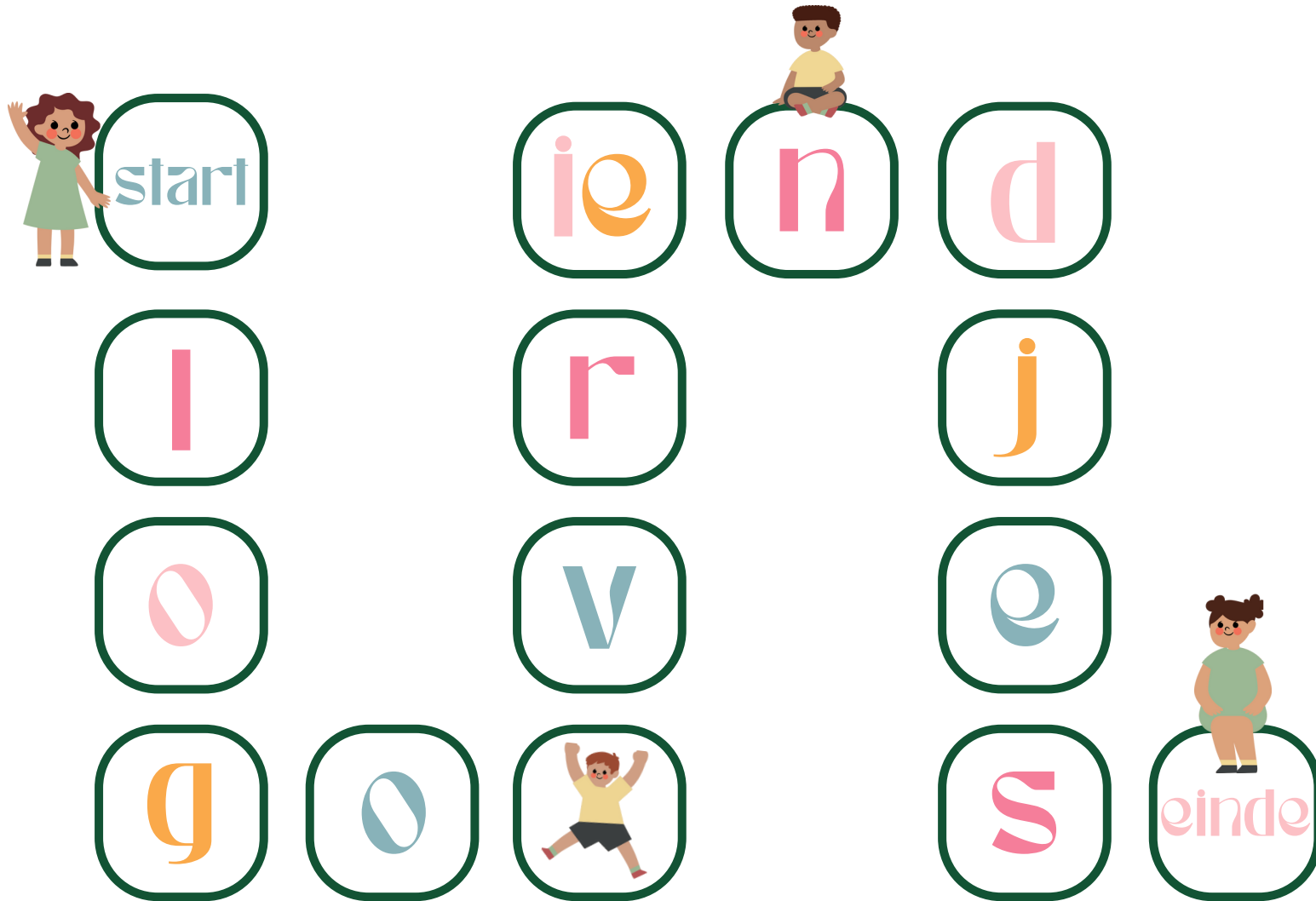


LOGO SPELLETJES



Welkom in deze multifunctionele spelletjesbundel, speciaal ontworpen voor kinderen met een specifieke ondersteuningsbehoefte, zoals kinderen met ASS (autismespectrumstoornis) en het syndroom van Down.

Deze bundel biedt duidelijke structuur, visuele ondersteuning en vooral: aanpasbaarheid op maat. Door het gebruik van klittenband of kneedgum kunnen spelonderdelen eenvoudig worden aangepast of vervangen, zodat je elk spel kunt afstemmen op het niveau, het ritme en de interesses van het kind. De visuele en tactiele materialen helpen bij het vergroten van de betrokkenheid en het vasthouden van de aandacht.

De spelletjes zijn gericht op logopedische doelen zoals:

- Articulatie: oefenen van specifieke klanken in woorden, zinnen en context
- Woordenschat: uitbreiden van de actieve en passieve woordenschat binnen thema's die aansluiten bij het kind
- Zinsvorming: stimuleren van het bouwen van zinnen via visuele ondersteuning en herhaling
- Begrijpend luisteren en taalbegrip: door opdrachten, spelregels en interactie
- Communicatie: stimuleren van beurtgedrag, vragen stellen, reageren en sociaal taalgebruik
- OMFT (oro-myofunctionele therapie): verbeteren van de mond- en tongspierfunctie

Wat vind je in deze bundel?

- Bordspellen (met challenge kaarten)
- Bingo
- Boter-kaas-en-eieren
- Lotto
- Dobbelsteen
- Logo Race
- Sorteerspel

Deze bundel sluit aan bij de behoefte aan voorspelbaarheid, herhaling en visuele houvast. Zo wordt elk spel een veilig en plezierig leermoment dat écht iets oplevert – zowel op taalvlak als op communicatief en sociaal gebied.

Veel speel- en oefenplezier met deze bundel!

Inhoud

Spelbord.....	4
Spelbord met challenges.....	9
Bingo.....	12
Boter-kaas-en-eieren.....	15
Lotto.....	17
Dobbelsteen.....	19
Logo Race.....	21
Sorteer spel.....	26
Spelideeën.....	30

SPELBORD

Het multifunctioneel spelbord is ontworpen om spelenderwijs te oefenen met verschillende logopedische doelen. Het bord is flexibel inzetbaar en past zich aan de behoeften van de speler(s) aan.

Doelen:

- Stimuleren van spraak en articulatie op een leuke manier.
- Oefenen van taalbegrip, woordenschat en zinsvorming.
- Bevorderen van mondmotoriek en stemgebruik.
- Vergroten van motivatie en betrokkenheid tijdens therapie.
- Samen spelen en communiceren in een veilige setting.

