

Jeu Habermas n° 4555

# L'alphabet fantomatique

Une collection de jeux destinés à former des mots  
avec des lettres-tampons, pour 2 à 4 enfants de 5 à 10 ans.

**Idée :** Brigitte Pokornik et Jörg Domberger  
**Licence :** White Castle Games  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes par jeu

« F », « A », « N » ...  
comme si une main invisible  
les écrivait, des lettres de  
l'alphabet apparaissent les unes  
après les autres sur le mur du  
vieux château. Comment est-ce  
possible ?

Aaaah! Ce sont les élèves de  
l'école des fantômes. Ils font des  
exercices d'écriture et de lecture. Et celui  
qui regardera bien pourra peut-être déjà  
deviner quel mot les fantômes veulent écrire !



## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 26 lettres-tampons (de A à Z)
- 1 tampon encreur
- 5 boîtes de fantômes
- 48 cartes de fantômes
- 1 crayon de papier
- 10 feuilles de papier DIN-A4
- 1 règle du jeu

### **Chers parents,**

*Le jeu comprend 48 cartes de fantômes. Chaque carte représente une illustration avec le mot correspondant. Le mot est imprimé en quatre langues : allemand, anglais, français et néerlandais, avec le drapeau national dessiné à côté du mot.*

*Lorsque votre enfant se sera familiarisé avec les mots et le jeu, il pourra également jouer aux différents jeux en prenant les mots d'une autre langue. N.B. : après avoir été inscrits avec les tampons, certains mots devront être éventuellement complétés en ajoutant certains caractères spéciaux au crayon de papier.*

*Nous vous souhaitons de bonnes parties avec les élèves fantômes !*

**Le service de rédaction des jeux HABA**

*écrire deux mots  
avec les lettres-  
tampons*

*plateau de jeu avec  
feuille A4 au milieu  
de la table, mettre  
des tampons dans les  
boîtes et les fermer,  
distribuer 1 carte de  
fantôme  
par joueur*

*préparer le tampon  
encreur*

*choisir une boîte  
et l'ouvrir*

*pas de lettre cor-  
respondante =  
reposer la boîte,  
lettre correspondante  
dans la boîte =  
l'inscrire avec le  
tampon*

## Jeu n° 1 : L'alphabet des fantômes

Qui écrira en premier 2 mots de fantôme avec les tampons et sera ainsi le gagnant ?

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu.

Ensuite, mettre ...

- respectivement quatre tampons dans 5 boîtes de fantômes et
- respectivement 6 tampons dans 1 boîte de fantômes.

Fermer les boîtes.

Mélanger les cartes de fantômes. Chaque joueur prend une carte de fantôme et la pose devant lui, face tournée vers le haut. Les cartes restantes sont posées à côté du plateau de jeu en une pile face retournée.

Pour finir, mettre le tampon encreur ouvert au milieu de la table de manière à ce qu'il soit bien accessible à tous les joueurs.

### Déroulement de la partie

Le joueur dont le prénom est le plus court commence. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms sont aussi courts, c'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

Tu choisis une boîte de fantôme, tu l'ouvres et regardes discrètement quelles lettres il y a sur les tampons. Compare les lettres qui se trouvent dans la boîte aux premières lettres du mot marqué sur ta carte.

- **La première lettre n'est pas dans la boîte ?**  
Dommage ! Tu n'as pas le droit d'inscrire de lettre avec le tampon.
- **La première lettre de ton mot est dans la boîte ?**  
Formidable ! Tu prends le tampon portant la lettre. Cherche un endroit sur la feuille et inscris la lettre avec le tampon.  
Tu as également le droit de regarder si la deuxième lettre est aussi dans la boîte. Si c'est le cas, tu l'inscris aussi avec le tampon.

**N.B. :**

- Tu devras toujours prendre les lettres-tampons dans le bon ordre.
- Tu as le droit de prendre toutes les lettres se trouvant dans une boîte, tant qu'elles pourront être inscrites dans le bon ordre et sans espace entre elles.

