

Kletspaden!

Speluitleg

Kletspaden kan men het beste spelen op een grote tafel of op de grond.

Het doel van het spel is om bij elkaar passende plaatjes aan elkaar te leggen, dus bijv. begrippen met dezelfde beginklank, dezelfde klankpositie, begrippen uit dezelfde semantische klasse, enz.

Verloop van het spel

De speelkaarten worden geschud. Elke speler krijgt vier kaarten en twee wissels. De rest van de speelkaarten ligt gesloten op een stapel naast het startveld.

De spelers dobbelen om de beurt. De jongste begint.

Dobbelt een speler het pijlsymbool, dan mag hij een van zijn speelkaarten aan een vrije rij aanleggen, mits passend bij het begrip aan het einde van de rij. Jokerkaarten mag men overal aanleggen.

Heeft de speler geen aansluitende speelkaarten, dan moet hij een kaart van de stapel pakken en deze - indien mogelijk - aanleggen. Sluit ook deze kaart nergens aan, dan moet hij deze vasthouden tot een volgende spelbeurt. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Dobbelt de speler het Trolli-symbool, dan legt hij een wissel aan de langste kaartenrij aan. Daarbij "kletst" hij het hele kletspad af (dus de hele rij plaatjes, te beginnen bij de vorige wissel): afhankelijk van de moeilijkheidsgraad worden de begrippen eenvoudigweg benoemd, worden er zinnen gemaakt met elk begrip of in een klein kletsverhaaltje opgenomen.

Dobbelt de speler het Trolli-symbool, maar heeft hij geen wissel meer, dan moet hij een kaart van de stapel pakken en – indien mogelijk – aanleggen. Sluit de kaart nergens aan, dan moet hij de kaart bij zich houden tot een volgende spelbeurt.

Wie als eerste alle speelkaarten en wissels uitgelegd heeft, heeft gewonnen.

Moeilijkheidsgraad / varianten

Om de speelduur te verlengen, kunnen ook vijf of meer kaarten worden uitgedeeld.

Kletspaden

Differentiëren – Categoriseren

Een dobbel- en legspel voor 2 tot 3 spelers vanaf 4 jaar.

Internet: www.k2-publisher.nl