

LOVE
EVERY
®

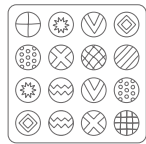
Part 2

The Reading Skill Set Game Instructions

Mystery Word Decoder Game Instructions

Game Objective: What's Included:

Reveal mystery words in this code-breaking game for whole-word reading practise prior to reading books.



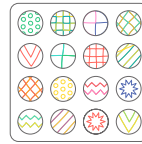
1 black and white reveal board



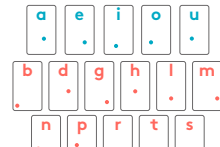
16 black and white mystery word inserts for base



16 colourful mystery word inserts for base



1 colourful reveal board



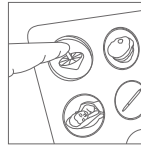
16 letter cards



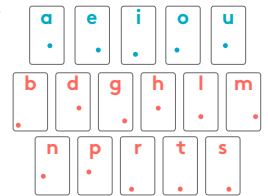
1 decoder plastic base

Game Setup:

- Select an answer reveal board and the corresponding mystery word insert set.
- To check which board goes with which set, press the top of an image window and flip the image to reveal the pattern.
- The black and white mystery word inserts go with the black and white board, and the colourful mystery word inserts go with the colorful board.



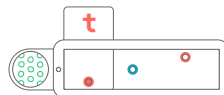
- Flip all answer options so that the image side—not the pattern side—is up and the back of the board is empty.
- Lay all 16 letter cards face up.
- Choose a mystery word insert and slide it into the decoder base.



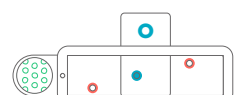
How to Play:

- Select a letter card and place it into the slot on top of the decoder base with the corresponding coloured key hole.

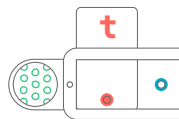
Red cards are consonants and go into the slots with the red key holes.



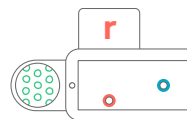
Blue cards are vowels and go into slot with the blue key hole.



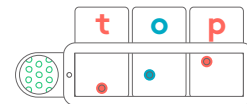
If a coloured circle is revealed through the hole on the mystery word insert when a letter card is placed in the slot, you've made a match! Leave that letter card inserted. It's a part of your mystery word!



If a coloured circle is not revealed, your card is not a match. Try it in the other slot of the same colour if available, or discard.

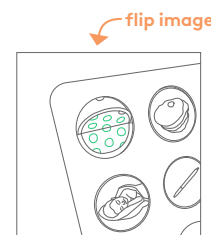
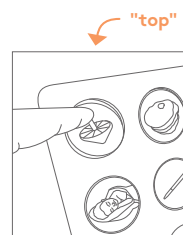


- Continue inserting new letters into the base until the entire mystery word is revealed.
- Sound out the mystery word. If your child is just starting to blend, focus on saying each letter sound from left to right slowly, then more quickly, blending them all together to read the word: "t—o—p, t-o-p, top!"
- Look at the answer reveal board to find an image that matches your word. Flip the image around to see if the pattern on the board matches the one on your mystery word insert.



If the pattern on the board matches the one on your mystery word, you succeeded! Keep the pattern on the board facing you.

If the pattern doesn't match the one revealed, check your letters to make sure all 3 of them have a coloured circle visible through the hole in the mystery word card.



- Once you've successfully made a match, return all letters to the pile, discard your mystery word insert, and slide a new mystery word insert to keep playing.

Ending the Game:

You can play this game alone or collaboratively with a partner, taking turns matching words. Player(s) continues to reveal mystery words for as many rounds as desired. Try to match all 16 words to their image. Reset the board by flipping all the images back before playing again or moving on to the second board.

Tips for Success:

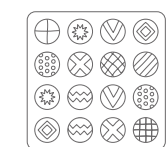
- On the letter cards, vowels are blue and consonants are red. The coloured rings on the mystery word inserts and the circles on the letter cards are colour-coded so that red circles will only match with the red consonants, and blue will only match with the blue vowels.
- All words are CVC words—consonant, short vowel, consonant—so vowels will always be in the middle of two consonants. If you try a consonant at the beginning of the word, make sure you try it at the end of the word as well before discarding it.
- Focus on isolating the sounds each letter makes when facilitating the "reading" portion of the activity, pointing to each letter as you go. Say, "This letter says /c/. This letter says /a/. This letter says /t/. When we say those sounds quickly together, we get the word *cat*."

Le Décodeur de Mots Mystères Règles du jeu

But du jeu :

Dévoilez les mots mystères dans ce jeu de décodage pour vous entraîner à lire des mots entiers avant de passer aux livres.

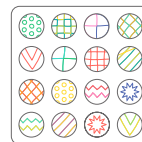
Contenu :



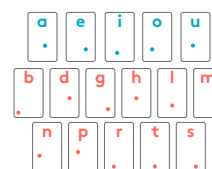
1 plateau révéléteur noir et blanc



16 plaquettes de mots mystères colorées pour la base



1 plateau révéléteur coloré



16 cartes-lettres



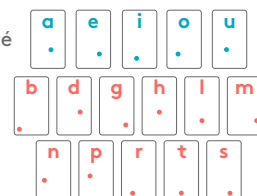
1 base de décodage en plastique

Mise en place du jeu :

- Sélectionnez un plateau révéléteur et l'ensemble de plaquettes de mots mystères correspondant.
- Pour savoir à quel plateau correspond quel ensemble de plaquettes, appuyez sur le haut d'une fenêtre d'image et retournez l'image pour révéler le motif.
- Les plaquettes de mots mystères noir et blanc correspondent au plateau noir et blanc, tandis que les plaquettes de mots mystères colorées correspondent au plateau coloré.



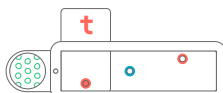
- Retournez toutes les options de réponses de manière à ce que le côté image, et non le côté motif, soit en haut et que la face arrière du plateau soit vide.
- Posez les 16 cartes-lettres face visible.
- Choisissez une plaquette de mot mystère et insérez-la dans la base de décodage.



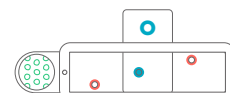
Comment jouer :

- Sélectionnez une carte-lettre et placez-la dans la fente située en haut de la base de décodage en faisant correspondre le cercle coloré et le trou coloré.

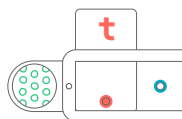
Les cartes rouges correspondent à des consonnes et se placent dans les fentes avec les trous rouges.



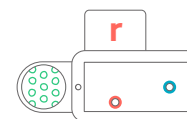
Les cartes bleues correspondent à des voyelles et se placent dans la fente avec le trou bleu.



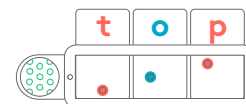
Si un cercle coloré apparaît par le trou de la plaquette du mot mystère lorsqu'une carte-lettre est insérée dans la fente, c'est que vous avez fait la bonne association ! Laissez la carte-lettre insérée. Elle fait partie de votre mot mystère !



Si aucun cercle coloré n'apparaît, cela signifie que votre carte-lettre ne correspond pas. Testez-la dans l'autre fente de la même couleur le cas échéant et s'il est disponible, ou défaussez-la.



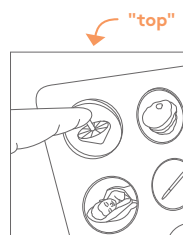
- Continuez à insérer de nouvelles lettres dans la base jusqu'à ce que le mot mystère soit entièrement révélé.
- Prononcez le mot mystère. Si votre enfant commence tout juste à assembler les sons, concentrez-vous sur la prononciation de chaque lettre de gauche à droite, d'abord lentement, puis plus rapidement, en les assemblant pour lire le mot : « t-o-p, t-o-p, top ! »
- Consultez le plateau révéléteur pour trouver une image correspondant au mot que vous avez révélé. Retournez l'image pour voir si le motif sur le plateau correspond à celui sur votre plaquette de mot mystère.



Si le motif sur le plateau correspond à celui de votre mot mystère, vous avez réussi ! Laissez le motif retourné sur le plateau.

Si le motif ne correspond pas à celui qui a été révélé, vérifiez les lettres pour vous assurer que les trois font apparaître un cercle coloré par le trou de la plaquette du mot mystère.

- Une fois que vous avez réussi à trouver une association, remplacez toutes les lettres comme au début de la partie, défaussez votre plaquette de mot mystère et insérez-en une nouvelle pour continuer à jouer.



Fin de la partie :

Vous pouvez jouer à ce jeu seul ou avec un partenaire, en associant les mots à tour de rôle. Le ou les joueurs continuent à révéler les mots mystères pendant autant de tours qu'ils le souhaitent. Essayez d'associer chacun des 16 mots à l'image correspondante. Remettez le plateau à zéro en retournant toutes les images avant de rejouer ou de passer au deuxième plateau.

Astuces :

- Sur les cartes-lettres, les voyelles sont en bleu et les consonnes en rouge. Les trous colorés sur les plaquettes de mots mystères et les cercles colorés sur les cartes-lettres ont été conçus de manière à ce que les cercles rouges ne correspondent qu'aux consonnes rouges et à ce que les cercles bleus ne correspondent qu'aux voyelles bleues.
- Tous les mots suivent le schéma CVC, c'est-à-dire consonne - voyelle courte - consonne. Une voyelle se trouve donc toujours entre deux consonnes. Si vous essayez une consonne en début de mot, veillez à l'essayer également en fin de mot avant de la défausser.
- Concentrez-vous sur l'isolement des sons émis par chaque lettre lors de la partie « lecture » de l'activité, en pointant du doigt chaque lettre au fur et à mesure. Dites : « Cette lettre se prononce /c/. Cette lettre se prononce /a/. Cette lettre se prononce /t/. Et lorsque l'on prononce rapidement ces sons ensemble, on obtient le mot « cat. »

Rätselwort-Entschlüssler Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Mit diesem Spiel zum Entschlüsseln von Wörtern können Sie vor dem Lesen von Büchern das Lesen von ganzen Wörtern üben.

