



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4555

Gespensterschule

Spooky Spelling • L'alphabet fantomatique • Spokenschool



Gespensterschule

Eine gespenstische Wort- und Stempelspielesammlung
für 2 - 4 Kinder von 5 - 10 Jahren.

Spielidee: Brigitte Pokornik und Jörg Domberger

Lizenz: White Castle Games

Illustration: Thies Schwarz

Spieldauer: je ca. 20 Minuten pro Spiel

„G“, „E“, „S“ ... wie von Geisterhand erscheint ein Buchstabe nach dem anderen auf der alten Schlossmauer. Wie kann das bloß sein?

Aaaaah! Es sind die kleinen Gespenster aus der Gespensterschule.

Sie üben Schreiben und Lesen. Und wer genau hinsieht errät vielleicht schon, welches Wort die Gespenster schreiben wollen!



Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 26 Stempelbuchstaben (von A bis Z)
- 1 Stempelkissen
- 5 Gespensterdosen
- 48 Gespensterkarten
- 1 Bleistift
- 10 DIN-A4-Blätter
- 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

dem Spiel liegen 48 Gespensterkarten bei. Jede Karte besteht aus einer Abbildung und dem passenden Begriff in den vier Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch und Niederländisch. Sie erkennen dies auch an der jeweiligen Flagge neben dem Wort.

Ist ihr Kind mit den einzelnen Begriffen und dem Spiel gut vertraut, kann es die einzelnen Spielideen auch mit den Begriffen einer anderen Sprache spielen.

Wichtig: Bei einigen Begriffen müssen nach dem Stempeln gegebenenfalls die Sonderzeichen mit dem Stift ergänzt und abgemalt werden.

Wir wünschen viel Spaß beim Stempeln, Raten und Spuken!
Ihre HABA - Spieleredaktion

Spiel 1: Kleines Gespenster-ABC

*zuerst zwei
Gespensterwörter
stempeln*

*Spielplan mit
DIN-A4-Blatt in
Tischmitte*

*Dosen mit Stempel
füllen und
geschlossen
bereitlegen,
pro Kind eine
Gespensterkarte
austeilen*

*Stempelkissen
bereithalten*

*Gespensterdose aus-
suchen und öffnen*

*kein passender
Buchstabe = nicht
stempeln,
passender Buchstabe
in Dose = stempeln*

Wer stempelt zuerst zwei Gespensterwörter und gewinnt?

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. In den Rahmen des Spielplanes kommt ein leeres DIN-A4-Blatt.

Anschließend legt ihr ...

- in vier Gespensterdosen jeweils fünf beliebige Stempel und
- in eine Gespensterdose jeweils sechs beliebige Stempel.

Danach schließt ihr die Dosen.

Die Gespensterkarten werden gemischt. Jedes Kind bekommt eine Gespensterkarte und legt sie offen vor sich. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Zum Schluss wird das Stempelkissen, offen und für alle gut erreichbar, auf den Tisch gestellt.

Spielablauf

Das Kind mit dem kürzesten Vornamen darf beginnen. Gibt es mehrere gleichkurze Vornamen, beginnt das jüngste Kind.

Du darfst dir eine Gespensterdose aussuchen, öffnen und geheim hineinsehen. Vergleiche die Buchstaben in der Dose mit dem ersten Buchstaben des Begriffes auf deiner Karte.

- **Ist der erste Buchstabe nicht in der Dose?**
Schade! Du darfst leider keinen Buchstaben stempeln.
- **Der erste Buchstabe deines Begriffes ist in der Dose?**
Prima! Du darfst den Buchstaben aus der Dose nehmen. Suche dir eine Stelle auf dem Blatt aus und stemele den Buchstaben auf das Blatt.
Jetzt darfst du auch noch kontrollieren, ob der zweite Buchstabe ebenfalls in der Dose ist. Ist das der Fall, darfst du auch diesen stempeln.

Wichtig:

- Du musst die Buchstaben immer in der richtigen Reihenfolge finden.
- Du darfst alle Buchstaben einer Dose stempeln, solange sie in der richtigen Reihenfolge und ohne Lücke gestempelt werden können.

Dose zurücklegen

Wort komplett =
neue Karte ziehen

zwei Wörter kom-
plett = Spielende
und Gewinner

Anschließend legst du die Stempel wieder in die Dose. Schließe sie und lege sie an ihren Platz zurück.

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe und sucht sich eine Gespensterdose aus.

Wichtig: Sobald du ein Wort komplett gestempelt hast, darfst du die Karte als Belohnung behalten und dir eine neue Karte vom Stapel ziehen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind zwei Wörter komplett gestempelt hat und das Spiel gewinnt.

Variante

Ihr könnt auch folgende Regeländerung ausprobieren:

Die Buchstaben eines Wortes müssen nicht in der richtigen Reihenfolge gefunden und gestempelt werden. Da so Lücken entstehen können, müsst ihr beim Stempeln darauf achten, dass ihr genug Platz für fehlende Buchstaben lasst.

Gewonnen hat das Kind, das zuerst drei komplette Wörter gestempelt hat.

Spiel 2: Die Wortjäger

Welcher Wortjäger erkennt das Gespensterwort am schnellsten und sammelt so die meisten Gespensterkarten?

Spielvorbereitung

*Spielplan mit
DIN-A4-Blatt in
Tischmitte*

*Dosendeckel mit
Stempel bereitlegen*

*Gespensterkarten
mischen und mit
Bleistift und
Stempelkissen
bereitlegen*

*Karte vom Stapel
ziehen und geheim
ansehen,
pro Buchstabe einen
Strich auf das Blatt
zeichnen*

*Stempel aussuchen
und Buchstaben
nennen*

*Gespenst kontrolliert
Buchstaben*

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. In den Rahmen des Spielplanes kommt ein leeres DIN-A4-Blatt. In diesem Spiel braucht ihr nur die Dosendeckel.

- In zwei der Deckel kommen sechs beliebige Buchstabenstempel.
- In zwei Deckel kommen sieben beliebige Buchstabenstempel.
- Der letzte Deckel wird offen und leer neben den Spielplan gelegt.

Die Gespensterkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Den Bleistift und das offene Stempelkissen legt ihr griffbereit auf den Tisch.

Spielablauf

Das Kind mit dem längsten Vornamen darf beginnen. Gibt es mehrere gleichlange Vornamen, beginnt das kleinste Kind. Es ist für diese Runde das Gespenst. Alle anderen Kinder sind die „Wortjäger“.

Das Gespenst nimmt sich den leeren Dosendeckel, den Bleistift und das Stempelkissen. Danach zieht es die oberste Gespensterkarte vom verdeckten Stapel und sieht sich das Wort geheim an.

Anschließend zeichnet es so viele Striche nebeneinander auf das Blatt, wie das Wort Buchstaben hat.

Beispiel:

Das Gespenst hat die Karte mit dem Wort APFEL gezogen. Jetzt zeichnet es fünf Striche möglichst in einer Linie auf das Blatt: _____

Danach sind die Wortjäger an der Reihe. Der im Uhrzeigersinn nächste Wortjäger nach dem Gespenst sucht sich einen Stempel aus und liest den Buchstaben laut vor.

