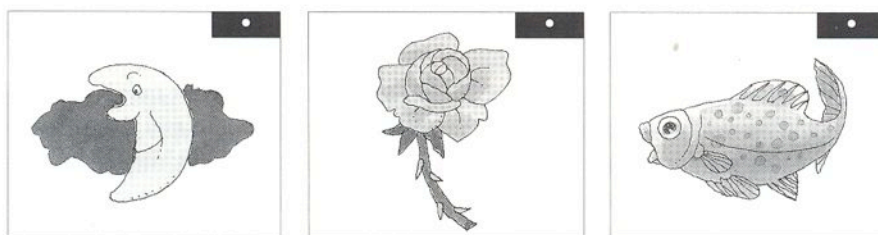


het grote maan roos vis letterspel



Een gezelschapsspel voor 2-4 spelers
van Uitgeverij Zwijsen



ISBN 90.276.3059.3
D-nr: 1996/1919/208
Spelidee: Huub Lucas
Tekeningen: Paul de Becker

Inhoud van de doos:

- 3 speelborden
- 4 speelfiguren
- 1 kleurendobbelsteen
- 1 stippendobbelsteen
- 10 kaarthoudertjes
- 54 woordkaartjes
- 168 letterkaartjes

Inleiding

'Het Grote maan roos vis letterspel' is bedoeld voor kleuters die zich beginnen

te interesseren voor woorden en letters. Door het spelen van dit spel kunnen kleuters ervaringen opdoen met woorden en letters. Sommige kleuters leren zichzelf op deze wijze lezen.

Het spel is ook voor kinderen die op school leren lezen. Zij kunnen hetgeen ze op school geleerd hebben, toepassen in dit spel en kunnen middels het spel nieuwe letters leren.

Spelers kunnen bij het spelen van het spel strategieën ontwikkelen waarmee tegenspelers gehinderd kunnen worden. Bovendien kunnen ze proberen hun kansen op het verkrijgen van letters te vergroten door een gokje te wagen met de kleurendobbelsteen. Deze kenmerken

maken het spel ook interessant voor personen die al goed kunnen lezen. Voor ouders en grootouders is het boeiend om dit spel met hun (klein)kinderen te spelen.

'Het Grote maan roos vis letterspel' is een spannend en afwisselend gezelschapsspel. Bijzonder aan dit spel is dat het *drie speelborden* heeft die samen één groot speelbord kunnen vormen.

Als het spel voor het eerst gespeeld wordt, kan het beste alleen maar met het eerste speelbord gespeeld worden. Dit is te herkennen aan het zwarte vlak met de ene stip, rechtsboven op het speelbord. Op dit eerste speelbord komen de volgende letters voor: i - m - r - v - s - p - t - n - b - oo - aa. Dit zijn de letters die de meeste kinderen op school leren gedurende de eerste maand van het aanvankelijk leesonderwijs. Bij dit speelbord kunnen alleen de woordkaartjes gebruikt worden die ook een zwart vlak hebben met één stip.

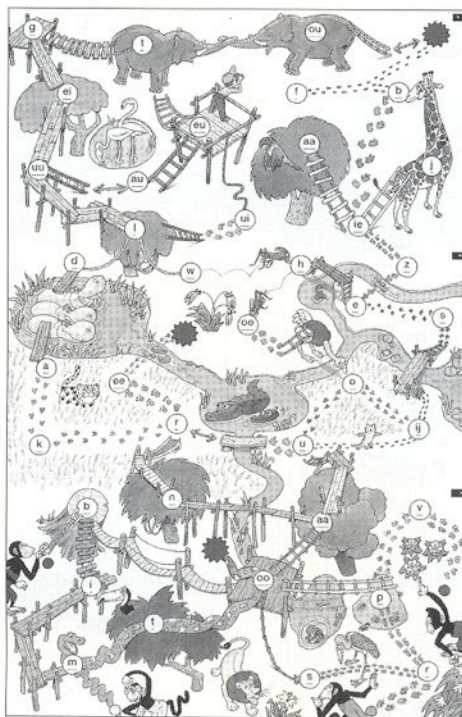
Vervolgens kan het tweede speelbord worden toegevoegd. Door dit tweede speelbord aan het eerste bord te leggen, worden de volgende letters aan het spel toegevoegd: d - oe - ee - k - ij - z - h - e - w - o - a - u. Dit zijn de letters die de meeste kinderen op school leren in de tweede maand van het aanvankelijk leesonderwijs. Als het tweede speelbord is toegevoegd, kunnen ook alle woordkaartjes met twee stippen gebruikt worden.

