

INHOUD:

- 4 spelbordonderdelen
- 80 rijmkaarten
- 12 drakenkaarten
- 2 ridders en 2 ridsters
- 1 draak
- 1 schat
- handleiding

DOELEN:

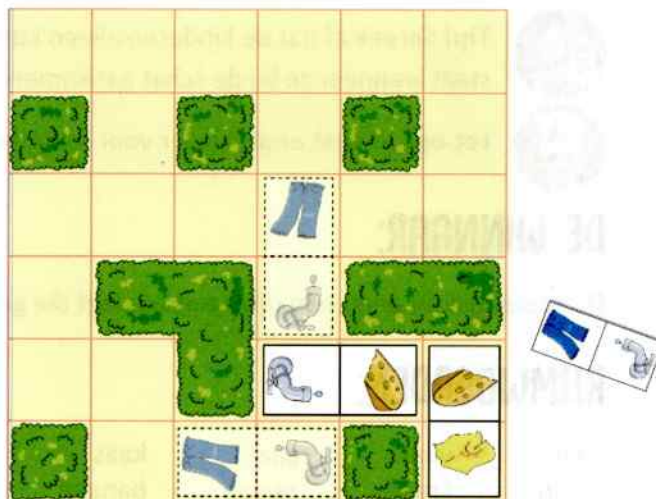
Het spel *Rijmdoolhof* oefent het herkennen van eindrijm, het tactisch inzicht en handelen van de spelers en vergroot de woordenschat van de kinderen.

VOORBEREIDING:

Speel het spel met 2, 3 of 4 spelers. Leg de vier stukken van het spelbord zo neer dat er een vierkant ontstaat. Zet de schat in het oranje vlak in het midden. Elke speler kiest een speelfiguur van een ridder of ridster en zet deze in een oranje vak in de hoek van het spelbord. Geef elke speler zes rijmkaarten. Leg de overige rijmkaarten met de rode kant naar boven aan de zijkant van het bord. Kies of je het spel met of zonder draak wilt spelen. Het spel biedt meer uitdaging wanneer je de draak toevoegt. Wanneer je zonder draak wilt spelen, verwijder dan de drakenkaarten uit het spel.

ZO SPEEL JE HET BASISPEL:

De oudste speler begint. Hij legt een willekeurige rijmkaart zo neer, die deze aansluit op zijn oranje startvlak en zet zijn ridder of ridster op het eerste gedeelte van de aangelegde kaart. Vervolgens vult hij zijn rijmkaarten aan tot zes en is de volgende speler aan de beurt. Wanneer een speler weer aan de beurt is, probeert hij een kaart aan te leggen, bijvoorbeeld aan zijn vorige kaart of een aftakking. Hij kan alleen een kaart aanleggen waarvan de afbeelding rijmt op de afbeelding van de kaart die er al ligt. Kaarten met twee dezelfde afbeeldingen mogen niet aan elkaar worden gelegd. Als de speler geen kaart kan aanleggen, pakt hij een nieuwe rijmkaart van de stapel en kijkt of hij deze kan aanleggen. Daarna gaat de beurt naar de volgende speler. De spelers proberen zo snel mogelijk een weg te leggen naar de schat. De speler die als eerste een kaart aanlegt die grenst aan de schat, is de winnaar van het spel.



OVERIGE SPELMOGELIJKHEDEN:

Het spel *Rijmdoolhof* is geschikt voor diverse leeftijden en niveaus. Het basisspel is bedoeld voor groeifase 2. We leggen je graag nog meer spelmogelijkheden voor:



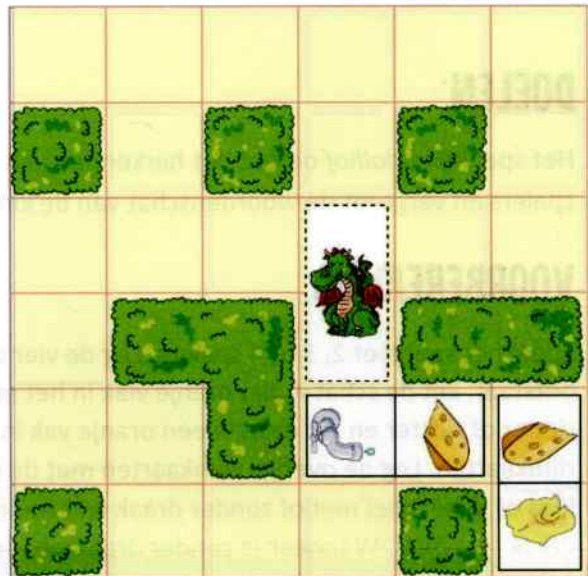
GROEIFASE 1

Leg alle rijmkaarten open op tafel en laat de kinderen zoeken naar de kaart die ze nodig hebben.



GROEIFASE 3

Introduceer het speelfiguur van de draak. Voeg ook de kleine drakenkaarten toe aan de rijmkaarten. Wanneer de kinderen een drakenkaart pakken, mogen ze deze inzetten en de draak op het speelbord plaatsen. Hiermee kunnen ze een weg blokkeren van een andere speler. Deze zal een andere route naar de schat moeten zoeken. Wanneer deze speler zelf een drakenkaart pakt, kan hij het speelfiguur van de draak verplaatsen om zijn medespelers te dwarsbomen. Hij haalt het kleine drakenkaartje weg van het bord en kan zijn weg vervolgen.



Tip! Spreek af dat de kinderen alleen kunnen winnen wanneer er geen draak op de schat staat wanneer ze bij de schat aankomen.



Let op! Je kiest er als speler voor om óf een drakenkaart te spelen of een rijmkaart.

DE WINNAAR:

De speler die als eerst een rijmkaart aanlegt die grenst aan het vak van de schat, is de winnaar.

RIJMWOORDEN:

haas	vaas	gaas	kaas
maan	kraan	zwaan	banaan
kok	rok	sok	klok
been	teen	steen	speen
mier	stier	vier	bier
tak	slak	dak	zak
broek	doek	koek	boek
pet	bed	net	raket
vuur	stuur	muur	schuur
lip	kip	wip	schip