Materialen:

- Een spelbord (uitgeprint of gelamineerd)
- Woordkaarten
- Pionnen en een dobbelsteen
- Eventueel klittenband of kneedgum zodat je de woordkaarten/woorden kan vastmaken en makkelijk verplaatsen op het spelbord

Uitleg:

- Iedere speler kiest een pion en zet die op START.
- Gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion het aantal vakjes vooruit.
- Laat het kind de woorden noemen/lezen die in de vakjes staan.
- Als het woord correct benoemd/gelezen wordt, mag je blijven staan of vooruit voor een bonus (optioneel). Anders blijf je staan of ga 1 vakje terug (ook optioneel, afhankelijk van speelniveau).
- Wie als eerste de FINISH bereikt, wint! Maar: samen oefenen = samen winnen blijft het belangrijkste doel.

		1 stap achteruit 😞				EINDE
--	--	-----------------------	--	--	--	-------

--	--	--	--	--	--	--

			Je mag nog een keer 🎲			
--	--	--	-----------------------------	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

START				2 stappen vooruit 😊		
-------	--	--	--	------------------------	--	--

						EINDE
--	--	--	--	--	--	--------------

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

START						
--------------	--	--	--	--	--	---

	1 stap achteruit 😞				EINDE
		Je mag nog een keer 🎲			
START			2 stappen vooruit 😊		

					EINDE
--	--	--	--	--	--------------

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

START					
--------------	--	--	--	--	--

SPELBORD MET CHALLENGES

Het multifunctioneel spelbord is ontworpen om spelenderwijs te oefenen met verschillende logopedische doelen. Het bord is flexibel inzetbaar en past zich aan de behoeften van de speler(s) aan.

Doelen:

- Stimuleren van spraak en articulatie op een leuke manier.
- Oefenen van taalbegrip, woordenschat en zinsvorming.
- Bevorderen van mondmotoriek en stemgebruik.
- Vergroten van motivatie en betrokkenheid tijdens therapie.
- Samen spelen en communiceren in een veilige setting.

Materialen:

- Een spelbord (uitgeprint of gelamineerd)
- Challenge kaarten
- Pionnen en een dobbelsteen

Maak je eigen challenge kaarten!

- Print de blanco kaarten uit en knip ze uit.
- Kies een categorie. Denk aan: spraakklanken, taalbegrip, woordenschat, mondmotoriek, stemgebruik, of vrije keuze.
- Schrijf een korte opdracht op iedere kaart.
- Houd het simpel. Bekijk de challenge ideeën voor inspiratie!

Uitleg

- Iedere speler kiest een pion en zet die op START.
- Gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion het aantal vakjes vooruit.
- Trek een challengekaart van de juiste kleur.
- Voer de opdracht uit op de kaart.
- Als je de opdracht goed uitvoert, mag je blijven staan of vooruit voor een bonus (optioneel). Anders blijf je staan of ga 1 vakje terug (ook optioneel, afhankelijk van speelniveau).
- Wie als eerste de FINISH bereikt, wint! Maar: samen oefenen = samen winnen blijft het belangrijkste doel.

2 stappen
vooruit 😊

Naam van het bordspel:

Je mag
nog een
keer 🎲

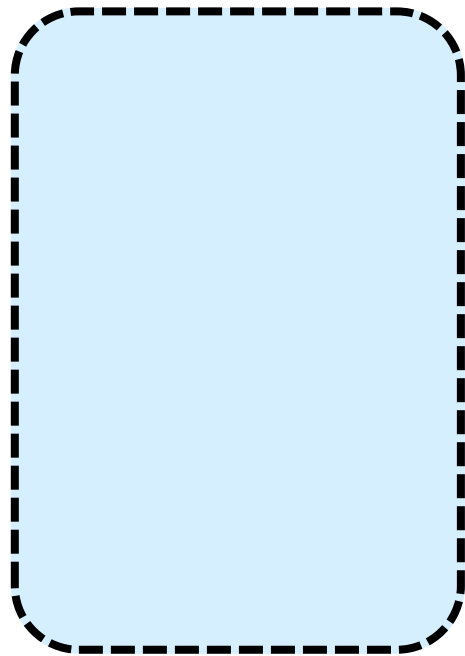
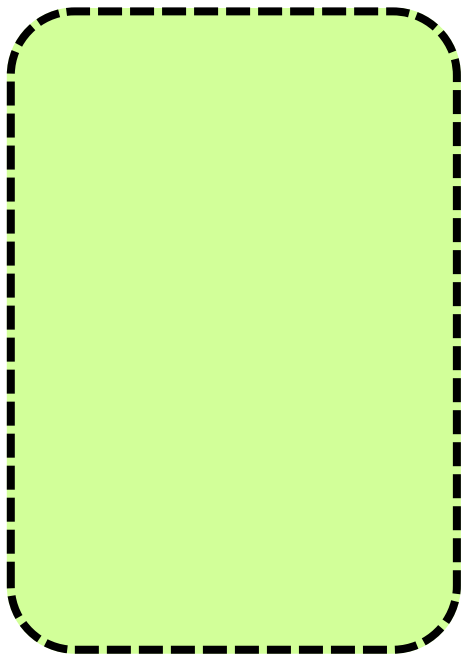
**LEG DE
CHALLENGE
KAARTEN HIER**

EINDE

1 stap
achteruit 😞

START

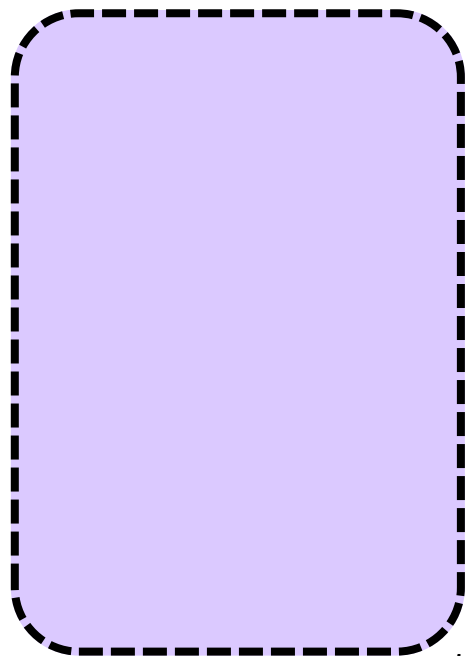
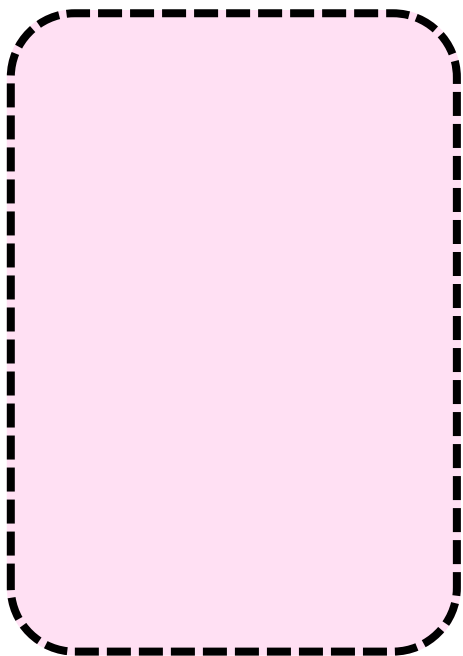




CHALLENGE KAARTEN

CHALLENGE IDEEËN

Zeg 5 woorden met de klank /s/ vooraan.
Vertel in 30 seconden wat je allemaal op een boerderij ziet.
Zeg een woord dat rijmt op /boom/.
Maak een zin met het woord /regen/.
Noem zoveel mogelijk dieren in 15 seconden.
Ik zeg 3 klanken, jij maakt er een woord van: /b/-/a/-/l/.



