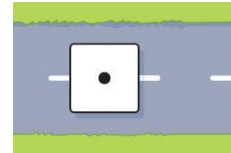




HANDLEIDING KLEUTERUNIVERSITEIT WERK AAN DE WEG

INHOUD:

- 36 wegpuzzelstukken met dobbelsteenstructuur van 1 t/m 6 met steeds 6 stukken van 5, 7, 9, 11, 13 en 15 cm
- 6 wegpuzzelstukken met afbeeldingen van obstructies van 5, 7, 9, 11, 13 en 15 cm
- 6 startpuzzelstukken
- 6 finishpuzzelstukken
- 6 obstructie ophefkaarten
- 1 dobbelsteen
- 6 auto's



DOELEN:

Het spel *Werk aan de weg* stimuleert het ruimtelijk inzicht, oefent de begrippen kort, lang, korter, langer, kortst, langst en even lang en de woordenschat hierbij. Daarnaast oefenen spelers tactisch te handelen en leren ze op een speelse manier over deelnemen in het verkeer.

VOORBEREIDING:

Speel het spel met minimaal twee en maximaal zes spelers. Je kunt spelers ook in duo's laten werken. Laat iedere speler een start- en finishstrook kiezen en deze met enige ruimte ertussen neerleggen. Je kunt zelf een afstand kiezen, bijvoorbeeld van begin tot eind van een tafelgroepje, maar hanteer minimaal twee tafels. Je kunt ook een tijd afspreken voor de duur van het spel. Aan het eind van de afgesproken tijd bekijken de spelers wie de langste weg heeft kunnen maken. Vervolgens kiezen alle spelers een auto. Leg de stroken met dobbelsteenstippen en de obstructiekaarten met de rode kant naar boven. Je kunt de stroken gestructureerd neerleggen voor meer overzicht.

ZO SPEEL JE HET BASISPEL:

De jongste speler begint. Hij gooit met de dobbelsteen. Vervolgens kiest hij een strook, draait deze om en bekijkt het dobbelsteenbeeld. Komt het overeen? Dan mag hij de strook aan zijn startpuzzelstuk aanleggen en verplaatst hij zijn auto tot aan het einde van zijn weg. Hij gooit nogmaals met de dobbelsteen en herhaalt de stappen. Als hij een strook pakt die niet overeenkomt met het aantal gegooide ogen op de dobbelsteen, legt hij deze op dezelfde positie terug als waar hij deze heeft gepakt.

Pakt een speler een kaart waarop geen dobbelsteen staat maar een afbeelding? Dan heeft hij een obstructie te pakken. Hij moet deze aanleggen aan zijn weg maar mag pas verder als hij de obstructie opheft. Dat doet hij door een ophefkaart te pakken.

OBSTRUCTIE- EN OPHEFKAARTEN

Wanneer een speler een obstructiekaart heeft gepakt, mag hij het spel pas weer voortzetten als hij deze obstructie heeft opgeheven. Hij mag in zijn beurt een poging doen om de juiste ophefkaart te bemachtigen. Draait hij de juiste kaart om? Dan legt hij deze op de obstructie. De volgende beurt doet de speler weer mee met het spel. Als de speler de verkeerde kaart omdraait, legt hij deze op dezelfde positie terug en is zijn beurt voorbij. Elke obstructie heeft zijn eigen ophefkaart.

EEN ROOD STOPLICHT



Deze obstructie kan worden opgeheven door de kaart van het groene stoplicht te pakken. De speler legt deze kaart op de obstructie en mag de volgende beurt weer meedoen.



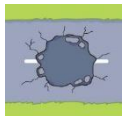
EEN DOODLOPENDE WEG



Deze obstructie wordt opgeheven door middel van het verkeersbord 'Tweerichtingsverkeer'. De speler legt deze kaart op de obstructie en mag de volgende beurt weer meedoen.



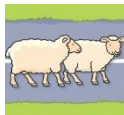
EEN GAT IN DE WEG



Het gat in de weg kan worden opgeheven door de wals die het asfalt weer repareert. De speler legt deze kaart op de obstructie en mag de volgende beurt weer meedoen.



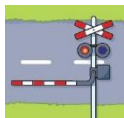
SCHAPEN OP DE WEG



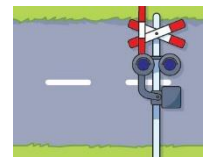
De loslopende schapen worden van de weg verdreven door de herdershond. De speler legt deze kaart op de obstructie en mag de volgende beurt weer meedoen.



EEN GESLOTEN SPOORWEGOVERGANG



De gesloten spoorwegovergang kan worden opgeheven door de afbeelding waarop de spoorwegovergang weer open is. De speler legt deze kaart op de obstructie en mag de volgende beurt weer meedoen.



EEN VERKEERSONGEVAL



De botsing tussen twee auto's kan worden opgeheven door de afbeelding van de politieauto. De speler legt deze kaart op de obstructie en mag de volgende beurt weer meedoen.



DE WINNAAR:

De speler die binnen de afgesproken tijd de langste weg of de afgesproken afstand heeft weten te leggen en zijn auto bij de eindbestemming weet te brengen, is de winnaar van het spel.

OVERIGE SPELMOGELIJKHEDEN:

Laat een speler gooien met de dobbelsteen en een kaart omdraaien. Indien hij een kaart pakt die niet overeenkomt met de gegooide hoeveelheid op de dobbelsteen, probeert de volgende speler een kaart te pakken met deze hoeveelheid. Als dat lukt, gooit deze speler opnieuw met de dobbelsteen.

Kijk voor meer spelmogelijkheden voor *Werk aan de weg* op kleuteruniversiteit.nl.