

4-6 jaar | Rekenen**Tel mee onder water**

Je kind wijst plaatjes aan en oefent met tellen.

1. Kies een rij. Wijs ieder dier of elke schelp één keer aan en tel hardop.
2. Kies een andere rij. Hoeveel zijn het er met één erbij? Je hoeft niets te tekenen.
3. Bedek met je hand één dier of schelp. Hoeveel kun je nog zien?
4. Ik denk aan een rij met meer dan twee en minder dan vier dieren. Welke rij bedoel ik?
5. Laat je kind een rij kiezen en jou een telvraag stellen.

4-6 jaar | Wereld ontdekken**Kleuren & vormen**

Je kind kan aanwijzen; de namen oefenen jullie samen.

1. Kies een kleur en zoek de vorm die erbij hoort.
2. Kies in gedachten een vorm. Beschrijf de kleur of de hoeken zonder te wijzen.
3. Welke twee vormen hebben vier hoeken? Hoe verschillen ze van elkaar?
4. Zoek in de badkamer iets dat op een van de vormen lijkt.
5. Laat je kind een vorm kiezen en geef samen die vorm een grappige naam.

Kies één spelletje en volg de ideeën van je kind. Maak het eenvoudiger met een hint, of moeilijker door van rol te wisselen. Blijf bij je kind tijdens het badderen.

4-6 jaar | Zoeken | 5 zoekplaatjes

De grote badspeurtocht

Voor kinderen die graag samen plaatjes zoeken.

1. Zoek de vijf voorbeeldplaatjes terug in de zee.
2. Kies een ander dier op de poster. Geef één hint tegelijk.
3. Kijk naar een stukje van de poster, kijk weg en noem drie dingen.
4. Beschrijf waar iets staat met boven, onder of naast. De ander raadt.
5. Kies twee dieren. Waar gaan ze samen naartoe? Bedenk om de beurt wat er gebeurt.

4-6 jaar | Taal

Mijn eerste letters

Je kind hoeft nog niet te kunnen lezen.

1. Kies een plaatje en zeg het woord hardop. Wijs daarna de letter erboven aan.
2. Kies een ander woord. Zeg de eerste klank langzaam en laat de ander het plaatje zoeken.
3. Bedenk samen een nieuw woord dat met m, b of v begint.
4. Kijk naar de grote en kleine letter in één vak. Waarin lijken ze op elkaar?
5. Laat je kind een plaatje kiezen en er een korte zin mee maken.

Kies één spelletje en volg de ideeën van je kind. Maak het eenvoudiger met een hint, of moeilijker door van rol te wisselen. Blijf bij je kind tijdens het badderen.

4-6 jaar | Rekenen**Tel mee tot 10**

Een volgende stap als tellen tot vijf al lukt.

1. Kies een getal en tel samen de stippen.
2. Noem een ander getal. Welk getal komt ervoor en welk getal erna?
3. Kies zelf een startgetal en tel terug naar één.
4. Kies twee getallen. Waar zie je meer stippen? Hoeveel meer?
5. Laat je kind een getal kiezen. Raad het met vragen waarop alleen ja of nee mag worden geantwoord.

4-6 jaar | Taal**Zo anders!**

Je kind ontdekt graag verschillen tussen plaatjes.

1. Wijs de volle emmer aan. Waar staat de lege emmer?
2. Kies een ander plaatje. De ander zoekt het tegenovergestelde.
3. Bedenk samen iets in de badkamer dat groot of klein is.
4. Maak een zin met boven. Maak daarna een nieuwe zin met onder.
5. Laat je kind een tegenstelling noemen en raad zelf welke erbij hoort.

Kies één spelletje en volg de ideeën van je kind. Maak het eenvoudiger met een hint, of moeilijker door van rol te wisselen. Blijf bij je kind tijdens het badderen.

4-6 jaar | Wereld ontdekken**Wat voor weer is het?**

Voor kinderen die graag vertellen wat ze buiten zien.

1. Welk weer zag je vandaag? Wijs het aan en vertel er iets over.
2. Kies een weersoort. Wat zou je aantrekken als je naar buiten gaat?
3. Kan het tegelijk zonnig zijn en regenen? Vertel of je dat al eens hebt gezien.
4. Bedenk een avontuur voor Pip op een dag met veel wind.
5. Laat je kind de weerman of weervrouw spelen. Welk weer voorspelt het voor morgen?

