

Spellen Taalzee

Bij alle spellen in Taalzee moeten de opgaven binnen een bepaalde tijd opgelost worden. Bij de meeste spellen is dat 20 seconden. Alle spellen bevatten opgaven die variëren van heel makkelijk tot heel moeilijk. Voor elk goed antwoord krijgt de speler een bepaald aantal muntjes, wat afhankelijk is van de snelheid waarmee de vraag is beantwoord. Met deze muntjes kunnen zij hun prijzenomgeving weer mooier maken.

<p>Zinsontleden</p> <p>In dit spel wordt de taalvaardigheid redkundig ontleden geoefend. De speler moet de functie van de zinsdelen benoemen. Denk hierbij aan het benoemen van de persoonsvorm, het onderwerp, het lijdend voorwerp, het meewerkend voorwerp en het gezegde. Er zijn ook opgaven waarbij de speler een zin moet opdelen in zinsdelen.</p> <p>Een voorbeeldopgave: "Ik word later straaljagerpiloot." Wat is IK? Het lijdend voorwerp, het meewerkend voorwerp, het werkwoordelijk gezegde, het onderwerp of de persoonsvorm.</p>	<p>Woord benoemen</p> <p>In dit spel wordt de taalvaardigheid taalkundig ontleden geoefend. De speler moet de woordsoort van de woorden benoemen. Denk hierbij aan het benoemen van lidwoorden, voornaamwoorden, telwoorden, werkwoorden, bijwoorden, tussenwerpsels en voegwoorden.</p> <p>Een voorbeeldopgave: "Ik geef de hond te eten." Wat is de? Een werkwoord, een lidwoord, een zelfstandig naamwoord, een voornaamwoord, een telwoord of een bijvoeglijk naamwoord.</p>
<p>Woordvormen</p> <p>Bij dit spel moeten kinderen woorden omzetten in de juiste woordvorm. Het spel traint daarmee o.a. de kennis van verkleinwoorden, bijvoeglijke naamwoorden, meervoudsvormen en de trappen van vergelijking. Er zijn ook opgaven waarbij kinderen het juiste aanwijzende voornaamwoord (die/dat/deze/dit) of lidwoord moeten invullen.</p> <p>Een voorbeeldopgave: "Eén riem." Vijf.....</p>	<p>Werkwoorden</p> <p>In dit spel komen alle aspecten van werkwoordspelling (tegenwoordige tijd, verleden tijd, voltooid tijd, gebiedende wijs enz.) aan bod. De speler krijgt een zin aangeboden en moet het werkwoord in de juiste vorm invullen.</p> <p>Een voorbeeldopgave: " U (kunnen) daar plaatsnemen." (t.t).</p>
<p>Spreekwoorden</p> <p>In dit spel wordt de betekenis van verschillende spreekwoorden geoefend. De speler moet van ieder spreekwoord de juiste betekenis kiezen uit meerdere antwoordmogelijkheden. Er zijn ook opgaven waarbij er een betekenis wordt gegeven en het juiste spreekwoord gekozen moet worden.</p> <p>Een voorbeeldopgave: geen vuiltje aan de lucht, zich een hoedje schrikken, iemand de hand boven het hoofd houden of in de pan hakken.</p>	<p>Lezen</p> <p>In dit spel wordt het technisch lezen geoefend. De speler krijgt een stukje tekst gepresenteerd en moet tijdens het lezen de niet-bestaande woorden aanklikken. Op die manier kan de speler oefenen met steeds vlotter lezen.</p>

<p>Letterchaos</p> <p>In Letterchaos zijn de letters van het woord door elkaar gehusseld. De speler moet de letters weer in de juiste volgorde plaatsen om een bestaand woord te vormen.</p> <p>Een voorbeeldopgave: hnad.</p>	<p>Goed gespeld</p> <p>In dit spel wordt spelling geoefend. Er worden zes woorden aangeboden, waarvan vijf verkeerd gespeld en één juist gespeld. Het juist gespelde woord dient te worden aangeklikt.</p> <p>Voorbeeldopgave: "Welk woord is goed gespeld?" tehp, peer, poor, peeg, teep of pehr.</p>
<p>Flits</p> <p>In dit spel wordt het spellen van verschillende woorden geoefend. Een woord wordt kort op het scherm gepresenteerd ('geflitst'), waarna het op de juiste manier geschreven dient te worden. Er zijn meerdere 'flitsmogelijkheden'; soms wordt het complete woord kort getoond, een andere keer worden de letters één voor één getoond.</p>	<p>Dictee</p> <p>In dit spel wordt het spellen van verschillende woorden geoefend. Spelers horen een zin, waarna één woord uit die zin wordt herhaald. Dat woord dient op de juiste manier geschreven te worden.</p>
<p>WNF quiz</p> <p>De WNF quiz is een spel dat is gerealiseerd in samenwerking met het Wereld Natuur Fonds. Hier kunnen spelers met leuke quizvragen hun kennis over wilde dieren testen.</p> <p>Voorbeeldopgave: "Wat is NIET waar over walvissen?" De potvis is de grootste tandwalvis. De dwergvinvis is de kleinste baardwalvis. Baardwalvissen hebben twee ademgaten en tandwalvissen één. De gestreepte dolfijn leeft alleen.</p>	<p>Woordenschat</p> <p>Dit spel test de woordkennis/woordenschat van de speler. De vraag bestaat uit een woord en vervolgens moet de juiste betekenis uit meerdere antwoordmogelijkheden gekozen worden.</p> <p>Voorbeeldopgave: moed = mopperen, zorgzaam, dapper, lief of braaf.</p>
<p>Analogieën</p> <p>Dit spel biedt uitdaging aan de bovenbouw op het gebied van taal door in te spelen op algemene kennis, woordbetekenis en het leggen van verbanden. Het spel kent drie verschillende soorten opgaven. Ontbrekende woorden aanvullen, verbanden vinden en woorden vinden met het genoemde verband. Het spel gaat tegelijkertijd aan met 'Spreekwoorden' wanneer het kind een score van 500 heeft gehaald bij het 'Lezen' spel.</p>	<p>Woordwolk</p> <p>Dit spel draait om de woordenschat van de speler. De speler kiest de woorden die horen bij het getoonde woord. Spelers gebruiken hiervoor hun woordenschat en woordnetwerken om tot het juiste antwoord te komen.</p>