*mot complet = tirer  
une nouvelle carte*

*deux mots complets  
= fin de la partie et  
gagnant*

Ensuite, tu remets les tampons dans la boîte. Ferme la boîte et remets-la à sa place.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de choisir une boîte.

**N.B.** : dès que tu as inscrit un mot complet avec les tampons, tu as le droit de garder la carte en récompense et tu tires alors une nouvelle carte de la pile.

## Fin de la partie

---

La partie se termine dès qu'un joueur a inscrit deux mots avec les tampons : il est le gagnant de cette partie.

### Variante

Vous pouvez aussi essayer la règle suivante :

Les lettres d'un mot ne doivent pas être obligatoirement inscrites dans le bon ordre avec les tampons. Comme il y a alors des espaces entre les lettres, il faut faire attention à laisser suffisamment de place pour les lettres manquantes.

Le gagnant est ici celui qui aura inscrit en premier trois mots complets.

## Jeu n° 2 : Les chasseurs de mots

---

Quel chasseur de mot reconnaîtra en premier le mot de fantôme et récupérera ainsi le plus de cartes de fantômes ?

### Préparatifs

---

*plateau de jeu avec  
feuille A4 au milieu  
de la table,  
préparer les couverc-  
les avec les tampons*

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille de papier A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu. Pour ce jeu, on se servira seulement des couvercles des boîtes.

- Mettre respectivement 6 lettres-tampons dans 2 couvercles.
- Dans 2 couvercle, mettre 7 lettres-tampons.
- Poser le dernier couvercle vide et ouvert à côté du plateau de jeu.

*mélanger les cartes  
de fantôme et  
préparer le crayon de  
papier et le tampon  
encreur*

Mélanger les cartes de fantômes et les poser à côté du plateau de jeu en une pile face cachée. Poser le crayon de papier et le tampon encreur ouvert, sur la table à portée de la main.

### Déroulement de la partie

---

Le joueur dont le prénom est le plus long a le droit de commencer. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms sont aussi longs, c'est le joueur le plus petit qui commence. Ce sera lui le fantôme pendant ce tour. Les autres joueurs seront les « chasseurs de mots ».

*tirer une carte de la  
pile et la regarder  
discrètement,  
dessiner un trait par  
lettre sur la feuille*

Le fantôme prend le couvercle vide, le crayon de papier et le tampon encreur. Ensuite, il prend la carte de fantôme du dessus de la pile et regarde le mot qui y est inscrit, sans que les autres le voient. Il dessine ensuite sur la feuille de papier autant de traits les uns à côté des autres que le mot a de lettres.

#### Exemple :

*Le fantôme a tiré la carte avec le mot POMME. Il dessine alors cinq traits sur la feuille, si possible sur une seule ligne : \_ \_ \_ \_ \_*

*choisir un tampon et  
annoncer la lettre*

Ensuite, c'est au tour des chasseurs de mots. Le joueur suivant, assis à côté du fantôme dans le sens des aiguilles d'une montre, choisit un tampon et annonce la lettre bien haut.

#### Exemple :

*Le joueur choisit la lettre O et demande :  
« Maître fantôme, est-ce qu'il y a la lettre O dans ton mot ? »*

*le fantôme vérifie  
les lettres*

Le fantôme vérifie s'il y a cette lettre dans son mot.

*lettre dans le mot =  
inscrire la lettre au-  
dessus du trait  
correspondant*

*lettre pas dans le  
mot = le fantôme  
récupère le tampon*

*mot deviné =  
l'annoncer tout haut,  
mal deviné = le  
fantôme récupère  
le tampon*

*bien deviné =  
carte en récompense  
= fin du tour,  
le fantôme a 7  
tampons = récupère  
une carte, fin du tour  
nouveau tour*

*chaque joueur 2x  
fantôme =  
fin de la partie  
le plus de cartes =  
gagnant*

• **La lettre se trouve dans le mot :**

Le fantôme annonce bien haut : « Ouhhhh ! oui, elle y est ! ». Il prend alors le tampon, inscrit la lettre au-dessus du trait correspondant et remet le tampon dans le couvercle de la boîte.