Beispiel:

*Der Wortjäger sucht sich das A aus und fragt:
„Gespenst, Gespenst! Ist in deinem Wort der Buchstabe A?“*

Das Gespenst kontrolliert, ob der Buchstabe in seinem Wort vorkommt.

Buchstabe im Wort =
Buchstabe auf
passenden Strich
stempeln

- Ist der Buchstabe im Wort:

Das Gespenst sagt laut „Buaah, der Buchstabe, der ist da!“. Danach nimmt es den Stempel und stempelt den Buchstaben auf den entsprechenden Strich und legt den Buchstaben zurück in den Dosendeckel.

*Buchstabe nicht im
Wort = Gespenst
bekommt Stempel*

- Ist der Buchstabe nicht im Wort:

Pech für die Wortjäger. Das Gespenst schüttelt den Kopf! Es kann nicht stempeln und legt den Stempel als Belohnung in die Dose vor sich.

*Lösungsverdacht =
Vermutung laut
nennen,
Vermutung falsch =
Gespenst bekommt
Stempel*

Sobald ein Wortjäger der Meinung ist, das richtige Wort zu kennen, darf es seine Vermutung laut rufen.

Wichtig: Für jede falsche Vermutung darf sich das Gespenst einen Stempel aussuchen, der nicht im Wort vorkommt, und in seine Dose legen.

*Vermutung richtig =
Karte als Belohnung
= Rundenende*

Rundenende:

Die Runde ist zu Ende, sobald ...

- die Wortjäger das Wort erraten haben. Zur Belohnung bekommt der Wortjäger, der das Wort erraten hat, die Gespensterkarte.
oder
 - das Gespenst den sieben Stempel in seiner Dose liegen hat. Jetzt hat das Gespenst gewonnen und bekommt die Karte als Belohnung.

Gespenst hat 7
Stempel = bekommt
Karte und ebenfalls
Rundenende,
neue Runde beginnt

Anschließend beginnt eine neue Runde. Alle Stempel werden wie zu Spielbeginn zurückgestellt. Das Gespenst gibt die leere Dose, den Bleistift und das Stempelkissen an das im Uhrzeigersinn nächste Kind weiter. Dieses ist das neue Gespenst.

Spielende

Sobald jedes Kind zweimal Gespenst war, endet das Spiel. Das Kind, das die meisten Gespensterkarten sammeln konnte, gewinnt. Haben mehrere Kinder gleichviele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

Kind mit den meisten Karten gewinnt

Tipp: Wenn ihr die 48 Karten schon gut kennt, kann sich das Gespenst auch ein eigenes Wort ausdenken, das die Wortjäger raten müssen.

Spiel 3: G wie Gespenst

Wie von Geisterhand entsteht an der alten Schlossmauer ein Wort. Wer ist kreativ und gewinnt die meisten Gespensterkarten?
Eine anspruchsvolle Spielidee für geübte Wortgespenster.

Spielvorbereitung

*Spielplan mit DIN-A4-Blatt in Tischmitte.
Karten verdeckt stapeln*

Dosen mit Stempel schließen und mischen, Stempelkissen und Bleistift bereitlegen

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. In den Rahmen des Spielplans kommt ein leeres DIN-A4-Blatt. Legt die Karten als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Danach legt ihr in ...

- vier der Gespensterdosen jeweils fünf beliebige Stempel.
- die übrige Gespensterdose sechs beliebige Stempel.

Danach werden die Dosen geschlossen und durcheinander gemischt.

Jetzt wird noch das Stempelkissen und der Bleistift gut erreichbar für alle auf den Tisch gelegt.

Spielablauf

Das Kind mit den meisten Selbstlauten (a, e, i, o, u) im Vornamen darf beginnen. Gibt es mehrere Vornamen mit den meisten Selbstlauten, beginnt das jüngste Kind.

Dose aussuchen und geheim hineinsehen, Wort mit beliebigem Buchstaben aus der Dose ausdenken, nennen und ersten Buchstaben stempeln

Du darfst dir eine Dose aussuchen, öffnen und geheim hineinsehen. Überlege dir ein Wort aus mindestens drei Buchstaben, dass mit einem der Buchstaben beginnt. Nenne das Wort laut und stempel den Anfangsbuchstaben auf das Blatt. Danach legst du den Stempel wieder in die Dose, schließt sie und stellst sie zurück auf den Tisch.

Beispiel:

Bianca stempelt das P und sagt: „Das Gespenst will PAPIER schreiben“.

Anschließend nimmt sich das im Uhrzeigersinn nächste Kind eine Dose und sieht hinein.

Es kann eine von vier Möglichkeiten wählen:

1. Es kann das vorherige Wort weiter stempeln.

Beispiel:

Jana nimmt sich das A und sagt: „Ich glaube auch, dass das Gespenst PAPIER schreiben will!“

2. Aus gestempelten Buchstaben neues Wort ausdenken

3. Komplett neues Wort beginnen

4. Auf das Stempeln verzichten

Wort komplett = Belohnungskarte

2. Es darf sich ein neues Wort mit den schon gestempelten Buchstaben überlegen und es weiterstempeln.

Beispiel:

Jana stempelt das O und sagt: „Ich glaube, das Gespenst meint gar nicht Papier sondern POLIZEI“.

3. Es kann ein neues Wort beginnen.

Beispiel:

Jana stempelt das T in eine neue Reihe und sagt: „Ich glaube, das Gespenst will im zweiten Wort TANNE schreiben“.

Wichtig: Es dürfen aber nur maximal drei angefangene Worte auf dem Papier stehen!

4. Fällt einem Kind nichts Passendes ein und stehen schon drei angefangene Worte auf dem Papier, muss es auf das Stempeln verzichten.

So werden reihum die Worte immer weitergestempelt, bis eines davon komplett ist. Das Kind, welches den letzten Buchstaben eines Wortes gestempelt hat, bekommt zur Belohnung eine Gespensterkarte.

Beispiel:

P : Tim stempelt das P und sagt:
„Das Gespenst will PAPIER schreiben“.

PO : Jana stempelt das O und sagt:
„Ich glaube, das Gespenst meint POLIZEI“.

POS : Dann ist Jens an der Reihe, nimmt das S und sagt:
„Nein, das Gespenst meint POSTER“.

POST : Jetzt ist Tim wieder an der Reihe und stempelt das T: „Ich hab's! Das Gespenst hat POST gemeint.“

Damit hat Tim das Wort beendet und bekommt zur Belohnung eine Gespensterkarte.

Wichtig: Im Spiel geht es darum, möglichst schnell ein komplettes Wort zu stempeln. Dabei ist egal, ob man aus dem kompletten Wort noch weitere Wörter stempeln könnte (wie zum Beispiel „Postbote“ oder „Postauto“). Die Gespensterkarte gewinnt immer das Kind, welches das erste komplette und sinnvolle Wort gestempelt hat. Es gelten nur Worte in ihrer Grundform.

Spielende

fünfte Wort komplett
= Spielende,
Kind mit den meisten
Karten gewinnt

Sobald das fünfte Wort komplett ist, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Gespensterkarten gewinnt.

Haben mehrere Kinder gleichviele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

Varianten

- Einfacher wird das Spiel, wenn die Buchstaben zu Spielbeginn nicht mit dem Dosendeckel verdeckt werden. Jedes Kind darf sich einen beliebigen Buchstaben auswählen und stempeln.