Inhalt:



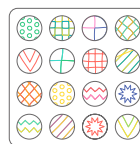
1 plateau révélateur noir et blanc



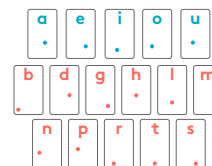
16 plaquettes de mots mystères noir et blanc pour la base



16 plaquettes de mots mystères colorées pour la base



1 plateau révélateur coloré



16 cartes-lettres



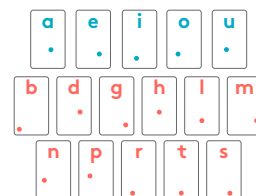
1 base de décodage en plastique

Spielvorbereitung:

- Wählen Sie eine Lösungstafel und das entsprechende Set mit Geheimwort-Einsätzen.
- Um zu prüfen, welches Spielbrett zu welchem Set passt, drücken Sie auf den oberen Rand eines Bildfeldes und drehen das Bild um, sodass das Muster erkennbar wird.
- Die schwarz-weißen Geheimwort-Einsätze passen zur schwarz-weißen Tafel, die bunten Geheimwort-Einsätze zur bunten Tafel.



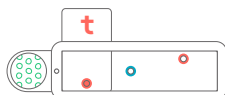
- Drehen Sie alle Antwortmöglichkeiten so um, dass die Bildseite – nicht die Musterseite – nach oben zeigt und die Rückseite der Tafel leer ist.
- Legen Sie alle 16 Buchstabenkarten aufgedeckt aus.
- Wählen Sie ein Geheimwort und schieben Sie es in den Dekoder-Boden.



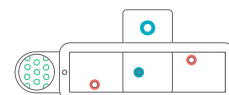
So wird gespielt:

- Wähle eine Buchstabenkarte und stecke sie in den Schlitz an der Oberseite des Dekoder-Bodens mit dem entsprechend gefärbten Schlüsseloch.

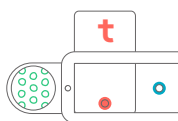
Rote Karten sind Konsonanten und gehören in die Schlitz mit den roten Schlüsselöchern.



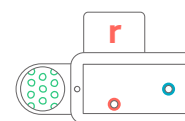
Blaue Karten sind Vokale und gehören in den Schlitz mit dem blauen Schlüsseloch.



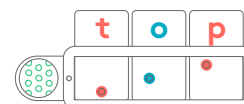
Wenn ein farbiger Kreis durch das Loch auf dem Geheimwort-Einsatz zu erkennen ist, sobald eine Buchstabenkarte in den Schlitz gesteckt wurde, hast du eine passende Kombination gelegt! Lasse die Buchstabenkarte stecken. Sie ist ein Teil deines Geheimwortes!



Wenn kein farbiger Kreis zu erkennen ist, bildet deine Karte keine passende Kombination. Versuche es im anderen Schlitz derselben Farbe (falls vorhanden) oder wirf die Karte ab.



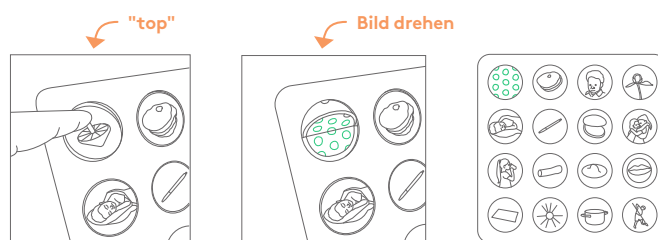
- Füge immer wieder neue Buchstaben in den Boden ein, bis das gesamte Geheimwort enthüllt ist.
- Lies das Geheimwort laut vor. Wenn Ihr Kind gerade erst angefangen hat, Buchstabenlaute aneinanderzureihen, sprechen Sie jeden Buchstabenlaut zunächst langsam von links nach rechts aus. Später können Sie dies dann schneller vornehmen und die Laute aneinanderreihen, um das Wort zu bilden: „t–o–p, t-o-p, top!“
- Suche auf der Lösungstafel ein Bild, das zu deinem Wort passt. Drehe das Bild um, um zu sehen, ob das Muster auf der Tafel mit dem Muster auf deinem Geheimwort übereinstimmt.



Wenn das Muster auf der Tafel mit dem Muster auf deinem Geheimwort übereinstimmt, hast du es geschafft! Das Muster auf der Tafel bleibt aufgedeckt.

Wenn das Muster nicht mit dem aufgedeckten Wort übereinstimmt, überprüfe deine Buchstaben. Achte darauf, ob alle 3 Buchstaben einen farbigen Kreis haben, der durch das Loch in der Geheimkarte zu erkennen ist.

- Wenn du eine richtige Kombination gelegt hast, legst du alle Buchstaben auf den Stapel zurück, wirfst deinen Geheimwort-Einsatz ab und schiebst einen neuen ein. Nun kannst du eine weitere Runde spielen.



Ziel des Spiels:

Du kannst dieses Spiel allein oder gemeinsam mit einem Freund spielen, indem ihr abwechselnd die passenden Wörter findet. Der/die Spieler deckt/decken so viele Geheimwörter auf, wie er/sie möchte/n. Versuche auch, alle 16 Wörter dem jeweiligen Bild zuzuordnen. Bringe die Tafel wieder auf Spielanfang, indem du alle Bilder umdrehst, bevor du eine neue Runde spielst oder die zweite Tafel verwendest.

Spieltipps:

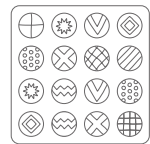
- Auf den Buchstabenkarten sind die Vokale blau und die Konsonanten rot gehalten. Die farbigen Ringe um die Geheimwörter und die Kreise auf den Buchstabenkarten sind farbcodiert, sodass die roten Kreise nur zu den roten Konsonanten und die blauen nur zu den blauen Vokalen passen.
- Alle Wörter sind CVC-Wörter – Konsonant, kurzer Vokal, Konsonant –, d. h. ein Vokal steht immer in der Mitte von zwei Konsonanten. Wenn Sie einen Konsonanten am Wortanfang verwenden, legen Sie die Karte nicht eher ab, bevor Sie den Konsonanten auch am Wortende eingesetzt haben.
- Isolieren Sie die Laute jedes Buchstaben, um den „Lese“-Teil der Aktivität einfacher zu machen. Zeigen Sie dabei auf den jeweiligen Buchstaben. Sagen Sie: „Dieser Buchstabe klingt so:/c/. Dieser Buchstabe klingt so:/a/. Dieser Buchstabe klingt so:/t/. Wenn wir diese Laute schnell hintereinander aussprechen, erhalten wir das Wort cat.“

Mysterieuze Woorddecoder Spelregels

Doel van het spel:

In dit ontcijferspel moeten de spelers geheime woorden achterhalen om hele woorden te leren lezen als voorbereiding op het lezen van boeken.

Inhoud van het spel:



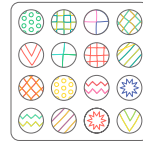
1 schwarz-weiße Lösungstafel



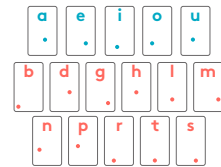
16 schwarz-weiße Geheimwort-Einsätze für das Spielbrett



16 bunte Geheimwörter-Einsätze für das Spielbrett



1 bunte Lösungstafel



16 Buchstabenkarten



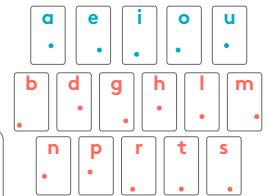
1 Dekoder-Boden aus Kunststoff

Voorbereiding van het spel:

- Kies een bord met oplossingen en de bijbehorende set met achtergronden voor in de houder.
- Om te controleren welk bord bij welke set hoort, kun je een van de afbeeldingen bovenaan indrukken en de afbeelding omdraaien zodat je het motiefje aan de achterzijde kunt zien.
- De zwart-witte achtergronden voor in de houder passen bij het zwart-witte bord en de gekleurde achtergronden horen bij het gekleurde bord.



- Draai alle oplossingen om zodat de afbeeldingen overal bovenaan zitten en de motiefjes verborgen zijn; de achterzijde van het bord is dan leeg.



- Leg alle 16 letterkaarten open met de letters naar boven.



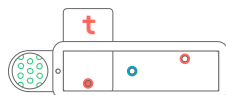
- Kies een achtergrond voor een geheim woord en schuif die in de houder.



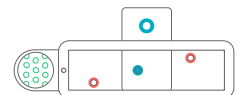
Verloop van het spel:

- Kies een letterkaart en schuif ze aan de bovenkant van de houder in de gleuf boven het juiste gekleurde cirkeltje.

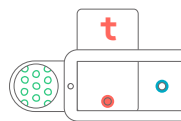
Rode kaarten zijn medeklinkers en moeten in de gleuf boven een rood cirkeltje.



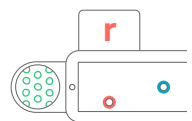
Blauwe kaarten zijn klinkers en moeten in de gleuf boven een blauw cirkeltje.



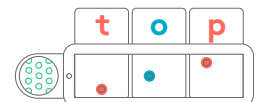
Wanneer in de cirkel van de achtergrond een gekleurd bolletje verschijnt zodra een letterkaart in de gleuf van de houder wordt geschoven, heb je een juiste combinatie gevonden! Laat de letterkaart dus zitten. Ze maakt deel uit van je geheime woord!



Als je geen gekleurd bolletje in je cirkel te zien krijgt, dan klopt je letterkaart niet. Probeer ze in de gleuf boven de andere cirkel in dezelfde kleur te schuiven als die er is of leg ze weg.

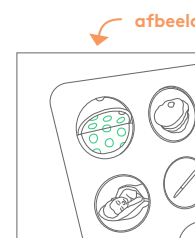
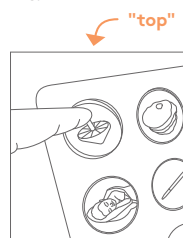


- Blijf nieuwe letterkaarten in de houder schuiven tot het hele geheime woord onthuld is.
- Spreek het geheime woord uit. Als je kind nog klanken moet leren samenvoegen, laat het elke klank dan eerst van links naar rechts langzaam uitspreken. Voer de snelheid op tot je kindje de klanken samen kan lezen als een volledig woord: "t-o-p, t-o-p, top!"
- Zoek op het bord met oplossingen een afbeelding die bij je woord past. Draai de afbeelding om en kijk of het motief op het omgedraaide schijfje overeenkomt met het motief op de achtergrond die in je houder zit.