**N.B.** : si la lettre se trouve plusieurs fois dans le mot, le fantôme l'inscrira plusieurs fois.

• **La lettre n'est pas dans le mot :**

Pas de chance pour le chasseur de mot. Le fantôme lui fait non de la tête ! Il n'inscrit pas de lettre et, en récompense, met le tampon dans le couvercle vide devant lui

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de choisir un tampon parmi ceux qui sont encore là.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon mot, il l'annonce bien haut.

**N. B.** : pour chaque mot annoncé qui sera faux, le fantôme a le droit de choisir un tampon, dont la lettre n'est pas dans le mot, et de le mettre dans sa boîte.

**Fin du tour :**

Le tour est fini dès que ...

- les chasseurs de mot ont deviné le mot. En récompense, le joueur qui a trouvé le mot récupère la carte de fantôme, ou
- dès que le fantôme a sept tampons dans son couvercle. C'est le fantôme le gagnant et il récupère la carte en récompense.

Ensuite, on joue un nouveau tour. Les tampons sont tous remis dans les couvercles comme au début de la partie. Le fantôme passe le couvercle vidé, le crayon de papier et le tampon encreur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, c'est ce joueur le fantôme.

## Fin de la partie

Une fois que chaque joueur aura été deux fois le fantôme, la partie est finie. Le joueur qui aura pu récupérer le plus de cartes de fantômes est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils sont tous gagnants.

**Conseil** : lorsque vous connaîtrez déjà bien les 48 cartes, le fantôme pourra aussi penser lui-même un mot que les chasseurs de mots devront deviner.

*plateau de jeu avec  
feuille A4 au milieu  
de la table,  
mettre les cartes en  
une pile face cachée*

*fermer les boîtes  
renfermant les  
tampons et les  
mélanger, préparer  
le tampon encreur et  
le crayon de papier*

*choisir une boîte et  
regarder discrète-  
ment dedans,  
penser à un mot  
comprenant les  
lettres renfermées  
dans la boîte, le dire  
tout haut et inscrire  
la première lettre*

*le joueur suivant a le  
droit :  
1. d'inscrire d'autres  
lettres de ce mot*

## Jeu n° 3 : F comme fantôme

Comme par magie, un mot fait son apparition sur le mur du vieux château. Qui sera créatif et récupérera le plus de cartes de fantôme ? Une suggestion de jeu plus difficile pour fantômes « érudits ».

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu. Poser les cartes à côté du plateau de jeu en une pile face cachée.

Ensuite, mettre ...

- respectivement quatre tampons dans 5 boîtes
- 6 tampons dans la dernière boîte.

Ensuite, fermer les boîtes et les mélanger.

Poser le tampon encreur et le crayon de papier sur la table de manière à ce qu'ils soient bien accessibles à tous.

### Dérroulement de la partie

Le joueur dont le prénom aura le plus de voyelles (a, e, i, o, u) a le droit de commencer. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms ont le même nombre de voyelles, c'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

Tu choisis une boîte, l'ouvres et regardes discrètement les lettres des tampons.

Pense à un mot composé d'au moins trois lettres, qui commence par l'une des lettres. Dis le mot bien haut et inscris la première lettre sur la feuille. Ensuite, remets le tampon dans la boîte, referme celle-ci et remets-la sur la table.

**Exemple :**

*Bianca inscrit un P et dit : « Le fantôme voudrait écrire le mot PAPIER ».*

Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend une boîte et regarde les tampons qui sont dedans.

Il peut alors jouer suivant l'une des quatre possibilités ci-dessous :

1. Il peut continuer de compléter le mot.

**Exemple :**

*Jana prend le A et dit : « Moi aussi, je crois que le fantôme veut écrire le mot PAPIER » !*

2. de penser à un autre mot comprenant les lettres déjà inscrites

3. de commencer un tout autre mot

4. de ne pas écrire de lettre

mot complet = carte en récompense

2. Il peut penser à un nouveau mot en utilisant les lettres déjà écrites et inscrire ce nouveau mot.

**Exemple :**

Jana inscrit le O et dit : « Je crois que le fantôme ne veut pas écrire PAPIER mais POLICE ».