Anspruchsvoller wird das Spiel durch folgende Regelergänzungen:

- Eine angefangenes Wort kann verlängert werden, indem man einen Buchstaben nicht nur ans Ende, sondern auch an den Anfang der Buchstabenreihe stempelt.

Beispiel:

*Es sind die Buchstaben „HU“ auf das Papier gestempelt worden.
Tim ist an der Reihe und nimmt den Buchstaben „U“.
Er stempelt ihn aber an den Anfang und sagt: UHU“.
Das Wort ist komplett und Tim bekommt eine Karte als Belohnung.*

- Es ist erlaubt, ein angefangenes Wort wie bei einem Kreuzworträtsel zusätzlich auch nach oben und unten zu verlängern.

Tipp: Stempelt den ersten Buchstaben möglichst in die Mitte des Blattes. So habt ihr genügend Platz für Verlängerungen nach oben, unten, rechts und links.

Beispiel:

Folgende angefangene Wörter stehen auf dem Papier:

B
A
H U H
A
S

Jana ist an der Reihe und wählt das „N“. Jetzt könnte sie mit dem Buchstaben sowohl das Wort „BAHN“ als auch das Wort „HUHN“ stempeln und dafür eine Belohnungskarte erhalten.

Spooky Spelling

A ghostly game collection with stamps about words
for 2 - 4 players ages 5 - 10.

Authors: Brigitte Pokornik and Jörg Domberger

License: White Castle Games

Illustrations: Thies Schwarz

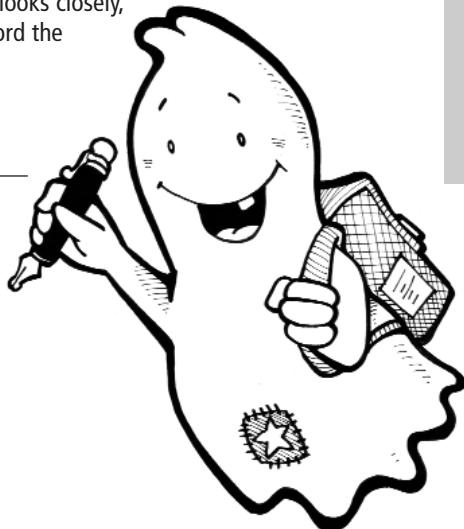
Length of the game: approx. 20 minutes per game

"G", "H", "O" ... as if by magic, letters appear one by one on the old wall of the castle. How is that possible?

Aah! The little ghosts at the spook school do that - they are practicing reading and writing. Whoever looks closely, will be able to guess which word the ghosts want to write.

Contents

- 1 game board
- 26 letter stamps (from A to Z)
- 1 ink pad
- 5 ghost tins
- 48 ghost cards
- 1 pencil
- 10 paper sheets
- 1 set of game instructions



Dear Parents,

There are 48 ghost cards in the game. Each card shows a picture and the corresponding word. The word appears in four languages: German, English, French and Dutch. Each is identifiable by the flag beside each word. If your child is acquainted with the words and the game, he/she can also play the different game ideas with the words in a foreign language.

Important! Once the letters are printed with the stamps, the special characters of some words eventually have to be completed or copied manually with a pencil.

We wish you lots of fun; stamping, guessing and spooking.
Sincerely,

Your HABA® editorial staff.

Game 1: Little ghostly alphabet

*first stamp two
ghost words*

*game board with A4
sheet in center of
table*

*fill tins with stamps
and get them ready,
closed*

*one ghost card
per player*

get inkpad ready

*choose ghost tin
and open it*

*no suitable letter =
put tin back*

*suitable letter =
stamp*

Who will be the first to stamp two words thereby winning the game?

Preparation

The game board is placed in the center of the table. Put an empty sheet in the frame of the game board.

Then you put ...

- any five stamps inside any four ghost tins
- any six stamps inside one ghost tins.

Close the tins.

The ghost cards are shuffled. Each player gets a ghost card and puts it face up in front of them. The remaining cards are placed in a pile face down next to the game board.

Finally, the inkpad is placed on the table, opened and within everyone's easy reach.

How to Play

The player with the shortest name starts. If there are various players with equally short names, the younger player starts.

Choose a ghost tin, open it and secretly take a look. Compare the letters inside the tin with the first letter of the word on your card.

- **The first letter is not inside the tin?**

Pity! Unfortunately you may not stamp a letter.

- **The first letter of your word is inside the tin?**

Great! You can take the letter stamp out of the tin. Choose a place on the sheet and stamp the letter on it.

Carry on and see if the second letter is also inside the tin. If it is, you can stamp it as well.

Important:

- You always have to find the letters in the right order.
- You can use all the stamps of a tin, as long as they are stamped in the right order and without a gap.

Thereafter you place the stamp back inside the tin. Close it and put it back in its place.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to choose any tin.

*word complete =
take new card*

*two words complete
= end of game and
winner*

Important! As soon as a word is complete, you keep the corresponding card as a reward and take a new card from the pile.

End of the Game

The game ends as soon as a player has stamped two complete words thus winning the game.

Variation

Try the following exception rule:

The letters of a word don't have to be found and stamped in the right order. As gaps are necessary you have to be careful when stamping to ensure that enough space is left for the missing letter.

The player who first has stamped three words, wins the game.

Game 2: The word searchers

Who will be the word searcher quickest at recognizing the ghost word, thereby collecting the most ghost cards?

Preparation of the Game

game board with sheet in center of table, get ready tin lid with stamps

shuffle ghost cards, get pencil and ink pad ready

Place the game board in the center of the table. Put an empty A4-sheet in the frame of the game board. For this variation you just need the lid of the tin.

- Put any six letter stamps in two of the lids
- Put any seven letter stamps in two lids.
- The remaining empty lid is placed open next to the game board.

The ghost cards are shuffled and placed in a hidden pile next to the game board. The pencil and open inkpad are placed ready for use on the table.

How to Play

take card from pile and look at it secretly, trace one dash per letter on sheet

choose stamp and say letter

ghost checks letter

The player with the longest name starts. If there are two equally long names, the smallest player starts. They are the ghost in this round. The other players are the word searchers.

The ghost takes the empty lid, the pencil and the pad. Then they take the top card from the pile and secretly look at the word.

Now they trace on the sheet as many dashes next to each other as letters in the word.

Example:

The ghost has drawn the card with the word APPLE. They draw five dashes in a straight line, if possible, on the sheet —————

Then it's the turn of the searchers. The player next to the ghost in a clockwise direction chooses a stamp and reads the letter out loud.

Example:

*The searcher chooses the A and asks:
"Ghost, ghost! Is there an A in your word?"*

The ghost looks to see if this letter appears in the word.

*letter exists in word
= letter on corresponding dash*

- **If it is a letter from the word,** the ghost says loudly "Wooooo, the letter is there!" Then they take the stamp and print the letter on the corresponding dash. Then they return the letter to the lid.

*letter does not exist
= ghost gets stamp*

Important: If the letter appears various times in the word, the ghost has to stamp it various times.

- **If the letter does not appear in the word:** Bad luck for the searcher. The ghost shakes his head! Nothing can be stamped and, as a reward, the ghost puts the stamp in the lid in front of him.