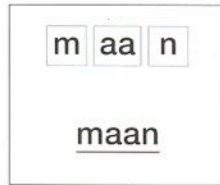
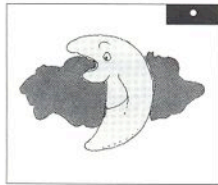
Door het derde speelbord aan te leggen, kan het spel in de meest uitgebreide vorm gespeeld worden. Met dit derde speelbord wordt de letterreeks compleet gemaakt. De volgende letters worden

toegevoegd: eu - j - ie - l - ou - uu - g - ui - f - au - ei. Deze letters leren de meeste kinderen in de derde maand van het aanvankelijk leesonderwijs. Als het derde speelbord is toegevoegd, kunnen ook alle woordkaartjes met drie stippen in het spel worden gebruikt.

Behalve woordkaartjes met één, twee of drie stippen zijn er ook woordkaartjes waarop géén zwart vlak met witte stippen staat. Op deze woordkaartjes staan woorden die weer wat moeilijker zijn. Het is het beste deze woordkaartjes pas te gaan gebruiken als de spelers geen moeite meer hebben met de woorden op de andere kaartjes.

(Het complete speelbord)





(Woordkaartje voor-en achterkant)



(Speelfiguren)

(Letterkaartjes)

Doel van het spel

Elke speler speelt met een speelfiguur en pakt een kaartje van de stapel met woordkaartjes. Op de voorkant van een woordkaartje staat een tekening, bijvoorbeeld een tekening van de maan. Op de achterkant staat het woord: 'maan'. De speler probeert op het speelbord de letters te veroveren, waaruit het woord bestaat. Als een speler het woord met behulp van de letterkaartjes heeft samengesteld, controleren de spelers of het woord goed is. Dit kan men doen door de letterkaartjes, in de volgorde van links naar rechts, te vergelijken met het woord op de achterkant van het kaartje. Als het woord goed is, mag de speler een nieuw woordkaartje pakken. Wie uiteindelijk de meeste woorden heeft gemaakt, is de winnaar.

Begin van het spel

Het speelbord wordt op tafel neergelegd. De woordkaartjes waarmee gespeeld wordt, worden op een stapeltje gelegd met de afbeelding naar beneden. De letterkaartjes worden in het deksel van de spelletjesdoos gelegd.

Vervolgens worden de speelfiguren verdeeld. Er zijn vier verschillende speelfiguren: een aap met een blauwe broek, een aap met een rode broek, een aap met een gele broek, en een aap met een groene broek. De eerste speler gooit met de

kleurendobbelsteen. Gooit hij een van de vier genoemde kleuren, dan speelt deze speler met de desbetreffende speelfiguur. De speelfiguur wordt in een kaarthoudertje geplaatst en op de startpositie (de blauwe, rode, gele of groene stip) op het speelbord gezet. Gooit de speler een kleur waarvan geen speelfiguur bestaat (wit of paars) of een kleur die al aan een andere speler is toegewezen, dan mag hij opnieuw gooien totdat hij een speelfiguur heeft. Op deze wijze worden de speelfiguren onder de spelers verdeeld.

Daarna wordt er met de stippendobbelsteen gegooid om te bepalen wie het spel mag beginnen. Wie het hoogste aantal gooit, mag beginnen. De speler die mag beginnen, pakt als eerste een woordkaartje van de stapel. Dat mag het bovenste kaartje zijn, maar ook een willekeurig kaartje uit de stapel. Hij mag het woordkaartje aan beide kanten goed bekijken. Daarna plaatst hij het kaartje in een kaarthoudertje. Dit wordt zo gedaan dat de speler de tekening kan zien, maar niet het bijbehorende woord. De tegenspelers kunnen het bijbehorende woord dus wel zien.

Daarna pakken alle spelers, in de volgorde van de wijzers van de klok, een kaartje van de stapel en plaatsen ze hun kaartje in een kaarthoudertje. Nu gaat het spel echt beginnen!

