



De betekenis van de verschillende vakjes op het spelbord:

1 Kom je op een vakje met cijfer 1, dan mag je een dierenfiche naar keuze omdraaien. Laat de afbeelding aan de andere spelers zien. Heb je dat dier nodig? Dan leg je het dier op jouw hoek van de Tovertuin. Heb je het dier niet nodig, dan legt je het met de afbeelding naar beneden terug op tafel. De andere spelers moeten goed opletten waar het dier wordt neergelegd, want misschien hebben ze dit dier zelf nodig voor hun eigen kaart.

2 Kom je op een vakje met cijfer 2, dan mag je twee dierenfiches naar keuze omdraaien. Laat de afbeeldingen aan de andere spelers zien. De dieren die je nodig hebt leg je op je speelveld. De dieren die je niet nodig hebt leg je met de afbeelding naar beneden terug op tafel.

 Kom je op het vakje met het verdrietige Vlindertje, dan moet je een dierenfiche van jouw hoek van de Tovertuin terugleggen op tafel met de afbeelding naar beneden.

 Kom je op een vakje met een muzieknoot, doe dan het geluid van een van je dieren na.

 Kom je op een vakje met meerdere muzieknoten, dan doet iedereen tegelijk het geluid van al zijn dieren na.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wie wint?

De eerste speler die zijn 5 dieren heeft verzameld op zijn erf, wint het spel.

Jumbodiset GROUP

19599

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands

2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu



Met deze aankoop
steunt u het:

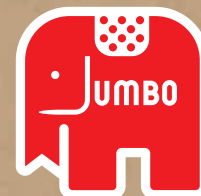
Guusje
Nederhorst Fonds

www.guusjenederhorstfonds.nl

©2018 Dromenjager BV
www.woezelenpip.com

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in Nederland. DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in den Niederlanden. F Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué aux Pays-Bas.

Op weg naar de basisschool
Spelregels



Woezel & Pip





5 lottokaarten



Afbeeldingsfiche



26 alfabet puzzels



26 letters



5 cijfer puzzels



1 alfabetbord



5 dierkaarten

5 dobbelsteenfiches



25 dierfiches

Voor de ouders

Ik leer 'Op weg naar groep 1' is een compleet spel met duidelijke leerdoelen:

- Kleuren en vormen leren
- Letters en het alfabet leren
- Cijfers 1 t/m 5 leren
- Het geheugen trainen
- Samen leren spelen

Kies één van de 20 educatieve spellen om alleen of samen met andere te spelen.

Kleuren en vormen leren

'Het badeendje is geel!' roept Woezel uit. Hij springt uit het bad en rent het hok in. 'Woezel, lacht Pip. 'Je maakt alles helemaal nat. En je hebt er toch nog niet genoeg.' Woezel en Pip doen een wedstrijdje wie het meeste van een kleur kan vinden. Pip heeft al de blauwe lucht en de blauwe bloemen en de blauwe bal. En Woezel? Hij komt terug met zijn lijst. Hij heeft Pip getekend en Vlindertje en een peertje. En nu mag het badeendje er ook bij. 'Ik heb er lekker al vier,' zegt hij en hij steekt zijn tong uit naar Pip. 'Dat is meer dan jij.'

Kan jij nog meer kleuren vinden dan Woezel?

Je hebt nodig: 4 grote lottokaarten en 24 kleine lottokaartjes.

- **Rood:** Tulpjes, hartenband, wekker, kist, krab, lieveheersbeetje
- **Blauw:** Vogeltje, Muisje, bal, dolfin, rugzak, Visje
- **Geel:** Vlindertje, Zonnetje, peertje, badeend, taart, cadeautje
- **Groen:** kikker, boek, potlood, rups, blad, appel
- **Roze:** Egeltje, sok, bootje, feesthoed, ijsje, ballon

Samen met 1 kind spelen

Spel 1: De kleuren

Het kind kiest een grote lottokaart en legt deze voor zich op tafel. Leg de zes kleine kaartjes die bij deze grote kaart horen op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven. Neem één van de kleine kaartjes en vraag aan het kind: "Wat is er blauw?" Het kind moet proberen te vertellen wat het is en welke kleur het heeft. Voorbeeld: "De dolfin is blauw". Het kind krijgt het kaartje en legt deze op de afbeelding van de lottokaart.

