

INHOUD:

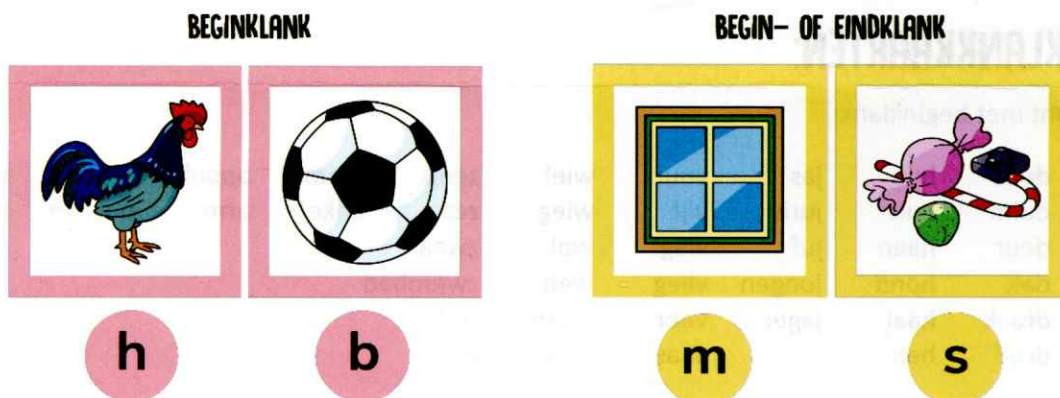
- spelbord
- 99 klankkaarten
- letterfiches
- gekleurde fiches
- handleiding

DOELEN:

Het spel *Letterrups* oefent het herkennen van de begin- en eindklank, het tactisch inzicht en handelen, en vergroot de woordenschat van de kinderen.

VOORBEREIDING:

Bepaal vooraf of je de begin- of eindklanken wilt aanbieden. Speel het spel waarbij je de beginklank oefent met twee spelers. Het spel waarbij je de begin- én eindklanken oefent, kun je met twee, drie of vier spelers spelen. Pak de roze letterfiches en klankkaarten wanneer je de beginklanken wilt aanbieden of de gele letterfiches en klankkaarten wanneer je de begin- en eindklanken aan bod wilt laten komen.



Leg het spelbord op tafel en plaats de letterfiches willekeurig in het spelbord. Leg de klankkaarten met de blauwe kant naar boven op tafel. Laat elke speler een eigen kleur fiches kiezen.

ZO SPEEL JE HET SPEL

De speler met de meeste letters in zijn naam begint. Hij draait een klankkaart om, bekijkt de afbeelding en benoemt vervolgens de eerste letter of de laatste letter van het woord op de kaart. Hij pakt een fiche en legt deze op een corresponderende letter op het spelbord. Dan is de volgende speler aan de beurt. Ook hij pakt een klankkaart, bekijkt de afbeelding, pakt een fiche en legt deze op de corresponderende letter op het spelbord. De spelers proberen zo snel mogelijk vier fiches van hun kleur horizontaal, verticaal of diagonaal op een rij te plaatsen. Als dit lukt, legt de speler een fiche van zijn kleur op de rups onderaan het spelbord. Verwijder vervolgens alle fiches van het bord en speel het spel opnieuw.

Wanneer je het spel speelt met de gele letterfiches, kunnen de spelers kiezen of ze de beginklank of de eindklank van het woord op de gepakte kaart gebruiken. Op deze manier zijn er meerdere mogelijkheden om vier fiches op een rij te verkrijgen.

Je kunt er ook voor kiezen om de klankkaarten met de afbeelding naar boven op tafel te leggen. Zo zorg je ervoor dat de kinderen strategisch de klankkaart kunnen kiezen die ze nodig hebben om vier gekleurde fiches op een rij te krijgen of om hun tegenstander te blokkeren.

DE WINNAAR:

De speler die na vijf rondes de meeste fiches van zijn kleur in de rups heeft liggen, is de winnaar.

GELE KLANKKAARTEN:

Spelvariant met begin- of eindklank:

fiets	groen	kaal	lig	mug	neus	pen	rol	sok	teen
fles	golf	knoop	lijm	mol	noot	pop	rook	spin	tak
film	gaas	kip	lamp	mier	net	put	raaf	ster	tas
	graf	kin	lam	muur	nek	peer	raam	stuur	taart
		kam	lepel	melk	nul	pomp	rits	snoep	trap
		klok			negen				tent

ROZE KLANKKAARTEN:

Spelvariant met beginklank:

bal	doos	hut	jas	vuur	wiel	zeep	emmer	appel	otter	inkt
been	duim	huis	jurk	vijf	wieg	zes	enkel	arm	onweer	ik
bloem	deur	haan	juf	vlag	wol	zwaan				
bel	dak	hond	jongen	vlieg	web	zwembad				
bos	draak	haai	jager	veer	worm	zeil				
blauw	druif	hek		vaas	weg	zeef				