

Gespenster - ABC

Eine Spielesammlung rund um die Buchstaben des Alphabets für 1 und mehr Kinder ab 5 Jahren.

Mit dem vorliegenden Spielmaterial können Kinder durch Benennen, Aufsagen und/oder Nachmalen einzelne Buchstaben und das Alphabet kennen lernen. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit anhand verschiedener Spielideen ihr Gelerntes zu festigen.

Spielidee:

Imke Krämer & Markus Nikisch

Illustration:

Ales Vrtal

Spielinhalt:

1 Gespenst

1 Würfel

36 Spielkarten: 26 Buchstabenkarten, 5 Kategorienkarten,
5 Blanko-Karten (zum Selbstbeschriften)

1 Spielanleitung

Geisterzirkel (ab 5 Jahren)

Spielziel:

Wer weiß, wie die Buchstaben im Alphabet aufeinander folgen und kann mit ein wenig Geschick beim Würfeln die meisten Buchstabenkarten sammeln?

Spielverlauf:

Die Buchstabenkarten werden gemischt und offen zu einem großen Kreis in der Tischmitte ausgelegt. Das Gespenst wird auf den Buchstaben A gestellt.

Das Kind, dessen Anfangsbuchstabe des Vornamens zuerst im Alphabet vorkommt, beginnt und würfelt. Das Gespenst soll nun auf den bzw. in Richtung des im Alphabet nachfolgenden Buchstaben gezogen werden. Dabei kann es die gewürfelte Augenzahl links- oder rechtsherum gehen. Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn. Erreicht ein Kind genau die richtige Buchstabenkarte, darf es sie als Belohnung zu sich nehmen. Auf diese Weise entstehende Lücken werden im weiteren Spielverlauf nicht mitgezählt.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn bis auf das A keine weiteren Buchstabenkarten mehr im Kreis liegen. Wer die meisten Buchstabenkarten sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.

ABC...XYZ (ab 6 Jahren)

Spielziel:

Wer kann die Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge anordnen und so seine Karten am schnellsten ablegen?

Spielverlauf:

Die Buchstabenkarten werden gemischt. Jedes Kind erhält verdeckt fünf

Karten, die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel abgelegt.

Die obere Karte wird aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt.

Das jüngste Kind beginnt. Es schaut in seinen fünf Karten nach, ob es einen Buchstaben hat, der im Alphabet direkt vor oder nach dem aufgedeckten Buchstaben vorkommt.

- Ist ein passender Buchstabe vorhanden, darf er an die entsprechende Seite der aufgedeckten Buchstabenkarte angelegt werden. Wenn es möglich ist, können auch mehrere Buchstaben in Folge angelegt werden.
- Kann nichts angelegt werden, muss das Kind eine Karte vom Stapel ziehen. Ist ein Anlegen auch dann nicht möglich, ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Beispiel: Ist auf der aufgedeckten Karte ein F zu sehen, wird das E oder das G benötigt. Hat ein Kind außer dem G auch noch das H, darf es beide Karten in der richtigen Reihenfolge anlegen.

Tipp: Zur Kontrolle kann das Alphabet, das an der Umschlagseite der Anleitung anhängt, zu Hilfe genommen werden.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind seine letzte Karte ablegen konnte.

G wie Geist! (ab 7 Jahren)

Grundvariante

Spielziel:

Wer nennt ein Wort mit dem gesuchten Anfangsbuchstaben und gewinnt so eine wertvolle Buchstabenkarte?

Spielverlauf:

Alle Buchstabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Das Kind mit den größten Füßen beginnt und deckt die erste Buchstabenkarte auf.

- Fällt ihm ein beliebiges Wort mit dem aufgedeckten Anfangsbuchstaben ein, erhält es als Belohnung die Buchstabenkarte und das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.
- Kann kein Wort genannt werden, darf das im Uhrzeigersinn nächste Kind ein Wort sagen. Die Karte bleibt so lange liegen, bis ein Spieler ein Wort mit diesem Anfangsbuchstaben nennen kann.

Fällt in einer Runde keinem Spieler ein Wort ein, wird die Buchstabenkarte aus dem Spiel genommen.

