



Schuifpret is onderdeel van de Speel & Leer-lijn van 999 Games. Meer informatie over de educatieve spellenlijn kun je vinden op 999games.nl/speelenleer.

Speciale dank aan:

Stan van Rooijen, ASG groep en Bijzonder Jij voor hun bijdrage aan dit project.



© 2025 999 Games b.v.

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Ontwerp en spelregels: 999 Games b.v.

Illustraties: Marlies Barends

Alle rechten voorbehouden.

Made in China

SNL01-03816-2411



schuifpret

spelling



Spelregels

Spelend leren gaat om een spelgerichte benadering die uitlokt tot experimenteren, verwonderen, nieuwe ervaringen en kennis opdoen. Leerlingen presteren beter op school naarmate ze intensiever oefenen, maar veelvuldig oefenen vereist motivatie en doorzettingsvermogen. Dit ontbreekt bij veel leerlingen als het gaat om taal en rekenen. Thuis kun je dit stimuleren door spelend leren toe te passen. Schuifpret maakt leren leuk en verlengt het leermoment. Door het toevoegen van een spelelement wordt de motivatie verhoogd, wat een positief effect op de leerprestatie heeft.



Kort speloverzicht

In **Schuifpret** kun je opgaven in verschillende moeilijkheidsgradaties maken, waarbij je de antwoorden op je schuifbord probeert te vormen. Sommige opdrachtkaarten bevatten variabele opgaven. Om te controleren of je een opgave goed hebt gemaakt, kun je je schuifbord door een volwassene laten nakijken of het antwoord op de achterkant van de opdracht opzoeken. Veel plezier!

Speelmateriaal

1 schuifbord met 35 lettertegels
82 dubbelzijdige opdrachtkaarten
36 locatiekaarten
De spelregels



Voorbereiding

- Alle opdrachtkaarten zijn met **symbolen** gemarkeerd. Deze geven aan in welke categorie de opdracht valt en voor welk **niveau** deze bedoeld is. Het overzicht van alle categorieën vind je vanaf bladzijde 6.

- Niveau 1 is vanaf 6 jaar of groep 3 in Nederland
- Niveau 2 is vanaf 7 jaar of groep 4 in Nederland
- Niveau 3 is vanaf 8 jaar of groep 5 in Nederland
- Niveau 4 is vanaf 9 jaar of groep 6 in Nederland



- Verwijder de **opdrachtkaarten** die je niet wilt gebruiken uit het spel en schud de overige. Je kunt de opdrachten ook op volgorde laten en deze één voor één oplossen.
- Leg het **schuifbord** voor je op tafel.
- Haal een tegel met de **U** eruit. Voor nog meer uitdaging kun je alle tegels in het spel houden. In dat geval speel je met 35 tegels in plaats van 34.

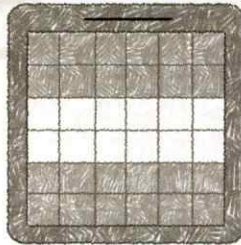


Opmerking: voor alle opdrachten die je in je eentje doet, geldt dat je deze ook met meer spelers kunt doen als die ieder een schuifbord hebben. Al deze spelers kunnen dan tegelijkertijd de opgave maken. Je kunt er zelfs een wedstrijd van maken door degene die de opgave het snelste maakt een punt te geven en bijvoorbeeld tot 10 punten te spelen.



Spelverloop

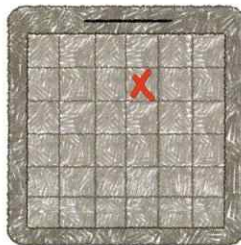
- Trek de bovenste opdrachtkaart en lees de opgave. Probeer het antwoord op de opgave op je schuifbord zo te vormen dat het horizontaal te lezen is. Het maakt niet uit op welke rij je dit doet. De eenvoudigste manier is om de middelste twee rijen te gebruiken.



- Controleer je antwoord voordat je verdergaat. **Optioneel:** noteer op een vel papier hoeveel opgaven je hebt gemaakt en hoeveel goede antwoorden je daarbij hebt gegeven.

Tips:

- Kom je niet meteen op het antwoord, schuif dan de letters die je al denkt te weten naar de juiste plek. Als ouder kun je jouw kind helpen door de eerste letter van het woord te verklappen.
- Sommige kaarten geven aan dat je een locatie moet bepalen. Om dit te doen, trek je 1 locatiekaart. Deze kaart geeft een plek op het schuifbord aan. Je moet met de op die plek liggende letter werken. Ligt daar geen tegel, dan trek je een andere locatiekaart.