Als het motief op het bord overeenkomt met het motief op je achtergrond, dan is het je gelukt! Laat het schijfje op het bord zo zitten dat het motief zichtbaar blijft.

Als het motief niet overeenkomt met het motief op je achtergrond, controleer dan op de achtergrond in je houder of bij de 3 gekozen letters telkens een gekleurd bolletje in de gekleurde cirkel verschenen is.



- Telkens wanneer je een woord correct hebt ontcijferd, mag je alle letters terug neerleggen, de gebruikte achtergrond van het geheime woord wegleggen en een nieuwe achtergrond in je houder schuiven om verder te spelen.

Einde van het spel:

Je kunt dit spel alleen spelen of samen met iemand anders, waarbij je om de beurt een woord zoekt. Het aantal rondes is onbeperkt dus de spelers kunnen zoveel geheime woorden ontcijferen als ze willen. Probeer alle 16 woorden bij de juiste afbeelding te passen. Draai alle schijfjes van het bord met oplossingen terug zodat de afbeeldingen weer allemaal bovenaan zitten om een nieuw spel te starten of met het tweede bord aan de slag te gaan.

Tips voor een geslaagd spel:

- Op de letterkaarten zijn de klinkers blauw en de medeklinkers rood. De gekleurde cirkels op de achtergronden in de houder en de bolletjes op de letterkaarten hebben een bepaalde kleur, waarbij de rode cirkels alleen bij de rode medeklinkers passen en de blauwe cirkels alleen bij de blauwe klinkers.
- Alle woorden zijn MKM-woorden bestaande uit een medeklinker, korte klinker en medeklinker, dus de klinkers staan altijd tussen twee medeklinkers. Probeer een medeklinker niet alleen vooraan een woord maar ook aan het einde voordat je hem weglegt.
- Spreek elke letter eerst afzonderlijk uit en wijs ze daarbij ook telkens aan wanneer je het aspect "lezen" van deze activiteit wilt bevorderen. Zeg: "Deze letter klinkt als/c/. Deze letter klinkt als/a/. Deze letter klinkt als/t/. Als we die klanken snel na elkaar uitspreken, vormen ze het woord cat."

Decodificador de palabras misteriosas Instrucciones de juego

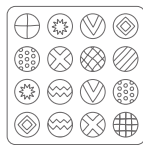
Número de jugadores: 2

Habilidad: Fusión de sonidos básica

Objetivo del juego:

Revela palabras misteriosas en este juego de descifrar códigos para practicar la lectura de palabras completas antes de leer libros.

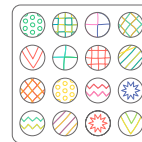
Qué incluye:



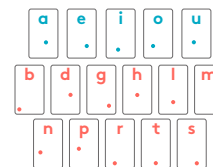
1 tablero de revelación en blanco y negro



16 plantillas con palabras misteriosas en color para la base



1 tablero de revelación en color



16 cartas con letras



1 base de plástico decodificadora

Preparación del juego:

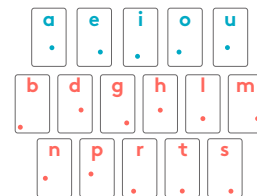
- Selecciona un tablero de revelación de respuestas y el correspondiente conjunto de plantillas con palabras misteriosas.
- Para comprobar qué tablero va con cada conjunto, presiona la parte superior de la ventana de una imagen y gira la imagen para revelar el patrón.
- Las plantillas con palabras misteriosas en blanco y negro van con el tablero en blanco y negro, y las plantillas con palabras misteriosas en color van con el tablero en color.



- Gira todas las opciones de respuesta de modo que el lado de la imagen -no el del patrón- esté hacia arriba y la parte posterior del tablero esté vacía.

- Coloca las 16 cartas boca arriba.

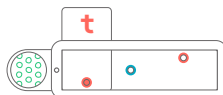
- Elige una palabra misteriosa y deslízala en la base decodificadora.



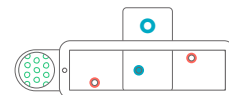
Cómo jugar:

- Selecciona una carta de letras y colócala en la ranura de la parte superior de la base decodificadora con el orificio de color correspondiente.

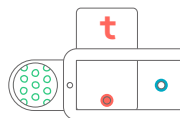
Las tarjetas rojas son consonantes y van en las ranuras con los orificios rojos.



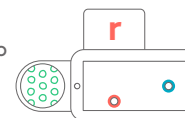
Las tarjetas azules son vocales y van en la ranura con los orificios azules.



Si aparece un círculo de color a través del orificio de la plantilla con la palabra misteriosa cuando se coloca una carta en la ranura, ¡has acertado! Deja la carta con la letra insertada. ¡Forma parte de tu palabra misteriosa!



Si no aparece un círculo de color tu carta no coincide. Inténtalo en la otra ranura del mismo color si está disponible, o descártala.



- Continúa insertando nuevas letras en la base hasta desvelar toda la palabra misteriosa.
- Pronuncia la palabra misteriosa. Si tu hijo acaba de empezar a mezclar los sonidos, céntrate en decir cada sonido de las letras de izquierda a derecha lentamente y, después, más deprisa, mezclándolos todos para leer la palabra: «t-o-p, t-o-p, top!»

- Mira el tablero de revelación de respuestas para encontrar una imagen que coincida con tu palabra. Da la vuelta a la imagen para ver si el patrón del tablero coincide con el de la palabra misteriosa.

Si el patrón del tablero coincide con el de tu palabra misteriosa, ¡lo has conseguido! Mantén el patrón en el tablero mirando hacia ti.

Si el patrón no coincide con el que aparece, comprueba las letras para asegurarte de que las tres tienen un círculo de color visible a través del orificio de la tarjeta de la palabra misteriosa.



- Cuando hayas acertado, devuelve todas las letras al montón, descarta la plantilla de palabra misteriosa y desliza una nueva plantilla de palabra misteriosa para seguir jugando.

Fin del juego:

Puedes jugar a este juego solo o en colaboración con un compañero, turnándote para emparejar las palabras. El jugador o jugadores continúan revelando las palabras misteriosas durante tantas rondas como deseen. Intenta emparejar las 16 palabras con su imagen. Reinicia el tablero volviendo a poner todas las imágenes boca abajo antes de volver a jugar o pasar al segundo tablero.

Trucos para ganar:

- En las tarjetas de letras, las vocales son azules y las consonantes son rojas. Los anillos de colores en las palabras misteriosas y los círculos en las tarjetas de letras están codificados por colores, de modo que los círculos rojos solo coincidirán con las consonantes rojas y los azules solo con las vocales azules.
- Todas las palabras son CVC (consonante, vocal corta, consonante), por lo que las vocales siempre estarán en medio de dos consonantes. Si pruebas una consonante al principio de la palabra, asegúrate de probarla también al final de la palabra antes de descartarla.
- Céntrate en aislar los sonidos que produce cada letra cuando facilites la parte de «lectura» de la actividad, señalando cada letra a medida que avanzas. Di: «Esta letra se dice/c/. Esta letra se dice/a/. Esta letra se dice/t/. Cuando decimos esos sonidos juntos rápidamente, obtenemos la palabra cat».

Instruktioner til spillet Afkodning af hemmelige ord

Antal spillere: 2

Færdighed: Nem kombination

Spillets formål:

Afslør hemmelige ord i dette kodeknækningspil ved at øve læsning af hele ord, før dit barn begynder at læse bøger.

Hvad er der i æsken:



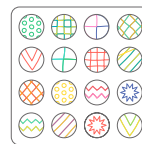
1 sort-hvid spilleplade



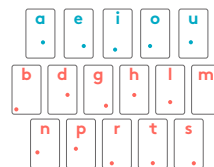
16 sort-hvide indsats til hemmelige ord til foden



16 farverige indsats med hemmelige ord til foden



1 farverig afsløringsplade



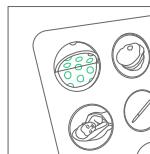
16 bogstavkort



1 dekoderfod i plast

Spilopsætning:

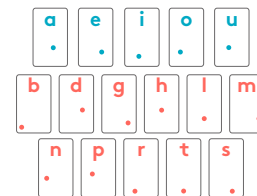
- Vælg en afsløringsplade og det tilhørende sæt hemmelige ord.
- Hvis du vil se, hvilken plade der passer til hvilket sæt, skal du trykke øverst på et billedvindue og vende billedet for at afsløre mønsteret.
- De sort-hvide indsats med hemmelige ord passer til den sort-hvide spilleplade, og de farverige indsats med hemmelige ord passer til den farverige spilleplade.



- Vend alle svarmuligheder, så billedsiden – ikke mønstersiden – vender opad, og bagsiden af spillepladen er tom.

- Læg alle 16 bogstavkort med billedsiden opad.

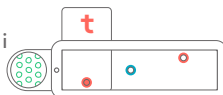
- Vælg en indsats med et hemmeligt ord, og skub den ind i dekoderfoden.



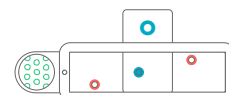
Sådan spiller du spillet:

- Vælg et bogstavkort, og sæt det i åbningen oven på dekoderfoden med det tilsvarende farvede nøglehul.

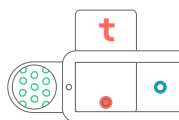
Røde kort er konsonanter og skal sættes i åbningerne med de røde nøgler.



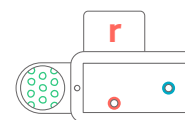
Blå kort er vokaler og skal ind i åbningen med det blå nøglehul.



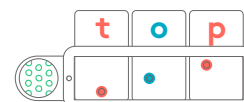
Hvis en farvet cirkel afsløres gennem hullet på indsatsen med det hemmelige ord, når et bogstavkort placeres i åbningen, har du et match! Lad bogstavkortet sidde i. Det er en del af dit hemmelige ord!



