

Doel van het spel

Reus Rom is in aantocht! Hij heeft reuzehonger en wil heel kabouterland opeten. Kabouter Pim moet alle kabouters in het dorp, het bos, de tuin en de school waarschuwen voor reus Rom bij de poort van kabouterland komt. Samen kunnen alle kabouters de grote poort toeduwen, zodat de reus niet meer binnen kan. In dit coöperatief leesspel moeten de spelers samenwerken om de reus buiten het kabouterland te houden. Dat doen ze door uitdagende taalopdrachten te vervullen en letters te verzamelen.

De kinderen spelen samen met de kabouterpion, kabouter Pim. Die moet de andere kabouters waarschuwen dat de reus in aantocht is. De reus heeft immers reuzehonger en wil al het lekkers van de kabouters opeten. De kabouter moet naar verschillende plaatsen gaan om iedereen te waarschuwen: het kabouterdorp, de kabouterschool, de kaboutertuin en het kabouterbos. Als hij alle kabouters gewaarschuwd heeft, kunnen ze samen de grote poort dicht duwen, zodat de reus kabouterland niet binnen kan komen.

Niveaubepaling

Het spel kan op 4 verschillende niveaus gespeeld worden:



kleuterniveau: beginnende geletterdheid



basisniveau 1: aanvankelijk lezen op AVI-start



basisniveau 2: aanvankelijk lezen op AVI-M3



basisniveau 3: (aanvankelijk) lezen op AVI-E3

Door de juiste kaart te selecteren, kun je het spel aanpassen aan het niveau van de kinderen.

Materialen

Spelbord



Het spelbord bestaat uit vier zones: het kabouterdorp, de kabouterschool, de kaboutertuin en het kabouterbos. Aan de linkerzijde is er plaats om de verschillende opdrachtkaarten per kleur neer te leggen. Er zijn stapstenen voor de kabouterpion in verschillende kleuren en er zijn rode stapstenen in de vorm van voetstappen voor de reuzenpion.

Dobbelsteen

Bij het spel zit een zeszijdige dobbelsteen waarop enkel de cijfers 1, 2 en 3 staan.

Opdrachtkaarten

Binnen elk niveau vind je vijf verschillende soorten opdrachtkaarten: blauwe, gele, paarse, groene en oranje. Elke kleur komt overeen met een andere vaardigheid die de kinderen inoefenen (zie schema blz. 17). Het niveau staat met een paddenstoel aangegeven op de achterzijde van de kaart. Een paddenstoel met één stip is een kaart van het kleuterniveau, een paddenstoel met vier stippen is een kaart van basisniveau 3. Verder in de spelregels vind je een overzicht van de verschillende opdrachten per niveau (zie blz. 18 e.v.).



Bij de opdrachtkaarten horen duidelijke pictogrammen die aangeven wat de kinderen moeten doen:

PICTOGRAM	INSTRUCTIE	PICTOGRAM	INSTRUCTIE
	zoek op het spelbord		luister
	maak het geluid		rijm
	beeld uit		teken met je vinger na
	hak en klap het woord		hak dit
	teken		maak het woord met de letters
	lees		maak het woord met de woorddelen
	schrijf		rebus

Klinkers en medeklinkers

In het spel zitten verschillende letters: zowel klinkers als medeklinkers. Je vindt ook vijf blanco letterkaartjes. Hierbij kunnen de spelers zelf een letter kiezen. Stop de letterkaartjes in een zakje. Eventueel kun je twee zakjes voorzien: eentje met klinkers en eentje met medeklinkers. Dat maakt het makkelijker om verderop in het spel woorden te maken.

Pionnen

In het spel zitten twee pionnen:

- › pion in de vorm van een kabouter
- › grote pion die de reus voorstelt

Zonefiches

Elke speler moet vier fiches verzamelen: één met een  van het kabouterbos, één met een  van het kabouterdorp, één met een  van de kabouterschool en één met een  van de kaboutertuin.



