

# De spelregels



## Inhoud

- \* 1 spelbord
- \* 4 pionnen
- \* 1 kleurendobbelsteen
- \* 1 cijferdobbelsteen
- \* 150 letterfiches\*
- \* 200 vragenkaartjes
- \* 20 kanskaartjes
- \* 1 taalhulpkaart
- \* spelregels

\* De letterfiches zijn als volgt verdeeld:

|   |    |   |    |        |   |
|---|----|---|----|--------|---|
| A | 9  | J | 4  | S      | 4 |
| B | 4  | K | 4  | T      | 8 |
| C | 2  | L | 4  | U      | 4 |
| D | 7  | M | 4  | V      | 4 |
| E | 20 | N | 10 | W      | 4 |
| F | 4  | O | 9  | X      | 2 |
| G | 6  | P | 4  | Y      | 2 |
| H | 4  | Q | 2  | Z      | 4 |
| I | 9  | R | 8  | Blanco | 4 |

**Verdere benodigdheden**  
pen en papier om te schrijven

**Aantal spelers**  
2-4 spelers of teams

Met Het Grote Taalspel leer en oefen je spelenderwijs diverse taalonderdelen. Je krijgt te maken met nieuwe woorden, uitdrukkingen, spelling, meervoudsvorming, vervoegingen, verkleinwoorden, voorzetsels, woordraadsels, taalweetjes en nog veel meer. Natuurlijk is rekening gehouden met de nieuwste spellingwijziging van 2006.

Het spel bevat twee vragensetjes: een basisset en een uitbreidingsset A.

Het niveau van de basisset is afgestemd op de leeftijd van 9 jaar en ouder. De vragen van uitbreidingsset A zijn eenvoudiger. Deze kunnen gespeeld worden door alle spelers, maar zijn vooral erg geschikt voor jongere kinderen (7-9 jaar) en voor oudere kinderen die wat extra willen oefenen.

# HET GROTE TAALSPEL

## Doel van het spel

Wie het eerste bij de Z is, heeft gewonnen. Je gaat het snelst van A naar Z door zoveel mogelijk vragen goed te beantwoorden. Voor elk goed antwoord mag je een plaats in het alfabet opschuiven én krijg je een letter van de Taalbank. Met de letters die je krijgt, kun je woorden leggen, waardoor je weer extra plaatsen vooruit mag. Trek je een kanskaart, dan kun je extra plaatsen of letters winnen of verliezen.

Je bepaalt zelf hoe lang het spel duurt. Als je stopt met spelen voordat iemand bij de Z is, dan is de winnaar de speler die het verst in het alfabet is gekomen.

## Begin van het spel

- \* Elke speler kiest een pion en zet die op de letter A van het spelbord.
- \* Plaats de vragenkaartjes met de vragen naar boven in de vakjes van de doos.
- \* Leg de letterfiches in het grote vak in de doos.
- \* Kies een speler die de Taalbank beheert: hij of zij let erop dat iedereen de gewonnen letters ontvangt en de verloren letters en de letters waarmee een woord is gelegd weer inlevert.
- \* Elke speler krijgt 'blind' twee letters van de Taalbank (dus zonder te zien welke letters het zijn).
- \* Spreek af binnen hoeveel tijd je een vraag moet beantwoorden, bijv. 30 seconden.

## Het spel

- \* De speler die van de twee ontvangen letters de hoogste letter heeft (dat is de letter die het dichtst bij het einde van het alfabet ligt) mag beginnen. De blanco letterfiches tellen hier niet mee. Als er spelers zijn met dezelfde hoogste letter, dan mag van die spelers degene beginnen met de hoogste tweede letter.
- \* Als je aan de beurt bent, gooi je met beide dobbelstenen tegelijkertijd.

De kleurendobbelsteen geeft aan van welke categorie je een vraag moet beantwoorden. Gooi je bijvoorbeeld groen, dan krijg je een vraag uit de categorie uitdrukkingen. Gooi je wit, dan mag je zelf een categorie kiezen, dus ook een kanskaart.

