

Woord-Transport

Het spel voor woordenschat en grammatica met een draai

van Anke Bougie

voor 2 tot 4 spelers vanaf 4 jaar

illustraties van Nadine Bougie

Doel van het spel:

Het is koopavond en met de auto ga je dwars door de stad. Met het varieerbaar spelsysteem worden woordenschat en grammatica bevorderd en wordt er met woorden en zinnen gespeeld.

Met behulp van beeldkaarten benoemen de spelers woorden en matchen ze die met verschillende woordvelden. Daarbij racen zij dwars door de stad heen en proberen zij om zo veel mogelijk beeldkaarten te verzamelen. Hiervoor kan alvast één van de bijgevoegde draaischijven worden gebruikt. Daarmee kunnen de spelers verschillende taken vervullen, bv. flessen wegbrengen of een pakket naar het postkantoor brengen en daardoor *Winni's* winnen.

Als uitbreiding op het basisspel kun je de grammatica draaischijven in het spel gebruiken. Zij maken in combinatie met de beeldkaarten een grammaticatraining mogelijk op de gebieden: meervoud (*Hoe heten meerdere daarvan?*), voorzetsels (*Waar is het voorwerp?*), werkwoorden (*Wat kun je met het voorwerp doen?*) en bijvoeglijke naamwoorden (*Hoe is het voorwerp?*).

Woord-Transport kan met verschillende moeilijkheidsgraden worden gespeeld.

Materiaal:

- handleiding
- groot spelbord
- 4 autopionnen
- 1 dobbelsteen (met de getallen van 2-5 en speciale vakjes groen/rood)
- 1 kleurendobbelsteen
- 1 basis draaischijf (pagina 1: grasveld met bloemen, pagina 2: actievelden)
- 40 *Winni's* (muntjes) met zakje (om hen op te bergen)
- 1 inzetstuk voor de wijzer (6 cm diameter)
- 1 wijzer
- 4 x 33 kaarten: 32 woordenschat-beeldkaarten en vier lichtblauwe woordveldkaartjes
 - kledingwinkel
 - meubelwinkel
 - speelgoedwinkel
 - supermarkt
- 3 grammatica-draaischijven, van beide kanten bedrukt
 - werkwoorden 1 + werkwoorden 2
 - bijvoeglijke naamwoorden 1 + bijvoeglijke naamwoorden 2
 - meervoud + voorzetsels

Spelduur:

Bij gebruik van 20 beeldkaarten duurt het spel ca. 15-20 min.

Vorbereiding:

- De wijzer wordt in het inzetstuk gezet.
- Het spelbord wordt op tafel gelegd.
- Elke speler kiest een auto en een huis met dezelfde kleur op het spelbord.
- De auto wordt op het parkeervak naast het eigen huis gezet.
- Afhankelijk van de oefenintentie worden er 1-4 woordvelden uitgekozen.
Opmerking: Bij kinderen die moeite hebben met de woordenschat kunnen de woordvelden in het begin apart worden doorgenomen door alleen de kaarten van één woordveld (bv. meubelwinkel) te gebruiken. Ook als er maar met één woordveld wordt gespeeld, zijn er verschillende keuzemogelijkheden:

Op het woordveld *meubelwinkel* kunnen er bv. alleen meubels worden gekozen of aanvullend nog andere voorwerpen die geen meubels zijn maar normaal ook in een meubelwinkel gekocht kunnen worden.

Hetzelfde geldt ook voor de andere woordvelden:

- *meubelwinkel*: meubels en andere producten
- *supermarkt*: levensmiddelen, maar ook niet-eetbare artikelen
- *speelgoedwinkel*: dieren en ander speelgoed
- *kledingwinkel*: kleding en accessoires

Als de spelers de verschillende categorieën hebben leren kennen, kan er met twee, drie of vier woordvelden tegelijkertijd worden gespeeld. Bovendien wordt er naast de uitbreiding van de woordenschat de semantische match met de woordvelden geoefend.

- Per woordveld wordt hetzelfde aantal beeldkaarten uitgekozen, geschud en als verdeckte stapel op de twee omheinde lichtgroene velden aan de smalle kant van het spelbord gelegd.

Opmerking: De stapel wordt gedeeld en op beide velden gelegd zodat alle spelers goed bij de kaarten kunnen.

- De bijbehorende woordveldkaarten worden samen bekeken, benoemd en op de blauwe aflegvelden in het midden van de rotonde neergelegd.
- Afhankelijk van leeftijd en vaardigheid van de spelers wordt er besloten of met de dobbelsteen of de kleurendobbelsteen wordt gespeeld. Als de kleurendobbelsteen wordt gebruikt, dan oriënteert hij zich aan de gekleurde strepen op straat.