Then it's the turn of the following searcher to choose one of the remaining stamps.

As soon as a searcher thinks they recognize the word they may yell out their guess.

Important: For each wrong guess the ghost may choose a stamp which does not appear in the word, and put it in the lid.

End of the Round:

The round ends, as soon as ...

- the word searcher has guessed the word. As a reward the player who has guessed right, receives the ghost card, or
- the ghost has collected seven stamps in their lid thus winning the game and receiving the card as a reward.

Then a new round starts. All stamps are placed back as at the beginning of the game. The ghost passes the empty tin, the pencil and the pad on to the next player in a clockwise direction who now becomes the new ghost.

End of the Game

As soon as each player has been the ghost twice, the game ends. The player with the most ghost cards wins the game. If there are various players with the same number of cards, they win together.

Hint: If you know the 48 cards well, the ghost can think of a proper word which the searchers have to guess.

each player ghost twice = end of game, player with most cards wins

Game 3: G as Ghost

As if by magic a word appears on the old wall of the castle. Who has a bit of imagination and wins the most ghost cards?
An advanced game idea for experienced word ghosts.

Preparation of the Game

game board with A4 sheet in center of table, pile up cards face down

close tins with stamps and shuffle, get inkpad and pencil ready

choose tin and secretly look inside, think of word with any letter seen in tin, say it and stamp first letter

*next player can
1. continue word*

Put the game board in the center of the table. Place an empty A4 sheet in the frame. Get the cards ready next to the game board, face down in a pile.

Then you put ...

- any five stamps into four of the ghost tins,
- any six stamps into the remaining tin.

Close the tins and shuffle them.

Place the inkpad and the pencil on the table, within everyone's easy reach.

How to Play

The player with most vowels (a, e, i, o, u) in their name may start. If there are various players with equally as many vowels, the youngest player starts.

Choose a tin, open it and have a secret look inside.

Think of a word, that contains a minimum of three letters, starting with one of the letters you have seen. Say the word and print the starting letter on the sheet. Then you put the stamp back into the tin, close it and return it to the table.

Example:

Bianca stamps a "P" and says: "the ghost wants to write PAPER".

Then the next player in a clockwise direction takes a tin and looks inside.

There are four options:

1. You can continue the previous word.

Example:

Jana takes the A and says: "I also think that the ghost wants to write PAPER".

2. think of new word with existing letters

2. You can think of a new word with the letters already printed on the sheet and go on stamping.

Example:

Jana stamps the O and says; "I think the ghost doesn't mean paper but POLICE".

3. start a totally new word

3. You can start a new word

Example:

Jana stamps the P starting a new row and says, " I think the second word the ghost wants to write is PINE."

Important: There may be no more than three words started on the sheet.

4. renounce stamping

4. If you cannot think of anything and there are already three words on the sheet, you have to renounce your stamp that turn.

word complete = card as a reward

In this way, the words are continued one by one until one of them is complete. The player who stamps the last letter of a word, gets a ghost card as a reward.

Example:

P : Tim stamps the P and says: "The ghost wants to write PAPER".

PO : Jana stamps the O and says: "I think the ghost means POLICE".

POS : It's the turn of Jens who takes the S and says: "No, the ghost wants to say "POSTER".

POST : It's the turn of Tim again and he stamps the T: "I've got it! The ghost wanted to say "POST".

Consequently Tim finishes the word and gets a ghost card as a reward.

Important: The point of the game is to stamp a complete word as quickly as possible, it doesn't matter if the complete word could be continued (as for example postman, postage). The ghost card is always won by the player who finishes a complete and intelligible word first.

End of the Game

As soon as the fifth word is complete, the game ends. The player with the most ghost cards wins the game.

fifth word complete = end of game, player with most cards is winner

Variations

- The game becomes easier if the letters are not covered by the lid of the box at the beginning. Each player can choose any letter and stamp it.

The game gets more demanding with the following additional rules:

- A started word can be continued by not only stamping a letter at the end but also at the beginning of the row of letters.

Example:

There have been stamped the letters "AR" on the sheet.

It's the turn of Tim who takes the C. He could stamp the letter at the end (ARC) and say "arch". But he stamps it at the beginning and says: "CAR". The word is complete and Tim gets a card as a reward.

- It is also allowed to continue a word vertically as if in a crossword.

Hint: Center the first stamped letter on the sheet so that you have enough space to continue it upwards, downwards, to the right or to the left.

Example:

The following words have been started on the sheet:

S
H O S
O H
A

It's the turn of Jana who chooses the T. She could stamp now the word SHOT or the word HOST and get a card as a reward.

L'alphabet fantomatique

Une collection de jeux destinés à former des mots avec des lettres-tampons, pour 2 à 4 enfants de 5 à 10 ans.

Idée : Brigitte Pokornik et Jörg Domberger

Licence : White Castle Games

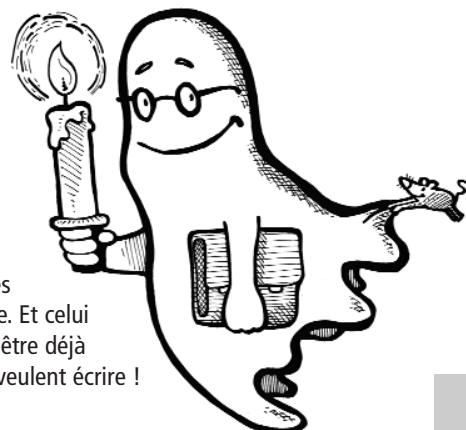
Illustration : Thies Schwarz

Durée de la partie : env. 20 minutes par jeu

« F », « A », « N » ...

comme si une main invisible les écrivait, des lettres de l'alphabet apparaissent les unes après les autres sur le mur du vieux château. Comment est-ce possible ?

Aaaah! Ce sont les élèves de l'école des fantômes. Ils font des exercices d'écriture et de lecture. Et celui qui regardera bien pourra peut-être déjà deviner quel mot les fantômes veulent écrire !



Contenu

- 1 plateau de jeu
- 26 lettres-tampons (de A à Z)
- 1 tampon encrur
- 5 boîtes de fantômes
- 48 cartes de fantômes
- 1 crayon de papier
- 10 feuilles de papier DIN-A4
- 1 règle du jeu

Chers parents,

Le jeu comprend 48 cartes de fantômes. Chaque carte représente une illustration avec le mot correspondant. Le mot est imprimé en quatre langues : allemand, anglais, français et néerlandais, avec le drapeau national dessiné à côté du mot.

Lorsque votre enfant se sera familiarisé avec les mots et le jeu, il pourra également jouer aux différents jeux en prenant les mots d'une autre langue. N.B. : après avoir été inscrits avec les tampons, certains mots devront être éventuellement complétés en ajoutant certains caractères spéciaux au crayon de papier.

Nous vous souhaitons de bonnes parties avec les élèves fantômes !
Le service de rédaction des jeux HABA

Jeu n° 1 : L'alphabet des fantômes

écrire deux mots
avec les lettres-
tampons

plateau de jeu avec
feuille A4 au milieu
de la table, mettre
des tampons dans les
boîtes et les fermer,
distribuer 1 carte de
fantôme
par joueur

préparer le tampon
encreur

choisir une boîte
et l'ouvrir

pas de lettre cor-
respondante =
reposer la boîte,
lettre correspondante
dans la boîte =
l'inscrire avec le
tampon

Qui écrira en premier 2 mots de fantôme avec les tampons et sera ainsi le gagnant ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu.