Spel 2: De silhouetten

Het kind kiest een grote lottokaart en legt deze voor zich op tafel. Leg de zes kleine kaartjes die bij deze grote kaart horen op tafel, met de silhouetzijde naar boven. Neem een kaartje en vraag aan het kind: "Wat is dit?" Het kind moet antwoorden wat het is en welke kleur het heeft. Voorbeeld: "De tulpjes zijn rood". Het kind krijgt het kleine kaartje en legt deze op de afbeelding van de lottokaart.

Spel 3: Ra, ra, ra wat ben ik?

Leg alle lottokaarten en kleine kaartjes op tafel met de gekleurde afbeelding naar boven. Omschrijf een voorwerp welke op een van de kleine lottokaartjes staat. Voorbeeld: - "Ik ben geel en ik smaak zoet" (Taart), of "Ik ben blauw, ik zwem in het water en mijn naam begint met een D..." (Dolfijn). Als het kind het juiste kaartje heeft gevonden, legt hij deze op de afbeelding van de lottokaart.

Spelvariant: Laat het kind nog meer dingen in de omgeving ontdekken die rood, blauw, geel, of groen zijn (of een andere kleur), door ze te omschrijven.

Spel 4: Kleur bij kleur

Leg alle kleine lottokaartjes op tafel met de gekleurde afbeelding naar boven. Laat het kind de kaartjes sorteren op kleur: alle rode kaartjes bij elkaar, alle gele kaartjes bij elkaar enz. Schud alle kleine lottokaartjes en draai ze om zodat de silhouetzijde naar boven ligt. Laat het kind de kaartjes opnieuw sorteren op kleur, maar nu met de gekleurde afbeelding naar beneden. Nadat de kaartjes zijn gesorteerd mogen ze omgedraaid worden om te kijken of het goed is.

Samen spelen

Spel 5: Kleurenlotto

Iedere speler krijgt een grote lottokaart. Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 2 grote kaarten. Speel je met 3 of 4 personen, dan krijgt elke speler 1 grote lottokaart.

Leg de kleine lottokaartjes op een stapel met de gekleurde afbeelding naar boven. De jongste speler neemt een kaartje van de stapel en laat deze aan de andere spelers zien. De speler die deze afbeelding op zijn grote lottokaart heeft, krijgt het kleine kaartje en legt het op de juiste plaats op de grote lottokaart. Als niemand deze afbeelding op zijn grote

kaart heeft, wordt het kleine kaartje weer onder op de stapel gelegd en is de volgende speler aan de beurt. De eerste speler die zijn grote kaarten vol heeft, roept: "lotto!". Zijn de kaartjes allemaal goed? Dan heb je gewonnen!

Spel 6: Silhouettenlotto

Iedere speler krijgt een grote lottokaart. Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 2 grote kaarten. Speel je met 3 of 4 personen, dan krijgt elke speler 1 grote lottokaart.

Leg de kleine lottokaartjes op een stapel met de silhouetzijde naar boven. De jongste speler neemt een kaartje van de stapel en legt het kaartje op tafel, zonder naar de achterkant van het kaartje te kijken. De speler die deze afbeelding op zijn grote lottokaart heeft, krijgt het kleine kaartje en legt het op de juiste plaats op de grote lottokaart. Als niemand deze afbeelding op zijn grote kaart heeft, wordt het kleine kaartje weer onder op de stapel gelegd en is de volgende speler aan de beurt. De eerste speler die zijn grote kaarten vol heeft, roept: "lotto!". Om te controleren of hij het goed heeft gedaan, worden de kaartjes omgedraaid. Hebben ze allemaal de juiste kleur? Dan heb je gewonnen!

Spel 7: Kleuren memo lotto

Iedere speler krijgt een grote lottokaart. Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 2 grote kaarten. Speel je met 3 of 4 personen, dan krijgt elke speler 1 grote lottokaart.