Woordenschat spelvariaties:

Er zijn twee variaties beschikbaar:

- A. Het **grasspel** als basisspel met eenvoudige spelvorm, zonder afleiders en vereisten.
- B. Het **actiespel** dat, door uitbreiding van de spelregels, voor kinderen vanaf 5 jaar geschikt is.

Grasspel:

De draaischijf wordt met de graskant naar boven in het midden van het spelbord geplaatst. De wijzer is hiervoor niet nodig en wordt daarom niet ingezet.

Verloop van het spel:

De bovenste kaart van een stapel wordt door de eerste speler omgedraaid, benoemd en open op de passende woordveldkaart gelegd.

Nu dobbelen de spelers om de beurt en proberen ze om zo snel mogelijk naar één van de vier winkels te komen om vervolgens de openliggende kaart te mogen pakken. Hierbij rijden de auto's met de klok mee.

Als de gewone dobbelsteen wordt gebruikt, kunnen de getallen 2 tot 5 worden gedubbeld.

- Wordt er *groen* gedubbeld: groen verkeerslicht = vrije vaart, de speler mag naar de volgende winkel rijden.
- Wordt er *rood* gedubbeld: rood verkeerslicht = stoppen, de speler moet een beurt overslaan.

Als de kleurendobbelsteen wordt gebruikt: Geel, oranje, wit en blauw worden op de middelste streep van de rotonde gezet die dezelfde kleur heeft.

De pion wordt altijd op het volgende veld in de gedubbelde kleur gezet.

- Wordt er *groen* gedubbeld: Groen verkeerslicht = vrije vaart, de speler mag naar de volgende winkel rijden.
- Wordt er *rood* gedubbeld: Rood verkeerslicht = stoppen, de speler moet een beurt overslaan.

Als een speler op een veld met een witte streep belandt, mag hij nog een keer dobbelen.

Overtallige dobbelsteenpunten komen te vervallen, zodra een winkel wordt bereikt.

Is een speler bij een winkel aangekomen, mag hij de openliggende kaart van het woordveld pakken, deze nog een keer benoemen en hem op het parkeervak leggen.

Tip: Hierbij zijn er verschillende talige moeilijkheidsgraden mogelijk. Bijvoorbeeld:

Benoemen van een voorwerp: *Teddy*

Benoemen met passend lidwoord: *de Teddy*

Benoemen in de zin: Dit is *de teddy*. - Ik heb *de teddy*. - Ik breng *de teddy* naar huis...

Daarna draait de speler een nieuwe beeldkaart om, benoemt hij het plaatje, matcht hij ze met het passende woordveld en legt hij ze daar open neer. De volgende speler dobbelt enz.

Als de twee stapels op zijn, rijden alle spelers naar huis en tellen ze hun boodschappen.

Tip: De spelers kunnen aan elkaar vertellen, waar ze hun boodschappen opbergen (bv.: de broek hang ik in mijn klerenkast, de jas breng ik naar de gang...)

Eind van het spel:

De speler die de meeste spullen heeft gekocht wint het spel.

Actiespel:

- De draaischijf wordt met de actievelen naar boven op het spelbord gelegd.
- De wijzer wordt erin gezet.
- De Winni's worden klaargelegd.

Het spelverloop zoals boven beschreven wordt met volgende regels uitgebreid:

Als een speler op een wit veld komt te staan, dan mag hij de wijzer op de draaischijf draaien. Afhankelijk van naar welk veld de wijzer wijst, vertelt de speler aan zijn medespelers welke actie hij aan het uitvoeren is.

Hij kan voor de volgende opdrachten *Winni's* winnen:

- pakket naar de post brengen 1 Winni
- flessen naar de container brengen 1 Winni
- auto wassen 1 Winni
- boeken terugbrengen naar de bibliotheek 1 Winni
- naar de bank gaan 2 Winni's

Of de speler *betaalt één Winni* voor:

- een ijsje eten.

Heeft hij nog geen *Winni's* die hij kan inleveren dan kan hij geen ijsje eten en draait hij de pijl nog een keer, totdat hij op één van de andere actievelen komt te staan.

De gewonnen *Winni's* worden aan het eind van het spel als punten bij de gewonnen kaarten opgeteld.

De speler met het hoogste aantal punten (kaarten en *Winni's*) wint het spel.