Ensuite, mettre ...

- respectivement quatre tampons dans 5 boîtes de fantômes et
- respectivement 6 tampons dans 1 boîte de fantômes.

Fermer les boîtes.

Mélanger les cartes de fantômes. Chaque joueur prend une carte de fantôme et la pose devant lui, face tournée vers le haut. Les cartes restantes sont posées à côté du plateau de jeu en une pile face retournée.

Pour finir, mettre le tampon encreur ouvert au milieu de la table de manière à ce qu'il soit bien accessible à tous les joueurs.

Déroulement de la partie

Le joueur dont le prénom est le plus court commence. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms sont aussi courts, c'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

Tu choisis une boîte de fantôme, tu l'ouvres et regardes discrètement quelles lettres il y a sur les tampons. Compare les lettres qui se trouvent dans la boîte aux premières lettres du mot marqué sur ta carte.

- **La première lettre n'est pas dans la boîte ?**
Dommage ! Tu n'as pas le droit d'inscrire de lettre avec le tampon.
- **La première lettre de ton mot est dans la boîte ?**
Formidable ! Tu prends le tampon portant la lettre. Cherche un endroit sur la feuille et inscris la lettre avec le tampon.
Tu as également le droit de regarder si la deuxième lettre est aussi dans la boîte. Si c'est le cas, tu l'inscris aussi avec le tampon.

N.B. :

- Tu devras toujours prendre les lettres-tampons dans le bon ordre.
- Tu as le droit de prendre toutes les lettres se trouvant dans une boîte, tant qu'elles pourront être inscrites dans le bon ordre et sans espace entre elles.

mot complet = tirer une nouvelle carte

Ensuite, tu remets les tampons dans la boîte. Ferme la boîte et remets-la à sa place.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de choisir une boîte.

N.B. : dès que tu as inscrit un mot complet avec les tampons, tu as le droit de garder la carte en récompense et tu tires alors une nouvelle carte de la pile.

Fin de la partie

deux mots complets = fin de la partie et gagnant

La partie se termine dès qu'un joueur a inscrit deux mots avec les tampons : il est le gagnant de cette partie.

Variante

Vous pouvez aussi essayer la règle suivante :

Les lettres d'un mot ne doivent pas être obligatoirement inscrites dans le bon ordre avec les tampons. Comme il y a alors des espaces entre les lettres, il faut faire attention à laisser suffisamment de place pour les lettres manquantes.

Le gagnant est ici celui qui aura inscrit en premier trois mots complets.

Jeu n° 2 : Les chasseurs de mots

Quel chasseur de mot reconnaîtra en premier le mot de fantôme et récupérera ainsi le plus de cartes de fantômes ?

Préparatifs

plateau de jeu avec feuille A4 au milieu de la table, préparer les couvercles avec les tampons

mélanger les cartes de fantôme et préparer le crayon de papier et le tampon encreur

tirer une carte de la pile et la regarder discrètement, dessiner un trait par lettre sur la feuille

choisir un tampon et annoncer la lettre

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille de papier A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu. Pour ce jeu, on se servira seulement des couvercles des boîtes.

- Mettre respectivement 6 lettres-tampons dans 2 couvercles.
- Dans 2 couvercle, mettre 7 lettres-tampons.
- Poser le dernier couvercle vide et ouvert à côté du plateau de jeu.

Mélanger les cartes de fantômes et les poser à côté du plateau de jeu en une pile face cachée. Poser le crayon de papier et le tampon encreur ouvert, sur la table à portée de la main.

Déroulement de la partie

Le joueur dont le prénom est le plus long a le droit de commencer. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms sont aussi longs, c'est le joueur le plus petit qui commence. Ce sera lui le fantôme pendant ce tour. Les autres joueurs seront les « chasseurs de mots ».

Le fantôme prend le couvercle vide, le crayon de papier et le tampon encreur. Ensuite, il prend la carte de fantôme du dessus de la pile et regarde le mot qui y est inscrit, sans que les autres le voient. Il dessine ensuite sur la feuille de papier autant de traits les uns à côté des autres que le mot a de lettres.

Exemple :

Le fantôme a tiré la carte avec le mot POMME. Il dessine alors cinq traits sur la feuille, si possible sur une seule ligne : _ _ _ _ _

Ensuite, c'est au tour des chasseurs de mots. Le joueur suivant, assis à côté du fantôme dans le sens des aiguilles d'une montre, choisit un tampon et annonce la lettre bien haut.

Exemple :

Le joueur choisit la lettre O et demande : « Maître fantôme, est-ce qu'il y a la lettre O dans ton mot ? »

Le fantôme vérifie s'il y a cette lettre dans son mot.

*lettre dans le mot =
inscrire la lettre au-
dessus du trait cor-
respondant*

*lettre pas dans le
mot = le fantôme
récupère le tampon*

*mot deviné =
l'annoncer tout haut,
mal deviné = le
fantôme récupère
le tampon*

*bien deviné =
carte en récompense
= fin du tour,
le fantôme a 7
tampons = récupère
une carte, fin du tour
nouveau tour*

*chaque joueur 2x
fantôme =
fin de la partie
le plus de cartes =
gagnant*

- **La lettre se trouve dans le mot :**

Le fantôme annonce bien haut : « Ouhhhh ! oui, elle y est ! ». Il prend alors le tampon, inscrit la lettre au-dessus du trait correspondant et remet le tampon dans le couvercle de la boîte.

N.B. : si la lettre se trouve plusieurs fois dans le mot, le fantôme l'inscrira plusieurs fois.

- **La lettre n'est pas dans le mot :**

Pas de chance pour le chasseur de mot. Le fantôme lui fait non de la tête ! Il n'inscrit pas de lettre et, en récompense, met le tampon dans le couvercle vide devant lui

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de choisir un tampon parmi ceux qui sont encore là.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon mot, il l'annonce bien haut.

N. B. : pour chaque mot annoncé qui sera faux, le fantôme a le droit de choisir un tampon, dont la lettre n'est pas dans le mot, et de le mettre dans sa boîte.

Fin du tour :

Le tour est fini dès que ...

- les chasseurs de mot ont deviné le mot. En récompense, le joueur qui a trouvé le mot récupère la carte de fantôme, ou
- dès que le fantôme a sept tampons dans son couvercle. C'est le fantôme le gagnant et il récupère la carte en récompense.

Ensuite, on joue un nouveau tour. Les tampons sont tous remis dans les couvercles comme au début de la partie. Le fantôme passe le couvercle vidé, le crayon de papier et le tampon encreur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, c'est ce joueur le fantôme.

Fin de la partie

Une fois que chaque joueur aura été deux fois le fantôme, la partie est finie. Le joueur qui aura pu récupérer le plus de cartes de fantômes est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils sont tous gagnants.

Conseil : lorsque vous connaîtrez déjà bien les 48 cartes, le fantôme pourra aussi penser lui-même un mot que les chasseurs de mots devront deviner.