6-10 jaar | Zoeken | 10 zoekplaatjes**De grote badspeurtocht**

Voor kinderen die al wat nauwkeuriger zoeken.

1. Zoek de tien voorbeeldplaatjes terug in de grote tekening.
2. Kies iets anders in de zee. Geef telkens één hint, zonder te wijzen.
3. Kies in het geheim een dier of voorwerp. De ander mag vijf ja/nee-vragen stellen en daarna raden.
4. Bekijk een stukje van de poster, kijk weg en noem vijf dingen. Wissel daarna van stukje.
5. Kies twee dieren en één voorwerp. Verzin samen wat er bij het schip gebeurt.

Kies één spelletje en volg de ideeën van je kind. Maak het eenvoudiger met een hint, of moeilijker door van rol te wisselen. Blijf bij je kind tijdens het badderen.

7-10 jaar | Rekenen**Rekenduik**

Je kind oefent al met optellen en aftrekken.

1. De prijzen zijn per stuk. Kies tien denkbeeldige schelpen als budget. Wat kun je kopen?
2. Verdeel de rollen: klant en verkoper. Spreek een betaalbedrag af en reken het wisselgeld uit.
3. Kies een nieuw budget. Kun je het precies uitgeven? Je mag iets meerdere keren kopen.
4. Koop twee dezelfde dingen. Hoeveel betaal je samen? Kies de volgende ronde iets anders.
5. Laat de verkoper een nieuwe prijs voor één artikel bedenken. Reken daarmee een nieuwe bestelling uit.

7-10 jaar | Taal**Geheimschrift**

Je kind herkent letters en kan korte woorden spellen.

1. Kies een kort woord. Zoek de getallen bij de letters en zeg ze één voor één.
2. De ander zoekt de letters terug en ontcijfert je woord. Wissel daarna van rol.
3. Maak een geheime zin. Pauzeer na ieder woord, zodat de ander weet waar een nieuw woord begint.
4. Kies een dier op de poster en verstuur zijn naam in code.
5. Spreek een thema af, bijvoorbeeld eten. Bedenk daarbinnen ieder een nieuwe geheime boodschap.

Kies één spelletje en volg de ideeën van je kind. Maak het eenvoudiger met een hint, of moeilijker door van rol te wisselen. Blijf bij je kind tijdens het badderen.

7-10 jaar | Zoeken

Avonturenlagune

Je kind kan een korte opdracht met meerdere stappen volgen.

1. Kies een startplek en een bestemming. Vaar met je vinger over de poster.
2. De ander noemt twee plekken om langs te gaan en één dier om te ontwijken.
3. Ga via beide plekken naar je bestemming zonder het gekozen dier aan te raken. Wissel van rol.
4. Maak het moeilijker: noem drie tussenstops in een vaste volgorde.
5. Verzin wat er onderweg gebeurt. Waarom moet je bijvoorbeeld langs de vuurtoren?

7-10 jaar | Taal

Woordgolven

Je kind vindt het leuk om te vertellen en te fantaseren.

1. Kies een personage, een plek en een voorwerp. Vertel wat er gebeurt.
2. Bedenk een probleem voor je personage. Hoe lost het dat op?
3. Vertel om de beurt één zin. Luister naar elkaar en ga verder waar de ander stopt.
4. Vertel hetzelfde begin opnieuw, maar kies nu een ander einde.
5. Kies drie andere plaatjes en maak er samen een nieuw verhaal van.

Kies één spelletje en volg de ideeën van je kind. Maak het eenvoudiger met een hint, of moeilijker door van rol te wisselen. Blijf bij je kind tijdens het badderen.

7-10 jaar | Zoeken

Zeedetective

Je kind kan beschrijven wat het ziet en gerichte vragen stellen.

1. Kies iets in het geheim. Geef één hint tegelijk totdat de ander het vindt.
2. Kies iets nieuws. De ander stelt maximaal vijf ja/nee-vragen en raadt daarna.
3. Bekijk een stukje van de poster, kijk weg en noem vijf dingen.
4. Beschrijf de plek van je vondst zonder de naam te noemen. Gebruik naast, boven of onder.
5. Verzin samen waarom een voorwerp op die plek terecht is gekomen. Kies elke ronde iets nieuws.

Kies één spelletje en volg de ideeën van je kind. Maak het eenvoudiger met een hint, of moeilijker door van rol te wisselen. Blijf bij je kind tijdens het badderen.