3. Il peut commencer un nouveau mot.

**Exemple :**

Jana inscrit le T sur une nouvelle ligne et dit : « Je crois que le fantôme veut écrire TIGRE comme deuxième mot ».

**N.B. :** il ne devra y avoir au maximum que trois mots de commencés sur la feuille de papier !

4. Si un joueur ne sait pas comment continuer et s'il y a déjà trois mots de commencés sur la feuille de papier, il n'inscrit aucune lettre.

Les mots sont ainsi complétés à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils soient écrits complètement. Le joueur qui aura inscrit la dernière lettre d'un mot récupère une carte de fantôme en récompense.

**Exemple :**

P : Tim inscrit le P et dit :  
« Le fantôme veut écrire le mot PAPIER ».

PO : Jana inscrit le O et dit :  
« Je crois que le fantôme veut écrire POLICE ».

POS : C'est alors au tour de Max. Il prend le S et dit :  
« Non, le fantôme veut écrire POSTER ».

POST : C'est alors à nouveau au tour de Tim. Il inscrit le T et dit :  
« Le fantôme veut toujours écrire POSTER ».

POSTE : C'est au tour de Jana. Elle inscrit le E et dit : « Ça y est, je sais ! Le fantôme veut écrire le mot POSTE ».

Jana a alors fini le mot et reçoit en récompense une carte de fantôme.

**N.B. :** le but du jeu est d'écrire un mot complet le plus vite possible. Cela n'a pas d'importance si le mot peut être encore complété par d'autres lettres pour former un autre mot (comme par exemple « postérieur » ou « postérité »). Le joueur qui aura écrit en premier un mot complet ayant un sens récupérera la carte de fantôme. Les mots devront être écrits dans leur forme invariable.

5ème mot complet =  
fin de la partie  
le plus de cartes =  
gagnant

## Fin de la partie

Dès que le cinquième mot est complètement écrit, la partie est terminée. Le joueur qui aura le plus de cartes de fantôme est le gagnant.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils sont tous gagnants.

## Variantes

Au début, le jeu sera plus facile si les lettres ne sont pas cachées par le couvercle de la boîte. Chaque joueur choisit une lettre et l'inscrit avec le tampon.

Le jeu sera plus compliqué si l'on joue suivant les règles suivantes :

- Un mot commencé peut être prolongé en ajoutant une lettre non seulement à la fin mais aussi au début de la rangée de lettres. Pour s'entraîner à écrire correctement un mot, n'oubliez pas d'ajouter les caractères spéciaux (accents, cédille, etc...) lorsque le mot sera complet.

### Exemple:

*Les lettres déjà tamponnées sur le papier sont « TAT ».  
C'est au tour de Tim et il prend la lettre « E ». Il pourrait l'inscrire à la fin du mot (« TATE ») et dire « le fantôme veut écrire tâter ». Mais il l'inscrit avec le tampon au début du mot et dit : « non, il préfère écrire le mot ETAT ! ». Le mot est alors complet et Tim gagne une carte en récompense.*

- On a le droit de prolonger un mot commencé en ajoutant des lettres en haut ou en bas, comme dans les mots croisés.

**Conseil :** inscrivez la première lettre si possible au milieu de la feuille. Vous aurez ainsi suffisamment de place pour prolonger le mot vers le haut, vers la droite, vers la gauche ou vers le bas.

### Exemple :

*Les mots suivants sont inscrits sur la feuille de papier*

```
C
A
P I L O T
      A
```

*C'est au tour de Jana. Elle prend le E. Elle pourrait alors écrire le mot CAPE ou le mot PILOTE et récupérer une carte en récompense.*



Habermaaß-spel Nr. 4555

# Spokenschool

Een spookachtige verzameling woord- en stempelspellen voor 2 - 4 kinderen van 5 - 10 jaar.