De cijferdobbelsteen geeft aan welke vraag of opdracht van het kaartje je krijgt.

Dus als je 2 gooit, moet je de tweede vraag of opdracht op het kaartje doen.

- \* De medespeler links van je pakt het vragenkaartje en stelt de vraag. Beantwoord de vraag.

De medespeler kijkt achterop het kaartje of het antwoord goed is.

- \* Heb je de vraag goed, dan mag je met je pion 1 plaats vooruit. Bovendien krijg je van de Taalbank 1 letter.
- \* Heb je de vraag niet goed, dan moet je op je plaats blijven staan. Je krijgt ook geen letter van de Taalbank.
- \* Krijg je een kanskaart in plaats van een vragenkaartje, dan staat er op het kaartje hoeveel plaatsen of letters je wint of verliest.
- \* Nu is de volgende speler aan de beurt.
- \* Als je opnieuw aan de beurt bent, mag je - voordat je met de dobbelstenen gooit - eerst een bestaand Nederlands woord leggen. Dat woord moet uit minimaal drie letters bestaan.
- Als je een woord legt dat bestaat uit 3 letters, mag je direct 1 plaats vooruit.
- Als je een woord legt van 4 of 5 letters, mag je direct 2 plaatsen vooruit.
- Als je een woord legt van 6 of meer letters, mag je direct 4 plaatsen vooruit.
- Als je een woord hebt gelegd, moet je de gebruikte letters weer inleveren bij de Taalbank.

Let op: als je een woord kunt leggen, hoeft je dat niet te doen als je dat niet wilt. Je kunt je letters ook opsparen om er later in het spel een langer woord mee te leggen.

## Einde van het spel

Degene die het eerst de Z bereikt, heeft gewonnen. Als je op de Y staat en 2 plaatsen of meer vooruit mag, heb je ook gewonnen, al kan je eigenlijk nog maar 1 plaats vooruit.

## Spelvariant

Als je het spel wat korter speelt, dan kun je ook eens beginnen bij de N in plaats van bij de A. De N is de eerste letter van het tweede deel van het alfabet. Op deze manier komen ook de letters uit het tweede deel aan bod.

**Veel speelplezier!**

Superspannend van A tot Z!



## Alle spelonderdelen op een rij

### Alfabetkaartje

- \* Bij een alfabetkaartje moet je je antwoord beginnen of eindigen met de letter waar je op staat. Dat is op elk kaartje ook aangegeven.
- \* Als je de opdracht krijgt 'Noem een woord dat op een -e eindigt' (of op een andere letter), dan moet dat woord wel beginnen met de letter waar je op staat.
- \* Als je de vraag krijgt om een woord te maken dat bijvoorbeeld eindigt op -boek, dan moet je één woord noemen. 'Schoolboek' is dan goed, maar 'Nederlands boek' niet, want dat zijn twee woorden.
- \* Bij sommige vragen wordt een voorbeeld gegeven. Dat voorbeeld mag je niet zelf als antwoord geven.
- \* Op de kaartjes van de basisset staan aan beide kanten vragen. Spreek af met welke kant je speelt. De medespelers bepalen of het antwoord goed is. Je kunt eventueel afspreken een woordenboek te gebruiken.

### Spellingkaartje

Hierop staan vragen die over spelling gaan. Soms moet je bij het beantwoorden van de vragen iets opschrijven. Zorg er daarom voor dat je een leeg blaadje en een pen bij de hand hebt. Op de achterkant van de kaartjes staan de antwoorden.

Op de spellingkaartjes staat een oog afgebeeld. Dat betekent dat de speler die de vraag moet beantwoorden de vraag op het kaartje mag zien.

### Taalvariakaartje

Hierop staan verschillende soorten (taal)vragen. Op de achterkant van de kaartjes staan de antwoorden.

