

HANDLEIDING JUNIORUNIVERSITEIT DE LETTERBUS

INHOUD:

- een gele 12-kantige dobbelstenen met de volgende letters: d, l, h, m, v, b, k, w en p.
- een witte 12-kantige dobbelstenen met de volgende letters: k, t, l, t, s, r, m, g en n.
- 36 dubbelzijdige kaarten
- 8 start- en eindkaarten

DOEL:

Het spel De Letterbus van Junioruniversiteit oefent de begin- en eindklanken, de begrippen eerste, laatste, lang en kort in overtreffende trap en het visueel geheugen.


VOORBEREIDING:

Elke speler kiest een start- en eindstuk van de bus in een kleur naar keuze. Deze leggen ze voor zich neer. De kaarten met de afbeeldingen worden op tafel gelegd waarbij de afbeelding van de passagiers zichtbaar zijn. Bepaal of je begin- of eindklanken wilt aanbieden. Kies de gele dobbelsteen voor beginklanken of de witte dobbelsteen voor eindklanken.


ZO SPEEL JE HET SPEL:

De oudste speler begint. Hij rolt de dobbelsteen en benoemt de letter. Vervolgens pakt hij een kaart van tafel, bekijkt de afbeelding en benoemt eveneens de klank. Als deze overeenkomt met de letter die hij met dobbelsteen heeft gegooid, mag hij deze tussen het start- en eindstuk van zijn bus plaatsen. Hij mag dan nogmaals met de dobbelsteen rollen. Als de speler een kaart pakt die niet overeenkomt met de letter op de dobbelsteen, legt hij deze op dezelfde plek terug. De spelers proberen de positie en de klank van deze afbeelding te onthouden. Vervolgens rolt de volgende speler met de dobbelsteen.

Op de dobbelsteen worden naast negen letters drie andere symbolen weergegeven die een bepaalde actie vereisen. Zodra een speler een van deze symbolen gooit, voert hij de volgende handeling uit:

 Pak een kaart naar keuze van tafel.

 Leg een kaart uit jouw bus terug op tafel.

 Steel een kaart uit een bus van een speler naar keuze.

Als de speler de actie heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt. Als er nog vijf kaarten op tafel liggen, worden deze open op tafel gelegd. De spelers rollen om beurten met de dobbelsteen en pakken een kaart met een corresponderende klank. Indien de gerolde klank niet op tafel ligt, gaat de beurt voorbij en mag de volgende speler rollen. De speler die de meeste kaarten in zijn bus heeft liggen en dus de langste bus heeft, is de winnaar van het spel.



MAKKELIJKE SPELVARIANT :

Maak vijf gelijke stapels van de passagierskaarten en leg de bovenste kaart van de stapel open neer. Laat alle spelers eerst per kaart de afbeelding en de bijbehorende klank benoemen. De oudste speler rolt met de dobbelsteen. Als hij met de dobbelsteen een letter rolt die overeenkomt met een van de vijf klanken op de stapels, pakt hij deze kaart en legt hij deze tussen het start- en eindstuk van zijn bus. Vervolgens wordt de bovenste kaart op de stapel, waarvan hij de kaart heeft gepakt, omgedraaid. De speler benoemt deze klank. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt. Hij rolt eveneens met de dobbelsteen en bekijkt of hij een kaart kan pakken die met de geroelde letter begint. Indien dat niet het geval is zijn er twee spelopties mogelijk:

- 1) Laat de speler nogmaals rollen met de dobbelsteen indien hij geen kaart met een klank heeft kunnen pakken die overeenkomt met de geroelde letter. Ga door totdat de speler wel een kaart heeft kunnen pakken.
- 2) De beurt gaat voorbij. De volgende speler mag de dobbelsteen gooien.

**BEKIJK OOK DE SPELUITLEG VIDEO'S OP HET YOUTUBE KANAAL VAN
JUNIORUNIVERSITEIT: [YOUTUBE.COM/JUNIORUNIVERSITEIT](https://www.youtube.com/junioruniversiteit)**