Jeu n° 3 : F comme fantôme

Comme par magie, un mot fait son apparition sur le mur du vieux château. Qui sera créatif et récupérera le plus de cartes de fantôme ? Une suggestion de jeu plus difficile pour fantômes « érudits ».

Préparatifs

plateau de jeu avec feuille A4 au milieu de la table, mettre les cartes en une pile face cachée

fermer les boîtes renfermant les tampons et les mélanger, préparer le tampon encreur et le crayon de papier

choisir une boîte et regarder discrètement dedans, penser à un mot comprenant les lettres renfermées dans la boîte, le dire tout haut et inscrire la première lettre

le joueur suivant a le droit :
1. *d'inscrire d'autres lettres de ce mot*

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mettre une feuille A4 vierge dans la découpe du plateau de jeu. Poser les cartes à côté du plateau de jeu en une pile face cachée.

Ensuite, mettre ...

- respectivement quatre tampons dans 5 boîtes
- 6 tampons dans la dernière boîte.

Ensuite, fermer les boîtes et les mélanger.

Poser le tampon encreur et le crayon de papier sur la table de manière à ce qu'ils soient bien accessibles à tous.

Déroulement de la partie

Le joueur dont le prénom aura le plus de voyelles (a, e, i, o, u) a le droit de commencer. S'il y a plusieurs joueurs dont les prénoms ont le même nombre de voyelles, c'est alors le joueur le plus jeune qui commence.

Tu choisis une boîte, l'ouvres et regardes discrètement les lettres des tampons.

Pense à un mot composé d'au moins trois lettres, qui commence par l'une des lettres. Dis le mot bien haut et inscris la première lettre sur la feuille. Ensuite, remets le tampon dans la boîte, referme celle-ci et remets-la sur la table.

Exemple :

Bianca inscrit un P et dit : « Le fantôme voudrait écrire le mot PAPIER ».

Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend une boîte et regarde les tampons qui sont dedans.

Il peut alors jouer suivant l'une des quatre possibilités ci-dessous :

1. Il peut continuer de compléter le mot.

Exemple :

Jana prend le A et dit : « Moi aussi, je crois que le fantôme veut écrire le mot PAPIER » !

2. de penser à un autre mot comprenant les lettres déjà inscrites

3. de commencer un tout autre mot

4. de ne pas écrire de lettre

mot complet = carte en récompense

2. Il peut penser à un nouveau mot en utilisant les lettres déjà écrites et inscrire ce nouveau mot.

Exemple :

Jana inscrit le O et dit : « Je crois que le fantôme ne veut pas écrire PAPIER mais POLICE ».

3. Il peut commencer un nouveau mot.

Exemple :

Jana inscrit le T sur une nouvelle ligne et dit : « Je crois que le fantôme veut écrire TIGRE comme deuxième mot ».

N.B. : il ne devra y avoir au maximum que trois mots de commencés sur la feuille de papier !

4. Si un joueur ne sait pas comment continuer et s'il y a déjà trois mots de commencés sur la feuille de papier, il n'inscrit aucune lettre.

Les mots sont ainsi complétés à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils soient écrits complètement. Le joueur qui aura inscrit la dernière lettre d'un mot récupère une carte de fantôme en récompense.

Exemple :

P : Tim inscrit le P et dit :
« Le fantôme veut écrire le mot PAPIER ».

PO : Jana inscrit le O et dit :
« Je crois que le fantôme veut écrire POLICE ».

POS : C'est alors au tour de Max. Il prend le S et dit :
« Non, le fantôme veut écrire POSTER ».

POST : C'est alors à nouveau au tour de Tim. Il inscrit le T et dit :
« Le fantôme veut toujours écrire POSTER ».

POSTE : C'est au tour de Jana. Elle inscrit le E et dit : « Ça y est, je sais ! Le fantôme veut écrire le mot POSTE ».

Jana a alors fini le mot et reçoit en récompense une carte de fantôme.

N.B. : le but du jeu est d'écrire un mot complet le plus vite possible. Cela n'a pas d'importance si le mot peut être encore complété par d'autres lettres pour former un autre mot (comme par exemple « postérieur » ou « postérité »). Le joueur qui aura écrit en premier un mot complet ayant un sens récupérera la carte de fantôme. Les mots devront être écrits dans leur forme invariable.

Fin de la partie

5ème mot complet =
fin de la partie
le plus de cartes =
gagnant

Dès que le cinquième mot est complètement écrit, la partie est terminée.
Le joueur qui aura le plus de cartes de fantôme est le gagnant.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils sont tous gagnants.

Variantes

Au début, le jeu sera plus facile si les lettres ne sont pas cachées par le couvercle de la boîte. Chaque joueur choisit une lettre et l'inscrit avec le tampon.

Le jeu sera plus compliqué si l'on joue suivant les règles suivantes :

- Un mot commencé peut être prolongé en ajoutant une lettre non seulement à la fin mais aussi au début de la rangée de lettres. Pour s'entraîner à écrire correctement un mot, n'oubliez pas d'ajouter les caractères spéciaux (accents, cédille, etc...) lorsque le mot sera complet.

Example:

Les lettres déjà tamponnées sur le papier sont « TAT ».

C'est au tour de Tim et il prend la lettre « E ». Il pourrait l'inscrire à la fin du mot (« TATE ») et dire « le fantôme veut écrire tâter ». Mais il l'inscrit avec le tampon au début du mot et dit : « non, il préfère écrire le mot ETAT ! ». Le mot est alors complet et Tim gagne une carte en récompense.

- On a le droit de prolonger un mot commencé en ajoutant des lettres en haut ou en bas, comme dans les mots croisés.

Conseil : inscrivez la première lettre si possible au milieu de la feuille. Vous aurez ainsi suffisamment de place pour prolonger le mot vers le haut, vers la droite, vers la gauche ou vers le bas.

Exemple :

Les mots suivants sont inscrits sur la feuille de papier

C
A
P I L O T
A

C'est au tour de Jana. Elle prend le E. Elle pourrait alors écrire le mot CAPE ou le mot PILOTE et récupérer une carte en récompense.

Spokenschool

Een spookachtige verzameling woord- en stempelspellen voor 2 - 4 kinderen van 5 - 10 jaar.

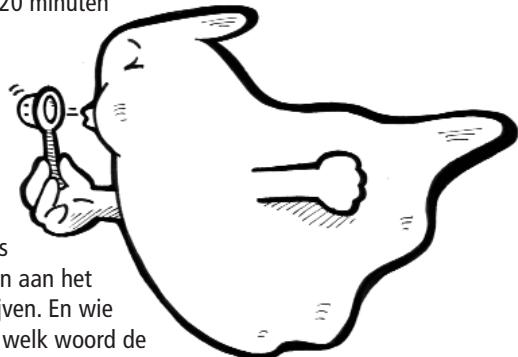
Spelidee: Brigitte Pokornik en Jörg Domberger

Licentie: White Castle Games

Illustraties: Thies Schwarz

Speelduur: ieder spel ca. 20 minuten

„S“ , „P“ , „O“ ...
als door een magische
kracht verschijnt de ene
letter na de andere op de
oude kasteelmuur. Wie
zou dat toch kunnen zijn?
Aaaaah! Het zijn de spookjes
van de spokenschool. Ze zijn aan het
oefenen met lezen en schrijven. En wie
goed kijkt, raadt misschien welk woord de
spoken willen opschrijven!



