

Speeltheek Veenendaal

Nieuwsbrief februari 2014

Februari staat in het teken van nieuwe spelletjes voor de PL+ rubriek. Zoals eerder aangegeven hebben wij deze kast nu aangepast. Op elke doos staat nu een 'vanaf-leeftijd' aangeduid met een duidelijke sticker. Uiteraard betekent dit niet dat je je aan deze leeftijd moet houden, speelgoed met een 6+ sticker kan ook geschikt zijn voor een jonger of veel ouder kind.

Verder aandacht voor gezelschapsspelletjes, wij hebben een aantal nieuwe spellen aangekocht, bestaande spellen zijn aangepast én een interessant stuk over gezelschapsspelletjes met kleuters. Veel leesplezier en tot ziens in de speeltheek.



pl+ 90 Kabaleo (8+)

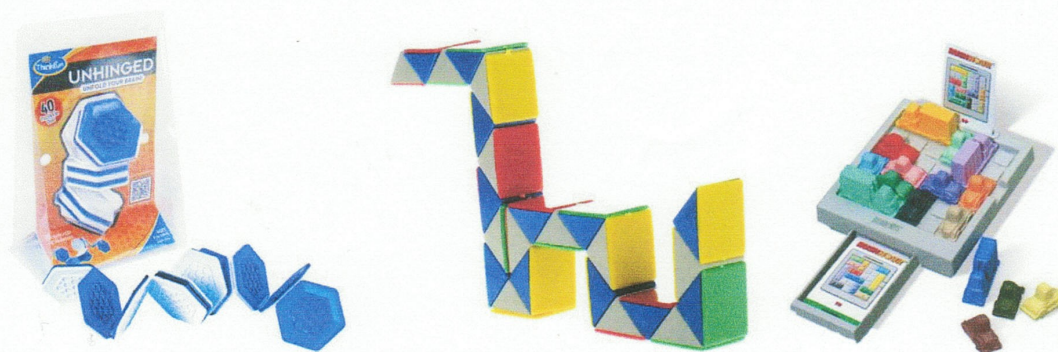


pl+ 91 Lasermaze (8+)

Bij het spel Kabaleo heeft elke speler een geheime kleur die hij alleen kent. Hij probeert op onopvallende wijze deze kleur te laten winnen. Alle spelers plaatsen om de beurt een piramide. Hiermee worden stapels gemaakt waarvan de kleur bepaald wordt door de bovenste piramide. Als een speler zijn pion op een piramide met dezelfde kleur plaatst, heffen de 2 piramides elkaar op en worden ze uit het spel gehaald: de stapel krijgt de kleur van de onderliggende piramide. Wanneer alle pionnen zijn geplaatst, heeft de speler wiens kleur het vaakste voorkomt, gewonnen. Geschikt voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.

pl+ 91 Lasermaze (8+)

Laser Maze is nauw verwant met het spel Khet, alleen dan voor één speler. Het spel bevat 60 opdrachten, oplopend in moeilijkheid. De bedoeling van het spel is om met de diverse onderdelen de laserstraal op de juiste plaats(en) te laten eindigen.



PL+ 39 1 doos - 3 x denkplezier! Rush Hour, Unhinged en Kubus slang

PL+ 92 Bill & Betty Bricks is een vervolg op de spellen Castle Logix, Camelot Jr, Smart Car en Trucky 3. Met dit spel ontwikkel je zowel je fijne motoriek als je ruimtelijk inzicht. Kies een opdracht en plaats de blokken en Bill of Betty volgens de opdracht. Met de overige blokken moet je het bouwwerk af maken. Hierbij moet Bill of Betsy op het gebouw blijven staan. Hij of zij mag maximaal 1 trapje tegelijk naar beneden of naar boven lopen. Als je alle blokken hebt gebruikt en Bill of Betty staat bovenop het gebouw heb je de opdracht volbracht. (5+)



pl+ 92 Billy & Betty Bricks (5+)

pl+ 93 Perilous Pipes (8+)

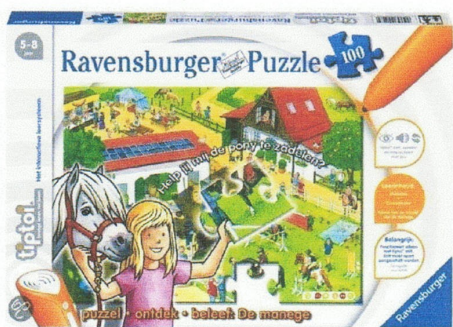
pl+ 94 interlock (8+)

pl+ 93 Perilous Pipes (8+)

Kies één van de 50 opdrachten en plaats de aangeven pijpstukken op het spelbord. Vervolgens plaats je de overige pijpstukken op het bord, alle gaten in het bord zullen dan gevuld zijn. Je moet in twee dimensies denken, de afstand tussen de uiteinden van de pijpstukken en de hoogte van de pijpstukken. Een puzzel voor doorzetters. Lukt het niet dan kun je gebruik maken van één of twee hints voordat je naar de oplossing gaat.

pl+ 94 Interlock (8+)

Bij elk van de vijftig opdrachten staat een vorm afgebeeld met daarbij het aantal puzzelstukjes waarmee je de vorm moet maken. Verder is het aantal mogelijke oplossingen gegeven. Aan de buitenkant van de vorm mogen geen pennen of gaten zichtbaar zijn en elk gat in de binnenkant van de vorm moet gevuld zijn met een pen.



