de KlankKr8-poster te komen. Laat een van de nieuwe klankkaarten zien, het kind zoekt de klank en wijst de klank aan. Laat alle kinderen de klank nazeggen. Ga zo de nieuwe klanken langs.
- De kinderen mogen in hun Klankverzamelboekje de nieuwe klanken zoeken en inkleuren.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



10



18



10

Tips en ideeën voor individuele verwerking

Met de klanken van de eerste drie dagen kan het KlankKr8-memoryspel gespeeld worden. Gebruik hiervoor de kaartjes waarbij de doelklanken in het **rood** staan aangegeven. Twee kinderen hebben zo elf paren kaartjes om bij elkaar te zoeken. Daag de leerlingen uit om de klanken en woorden hardop te benoemen bij het omkeren van de plaatjes.

Lesbrief dag 4

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een gele balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende nieuwe mkm-woorden gevormd worden:

mat	maar	raar	ren
man	maan	naam	nek
lam	maat	met	leg
kam	maak	mes	gek
mam	raam	tel	mier

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

Een Loenie heeft honger. De Loenie kan gevoerd worden, door het eten in zijn mond te slepen. Als hij alles op heeft, laat de Loenie een flinke boer en daarbij verschijnen drie klanktoetsen. De klanktoetsen kunnen worden opgepakt en vliegen naar het toetsenbord.

Interacties bij dag 4	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Slepen	Maximaal 3 kinderen slepen het eten naar de Loenie. De Loenie eet alles op en laat daarna een boer.
3. Nazeggen	Sara vraagt om haar na te zeggen: "Mmm, lekker!" Alle kinderen zeggen: "Mmm, lekker!"
4. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:	
Benodigheden	- Klankkaarten van de voorgaande dagen: d, ee, g, a, t, n, r, k, g - Van het KlankKr8-memoryspel de kaartjes 'nat', 'kat', 'rat' en 'gat'

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 3 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: d, ee, g. Laat een klankkaart zien, zeg de klank en laat de kinderen de klank nazeggen. Wie weet nog welk woord er gemaakt wordt als de klanken in de volgorde d - ee - g worden neergelegd?
- Rijmen: Pak de vier memorykaartjes, de klankkaarten n, a, t en maak het woord 'nat'. Welk memorykaartje hoort hierbij? Zeg de klanken nogmaals en daarna het woord. Geef een kind de klankkaart van de r en laat de n van 'nat' vervangen door de r. Nu wordt het een ander woord: 'rat'! Benoem weer de klanken en zeg het woord. Laat de 'r' achtereenvolgens vervangen door de k en de g, zodat de woorden 'kat' en 'gat' ontstaan. Laat ook steeds het bijbehorende memorykaartje zoeken. Zeg ten slotte alle woorden achter elkaar: 'nat, rat, kat, gat'. Wellicht is er een oplettende leerling die weet te vertellen dat de woorden... op elkaar rijmen!

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 4.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigdheden

- Alle Klankkaarten van dag 1 tot en met 4
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Herhaal eerst de klanken die vandaag zijn aangeboden: aa, m, e (met gele onderrand). Laat de klankkaarten een voor een zien en laat alle kinderen de klank nazeggen.
- Schrijven: Pak de klankkaarten van dag 1 tot en met 4 en leg ze neer. Wijs een klank aan, benoem de klank en vraag wie deze letter in zijn naam heeft. Wie kan die letter al schrijven en wil dat laten zien op het digibord? Ga zo meerdere klanken langs. Je kunt ook een kind vragen een letter te pakken die in zijn/haar naam zit. Zijn er kinderen die nog geen enkele letter tegenkomen die in hun naam zit? Welke letter is dat en kunnen ze die al schrijven? Ter ondersteuning kun je klankkaarten met de overige medeklinkers in de buurt houden, zodat in ieder geval ieder kind een letter uit zijn naam kan herkennen.
- Nodig een kind uit om bij de KlankKr8-poster te komen om de nieuwe klanken te zoeken en aan te wijzen. Gebruik de klankkaarten ter visuele ondersteuning.
- De kinderen mogen in hun Klankverzamelboekje de nieuwe klanken zoeken en inkleuren.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



18



11



16

Tips en ideeën voor individuele verwerking

Tot en met dag vier zijn de klankkaarten dubbel aanwezig, dit zijn in totaal 14 klanken. Twee kinderen kunnen met deze kaartjes klank-memory spelen. Moedig de kinderen aan om de klanken hardop erbij te zeggen als ze een kaartje omdraaien.

Lesbrief dag 5

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een donkergroene balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende (nieuwe) mkm-woorden gevormd worden:

pan	gaap	rok	mol	kip
pak	pet	sok	dom	lig
sap	pen	los	rot	lip
piep	pot	dop	dit	mis
diep	pop	kop	dik	kin

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

Sara kan niet goed zien, want ze is haar bril kwijt. De Loenie houdt een voorwerp omhoog en Sara voelt eraan. De kinderen mogen 'ja' of 'nee' roepen, al naar gelang het voorwerp wel of niet de bril van Sara is.

Interacties bij dag 5	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Nazeggen	De astronaut zegt: "Zeg allemaal: 'Hoi Sara!'" Alle kinderen zeggen: "Hoi Sara!"
3. Antwoorden	De astronaut vraagt: "Kunnen jullie helpen om Sara haar bril te vinden?" Alle kinderen mogen 'JA!' roepen.
4. 'Ja' of 'nee' roepen	De Loenie houdt een voorwerp omhoog. Alle kinderen roepen 'nee' als dit niet de bril is van Sara en roepen 'ja' als dit wel haar bril is.
5. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
6. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
7. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:	
Benodigheden	- Klankkaarten dag 4 (gele onderrand) en de klankkaarten t, k, m, n, r, a, e, aa, ie (Afbeeldingen van) de volgende voorwerpen: kam, kat, man, maan, mier

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 4 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: aa, m, e. Laat de klanken een voor een zien en nazeggen.
- Leg de voorwerpen/ afbeeldingen neer en pak de overige klankkaarten erbij. Laat de voorwerpen benoemen. Houd een klankkaart omhoog, benoem de klank en vraag of de klank in het woord 'kam' zit. Zo ja, dan mag een kind het kaartje bij het voorwerp leggen. Zo niet, vraag dan een andere klank. Als alle klanken bij een voorwerp liggen, kun je nog een aantal klanken laten 'verleggen'. Bijv. als de m bij 'man' ligt, kun je vragen in welk woord de m ook zit.
- Maak tot slot het woord 'man' met de klankkaarten, zeg de klanken los en daarna het woord. Een kind mag de a vervangen door de aa; nu staat er het woord 'maan'!

