

NL Voorzetsel-speurneus 1+2

Op zoek naar de plaats der plaatsen

Vanaf 5 jaar
Voor 2-4 spelers

De spellen oefenen:

- de voorzetsels en de toepassing ervan
- de woordenschat
- eenvoudige zinsstructuren

Inhoud en materiaal

Voorzetsel-speurneus 1 met de voorzetsels **in, naast, uit, aan, tussen, voor** en **achter**
Voorzetsel-speurneus 2 met de voorzetsels **op, onder, boven, over, tegen, door** en **om**

elk spel met

- een kaartenset met 40 speelkaarten
- 10 schijven
- 1 grote blanco dobbelsteen met stickers
- speelfiguur Ganove (met voetje)
- speluitleg.

Aanwijzingen

De inhoud van beide spellen kan naar wens door elkaar gebruikt worden. De keuze voor voorzetsels kan op de individuele oefensituatie afgestemd worden. Op pagina 4 bevindt zich een overzicht van de inhoud.

Wordt met beide spellen gespeeld,

- dan worden de benodigde schijven en speelkaarten bij elkaar gezocht, afhankelijk van de voorzetselkeuze.
- dan kan, indien er twee spelers zijn, ieder zijn eigen dobbelsteen gebruiken.
- dan is speelfiguur Ganove slechts 1 keer nodig (de tweede blijft in de doos).

Spelprincipe

Een speler probeert het voorzetsel op het kaartje van zijn tegenspeler te raden aan de hand van een beperkt aantal opties. Daartoe worden steeds twee tegenovergestelde voorzetsels aangeboden en door middel van precieze positiebeschrijvingen wordt het juiste voorzetsel geraden.

De dobbelsteen geeft aan hoe vaak geraden mag worden.

En *Ganove* probeert met lange vingers de verloren kaartjes te houden...

Speluitleg

Tips en aanwijzingen

- De kaartjes hebben op de achterkant verschillende symbolen. De bijbehorende schijven hebben op de achterkant dezelfde symbolen. Dit bevordert een snelle sortering.
- Ter bevordering van het sorteren staan aan de achterkant van de schijven de voorzetsels.
- Alle afbeeldingen moeten voor aanvang van het spel samen bekeken en benoemd worden.
- Er wordt afgesproken dat tijdens het spel niet op de schijven mag worden gewezen (dit om het spreken te bevorderen).

Hulp

- Indien gewenst kan door het uitzoeken van schijven en bijbehorende speelkaarten slechts met die voorzetsels die geoefend moeten worden, gespeeld worden.
- Het kind wordt aangemoedigd zich op het spreekvoorbeeld van de spelleider te richten. Ook kan de spelleider vragen stellen om de uitingen van de kinderen indirect te corrigeren, bijv. "*Waar is de haas?*", "*Zit de muis in of **naast** de emmer?*".

Spelvoorbereiding

De speelduur kan worden bepaald door het vastleggen van een bepaalde speeltijd of door het aantal te verzamelen speelkaarten.

De **schijven** worden open in een cirkel gelegd. De **speelkaarten** worden op een stapel met de afbeelding naar beneden in het midden van de cirkel gelegd. **Ganove** wordt op zijn voetje eveneens in het midden van de cirkel opgesteld. De **dobbelsteen** wordt klaargelegd.

Speluitvoer voor 2 spelers

Stap 1: speler 1 trekt een kaart

Speler 1 trekt een speelkaart van de stapel. Hij houdt de kaart zo dat zijn medespeler alleen de achterkant van de kaart met het symbool kan zien. Op één van de schijven in de cirkel staat hetzelfde symbool. Op de schijf zijn 4 soortgelijke plaatjes te zien.

Stap 2: speler 2 gooit de dobbelsteen en raadt

Speler 2 moet raden welke van de vier afbeeldingen speler 1 op zijn kaartje heeft. Om uit te vinden hoe vaak hij mag raden, gooit hij met de dobbelsteen. Voor elke keer dat hij raden mag, zoekt hij één van de vier plaatjes uit waarnaar hij speler 1 gaat vragen, bijvoorbeeld: Klimt de poes uit de mand?

Heeft speler 2 met zijn vragen het juiste plaatje geraden, dan mag hij het speelkaartje hebben en bouwt hij daarmee zijn eigen kaartenstapel. Hij legt de kaarten gesloten op een stapel, zodat de afbeeldingen niet meer te zien zijn.

Speelfiguur Ganove: niet geraden kaartjes legt speler 1 omgekeerd bij Ganove. Daarbij zegt hij welke afbeelding zijn kaartje liet zien, bijv. "Ik had de haas die in de emmer zit."

Dobbelsteensymbool vergrootglas-smiley: gooit speler 2 dit symbool, dan krijgt hij direct het zojuist getrokken kaartje van speler 1, zonder te moeten raden. Hij laat het kaartje aan zijn medespeler zien en zegt wat er te zien is en legt het kaartje dan op

zijn stapel. Aansluitend wordt het spel voortgezet waarin speler 2 een kaartje trekt en speler 1 raadt.

Speleinde

De spelers tellen de kaartjes op hun stapel. De kaartjes die bij Ganove liggen, tellen niet mee. Wie de meeste kaartjes heeft, is de superspeurneus.

Speluitvoer voor 3 en 4 spelers

Vergeleken met het spel met 2 spelers duurt dit spel langer. In principe wordt zoals hierboven beschreven gespeeld, maar zonder speelfiguur Ganove en zonder dobbelsteen. In plaats daarvan raden de spelers om de beurt met de klok mee slechts één keer welk kaartje speler 1 in zijn hand heeft. Dit gaat net zo lang door tot een speler het juist geraden heeft en het kaartje mag hebben.

Daarbij kan het voorkomen dat een speler twee keer aan de beurt komt om te raden, afhankelijk van hoe goed hij de reeds benoemde afbeeldingen onthouden heeft. Deze spelvorm traint dus ook de oplettendheid en concentratie.

Wordt een kaartje geraden, dan pakt de volgende speler een kaartje van de stapel, enz.

Inhoud

Voorzetsel-speurneus 1

in / naast

- de haas / de muis staat in / naast de emmer
- de lepel / de soeplepel ligt in / naast de kom

in / uit

- het boek / de vaas staat in / valt uit de kast
- de hond / de kat klimt in / uit de mand

aan / naast

- het schilderij / de spiegel hangt aan / naast de spijker
- de hoed / de muts hangt aan / naast de haak

tussen / voor

- de muis / de cavia zit tussen / voor twee stukken kaas
- de haas / de hamster zit tussen / voor twee wortels

achter / voor

- de golfbal ligt / de muis staat voor / achter het gat
- het schaap / de geit staat voor / achter de boom

Voorzetsel-speurneus 2

op / onder

- de pop / de beer zit op / onder de stoel
- de haan / de kat zit op / onder het hek

boven / onder

- de ballon / de wolk is boven / onder de regenboog
- de spin / de rups hangt boven / zit onder de paddenstoel

tegen / op

- de sneeuwbal / de tennisbal vliegt tegen / op de muur
- de kikker / de sprinkhaan springt tegen / op de bal

door / over

- de leeuw / de tijger springt door / over de hoepel
- het spook / de kanonskogel vliegt door / over de muur

om / door

- de mieren / de lieveheersbeestjes lopen om / door de heuvel
- de eend / het kuiken loopt om / door de plas

**PROLOG****ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH**

Olpener Straße 59 D-51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de