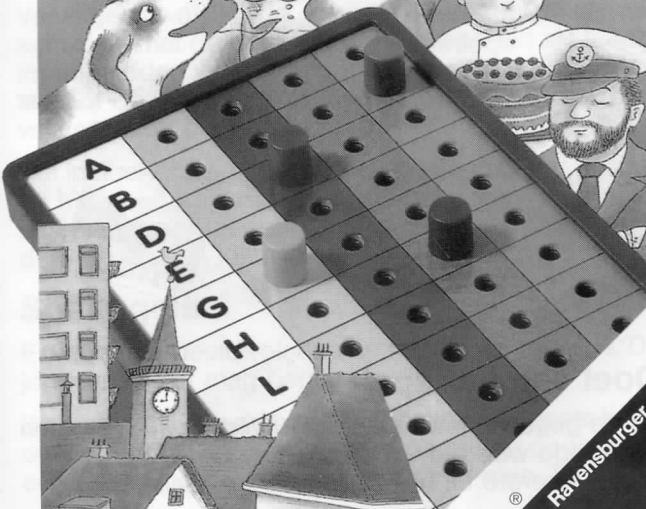




Pocketspellen

7-12 ja

1000 WOORDEN



® Ravensburger

1000 WOORDEN

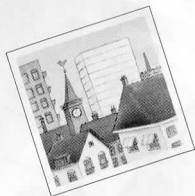
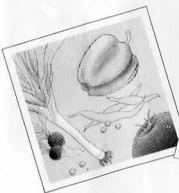
Ravensburger® spel nr. 23 503 2

Licentie: Sallent Hermanos, S.A.

Illustratie: Gitte Spee

Inhoud: 1 insteekbord, tweezijdig bedrukt
4 insteekpennen
20 kaarten
spelregels

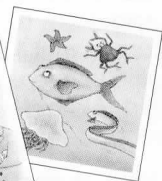
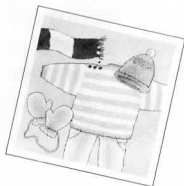
Een woordspel voor 2 tot 4 kinderen van 7 – 12 jaar



Doel van het spel

Bij de gegeven letters en onderwerпкаarten moeten passende woorden worden gevonden.

Wie als eerste bij het eind is, is winnaar.



Vorbereiding

Voordat met de eerste ronde wordt begonnen, bekijken jullie eerst de 20 kaarten. Op deze kaarten staan de onderwerpen, waarbij tijdens het spel passende woorden moeten worden gezocht.

Aan het einde van de spelregels vind je een lijst, waarop je kan zien welke onderwerpen op de kaarten zijn afgebeeld.

Vervolgens worden de kaarten goed door elkaar geschud en met de beeldzijde naar beneden als stapel in het midden van de tafel gelegd. (Zitten jullie in de auto of de trein, dan kunnen de kaarten in de twee vakken in de doos gelegd worden.)

Het insteekbord wordt zo neergelegd, dat iedere speler het goed kan zien en er goed bij kan. Ieder kiest een insteekpen en steekt deze in de rij met de bijpassende kleur bij letter „A“.

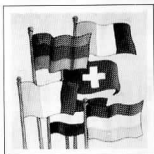
Spelregels

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De jongste speler mag beginnen.

De speler die aan de beurt is, draait de bovenste kaart om en moet nu bij het daarop afgebeelde onderwerp een woord met de beginletter „A“ noemen. Terwijl de

speler dit woord bedenkt, telt z'n rechter buurman **langzaam** tot tien. Deze tijd moet ongeveer overeenkomen met 10 seconden. Is de tijd te kort, dan kunnen jullie van te voren afspreken, dat b.v. tot 15 wordt geteld. Als het makkelijker is, kan ook een horloge met secondenwijzer worden gebruikt .

Heeft de speler binnen de tijd een passend woord genoemd, dan mag hij z'n insteekpen in de rij met z'n kleur in de daaronder liggende letter steken.



Bij voorbeeld: de insteekpen zit bij de letter „**A**“, het kaartje met het onderwerp „een land“ wordt omgedraaid en de speler zegt „Australië“.

Voor het juiste antwoord mag hij z'n insteekpen bij de daaronder liggende letter, in dit geval bij de „**B**“, steken.

Als deze speler weer aan de beurt is, moet hij bij de dan omgedraaide kaart een woord met een „**B**“ bedenken. De gebruikte kaarten worden steeds weer onder de stapel gelegd. De volgende speler is aan de beurt en er wordt verder gespeeld zoals hiervoor is beschreven.

Als een speler binnen de afgesproken tijd géén passend woord vindt, dan blijft z'n insteekpen staan. De volgende ronde moet hij bij een nieuw onderwerp een woord bedenken dat met de letter begint waar de insteekpen is blijven staan.

Opmerking:

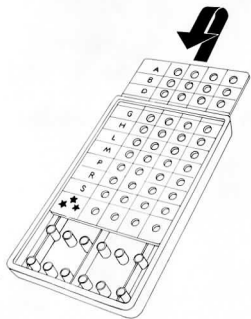
De insteekpen geeft altijd aan, met welke letter het te bedenken woord moet beginnen. In de loop van het spel kunnen de insteekpennen van de spelers bij verschillende letters staan. Iedere speler moet er dus op letten, bij welke letter z'n insteekpen staat.

Einde van het spel

Het spel is ten einde, wanneer één van de spelers met z'n insteekpen na de laatste letter, bij de sterren, is angekommen. Hij is de slimste woord-bedenker en dus winnaar.

Versie voor gevorderden

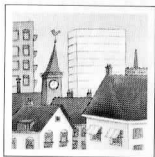
Het insteekbord met de letters is aan twee zijden bedrukt en heeft op de tweede zijde een rij met moeilijker letters. Wie de eerste zijde al goed beheerst, kan het met de achterzijde proberen.



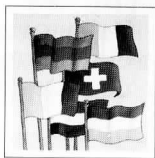
Daarvoor trek je de lijst met letters, zie afbeelding, boven uit het kunststof paneel. De omgedraaide lijst wordt weer in het paneel geschoven. Er wordt gespeeld zoals hiervoor is beschreven.

Veel plezier met deze woordenstrijd kris kras door het alfabet.

Dit is de lijst met 20 onderwerpen, die op de kaarten zijn afgebeeld:



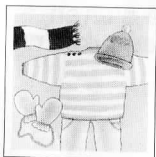
Een stad



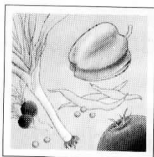
Een land



Een rivier



Een kledingstuk



Een groente



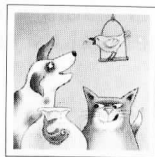
Speelgoed



Een meubel



Levensmiddelen



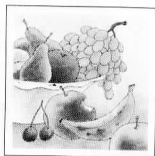
Een huisdier



Een beroep



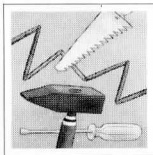
Een huishoudelijk
apparaat



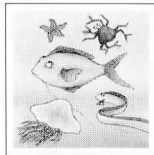
Fruit



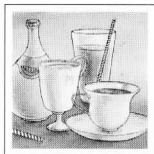
Een boom



Gereedschap



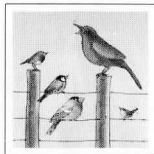
Een waterdier



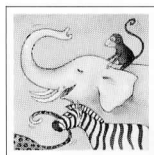
Een drank



Een bloem



Een vogel



Een wild dier



Een sport