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 5.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigdheden

- Alle Klankkaarten van dag 5 (**donkergroene** onderrand)
- Van het KlankKr8-memoryspel de kaartjes waarbij de doelklanken in het **rood** en **blauw** staan aangegeven (17 paren)
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Herhaal de nieuwe klanken van vandaag: p, o, i (met **donkergroene** onderrand). Laat de klankkaarten een voor een zien en laat alle kinderen de klank nazeggen.
- Woord-memory: Pak de memorykaartjes en herhaal eerst (een aantal van) de woorden met de **rode** doelklank. Ga dan alle kaartjes langs met de **blauwe** doelklank. Benoem bij ieder kaartje de doelklank en zeg het woord erbij: "De p van pan." Eventueel kun je de woorden nog verklanken. Deel vervolgens de memorykaarten uit aan de kinderen. Wijs een kind aan, dat het kind moet zoeken dat hetzelfde kaartje heeft. Lukt het kinderen om de doelklank en het woord zelf te benoemen? Laat zo alle 17 de klankparen bij elkaar zoeken. Geef tot slot aan dat bij het kiezen van een activiteit, twee of drie kinderen de kaartjes kunnen gebruiken om een spelletje memory mee te spelen.
- Vraag een kind bij de KlankKr8-poster te komen. Laat een van de nieuwe klankkaarten zien, het kind zoekt de klank en wijst de klank aan. Laat alle kinderen de klank nazeggen. Laat zo alle nieuwe klanken vinden.
- De kinderen mogen weer in hun Klankverzamelboekje de nieuwe klanken zoeken en inkleuren. Vraag van tevoren aan de kinderen om de klanken 'o' en 'i' eerst echt te schrijven, doe dit voor op het digibord. Geef bij de 'o' aan bovenaan te beginnen en dan een rondje te maken (linksom). Ook bij de 'i' begin je bovenaan en daarna zet je de punt erboven. De kinderen mogen de nieuwe klanken (verder) inkleuren.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



11



16



17

Tips en ideeën voor individuele verwerking

Met de klanken van de eerste vijf dagen kan het KlankKr8-memoryspel gespeeld worden. Gebruik hiervoor de kaartjes waarbij de doelklanken in het **rood** en **blauw** staan aangegeven. Twee of drie kinderen hebben zo 17 paren kaartjes om bij elkaar te zoeken. Daag de leerlingen uit om de klanken en woorden hardop te benoemen bij het omkeren van de plaatjes.

Lesbrief dag 6

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een roze balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende (nieuwe) mkm-woorden gevormd worden:

boom	doos	bak	bos
boos	loop	been	bil
boot	noot	bek	lief
kook	boon	bel	dief
poot	bal	bol	geef

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

Een Loenie probeert de kabels te repareren die aan het plafond hangen. De Loenie schrikt van Sara en hij valt naar beneden. Hij slingert aan een snoer waar een lamp aan hangt. Als op de Loenie getikt wordt, springt hij uiteindelijk in de armen van Sara. Er verschijnen drie klanktoetsen.

Interacties bij dag 6	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Tikken	1 kind tikt op de slingerende Loenie. Na een aantal keer tikken laat de Loenie los.
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
4. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
5. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:	
Benodigheden	- Klankkaarten dag 5 (donkergroene onderrand) - Van het KlankKr8-memoryspel de kaartjes met een rode doelklank (11 kaartjes)

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 5 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: p, o, i.
- Laat een voor een alle memorykaartjes zien en benoem de woorden. Leg de kaartjes 'tas', 'tak' en 'teen' neer. Wie ziet wat bij de woorden op deze kaartjes overeenkomt (dezelfde klank aan het begin, de t). Wie

weet nog een woord met een t aan het begin? Leg de kaartjes 'das', 'lees' en 'nies' neer. Wat is bij deze woorden de overeenkomst? Leg ten slotte de kaartjes 'rat', 'das', 'gat' en 'dak' neer en laat de overeenkomst benoemen. Leg daarna de overige kaartjes erbij en laat een kind de andere kaartjes met een a in het midden eruit zoeken.

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 6.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigheden

- Alle Klankkaarten van dag 6 (roze onderrand)
- Klankkaarten die dubbel zijn (of een deel ervan):
- t, r, s, n, a, l, k, ie, d, ee, g, aa, m, e.
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Herhaal de nieuwe klanken van vandaag: b, oo, f. Laat de klankkaarten een voor een zien en laat alle kinderen de klank nazeggen.
- Raad mijn klank: Pak een set van de dubbele klankkaarten en geef de andere set kaarten aan een kind. Houd 1 kaartje omhoog, maar laat de klank niet zien. Het kind mag raden welke klank jij hebt, door een kaartje op te steken. Kan het kind de klank ook al benoemen of een ander kind? Tel in hoeveel beurten het lukt om de klank te raden. Speel nog een keer en laat eventueel daarna twee kinderen dit raadspelletje samen spelen.
- Laat de nieuwe klanken opzoeken en aanwijzen op de KlankKr8-poster. Houd de klankkaarten bij de hand ter ondersteuning.
- Ten slotte mogen de kinderen in hun Klankverzamelboekje de nieuwe klanken zoeken en inkleuren. Vraag van tevoren aan de kinderen om de klank 'oo' eerst echt te schrijven, doe dit voor op het digibord. Wellicht is er een kind dat opmerkt dat deze klank gewoon 'twee keer de o' is! De kinderen mogen de nieuwe klanken (verder) inkleuren.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



12



19



12

Tips en ideeën voor individuele verwerking

Bij het kiezen van een activiteit kunnen twee kinderen met de dubbele klankkaarten het spel 'Raad mijn klank' spelen. Moedig de kinderen aan om de klanken hardop te benoemen tijdens het spelen.

Lesbrief dag 7

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een donkerblauwe balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende (nieuwe) mkm-woorden gevormd worden:

jas	wat	jaar	weg
val	wieg	vaak	vol
van	wiel	vaas	vos
vier	week	woon	vis
veeg	weet	ver	wip

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

Er moet een deel van de raket gerepareerd worden. Er liggen losse kabels die naar het juiste stopcontact gesleept moeten worden.

Interacties bij dag 7	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Slepen	Maximaal drie kinderen slepen een kabel naar het juiste stopcontact. De kabels komen vast te zitten.
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
4. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
5. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:	
Benodigheden	- Klankkaarten dag 6 (roze onderrand) - Klankkaarten aa, r, m, n, s, p, a, o, e, i, k. - Van het KlankKr8-memoryspel de kaartjes met een blauwe doelklank (11 kaartjes)

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 6 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: b, oo, f. Benoem de klanken en laat ze nazeggen.
- Verdeel de klankkaarten (niet die van dag 6!) onder de kinderen en leg de memorykaart met 'raam' neer. Wie hebben de klanken van het woord 'raam'? Die kinderen mogen samen het woord leggen met hun

klankkaarten. Benoem daarna de klanken en zeg het woord: r-aa-m, raam. Daarna worden de klankkaarten aan drie andere kinderen gegeven. Ga zo (een aantal van) de andere woorden langs.