Spelregels

- De eerste speler gooit met de stippen-dobbelsteen. Hij mag evenveel plaatsen op het speelbord opschuiven als hij stippen heeft gegooid. Heeft hij drie stippen gegooid, dan mag hij zijn speelfiguur dus drie plaatsen opschuiven. *De speler mag daarbij zelf de richting kiezen waarin hij zijn speelfiguur verplaatst.* Hij mag dus zowel linksom als rechtsom over het speelbord gaan; ook mag de speler bij het zetten van richting veranderen. Bij het verplaatsen van de speelfiguur zijn de volgende twee spelregels van belang:

- *Een speler mag van het ene vak naar een ander vak zetten als er een verbinding aanwezig is tussen die twee vakken.* Een verbinding is op verschillende manieren op het speelbord getekend: pijlen, sporen, bruggen, ladders, slangen, lianen, enzovoort. Elke verbinding mag in beide richtingen worden gebruikt. Loopt er bijvoorbeeld een verbinding tussen het vak met de letter 's' en het vak met de letter 'r', dan mag een speler zowel van 's' naar 'r' gaan als van 'r' naar 's'.

- *Een speler mag niet heen en terug zetten tussen twee lettervakken op het speelbord.* Bijvoorbeeld: eerst van het lettervak 'm' naar het lettervak 't' en vervolgens weer terug van 't' naar 'm'.

- De speler probeert uiteraard op een lettervak terecht te komen waarop een letter staat die hij kan gebruiken bij het maken van zijn woord. Als de speler bijvoorbeeld het woord 'maan' moet maken, probeert hij terecht te komen op het lettervak met de 'm', het lettervak met de 'aa' of het lettervak met de 'n'. Als dat lukt, pakt de speler een letterkaartje met de desbe-

treffende letter en legt dit letterkaartje voor zich op tafel. Daarna gooit de volgende speler met de stippendobbelsteen.

- *Een speler kan niet naar een lettervak toe waarop de speelfiguur van een tegenspeler staat.* Hierdoor is het mogelijk om het spel voor de tegenspeler(s) te bemoeilijken. Als hij zelf niet naar een lettervak kan met een letter die hij nodig heeft, kan hij misschien wel naar een letterveld toe met een letter die een van zijn tegenspelers nodig heeft. Zo blokkeert hij dat veld voor de tegenstander.

- Als een speler een letter heeft gepakt waarmee hij zijn woord compleet maakt, zegt hij: "Moet je mij zien!" Hij draait het woordkaartje om. Alle spelers controleren of het gemaakte woord juist is. Wanneer dat inderdaad het geval is, legt de speler het woordkaartje terzijde, pakt een nieuw woordkaartje van de stapel en plaatst dit in het kaarthoudertje. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Een speler die zijn woord compleet heeft maar vergeet dit te melden, mag het woord melden aan het begin van zijn volgende beurt. Hij meldt dan eerst zijn woord, pakt daarna een nieuw woordkaartje en gooit vervolgens met de dobbelsteen. Een speler die vergeet zijn woord te melden, loopt uiteraard wel het risico dat een van de volgende spelers het spel uitmaakt voordat hij zelf weer aan de beurt is.

Als het woord niet goed is of niet in de juiste volgorde gelegd is, worden de 'foute' letterkaartjes teruggelegd. Als een speler bijvoorbeeld 'naam' in plaats van 'maan' heeft gelegd, worden de letterkaartjes met 'n' en 'm' teruggelegd.

De speler moet dan deze letters opnieuw veroveren om zo het juiste woord te kunnen leggen.

Uitbreiding spelregels

Met behulp van de kleurendobbelsteen kunnen de spelregels worden uitgebreid. Door deze uitbreiding van de spelregels met een gokelement blijft het spel boeien, ook al kent een kind alle letters.

