

# ZEEPKISTEN

Een spellenverzameling met kleuren en vormen

Het is een drukte van jewelste! Vandaag wordt op het dorpsplein de jaarlijkse bonte zeepkistenrace gehouden. Vrij baan! Eindelijk start de spannende zeepkistenrace... Wauw!! Die gaan wel erg hard door de bocht! Wie zal er als eerste eindigen?

## Inhoud

- 1 tweedelig speelbord



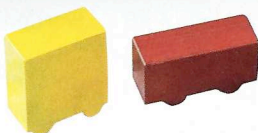
- De spelregels



- 2 dobbelstenen



- 4 zeepkisten



## Inleiding

Kinderen vanaf drie jaar leren hun visuele waarneming te koppelen aan reden en spraak. Ze herkennen typische kenmerken van objecten steeds makkelijker en onthouden ze. In dit leerproces worden kleuren en vormen steeds duidelijker onderscheiden.

Dit product is een spellenverzameling met twee verschillende spelsoorten: dobbelspellen en spellen met voorlees-

verhaaltjes. Alle spellen zijn bedoeld om jonge kinderen op een speelse manier met regels en volgorde om te leren gaan, en hun cognitief vermogen te bevorderen. Doordat er meerdere spelers zijn, wordt er in gedragswijzen geoefend, die hun sociale integratie bevorderen.

Nauwkeurig luisteren en de juiste reactie op het voorlezen van de verhaaltjes helpen de integratie en het auditief vermogen van de kinderen.



## Spelkeuze

3 dobbelspellen voor verschillende leeftijden:

A. Snelle, kleurrijke zeepkisten vanaf 2 ½ jaar

B. Zeepkistenraces vanaf 3 jaar

C. Rally vanaf 3½ jaar

Voorleesverhaaltjes voor kinderen vanaf 3½ jaar:

Bij de verhaaltjes moeten de kinderen goed luisteren en opletten. Ze schuiven de zeepkisten één veld verder als de betreffende beschrijvingen (bijvoorbeeld **blauw** of **rond**) genoemd worden.

Er staat meer informatie bij de apart bijgeleverde verhaaltjes.

## Spelregels

### Dobbelspel A:

Gebruik het “weideparcours” en de dobbelsteen met kleuren.

Stel de 4 zeepkisten aan de start op.

De jongste speler begint en werpt de dobbelsteen. Hij mag afhankelijk van de geworpen kleur de bijpassende zeepkist één veld vooruit zetten.

- Als de ster wordt geworpen, mag de speler bepalen welke zeepkist vooruit mag.

- Als de Engelse sleutel wordt geworpen, heeft de speler pech en moet hij een beurt overslaan.

Nu mag de volgende speler de dobbelsteen werpen, enzovoort.

Het spel eindigt als de eerste zeepkist de finish bereikt.

### Dobbelspel B:

Gebruik het “weideparcours” en de dobbelsteen met kleuren en die met vormen.

Stel de 4 zeepkisten aan de start op.

De jongste speler begint en werpt de dobbelsteen. Hij mag afhankelijk van de geworpen kleur en de vorm de bijpassende zeepkisten elk één veld vooruit zetten. Het kan ook gebeuren dat één zeepkist tweemaal gezet mag worden.

Gooit een speler twee Engelse sleutels, dan hoeft hij maar één beurt over te slaan.

Verder zijn de spelregels gelijk aan die van dobbelspel A.

### Dobbelspel C:

Gebruik de “straat met bochten” en de dobbelsteen met kleuren, die met vormen of beide.

Stel de 4 zeepkisten aan de start op.

De jongste speler begint en werpt de dobbelste(e)n(en). Hij mag afhankelijk van de geworpen kleur en/of de vorm

de bijpassende zeepkist(en) (elk één veld vooruit zetten. Het kan ook gebeuren dat één zeepkist tweemaal gezet mag worden.

Omdat het parcours zo smal is, kunnen de zeepkisten niet naast elkaar staan.

Als ze elkaar inhalen, springen ze eenvoudig over hun voorganger(s) heen.

Een zeepkist die vooruit mag, gaat dus naar het eerstvolgende vrije veld.