Grammatica-spelvariant:

1. werkwoorden 1: kopen, tekenen, nemen, kijken, dragen, joker
2. werkwoorden 2: vinden, een foto maken, kopen, zoeken, joker, zintuigenveld
3. bijvoeglijke naamwoorden 1: rood, blauw, geel, groen, oranje, roze, paars, zwart, grijs, wit, bruin, bont, joker, zintuig- en *goed/slecht*-symbolen
4. bijvoeglijke naamwoorden 2: tegenstellingen duur/goedkoop, groot/klein, licht/zwaar, hard/zacht, schoon/vies, kleuren (zie rand van de draaischijf), joker
5. meervoud: 2, 3, 4, 5, 6, joker
6. voorzetsels: onder, op, voor, achter

Opmerking: Het plaatje met het vraagteken is de joker.

Uitvoering:

De gewenste draaischijf en de wijzer worden in het midden van het spelbord gelegd. Het verloop van het spel is dezelfde als het spelverloop van het grasspel.

Nadat een speler bij een winkel is aangekomen, draait hij de wijzer in het midden van de draaischijf. Afhankelijk van welk veld er wordt aangewezen, volgen deze opdrachten voor de speler:

- Bij werkwoorden 1 en 2: zeggen wat er met het voorwerp gedaan kan worden
- Bij bijvoeglijke naamwoorden 1 en 2: zeggen hoe het voorwerp is
- Bij meervoud: zeggen hoe meerdere ervan heten
- Bij voorzetsels: zeggen waar het voorwerp zich bevindt

Voorbeeld werkwoorden 1: De pijl wijst naar *tekenen*, de opengelegde kaart toont een ijsje: "Ik *teken* het ijsje".

Daarna mag hij de kaart pakken, op zijn eigen parkeervak leggen en verder spelen.

Informatie over de symbolen:

Joker: Wijst de draai pijl naar een vraagteken, dan mag de speler zelf een handeling, eigenschap, aantal of voorzetsel bepalen. Voorbeeld voor meervoud: "Ik neem *vijf* ijsjes".

Zintuigvelden: Op twee draaischijven staat er "zintuigvelden":

- Werkwoorden 2: Wijst de draai pijl naar het zintuigveld, dan moet de speler achterhalen of men het voorwerp op de open kaart kan *zien, ruiken, horen, proeven* of *voelen*. Voorbeeld: "Ik *proef* het ijs".
- Bijvoeglijke naamwoorden 1: Wijst de draai pijl naar het veld met zintuig- en *goed/fout*- symbolen, dan moet de speler achterhalen met welk zintuig het voorwerp kan worden bevat en moet hij zeggen of het voorwerp er *goed* of *slecht* uitziet, ruikt, smaakt, voelt of klinkt. Voorbeeld: "Het ijs *smaakt goed*".

Bonus (optioneel): Vindt de speler meer dan één voorwerp bij het passende zintuig, mag hij als beloning nog een keer dobbelen. Voorbeeld: "Het ijs *smaakt goed* en het *ruikt goed!*".

Woordveldlijst:

kledingwinkel	speelgoedwinkel 1	supermarkt	meubelwinkel
<i>kleding</i>	<i>dieren</i>	<i>levensmiddelen</i>	<i>meubels</i>
badjas	aap	aardappel	bed
bloes	dolfijn	appel	bureau
fleece vest	ezel	banaan	eettafel
jas / donzen jas	giraf	brood	fauteuil
jurk	haas	broodje	hoogslaper
mantel	hond	chocola/ reep chocola	keukenkast
onderbroek	kikker	ei	kledingkast
onderhemd	kip	ijs	krukje
overhemd	koe	kaas	ladekast/ commode
pyjama	krokodil	kippetje	nachtkastje
regenjas	leeuw	koekje	salontafel
rok	olifant	noot	schoenenkast
slipover	paard	pasta	schommelstoel
spijkerbroek/broek	schaap	tomaat	sofa
trui	slang	worst	stellingkast
t-shirt	varken	yoghurt/ beker yoghurt	stoel
<i>accessoires</i>	<i>algemeen</i>	<i>algemeen</i>	<i>overige</i>
diadeem	auto	bakvorm	bloemenvaas
doek	bagger	gloeilamp	dekbed
handschoen	Bobby car	gum	doos
hoed	bouwsteen	kaars	fruitschaal
kepie	brandweerauto	krant	gordijn
ketting	luchtballon	luier	handdoek
kous/ sok	politieauto	naald	kandelaar
laars	pop	pan	kleedkamer
muts	prentenboek	ragebol	kussen
panty	ridder kasteel	schaar	lamp
riem	spel (mens erger je niet)	servet	lijst
sandaal	step	shampoo	matras
schoen	teddy	vuilniszak	rolluik
sjaal	trom	zakdoek	spiegel
stropdas	vormpje	zeef	vloerkleed
zonnebril	winkeltje	zeep	wandklok