Verzamelkaart

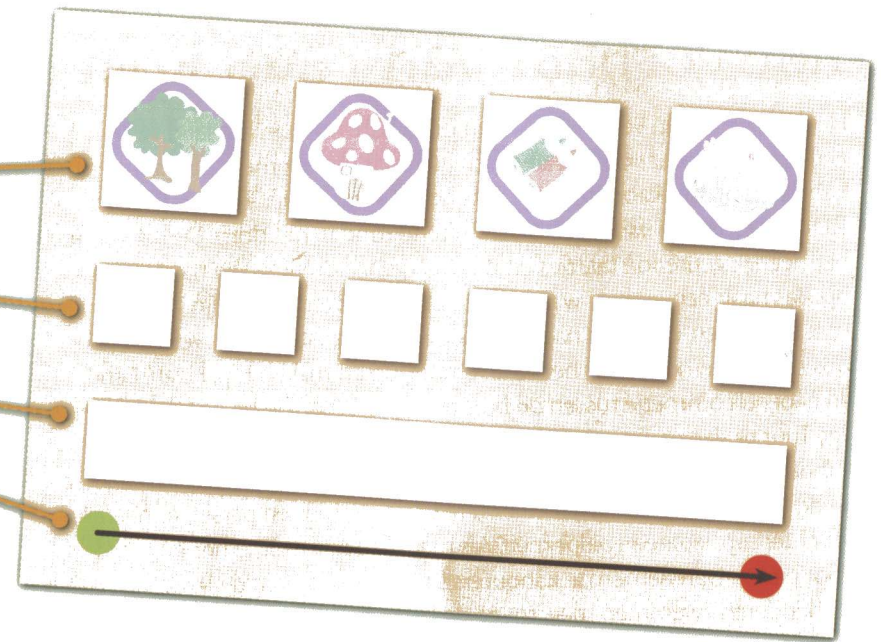
Elke speler krijgt een verzamelkaart waarop hij of zij

- › van elke zone (bos, dorp, school en tuin) een zonefiche verzamelt;
- › de losse klinkers en medeklinkers uit het zakje verzamelt;
- › een woord vormt met de losse letters.

Op de kaart staan een groene bol (start) en een rode bol (stop) om de schrijfrichting (van links naar rechts) aan te duiden.

Poort

Stop de kaart van de poort in het voetje en zet de poort bij het hek. Bij het begin van het spel staat de poort open.



Kaart voor kinderen

Op een extra fiche kun je aan de ene kant het verhaal van reus Rom terugvinden in stripvorm. Aan de andere kant vind je de spelregels, getekend en uitgelegd in eenvoudige bewoording. Zo kunnen de kinderen gemakkelijk zelf aan de slag met het spel.

Zelf te voorzien

- › letterzakje(s)
- › schrijfpotlood
- › blaadjes (al dan niet met schrijflijtjes)

Spelregels

Vorbereiding

- verhaal Vertel het verhaal van de hongerige reus aan de spelers. Het volledige verhaal is te vinden op de vorige pagina. De verkorte versie in stripvorm voor de kinderen vind je terug op de extra fiche. Zo begrijpen de spelers het doel van het spel.
- Kort samengevat: Reus Rom is in aantocht! Hij heeft reuzehonger en wil alles uit het kabouterland opeten. Kabouter Pim moet alle kabouters in het dorp, het bos, de tuin en de school waarschuwen voor de reus bij de poort van het kabouterland komt. Samen kunnen alle kabouters de grote poort toeduwten, zodat de reus niet meer binnen kan.*
- dobbelsteen Leg de dobbelsteen klaar naast het spelbord.
- opdrachtkaarten Bepaal eerst op welk niveau de spelers het spel zullen spelen. Leg de kaarten die je nodig hebt klaar aan de linkerzijde van het spelbord (zie ook 'speloverzicht per niveau').
Speel je met verschillende spelers op een ander niveau, leg dan de kaarten van dezelfde kleur achter elkaar zodat de verschillende niveaus zichtbaar zijn.
- letterzakje Zoek de letters die de kinderen kennen en doe ze in een zakje.
Tip: Zijn er kinderen die minder letters kennen dan andere spelers, dan maak je het best twee verschillende letterzakjes.

- pionnen Zet de pion van de **kabouter** op de grote, rode paddenstoel in het midden van het spelbord.
Zet de pion van de **reus** op de stapsteen van de reus met de oranje cirkel.
- zonefiches Leg de vier soorten zonefiches op het spelbord, telkens op de overeenkomstige zonesymbolen. Per zone leg je evenveel fiches als er spelers zijn. De spelers verzamelen de fiches tijdens het spelen, en leggen ze op hun verzamelkaart bij het overeenkomstige symbool.
- verzamelkaart Geef elke speler een verzamelkaart die ze voor zich neerleggen.
- extra Leg een schrijfpotlood en blaadjes (al dan niet met schrijffijntjes) klaar.

Spelverloop

Dobbelen - opdrachten uitvoeren - letter nemen

De pion van de kabouter vertrekt op de grote, rode paddenstoel in het midden van het spelbord.

De jongste speler mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Hij gaat evenveel stappen vooruit als de dobbelsteen aanwijst.

Voorbeeld: Maties mag als eerste dobbelen. Hij gooit een '3' met de dobbelsteen. Hij mag kiezen welke kant hij uitgaat en zet de kabouter drie stappen vooruit.

Nu zijn er twee mogelijkheden:

1. De kabouter komt terecht **op een blauw, geel, paars, groen of oranje vakje**.
De speler neemt een opdrachtkaart in de overeenkomstige kleur en voert de opdracht uit.
Is de opdracht gelukt, dan neemt de speler een letter uit het letterzakje en legt die op de voorziene plaats op zijn of haar verzamelkaart. Kan de speler een woord maken met de letters, dan zet reus Rom een pas naar

achter. Is de opdracht niet goed uitgevoerd, dan krijgt de speler geen letter.