Leg de kleine lottokaartjes met de silhouetzijde naar boven uitgespreid op de tafel. De jongste speler draait een klein kaartje naar keuze om en toont de afbeeldingen aan de medespeler(s). Staat de afbeelding ook op de grote lottokaart van de speler, dan krijgt de speler het kleine kaartje en legt het op de juiste plaats op de grote lottokaart. Deze speler mag een nieuwe poging doen. Als een speler een afbeelding omdraait welke niet op zijn lottokaart staat, worden deze weer met de gekleurde afbeelding naar beneden gelegd en is de volgende speler aan de beurt. De eerste speler die zijn grote kaarten vol heeft, roept: "lotto!". Zijn de kaartjes allemaal goed? Dan heb je gewonnen!



Letters en het alfabet leren

De Wijze Varen geeft vandaag les. Hij wiegt met zijn bladeren en tikt met zijn aanwijspok mee op de maat van het alfabetlied. Want leren is leuker met een liedje.

- | | |
|--|---|
| A is voor Aal, een superlange vis. | N is voor Nachtegaal, die zingt van hoog tot laag. |
| B is voor Buurpoes die soms zo kattig is. | O is voor Otter die in het water speelt. |
| C is voor Charlie die nooit stil wil zitten. | P is voor Pip die een hok met Woezel deelt. |
| D is voor Das, die mooie grijszwartwitte. | Q is voor Quokka, een kangoeroe maar klein. |
| E is voor Eekhoorn, die knabbelt eikels op. | R is voor Raaf die heel erg slim kan zijn. |
| F is voor Fazant met zijn blauwpaarsrode kop. | S is voor Spinnetje, die maakt een web van draad. |
| G is voor Gans, die vliegt van noord naar zuid. | T is voor Tante, die zorgt van vroeg tot laat. |
| H is voor Haai met zijn schuurpapieren huid. | U is voor Uiltje, die scheert door het bos. |
| I is voor Inktvis die echte inkt kan spuiten. | V is voor Vlindertje, die fladdert erop los. |
| J is voor Jak, die blijft ook in de kou nog buiten. | W is voor Wijze Varen, die is al heel erg oud. |
| K is voor Koe die haar kalfjes melk geeft. | X is voor Xenops, die vliegt door tropisch woud. |
| L is voor Libelle die wel vier vleugels heeft. | Y is voor Yapok, mocht je Xenops niet weten. |
| M is voor Molletje, die graaft heel graag. | Z is voor Zeehond. Geen letter vergeten? |



Woezel zucht. Hij haalt nog steeds alle letter door elkaar. Maar gelukkig is de les is nog niet afgelopen. 'En nu,' zegt de Wijze Varen, 'gaan we alfabetspelletjes spelen.' Je hebt nodig: 26 wagonkaarten en de 26 letters van het alfabet.

Op deze kaarten staan de volgende dingen afgebeeld:

Aal, Buurpoes, Charlie, Das, Eekhoorn, Fazant, Gans, Haai, Inktvis, Jak, Koe, Libelle, Molletje, Nachtegaal, Otter, Pip, Quokka, Raaf, Spinnetje, Tante, Uiltje, Vlindertje, Wijze Varen, Xenops, Yapok, Zeehond

Alleen spelen

Spel 8: Letters en plaatjes

Haal de 26 letterpuzzels uit elkaar. Leg de 26 letterkaarten met de letterzijde naar boven op tafel. Geef de 26 wagonkaarten aan het kind. Laat het kind de puzzels in haar eigen tempo afmaken.

Spel 9: De dierentrein (eerst spel 8 afmaken)

Als het kind de wagons bij de juiste dingen heeft gelegd, kan de trein op alfabet (A t/m Z) worden gelegd. Kijk goed hoe dit moet. De plaatjes op de kaarten sluiten op elkaar aan. Begin met de letter A. Kan jij ontdekken welke volgende letter aan de trein past? Je mag de alfabetkaart als voorbeeld gebruiken.

Spel 10: Rijmspel

Kies een wagonkaart met een letter, bijvoorbeeld: Spin. Laat je kind een woord zoeken welke eindigt op de klank "in". Voorbeeld: begin, vriendin, enz.