<p>Antoniemen</p> <p>Dit spel draait om woorden met een tegengestelde betekenis. Er wordt een woord getoond en uit vijf antwoordopties kiest de speler het juiste antoniem.</p>	<p>Husselzinnen</p> <p>Dit spel draait om één van de deelvaardigheden van begrijpend lezen: verwijswoorden en relaties. Spelers krijgen een aantal zinnen te zien en moeten deze in de juiste volgorde slepen om zo het verhaaltje kloppend te maken.</p>
<p>Voorspellen</p> <p>Dit spel draait om één van de deelvaardigheden van begrijpend lezen: voorspellen waar een tekst over zal gaan. Spelers zien een foto (soms met een titel) en moeten voorspellen waar de bijbehorende tekst over zou kunnen gaan. De tekst zelf krijgen ze niet te lezen.</p>	<p>Gatentekst</p> <p>Een bekende oefening: vul de gaten in de tekst met de juiste woorden. Om de gaten in de tekst goed te kunnen vullen, moeten kinderen de tekst aandachtig lezen, gebruik maken van hun woordenschat en verbanden tussen de zinnen in de tekst leggen. We vinden leesplezier heel belangrijk en daarom hebben we teksten geschreven met aansprekende weetjes en leuke grapjes.</p>
<p>Deze spellen zijn ook geschikt voor jonge spelers / kleuters</p>	
<p>Geheugen</p> <p>Dit spel meet en traint het werkgeheugen. De speler hoort een reeks getallen en moet deze in de juiste volgorde weer noteren. Een goed werkgeheugen is heel belangrijk voor taal, bijvoorbeeld om al die regels van spelling te kunnen onthouden, maar ook om te onthouden wat je net allemaal in een verhaaltje hebt gelezen.</p>	<p>Rijmen</p> <p>In dit spel van Taalzee moeten spelers een afbeelding of een gesproken woord koppelen aan een afbeelding waar het op rijmt. Daarmee oefenen ze spelenderwijs met het vinden van rijmwoorden.</p>
<p>Zoek de oe</p> <p>In dit spel gaan spelers op zoek naar losse klanken die verstopt zitten in woorden of verstopt zitten tussen andere klanken. Ze moeten bijvoorbeeld een plaatje aanklikken waarvan het woord begint met een bepaalde klank of waar een bepaalde klank in voorkomt. Spelers verkennen hiermee de relatie tussen de klanken die ze horen en de tekens die ze op schrift (of moderner: op de computer) tegenkomen. Dit is de basis van het lezen en schrijven.</p>	<p>Wat is het?</p> <p>Dit spel test de woordkennis/woordenschat van jonge spelers. Dankzij plaatjes en audio-ondersteuning is dit spel al vanaf de kleuterklas te spelen. Spelers horen een woord en moeten daarbij het juiste plaatje kiezen.</p>
<p>Wat lees je?</p> <p>In dit spel lezen spelers een woord en kiezen ze vervolgens welke van de vier getoonde afbeeldingen het woord uitbeeldt. Zo oefenen spelers in de onderbouw de leesvaardigheid wanneer ze starten</p>	<p>Kijk en lees</p> <p>Dit spel is voor de beginnende lezer. Er wordt een plaatje getoond en uit vier woorden moet de speler het woord kiezen dat bij het plaatje past. Dit woord beschrijft wat er op het plaatje te zien is.</p>

<p>met lezen en stappen ze daarna eenvoudiger over naar spellen om technisch lezen te oefenen, zoals het spel 'Lezen' van Taalzee. Het spel is automatisch beschikbaar voor spelers met een score 200 bij 'Zoek de Oe' en gaat uit wanneer de speler een score van 450 heeft gehaald bij 'Lezen' of 'Goed gespeld'.</p>	
---	--