



In de lettergreep

Woordstructurering met lettergrepen
Voor 2 tot 6 spelers vanaf 4 jaar

Bij dit spel horen 30 kaarten met daarop de volgende afbeeldingen: ijsje, muis, walvis, kikker, zon, auto, ijsbeer, appel, leeuw, voetbal, computer, tomaat, banaan, pinguïn, krokodil, raket, olifant, zonnebloem, ziekenwagen, wasmachine, indiaan, schoorsteenveger, dinosaurus, lieveheersbeestje, locomotief, brandweerauto, indianentent, chocoladetaart, poppenkast, aardbeienjam.

"In de lettergreep" kan op twee manieren gespeeld worden. In elk geval worden de kaarten goed geschud en evenredig onder de spelers verdeeld. De overgebleven kaarten worden uit het spel gehaald.

Speelvariant 1

De spelers leggen hun kaarten omgekeerd op een stapeltje voor zich neer. Ze keren tegelijkertijd de bovenste kaart om en leggen deze duidelijk zichtbaar in het midden van het speelveld. Wie de kaart met het hoogste aantal lettergrepen heeft, wint de ronde. De winnaar pakt alle kaarten van het speelveld en legt ze apart op een stapeltje. De spelers kunnen eenvoudig vaststellen uit hoeveel lettergrepen een woord bestaat, door bij het benoemen van de afbeeldingen, het spreekritme met klappen of tikken te begeleiden. Het spel is afgelopen als alle kaarten zijn gespeeld. De speler met de meeste kaarten is de winnaar.

Als meerdere spelers een kaart hebben neergelegd met hetzelfde aantal lettergrepen en er dus geen duidelijke rondewinnaar is, dan blijven alle kaarten liggen voor de winnaar van een volgende ronde. Deze speler mag dan alle kaarten die in het midden liggen, pakken.

Speelvariant 2

Het is de bedoeling de afbeelding op de kaart te benoemen en het betreffende woord in lettergrepen in te delen. De spelers leggen hun kaarten open voor zich neer. Er wordt om de beurt met een dobbelsteen gegooid. Bij elke worp moeten de spelers kijken of de afbeelding op een van hun kaarten uit hetzelfde aantal lettergrepen bestaat als het aantal ogen op de dobbelsteen. Deze kaart wordt vervolgens apart gelegd. Als een speler bijvoorbeeld een twee heeft gegooid, dan kan hij de kaart met het tweelettergrepige woord TO-MAAT apart leggen. Als een speler geen kaarten heeft met hetzelfde aantal lettergrepen als de worp, kan hij in deze ronde niets wegleggen. De spelers kunnen de afbeelding op hun kaart ook anders noemen dan ze in eerste instantie hebben gedaan om het aantal lettergrepen te veranderen. De voetbal kan bijvoorbeeld bal genoemd worden, of de chocoladetaart, taart enzovoorts. De speler die als eerste geen kaarten meer heeft, wint.