Spielende:

Wenn der Stapel mit den Buchstabenkarten aufgebraucht ist, endet das Spiel. Sieger ist, wer die meisten Buchstabenkarten gewonnen hat.

Variante 1 (ab 8 Jahren)

Spielvorbereitung wie oben. Das älteste Kind deckt die obere Buchstabenkarte auf.

Achtung: Die Karte muss so aufgedeckt werden, dass alle Mitspieler den Buchstaben gleichzeitig sehen und somit keiner im Vorteil ist!

Wem zuerst ein Wort einfällt, das mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnt, schlägt mit der Hand auf die Buchstabenkarte und spricht das Wort laut aus.

Als Belohnung erhält er die Buchstabenkarte und darf die nächste Karte aufdecken. Fällt keinem ein Wort mit dem gesuchten Anfangsbuchstaben ein, wird die Buchstabenkarte aus dem Spiel genommen.

Variante II (ab 8 Jahren)

Spielvorbereitung wie oben. Zusätzlich benötigt jeder Spieler Stift und Papier.

Bei dieser Variante müssen alle Kinder so schnell wie möglich fünf Wörter aufschreiben, die mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnen.

Wer zuerst fertig ist, ruft „stopp“ und schlägt mit der Hand auf die aufgedeckte Buchstabenkarte. Die anderen Kinder dürfen dann ein angefangenes Wort noch zu Ende schreiben, aber kein neues mehr beginnen. Das Kind, das die Runde beendet hat, liest nun seine Wörter laut vor.

Es erhält die Buchstabenkarte nur, wenn alle fünf Wörter existieren und korrekt geschrieben sind. Ist dies nicht der Fall, dürfen die anderen Spieler ihre bisher geschriebenen Wörter vorlesen. Hat ein Kind mehr korrekte Wörter als das Kind, das die Runde beendet hat, erhält dieses Kind die

Buchstabenkarte. Haben mehrere Kinder gleich viele richtige Wörter, wird die Buchstabenkarte aus dem Spiel genommen.

Tipp: Zur Kontrolle von Existenz und Schreibweise der Wörter kann ein Rechtschreibduden zu Hilfe genommen werden.

Tipp: Zusätzlich können sowohl bei der Grundvariante als auch bei den Aufbauvarianten die Kategorienkarten (Berufe, Tiere, Instrumente, Obst, Gemüse) eingesetzt werden.

Sie werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Das jüngste Kind deckt die obere Kategorienkarte auf. Danach deckt es die erste Buchstabenkarte auf. Nun müssen alle Spieler aus der aufgedeckten Kategorie und mit dem richtigen Anfangsbuchstaben einen Begriff nennen

bzw. fünf Wörter aufschreiben. Die Kinder entscheiden gemeinsam, ob sie die Kategorienkarte nach jeder Spielrunde wechseln oder ob sie den Stapel Buchstabenkarten mit der gleichen Kategorie durchspielen möchten.

Tipp: Die sechs beiliegenden Blanko-Karten können dazu benutzt werden, sich eigene Kategorien zu überlegen und aufzuschreiben.

Ghostly ABC

A collection of games all about the letters of the alphabet, for one or more players aged 5+.

This game material enables children to learn their letters and the alphabet by naming, listing and/or copying them. Some of the game ideas also offer them the possibility to consolidate what they have already learned.

Authors of the game:

Imke Krämer & Markus Nikisch

Illustrations:

Ales Vrtal

Contents:

- 1 ghost
- 1 die
- 36 cards: 26 letter cards, 5 cards with categories,
5 spare cards (for writing on)
- 1 set of game instructions

Ghostly circle (age 5+)

Aim of the game:

Who knows the order of the letters in the alphabet and, with a bit of skill at throwing the die, can collect the most letter cards?

How to play:

The letter cards are shuffled and placed face up in a big circle in the center of the table. The ghost is placed on the letter A.

The player whose first letter of their name comes first in the alphabet starts by throwing the die. According to the dots on the die, the ghost should then be moved onto or towards the following letter in the alphabet. It can be moved towards the left or right.

Play in clockwise direction. If a player reaches the right letter card he can take and keep it as reward. The gaps left are not counted during the game.