BINGO

Bingo is een speelse manier om aan spraak, taal, luistervaardigheid, articulatie en woordenschat te werken. Het is makkelijk aan te passen aan verschillende doelen en niveaus en werkt zowel individueel als in groepjes.

Doel:

Kinderen oefenen op een speelse manier met klanken, woorden, zinnen of taalbegrip door middel van bingo. Ze luisteren, herkennen, benoemen of lezen woorden en mogen vakjes afdekken of inkleuren als ze het goed doen.

Materialen:

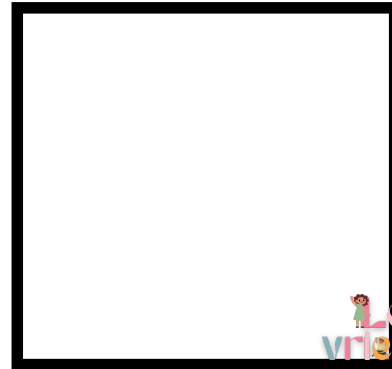
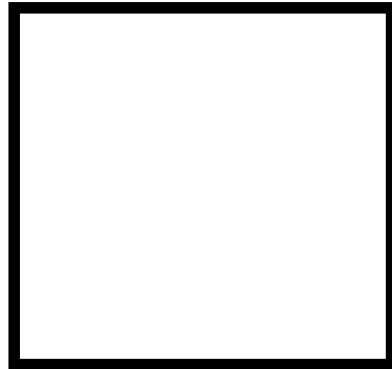
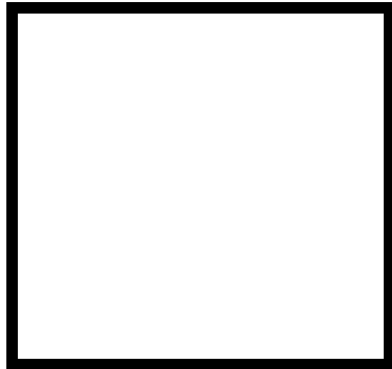
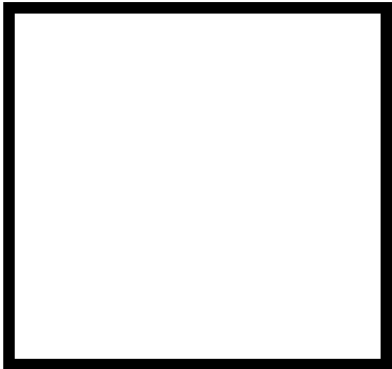
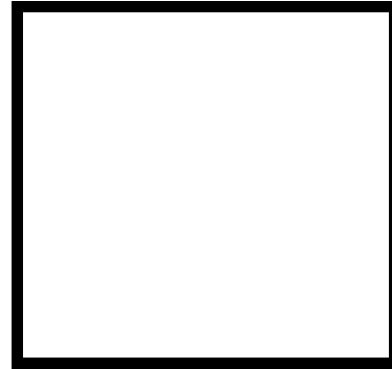
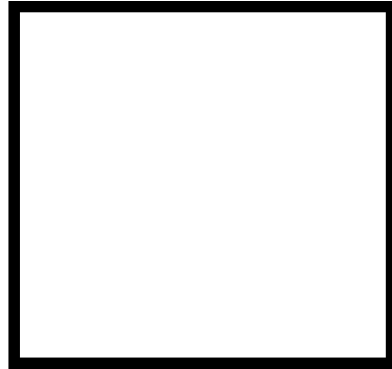
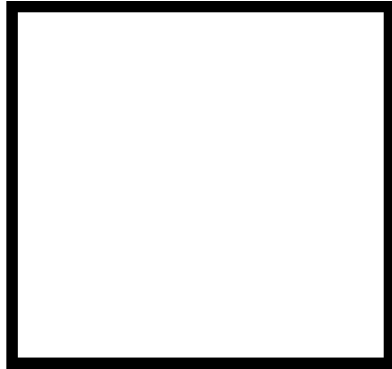
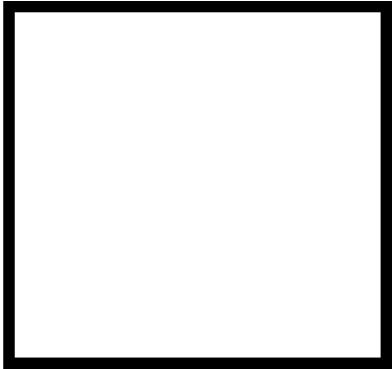
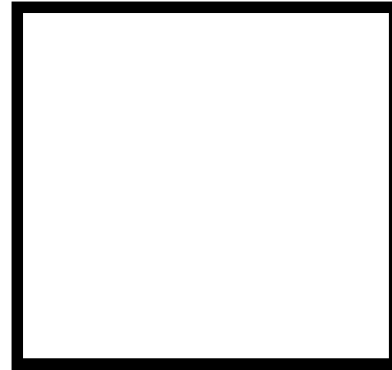
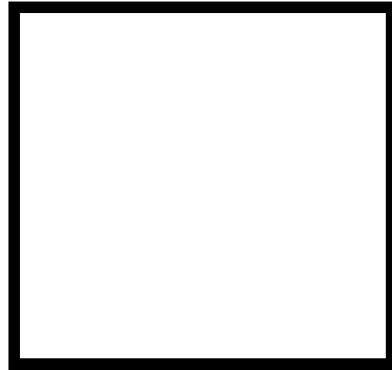
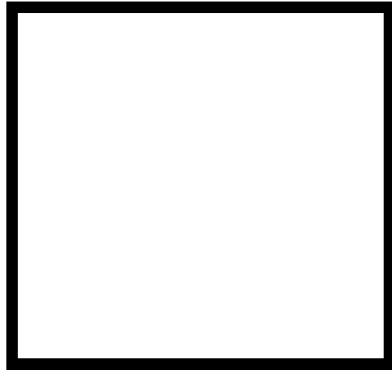
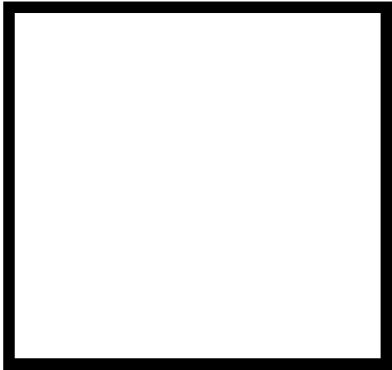
- Bingo-kaarten (uitgeprint of gelamineerd)
- Fiches, stiften of stempels om vakjes af te dekken
- Woordkaarten voor de spelleider (met de woorden die op de bingokaarten staan)
- Woordkaarten voor op het spel
- Eventueel klittenband of kneedgum zodat je de woordkaarten/woorden kan vastmaken en makkelijk verplaatsen

Uitleg:

- Iedere speler krijgt een eigen bingokaart.
- De spelleider trekt een woordkaart of benoemt een woord.
- De speler moet: het woord herkennen (taalbegrip) en het woord benoemen, herhalen of juist uitspreken (articulatie).
- Als de opdracht goed wordt uitgevoerd, mag het vakje worden afgedekt.
- Wie als eerste een rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) vol heeft, roept “BINGO!”