Als een speler een letter nodig heeft die op het speelbord ver verwijderd is van de positie waarop zijn speelfiguur zich bevindt, kan deze speler ervoor kiezen om een gokje te wagen door met *de kleurendobbelsteen* te gooien. Dit gebeurt als volgt:

- De speler ziet dat hij het gewenste lettervak niet in één zet kan bereiken ook al gooit hij met de stippendobbelsteen het maximale aantal (zes). De speler kan er nu voor kiezen om niet met de stippendobbelsteen te gooien maar met de kleurendobbelsteen.
- Gooit de speler de kleur wit, dan mag hij naar elk gewenst lettervak toe. De speler heeft een geslaagde gok gewaagd!
- Gooit de speler de kleur paars, dan moet hij naar een paarse ster op het speelbord toe. Deze speler moet vervolgens één beurt overslaan. De speler heeft gegokt, maar pech gehad. Een klein beetje geluk heeft deze speler toch nog: hij mag zelf uitkiezen naar welke paarse ster hij gaat. Zo kan de speler in ieder geval dichterbij de gewenste letter komen.
- Gooit de speler een van de kleuren van de speelfiguren (rood, geel, groen of blauw), dan gebeurt er verder niets. De speler blijft gewoon staan waar hij staat en hoeft géén beurt over te slaan.

Einde van het spel

Als een speler zijn woord heeft gemaakt, maar geen nieuw woordkaartje meer kan pakken omdat alle woordkaartjes op zijn, is het spel uit. *Nu worden eerst per speler de verzamelde woordkaartjes geteld. Hierbij mag een woordkaartje dat nog in de kaarthouder staat niet worden meegeteld! De speler met de meeste woordkaartjes heeft het spel gewonnen.* Deze speler heeft immers de meeste woorden gemaakt.

Zijn er spelers die evenveel woordkaartjes hebben, dan gelden de volgende twee regels:

- is een van die spelers degene die het spel heeft uitgemaakt, dan is die speler de winnaar.
- wanneer de voorgaande regel niet van toepassing is, dan spelen de spelers die evenveel kaartjes hebben het spel verder. Ze moeten dan proberen om het woordje af te maken dat op het kaartje in de kaarthouders staat. De speler die als eerste dit woord af heeft, is de winnaar.

NB:

Waar in deze toelichting de mannelijke vorm is gebruikt, kan men tevens de vrouwelijke vorm lezen.

Leren lezen, hoe gaat dat?

Stap 1: Belangstelling voor verhalen, woorden, letters

- Zingen van liedjes
- Spelen met rijmpjes en versjes
- Luisteren naar verhalen
- Kijken in prentenboeken
- Meelezen in pictoboeken
- Enkele woordjes herkennen
- Letters ontdekken

Stap 2: Leren lezen

- Eerste woordjes lezen
- Letters leren verklanken
- Nieuwe woorden lezen
- Begrijpen van gelezen zinnen
- Zelf boekjes lezen
- Luisteren naar voorleesverhalen

Stap 3: Lezen, lezen, lezen

- Veel boeken lezen
- Sneller lezen
- Langere verhalen lezen
- Moeilijkere verhalen begrijpen
- Luisteren naar voorleesverhalen

• Kinderen hebben een natuurlijke interesse in verhalen. U kunt aan die interesse van uw kind tegemoetkomen door regelmatig, liefst dagelijks, voor te lezen. We weten dat veel voorlezen stimulerend werkt. Op een bepaald moment wil het kind zelf de woorden, zinnen en verhalen kunnen lezen. Het heeft dan een sterke motivatie om te leren lezen.

• Kleuters die interesse hebben in lezen, zijn niet alleen in (prenten)boeken geïnteresseerd. Op een bepaald moment gaan deze kinderen ook experimenteren met woorden en letters. Ze doen dan allerlei ontdekkingen. Zo ontdekken ze onder andere dat bij een bepaalde letter een bepaalde klank hoort. Dit is een belangrijke stap op weg naar het zelf kunnen lezen van woorden.

• Kleuters die interesse hebben in lezen, gaan spelen met woorden en letters. Ze bedenken zelf woorden, schrijven die woorden op, stempelen ze, of leggen die woorden op de letterdoos. **Het grote maan roos vis letterspel** biedt mogelijk-

heden om in het kader van een gezelschapsspel met woorden en letters te spelen.

• Het spelen van dit spel is een aangename manier om in te spelen op de interesse van uw kind. U hoeft geen onderwijs aan uw kind te geven, maar door het spelen van het spel creëert u een situatie waarbinnen uw kind op een speelse wijze een belangrijke ontwikkeling kan doormaken.

• De ontwikkeling van kleuters verloopt in sprongen. Een kleuter kan bijvoorbeeld twee weken lang heel intensief met woorden en letters bezig zijn en er vervolgens drie maanden niet meer naar omkijken. Accepteer dit eigen ontwikkelingsverloop van uw kind. Probeer niet om een ontwikkeling te forceren!