**Spelidee:** Brigitte Pokornik en Jörg Domberger

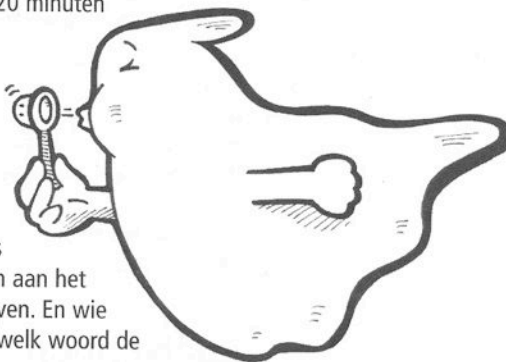
**Licentie:** White Castle Games

**Illustraties:** Thies Schwarz

**Speelduur:** ieder spel ca. 20 minuten

„S”, „P”, „O” ...

als door een magische kracht verschijnt de ene letter na de andere op de oude kasteelmuur. Wie zou dat toch kunnen zijn? Aaaaah! Het zijn de spookjes van de spokenschool. Ze zijn aan het oefenen met lezen en schrijven. En wie goed kijkt, raadt misschien welk woord de spoken willen opschrijven!



## Spelinhoud

- 1 speelbord
- 26 letterstempels (van A tot Z)
- 1 stempelkussen
- 5 spookdozen
- 48 spookkaarten
- 1 potlood
- 10 DIN-A4-vellen
- spelregels

### **Lieve ouders,**

bij het spel horen 48 spookkaarten. Op iedere kaart staan een afbeelding en het bijhorende begrip gedrukt. Het begrip is in vier talen afgedrukt: Duits, Engels, Frans en Nederlands. Dit kan ook worden herkend aan de desbetreffende vlaggen naast het woord.

Als uw kind al goed met de afzonderlijke begrippen en het spel vertrouwd is, kan het de afzonderlijke spelideeën ook met de begrippen in een andere taal spelen.

Belangrijk: bij sommige begrippen moeten na het stempelen eventueel de lettertekens met potlood toegevoegd en getekend worden.

Wij wensen jullie veel plezier bij het stempelen, raden en spoken!  
**Uw HABA-spellenredactie**

*als eerste twee  
spookwoorden  
stempelen*

*speelbord met DIN-  
A4-vel in het midden  
van de tafel,  
dozen gesloten  
klaarleggen,  
per kind een  
spookkaart uitdelen  
stempelkussen klaar  
houden*

*spookdoos uitkiezen  
en openmaken*

*geen bijpassende  
letter = doos  
terugleggen,  
bijpassende letter in  
doos = stempelen*

## Spel 1: Klein spoken-ABC

---

Wie stempelt als eerste twee spookwoorden en wint het spel?

### Spelvoorbereiding

---

Het speelbord in het midden van de tafel plaatsen. In het kader op het speelbord een leeg DIN-A4-vel leggen.

Daarna steken jullie ...

- in vier spookdozen telkens 5 willekeurige letterstempels en
- in 1 spookdoos telkens 6 willekeurige stempels.

Daarna sluiten jullie de dozen.

De spookkaarten schudden. Ieder kind ontvangt een spookkaart en legt deze open voor zich neer. De overgebleven kaarten op een gedekte stapel naast het speelbord leggen.

Ten slotte het stempelkussen openen en voor iedereen goed bereikbaar op tafel zetten.

### Spelverloop

---

Het kind met de kortste voornaam mag beginnen. Als er meerdere even korte voornamen zijn dan begint het jongste kind.

Je mag één van de spookdozen uitkiezen, openmaken en erin kijken zonder dat iemand anders de inhoud kan zien. Vergelijk de letters in de doos met de eerste letter van het begrip op je eigen kaart.

- **Zit de eerste letter niet in de doos?**  
Helaas! Je mag jammer genoeg geen letter stempelen.
- **De eerste letter van jouw begrip zit in de doos?**  
Goed zo! Je mag de letter uit de doos pakken. Zoek een plek op het vel uit en stempel de letter op het papier.  
Nu mag je ook nog 'ns controleren of de tweede letter eveneens in de doos zit. In dat geval mag je deze ook stempelen.