End of the game:

The game has finished if there are no more letters left in the circle, except the A. Whoever collects the most letter cards, wins the game.

ABC ... XYZ (age 6+)

Aim of the game:

Who is able to sort the letters in alphabetical order and place their cards the most rapidly?

How to play:

The letter cards are shuffled. Each player gets five cards face down.

The remaining cards are put in a pile face down.

Uncover the card on top and put it in the center of the table.

The youngest player starts. He takes a look at his five cards to see if there is a letter which precedes or follows the letter uncovered in direct alphabetic order.

- If there is a suitable letter, the card is placed next to the corresponding uncovered letter card. If you have more than one, you can also place various letter cards.
- If no letter can be added, take a card from the pile. If you still can not place any letter, than it's the turn of the next player in a clockwise direction.

Example: If there is an F on the uncovered card, you need either the E or the G. If a player has not only the got G, but also the H, he can place both cards – in the right order.

Hint: As a help you can use the alphabet attached to the cover of the game instructions to check.

End of the game:

The game ends as soon as a player has placed his last card.

G as Ghost (age 7+)*Basic game***Aim of the game:**

Who knows a word with the first letter searched for, thereby winning a precious letter card?

How to play:

All letter cards are shuffled and placed in a pile face down in the center of the table.

The player with the biggest feet starts by uncovering the card on top.

- If he can think of any word starting with the uncovered letter, he gets the letter card as a reward and it's the turn of the next player in a clockwise direction.
- If he can't think of any word, the next player in a clockwise direction can name a word. The card stays there until a player can name a word with the looked for first letter.

If no player in a round can think of any word, the letter card is withdrawn from the game.

End of the game:

Once the pile with the letter cards has been used up, the game ends. Whoever has collected the most letter cards, wins the game.

Variation I (age 8+)

Game preparation as described above. The oldest player uncovers the letter card on top.

Watch out: The card has to be uncovered in such a way that all the players see the letter simultaneously so that nobody has an advantage!

Whoever can think of a word beginning with the uncovered letter first, slams his hand on the letter card and says the word out loud. As a reward he gets the letter card and may uncover the next card. If nobody can think of any word with the first letter looked for, the letter card is withdrawn from the game.

Variation II (age 8+)

Game is prepared as described above. Additionally, the players need pencils and paper.

In this variation all the players have to write down five words as quickly as possible beginning with the uncovered letter. Whoever finishes first, shouts "stop!" and slams his hand on the uncovered letter card.

The other players may finish writing down their word but may not start writing down a new one. The player who finished first then reads out the words.

He only gets the letter card if all five words really exist and are spelled correctly. If not, the other players can read out the words they had written down, up until the moment they were stopped. If a player has more correct words than the one who finished the round, he gets the letter card. If several players have the same amount of correct words, the letter card is withdrawn from the game.

Hint: To check whether certain words really exist and how they are spelled, you can use a spelling dictionary.

Hint: You can additionally, both in the basic version as in the more difficult versions, make use of the category cards (professions, animals, instruments, fruits, vegetables). These cards are shuffled and placed face down in a pile in the center of the table. The youngest player uncovers the top category card. Then he uncovers the top letter card. Then the players have to name either one or write down five words of the category in question and with the right first letter.

The players decide together if they want to change the category card after each round or if they want to continue with the pile of letter cards and the same category until all letters have been played.

Hint: The six spare cards included can be used to write down your own categories.

L'alphabet du fantôme

**Jeux sur les lettres de l'alphabet
pour un ou plusieurs enfants dès 5 ans.**

Avec cette collection de jeux, les enfants pourront apprendre les lettres de l'alphabet en les nommant, en les récitant et/ou en les dessinant. Ils auront en outre la possibilité de retenir ce qu'ils auront appris à l'aide des différentes suggestions de jeux.

Idée du jeu :

Imke Krämer & Markus Nikisch

Illustration :

Ales Vrtal

Contenu :

1 fantôme

1 dé

36 cartes: 26 cartes-lettres, 5 cartes de catégories
5 cartes vierges (à illustrer soi-même)

1 règle du jeu

La ronde du fantôme (dès 5 ans)

But du jeu :

Qui sait dans quel ordre les lettres de l'alphabet se suivent et qui pourra récupérer le plus de cartes-lettres en lançant le dé ?

