

INHOUD:

- spelbord
- 12 kleine boevenkaarten
- 12 grote boevenkaarten
- 64 agenten
- 22 klankkaarten
- 4 gekleurde pionnen
- dobbelsteen
- handleiding



DOELEN:

Het spel *Vang de boef* oefent het herkennen van de beginklank, het tactisch inzicht en handelen en vergroot de woordenschat van de kinderen.

VOORBEREIDING:

Speel het spel met 2, 3 of 4 spelers. Leg het spelbord op tafel en plaats tien willekeurige klankkaarten in de daarvoor bestemde vakken aan de onderkant van het spelbord. Laat de spelers een kleur pion kiezen en deze op een willekeurige afbeelding van een klankkaart zetten. Leg de boevenkaarten en de agenten op een losse stapel aan de zijkant van het bord. Bepaal met elkaar hoelang je het spel speelt. Stop als alle boeven zijn gevangen of spreek af hoeveel boeven je totaal wilt vastzetten.

ZO SPEEL JE HET SPEL:

De jongste speler rolt met de dobbelsteen en verzet zijn pion over de klankkaarten. Hij mag hierbij zijn pion naar links, rechts, boven en beneden, maar niet diagonaal verplaatsen. De speler benoemt de eerste letter van de afbeelding waarop hij is beland. Hij pakt een kaart met een agent en legt deze op dezelfde letter rondom een boef aan de bovenzijde van het spelbord. Het doel van het spel is om als laatste een agent in een vierkant om een boef te plaatsen, zodat hij is omsingeld en niet meer kan ontsnappen. Als dit lukt, ontvangt deze speler een kaart met een boef erop en plaatst hij een kleine boevenkaart op de gevangen boef op het spelbord. De beurt gaat naar de volgende speler.



Let op! Een boef is pas gevangen als deze volledig is omsingeld. Hierbij moeten ook op de diagonale vakken een agent staan.



Niet volledig omsingeld



Volledig omsingeld

DE WINNAAR:

De speler die de meeste boevenkaarten heeft is de winnaar van het spel.

SPELVARIATIES:

Letterveld:

Gebruik de dobbelsteen en laat elke speler een pion plaatsen in het letterveld op de bovenkant van het spelbord. De spelers rollen om beurten met de dobbelsteen en lopen horizontaal of verticaal over het veld. Diagonaal is niet toegestaan. Als ze op een letter landen, kijken ze onderin het speelveld of ze een plaatje kunnen vinden met deze beginklank. Vervolgens leggen ze hier én op de letter een agent. De speler die als eerst een boef heeft omsloten met agenten, legt daar een boevenkaart op. De speler met de meeste gevangen boeven is de winnaar van het spel.

Zinnen maken:

Speel het basisspel. Laat de kinderen, wanneer ze met hun pion op een afbeelding komen, een zin bedenken waarin het woord voorkomt. Daarna benoemt het kind de beginletter van het woord, pakt een kaart met een agent en legt deze op dezelfde letter rondom een boef aan de bovenzijde van het spelbord. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Bedenk een woord:

Gebruik de bovenkant van het spelbord, dek de onderkant af. Laat elke speler een pion plaatsen in het letterveld op de bovenkant van het spelbord. De spelers rollen om beurten met de dobbelsteen en lopen horizontaal of verticaal over het veld. Diagonaal is niet toegestaan. Als ze op een letter landen, bedenken ze een woord dat begint met deze letter. Indien ze een woord kunnen verzinnen, leggen ze een kaart met een agent op deze letter in het veld. De speler die als eerst een boef heeft omsloten met agenten, legt daar een boevenkaart op. De speler met de meeste gevangen boeven is de winnaar van het spel.

DE WOORDEN:

b: bal	boek	boom	buik	boer	bed
d: dief	draak	deur	dak	doos	
g: glas	grot	grijs	geit	gaas	graf
h: heks	hert	huis	hok	hart	haai
k: kast	kwal	koek	klok	knoop	kok
l: laars	leeuw	ladder	lamp	lift	lijm
m: mol	muis	maan	mier	muts	mes
n: neus	negen	nest	net	noot	nul
p: pop	pauw	pan	poes	pen	peer
r: raam	reus	roos	riem	rok	rook
s: schat	stoel	ster	speen	slak	steen
t: tien	taart	trein	touw	tas	trap
v: vuur	vis	vlag	vlieg	voet	vier
w: wc	wieg	wiel	web	wip	weg
z: zeep	zes	zeil	zwaan	zwembad	