Spelinhoud

- 1 speelbord
- 26 letterstempels (van A tot Z)
- 1 stempelkussen
- 5 spookdozen
- 48 spookkaarten
- 1 potlood
- 10 DIN-A4-vellen
- spelregels

Lieve ouders,

bij het spel horen 48 spookkaarten. Op iedere kaart staan een afbeelding en het bijhorende begrip gedrukt. Het begrip is in vier talen afgedrukt: Duits, Engels, Frans en Nederlands. Dit kan ook worden herkend aan de desbetreffende vlaggen naast het woord.

Als uw kind al goed met de afzonderlijke begrippen en het spel vertrouwd is, kan het de afzonderlijke spelideeën ook met de begrippen in een andere taal spelen.

Belangrijk: bij sommige begrippen moeten na het stempelen eventueel de lettertekens met potlood toegevoegd en getekend worden.

Wij wensen jullie veel plezier bij het stempelen, raden en spelen!

Uw HABA-spellenredactie

Spel 1: Klein spoken-ABC

als eerste twee
spookwoorden
stempelen

speelbord met DIN-
A4-vel in het midden
van de tafel,
dozen gesloten
klaarleggen,
per kind een
spookkaart uitdelen
stempelkussen klaar
houden

spookdoos uitkiezen
en openmaken

geen bijpassende
letter = doos
terugleggen,
bijpassende letter in
doos = stempelen

Wie stempelt als eerste twee spookwoorden en wint het spel?

Spelvoorbereiding

Het speelbord in het midden van de tafel plaatsen. In het kader op het speelbord een leeg DIN-A4-vel leggen.

Daarna steken jullie ...

- in vier spookdozen telkens 5 willekeurige letterstempels en
- in 1 spookdoos telkens 6 willekeurige stempels.

Daarna sluiten jullie de dozen.

De spookkaarten schudden. Ieder kind ontvangt een spookkaart en legt deze open voor zich neer. De overgebleven kaarten op een gedekte stapel naast het speelbord leggen.

Ten slotte het stempelkussen openen en voor iedereen goed bereikbaar op tafel zetten.

Spelverloop

Het kind met de kortste voornaam mag beginnen. Als er meerdere even korte voornamen zijn dan begint het jongste kind.

Je mag één van de spookdozen uitkiezen, openmaken en erin kijken zonder dat iemand anders de inhoud kan zien. Vergelijk de letters in de doos met de eerste letter van het begrip op je eigen kaart.

• **Zit de eerste letter niet in de doos?**

Helaas! Je mag jammer genoeg geen letter stempelen.

• **De eerste letter van jouw begrip zit in de doos?**

Goed zo! Je mag de letter uit de doos pakken. Zoek een plek op het vel uit en stempel de letter op het papier.

Nu mag je ook nog 'ns controleren of de tweede letter eveneens in de doos zit. In dat geval mag je deze ook stempelen.

Belangrijk:

- Je moet de letters altijd in de juiste volgorde vinden.
- Je mag alle letters van een doos stempelen zolang deze in de juiste volgorde en zonder open plaatsen gestempeld kunnen worden.

Vervolgens leg je de stempels terug in de doos. Doe deze dicht en zet hem op zijn plaats terug.
Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en kiest een spookdoos uit.

*woord compleet =
nieuwe kaart trekken*

*twee woorden
compleet = einde v/h
spel en winnaar*

Belangrijk: zodra je een woord in z'n geheel hebt gestempeld, mag je de kaart als beloning houden en een nieuwe kaart van de stapel trekken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen twee woorden compleet gestempeld heeft en zodoende het spel wint.

Variant

Jullie kunnen ook 'ns proberen om de volgende regels te veranderen:

De letters van een woord hoeven niet in de juiste volgorde te worden gevonden en gestempeld. Omdat er zodoende open plekken kunnen ontstaan, moet er bij het stempelen op worden gelet dat er voldoende plaats voor de ontbrekende letters vrij wordt gehouden.

Het kind dat als eerste drie complete woorden gestempeld heeft, wint.

Spel 2: De woordenjagers

Welke woordenjager herkent als eerste het spookwoord en verzamelt zo de meeste spookkaarten?

Spelvoorbereiding

speelbord met DIN-A4-vel in het midden van de tafel, deksel met stempels klaarleggen

spookkaarten schudden, potlood en stempelkussen klaarleggen

kaart van stapel trekken en ongezien bekijken, per letter een streep op het vel zetten

stempel uitkiezen en letter opnomen

spook controleert letter

Het speelbord in het midden van de tafel plaatsen. In het kader op het speelbord een leeg DIN-A4-vel leggen. Bij dit spel worden alleen de deksels van de doosjes gebruikt.

- In 2 van de deksels 6 willekeurige letterstempels leggen.
- In 2 van de deksels 7 willekeurige letterstempels steken.
- Het laatste deksel open en leeg naast het speelbord plaatsen.

De spookkaarten schudden en op een gedekte stapel naast het speelbord schikken. Het potlood en het geopende stempelkussen onder handbereik op tafel leggen.

Spelverloop

Het kind met de langste voornaam mag beginnen. Als er meerdere even lange voornamen zijn dan begint het kleinste kind. Alle andere kinderen zijn de „woordenjagers“.

Het spook pakt het lege deksel, het potlood en het stempelkussen. Daarna trekt het de bovenste spookkaart van de gedekte stapel en bekijkt het woord zonder dat iemand anders de inhoud kan zien. Vervolgens zet het net zoveel strepen naast elkaar op het blad, als het woord letters heeft.

Voorbeeld:

Het spook heeft de kaart met het woord APPEL getrokken. Nu zet het vijf strepen zo veel mogelijk op één lijn op het vel papier: _____

Daarna zijn de woordenjagers aan de beurt. De woordenjager die kloksgewijs naast het spook zit, zoekt een stempel uit en leest de letter hardop op.

Voorbeeld:

*De woordenjager kiest de A uit en vraagt:
"Spook, spook! Zit er in jouw woord de letter A?"*

Het spook controleert of de letter in zijn woord voorkomt.

*letter i/h woord =
letter op bijhorende
streep stempelen*

- **Zit de letter in het woord:**

Het spook zegt luid „Hoeiii, de letter zit erbij!“. Daarna pakt het de stempel, stempelt de letter op de overeenkomstige streep en legt de letter terug in het deksel van de doos.

*letter niet i/h woord
= spook krijgt
stempel*

Belangrijk: als de letter verschillende malen in het woord voorkomt, moet het spook de letter ook meerdere keren stempelen.

- **Zit de letter niet in het woord:**

Pech voor de woordenjagers. Het spook schudt zijn hoofd! Het kan niet stempelen en legt de stempel als beloning in de doos die hij voor zich heeft staan.

Daarna is kloksgewijs de volgende woordenjager aan de beurt en kiest een van de overgebleven stempels uit.

*oplossing bedacht =
vermoeden hardop
zeggen,
vermoeden fout =
spook krijgt stempel*

Zodra een van de woordenjagers denkt dat hij het juiste woord heeft herkend, mag hij zijn vermoeden hardop uitspreken.