Déroulement de la partie :

Mélanger les cartes-lettres et les poser au milieu de la table en un grand cercle. Poser le fantôme sur la lettre A.

Le joueur dont la première lettre du prénom vient en premier dans l'alphabet commence en lançant le dé. Il doit alors déplacer le fantôme sur la lettre ou l'amener en direction de la lettre suivante de l'alphabet en fonction du nombre du dé. Le fantôme peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur arrive directement sur la carte-lettre, il la prend en récompense.

Les « trous » ainsi formés ne seront pas comptés dans la suite du jeu.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le cercle, mis à part la lettre A. Celui qui aura récupéré le plus grand nombre de cartes-lettres gagne la partie.

ABC...XYZ (dès 6 ans)

But du jeu :

Qui va pouvoir classer les lettres dans l'ordre de l'alphabet et pourra ainsi poser ses cartes le plus vite possible ?

Déroulement de la partie :

Mélanger les cartes-lettres.

Chaque joueur prend cinq cartes face retournée, les autres cartes sont posées en une pile, face cachée.

Retourner la carte de dessus et la poser au milieu de la table.

Le joueur le plus jeune commence. Il regarde sur ces cinq cartes s'il a une lettre qui vient juste avant ou après la lettre de la carte retournée.

- S'il a une lettre qui convient, il la pose à côté de la carte-lettre retournée, en la mettant du bon côté. Si cela est possible, on peut aussi poser plusieurs lettres qui se suivent.
- S'il n'a pas de lettre qui convient, il prend une carte de la pile. S'il ne peut pas non plus jouer, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : s'il y a un F sur la carte retournée, le joueur devra avoir un E ou un G. Si le joueur a en plus un H, il pourra poser ces deux cartes en les mettant dans le bon ordre alphabétique.

Conseil : pour vérifier le bon ordre alphabétique, on pourra se servir de l'alphabet joint à la règle du jeu.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'un joueur pose sa dernière carte.

F comme fantôme (dès 7 ans)

Jeu de base

But du jeu :

Qui va trouver un mot commençant par la lettre demandée et pourra ainsi gagner une carte-lettre ?

Déroulement de la partie :

Mélanger les cartes-lettres et les poser au milieu de la table en une pile, face cachée. Le joueur qui a les plus grands pieds commence et retourne la première carte-lettre.

- S'il trouve un mot commençant par la lettre de la carte de retournée, il prend cette carte-lettre en récompense et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- S'il ne trouve pas de mot correspondant, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a le droit de dire un mot. La carte reste posée jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé un mot commençant par cette lettre.

Si aucun des joueurs ne trouve de mot correspondant au cours d'un tour, on retire la carte-lettre du jeu.

Fin de la partie :

La partie est terminée quant la pile de cartes-lettres est épuisée. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de cartes-lettres.

Variante I (dès 8 ans)

Préparatifs comme indiqué ci-dessus. Le joueur le plus âgé retourne la carte-lettre posée au-dessus de la pile.

Attention : retourner la carte de manière à ce que tous les joueurs puissent voir la lettre en même temps et que personne ne soit ainsi avantagé !

Celui qui a trouvé en premier un mot commençant par la lettre figurant sur la carte retournée pose sa main sur la carte-lettre et dit le mot tout fort.

En récompense, il prend la carte-lettre et a le droit de retourner la carte suivante. Si aucun joueur ne trouve de mot avec la lettre demandée, la carte-lettre est retirée du jeu.

Variante II (dès 8 ans)

Préparatifs comme ci-dessus. Chaque joueur prendra en plus un crayon et une feuille de papier.

Dans cette variante, les joueurs doivent inscrire le plus vite possible cinq mots commençant par la lettre de la carte-lettre retournée. Celui qui a fini en premier dit « stop » et pose sa main sur la carte-lettre retournée. Les autres joueurs ont alors le droit de terminer d'écrire le mot qu'ils étaient en train d'inscrire, mais ils n'ont pas le droit d'en écrire un autre. Le joueur qui vient de terminer le tour lit ses mots tout fort.