Spel 11: Woordjesspel (voor oudere kinderen)

Haal de 26 letterpuzzels uit elkaar. Leg de 26 letterkaarten met de letterzijde naar boven op tafel. Laat het kind met de letters eenvoudige woordjes neerleggen. Voorbeeld:

| | | |
|------|-----|-----|
| BAL | BUS | KAT |
| NEST | RAT | KOE |

Samen spelen

Spel 12: Letterlotto

Iedere speler krijgt een aantal wagonkaarten. Speel je met 2 personen? Dan krijgt elke speler 13 wagonkaarten. Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 8 wagonkaarten en speel je met 4 personen, dan krijgt elke speler 6 wagonkaarten.

Leg de letters op een stapel met de letterzijde naar beneden (turquoise zijde naar boven). De jongste speler neemt een letter van de stapel, zegt welke letter het is en laat deze aan de anderen zien. De speler die de bijbehorende wagonkaart heeft, krijgt de letter en legt de letter in de wagon. Als niemand de juiste wagon heeft, wordt de letter weer onder

op de stapel gelegd en is de volgende speler aan de beurt. De eerste speler die al zijn wagonkaarten vol heeft, is de winnaar. Als alle letters bij de dieren zijn gelegd, maken de spelers samen de alfabet-trein compleet.

Spel 13: Letter memo

Leg alle letters én de wagonkaarten met de turquoise zijde naar boven uitgespreid op de tafel. De jongste speler draait een letter en een wagonkaart naar keuze om en toont beide afbeeldingen aan de medespeler(s). Horen de letter en de wagonkaart bij elkaar?

Dan mag de speler de puzzel maken en twee nieuwe stukken omdraaien. Als een speler een letter omdraait welke niet bij de wagonkaart hoort, worden beiden stukken weer terug gelegd (met de groene zijde naar boven) en is de volgende speler aan de beurt. De speler met de meeste complete wagonkaarten wint.

Spel 14: Letter memo lotto

Iedere speler krijgt een aantal wagonkaarten. Leg de letters met de letterzijde naar beneden (turquoise zijde naar boven) uitgespreid op de tafel. De jongste speler draait een letter naar keuze om en toont de afbeelding aan de medespeler(s). Behoort de letter in de wagonkaart van de speler, dan krijgt de speler de letter en legt de letter in de wagon. Deze speler mag een nieuwe poging doen. Als een speler een letter omdraait welke niet bij zijn wagonkaart hoort, wordt deze letter weer met de letterzijde naar beneden teruggelegd en is de volgende speler aan de beurt. De eerste speler die zijn wagonkaarten vol heeft, is de winnaar.

Spel 15: Letters raden (voor oudere kinderen)

Leg de letters op een stapel met de letterzijde naar beneden (turquoise zijde naar boven). Iedere speler neemt een letter van de stapel. Om de beurt tekent een speler met zijn vinger de letter op de rug van zijn linkerbuurman. Als deze de letter goed raadt, is de volgende speler aan de beurt om een letter op de rug van zijn buurman te tekenen.

Cijfers 1 t/m 5 leren

Tante is vandaag jarig. Om haar te verrassen heeft de Wijze Varen vriendjes uitgenodigd die heel ver weg, buiten de Tovertuin wonen. Er zijn twee koeien die een verjaardagslied loeien, een ezel die moppen vertelt maar er zo hard om moet lachen dat hij ze niet af kan maken, vijf schapen die bezig zijn een grote trui te breien, een varken dat de hele tijd vraagt of er al eten is en zelfs een zwerm duiven die in de lucht verjaardagsvormen maakt: ballonnen en

slingers en een hard koerende taart. "Willen jullie helpen met het eten klaarzetten voor al onze gasten?" vraagt de Wijze Varen aan Woezel en Pip. De vriendjes knikken.

Help jij hen?

Je hebt nodig: 5 puzzels met mandjes

- Cijferkaarten: 1 klaver, 2 wortels, 3 bessen, 4 graanstengels, 5 appels
- 25 Dierenfiches: 5x schaap, 5x varken, 5x duif, 5x koe, 5x ezel
- 5 Oplegkaarten met dieren.



Alleen spelen

Spel 16: Mandjes vullen

Haal de 5 cijferpuzzels uit elkaar. Leg de 5 cijferkaarten (de onderkant van de mand) met de stippenzijde naar boven op tafel. Geef de 5 overgebleven kaarten aan het kind. Laat het kind de puzzels in haar eigen tempo afmaken. Vervolgens legt het kind de mandjes op volgorde van 1 t/m 5. Tel samen de stippen op de mandjes.