PB35 Tiptoi Puzzle Manege (5-8 jaar)



In het spel gaat het springconcours beginnen. Lena moet echter eerst nog haar huiswerk maken en heeft geen tijd om Fee klaar te maken voor het concours. Ze heeft jouw hulp nodig. Voordat het concours begint is er nog een hoop te beleven. Bij 'ontdekken' wordt er veel informatie gegeven over de paarden op de manege. Tiptoi Puzzel Manege biedt een interactief verhaal over het springconcours.

PB48 Tiptoi Puzzel Ridderkasteel (5-8 jaar)

Puzzelen was nog nooit zo leuk en levendig als met Tiptoi, het interactieve leersysteem.

Zodra de puzzel gemaakt is, duikt het kind samen met de stift de Middeleeuwen in. De prinses is plotseling spoorloos verdwenen. De speler tipt op personen om met hen te spreken en verzamelt zo aanwijzingen. Lukt het om de dochter van de koning te vinden? (Kindgerichte informatie over het thema de Middeleeuwen, stimuleren van goed luisteren en logisch combineren.)



GA43 Pingo Splash (5+)

De kinderen zullen uren plezier beleven met Pingo Splash. Bij Pingo Splash proberen spelers zoveel mogelijk piratenpinguïns op de boot te plaatsen. Wie als eerste zijn pinguïns op de piratenboot heeft, zonder dat er ook maar één pinguïn overboord valt, is de winnaar. Maar pas op... als het schip gaat wiebelen, vallen de piraten in het water!



GA46 Cars Plankgas (6+)

Race met Bliksem McQueen, Takel, Francesco of Finn over het circuit van de World Grand Prix. Maar let op: tijdens de race loop je vriend en vijand tegen het lijf. Verzamel als echte spion de juiste karakters bij elkaar en race als eerste over de finish!



GA48 Nijntje baby memo

Dankzij de extra grote speelstenen is deze Nijntje Baby Memo ideaal voor jonge kinderen! Jouw kindje leert vormen herkennen en dankzij de grote speelstenen zijn deze gemakkelijk vast te pakken. Zo is deze Nijntje memo niet alleen heel leuk, maar ook nog eens heel leerzaam!



GB4 La Cucaracha (6+)

La Cucaracha is: soms geluk, soms pech, kriebel-krabbel, kakkerlak weg! Daar zijn de kakkerlakken weer! Snel, laat ze met behulp van het uitliggende bestek in de val lopen. De dobbelsteen beslist of je een vork, mes of lepel draaien mag. Wie wint deze spannende jacht?

Gezelschapsspellen voor kleuters:

Gezellig samen een spelletje spelen: je kleuter doet niets liever. En hij kan het ook steeds beter, op zijn beurt wachten en de regels van een gezelschapsspel doorgronden. Je zult zelfs merken dat je het vaak van hem verliest als het gaat om geheugenspelletjes zoals Memory!

Op je beurt wachten, je aan de spelregels houden, tegen je verlies kunnen, maar ook met flair winnen zijn vaardigheden die je kleuter steeds beter leert beheersen. Maar soms kan hij er nog wel wat hulp bij gebruiken. Hoe zorg je ervoor dat het gezellig blijft? 7 tips.

1. Geef op tijd aan wanneer de activiteit stopt

Als je kind helemaal opgaat in het spel en je gaat onaangekondigd inpakken als het spel is afgelopen, kan je kind boos of verdrietig worden. Een eenvoudige manier om dit te voorkomen, is op tijd aankondigen wat er gaat gebeuren. 'Nog 1 spelletje en dan gaat mama iets anders doen'. Houd je daar ook aan! Als je dit consequent doet, voorkom je voortaan een boze kleuter. Dit werkt overigens bij heel veel dingen: nog een bladzijde lezen en dan ga je slapen. Zolang je structureel doet wat je gezegd hebt, creëer je rust bij je kleuter en daarmee in huis.

2. Geef het goede voorbeeld

Ga eens na bij jezelf: hoe reageer jij als je verliest? En als je wint? Kinderen leren meer van wat je doet dan van wat je zegt!

3. Verliezen hoort erbij

Soms je kleuter laten winnen is natuurlijk prima, maar leer hem ook dat verliezen erbij hoort.

4. Het juiste niveau

Kies een spel op het niveau van je kind, los van de leeftijdsaanduiding op de doos. Een te simpel spel gaat vervelen, een te moeilijk spel frustreert.