Il ne prendra la carte-lettre que si les cinq mots qu'il a trouvés existent vraiment et seulement s'il les a écrits sans faire de faute. Si ce n'est pas le cas, les autres joueurs ont le droit de lire les mots qu'ils ont écrits.

Si l'un des joueurs a trouvé plus de mots écrits correctement que le joueur qui a terminé le tour, c'est lui qui prend la carte-lettre. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de mots corrects, la carte-lettre est retirée du jeu.

Conseil : pour vérifier si un mot existe et pour s'assurer de son orthographe, on prendra un dictionnaire.

Conseil: on pourra aussi utiliser les cartes de catégorie (métiers, animaux, instruments, fruits, légumes) aussi bien pour le jeu de base que pour les autres variantes.

Mélanger les cartes de catégorie et les poser au milieu de la table en une pile, face cachée. Le joueur le plus jeune retourne la carte de dessus. Il retourne ensuite la première carte-lettre. Les joueurs doivent alors

nommer un terme ou écrire cinq mots de la catégorie demandée commençant par la lettre de la carte retournée. Les joueurs se mettront d'accord pour savoir s'ils changent de carte de catégorie à chaque tour ou s'ils gardent la même catégorie en retournant une autre carte-lettre à chaque tour.

Conseil : on pourra se servir des six cartes vierges pour ajouter d'autres catégories.

Spoken - ABC

Een spellenverzameling waarbij de letters van het alfabet centraal staan, voor 1 of meer kinderen vanaf 5 jaar.

Met het spelmateriaal kunnen kinderen door het benoemen, opzeggen en/of natekenen, de afzonderlijke letters en het alfabet leren kennen. Bovendien bestaat de mogelijkheid om aan de hand van verschillende spelideeën het alfabet te memoriseren.

Spelidee:

Imke Krämer & Markus Nikisch

Illustraties:

Ales Vrtal

Spelinhoud:

1 spook

1 dobbelsteen

36 speelkaarten: 26 letterkaarten, 5 categoriekaarten

5 blanco kaarten (om zelf te beschrijven)

spelregels

Spokenkring (vanaf 5 jaar)

Doel van het spel:

Wie kent de volgorde van de letters van het alfabet en slaagt er met een beetje dobbelgeluk in, de meeste letterkaarten te verzamelen?

Spelverloop:

Schud de letterkaarten en leg ze open in een grote kring midden op de tafel. Zet het spook op de letter A.

Het kind wiens beginletter van zijn voornaam als eerste in het alfabet voorkomt, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Het spook gaat nu op zoek naar de volgende letter in het alfabet. Daarbij mag het gegooide aantal ogen zowel links- als rechtsom worden benut.

Er wordt kloksgewijs om beurten gegooid. Als één van de kinderen precies op de juiste letter terechtkomt, mag het deze als beloning voor zich neer leggen. De open plekken die zodoende ontstaan, worden tijdens het verdere spelverloop niet meegeteld.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer er behalve de A geen enkele letterkaart meer in de kring ligt. Degene die de meeste letterkaarten heeft verzameld, heeft het spel gewonnen.

ABC...XYZ (vanaf 6 jaar)

Doel van het spel:

Wie kan de letters op alfabetische volgorde leggen en zo zijn kaarten als eerste weleggen?

Spelverloop:

De letterkaarten worden geschud. Ieder kind krijgt vijf verdeckte kaarten, waarna de overgebleven kaarten verdekt op een stapel worden gelegd.

De bovenste kaart omdraaien en midden op tafel neerleggen.

Het jongste kind mag beginnen. Het kijkt of er tussen zijn vijf kaarten een letter zit die in het alfabet direct voor of na de omgekeerde letter komt.

- Heeft het een bijpassende letter, dan mag deze aan de overeenkomstige zijde van de omgedraaide letterkaart worden aangelegd. Indien mogelijk kunnen ook meerdere letters op volgorde worden aangelegd.
- Als er niets kan worden aangelegd, dan moet het kind een kaart van de stapel nemen. Kan er ook dan niets worden aangelegd, is kloksgewijs het volgende kind aan beurt.