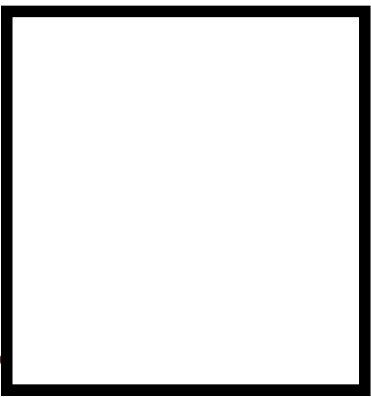
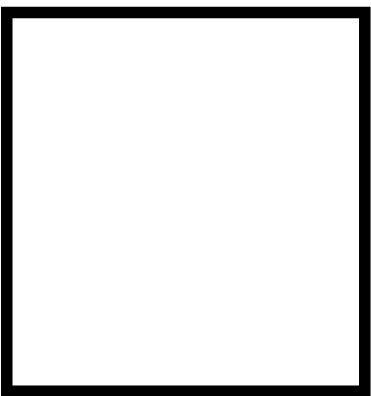
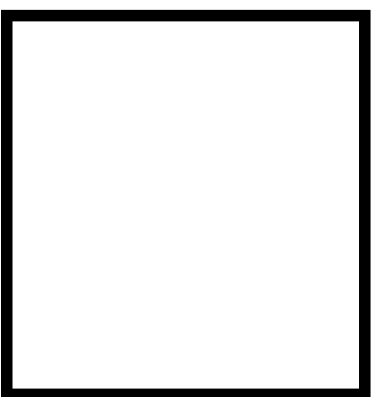
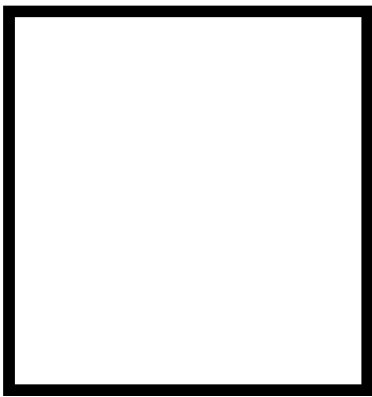
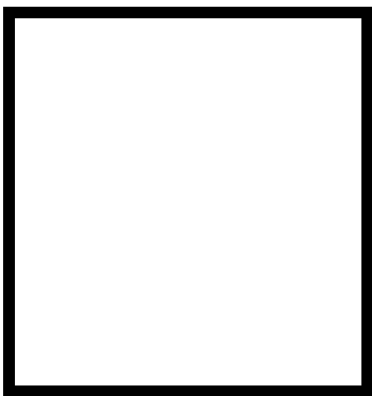
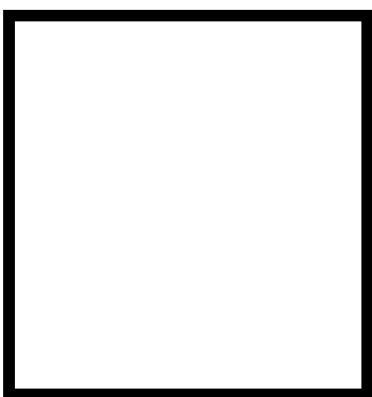
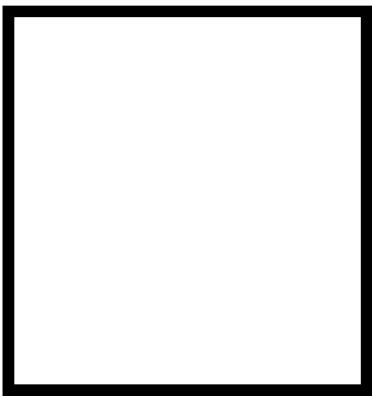
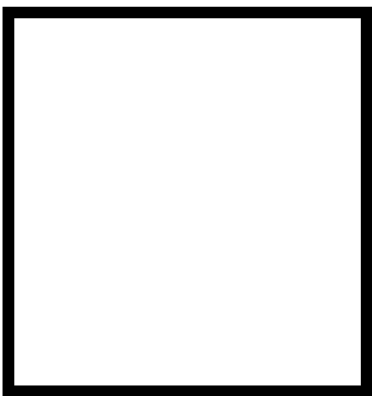
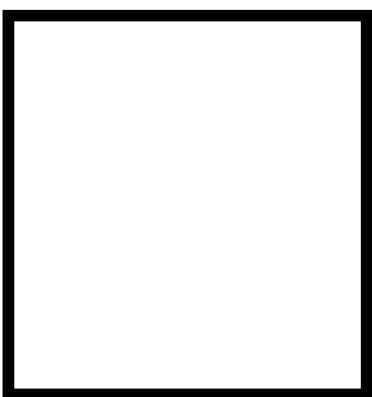
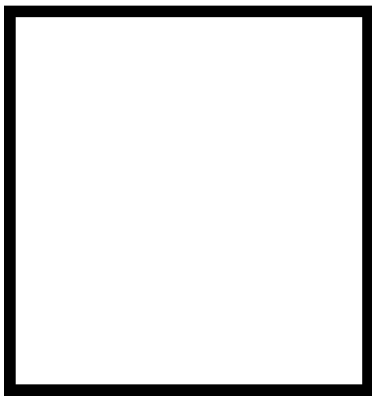
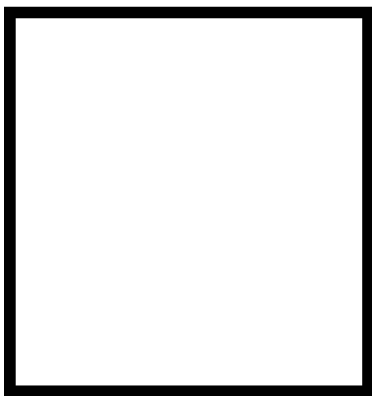
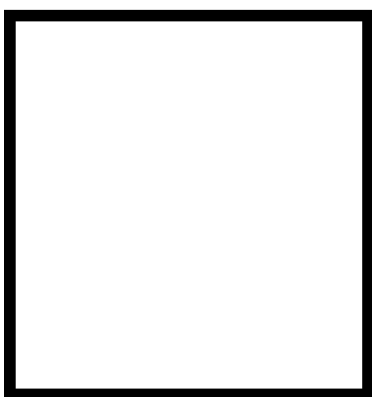


Bingo





Bingo



BOTER, KAAS EN EIEN

Een klassiek spelletje, maar dan met een logopedische twist! Twee spelers (of een speler en de logopedist) proberen drie op een rij te krijgen, maar... vóór je een vakje mag claimen, moet je een taal- of spraakoefening uitvoeren.