#### Belangrijk:

- Je moet de letters altijd in de juiste volgorde vinden.
- Je mag alle letters van een doos stempelen zolang deze in de juiste volgorde en zonder open plaatsen gestempeld kunnen worden.

*woord compleet =  
nieuwe kaart trekken*

*twee woorden  
compleet = einde v/h  
spel en winnaar*

Vervolgens leg je de stempels terug in de doos. Doe deze dicht en zet hem op zijn plaats terug.  
Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en kiest een spookdoos uit.

**Belangrijk:** zodra je een woord in z'n geheel hebt gestempeld, mag je de kaart als beloning houden en een nieuwe kaart van de stapel trekken.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen twee woorden compleet gestempeld heeft en zodoende het spel wint.

### Variant

Jullie kunnen ook 'ns proberen om de volgende regels te veranderen:

De letters van een woord hoeven niet in de juiste volgorde te worden gevonden en gestempeld. Omdat er zodoende open plekken kunnen ontstaan, moet er bij het stempelen op worden gelet dat er voldoende plaats voor de ontbrekende letters vrij wordt gehouden.

Het kind dat als eerste drie complete woorden gestempeld heeft, wint.

speelbord met DIN-A4-vel in het midden van de tafel, deksel met stempels klaarleggen

spookkaarten schudden, potlood en stempelkussen klaarleggen

kaart van stapel trekken en ongezien bekijken, per letter een streep op het vel zetten

stempel uitkiezen en letter opnoemen

spook controleert letter

## Spel 2: De woordenjagers

Welke woordenjager herkent als eerste het spookwoord en verzamelt zo de meeste spookkaarten?

### Spelvoorbereiding

Het speelbord in het midden van de tafel plaatsen. In het kader op het speelbord een leeg DIN-A4-vel leggen. Bij dit spel worden alleen de deksels van de doosjes gebruikt.

- In 2 van de deksels 6 willekeurige letterstempels leggen.
- In 2 van de deksels 7 willekeurige letterstempels steken.
- Het laatste deksel open en leeg naast het speelbord plaatsen.

De spookkaarten schudden en op een gedekte stapel naast het speelbord schikken. Het potlood en het geopende stempelkussen onder handbereik op tafel leggen.

### Spelverloop

Het kind met de langste voornaam mag beginnen. Als er meerdere even lange voornamen zijn dan begint het kleinste kind. Alle andere kinderen zijn de „woordenjagers“.

Het spook pakt het lege deksel, het potlood en het stempelkussen. Daarna trekt het de bovenste spookkaart van de gedekte stapel en bekijkt het woord zonder dat iemand anders de inhoud kan zien. Vervolgens zet het net zoveel strepen naast elkaar op het blad, als het woord letters heeft.

#### Voorbeeld:

Het spook heeft de kaart met het woord APPEL getrokken. Nu zet het vijf strepen zo veel mogelijk op één lijn op het vel papier: \_ \_ \_ \_ \_

Daarna zijn de woordenjagers aan de beurt. De woordenjager die kloksgewijs naast het spook zit, zoekt een stempel uit en leest de letter hardop op.

#### Voorbeeld:

De woordenjager kiest de A uit en vraagt:  
"Spook, spook! Zit er in jouw woord de letter A?"

Het spook controleert of de letter in zijn woord voorkomt.

*letter i/h woord =  
letter op bijhorende  
streep stempelen*

*letter niet i/h woord  
= spook krijgt  
stempel*

*oplossing bedacht =  
vermoeden hardop  
zeggen,  
vermoeden fout =  
spook krijgt stempel*

*vermoeden juist =  
kaart als beloning =  
einde v/d ronde  
  
spook heeft 7  
stempels = krijgt  
kaart en tevens einde  
v/d ronde,  
nieuwe ronde begint*

*ieder kind 2x spook  
= einde v/h spel  
kind met de meeste  
kaarten heeft  
gewonnen*

• **Zit de letter in het woord:**

Het spook zegt luid „Hoeiii, de letter zit erbij!“. Daarna pakt het de stempel, stempelt de letter op de overeenkomstige streep en legt de letter terug in het deksel van de doos.