Tien tips

1. Het helpt wanneer u belangstelling toont voor de activiteiten van uw kind met woorden en letters. Moedig aan, help, maar forceer niet. Het is belangrijk dat uw kind plezier in de leesactiviteiten houdt.

2. Als u vragen hebt over de manier waarop uw kind zich op school ontwikkelt, praat daar dan met de klassenleerkracht over. De klassenleerkracht maakt uw kind dagelijks mee, weet hoe het zich ontwikkelt en kan u deskundige adviezen geven.

3. De leeftijdsaanwijzing op de materialen van **Moet je mij zien** (voor **Het grote maan roos vis letterspel**: 5 jaar en ouder) is slechts een indicatie. Het ene kind kan eerder interesse hebben voor woorden en letters dan het andere kind. Als uw kind pas later geïnteresseerd raakt in lezen hoeft dat zeker niet te betekenen dat het een minder goede lezer zal worden!

4. Achterop de woordkaartjes van **Het grote maan roos vis letterspel** staat het hele woord (bijvoorbeeld: 'boek'). Maar ook staat het woord gegeven in losse letters (bijvoorbeeld: b oe k). Elke letter staat hierbij op een apart letterkaartje. Zo kan het kind zien uit hoeveel letters een woord bestaat. Bij het woord 'boek' ziet het dan dat de 'oe' een aparte letter is. De 'oe' is dus iets anders dan de optelsom van de letters 'o' en 'e'.

5. Spreek letters niet uit zoals u dat doet wanneer u het alfabet opzegt, maar doe het zoals in onderstaande voorbeelden:

- a (geen aa, maar als in tak)
- aa (als in maan)
- au (geen aa-uu, maar als in: au, ik heb pijn)
- b (niet bee, maar bu, met een bijna onhoorbare u)
- f (geen ef, maar fff)
- g (geen gee, maar ggg)
- h (geen haa, maar hu, met een bijna onhoorbare u)
- i (geen ie, maar als in ik)
- ie (als in wie)
- z (geen zet, maar zzz)

Als u eraan twijfelt of u de letters goed uitspreekt, vraag dit dan even aan de leerkracht van uw kind.

6. Als u, samen met uw kind, controleert of het bij het spel gemaakte woord juist is, verklank dan eerst de afzonderlijke letters, bijvoorbeeld: /b/ /oe/ /k/. Vervolgens zegt u het hele woord: /boek/.

7. Let bij het controleren van het gemaakte woord ook op de lettervolgorde. Het kan voorkomen dat uw kind het woordje 'naam' legt in plaats van het woord 'maan'. Laat dan het verschil duidelijk horen én zien.

8. Een goede letterkennis is zeer belangrijk voor een vlotte leesvaardigheid. De maanden waarin uw kind op school de letters leert, vormen een vruchtbare periode voor het spelen van **Het grote maan roos vis letterspel**.

9. Sommige kinderen gaan spontaan letters en woorden overtrekken of natekenen. Deze kinderen beleven ook veel plezier aan het stempelen van woorden.

10. Voor het leren lezen is de taalontwikkeling van uw kind van groot belang. U kunt die ontwikkeling bevorderen door:

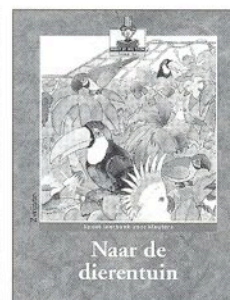
- veel met uw kind te praten, verhalen te vertellen; hierdoor zal de woordenschat van uw kind zich uitbreiden;
- uw kind versjes en liedjes te leren; rijmen is een vorm van spelen met taal;
- uw kind in aanraking te brengen met boeken;
- regelmatig voor te lezen, ook al kan uw kind al zelf lezen.



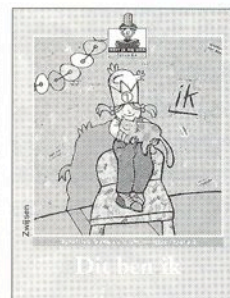
Meer leerplezier met Moet je mij zien:



Pictoboeken: leren lezen met plaatjes



Speel-leerboeken voor kleuters



Speel-leerboeken voor beginnende lezers