### Uitdrukkingenkaartje

Hierop staan uitdrukkingen (zegswijzen). Je moet zeggen wat de uitdrukking op het kaartje betekent. Op de achterkant staan de antwoorden. Het antwoord hoeft natuurlijk niet precies hetzelfde te zijn als wat op de achterkant van het kaartje staat. De gegeven betekenis moet ongeveer hetzelfde zijn. De medespelers beslissen of het antwoord wordt goedgekeurd.

### Kanskaart

Met een kanskaart kun je extra plaatsen of letters winnen of verliezen. Maar:

- \* je kunt nooit meer plaatsen achteruit gezet worden dan mogelijk is. Moet je vanwege een straf bijvoorbeeld 2 plaatsen achteruit terwijl je op de letter B staat, dan hoef je toch maar 1 plaats achteruit. Je kunt immers nooit verder teruggaan dan de letter A.
- \* je kunt nooit meer letters inleveren dan je hebt. Moet je vanwege een straf eigenlijk twee letters inleveren terwijl je er maar 1 hebt, dan hoef je dus maar 1 letter in te leveren.

De kansen 1 t/m 3 staan op de ene kant en de kansen 4 t/m 6 op de andere kant.

### Taalhulpkaart

Op de Taalhulp staat uitleg over enkele taalregels. Met behulp van deze Taalhulp kun je de vragen van de categorie spelling gemakkelijker beantwoorden. Je mag de Taalhulp op elk gewenst moment bekijken. Ook vóór of tijdens het beantwoorden van een vraag. De tijd die je nodig hebt, gaat wel af van je antwoordtijd. Je kunt ook afspreken dat je de Taalhulp niet mag gebruiken tijdens het beantwoorden van de vraag; spreek dit dan af voordat het spel begint.

### Letterfiches

De letterfiches gebruik je tijdens het spel om woorden mee te leggen. Je kunt kiezen of je met hoofdletters of met kleine letters speelt. Nadat je een woord hebt gelegd, moet je deze letters weer inleveren bij de Taalbank. Voor een blanco letterfiche mag je elke letter gebruiken die je wilt. Voorbeeld: als je een K, een N en een blanco hebt, dan kun je de blanco laten tellen als een A of een I zodat je het woord KAN of KIN kunt leggen.



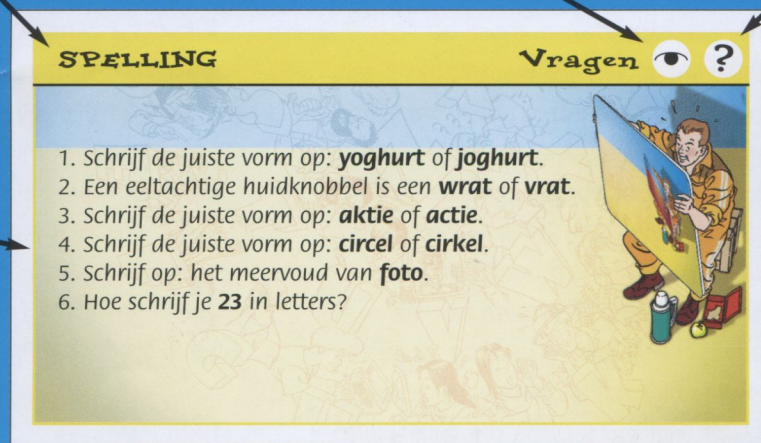
# De spelregels

De medespeler leest de categorie voor.

De speler mag de vraag zien.

Dit is de vraagkant van het kaartje.

De medespeler krijgt de vraag, die hoort bij het gegooide getal.



© 2006 Scala leuker leren bv, Groningen, The Netherlands

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without prior written permission of the publisher.

ISBN10: 90-301-2333-8 / ISBN13: 978-90-301-2333-0

0 1 2 3 4 5 / 10 09 08 07 06

**Spelauteurs: Wim Daniëls, Kasper Boon**

Illustraties: Teun Berserik

Vormgeving: Breedbeeld