Doel:

Spelenderwijs oefenen met klanken, zinnen, woordenschat of taalbegrip terwijl je strategisch probeert te winnen. Geschikt voor snelle herhaling, gericht oefenen of als energizer tussen langere taken.

Materialen:

- Een leeg 3x3 speelveld (uitgeprint of gelamineerd)
- Fiches of stiften om X of O te tekenen
- Woordkaarten of challenge kaarten
- Eventueel klittenband of kneedgum zodat je de woordkaarten/woorden kan vastmaken en makkelijk verplaatsen

Uitleg:

- Kies wie X is en wie O.
- Trek een woordkaart of challenge kaart.
- Benoem/lees het woord of voer de challenge goed uit om een vakje naar keuze te mogen markeren.
- Wie als eerste drie op een rij heeft (horizontaal, verticaal of diagonaal), wint!



Boter, kaas en eieren

LOTTO

Lotto is een eenvoudig spel waarbij spelers proberen een bepaald patroon op hun speelkaart in te vullen door te matchen met de getrokken kaarten of plaatjes. Kinderen oefenen luistervaardigheid, woordenschat, articulatie of zinsvorming door kaartjes te matchen op hun eigen speelbord.

Doel:

Op een speelse manier werken aan spraak, taalbegrip, klankherkenning of zinsbouw. Het draait om het herkennen, benoemen, begrijpen en/of juist uitspreken van woorden of klanken.

Materialen:

- Lotto-kaarten (uitgeprint of gelamineerd)
- Woordkaarten die je op het raster bevestigt en losse woordkaarten om te trekken
- Klittenband of kneedgum zodat je de woordkaarten kan vastmaken en makkelijk verplaatsen

Uitleg

- Iedere speler krijgt een eigen lotto-kaart met plaatjes of woorden.
- De spelleider en het kind trekken om de beurt een losse kaart. Het kind benoemt/leest het woord.
- Herkent een speler het op zijn kaart? Dan mag hij/zij het kaartje leggen.
- Extra: voor je het kaartje mag leggen, moet je een bijpassende oefening uitvoeren!
- Wie zijn kaart als eerste vol heeft, wint.



Lotto

DOBBELSTEEN

Met een dobbelsteen kun je logopedische oefeningen aanpassen door elke zijde een andere opdracht toe te wijzen m.t.b. bijv. articulatie, OMFT of zinsvorming.

Doel:

De multifunctionele dobbelsteen is bedoeld om logopedische doelen op een speelse manier aan te pakken. De dobbelsteen is flexibel inzetbaar en aanpasbaar per kind, per sessie en per doelgebied.

Je kunt hem gebruiken voor o.a.:

- OMFT: tongpositie, lipsluiting, slikken
- Articulatie: klankoefeningen in isolatie, woord- of zinsniveau
- Taal: woordenschat, zinsvorming, grammatica
- Auditieve vaardigheden: luisteren, klankonderscheiding, rijmen
- Communicatie: beurtgedrag, vragen stellen, vertellen

Materialen:

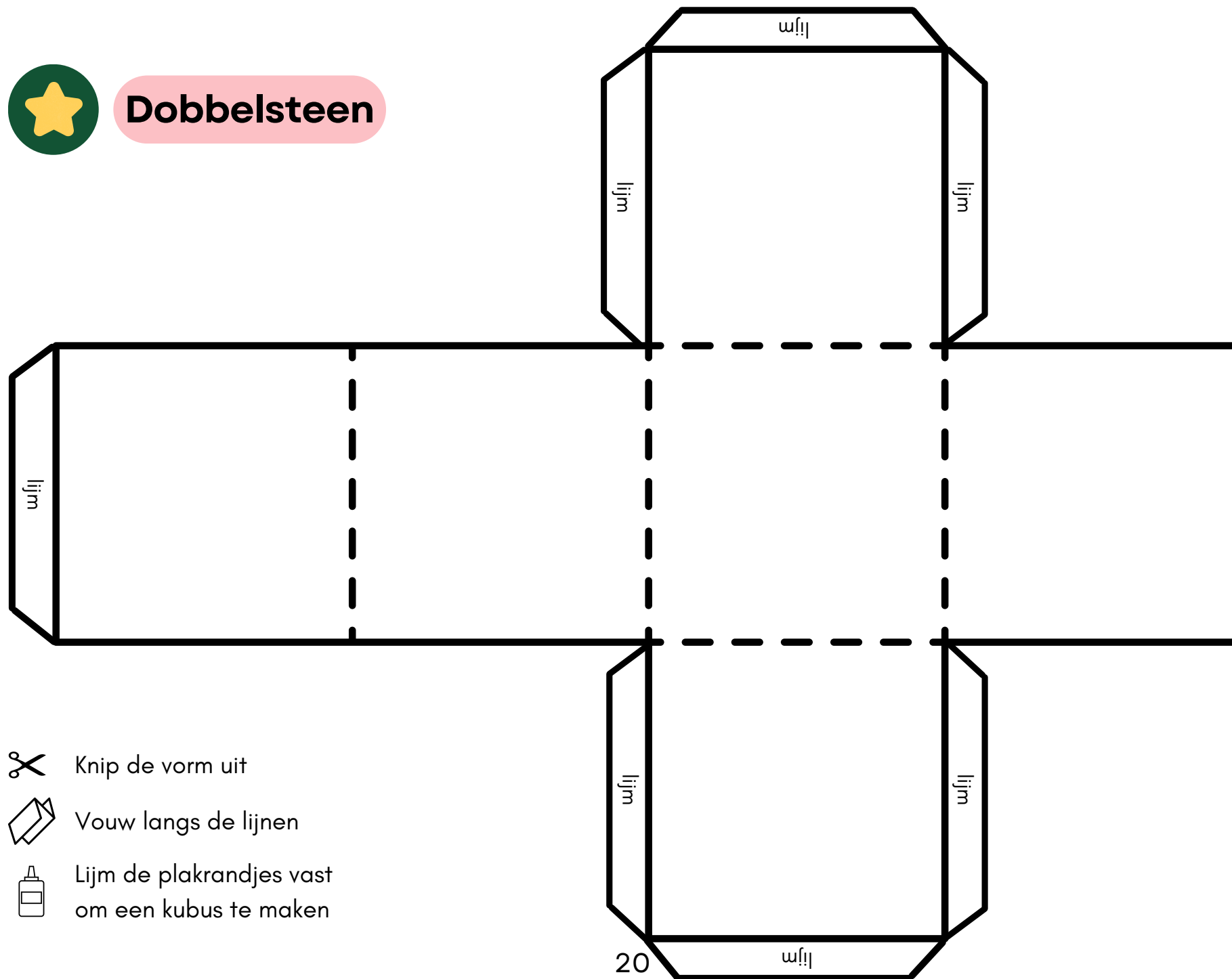
- Printbare dobbelsteensjabloon (karton of dik papier)
- Schaar
- Lijm of plakband
- Klittenband, (uitwisbare) stift, pictogrammen, stickers