**Belangrijk:** als de letter verschillende malen in het woord voorkomt, moet het spook de letter ook meerdere keren stempelen.

• **Zit de letter niet in het woord:**

Pech voor de woordenjagers. Het spook schudt zijn hoofd! Het kan niet stempelen en legt de stempel als beloning in de doos die hij voor zich heeft staan.

Daarna is kloksgewijs de volgende woordenjager aan de beurt en kiest een van de overgebleven stempels uit.

Zodra een van de woordenjagers denkt dat hij het juiste woord heeft herkend, mag hij zijn vermoeden hardop uitspreken.

**Belangrijk:** Voor ieder onjuist vermoeden mag het spook een stempel uitkiezen die niet in het woord voorkomt en hem in zijn doos leggen.

**Einde van de ronde:**

De ronde is afgelopen zodra ...

- de woordenjagers het woord hebben geraden. Als beloning krijgt de woordenjager die het woord heeft ontsluit, de spookkaart.  
of
- het spook zijn zevende stempel in zijn doos heeft gelegd. Nu heeft het spook gewonnen en krijgt als beloning de kaart.

Vervolgens begint er een nieuwe ronde. Alle stempels worden weer zoals aan het begin van het spel verdeeld. Het spook geeft de lege doos, het potlood en het stempelkussen kloksgewijs aan het volgende kind door. Dit is het nieuwe spook.

## Einde van het spel

Zodra ieder kind twee keer spook is geweest, is het spel afgelopen. Het kind dat de meeste spookkaarten heeft kunnen verzamelen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen evenveel kaarten hebben, winnen ze gezamenlijk.

**Tip:** als jullie de 48 kaarten al goed kennen, kan het spook ook zelf een woord bedenken dat de woordenjagers moeten raden.

*speelbord met DIN-A4-vel i/h midden van de tafel kaarten op een gedekte stapel*

*dozen met stempels sluiten en schudden, stempelkussen en potlood klaarleggen*

*doos uitkiezen en ongezien inkijken, woord met willekeurige letter uit de doos bedenken, noemen en beginletter stempelen*

*volgende kind mag kiezen uit:  
1. woord verder stempelen*

## Spel 3: S van spook

Als door een magische kracht verschijnt er op de oude kasteelmuur een woord. Wie is creatief en wint de meeste spookkaarten? Een veeleisend spelidee voor geoefende woordenspoken.

### Spelvoorbereiding

Het speelbord in het midden van de tafel leggen. In het kader op het speelbord een leeg DIN-A4-vel leggen. Leg de kaarten op een gedekte stapel naast het speelbord.

Daarna leggen jullie in ...

- vier van de spookdozen telkens 5 willekeurige stempels.
- de overige spookdoos telkens 6 willekeurige stempels.

Daarna worden de dozen dicht gedaan en onderling geschud.

Nu worden nog het stempelkussen en het potlood voor iedereen goed bereikbaar op tafel gelegd.

### Spelverloop

Het kind met de meeste klinkers (a, e, i, o, u) in zijn voornaam mag beginnen. Als er verschillende voornamen zijn met de meeste klinkers, begint het jongste kind.

Je mag een doos uitkiezen, opendoen en erin kijken zonder dat iemand anders de inhoud kan zien.

Bedenk bij jezelf een woord van ten minste drie letters dat met één van deze letters begint. Zeg het woord hardop en stempel de beginletter op het vel papier. Daarna leg je de stempel weer in de doos, doe deze dicht en zet hem terug op tafel.

#### Voorbeeld:

*Bianca stempelt de P en zegt: „Het spook wil PAPIER schrijven“.*

Vervolgens pakt kloksgewijs het volgende kind een doos en kijkt erin.