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 7.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigheden

- Alle Klankkaarten van dag 7 (**donkerblauwe** onderrand)
- Klankkaarten die dubbel zijn (of een deel ervan):
- t, r, s, n, a, l, k, ie, d, ee, g, aa, m, e.
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Herhaal de nieuwe klanken van vandaag: j, v, w. Benoem de klanken en laat ze nazeggen.
- Spel: Wat schrijf ik? Geef een kind een set klankkaarten en houd de andere set kaarten zelf. Pak 1 kaartje, maar houd deze verborgen voor het kind. 'Schrijf' met je vinger de klank op de rug van het kind, de kind raadt met zijn klankkaarten welke klank je hebt geschreven. Herhaal dit bij een aantal kinderen. Variatie: 'schrijf' de klank op de handpalm van het kind. Ga hierbij naast het kind staan, zodat je de klank niet op zijn kop schrijft voor het kind. Om het moeilijker te maken, kan het kind zijn ogen sluiten.
- Vraag een kind om de nieuwe klanken op te zoeken en aan te wijzen op de KlankKr8-poster. Geef het kind de betreffende klankkaarten ter visuele ondersteuning.
- Ter afsluiting mogen de kinderen in hun Klankverzamelboekje de nieuwe klanken zoeken en inkleuren. Vraag van tevoren wie de klank 'j' kan schrijven en dit wil voordoen op het digibord (de kinderen kunnen hierbij denken aan de klank i die ze al eerder hebben geschreven). En wie kan de v schrijven en welk kind de w? Moedig de kinderen aan om de klanken eerst te schrijven in hun boekje en de klanken daarna verder in te kleuren.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



13



13



14

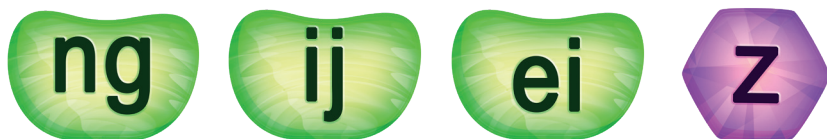
Tips en ideeën voor individuele verwerking

Bij het kiezen van een activiteit kan een kind gaan puzzelen met behulp van de KlankKr8-memorykaartjes en een aantal klankkaarten. Het kind kan zo de woorden van de memorykaartjes naleggen. Moedig het kind aan om de klanken en woorden hardop te benoemen. Mogelijke combinaties:

- Memorykaartjes met een **rode** doelklank en de klankkaarten van dag 1, 2 en 3.
- Memorykaartjes met een **blauwe** doelklank en de klankkaarten van dag 1 tot en met 4.

Lesbrief dag 8

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een oranje balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende (nieuwe) mkm-woorden gevormd worden (de ng is één klank):

bang	tong	fijn	zak
ding	wang	kijk	ziek
gang	zing	lijm	zeep
lang	geit	lijn	zit
ring	reis	pijn	zes

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

Er is een Loenie verdrietig, omdat hij de ruimte mist en nog niet naar huis kan. De astronaut denkt dat een liedje de Loenie kan opvrolijken en vraagt de kinderen met hem mee te zingen.

Interacties bij dag 8	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Meezingen	De astronaut vraagt de kinderen met hem mee te zingen: "Wees blij, wees blij en zing met mij." De Loenie wordt er vrolijk van.
3. Tikken	Maximaal 4 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
4. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
5. Tikken (2x)	Maximaal 4 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:	
Benodigheden	- Klankkaarten dag 7 (donkerblauwe onderrand) - Het complete KlankKr8-memoryspel (24 paren) - Van het KlankKr8-memoryspel de kaartjes met een rode doelklank (11 kaartjes)

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 7 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: j, v, w. Wie wil laten zien hoe je deze klanken schrijft op het digibord?
- Rijm-memory: Pak de memorykaarten en benoem de woorden. Leg de kaartjes neer. Wie kan twee kaartjes

pakken met daarop woorden die rijmen? Er kunnen zo vier paren gemaakt worden (al zijn er vier woorden die eindigen op 'at'). Welke drie woorden blijven over? Wie weet een woord dat rijmt op 'teen'? En wat rijmt op 'nies'? Wie weet een rijmwoord op 'lees'?

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 8.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigdheden

- Klankkaarten dag 7 (oranje onderrand)
- Het complete KlankKr8-memoryspel (24 paren)
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurekrijtjes o.i.d.

- Herhaal de nieuwe klanken van vandaag: ng, ij, ei, z. Benoem de klanken en laat ze nazeggen. Wie valt iets op? (de klanken ij en ei klinken hetzelfde!)
- Memory: Pak de memorykaartjes en benoem in ieder geval de woorden met een groene doelklank: "De ij van lijn." Je kunt de woorden eventueel nog verklanken. Laat een kind van ieder woord het aantal klanken tellen. Wat valt op? (Het woord 'fee' bestaat uit twee klanken, alle andere woorden bestaan uit drie klanken.) Leg een aantal paren gesloten neer en laat steeds een kind twee kaartjes omdraaien. Wie kan het woord zeggen en de doelklank? Als de kaartjes hetzelfde zijn, dan mogen ze ingeleverd worden. Speel door tot alle paren gevonden zijn. Geef ook nog aan dat bij het kiezen van een activiteit twee of drie kinderen de kaartjes kunnen gebruiken om een spelletje memory mee te spelen.
- Geef een kind de vier nieuwe klankkaarten en laat hem de klanken opzoeken en aanwijzen op de KlankKr8-poster. Laat alle kinderen weer de klanken zeggen.
- Tot slot mogen de kinderen de vier nieuwe klanken in hun Klankverzamelboekje opzoeken en inkleuren. Vraag van tevoren wie de klank 'ij' kan schrijven en dit wil voordoen op het digibord (herkent een kind hierin de klanken i en j samen?). Wie kan de z schrijven (bovenaan beginnen)? Moedig de kinderen aan om deze twee klanken eerst te schrijven in hun boekje en de klanken daarna (verder) in te kleuren.
-

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



21



20



21



14

Tips en ideeën voor individuele verwerking

Met de klanken die tot nog toe verzameld zijn, kunnen nu twee of drie kinderen het complete KlankKr8-memoryspel spelen, dus met alle 24 sets kaartjes. Moedig de leerlingen aan om de klanken en woorden hardop te benoemen bij het omkeren van de plaatjes.

Lesbrief dag 9

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een lichtgroene balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende (nieuwe) mkm-woorden gevormd worden:

boek	poes	dun	gum	heet
boef	voet	hut	mug	haar
boer	zoek	juf	mus	haas
doek	zoet	kus	hap	hek
koek	bus	rug	hier	hoog

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

Sara heeft de sleutel van de raket in een kluis gelegd, maar ze weet niet meer hoe de kluis open moet. Onder de kluis staan drie schuifpuzzels. Als alle drie de puzzels op de juiste plek geschoven zijn, gaat de kluis open. De sleutel kan nu gepakt worden.