Hvis der ikke afsløres en farvet cirkel, er dit kort ikke et match. Prøv den i det andet slot i samme farve, hvis den er tilgængelig, eller kassér den.

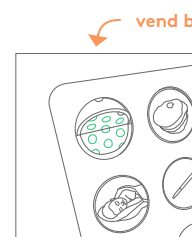


- Fortsæt med at indsætte nye bogstaver i foden, indtil hele det hemmelige ord er afsløret.
- Sig det hemmelige ord højt. Hvis dit barn lige er begyndt at kombinere bogstaver, skal du fokusere på at sige hver bogstavlyd fra venstre mod højre langsomt og derefter hurtigere og blande dem alle sammen for at læse ordet: "t—o—p, t-o-p, top!"
- Se på afsløringspladen for at finde et billede, der passer til dit ord. Vend billedet om for at se, om mønsteret på pladen passer til det hemmelige ord på din indsats.



Hvis mønsteret på pladen stemmer overens med det på dit mystiske ord, er det lykkedes for dig! Hold mønsteret på pladen vendt ind mod dig.

Hvis mønsteret ikke stemmer overens med det afslørede ord, skal du tjekke dine bogstaver for at sikre, at alle tre har en farvet cirkel, der er synlig gennem hullet i kortet med det hemmelige ord.



- Når du har fundet et match, skal du lægge alle bogstaverne tilbage i bunken, kassere din indsats med det hemmelige ord og skubbe en ny indsats med et hemmeligt ord for at fortsætte spillet.

Sådan afsluttes spillet:

Du kan spille dette spil alene eller sammen med en partner, hvor I skiftes til at matche ord. Spillerne fortsætter med at afsløre de hemmelige ord i så mange runder, som de ønsker. Prøv at matche alle 16 ord med deres billede. Nulstil pladen ved at vende alle billederne tilbage, før du spiller igen eller går videre til den anden plade.

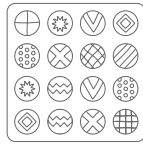
Tip til spillesucces:

- På bogstavkortene er vokalerne blå og konsonanterne røde. De farvede ringe på de hemmelige ord og cirklerne på bogstavkortene er farvekodede, så røde cirkler kun passer til de røde konsonanter, og blå kun passer til de blå vokaler.
- Alle ord er KVK-ord – dvs. konsonant, kort vokal, konsonant – så vokaler altid ligger imellem to konsonanter. Hvis du prøver en konsonant i begyndelsen af ordet, skal du sørge for også at prøve den i slutningen af ordet, før du kasserer den.
- Fokuser på at isolere de lyde, som hvert bogstav laver, når du udfører "læsedelen" af aktiviteten, og peg på hvert bogstav undervejs. Sig: "Dette bogstav siger /c/. Dette bogstav siger /a/. Dette bogstav siger /t/. Når vi siger de lyde hurtigt sammen, får vi ordet cat."

Οδηγίες παιχνιδιού «Αποκρυπτογραφώ λέξεις-γρίφους»

Στόχος του παιχνιδιού: Περιλαμβάνονται:

Αποκαλύψτε λέξεις-μυστήριο σε αυτό το παιχνίδι αποκωδικοποίησης για εξάσκηση στην ανάγνωση ολόκληρων λέξεων πριν από την ανάγνωση βιβλίων.

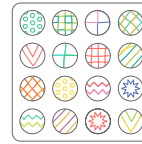


1 ασπρόμαυρος πίνακας αποκάλυψης

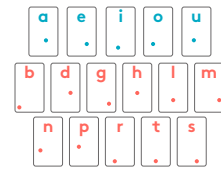
16 ασπρόμαυρα ένθετα λέξεων μυστηρίου για τη βάση



16 πολύχρωμες λέξεις μυστηρίου ένθετα για τη βάση



1 πολύχρωμος πίνακας αποκάλυψης



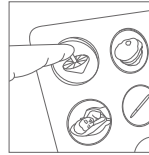
16 κάρτες γραμμάτων



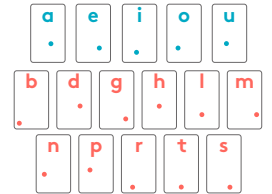
1 πλαστική βάση αποκωδικοποιητή

Στήσιμο παιχνιδιού:

- Επιλέξτε ένα πίνακα αποκάλυψης απαντήσεων και το αντίστοιχο σετ ένθετων λέξεων μυστηρίου.
- Για να ελέγξετε ποιος πίνακας ταιριάζει με ποιο σετ, πατήστε το πάνω μέρος ενός παραθύρου εικόνας και γυρίστε την εικόνα για να αποκαλύψετε το μοτίβο.
- Τα ασπρόμαυρα ένθετα λέξεων μυστηρίου ταιριάζουν με τον ασπρόμαυρο πίνακα και τα πολύχρωμα ένθετα λέξεων μυστηρίου ταιριάζουν με τον πολύχρωμο πίνακα.



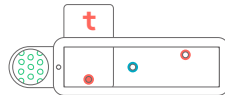
- Αναποδογυρίστε όλες τις επιλογές απαντήσεων έτσι ώστε η πλευρά της εικόνας -όχι η πλευρά του μοτίβου- να είναι προς τα πάνω και το πίσω μέρος του πίνακα να είναι κενό.
- Τοποθετήστε και τις 16 κάρτες γραμμάτων ανοιχτές.
- Επιλέξτε ένα ένθετο μυστηριώδους λέξης και τοποθετήστε το στη βάση του αποκωδικοποιητή.



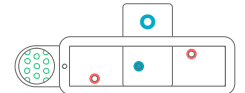
Πώς παίζεται:

- Επιλέξτε μια κάρτα γράμματος και τοποθετήστε την στην υποδοχή στην κορυφή της βάσης αποκωδικοποιητή με την αντίστοιχη χρωματιστή οπή κλειδιού.

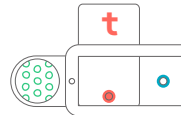
Οι κόκκινες κάρτες είναι τα σύμφωνα και μπαίνουν στις υποδοχές με τις κόκκινες οπές κλειδιού.



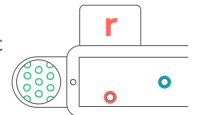
Οι μπλε κάρτες είναι φωνήεντα και μπαίνουν στην υποδοχή με την μπλε οπή κλειδιού.



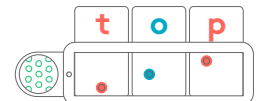
Εάν αποκαλυφθεί ένας χρωματιστός κύκλος μέσα από την οπή στο ένθετο με τη λέξη-μυστήριο, όταν μια κάρτα γραμμάτων τοποθετηθεί στην υποδοχή, τότε έχετε κάνει αντιστοίχιση! Αφήστε την κάρτα με το γράμμα στο ίδιο σημείο που έχει τοποθετηθεί. Είναι μέρος της μυστηριώδους λέξης σας!



Εάν δεν αποκαλυφθεί ένας χρωματιστός κύκλος, τότε η κάρτα σας δεν ταιριάζει. Δοκιμάστε την στην άλλη υποδοχή του ίδιου χρώματος, αν είναι διαθέσιμο, ή απορρίψτε την.



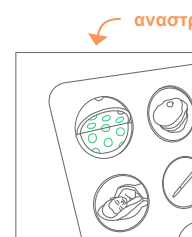
- Συνεχίστε να εισαγάγετε νέα γράμματα στη βάση μέχρι να αποκαλυφθεί ολόκληρη η λέξη-μυστήριο.
- Ακούστε τη λέξη-μυστήριο. Αν το παιδί σας μόλις έχει αρχίσει τους συνδυασμούς, επικεντρωθείτε στο να λέτε αργά κάθε ήχο γράμματος από αριστερά προς τα δεξιά και στη συνέχεια πιο γρήγορα, συνδυάζοντάς τους όλους μαζί για να διαβάσετε τη λέξη: «t—o—p, t-o-p, top»
- Κοιτάξτε τον πίνακα αποκάλυψης απαντήσεων για να βρείτε μια εικόνα που ταιριάζει με τη λέξη σας. Αναποδογυρίστε την εικόνα για να δείτε αν το μοτίβο στον πίνακα ταιριάζει με αυτό στο ένθετο με τις λέξεις-μυστήρια.



Αν το μοτίβο στον πίνακα ταιριάζει με αυτό στη λέξη-μυστήριο, πετύχατε! Κρατήστε το μοτίβο στον πίνακα στραμμένο προς το μέρος σας.

Αν το μοτίβο δεν ταιριάζει με αυτό που αποκαλύφθηκε, ελέγξτε τα γράμματά σας για να βεβαιωθείτε ότι και τα 3 γράμματα έχουν έναν χρωματιστό κύκλο ορατό μέσα από την οπή στην κάρτα με τη μυστηριώδη λέξη

- Μόλις πετύχετε την αντιστοίχιση, επιστρέψτε όλα τα γράμματα στη στοίβα, πετάξτε το ένθετο μυστηριώδους λέξης και σύρετε ένα νέο ένθετο μυστηριώδους λέξης για να συνεχίσετε το παιχνίδι.



Τέλος του παιχνιδιού:

Μπορείτε να παίξετε αυτό το παιχνίδι μόνοι σας ή σε συνεργασία με έναν άλλον παίκτη, ταιριάζοντας εναλλάξ τις λέξεις. Ο παίκτης (οι παίκτες) συνεχίζει να αποκαλύπτει τις λέξεις-μυστήριο για όσους γύρους επιθυμεί. Προσπαθήστε να ταιριάζετε και τις 16 λέξεις με την εικόνα τους. Επαναφέρετε το ταμπλό γυρνώντας όλες τις εικόνες προς τα πίσω πριν παίξετε ξανά ή πριν προχωρήσετε στο δεύτερο ταμπλό.