De beurt van de speler is nu voorbij.

Voorbeeld: Maties komt op een groen vakje terecht. Hij voert de opdracht juist uit en krijgt een letter. Deze legt hij op zijn verzamelkaart. De volgende speler is nu aan de beurt.

2. De kabouter komt **op een rood vakje** terecht.

De speler plaatst de grote pion van de reus een rode stapsteen verder.

De beurt van de speler is nu voorbij.

Voorbeeld: Maties komt op een rood vakje terecht. Hij verplaatst de pion van de reus een stapje vooruit, in de richting van de poort.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Er wordt verder gedubbeld tot de kabouter aankomt bij de tuin, de school, het dorp of het bos (zie volgende paragraaf).

Zonefiches verzamelen

Wanneer de kabouter voorbij het symbool van de tuin, de school, het dorp of het bos komt, dan verdient hij een kaartje van die zone (een zonefiche). Omdat alle spelers met dezelfde pion spelen, krijgen ze allemaal een zonefiche wanneer de kabouter het zonesymbool passeert. De zonefiches liggen op de zonesymbolen van het spelbord. Elke speler mag dus een zonefiche van die stapel nemen en die op zijn of haar verzamelkaart leggen.



Een speler moet niet precies op het vakje van de zone landen, maar er gewoon voorbijkomen. Als de speler op het vakje zelf landt, dan mag hij een opdrachtkaart nemen in een kleur naar keuze.

Voorbeeld: de pion landt op het zonesymbool van het bos. Elke speler krijgt een zonefiche van het bos. Speler Thor kiest een gele opdrachtkaart.

Woorden maken - reus terugplaatsen

Als de spelers tijdens hun beurt een opdracht tot een goed einde brengen, krijgen ze een letter. Die letters kunnen ze gebruiken om de honger van de reus wat te stillen. Met de letters kunnen de spelers namelijk een woord vormen.

Aan het einde van zijn beurt kan een speler beslissen om het woord 'in te wisselen'. Als hij een goed (bestaand) woord afgeeft, dan gaat de reus een stapje achteruit en dus verder weg van de poort. De gebruikte letters worden terug in het letterzakje gestopt. Je kunt zelf de lengte bepalen van de woorden die de kinderen moeten vormen, afhankelijk van hun niveau. Voor de kleuters kun je aangeven dat ze 5 willekeurige letters moeten verzamelen. Wanneer de kleuters de 5 verzamelde letters willen inwisselen, moeten ze ze aanduiden op het spelbord.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer





- › de reus voorbij het hek komt. De reus wint dan en de spelers verliezen samen het spel. De reus eet het eten van de kabouters op.
- › de kabouter de vier zonefiches verzameld heeft én teruggekeerd is naar de paddenstoel in het midden van het spelbord. De spelers mogen dan de poort bij het hek sluiten zodat de reus niet meer binnen kan. De reus verliest en moet ergens anders eten zoeken.

Tips voor de spelbegeleider

- › Als je merkt dat de spelers aan het verliezen zijn, kun je als spelbegeleider wat bijsturen door bijvoorbeeld de spelers letters te laten ruilen met elkaar. Zo kunnen ze samen een woord vormen en wordt het spel nog coöperatiever.
- › Je kunt de spelers nog actiever laten nadenken over hoe ze een woord kunnen vormen. Ze moeten dan de gebruikte letters op een open stapel naast het spelbord leggen. Bij een volgende beurt kunnen de spelers nu niet alleen kiezen om een letter uit het zakje te nemen, ze kunnen ook kiezen om een letter te nemen van de open aflegstapel naast het spelbord. Zo kunnen ze bewust voor een letter kiezen.

Speloverzicht per niveau

Schema

	KLEUTERS	BASISNIVEAU 1	BASISNIVEAU 2	BASISNIVEAU 3
				
WOORD- EN LETTERSPEL	auditieve discriminatie	grafeem- en foneem-koppeling	woorden maken	samenstellingen maken
WISSELRIJTJES	rijmen	wisselrijtjes lezen	wisselrijtjes lezen	wisselrijtjes lezen
CREATIEF SPEL	uitbeelden (tekening)	tekenen of geluid maken	uitbeelden (zin)	woord zoeken
VAN LETTER-GREPEN NAAR LEZEN	lettergrepen splitsen	auditieve analyse en synthese	raadsels lezen	raadsels lezen
SCHRIJVEN	grofmotorisch schrijven van patronen	grofmotorisch schrijven van letters	woorden schrijven (fijne motoriek)	woorden schrijven (fijne motoriek)