Joker

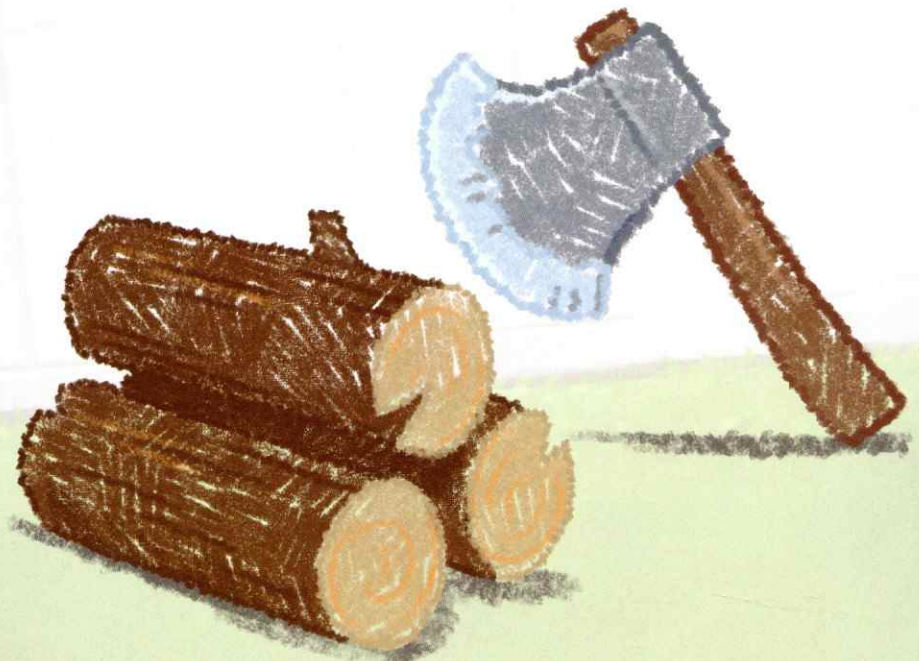
De letertegel met een ♣ is een joker. Die mag je als letter naar keuze gebruiken. Het is uitsluitend toegestaan om een joker te gebruiken als de betreffende letter niet (meer) beschikbaar is.



Einde van het spel

Je kunt zelf bepalen wanneer het spel voorbij is. Je kunt bijvoorbeeld kiezen voor een bepaalde tijdsduur of een aantal behaalde kaarten/punten. Bij meerdere spelers wint de speler met de meeste punten. Speel je alleen, dan kun je de scores van je verschillende spellen steeds met elkaar vergelijken.

Als je door alle opdrachten heen bent, kun je altijd de kaarten uit de categorieën Rijmen, Kruiswoord, Praatplaat, Letterklank en Locatiekaarten gebruiken om verder te spelen. Dit zijn flexibele opdrachten, die met andere letters verschillende oplossingen hebben.

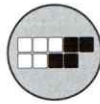


Overzicht van de categorieën



Afbeelding woord

Je ziet een afbeelding. Vorm het bijbehorende woord.



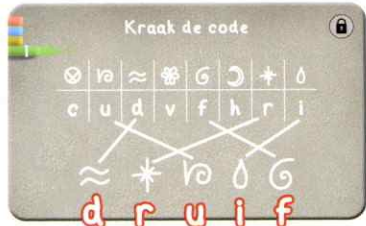
Rijmen

Je ziet een afbeelding. Vorm een woord dat daarop rijmt.



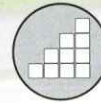
Kraak de code

Vorm het woord door het geheimschrift op te lossen. Op de kaart staat een legenda aangegeven. De tekens onder de legenda staan voor bepaalde letters. Vervang de tekens door letters om het juiste antwoord te vinden.



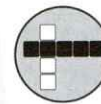
Alfabetische volgorde

Zet de letters die worden aangegeven in alfabetische volgorde. De letter van de kaart die het dichtst bij de letter A is, zet je vooraan. De letter op de kaart die de eerstvolgende in het alfabet is, zet je op de tweede plek. Herhaal dit totdat je alle letters op volgorde hebt staan.



Woordspel

Vorm het woord door de letters in de goede volgorde te zetten. De plaatjes moeten van klein naar groot worden gerangschikt. De letters die eronder staan, moeten in die volgorde op het schuifbord worden gevormd.



Kruiswoord

Vorm een woord op de aangegeven horizontale lijn. Bepaal met behulp van een locatiekaart de beginletter van dat woord. Vorm vervolgens verticaal een woord waarbij je rekening moet houden met de letter van het eerste woord. Deze letter moet op zijn plek blijven. Zijn de locatiekaarten te moeilijk, dan kun je er ook voor kiezen om geen locatiekaarten te gebruiken en zelf de woorden te bedenken.