Συμβουλές για την επιτυχία:

- Στις κάρτες με τα γράμματα, τα φωνήεντα είναι μπλε και τα σύμφωνα είναι κόκκινα. Οι χρωματιστοί δακτύλιοι στα ένθετα με τις λέξεις-μυστήρια και οι κύκλοι στις κάρτες με τα γράμματα είναι χρωματικά κωδικοποιημένοι έτσι ώστε οι κόκκινοι κύκλοι να ταιριάζουν μόνο με τα κόκκινα σύμφωνα και οι μπλε να ταιριάζουν μόνο με τα μπλε φωνήεντα.
- Όλες οι λέξεις είναι λέξεις CVC - σύμφωνο, σύντομο φωνήεν, σύμφωνο - οπότε τα φωνήεντα θα βρίσκονται πάντα στη μέση δύο συμφώνων. Αν δοκιμάσετε ένα σύμφωνο στην αρχή της λέξης, βεβαιωθείτε ότι το δοκιμάσατε και στο τέλος της λέξης πριν το απορρίψετε.
- Επικεντρωθείτε στην απομόνωση των ήχων που κάνει κάθε γράμμα όταν διευκολύνετε το τμήμα «ανάγνωσης» της δραστηριότητας, δείχνοντας κάθε γράμμα καθώς το προχωράτε. Πείτε, «Αυτό το γράμμα λέει /c/. Αυτό το γράμμα λέει /a/. Αυτό το γράμμα λέει /t/. Όταν λέμε αυτούς τους ήχους γρήγορα μαζί, σχηματίζεται η λέξη cat»

Istruzioni di gioco decodificatore parole misteriose

Numero di giocatori: 2

Abilità: mimetizzarsi

Scopo del gioco:

Rivelare le parole misteriose in questo gioco di decifrazione codici per esercitarsi nella lettura di parole intere prima di leggere i libri.

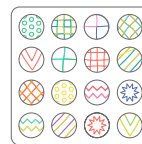
Contenuto:



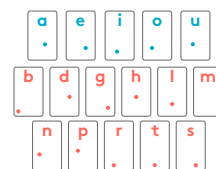
1 tabella di rivelazione in bianco e nero



16 inserti colorati con parole misteriose per la base



1 tabella di rivelazione colorata



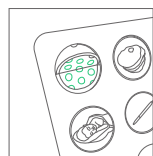
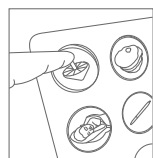
16 carte lettera



1 base in plastica per il decodificatore

Svolgimento:

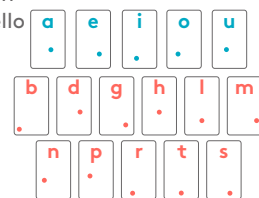
- Selezionare una tabella di rivelazione delle risposte e il set di inserti di parole misteriose corrispondente.
- Per verificare l'abbinamento tra tabella e set, premere la parte superiore di una finestra immagine e capovolgere l'immagine per rivelare lo schema.
- Gli inserti di parole misteriose in bianco e nero si abbinano alla tabella in bianco e nero, mentre gli inserti di parole misteriose colorate si abbinano alla tabella colorata.



- Capovolgete tutte le opzioni di risposta in modo che il lato dell'immagine, non quello dello schema, sia rivolto verso l'alto e il retro della tabella sia vuoto.

- Disporre tutte le 16 carte lettera rivolte verso l'alto.

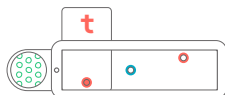
- Scegliere una parola misteriosa e inserirla nella base del decodificatore.



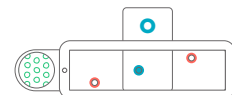
Come si gioca:

- Selezionare una carta lettera e inserirla nella fessura sulla parte superiore della base del decodificatore con il foro della chiave colorata corrispondente.

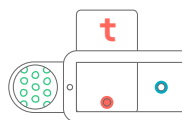
Le carte rosse sono consonanti e vanno inserite nelle fessure con i fori della chiave rossa.



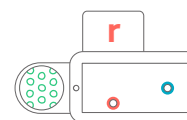
Le carte blu sono vocali e vanno inserite nella fessura con il foro della chiave blu.



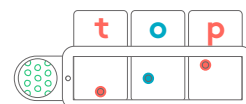
Se appare un cerchio colorato attraverso il foro sull'inserto della parola misteriosa quando una carta lettera viene inserita nella fessura, si è ottenuta una corrispondenza! Lasciare la carta lettera inserita. È una parte della parola misteriosa!



Se non appare un cerchio colorato la carta non corrisponde. Provare nell'altra fessura dello stesso colore, se disponibile, oppure scartare.



- Continuate a inserire nuove lettere nella base fino a svelare l'intera parola misteriosa.
- Pronunciare la parola misteriosa. Se il bambino ha appena iniziato a unire le sillabe, concentrarsi sulla pronuncia di ogni suono della lettera da sinistra a destra, lentamente, e poi più rapidamente, unendole tutte insieme per leggere la parola: "t-o-p, t-o-p, top!"

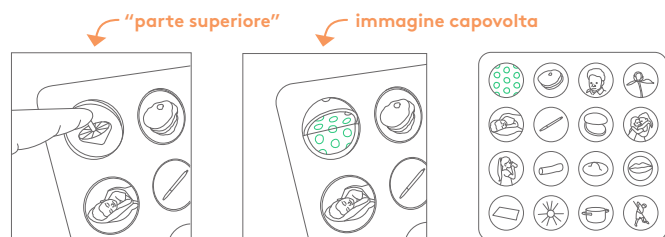


- Guardare alla tabella di rivelazione risposte per trovare un'immagine che corrisponda alla propria parola. Capovolgere l'immagine per vedere se il modello sulla tabella corrisponde a quello sull'inserto della parola misteriosa.

Se lo schema sulla tabella corrisponde a quello della parola misteriosa, hai fatto centro! Tener lo schema sulla tabella rivolto verso di sé.

Se lo schema non corrisponde a quello rivelato, controllate che tutte e 3 le lettere abbiano un cerchio colorato visibile attraverso il foro nella carta della parola misteriosa.

- Una volta trovata la corrispondenza, rimettere tutte le lettere nella pila, scartare l'inserto della parola misteriosa e far scorrere un nuovo inserto della parola misteriosa per continuare a giocare.



Fine del gioco:

Si può giocare da soli o in collaborazione con un compagno, a turno per abbinare le parole. I giocatori continuano a rivelare le parole misteriose per il numero di turni desiderato. Cercare di abbinare tutte le 16 parole alla loro immagine. Azzerare la tabella capovolgendo tutte le immagini prima di giocare di nuovo o passare alla seconda tabella.

Suggerimenti per vincere:

- Sulle carte delle lettere, le vocali sono blu e le consonanti rosse. Gli anelli colorati sugli inserti delle parole misteriose e i cerchi sulle schede delle lettere sono codificati a colori in modo che i cerchi rossi corrispondano solo alle consonanti rosse e quelli blu solo alle vocali blu.
- Tutte le parole sono di tipo CVC (consonante, vocale breve, consonante), quindi le vocali si trovano sempre in mezzo a due consonanti. Se si prova una consonante all'inizio della parola, assicurarsi di provarla anche alla fine della parola prima di scartarla.
- Nel facilitare la parte di "lettura" dell'attività, concentrarsi sull'isolamento dei suoni prodotti da ciascuna lettera, indicando man mano ogni lettera. Dire: "Questa lettera si pronuncia /c/. Questa lettera si pronuncia /a/. Questa lettera si pronuncia /t/. Quando pronunciamo questi suoni velocemente insieme, otteniamo la parola cat"

Dekoder sekretnych słów – instrukcja gry

Liczba graczy: 2

Umiejętność: podstawy łączenia

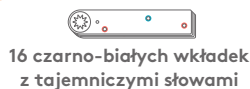
Cel gry:

Odkrywanie tajemniczych słów i ćwiczenie odczytywania całych słów jako wstęp do czytania książek.

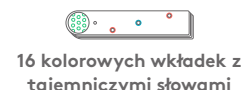
Zawartość zestawu:



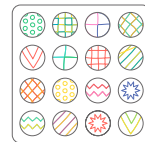
1 czarno-biała plansza



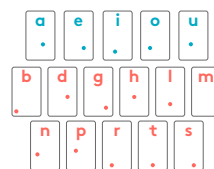
16 czarno-białych wkładek z tajemniczymi słowami



16 kolorowych wkładek z tajemniczymi słowami



1 kolorowa plansza



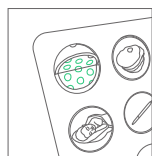
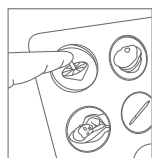
16 kart z literami



1 plastikowy dekodery

Przygotowanie gry:

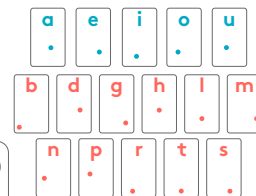
- Wybierz planszę i odpowiadający jej zestaw wkładek z tajemniczymi słowami.
- Aby sprawdzić, która plansza pasuje do którego zestawu, naciśnij górną część okienka z obrazkiem i obróć go, żeby odsłonić wzór.
- Czarno-białe wkładki pasują do czarno-białej planszy, a kolorowe wkładki do kolorowej planszy.



- Odwróć wszystkie okienka tak, aby widoczna była strona z obrazkiem (nie strona z wzorem), a tył planszy pozostał pusty.

- Rozłóż wszystkie 16 kart literami do góry.

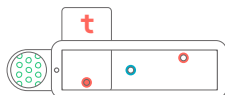
- Wybierz wkładkę z tajemniczym słowem i wsuń ją do dekodera.



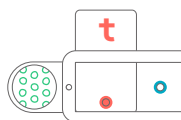
Zasady gry:

- Wybierz kartę z literą i umieść ją w szczelinie w odpowiednim kolorze na górze dekodera.

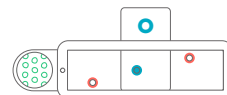
Czerwone karty zawierają spółgłoski i wsuwa się je w szczelinę oznaczoną kolorem czerwonym.



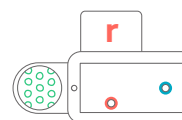
Jeśli kolorowe kółko jest widoczne przez otwór na wkładce z tajemniczym słowem, gdy karta z literą zostanie umieszczona w szczelinie, karta pasuje! Pozostaw tę kartę wsuniętą w szczelinę. To część tajemniczego słowa!