Uitleg


- Print en knip de dobbelsteensjabloon uit (op karton of dik papier).
- Vouw de dobbelsteen langs de lijnen.
- Lijm of plak de randjes aan elkaar om een stevige kubus te maken.
- Kies een thema of doelgebied, bijvoorbeeld: articulatie / OMFT / zinsvorming.
- Voorzie elke zijde van een oefening, symbool of opdracht. Je kunt dit doen met:
 - Klittenband om kaartjes te wisselen.
 - Uitwisbare stift om opdrachten erop te schrijven.
 - Stickers of pictogrammen voor visuele ondersteuning.
 - Laat het kind gooien met de dobbelsteen.
 - Voer samen de oefening uit die op de bovenste zijde verschijnt.




Dobbelsteen



 Knip de vorm uit

 Vouw langs de lijnen

 Lijm de plakrandjes vast om een kubus te maken

LOGO RACE

De Logo Race is een speels taalspel waarbij het kind met een autootje over een racebaan rijdt en bij elke stop een logopedische opdracht uitvoert.

Doel:

De Logo Race is een speelse en motiverende manier om logopedische doelen te oefenen, zoals articulatie, woordenschat, zinsvorming, auditieve vaardigheden of OMFT. Door beweging te combineren met taal stimuleer je actieve betrokkenheid.

Materialen:

- Racebaan
- Speelauto
- Cijfers (1 t/m 12) als stops op de racebaan
- Kneedgum of klittenband om de cijfers of kaartjes te bevestigen
- Blanco kaartjes met woorden/opdrachten of woordkaarten
- Optioneel: dobbelsteen

Uitleg:

- Bevestig de cijfers (1 t/m 12, eigen keuze hoeveel je bevestigt) als stops op de racebaan met kneedgum of klittenband.
- Leg bij elk cijfer een woord- of opdrachtkaartje dat past bij het logopedisch doel.
- Laat het kind met een auto over de racebaan racen. Bij elk cijfer (stop) voert het kind de bijbehorende oefening uit.
- Herhaal tot het kind de finish bereikt.
- Je kunt de race aanpassen per kind, thema of doel.
- Variatie: Gebruik een dobbelsteen om het aantal vakjes te bepalen dat de auto vooruit mag gaan.



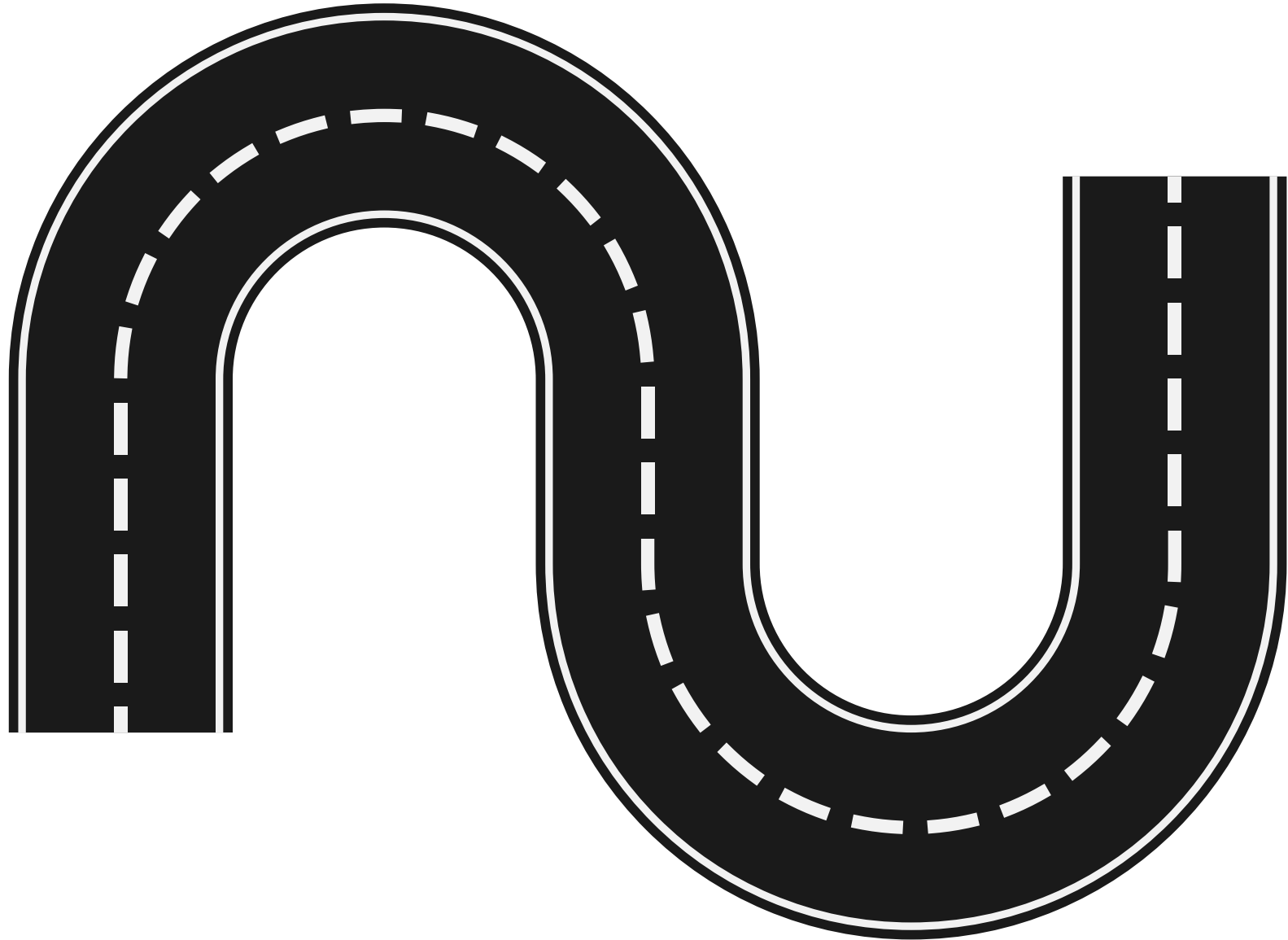
Logo Race

A winding road graphic with a dashed center line and solid outer lines. Six numbered boxes are placed along the road for logo placement:

- 1: Pink box at the start of the road.
- 2: Light blue box at the top of the first curve.
- 3: Orange box at the top of the second curve.
- 4: Pink box at the bottom of the second curve.
- 5: Light blue box at the bottom of the third curve.
- 6: Orange box at the top of the final straight section.

