

maan roos vis

ri-ra-rijmspel

Een gezelschapsspel voor 2-6 spelers
van Zwijsen

4-8
jaar

Inhoud van de doos:

- 1 houder met draaimechanisme
- 6 themaschijven (dieren, kleding, lijf, thuis, spelen, eten)
- 1 draaiwiel
- 32 beloningskaarten

Spelidee: Muriel Leusink

Opmaak: Ziezo Design

Illustraties: Ruud Bijman

ISBN 90.276.6443.9

D-nr: D/2005/1919/304

Door middel van rijmen worden kinderen zich ervan bewust dat woorden bestaan uit klankfragmenten. Het klankbewustzijn is een belangrijke opstap naar het lezen en spellen. Het herkennen en vinden van rijmwoorden geeft uw kind dan ook een goede voorsprong op taalgebied. Bovendien is rijmen gewoon heel erg leuk! Het **maan roos vis ri-ra-rijmspel** vestigt de aandacht op klankovereenkomsten tussen woorden. Kinderen leren dat de woordjes 'haan' en 'maan' voor een deel uit dezelfde klanken bestaan. Maar pas op! Als een kind eenmaal aan het rijmen is geslagen, is het erg moeilijk om weer te stoppen!

Het maan roos vis ri-ra-rijmspel is zeer geschikt om met kinderen (en volwassenen!) van verschillende leeftijd te spelen. Zelfs peuters kunnen al oefenen met rijmwoorden. Vooral onzin-rijmwoorden doen het erg goed bij deze groep. Ook het puzzelen met de poppetjes staat garant voor veel speel-leerplezier.



spelregels

Vorbereiding

Schud de beloningskaarten en leg ze per kleur op een stapel op tafel met de beeldzijde naar beneden, zodat je een blauwe, een groene, een rode en een gele stapel kaartjes hebt (zie foto op de doos).

Het spel is al speelklaar. Er kan meteen gespeeld worden met de dierenschijf. Wanneer u met een andere schijf wilt spelen, wordt de moer los gedraaid, en wordt het draaiwiel van de houder afgehaald. Vervang nu de dierenschijf door een andere themaschijf en plaats het draaiwiel terug. Draai tenslotte de moer weer vast en er kan weer gespeeld worden!

Het spel

Stel dat er met de dierenschijf gespeeld wordt. De jongste speler, zeg Wouter, mag beginnen en draait aan het wiel. In het grote venster verschijnt een plaatje van een paard. Wouter roept hardop 'paard'! De speler die als eerste een goed woord roept dat hierop rijmt, bijvoorbeeld 'taart', mag een beloningskaartje pakken van de kleur die in het kleine venstertje van het draaiwiel verschijnt en deze voor zich op tafel leggen. Wouter zelf mag natuurlijk ook mee roepen. De spelers vormen tezamen de jury die bepaalt of een geroepen rijmwoord goed is of onzin. Nu is de volgende speler

aan de beurt om aan het wiel te draaien. Wanneer de kaartjes van een bepaalde kleur op tafel op zijn, mag de speler een kaartje van die kleur wegnemen bij één van de andere spelers. Wanneer een speler al 3 kaartjes van één poppetje heeft verzameld mag een andere speler ze niet meer weghalen. Die kaartjes zijn dan beschermd.

Als een plaatje tevoorschijn komt dat al eerder verschenen is, moet uiteraard een nieuw rijmwoord bedacht worden. Dus als opnieuw 'paard' verschijnt dan kan 'taart' niet meer, maar 'staart' of 'baard' zijn natuurlijk wel goed.

De speler die als eerste één compleet poppetje (bestaande uit vier kaartjes) heeft verzameld is de winnaar.

De spelers kunnen natuurlijk ook van te voren afspreken dat de winnaar twee poppetjes moet verzamelen.

Wanneer een kleiner broertje of zusje meespeelt kun je afspreken dat zij ook poppetjes mogen maken die niet kloppen maar wel erg grappig zijn!

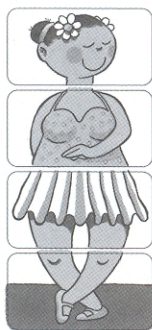
Hier staan alle figuren in de juiste combinatie op een rijtje:



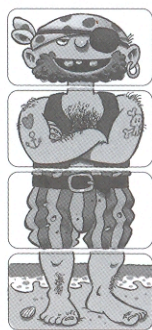
de voetballer



de ridder



de balletdanseres



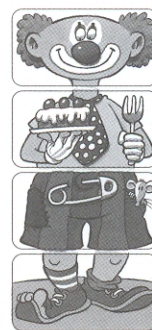
de piraat



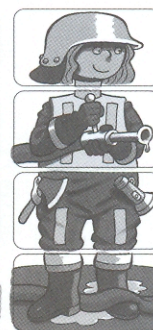
de popster



de prinses



de clown



de brandweervrouw

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

b (niet bee, maar bu, met een bijna onhoorbare u)

f (geen ef, maar fff)

h (geen ha, maar hu, met een bijna onhoorbare u)

m (geen em, maar mmm)

z (geen zet, maar zzz)

2. U kunt de onderstaande letterklanken gebruiken als gereedschap bij het rijmen. Neem als voorbeeld het woord 'brood' als uitgangswoord. Als de 'br' eraf gehaald wordt, hou je 'ood' over. Plaats hiervoor de verschillende letterklanken om een woord te vinden dat rijmt: boot, bloot, dood, goot, groot, enzovoort. Naast onzin-woorden, zullen ook veel kloppende woorden tevoorschijn komen. Wanneer u het spel samen met uw kind speelt, kunt u de opties aan uw kind voordragen: probeer eens een woord dat begint met een r, waarop uw kind kan antwoorden: 'Rood!'.

3. Maak eens een rijmboek. Teken een uitgangswoord midden op een vel papier en schrijf het woord erbij. Uw kind bedenkt rijmwoorden en tekent deze om het woord heen. Natuurlijk kunnen ook plaatjes die op het woord rijmen uit tijdschriften worden geknipt en om het woord worden geplakt. Tenslotte schrijft u bij elk plaatje het woord. Maak de vellen met nietjes vast en geef het rijmboek een mooi plekje in huis.