Spelvariant: Start met de cijferkaarten op de achterzijde van de onderkant van de mandjes.

Spel 17: Dieren voeren

Haal de 5 cijferpuzzels uit elkaar. Maak een stapeltje met 5 mandjes (de onderkant van de mand met de stippenzijde) en een stapeltje met 5 groenten en planten (de bovenkant van de mand). Leg vervolgens de dierenfiches met de afbeelding naar boven op een stapeltje ernaast.

Je kind maakt de mandjes compleet door de punten en hoeveelheden met elkaar te verbinden. Laat je kind daarna de dieren 'voeren'. Ze zegt hierbij: "1 schaap eet 1 klaver, 2 varkens eten 2 wortels, 3 duiven eten 3 bessen, 4 koeien eten 4 graanstengels, 5 ezels eten 5 appels."

Spelvariant: Start met de cijfer puzzelstukken (onderkant) van de mandjes.

Spel 18: Volg het voorbeeld

Leg de dierenfiches op tafel, met de afbeelding naar boven. Het kind kiest een oplegkaart en legt die voor zich op tafel en legt de dieren op de juiste volgorde van het voorbeeld zoals afgebeeld op de oplegkaart.



Spelvariant: Begin zelf met een logische reeks en vraag je kind om die af te maken.

Spel 19: Tel de dieren

Leg de dierenfiches op tafel, met de afbeelding naar boven. Je kind kiest twee oplegkaarten en legt die voor zich op tafel onder elkaar. Je kind telt nu de dieren die samen op de oplegkaarten staan en zoekt daarbij het juist aantal dierenfiches. Voorbeeld:



Spel 20: Het grote Tovertuinspel (2 tot 4 spelers)

'Zullen we iets leuks gaan doen?' vraagt Charlie. Hij is voor een dagje op bezoek in de Tovertuin.
'Wat is leuk?' vraagt Buurpoes.
'Feestjes zijn leuk,' zegt Pip. Woezel knikt enthousiast.
'En dan gaan we met de bal spelen.'

'Alweer?' zucht Buurpoes. 'We spelen zo vaak met de bal. Waarom niet verkleed?'

'Nee, muziek maken! Lekker trommelen!' roept Charlie.

'Knutselen?' stelt Pip voor.

De vriendjes kijken elkaar aan. Ze willen allemaal iets anders.

'Dan maar geen feestje?' zegt Woezel zacht. Charlie bijt op zijn lip. Buurpoes en Pip kijken elkaar nadenkend aan.

'Hé,' zegt Pip dan, 'ik weet iets. Dan geven we toch allemaal een eigen feestje?'

De vriendjes lachen.

'Wedstrijdje wie de meeste vriendjes op zijn feestje krijgt!' roept Charlie en hij sprint weg om als eerste iedereen te kunnen vragen. De andere vriendjes rennen snel achter hem aan.

Hoeveel vriendjes komen er op jouw feestje?

Je hebt nodig: 1 spelbord, 5 oplegkaarten met dieren, 4 speelfiguren en 4 plastic voetjes, 25 dierenfiches (schaap, varken, duif, koe, ezel) en 5 dobbelsteenfiches van 1 t/m 5.

Doel van het spel:

Vul jouw hoek van de Tovertuin met de 5 dieren van je oplegkaart.

Voordat je begint:

Maak het spelbord compleet door de 4 delen tegen elkaar aan te leggen. Zet de speelfiguren op de plastic voetjes. Leg vervolgens de 25 dierenfiches met de afbeelding naar beneden (groene zijde naar boven) naast het spelbord. Schud de 5 dobbelsteenfiches en leg deze zo op tafel dat de stippen niet zichtbaar zijn. Iedere speler kiest een oplegkaart en een speelfiguur en zet die in zijn hoek van de Tovertuin op het vakje met dezelfde kleur.

Het spel begint:

De speler die als eerste jarig is begint. Draai een dobbelsteenfiche naar keuze om en tel de stippen. Zet jouw speelfiguur evenveel stapjes naar voren als dat er op het fiche staan. Je mag alleen in de richting van de pijl lopen. Kom je op een vakje dat bezet is? Dan moet je tot het volgende vrije vakje doorlopen.