5. Educatieve spellen: prima, maar ...

Leg de nadruk op het spelelement in plaats van eventueel leerzame aspecten. Tellen, lezen, schrijven: fouten maken mag!

6. Speel niet te lang achter elkaar

Zelf merk je vaak sneller dat je kleuter moe wordt dan hijzelf. Zeker als hij enthousiast bezig is met het spel. Zie je dat de vermoeidheid toeslaat, werk dan naar een afsluiting toe, en houd daarbij tip 1 in de gaten! Je kunt natuurlijk ook kiezen voor spellen die in ieder geval niet zo lang duren,

Van onderstaande spellen hebben wij de handleiding aangepast voor meer speelplezier.

Een aantal van onze GA spellen zijn nu voorzien van extra stickers met 'Kleurenspeel', 'Memory' of zoekspel.



Ga31 Gouden appel



Ga8 Tirili

Ga31 Gouden appel

Iedere speler kiest een poppetje. Het poppetje zet je in het huis met dezelfde kleur als je poppetje. De paarden zet je in de wei. De gouden appel leg je op het houtkleurige eindvakje. Gooi met de dobbelsteen en loop naar het eerste vakje met die kleur. Om met je poppetje in de wei te komen moet je groen gooien. Als je in de wei bent, mag je je poppetje op je eigen paard zetten. Dan moet je nog over het kleurenpad naar de gouden appel. Je moet op het laatste rode vakje komen om de appel te krijgen. De speler die de appel pakt heeft gewonnen.

Ga8 Tirili

Elke speler kiest een kleur. Je zet het nestje op het rondje midden in het speelbord met dezelfde kleur. Zet de grote moedervogel op vakje met de vogel van jouw kleur. Zet de kleine vogeltjes op het driehoekje op de hoek van het speelbord van jouw kleur. Gooi met de dobbelsteen. Begin met de moedervogel het aantal vakjes te lopen dat je gegooid hebt. Je mag beide kanten oplopen. Wanneer je op een vakje van je eigen kleur komt mag je een klein vogeltje in je nest leggen. Wanneer je alle drie de kleine vogeltjes in het nest hebt, moet je moedervogel nog naar het vakje met haar gekleurde vogel erop brengen. Als je daarop komt mag de moedervogel ook in het nest. Je hebt gewonnen als je als eerste alle vier de vogels in het nest hebt.



Ga33 Honingbeer

Iedere speler kiest een kleur. Alle pinnetjes worden in de bloem gestopt. Als je aan de beurt bent haal je 1 pinnetje uit de bloem. Als het je eigen kleur is mag je een bloemetje van je eigen kleur op je bij leggen. Het pinnetje gaat niet terug in de bloem. Het je een verkeerde kleur dan gaat het pinnetje terug in de bloem en is je beurt voorbij. Het je een pinnetje zonder 1 van de kleuren dan krijgt de beer een bloempje van jouw kleur. Wie als eerste drie bloempjes heeft, heeft gewonnen. Maar pas op als de beer als eerst drie bloempjes heeft, maakt niet uit van welke kleuren, dan heeft de beer gewonnen.

Ga38 Alle eendjes

Dit spel is ook voor kleurenblinde kinderen geschikt, de kleuren van de dobbelstenen zijn ook door hun vorm van elkaar te onderscheiden. De eendjes zwemmen van het gras de vijver in. Aan de andere kant draaien ze en zwemmen weer terug. Pak het eendje beet bij zijn pootjes. Gooi met de dobbelsteen en het eendje met de juiste kleur mag 1 vakje zwemmen. Komt het eendje in het water dan mag het een plantje hebben. Het eendje dat als eerste terug op het gras is heeft gewonnen.



Ga26 Nijntje aan zee

Maak drie rijen van de schelpenblokjes. Leg de rijen niet te dicht bij elkaar want de nijntjes gaan de blokjes opeten. Leg voor elke rij een nijntje. Gooi met de dobbelsteen. Het nijntje met dezelfde kleur mag een blokje onder zijn vormpje eten. Zo eten de nijntjes de hele rij op. Het nijntje dat als eerste het laatste blokje eet, heeft gewonnen.



Ga15 Memoriëspel Auto

Een memoriëspel met verschillende mogelijkheden. Voertuigen in gelijke vorm en kleur of in gelijke vorm of in gelijke kleur.



Ga39 Racerups Rosalie

Elke speler kiest een rups. Je gooit met de kleurendobbelsteen. Pak het pootje van je rups die de kleur heeft van de dobbelsteen. Dit pootje mag je verplaatsen naar het eerste vakje met dezelfde kleur. De rups die het eerste met zijn kopje over de finish is heeft gewonnen.



Ga27 Lynx reuzenspel

De spelers zitten om het grote speelbord heen. Een speler legt een kartonnen kaartje open op het midden van het bord. Het kind dat als eerste zijn hand op het juiste plaatje op het bord heeft gelegd, mag beide plaatjes hebben. Het kind dat aan het eind de meeste verschillende plaatjes heeft, heeft gewonnen.