



HANDLEIDING KLEUTERUNIVERSITEIT SLAKKENSPEL

INHOUD:

- 108 slakkenkaarten
- 4 scoreborden
- 24 slakken (4 sets van 6 verschillende slakken)

DOELEN:

Het Slakkenspel stimuleert het visueel geheugen, de waarneming, het optellen en oefent het tactisch inzicht en handelen van de spelers.

VOORBEREIDING:

Geef elke speler een scorebord en een set van zes verschillende slakken. Maak vooraf de keuze welke variant je speelt: t/m 10 of t/m 20 punten. Plaats de slakken op het startveld van het eigen scorebord. Schud de stroken en leg ze in een aantal stapels op tafel. Plaats één strook in het midden van de tafel. Dit is de startstrook. Geef elke speler vervolgens drie stroken en zorg dat spelers onderling elkaars stroken niet kunnen bekijken.

ZO SPEEL JE HET SPEL:

De jongste speler begint. Hij mag één strook aanleggen bij de startstrook. Er mag aan de linker- of rechterkant worden aangelegd. Er moet ten minste één slak hetzelfde zijn, maar een speler verdient meer punten als hij meerdere slakken kan aanleggen.

De speler telt het aantal gescoorde punten per slak en verplaatst zijn corresponderende slak het aantal stappen gelijk aan deze hoeveelheid over het scorebord. Let op: alleen de met de nieuwe strook aangelegde combinaties slakken scoren punten.

Hierna pakt de speler een nieuwe strook van de stapel en wisselt de beurt.

PUNTEN:

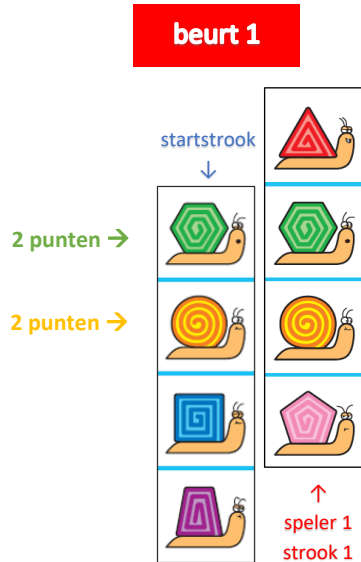
Een speler kan met verschillende slakken punten scoren binnen dezelfde beurt.

DE WINNAAR:

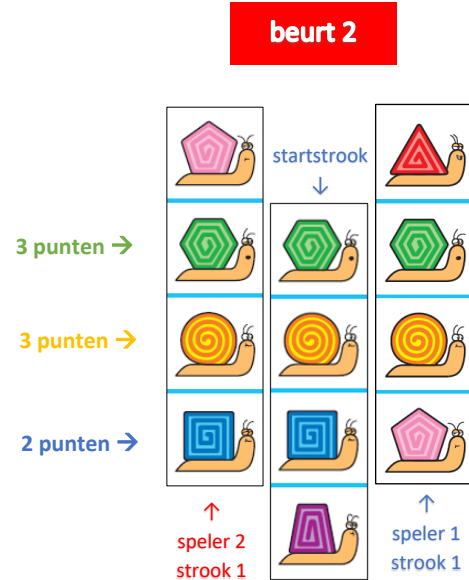
De speler die het eerst 10 punten heeft gescoord met alle soorten slakken is de winnaar. Speel je de variant met 20 punten? Dan kun je afspreken dat er bij minimaal vier rijen met slakken 20 punten behaald moeten worden.

VOORBEELD SPELVERLOOP:

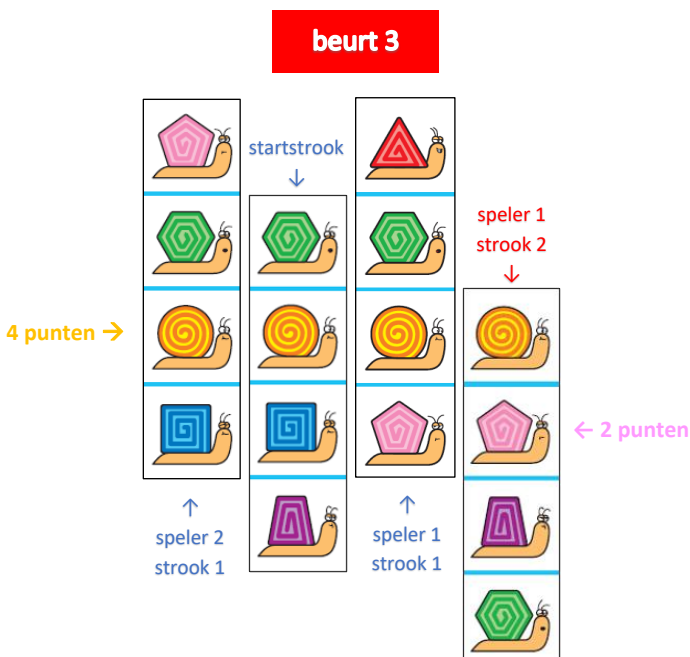
In **beurt 1** mag speler 1 een strook neerleggen bij de startstrook. Hij scoort voor de groene slakken 2 punten en voor de gele slakken eveneens 2 punten.



In **beurt 2** scoort speler 2 bij zowel de groene als gele slak 3 punten en 2 punten bij de blauwe slak. Hij mag dus drie verschillende slakken verplaatsen op zijn scorebord.



In **beurt 3** scoort speler 1 bij de gele slakken 4 punten en bij de roze slakken 2 punten.



In **beurt 4** scoort speler 2 bij de roze slakken 3 punten en bij de paarse slakken 2 punten.