Gooit een speler twee Engelse sleutels, dan hoeft hij maar één beurt over te slaan.

Verder zijn de spelregels gelijk aan die van dobbelspel A.

### De winnaar


Er kan voor twee varianten gekozen worden:


- A. De zeepkist die als eerste over de finish komt, heeft gewonnen. De peuters winnen gezamenlijk.
- B. De peuter die de winnende zeepkist over de finish heeft verplaatst, heeft gewonnen.

## Voorleesverhaaltjes

Er wordt een verhaaltje uitgekozen. Het speelbord (en eventueel de dobbelsteen met kleuren) wordt gereedgelegd. De zeepkisten worden aan de start opgesteld.

Een volwassene leest nu de verhaaltjes langzaam en duidelijk voor. De kinderen zetten een auto altijd pas een veld verder, als de desbetreffende kleur en/of vorm van de auto in het verhaaltje wordt genoemd.

 Hier mag de voorlezer één van de 4 kleuren selecteren.

 Hier mag de voorlezer één van de 4 vormen selecteren.

### De verdeling van de zeepkisten:

Bij 1 speler: het kind verplaatst alle zeepkisten.

Bij 2 spelers: elk kind is verantwoordelijk voor 2 kleuren c.q. vormen.

Bij 3 spelers: het gaat om de beurt.

Bij 4 spelers: het gaat om de beurt of de kleuren c.q. vormen worden onder de kinderen verdeeld.

Bij de voorleesverhaaltjes zijn er geen winnaars. Het doel is om alle zeepkisten samen naar de finish te brengen. Als op het eind van een voorleesverhaal nog niet alle zeepkisten bij de finish zijn aangekomen, wordt de aanvullende tekst nog voorgelezen.



## HET BOSUITSTAPJE MET KLEUREN. SPEELBORD: "WEIDEPARCOURS".

De vier vrienden Vos, Egel, Hond en Haas willen met hun zeepkisten een uitstapje maken. Zij komen 's morgens vroeg bij elkaar en pakken voor hun picknick gele bananen, rode paprika's en groene komkommers in. De haas is blij: "Joehoe, de hemel is blauw en de gele zon schijnt al over de wei!".

Daar gaan ze! Bliksemsnel flitsen ze langs de mooie groene weiden met gele zonnebloemen, rode klaprozen, blauwe klokjes en lila tulpen door. Dan komen zij door een groen stuk bos met rood oplichtende vliegenzwammen. De sluwe hond roept: "Voorzichtig, de zwammen zijn giftig!". Zoef! Naast de straat loopt een bruin eekhoortje vlug de groene open plek over. "Kijk eens, de zwarte raaf vliegt over de blauw glanzende beek", merkt de egel op. "En daar vliegt een rode vlinder rond een gele bloem", observeert de vos. De vrienden zijn dolenthousiast over wat er bij zo'n uitstapje toch allemaal te ontdekken valt.

Dan komen zij bij een groot meer. "Wie kan het snelst rond het blauwe meer rijden?", vraagt de haas. Dat moet

uitgeprobeerd worden! Zij zetten hun zeepkisten precies naast elkaar en de hond roept: "Op je plaatsen, klaar, af!". De egel in de ▲■●■ zeepkist start het snelste, dan komen de anderen in de ▲■●■, de ▲■●■ en de ▲■●■ zeepkist er achteraan. Zij suizen over een hobbelige groene bosweg met geel oplichtende boterbloemen, langs rode aardbeien en blauwe bosbessen. Wauw! Het rode vlaggetje aan de gele zeepkist van de haas fladdert in de wind en de egel moet zijn blauwe bril vasthouden. Als zij langs de mooie groene wei komen, roepen ze in koor: "Picknick!". Ze stoppen en leggen eerst de ▲■●■ picknickdeken op het gras, dan zetten ze daar de ▲■●■ borden en de ▲■●■ bekers op en pakken nog de ▲■●■ servetten. De egel is blij: "Nu laten wij het ons goed smaken".

(Aanvullende tekst: ....en de volgende keer nemen wij ook nog de ▲■●■ parasol en onze ▲■●■ zonnehoeden mee, dan is alles helemaal perfect!)