Voorbeeld: Als op de omgedraaide kaart een F te zien is, dan is ofwel de E of de G nodig. Heeft een kind behalve de G ook nog de H, dan mag het beide kaarten in de juiste volgorde aanleggen.

Tip: Ter controle kan het alfabet dat op de kaart van de spelregels is afgebeeld als hulp worden gebruikt.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer een van de kinderen zijn laatste kaart heeft kunnen afleggen.

S van spook! (vanaf 7 jaar)

Basisvariant

Doel van het spel:

Wie noemt een woord met de gevraagde beginletter en wint zo een waardevolle letterkaart?

Spelverloop:

Alle letterkaarten worden geschud en omgekeerd op een stapel in het midden op tafel gelegd. Het kind met de grootste voeten begint en draait de eerste letterkaart om.

- Kan het een willekeurig woord dat met de omgedraaide beginletter begint, bedenken dan krijgt het als beloning de letterkaart en is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt.
- Kan het geen enkel woord bedenken, dan mag kloksgewijs het volgende kind een woord noemen. De kaart blijft net zo lang liggen, tot een van de spelers een woord met deze beginletter kan noemen.

Als aan het eind van een ronde geen enkele speler een woord heeft kunnen bedenken, wordt de letterkaart uit het spel genomen.

Einde van het spel:

Wanneer de stapel letterkaarten helemaal is verbruikt, is het spel afgelopen. Degene die de meeste kaarten heeft veroverd, heeft gewonnen.

Variant I (vanaf 8 jaar)

Het spel wordt voorbereid zoals hierboven beschreven. Het oudste kind draait de bovenste letterkaart om.

Opgelet: De kaart moet zodanig worden omgedraaid, dat alle medespelers de letter gelijktijdig te zien krijgen en er dus niemand in het voordeel is!

Degene die als eerste een woord bedenkt dat met de omgedraaide letter begint, slaat met z'n hand op de letterkaart en spreekt het woord hardop uit. Als beloning ontvangt het de letterkaart en mag het de volgende kaart omdraaien. Als niemand een woord met de gevraagde beginletter weet, wordt de letterkaart uit het spel genomen.

Variant II (vanaf 8 jaar)

Het spel wordt voorbereid zoals hierboven beschreven. Bovendien heeft iedere speler pen en papier nodig.

Bij deze variant moeten alle kinderen zo snel mogelijk vijf woorden opschrijven die met de omgedraaide letter beginnen. Degene die als eerste klaar is, roept „stop” en slaat met zijn hand op de omgedraaide letterkaart. De andere kinderen mogen nu nog wel een al begonnen woord afmaken, maar niet met een nieuw beginnen. Het kind dat de ronde beëindigd heeft, leest zijn woorden nu hardop voor.

Het krijgt de letterkaart alleen als alle vijf woorden bestaan en juist gespeeld zijn. Als dit niet het geval is, mogen de andere spelers hun tot dusver opgeschreven woorden oplezen. Heeft een van de kinderen meer gel-

dige woorden dan het kind dat de ronde beëindigd had, dan krijgt dit kind de letterkaart. Als meerdere kinderen precies evenveel goede woorden hebben, wordt de letterkaart uit het spel genomen.

Tip: Om het bestaan en de schrijfwijze van de woorden te controleren kan bvb. Het Groene Boekje of een woordenboek gebruikt worden.

Tip: Bovendien kunnen zowel bij de basisvariant als bij de uitgewerkte varianten, de categoriekaarten (beroepen, dieren, instrumenten, fruit, groente) worden gebruikt.

Deze worden geschud en verdekt op een stapel in het midden gelegd. Het jongste kind draait de bovenste categoriekaart om. Vervolgens draait het

de eerste letterkaart om. Nu moeten alle spelers een begrip noemen respectievelijk vijf woorden opschrijven die onder de omgedraaide categorie vallen en met de juiste letter beginnen. De kinderen beslissen gezamenlijk of de categoriekaart na elke speelronde wordt verwisseld of dat de stapel letterkaarten helemaal wordt opgebruikt met dezelfde categorie.

Tip: De zes bijgeleverde blanco kaarten kunnen worden gebruikt om zelf eigen categorieën te bedenken en op te schrijven.

A

B