Interacties bij dag 9	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Antwoorden	Sara vraagt: "Kinderen, willen jullie me helpen?" Alle kinderen mogen 'JA!' roepen.
3. Slepen	Maximaal 3 kinderen slepen de puzzelstukjes op de juiste plaats. De woorden verschijnen en de klanktoetsen.
4. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord. De kluis gaat open, 1 kind tikt op de sleutel.
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:

Benodigheden

- Klankkaarten dag 8 (oranje onderrand)
- Klankkaarten t/m dag 7

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 8 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: ng, ij, ei, z. Wie weet nog wat bijzonder was aan twee klanken?

- Namen schrijven: Wie wil zijn naam op het digibord schrijven? Welke letters worden daarin herkend? Zet een streep onder iedere letter. De klankkaarten kunnen hierbij visuele ondersteuning bieden. Wie heeft eenzelfde letter in zijn naam als het eerste kind? Wil diegene zijn naam opschrijven? Mochten de kinderen bepaalde letters als hoofdletter schrijven, dan kan daar aandacht aan besteed worden.

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 9.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigdheden

- Alle Klankkaarten van dag 9 (lichtgroene onderrand)
- Klankkaarten t/m dag 9
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Herhaal de nieuwe klanken van vandaag: h, oe, u. Benoem de klanken weer en laat ze nazeggen.
- Bingo: Teken op het digibord twee rasters van 3 bij 3 vakjes, dit worden twee bingokaarten. Geef alle klankkaarten aan een kind, die laat de klanken een voor een zien. Wie kan de klank benoemen? Schrijf de klanken in de rasters, totdat beide rasters gevuld zijn. Neem de klankkaarten in en schud ze. Nodig twee kinderen uit om bingo te komen spelen. Verdeel de klankkaarten onder de andere kinderen (de klanken die niet in een raster staan, kunnen eventueel achterwege gelaten worden). De kinderen bij het digibord mogen om beurten de naam van een kind noemen dat zijn klankkaart laat zien. Als een kind bij het bord de betreffende klank op zijn bingokaart heeft staan, dan mag hij een kruis door de klank zetten. Wie heeft als eerste alle klanken op zijn bingokaart doorgekruist en heeft dus BINGO?
- Laat een kind aan de hand van de drie nieuwe klankkaarten deze klanken opzoeken en aanwijzen op de KlankKr8-poster. Alle kinderen mogen de klanken weer nazeggen. Vertel dat nu alle 'rode klanken' (dit zijn de korte klanken) én de paarse klanken (de medeklinkers) gevonden zijn! Deze klanken kunnen nog eens benoemd worden.
- Geef de kinderen hun Klankverzamelboekje en laat de nieuwe klanken opzoeken en inkleuren.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



15



22



17

Tips en ideeën voor individuele verwerking

Tijdens het kiezen van een activiteit kunnen twee kinderen met de 14 dubbele klankkaarten samen BINGO-memory spelen. Bij de werkbladen vind je een blad met daarop een leeg raster (2 bij 3). Print het blad twee keer uit, zodat ieder kind een eigen bingokaart kan maken. De kinderen houden een set klankkaarten apart, deze worden gedekt verspreid op tafel gelegd. De overige klankkaarten verdelen ze over hun raster, er blijven twee klankkaarten over. De kinderen draaien om de beurt een klankkaart van tafel om. Als de klank op hun bingokaart staat, dan leggen ze de kaart gedekt op dezelfde klank. Als de klank niet op hun bingokaart staat, dan draaien ze de kaart weer om. Welk kind heeft als eerste zijn bingokaart vol? Moedig de kinderen aan om de klanken hardop te benoemen bij het omdraaien van de klankkaarten.

Lesbrief dag 10

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een bruine balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende (nieuwe) mkm-woorden gevormd worden:

buik	muis	muur
duim	ruik	vuur
huil	tuin	zuur
huis	duur	buur

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

De astronaut wil alvast de raket ingaan, maar er ligt een luie Loenie op de loopbrug naar de raket. De kinderen moeten de Loenie wakker maken door 'Tuut, tuut, luilak!' te roepen en op de buik van de Loenie te tikken.

Interacties bij dag 10	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Nazeggen	De astronaut zegt: "Zeg mij maar na: "Tuut, tuut, luilak!" De kinderen zeggen hem na.
3. Tikken	1 kind tikt op de buik van de Loenie. Alle kinderen mogen roepen: "Tuut, tuut, luilak!" De Loenie wordt wakker en er verschijnen twee klanktoetsen.
4. Tikken	Maximaal 2 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
6. Tikken (2x)	Maximaal 2 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:

Benodigheden

- Klankkaarten dag 9 (lichtgroene onderrand)
- Klankkaarten dag 1 t/m 4 (dubbel)
- Een doek (of dekentje)

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 9 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: h, oe, u.

- Wat is er weg? Leg (een deel van) een set klankkaarten een voor een neer en benoem samen met de kinderen de klanken. Leg er een doek overheen. Kind 1 mag een kaartje onder de doek wegpakken, zonder dat de andere kinderen zien welke klank hierop staat. Haal de doek weg. Geef kind 2 de andere set klankkaarten, hij kijkt met behulp van zijn kaarten welke klankkaart is weggehaald. Kan hij de klank benoemen? Speel nog een aantal keer.

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 10.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigdheden

- Alle Klankkaarten van dag 10 (**bruine** onderrand)
- Klankkaarten t/m dag 9
- Foam dobbelsteen
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Herhaal de nieuwe klanken van vandaag: ui, uu. Benoem de klanken weer en laat ze nazeggen. Wie valt iets op aan hoe deze klanken eruit zien? (bij beide is aan het begin dezelfde letter te zien)
- Klanken-sprong: Maak op de grond een pad van klankkaarten door in ieder geval 13 klankkaarten achter elkaar te leggen met voldoende tussenruimte. Benoem steeds de klank als je een klankkaart neerlegt en laat de kinderen de klanken nazeggen. Nodig twee kinderen uit om Klanken-sprong te spelen. Ieder kind gaat aan weerszijde van de eerste klank staan. Bepaal wie begint. Om beurten gooien de kinderen met de dobbelsteen en mogen zoveel 'klanken' vooruit springen. Welke klank sta je nu naast? Het kind dat als eerste bij (of verder dan) de laatste klank eindigt, is de winnaar van Klanken-sprong.
- Laat een kind aan de hand van de twee nieuwe klankkaarten deze klanken opzoeken en aanwijzen op de KlankKr8-poster. Alle kinderen mogen de klanken weer nazeggen. Merk op dat alle 'gele klanken' (dit zijn de lange klanken) gevonden zijn! Benoem al deze klanken nog eens.
- De kinderen mogen in hun Klankverzamelboekje de nieuwe klanken opzoeken en inkleuren.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



Tips en ideeën voor individuele verwerking

Tijdens het kiezen van een activiteit, kunnen twee kinderen het spel 'Wat is er weg?' spelen met de klankkaarten van dag 1 tot en met 4. Beide kinderen nemen een set kaarten en om de beurt leggen ze de kaarten op tafel, waarbij ze één kaart achterhouden. Het andere kind zoekt uit zijn set de klank die niet op tafel ligt. Vraag de kinderen om die klank hardop te benoemen.