Uitdaging: probeer op deze manier de kruiswoord te vervolgen en zoveel mogelijk woorden te vormen in combinatie met vorige woorden.



Voorbeeld: Pieter trekt een locatiekaart die de letter O heeft bepaald. Vervolgens maakt hij bovenstaande oplossing.



Praatplaat

Maak een woord op een willekeurige rij van iets dat je op de praatplaat ziet. Dat kan een zelfstandig naamwoord, bijvoeglijk naamwoord of werkwoord zijn (voorwerp, kenmerk of activiteit). Het woord mag in het enkelvoud of meervoud zijn.

Voorbeelden: gebouw, sterren, heuvel, spelen, snor, enzovoort.

Uitdaging: trek een locatiekaart en vorm met de betreffende letter een woord dat je op de zoekplaat ziet. Dit hoeft niet de beginletter te zijn.



Verkleinwoorden

De opdrachtkaart laat een afbeelding zien. Vorm het juiste verkleinwoord ervan.



Rebus

De opdrachtkaart bevat een rebus. Vorm het juiste woord. In de rebus worden afbeeldingen gebruikt om woorden of woorddelen voor te stellen. Naast de afbeeldingen bestaat een rebus uit letters die toegevoegd, verwijderd of door andere letters vervangen moeten worden.

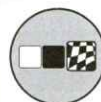


Voorbeeld: op de kaart zie je een afbeelding van een **STER**. Onder de afbeelding staat **s=wa**. Dit betekent dat de letter **S** in het woord **STER** de letters **WA** worden. Dus het woord is **WATER**.



Husselwoorden

Op de opdrachtkaart staan letters. Vorm het juiste woord door de letters in de juiste volgorde te zetten.



Maak het woord af

Je ziet een afbeelding waarbij al letters zijn gegeven. Vorm het complete woord.



Meervoud

De opdrachtkaart laat een afbeelding zien. Vorm de juiste meervoudsvorm ervan.



Letterklanken

Op de opdrachtkaart staat een letterklank. Vorm een woord met die klank. Probeer elke keer dat je het speelt een ander (langer) woord te maken.



Locatiekaarten

Heb je behoefte aan nieuwe oefeningen of meer uitdaging, speel dan met een van de volgende varianten:

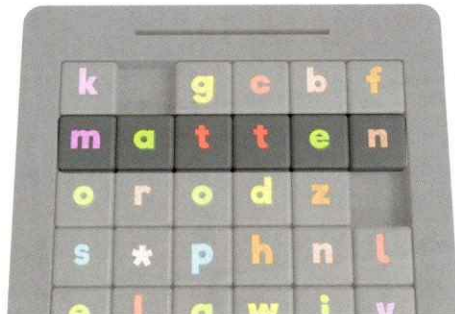
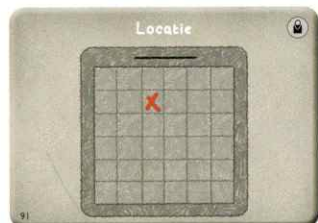
Variant 1:

Schud de locatiekaarten en trek er één om een lettertegel te bepalen. Maak een woord dat deze letter bevat. Het woord mag ook met deze letter beginnen.

Variant 2:

Schud de locatiekaarten en trek er één om een lettertegel te bepalen. Schud de locatiekaarten daarna opnieuw en trek er nog één om te bepalen op welk veld je de hiervoor bepaalde lettertegel moet leggen. Maak een woord in die rij of kolom waarin de betreffende lettertegel op die positie ligt.

Opmerking: bedenk je een woord dat langer dan 6 letters is, ga dan op de volgende regel verder.



Voorbeeld: Merel trekt de locatiekaart die een T bepaalt. Daarna trekt ze nog een locatiekaart. Die bepaalt de positie van de letter T. Zij maakt bovenstaande oplossing.

Antwoorden

Het antwoord van een opdracht vind je op de achterkant van de kaart. Het staat onderaan de kaart ondersteboven geschreven.

Wil je meer Schuifpret?



Als je op dezelfde manier met cijfers wilt oefenen, is er ook Schuifpret: Rekenen.

Rekenen oefenen door middel van de volgende categorieën:

Tellen tot 100, bussommen, getallenreeks, handig tellen, tafel en deelsommen, splitsen, cijferend rekenen, oppervlakte en omtrek, kalender aflezen, staafgrafieken, klokkijken, omrekenen en meer uitdagingen.