## DE EXCURSIE DOOR DE STAD MET VORMEN. SPEELBORD: "WEIDEPARCOURS".

Eindelijk is het vakantie! De vier vrienden Vos, Egel, Hond en Haas willen met hun zeepkisten naar de grote stad rijden om daar een lekker ijsje te eten. Het trefpunt is zoals altijd de vrolijke schuur: deze heeft een driehoekig dak en vierkante en ronde ramen en een rechthoekige deur. De haas wacht al ongeduldig op de anderen. Terwijl de vos en de hond net de hoek om komen, keert de egel zijn zeepkist snel op het rechthoekig parkeerterrein.

"Daar gaan we", roept de haas en zij suizen er vandoor met hun zeepkisten. Ze gaan snel langs de dennentoppen die er heel driehoekig uitzien, en langs een rond meer. En als spoedig bereiken zij de stad. De egel roept: "Kijk eens, die vrolijke brievenbussen!", want de brievenbussen zijn hier allemaal ▲■●■. "Maar let op de ▲■●■ borden", zegt de hond. "Wij moeten ook op de ▲■●■ en ▲■●■ borden letten", vult de vos aan. Dan komen zij langs een rechthoekige toren en een ronde fontein, die op een vierkant plein staat. "Waar is de ijssalon ook al weer?", vraagt de haas. "Daar misschien, achter het vierkante huis

met het driehoekige dak?", oppert de egel. Maar hij heeft zich vergist en zij moeten nog verder door de rechthoekige straten rijden. Veel van de mooiste huizen zijn beschilderd met driehoekige patronen en kleine ronde velden en enkele hebben vierkante ramen. "Laten we terugrijden naar het vierkante plein, ik heb dorst!", zegt de vos uiteindelijk en zo beginnen zij aan de terugweg, langs een ronde zuil en een rechthoekig bord. Maar wat is dat? Daar is dan toch eindelijk de driehoekige vlag van de ijssalon, die zulk lekker ijs verkoopt! "Ik pak zo'n ▲■●■ ijsje met een ▲■●■ steel", "ik het ijs met de ▲■●■ snippers", "ik het ijs in de ▲■●■ beker", roepen ze allemaal door elkaar heen. Maar de hond heeft weer het beste idee: "wat denken jullie van ronde ijsbollen in de vierkante beker en daar bovenop een rechthoekige en een driehoekige wafel?" Dat is natuurlijk het allergeweldigst, daar zijn zij het allemaal over eens.

(Aanvullende tekst: ...Zij gaan op de ▲■●■ kruikjes onder de ▲■●■ parasols zitten en zijn blij over het lekkere ijs.)



## HET VERJAARDAGSFEEST MET VORMEN EN KLEUREN. SPEELBORD: "WEIDEPARCOURS".

De egel is jarig en heeft zijn vrienden de vos, de hond en de haas voor een feestje uitgenodigd. "Deze keer houden wij een heel speciale race met onze zeepkisten", heeft hij beloofd. De vrienden hebben de egel samen een groot cadeau meegebracht, dat  en  ingepakt is en versierd is met  en  strikken. De egel is heel blij met het leuke cadeau! Maar dan gaan ze eindelijk op stap en omdat het traject een beetje bergaf loopt, komen zij heel snel vooruit. **Attentie:** De spelers mogen nu in totaal 4 keer met de dobbelsteen met kleuren gooien en de zeepkisten navolgend verplaatsen. **Speciale symbolen:** zie handleiding.

"Waar rijden wij eigenlijk heen?", vraagt de nieuwsgierige haas, maar de egel verraadt nog niets. Om de dag te vieren heeft de egel zijn **vierkante** zeepkist opgesmukt met een **driehoekig** vlaggetje en hij is blij dat iedereen plezier heeft. De vrienden rijden over een **rechthoekige** brug en komen plotseling bij een **rond** bord. "Naar de verjaardagstaart" staat daarop te lezen. Zij volgen allemaal het bord en rijden nu door een **groen** bos, langs **gele** klokjes, **rechthoekige** houtstapels en **ronde** stenen.