Lesbrief dag 11

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een zwarte balk

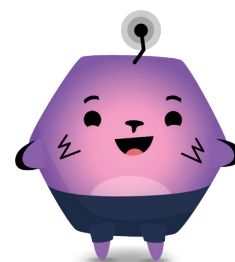
Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende (nieuwe) mkm-woorden gevormd worden:

leuk	fout
neus	zout
reus	jou

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

De astronaut wil de raket starten door de sleutel in het sleutelgat te doen. Hij heeft alleen een broodje gegeten en nu ligt er overal saus. Het stuur moet schoongemaakt worden. Daarna moet nog de sleutel in het sleutelgat geplaatst worden.

Interacties bij dag 11	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Antwoorden	De astronaut vraagt: "Willen jullie mij helpen om de raket aan te krijgen?" De kinderen mogen 'JA!' roepen.
3. Wrijven	1 kind wrijft het doekje over het stuur. Het stuur wordt schoon.
4. Tikken	1 kind tikt op de sleutel. De sleutel gaat in het sleutelgat en de klanktoetsen verschijnen.
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:	
Benodigheden	- Klankkaarten dag 10 (bruine onderrand) - Klankkaarten: a, e, i, oe, ij, uu, l, w, p, m, g, ng, k (2x)

- Herhaal met de kinderen de klanken van dag 10 met behulp van de klankkaarten: ui, uu.
- Klankmanipulatie: Leg de klanken p, a, n in deze volgorde neer. Zeg de klanken en daarna het woord 'pan'. Laat een kind de a vervangen door de e, verklank weer en zeg het woord 'pen'. De volgende klankmanipulaties kunnen vervolgens worden uitgevoerd:
lik -> ik koek -> koe muur -> uur gang -> gat lang -> lam wijs -> wij -> (wijs) -> ijs

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 11.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigdheden

- Alle Klankkaarten van dag 11 (zwarte onderrand)
- Klankkaarten vanaf dag 1, voor ieder kind 1 kaart
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Herhaal de nieuwe klanken van vandaag: ou, au, eu. Benoem de klanken weer en laat ze nazeggen. Wie valt iets op aan deze klanken? (de ou en au klinken hetzelfde)
- Wat hoor ik?: Deel aan ieder kind een klankkaart uit. Benoem gelijk deze klank en laat het kind de klank nazeggen. Zeg vervolgens een klank. Wie heeft die klank? Weet je er een woord mee? Ga zo alle klanken langs, zodat ieder kind een keer zijn klankkaart omhoog heeft kunnen houden.
- Een kind mag met behulp van de drie nieuwe klankkaarten deze klanken opzoeken en aanwijzen op de KlankKr8-poster. Alle kinderen mogen de klanken weer nazeggen.
- Tot slot mogen de kinderen de nieuwe klanken opzoeken en inkleuren in hun Klankverzamelboekje.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



Tips en ideeën voor individuele verwerking

Twee kinderen kunnen samen 'Wat hoor ik?' spelen. Ze mogen samen een aantal klankkaarten kiezen met klanken die ze al kennen. Om de beurt zeggen de kinderen een klank, het andere kind zoekt de klankkaart erbij.

Lesbrief dag 12

De klanken die vandaag aan bod komen:



Deze klank-kaarten hebben een grijze balk

Met bovenstaande klanken én de klanken van de voorgaande dagen kunnen (onder meer) de volgende (nieuwe) mk(m)-, mmkm- en mkmm-woorden gevormd worden:

lach	licht	schaar	schat
toch	lucht	schep	schip
pech	nacht	schoen	schuim
duw	nicht	schoon	schuif
ruw	zucht	schop	schuur

De verhaallijn van KlankKr8 op het digibord

De Loenies hebben nog geen plek in de raket om te zitten. Sara heeft daarvoor een bank die de raket ingeduwd moet worden. De kinderen mogen Sara aanmoedigen terwijl ze duwt. Als de bank op de goede plek staat, springen de Loenies van blijdschap op de bank. Hierbij verschijnen de laatste drie klanktoetsen.

Interacties bij dag 12	Actieve kinderen
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.
2. Nazeggen	Sara zegt: "Zeg mij maar na: Gebruik je kracht, duw de bank!" De bank schuift de raket in en de klanktoetsen verschijnen doordat de Loenies op de bank springen.
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.
4. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.
5. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.



Einde:

De raket is klaar om gelanceerd te worden. Alle kinderen mogen een kring vormen en elkaars handen vastpakken. De kinderen helpen mee met aftellen ... en daar gaat de raket! De astronaut zwaait naar de kinderen en nodigt ze uit om ook naar de ruimte te komen. (NB. in de op dit startprogramma aansluitende app Kosmos Klikker op school is de astronaut in de ruimte en oefenen de kinderen met hem verder met de letters en klanken.)

Interacties bij einde	Actieve kinderen
1. Tikken	De kinderen bij het bord tikken op de lanceerknop en alle kinderen mogen meehelpen aftellen.
2. Zwaaien	Sara zegt: "Laten we ze uitzwaaien!" Alle kinderen zwaaien de raket uit.

Tips en ideeën voor groepsgewijze verwerking:

Voorafgaand aan KlankKr8 op het digibord:

Benodigheden

- Klankkaarten dag 11 (zwarte onderrand)
- Van het KlankKr8-memoryspel de kaartjes met een blauwe doelklank (6 kaartjes)

- Herhaal met de kinderen de klanken die op dag 11 aan bod zijn gekomen met behulp van de klankkaarten: ou, au, eu. Wie weet nog wat bijzonder is aan twee van deze klanken?
- Rijmpjes maken: Deel de memorykaarten uit aan de kinderen en benoem steeds zelf de klanken en het woord. Lees onderstaande rijmzinnen voor, laat de kinderen bedenken welk woord ingevuld dient te worden. Wie heeft het kaartje met dit woord?

raam

Ik schrijf mijn naam
op het

maan

Wat zie ik in de lucht staan?
Dat is de

mes

Ik drink uit een fles
En snijd de appel met een

pan

Wat doet die man?
Hij bakt een ei in de

sok

De vrouw draagt een rok
en aan haar voet een

kip

Welk dier zit op die wip?
Dat is een

Start vervolgens KlankKr8 op het digibord en speel samen dag 12.