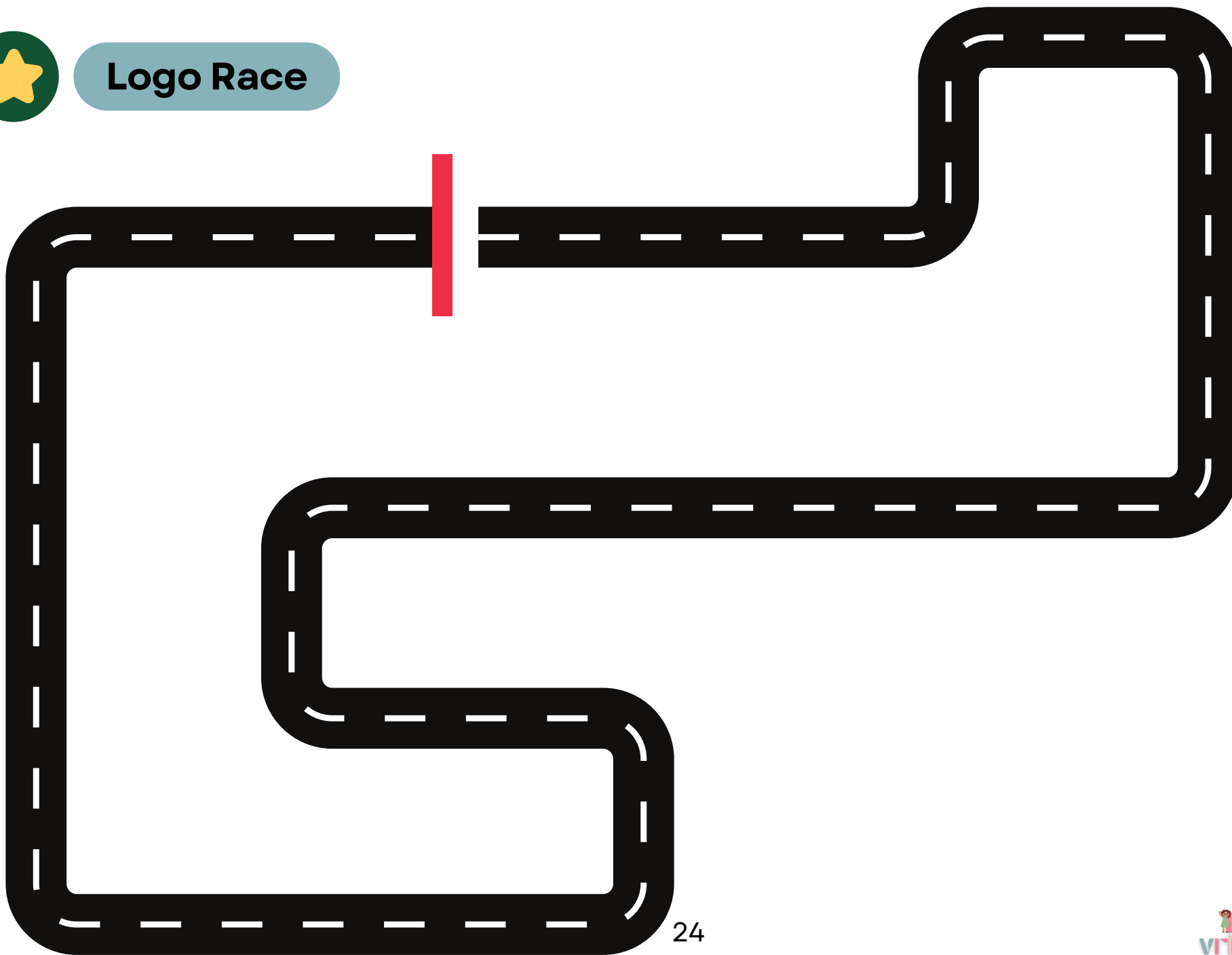


Logo Race





Logo Race





Logo Race kaartjes



SORTEERSPEL

Met het sorteerspel oefen je op een speelse manier taalvaardigheden zoals klankherkenning, woordenschat en categoriseren.

Doel:

Het sorteerspel stimuleert taalontwikkeling door kinderen woorden of afbeeldingen te laten categoriseren op basis van bijvoorbeeld beginklank, eindklank, betekenis, thema of grammaticale kenmerken. Het spel bevordert fonologisch bewustzijn, woordenschat, klankherkenning en semantisch geheugen.

Materialen:

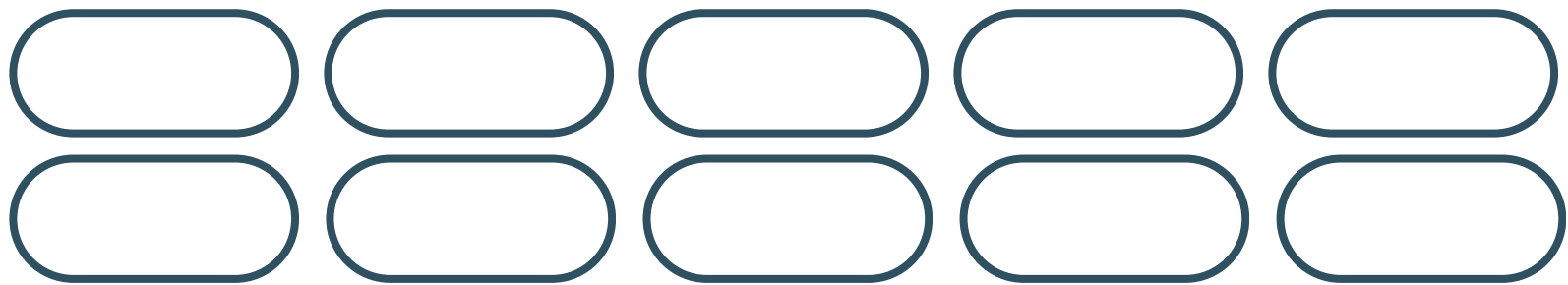
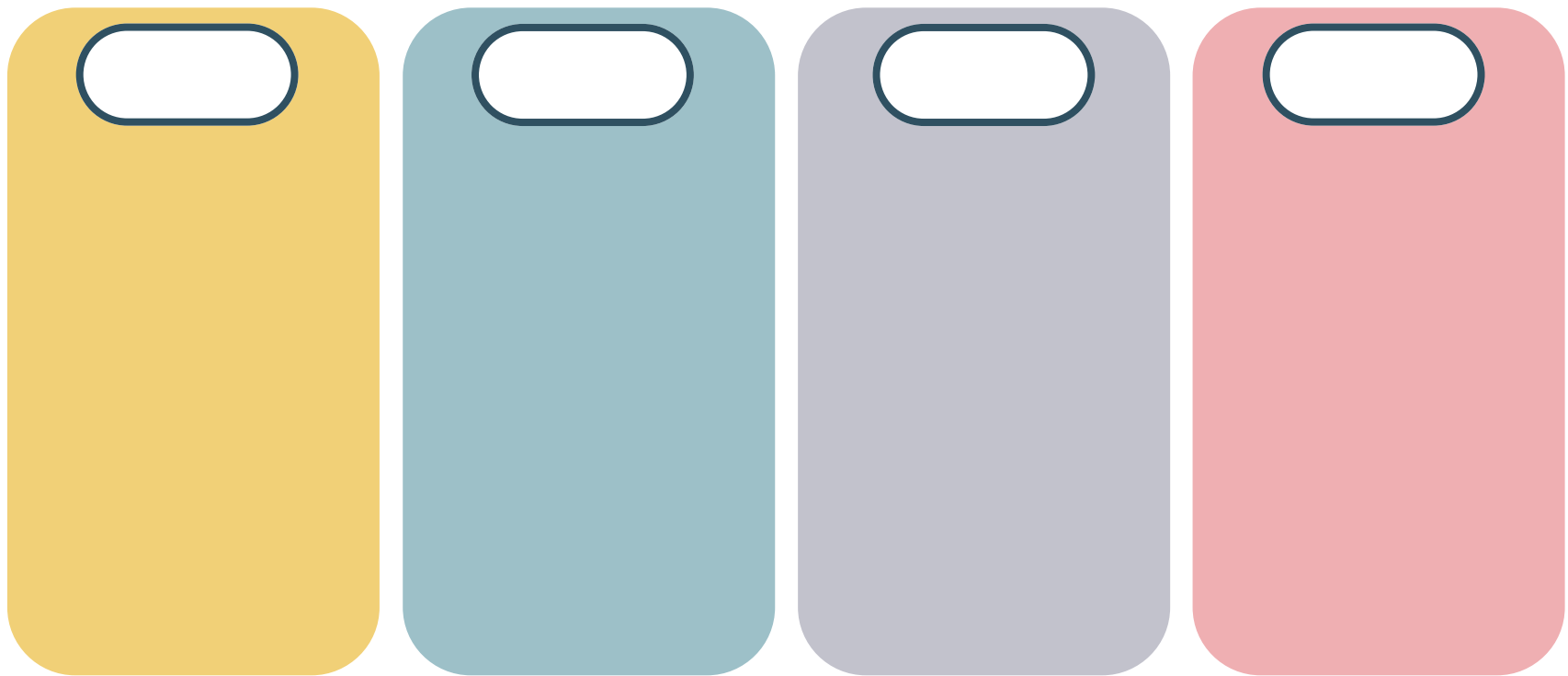
- Woordkaarten of uitgeschreven woorden
- Sorteervellen
- Schaar, lijm of klittenband/kneedgum
- (Optioneel) stiften/potloden om zelf woorden te schrijven

Uitleg:

- Kies een sorteerthema, zoals beginklanken (bijv. /s/ en /k/), betekenisgroepen (dieren / voedsel), enkelvoud & meervoud, enz.
- Geef het kind een reeks woorden of woordkaarten.
- Laat het kind de woorden sorteren in de juiste kolom:
 - Dit kan door plakken, schrijven, of met klittenband/kneedgum bevestigen.
- Bespreek samen waarom het woord in die categorie hoort, en geef eventueel uitbreiding of feedback.



Sorteespel

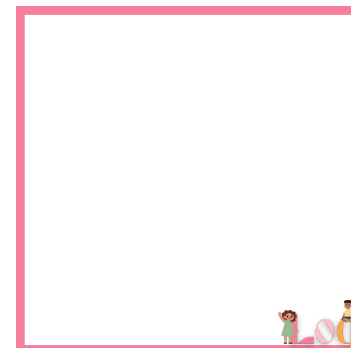
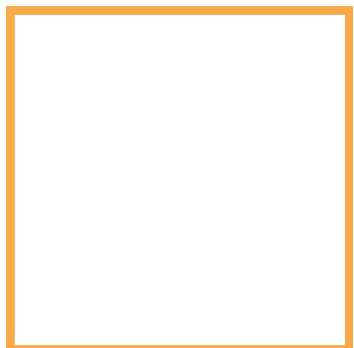
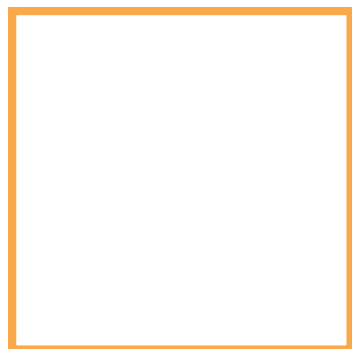
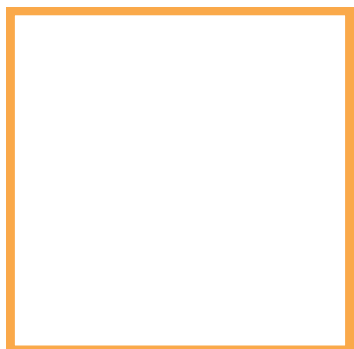
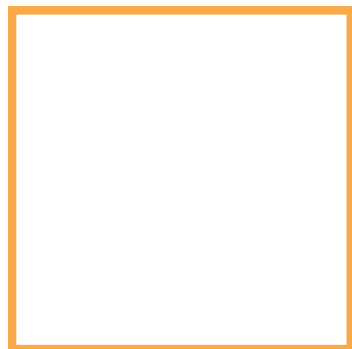




Sorteespel



Sorteerspel



SPELIDEEËN

Ideeën hoe je populaire gezelschapsspellen kunt koppelen aan logopedische doelen zoals articulatie, taal, auditieve vaardigheden of OMFT.

Twister

Elke kleur staat voor een taalgebied of oefening (bijv. rood = klank /s/, blauw = zinnen maken, geel = auditieve discriminatie, groen = OMFT).

Voorbeeld: Voor je je hand/voet op een kleur zet, moet je een woord zeggen met de bijbehorende klank of een zin maken.

Banana Joe

Elke banaan staat voor een kaartje met een opdracht (articulatie, woordenschat, zinsbouw).

Voorbeeld: Voor je een banaan trekt, voer je de oefening uit die erop staat. Springt Banana Joe eruit? Dan vertel je wat hij deed of gebruik het als motivatieherstart.

Dokter Bibber

Ieder onderdeel krijgt een kaartje met een taalopdracht.

Voorbeeld: Als je het onderdeel eruit haalt, moet je een zin maken met dat woord of een klankoefening doen die erbij hoort.

Holle Bolle Big

Elke hamburger heeft een woord, klank of oefening.

Voorbeeld: Voor je een hamburger geeft, zeg je een zin met het woord of oefen je de klank. Als de big 'knalt', mag je juichen of een bonusopdracht doen.

Tip: Gebruik stickers, pictogrammen of kleine kaartjes om opdrachten aan elk onderdeel toe te voegen. Zo worden gewone spellen logopedisch inzetbaar én super leuk!