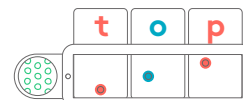
Niebieskie karty zawierają samogłoski, które wsuwa się w szczelinę oznaczoną kolorem niebieskim.



Jeśli kolorowe kółko nie jest widoczne, karta nie pasuje. Spróbuj wsunąć ją do innej szczeliny w takim samym kolorze, o ile jest dostępny, lub odłóż ją na bok jako wykorzystaną.



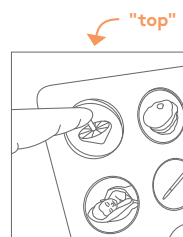
- Umieszczaj kolejne litery w dekodery, dopóki nie odkryjesz całego tajemniczego słowa.
- Wypowiedz na głos tajemnicze słowo. Jeśli dziecko dopiero zaczyna łączyć litery, skup się na powolnym wymawianiu każdej głoski, a następnie powiedz je trochę szybciej, łącząc je w słowo (np. „t—o—p, t-o-p, top!”).
- Spójrz na planszę i znajdź na niej obrazek pasujący do słowa. Odwróć obrazek, żeby sprawdzić, czy wzór na planszy pasuje do wzoru na wkładce z tajemniczym słowem.



Jeśli wzór na planszy pasuje do wzoru na wkładce, udało się! Pozostaw odkryty wzór na planszy.

Jeśli wzór nie pasuje, sprawdź litery, aby upewnić się, że wszystkie trzy mają kolorowe kółko widoczne przez otwór we wkładce z tajemniczym słowem.

- Gdy uda się dopasować wszystkie karty z literami, odłóż je z powrotem na stos, wkładkę z tajemniczym słowem odłóż na bok jako wykorzystaną i wsuń do dekodera nową wkładkę z tajemniczym słowem, aby grać dalej.



Zakończenie gry:

W grę można grać samodzielnie lub z drugą osobą, na zmianę dopasowując słowa. Gracze odkrywają tajemnicze słowa przez dowolną liczbę rund. Spróbujcie dopasować wszystkie 16 słów do odpowiadających im obrazków. Zanim gracze rozpoczną grę od nowa lub przejdą do drugiej planszy, trzeba zakryć z powrotem wszystkie obrazki na planszy.

Wskazówki:

- Na kartach z literami samogłoski oznaczono kolorem niebieskim, a spółgłoski czerwonym. Pierścienie na wkładkach z tajemniczymi słowami i kółka na kartach z literami są zakodowane kolorami, więc czerwone kółka będą pasować tylko do czerwonych spółgłosek, a niebieskie tylko do niebieskich samogłosek.
- Wszystkie słowa są zbudowane według schematu „spółgłoska, krótka samogłoska, spółgłoska”, wobec czego samogłoska zawsze znajduje się między dwiema spółgłoskami. Jeśli spróbujesz umieścić spółgłoskę na początku słowa, zanim ją odrzucisz, spróbuj też przesunąć ją na koniec słowa.
- Podczas czytania słowa skup się na wyodrębnianiu dźwięków dla każdej z liter, kolejno wskazując każdą z nich. Na przykład „This letter says /c/. This letter says /a/. This letter says /t/. When we say those sounds quickly together, we get the word cat.”

Instruções do jogo Descodificador da palavra misteriosa

Objetivo do jogo: O que está incluído:

Revelar palavras misterio neste jogo de decifrar códigos para praticar a leitura de palavras inteiras antes de ler livros.



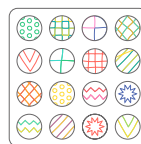
1 quadro de revelação a preto e branco



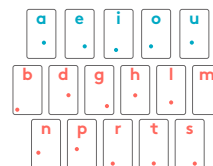
16 encartes de palavras misterio a preto e branco para a base



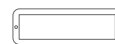
16 encartes de palavras misterio a cores para a base



1 colourful reveal board



16 cartas de letras



1 base de plástico descodificadora

Preparação do jogo:

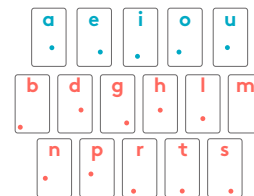
- Selecione um quadro de revelação de respostas e o conjunto correspondente de encarte de palavras misterio.
- Para verificar qual quadro corresponde a qual conjunto, carregar na parte superior de uma janela de imagem e virar a imagem para revelar o padrão.
- Os encartes de palavras misterio a preto e branco combinam com o quadro a preto e branco, e os encartes de palavras misterio a cores combinam com o quadro a cores.



- Virar todas as opções de resposta para que o lado da imagem – e não o lado do padrão – fique para cima e a parte de trás do quadro fique vazia.

- Colocar as 16 cartas de letras viradas para cima.

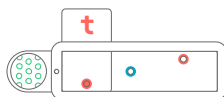
- Escolher um encarte de palavra misterio e inseri-lo na base descodificadora.



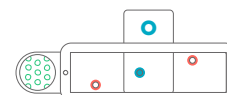
Como jogar:

- Selecione uma carta de letras e coloca-a na ranhura na parte superior da base descodificadora com o orifício da cor correspondente.

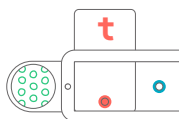
As cartas vermelhas são consoantes e são colocadas nas ranhuras com os orifícios vermelhos.



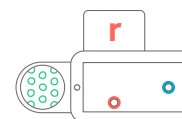
As cartas azuis são vogais e entram na ranhura com o orifício azul.



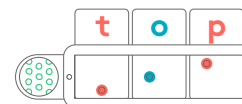
Se for revelado um círculo colorido através do orifício do encarte da palavra misterio, quando uma carta com uma letra é colocada na ranhura, a correspondência está feita! Deixa a carta de letras inserida. É uma parte da palavra misterio!



Se não for revelado um círculo colorido a carta não corresponde. Experimenta-a na outra ranhura da mesma cor, se disponível, ou descarta-a.

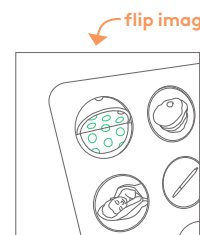
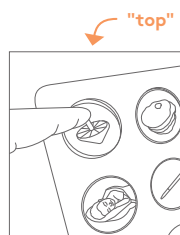


- Continua a inserir novas letras na base até toda a palavra misterio ser revelada.
- Diz a palavra misterio em voz alta. Se o seu filho está apenas a começar a misturar, concentre-se em dizer cada som de letra da esquerda para a direita lentamente, e depois mais rapidamente, misturando-os todos para ler a palavra: "t-o-p, t-o-p, top!"
- Olha para o quadro de revelação de respostas para encontrar uma imagem que corresponda à palavra. Vira a imagem para ver se o padrão no quadro corresponde ao da palavra misterio inserida.



Se o padrão no quadro coincidir com o da palavra misterio, foste bem sucedido! Mantém o padrão no quadro virado para ti.

Se o padrão não corresponder ao que foi revelado, verifica as letras para te certificares de que todas as 3 têm um círculo colorido visível através do orifício da carta da palavra misterio.



- Quando tiveres conseguido fazer uma correspondência, devolve todas as letras ao monte, descarta o encarte de palavra misterio e insere um novo encarte de palavra misterio para continuar a jogar.

Fim do jogo:

Podes jogar este jogo sozinho ou em colaboração com um parceiro, fazendo corresponder as palavras à vez. O jogador ou jogadores continuam a revelar as palavras misterio durante o número de rondas que desejarem. Tenta fazer corresponder as 16 palavras à respetiva imagem. Repõe o quadro virando todas as imagens antes de voltares a jogar ou de passares para o segundo quadro.

Dicas para o sucesso:

- Nas cartas de letras, as vogais são azuis e as consoantes são vermelhas. Os anéis coloridos nos encartes das palavras misterio e os círculos nas cartas de letras estão codificados por cores, para que os círculos vermelhos só correspondam às consoantes vermelhas e os azuis só correspondam às vogais azuis.
- Todas as palavras são palavras CVC – consoante, vogal curta, consoante – pelo que as vogais estarão sempre no meio de duas consoantes. Se experimentar uma consoante no início da palavra, certifique-se de que a experimenta também no final da palavra antes de a descartar.
- Concentre-se em isolar os sons que cada letra produz ao facilitar a parte de "leitura" da atividade, apontando para cada letra à medida que avança. Diga: "Esta letra lê-se/c/. Esta letra lê-se/a/. Esta letra lê-se/t/. Quando dizemos estes sons juntos rapidamente, obtemos a palavra cat".

Sticky Notes Game Instructions

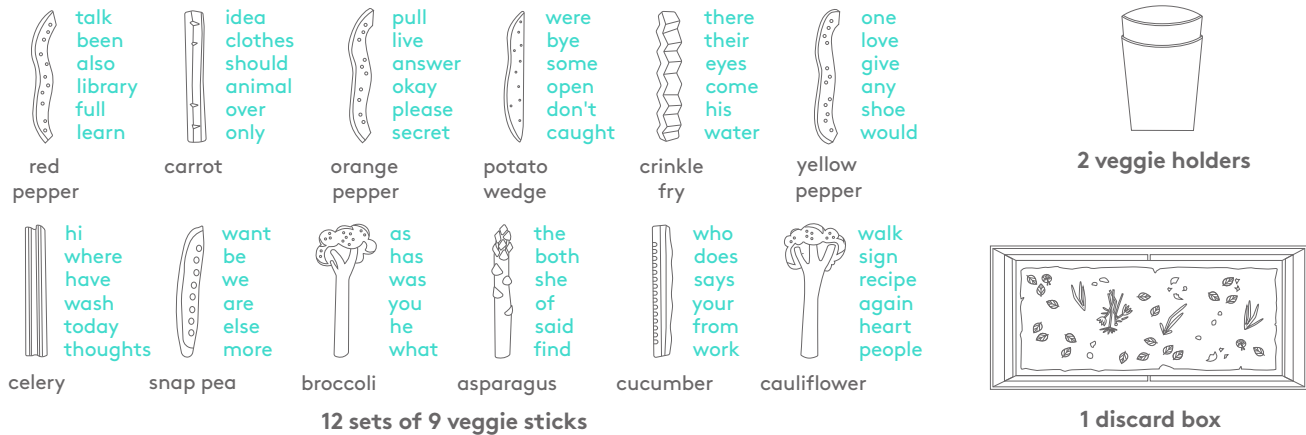
Number of Players: 2

Skill: Irregular Words

Game Objective:

Take turns drawing snack sticks from your opponent's holder and reading sticky words out loud—these are words that don't follow predictable letter-sound patterns. Keep an eye out for sneaky bugs! They'll ask you to make rhymes, practice reading sticky words, and use them in a sentence. The game ends when one player has collected three bugs.