Activiteiten na afloop van KlankKr8 op het digibord:

Benodigheden

- Alle Klankkaarten van dag 12 (grijze onderrand)
- Klankkaarten vanaf dag 1 (dus 38 stuks)
- Klankverzamelboekjes
- Kleurpotloden, kleurkrijtjes o.i.d.

- Herhaal de nieuwe klanken van vandaag: ch, nk, uw. Benoem de klanken weer en laat ze nazeggen. Pak de klankkaart g erbij en laat ontdekken dat de g en ch hetzelfde klinken.



Lesbrieftag 12

- Toetsenbord maken: Deel alle klankkaarten uit aan de kinderen. Benoem gelijk de klank als je een kaartje geeft en laat het kind de klank nazeggen. De kinderen mogen samen het 'klanken-toetsenbord' namaken. Zorg dat het toetsenbord te zien is op het digibord (je kunt deze ook vinden op pagina 36). Goed gedaan, alle klanken zijn verzameld!
- Een kind mag met behulp van de drie nieuwe klankkaarten deze klanken opzoeken en aanwijzen op de KlankKr8-poster. De kinderen zeggen de klanken na.
- Tot slot mogen de kinderen de nieuwe klanken opzoeken en inkleuren in hun Klankverzamelboekje. Laat de kinderen hun boekje nog eens doorbladeren. Klopt het dat ze alle klanken ingekleurd hebben? Dan mag het boekje mee naar huis! In de bijlage vind je een korte tekst die je kunt gebruiken om ouders te informeren over het startprogramma, het boekje en hoe ze thuis eventueel verder kunnen oefenen met de letters en klanken.

De klanken zijn in het Klankverzamelboekje te vinden op pagina:



24



25



25

Tips en ideeën voor individuele verwerking

Vanaf nu is het goed om bewust regelmatig aandacht te besteden aan de letters en klanken, het liefst (in ieder geval) een of twee keer per week. Natuurlijk kunnen de kinderen tijdens het kiezen van een activiteit spelen en puzzelen met alle klankkaarten en de KlankKr8-memorykaarten. Daarnaast is het belangrijk dat jij als leerkracht de kinderen blijft wijzen op letters en klanken. Doe ook regelmatig met alle kinderen een activiteit waarbij je hier weer expliciet mee aan de slag gaat. Oefen onder andere:

- de klank-tekenkoppelingen, gebruik hierbij de klankkaarten;
- het benoemen van de begin-, eind- of middenklank van een woord;
- het 'hakken en plakken' van woorden, zowel van de losse klanken naar het woord als van het woord naar de losse klanken;
- klankmanipulatie, dus klanken vervangen, weglaten of toevoegen in een woord: welk woord ontstaat dan? (zie ook lesbrieftag 11);
- met rijmen.

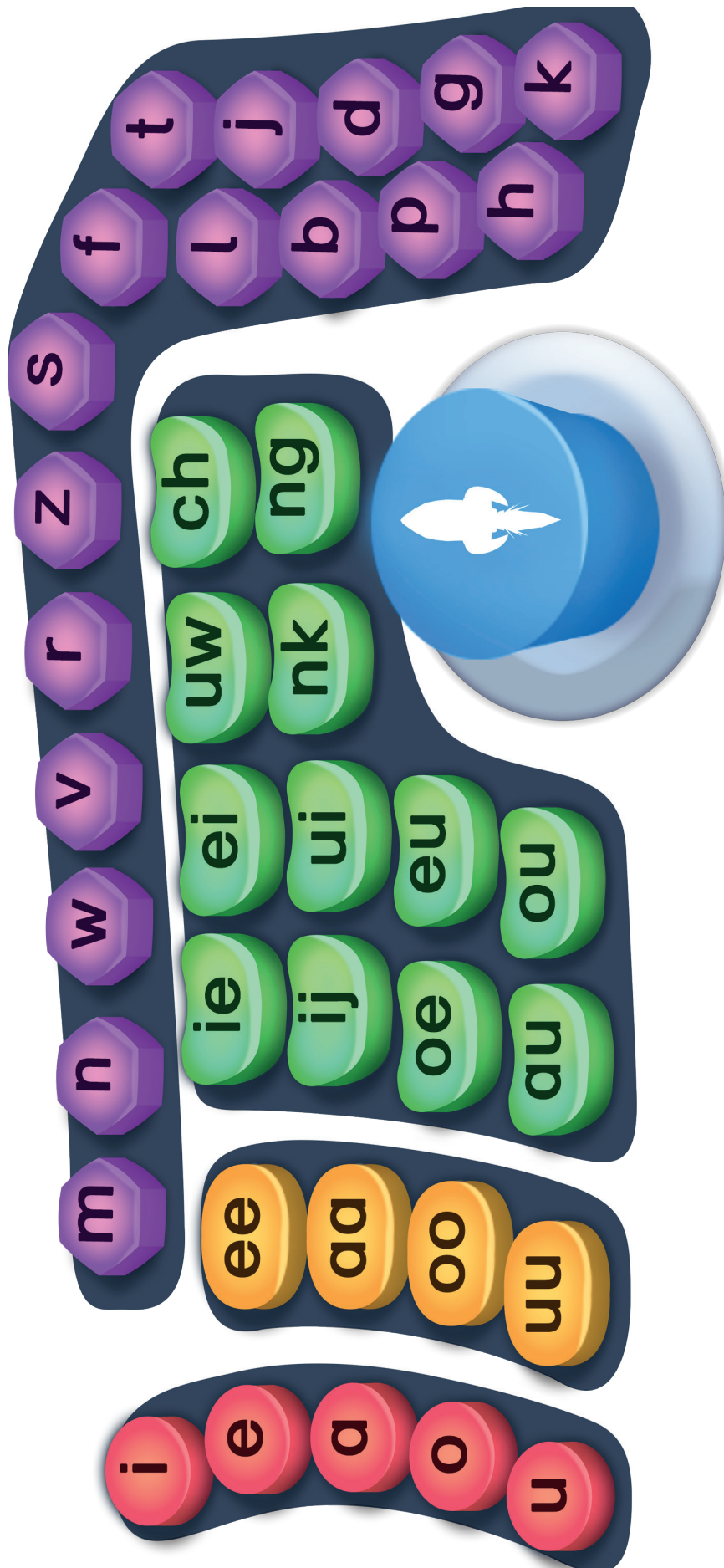
Er zijn verschillende boeken waarin letters en klanken centraal staan, bijvoorbeeld:

- Kijk mijn letter, Annie Makkink
- Letterbende, Ursula Poznanski
- Alfabet, Charlotte Dematons (met bijbehorende website: www.alfabetboek.nl)

Heeft je school al een account om het spel Kosmos Klikker te kunnen spelen? In deze serious game trainen de leerlingen op aansprekende en bewezen effectieve wijze de klank-tekenkoppelingen met de astronaut. Een licentie is 2 jaar te gebruiken, dus de leerlingen hebben er lang profijt van.