Het kan uit één van de volgende vier mogelijkheden kiezen:

1. Het kan het vorige woord verder stempelen.

#### Voorbeeld:

*Josje pakt de A en zegt: „Ik denk ook dat het spook PAPIER wil schrijven!“*

2. vanuit gestempelde letter een nieuw woord bedenken

3. compleet nieuw woord beginnen

4. van stempelen afzien

woord compleet = kaart als beloning

2. Het mag een nieuw woord met de al eerder gestempelde letter bedenken en het verder stempelen.

**Voorbeeld:**

*Josje stempelt de O en zegt: „Ik geloof dat het spook geen papier maar POLITIE bedoelt“.*

3. Het kan een nieuw woord beginnen.

**Voorbeeld:**

*Josje stempelt de S op een nieuwe rij en zegt: „Ik geloof dat het spook met zijn tweede woord SLOOP wil schrijven“.*

**Belangrijk:** er mag echter maar met maximaal drie woorden op het papier begonnen worden!

4. Als een van de kinderen geen bijpassende letter kan bedenken en er is op het papier al met drie woorden begonnen, dan moet het van het stempelen afzien.

Zo worden om beurten de woorden steeds verder gestempeld tot er één compleet is. Het kind dat de laatste letter van één van de woorden heeft gestempeld, krijgt als beloning een spookkaart.

**Voorbeeld:**

*P : Tim stempelt de P en zegt:  
„Het spook wil PAPIER schrijven“.*

*PO : Josje stempelt de O en zegt:  
„Ik denk dat het spook POLITIE bedoelt“.*

*POS : Dan is Jens aan de beurt, neemt de S en zegt:  
„Nee, het spook bedoelt POSTER“.*

*POST : Nu is Tim weer aan de beurt en stempelt de T: “Ik heb ‘t!  
Het spook heeft POST bedoeld.”*

*Hiermee heeft Tim het woord afgemaakt en krijgt als beloning een spookkaart.*

**Belangrijk:** het gaat er bij het spel om, om zo snel mogelijk een compleet woord te stempelen. Daarbij maakt het niet uit of met het complete woord nog andere woorden gestempeld kunnen worden (zoals bv. „postbode“ of „postauto“). De spookkaart wordt altijd gewonnen door het kind dat als eerste een compleet en zinvol woord heeft gestempeld. Geldig zijn alleen onverbogen en onvervoegde woorden.

vijf woorden  
compleet = einde v/h  
spel,  
kind met de meeste  
kaarten wint

## Einde van het spel

Zodra het vijfde woord compleet is, is het spel afgelopen. Het kind met de meeste spookkaarten wint.

Als verschillende kinderen evenveel kaarten hebben dan hebben ze gemeenschappelijk gewonnen.

## Varianten

- Het spel wordt eenvoudiger als de letters aan het begin van het spel niet onder het deksel van de doos worden verborgen. Ieder kind mag één van de letters uitkiezen en stempelen.

Het spel wordt ingewikkelder als de volgende regels worden toegevoegd:

- Een al begonnen woord kan worden uitgebreid door een letter niet alleen aan het eind maar ook aan het begin van de rij letters te stempelen.

### Voorbeeld:

*Op het papier staan de letters „RA” gestempeld.*

*Tim is aan de beurt en pakt de letter „A”. Hij zou de letter aan het eind van de reeks kunnen stempelen („RAA”) en „raak” zeggen. Hij stempelt hem echter aan het begin en zegt: „ARA”. Het woord is compleet en Tim ontvangt een kaart als beloning.*

- Het is toegestaan om een al begonnen woord, net als bij een kruiswoordraadsel, ook naar boven en beneden uit te breiden.

**Tip:** stempel de eerste letter zo veel mogelijk in het midden van het vel. Zo is er genoeg ruimte om de reeks zowel naar boven als beneden, en naar links als naar rechts uit te breiden.

### Voorbeeld:

*Er is met de volgende woorden op het papier begonnen:*

L  
I  
N I E

*Josje is aan de beurt en kiest de „T”. Ze kan met de letter zowel het woord „LINT” als het woord „NIET” stempelen en daar een kaart als beloning voor ontvangen.*