Belangrijk: Voor ieder onjuist vermoeden mag het spook een stempel uitkiezen die niet in het woord voorkomt en hem in zijn doos leggen.

Einde van de ronde:

De ronde is afgelopen zodra ...

- de woordenjagers het woord hebben geraden. Als beloning krijgt de woordenjager die het woord heeft ontsluierd, de spookkaart. of
- het spook zijn zevende stempel in zijn doos heeft gelegd. Nu heeft het spook gewonnen en krijgt als beloning de kaart.

*vermoeden juist =
kaart als beloning =
einde v/d ronde

spook heeft 7
stempels = krijgt
kaart en tevens einde
v/d ronde,
nieuwe ronde beginnt*

Vervolgens begint er een nieuwe ronde. Alle stempels worden weer zoals aan het begin van het spel verdeeld. Het spook geeft de lege doos, het potlood en het stempelkussen kloksgewijs aan het volgende kind door. Dit is het nieuwe spook.

Einde van het spel

*ieder kind 2x spook
= einde v/h spel
kind met de meeste
kaarten heeft
gewonnen*

Zodra ieder kind twee keer spook is geweest, is het spel afgelopen. Het kind dat de meeste spookkaarten heeft kunnen verzamelen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen evenveel kaarten hebben, winnen ze gezamenlijk.

Tip: als jullie de 48 kaarten al goed kennen, kan het spook ook zelf een woord bedenken dat de woordenjagers moeten raden.

Spel 3: S van spook

Als door een magische kracht verschijnt er op de oude kasteelmuur een woord. Wie is creatief en wint de meeste spookkaarten?
Een veeleisend spelidee voor geoefende woordenspoken.

Spelvoorbereiding

speelbord met DIN-A4-vel i/h midden van de tafel kaarten op een gedekte stapel

dozen met stempels sluiten en schudden, stempelkussen en potlood klaarleggen

doos uitkiezen en ongezien inkijken, woord met willekeurige letter uit de doos bedenken, noemen en beginletter stempelen

*volgende kind mag kiezen uit:
1. woord verder stempelen*

Het speelbord in het midden van de tafel leggen. In het kader op het speelbord een leeg DIN-A4-vel leggen. Leg de kaarten op een gedekte stapel naast het speelbord.

Daarna leggen jullie in ...

- vier van de spookdozen telkens 5 willekeurige stempels.
- de overige spookdoos telkens 6 willekeurige stempels.

Daarna worden de dozen dicht gedaan en onderling geschud.

Nu worden nog het stempelkussen en het potlood voor iedereen goed bereikbaar op tafel gelegd.

Spelverloop

Het kind met de meeste klinkers (a, e, i, o, u) in zijn voornaam mag beginnen. Als er verschillende voornamen zijn met de meeste klinkers, begint het jongste kind.

Je mag een doos uitkiezen, opendoen en erin kijken zonder dat iemand anders de inhoud kan zien.

Bedenk bij jezelf een woord van ten minste drie letters dat met één van deze letters begint. Zeg het woord hardop en stempel de beginletter op het vel papier. Daarna leg je de stempel weer in de doos, doe deze dicht en zet hem terug op tafel.

Voorbeeld:

Bianca stempelt de P en zegt: „Het spook wil PAPIER schrijven”.

Vervolgens pakt kloksgewijs het volgende kind een doos en kijkt erin.

Het kan uit één van de volgende vier mogelijkheden kiezen:

1. Het kan het vorige woord verder stempelen.

Voorbeeld:

Josje pakt de A en zegt: „Ik denk ook dat het spook PAPIER wil schrijven!”

2. vanuit gestempelde letter een nieuw woord bedenken

3. compleet nieuw woord beginnen

4. van stempelen afzien

woord compleet = kaart als beloning

2. Het mag een nieuw woord met de al eerder gestempelde letter bedenken en het verder stempelen.

Voorbeeld:

Josje stempelt de O en zegt: „Ik geloof dat het spook geen papier maar POLITIE bedoelt”.

3. Het kan een nieuw woord beginnen.

Voorbeeld:

Josje stempelt de S op een nieuwe rij en zegt: „Ik geloof dat het spook met zijn tweede woord SLOOP wil schrijven”.

Belangrijk: er mag echter maar met maximaal drie woorden op het papier begonnen worden!

4. Als een van de kinderen geen bijpassende letter kan bedenken en er is op het papier al met drie woorden begonnen, dan moet het van het stempelen afzien.

Zo worden om beurten de woorden steeds verder gestempeld tot er één compleet is. Het kind dat de laatste letter van één van de woorden heeft gestempeld, krijgt als beloning een spookkaart.

Voorbeeld:

P : Tim stempelt de P en zegt:
„Het spook wil PAPIER schrijven”.

PO : Josje stempelt de O en zegt:
„Ik denk dat het spook POLITIE bedoelt”.

POS : Dan is Jens aan de beurt, neemt de S en zegt:
„Nee, het spook bedoelt POSTER”.

POST : Nu is Tim weer aan de beurt en stempelt de T: "Ik heb 't!
Het spook heeft POST bedoeld."

Hiermee heeft Tim het woord afgemaakt en krijgt als beloning een spookkaart.

Belangrijk: het gaat er bij het spel om, om zo snel mogelijk een compleet woord te stempelen. Daarbij maakt het niet uit of met het complete woord nog andere woorden gestempeld kunnen worden (zoals bv. „postbode” of „postauto”). De spookkaart wordt altijd gewonnen door het kind dat als eerste een compleet en zinvol woord heeft gestempeld. Geldig zijn alleen onverbogen en onvervoegde woorden.

Einde van het spel

vijf woorden compleet = einde v/h spel,
kind met de meeste kaarten wint

Zodra het vijfde woord compleet is, is het spel afgelopen. Het kind met de meeste spookkaarten wint.

Als verschillende kinderen evenveel kaarten hebben dan hebben ze gemeenschappelijk gewonnen.

Varianten

- Het spel wordt eenvoudiger als de letters aan het begin van het spel niet onder het deksel van de doos worden verborgen. Ieder kind mag één van de letters uitkiezen en stempelen.

Het spel wordt ingewikkelder als de volgende regels worden toegevoegd:

- Een al begonnen woord kan worden uitgebreid door een letter niet alleen aan het eind maar ook aan het begin van de rij letters te stempelen.

Voorbeeld:

Op het papier staan de letters „RA” gestempeld.

Tim is aan de beurt en pakt de letter „A”. Hij zou de letter aan het eind van de reeks kunnen stempelen („RAA”) en „raak” zeggen. Hij stempelt hem echter aan het begin en zegt: „ARA”. Het woord is compleet en Tim ontvangt een kaart als beloning.

- Het is toegestaan om een al begonnen woord, net als bij een kruiswoordraadsel, ook naar boven en beneden uit te breiden.

Tip: stempel de eerste letter zo veel mogelijk in het midden van het vel. Zo is er genoeg ruimte om de reeks zowel naar boven als beneden, en naar links als naar rechts uit te breiden.

Voorbeeld:

Er is met de volgende woorden op het papier begonnen:

L
I
N I E

Josje is aan de beurt en kiest de „T”. Ze kan met de letter zowel het woord „LINT” als het woord „NIET” stempelen en daar een kaart als beloning voor ontvangen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers



Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA®

Habermaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de