Veel succes en plezier met het oefenen van de letters en klanken!

Lesbrief dag 12





KlankKr8

Bijlagen

KlankKr8 - leerlingoverzicht interacties

In dit overzicht vind je alle interactiemomenten van het digibordavontuur op een rij. Als je dat wilt, kan je het overzicht gebruiken om bij te houden welke kinderen een actie op het digibord hebben uitgevoerd, om zo de beurten eerlijk te kunnen verdelen over de groep.

Introductie	Actie	Leerlingen
Vraag beantwoorden	Sara vraagt: "Helpen jullie ons om de Loenies te vinden? Dan kan onze raket weer de ruimte in." Alle kinderen mogen 'JA!' roepen.	Alle kinderen
Dag 1		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Tikken	1 kind tikt op de tas. De klanktoetsen komen uit de tas.	
3. Wrijven	Maximaal 5 kinderen wrijven over de klanktoetsen. De klanken worden droog.	
4. Vraag beantwoorden	De astronaut vraagt: "Welk dier is dat?" Alle kinderen roepen: "Rat!"	Alle kinderen
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	Alle kinderen
6. Tikken (2x)	Maximaal 5 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 2		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Wrijven	1 kind kietelt de Loenie door over hem te wrijven, alle kinderen mogen roepen: "Kiele, kiele, kiele!" De Loenie laat de klanken los.	
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
4. Vraag beantwoorden	Sara vraagt: "Zullen we deze Loenie gaan helpen om thuis te komen?" Alle kinderen roepen: "JA!"	Alle kinderen
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	Alle kinderen

KlankKr8 - leerlingoverzicht interacties

6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 3		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Slepen	1 kind sleept met zijn vinger naar rechts over de Loenie. De Loenie komt uit het gat en een rat verschijnt.	
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
4. Nazeggen	De astronaut zegt dat de kinderen 'hoi rat' mogen zeggen. Alle kinderen zeggen: "Hoi rat!"	Alle kinderen
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	Alle kinderen
6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 4		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Slepen	Maximaal 3 kinderen slepen het eten naar de Loenie. De Loenie eet alles op en laat daarna een boer.	
3. Nazeggen	Sara vraag om haar na te zeggen: "Mmm, lekker!" Alle kinderen zeggen: "Mmm, lekker!"	Alle kinderen
4. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	Alle kinderen
6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 5		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Nazeggen	De astronaut zegt: "Zeg allemaal: 'Hoi Sara!'" Alle kinderen zeggen: "Hoi Sara!"	Alle kinderen
3. Antwoorden	De astronaut vraagt: "Kunnen jullie helpen om Sara haar bril te vinden?" Alle kinderen mogen 'JA!' roepen.	Alle kinderen
4. 'Ja' of 'nee' roepen	De Loenie houdt een voorwerp omhoog. Alle kinderen roepen 'nee' als dit niet de bril is van Sara en roepen 'ja' als dit wel haar bril is.	Alle kinderen
5. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
6. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	Alle kinderen

KlankKr8 - leerlingoverzicht interacties

7. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 6		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Tikken	1 kind tikt op de slingerende Loenie. Na een aantal keer tikken laat de Loenie los.	
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
4. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	<i>Alle kinderen</i>
5. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 7		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Slepen	Maximaal drie kinderen slepen een kabel naar het juiste stopcontact. De kabels komen vast te zitten.	
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
4. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	<i>Alle kinderen</i>
5. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 8		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Meezingen	De astronaut vraagt de kinderen met hem mee te zingen: "Wees blij, wees blij en zing met mij." De Loenie wordt er vrolijk van.	<i>Alle kinderen</i>
3. Tikken	Maximaal 4 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
4. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	<i>Alle kinderen</i>

KlankKr8 - leerlingoverzicht interacties

5. Tikken (2x)	Maximaal 4 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 9		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Antwoorden	Sara vraagt: "Kinderen, willen jullie me helpen?" Alle kinderen mogen 'JA!' roepen.	<i>Alle kinderen</i>
3. Slepen	Maximaal 3 kinderen slepen de puzzelstukjes op de juiste plaats. De woorden verschijnen en de klanktoetsen.	
4. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord. De kluis gaat open, 1 kind tikt op de sleutel.	
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	<i>Alle kinderen</i>
6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 10		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Nazeggen	De astronaut zegt: "Zeg mij maar na: "Tuut, tuut, luilak!" De kinderen zeggen hem na.	<i>Alle kinderen</i>
3. Tikken	1 kind tikt op de buik van de Loenie. Alle kinderen mogen roepen: "Tuut, tuut, luilak!" De Loenie wordt wakker en er verschijnen twee klanktoetsen.	
4. Tikken	Maximaal 2 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	<i>Alle kinderen</i>
6. Tikken (2x)	Maximaal 2 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 11		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Antwoorden	De astronaut vraagt: "Willen jullie mij helpen om de raket aan te krijgen?" De kinderen mogen 'JA!' roepen.	<i>Alle kinderen</i>
3. Wrijven	1 kind wrijft het doekje over het stuur. Het stuur wordt schoon.	
4. Tikken	1 kind tikt op de sleutel. De sleutel gaat in het sleutelgat en de klanktoetsen verschijnen.	
5. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	<i>Alle kinderen</i>

KlankKr8 - leerlingoverzicht interacties

6. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Dag 12		
1. Tikken	1 kind tikt op het gele scherm. Het spel start.	
2. Nazeggen	Sara zegt: "Zeg mij maar na: Gebruik je kracht, duw de bank!" De bank schuift de raket in en de klanktoetsen verschijnen doordat de Loenies op de bank springen.	<i>Alle kinderen</i>
3. Tikken	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen vliegen naar het toetsenbord.	
4. Nazeggen	Alle kinderen zeggen de klanken na.	<i>Alle kinderen</i>
5. Tikken (2x)	Maximaal 3 kinderen tikken op de klanktoetsen. De klanktoetsen gaan in het toetsenbord en worden tot slot ingedrukt op het toetsenbord.	
Interacties bij einde		
1. Tikken	De kinderen bij het bord tikken op de lanceerknop en alle kinderen mogen meehelpen aftellen.	<i>Alle kinderen</i>
2. Zwaaien	Sara zegt: "Laten we ze uitzwaaien!" Alle kinderen zwaaien de raket uit.	<i>Alle kinderen</i>

KlankKr8 - informatie voor ouders

Als je ouders/verzorgers wilt informeren over het startprogramma en ze wilt enthousiasmeren om ook thuis met de kinderen -op ongedwongen wijze- verder te oefenen met letters en klanken, kan je bijvoorbeeld (delen van) onderstaande teksten gebruiken voor berichten in het ouderportaal of de nieuwsbrief. De onderstaande teksten zijn geschreven om het je makkelijk te maken, maar pas ze vooral aan naar je eigen verhaal én ervaringen met de kinderen in de klas!