What's Included:



Game Setup:

- Choose one set of 9 snack sticks for each player (see Tips for Success for additional guidance on veggie selection).
- Place 1 set of snack sticks, word and bug ends down, in each holder so the bugs and words are out of sight.

How to Play:

The youngest player goes first.

- Draw one snack stick from your opponent's holder.
- Read the word out loud and place it on the table in front of you.

If you draw a bug instead of a word, place your bug in the discard box and follow the instructions for each category below:



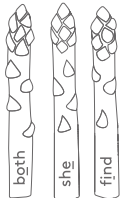
Ant: Ant can't plant pants! Choose one of your collected words and say a word that rhymes with it.

tree key flea



Ladybug: Ladybug loves to listen! Say aloud all of the words you've collected so far.

both she find



Inchworm: Inchworm loves to read! Choose one of your collected words and use it in a sentence.

She wanted to play outside after snack time.



Note: If you draw a bug but haven't collected any veggies with words yet, place your bug veggie stick in the discard box.

- Your turn is now over. Players take turns drawing veggie sticks from their opponent's holder.

Ending the Game:

The game ends when you've drawn three bugs. After following the bug's instruction, you win! Start a new game by using the same snack sticks again for more practice, swapping sticks with your opponent, or selecting two new sets of sticks to try different words.

Tips for Success:

- Each sticky word has parts that don't follow regular letter-sound patterns and must be learned by heart. These tricky parts are underlined on the snack sticks. Refer to the Play Guide for additional guidance on introducing sticky words to your child and strategies for reading them.
- In Book Series 1, 3, 4, 5, 6, and 7, a list of sticky words is included after the title page. Play this game using the snack sticks indicated before reading each book.
- If your child is in school, ask their teacher for a list of sticky words—also known as sight words or heart words—they're currently working on. Make your own set of sticks with them, making sure to include three bugs.
- When you draw an ant stick, which prompts a rhyme, remember the following:
 - Rhyming words may have different spelling patterns.
 - The goal of the ant stick is to produce rhyming words, even if they aren't real. Let your child have fun with nonsense words as long as they rhyme with the collected word.

Les Bâtonnets de Légumes des Mots Difficiles Règles du jeu

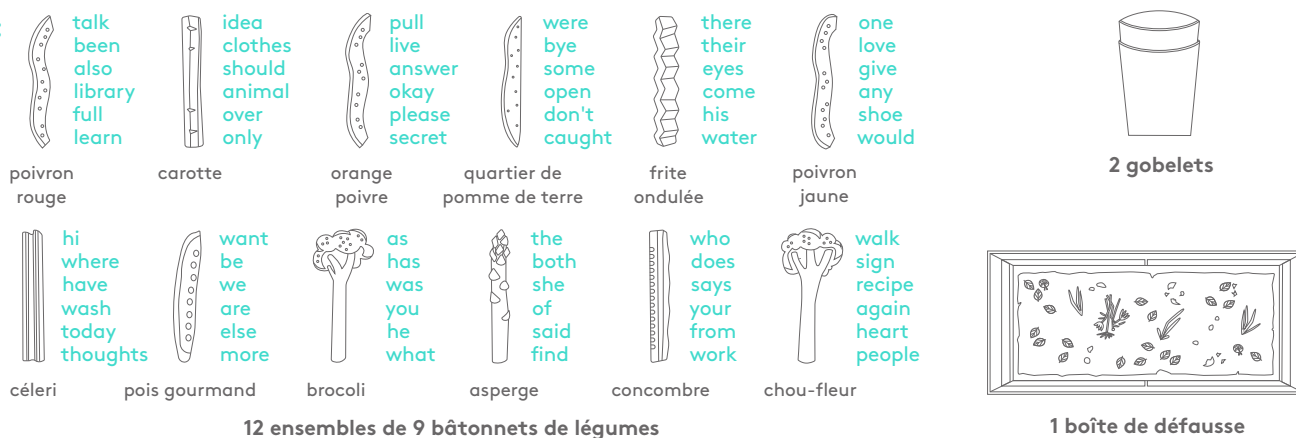
Nombre de joueurs : 2

Compétence : Mots irréguliers

But du jeu :

À tour de rôle, piochez des bâtonnets de légumes dans le gobelet de votre adversaire et lisez à haute voix les mots difficiles, c'est-à-dire des mots qui ne suivent pas les schémas prévisibles de prononciation. Gardez un œil sur les insectes coquins ! Ils pourront vous demander de faire des rimes, de lire les mots difficiles et de les utiliser dans une phrase. Le jeu se termine dès qu'un joueur a collecté trois insectes.

Contenu :



Mise en place du jeu :

- Donnez un ensemble de 9 bâtonnets de légumes à chaque joueur (voir la section Astuces savoir quel type de légume choisir).
- Placez 1 ensemble de bâtonnets de légumes dans chaque gobelet, en veillant à ce que les mots et les insectes soient orientés vers le bas et donc invisibles.

Comment jouer :

Le plus jeune joueur commence.

- Piochez un bâtonnet dans le gobelet de votre adversaire.
- Lisez le mot à haute voix et placez-le devant vous sur la table.

Si vous piochez un insecte et non un mot, placez l'insecte dans la boîte de défausse et suivez les instructions ci-dessous pour chaque catégorie :



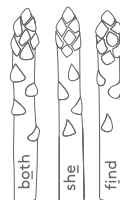
Fourmi : La fourmi mit au four de la mie ! Choisissez l'un des mots que vous avez collectés et dites un mot qui rime avec celui-ci.

tree key flea



Coccinelle : La coccinelle adore écouter ! Prononcez à haute voix tous les mots que vous avez collectés jusqu'à présent.

both she find



Chenille : La chenille adore lire ! Choisissez l'un des mots que vous avez collectés et utilisez-le dans une phrase.

She wanted to play outside after snack time.



Remarque : Si vous piochez un insecte mais que vous n'avez pas encore collecté de légumes avec des mots, placez votre bâtonnet insecte dans la boîte de défausse.

- Votre tour est maintenant terminé. Les joueurs piochent à tour de rôle des bâtonnets de légumes dans le gobelet de leur adversaire.

Fin de la partie :

Le jeu se termine dès qu'un joueur a pioché trois insectes. Faites ce que l'insecte vous demande... et vous avez gagné ! Vous pouvez faire une nouvelle partie avec les mêmes bâtonnets pour continuer à vous entraîner, échanger vos bâtonnets et ceux de votre adversaire ou encore choisir deux nouveaux ensembles de bâtonnets pour tester d'autres mots.

Astuces :

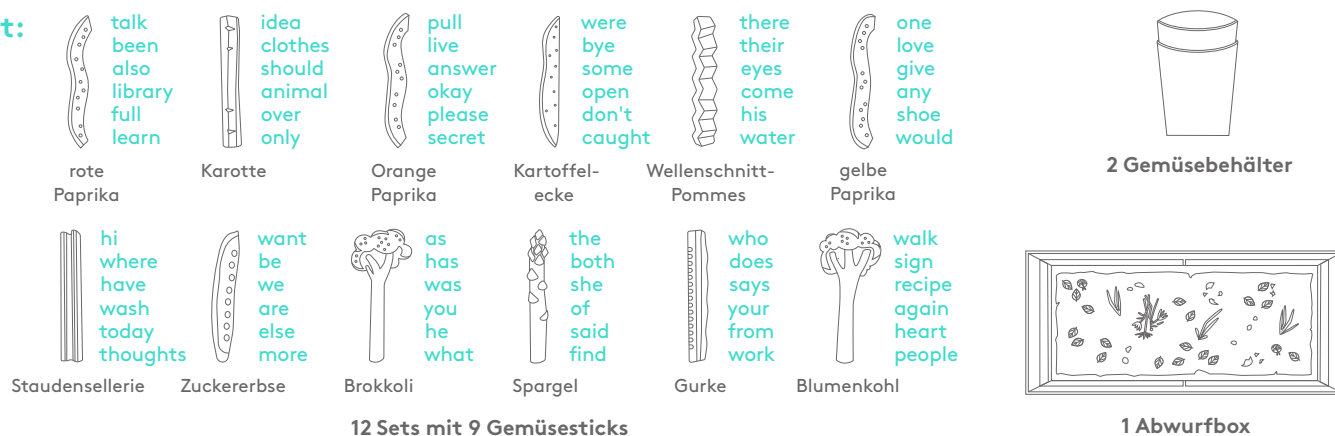
- Chaque mot difficile comporte des parties qui ne suivent pas les schémas de prononciation habituels et qu'il faut donc apprendre par cœur. Ces parties délicates sont soulignées sur les bâtonnets. Consultez le Carnet de Jeu pour obtenir des conseils supplémentaires sur la manière d'introduire les mots difficiles avec votre enfant et sur les stratégies à mettre en place pour les lire.
- Dans les séries de livres 1, 3, 4, 5, 6 et 7, une liste de mots difficiles est incluse après la page de titre. Jouez à ce jeu avec les bâtonnets de légumes mentionnés avant de lire ces livres.
- Si votre enfant est scolarisé, demandez à son enseignant une liste de mots difficiles sur lesquels il travaille actuellement. Fabriquez votre propre jeu de bâtonnets avec votre enfant, en veillant à inclure trois insectes.
- Lorsque vous piochez un bâtonnet fourmi, qui invite à trouver une rime, rappelez-vous que :
 - Les mots qui riment peuvent avoir des orthographes différentes.
 - Avec le bâtonnet fourmi, l'objectif est de produire des mots qui riment, même s'ils n'existent pas. Laissez votre enfant s'amuser avec des mots inventés, tant qu'ils riment avec le mot pioché.