Als zij bij een **rode** slagboom aankomen, zien zij een grote **blauwe**

envelop. De egel heeft een raadsel voor zijn vrienden uitgedacht! Zij maken de envelop nieuwsgierig open. Op het **gele** briefpapier staat in **groene** letters te lezen: "Voordat jullie mogen doorrijden, moeten jullie eerst de  steen, het  vogelnest, de  bloem en de  struik vinden." Dan gaan zij allemaal snel aan het zoeken! Natuurlijk vinden zij alles en de egel is heel trots op zijn kleine raadseltje.

Nu rijden zij snel door, want de vier vrienden verheugen zich allemaal al geweldig op de verjaardagstaart. Deze is bij de egel namelijk altijd bijzonder leuk versierd met **blauwe** kaarsen, **groene** snippers en **rode** chocoladebonbons. Nou en of, daar onder de **gele** parasol wacht mama egel al. De taart staat al op een tafel met het  tafelkleed en vier  stoelen eromheen. "Deze keer zijn de verjaardagskaarten zelfs  en !", constateert de hond vol enthousiasme! "Zo mooi was de taart nog nooit!"

(Aanvullende tekst: De vrienden drinken  limonade met  rietjes uit  en  bekertjes en verheugen zich over het fantastische verjaardagsfeest!)

## DE TOPBESTORMERS MET VORMEN EN KLEUREN. SPEELBORD: "STRAAT MET BOCHTEN". HIER GELDEN SPECIALE REGELS OM IN TE HALEN (ZIE HANDLEIDING).

De vier vrienden vos, egel, hond en haas willen vandaag naar een hoge bergtop rijden. Zij controleren eerst of alle **ronde** autobanden genoeg lucht hebben. De hond in de **groene** zeepkist moet nog naar het **gele** tankstation rijden met de **rechthoekige** benzinepompen. Maar dan gaan ze op pad: ze rijden achter elkaar over de smalle weg de berg op en achter de **blauwe** en de **groene** zeepkist wervelt wat stof op. "Kijk, daarvoor bij het **vierkante**, **rode** bord wordt de weg wat vlakker!", roept de vos. Inderdaad, nu komen wij snel vooruit! Tussen de **groene** bomen en de **groene** struiken door hebben zij een mooi uitzicht op een rond, **blauw** meer met prachtig **gele** velden eromheen. "Wat zijn dat voor **gele** markeringen aan de bomen?", wil de egel weten. "Dat weet ik: de **rechthoekige** markeringen voeren naar het mooie meer, en wij moeten de **ronde** markeringen volgen, die wijzen ons de weg naar de top", antwoordt de haas. De egel is blij: "Dan zijn wij toch op de goede weg". Hij zet zijn **groene** zonnebril op, omdat de **gele** zon intussen hoog aan de **blauwe** hemel staat. De hond ontdekt met zijn scherpe blik langs de rand van de weg een paar struiken met **rode** frambozen, direct vóór de **rechthoekige** planken van een oude, **gele** schutting. Zij rijden

snel langs twee eenzame **rode** huizen met **driehoekige** daken en laten ook de weelderige **groene** weiden met de **rode** bloemen achter zich liggen. Een paar grijze wolken schuiven aan de hemel vóór de **gele** zon. De haas zegt: "Het gaat toch hopelijk niet regenen". "Hebben jullie allemaal jullie **blauwe** regenjacks en de **groene** regenhoeden bij jullie?". De anderen stellen hem gerust: "Maak je maar geen zorgen. Kijk, de zon schijnt al weer".

Zij komen steeds dichterbij de top en kunnen al ver over het land kijken. Het **blauwe** meer ziet er van hierboven heel klein uit, net zoals de **rechthoekige**, **gele** velden en de huizen met de **blauwe** daken. De vier zeepkisten, de gele, de rode, de **groene** en de **blauwe** rijden nu allemaal langzaam op een rij, omdat de weg heel steil wordt. De nauwe bochten zijn voorzien van **vierkante** waarschuwborden. **Groene** instructieborden kondigen de finish al aan: de top van de berg. Daar staat een **blauwe** bank om op uit te rusten. "Wie is het eerst bij de **blauwe** bank?", roept de hond. Zij parkeren snel de **blauwe**, de gele, de **groene** en de **rode** zeepkist op de laatste vier parkeervelden en lopen naar de bank. Nu kunnen zij van het uitzicht genieten!