Aan de slag met KlankKr8

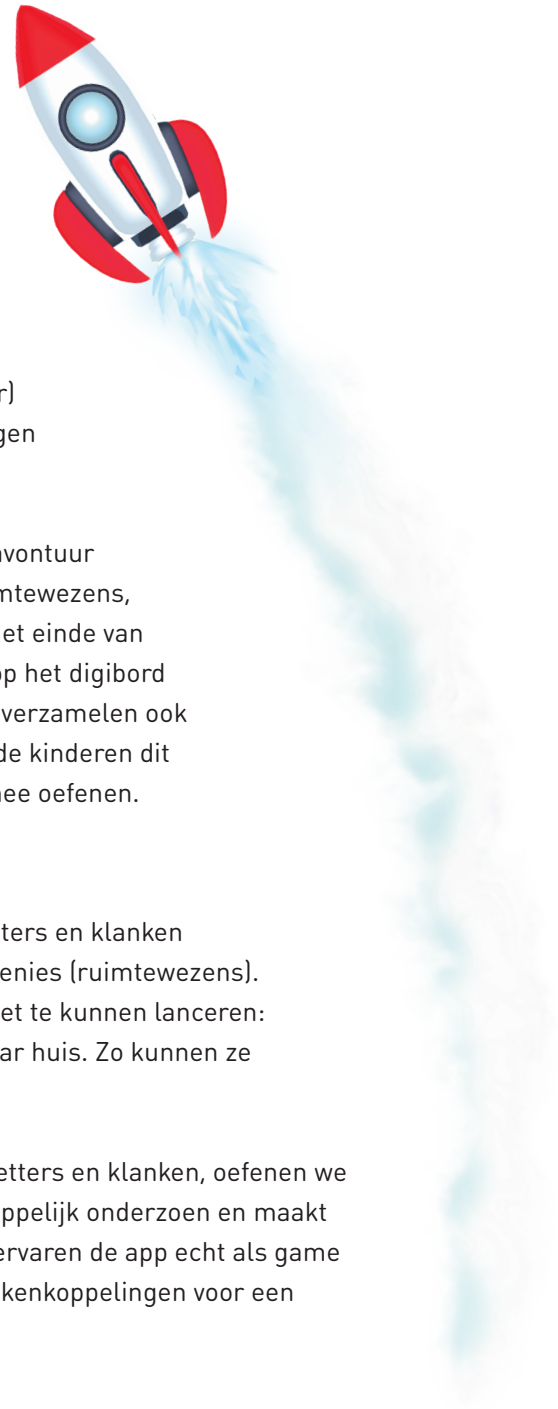
De komende weken gaan de leerlingen uit groep 2 op bijzondere wijze (verder) kennismaken met letters en klanken. Dit doen we om een goede basis te leggen voor een soepele overgang naar het leesonderwijs in groep 3.

De kinderen beleven in 12 lesmomenten, verdeeld over 3-4 weken, een leuk avontuur op het digibord met Sara de onderzoeker, een astronaut en vier grappige ruimtewezens, de Loenies. Door klanken te verzamelen zorgen de kinderen ervoor dat aan het einde van dag 12 de raket naar de ruimte gelanceerd kan worden. Naast het avontuur op het digibord gaan we verschillende oefeningen en spelletjes in de klas doen. De kinderen verzamelen ook klanken in een eigen KlankKr8-boekje. Aan het eind van deze weken krijgen de kinderen dit boekje mee naar huis. Zo kunnen ze er thuis spelenderwijs ook nog verder mee oefenen.

KlankKr8-startprogramma afgerond

De afgelopen weken hebben de leerlingen uit groep 2 kennisgemaakt met letters en klanken in het KlankKr8-avontuur met Sara de onderzoeker, een astronaut en vier Loenies (ruimtewezens). Vandaag hebben we de laatste klanken verzameld die nodig waren om de raket te kunnen lanceren: missie volbracht! De kinderen krijgen hun KlankKr8-verzamelboekje mee naar huis. Zo kunnen ze er thuis spelenderwijs ook nog verder mee oefenen.

Om na deze eerste speelse kennismaking aandacht te blijven besteden aan letters en klanken, oefenen we in de klas verder met de KlankKr8-app. Deze app is gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek en maakt gebruik van een bewezen effectief spelconcept. Maar het mooiste: kinderen ervaren de app echt als game en willen daardoor graag oefenen. Zo trainen ze bijna ongemerkt de klank-tekenkoppelingen voor een vliegende start voor het vloeiend leren lezen in groep 3.



KlankKr8 - Verder oefenen na het startprogramma

Doel van het KlankKr8-startprogramma is een eerste, speelse kennismaking met de letters en klanken. Om ervoor te zorgen dat alle leerlingen met dezelfde stevige basis starten aan het lees- en spellingonderwijs in groep 3, is het aan te bevelen ze na het startprogramma verder te laten oefenen met de klank-tekenkoppelingen. Hierdoor verklein je de kans op leesproblemen bij leerlingen.

Binnen het KlankKr8-schoolabonnement kunnen alle leerlingen van school oefenen met de KlankKr8-app. Wij raden aan hier in groep 2 aansluitend op het startprogramma mee te starten en dit in groep 3 met alle leerlingen te vervolgen. Ook voor hogere groepen blijft het trainen van de klank-tekenkoppelingen van groot belang.

De kracht van de KlankKr8-app:

- De app helpt spelenderwijs het brein gevoeliger te maken voor klank-tekenkoppelingen, zodat deze beter worden onthouden.
- Leerlingen oefenen in de klas zelfstandig en in hun eigen tempo de koppelingen met behulp van de sprekende astronaut.
- Leerlingen zien niet alleen de letters wanneer ze de klanken horen, maar zien ook de mondbeweging die erbij hoort en de manier waarop de lucht de mond verlaat bij het uitspreken van de klank.
- Kinderen leren de koppelingen nog beter, als ze intensief met de vorm bezig zijn. Daarom kunnen ze in de app ook de vormen van de letters met hun vinger schrijven, een raketje wijst ze de weg.
- Het spel is adaptief: juist die koppelingen die een kind moeilijk vindt, komen vaker terug.
- Kinderen ervaren de app echt als game en zijn hierdoor gemotiveerd om te blijven spelen.
- De kinderen kunnen met een eigen spelercode ook thuis en in schoolvakanties verder oefenen.
- Je volgt de vorderingen en knelpunten van leerlingen via LeerKr8, het online leerkrachtportaal.

Ga naar www.superkr8.nl/klankkr8-op-school voor meer achtergronden en een video met uitleg over de mogelijkheden van het online LeerKr8-portaal.