Snacksticks „Grundwortschatz“ Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Es werden abwechselnd Snacksticks aus dem Behälter des Gegners gezogen und die Wörter laut vorgelesen. Diese Wörter folgen keinem regelmäßigen Buchstabenlaut-Muster. Aber Vorsicht vor den heimtückischen Käfern! Wenn du einen solchen erwischst, musst du Reime bilden, das Vorlesen der Grundwortschatz-Wörter üben und sie in einen Satz einbauen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Käfer ergattert hat.

Inhalt:

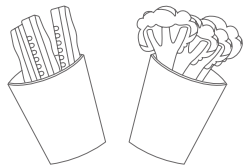


12 Sets mit 9 Gemüsesticks

1 Abwurfbox

Spielvorbereitung:

- Wählen Sie für jeden Spieler ein Set mit 9 Snacksticks aus (weitere Hinweise zur Auswahl des Gemüses finden Sie unter „Spieltipps“).
- Legen Sie 1 Set mit Snacksticks in den Behälter, wobei die Seiten mit Wort und Käfer nach unten zeigen und nicht zu sehen sind.



So wird gespielt:

Der jüngste Spieler beginnt.

- Ziehe einen Snackstick aus dem Behälter deines Gegners.
- Lies das Wort laut vor und lege es vor dir auf den Tisch.

Du hast einen Käfer statt eines Wortes gezogen:
Lege deinen Käfer in die Abwurfbox und befolge die Anweisungen zu den nachstehend aufgeführten Kategorien:



Ant: Ant can't plant pants! Wähle eines deiner schon ergatterten Wörter und nenne ein Wort, das sich darauf reimt.

tree key flea



Ladybug: Ladybug loves to listen!
Nenne alle Wörter, die du bisher ergattert konntest.

both she find



Inchworm: Inchworm loves to read!
Wähle eines deiner ergatterten Wörter und verwende es in einem Satz.

She wanted to play outside after snack time.



Hinweis: Wenn du einen Käfer ziehst, aber noch kein Gemüse mit Wörtern hast, legst du deinen Käfer-Gemüsestick in die Abwurfbox.

- Damit ist dein Spielzug beendet. Die Spieler ziehen abwechselnd Gemüsesticks aus dem Behälter des Gegners.

Ziel des Spiels:

Das Spiel endet, wenn du drei Käfer gezogen hast. Wenn du die Anweisungen des Käfers richtig befolgt hast, gewinnst du das Spiel! Spiele ein neues Spiel, bei dem dieselben Snacksticks zur vertieften Übung erneut verwendet werden. Die Sticks können auch mit dem Gegner getauscht werden. Oder ihr nehmt euch zwei neue Stick-Sets, um neue Wörter zu trainieren.

Spieltipps:

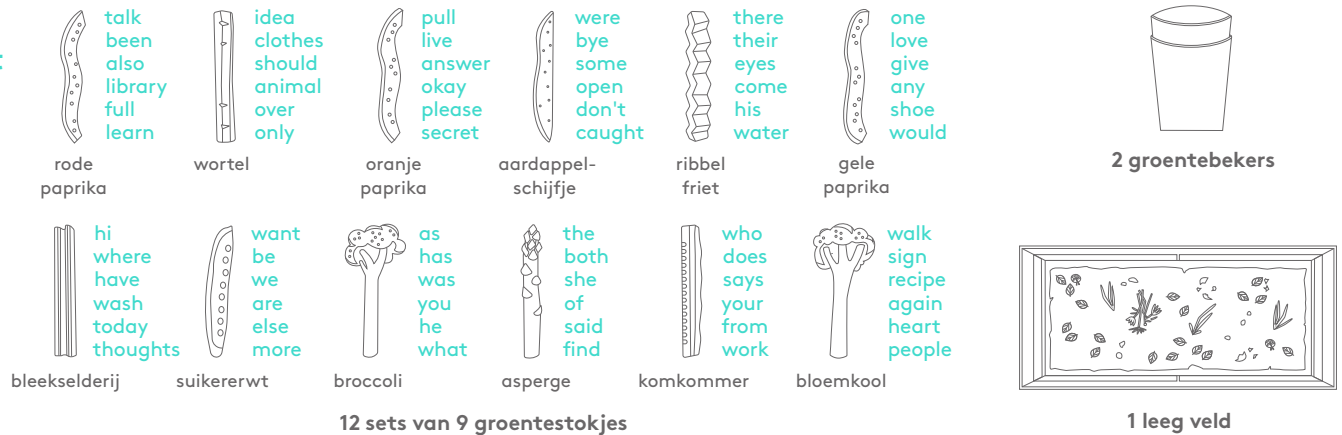
- Jedes Grundwortschatz-Wort hat Elemente, die nicht den üblichen Buchstabenlaut-Mustern folgen und auswendig gelernt werden müssen. Diese kniffligen Stellen sind auf den Snacksticks unterstrichen. In der Spielanleitung gibt es weitere Hinweise dazu, wie Sie Ihr Kind an Grundwortschatz-Wörter heranzuführen und das richtige Lesen trainieren.
- In den Buchreihen 1, 3, 4, 5, 6 und 7 befindet sich nach dem Titelblatt eine Liste mit Grundwortschatz-Wörtern. Spielen Sie dieses Spiel mit den genannten Snacksticks, bevor Sie die jeweiligen Bücher lesen.
- Wenn Ihr Kind schon Schüler ist, fragen Sie dessen Lehrer nach einer Liste mit Grundwortschatz-Wörtern (im Englischen auch als „sticky, sight oder heart words“ bekannt), an denen es gerade arbeitet. Bilden Sie mit dieser Liste eigene Sticks und vergessen Sie auch die drei Käfer nicht.
- Wer einen Ameisen-Stick zieht, wodurch ein Reim gefordert ist, für den gilt Folgendes:
 - Sich reimende Wörter können am Ende unterschiedliche Schreibweisen haben.
 - Die mit den Ameisen-Sticks gebildeten Reimwörter müssen nicht unbedingt reale Wörter sein. Lassen Sie Ihr Kind Spaß mit Quatschwörtern haben – solange sie sich auf das gezogene Wort reimen.

Snackstokjes met lastige woorden

Doel van het spel:

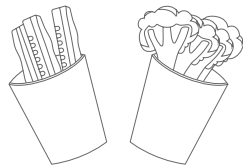
Spelers nemen om de beurt een snackstokje uit de beker van hun tegenstander en lezen de lastige woorden hardop — bij deze woorden klinken de letters niet zoals je zou verwachten. Maar kijk uit voor geniepige insecten! Ze vragen je om rijmpjes te maken en om lastige woorden te lezen of in een zin te gebruiken. Het spel is afgelopen zodra een speler drie insecten heeft verzameld.

Inhoud van het spel:



Vorbereiding van het spel:

- Neem per speler een set van 9 snackstokjes (extra hulp bij de keuze van de groenten vind je bij de Tips voor een geslaagd spel).
- Zet in elke beker 1 set snackstokjes met de woordjes en insecten naar beneden zodat de insecten en woorden niet zichtbaar zijn.



Verloop van het spel:

De jongste speler mag beginnen.

- Neem een snackstokje uit de beker van je tegenstander.
- Lees het woord hardop en leg het stokje voor je op tafel.

Als op het genomen stokje geen woord maar een insect staat, gooi het stokje dan in de doos met het lege veld en volg onderstaande instructies op basis van de afbeelding op je stokje:



Mier: Taal boeit een mier geen zier! Kies een van je reeds verzamelde woorden en bedenk een woord dat erop rijmt.

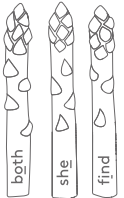
tree key flea



Lieveheersbeestje:

Lieveheersbeestjes luisteren liefst! Zeg hardop alle woorden die je tot nu toe al hebt verzameld.

both she find



Rups:

Rupsen zijn echte lettervreeters! Kies een van je verzamelde woorden en gebruik het in een zin.

She wanted to play outside after snack time.



Opmerking: Als je een insect hebt genomen terwijl je nog geen groenten met woorden hebt verzameld, leg je groentestokje met het insect dan in de doos met het lege veld.

- Jouw beurt is nu voorbij. De spelers trekken om de beurt een groentestokje uit de beker van hun tegenstander.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra je drie insecten hebt verzameld. Voer de opdracht van het derde insect uit en je hebt gewonnen! Start een nieuw spel met dezelfde snackstokjes om nog wat meer te oefenen, verwissel jouw stokjes met die van je tegenstander of kies twee nieuwe sets stokjes om andere woorden te proberen.

Tips voor een geslaagd spel:

- In elk lastig woord zitten delen waarvan de letters niet klinken zoals bij regelmatige woorden en die iedereen dus uit het hoofd moet leren. Deze moeilijke stukjes zijn op de snackstokjes onderstreept. Lees de Speelgids voor extra hulp wanneer je je kind wilt laten kennismaken met lastige woorden en voor strategieën om ze te lezen.
- In de Boekenreeksen 1, 3, 4, 5, 6 en 7 is na de titelpagina een lijst met lastige woorden opgenomen. Speel dit spel met de vermelde snackstokjes voordat je met het boek in kwestie aan de slag gaat.
- Als je kindje al naar school gaat, vraag dan aan de leerkracht een lijst met lastige woorden (ook wel zichtwoorden of weetwoorden genoemd) die momenteel in de klas behandeld worden. Maak daarmee je eigen set stokjes en zorg ervoor dat er ook drie insecten bij zitten.
- Wanneer je een stokje met een mier maakt (komt overeen met de opdracht om te rijmen), vergeet dan niet dat:
 - twee rijmwoorden misschien op een andere manier worden gespeld,
 - het stokje met de mier dient om kinderen rijmwoorden te laten maken die ze ook zelf mogen verzinnen. Je kindje mag zich dus gerust vermaken met woorden die helemaal niet bestaan, zolang ze maar rijmen op het woord dat op het genomen stokje staat.

Palitos de aperitivo con palabras visuales Instrucciones del juego

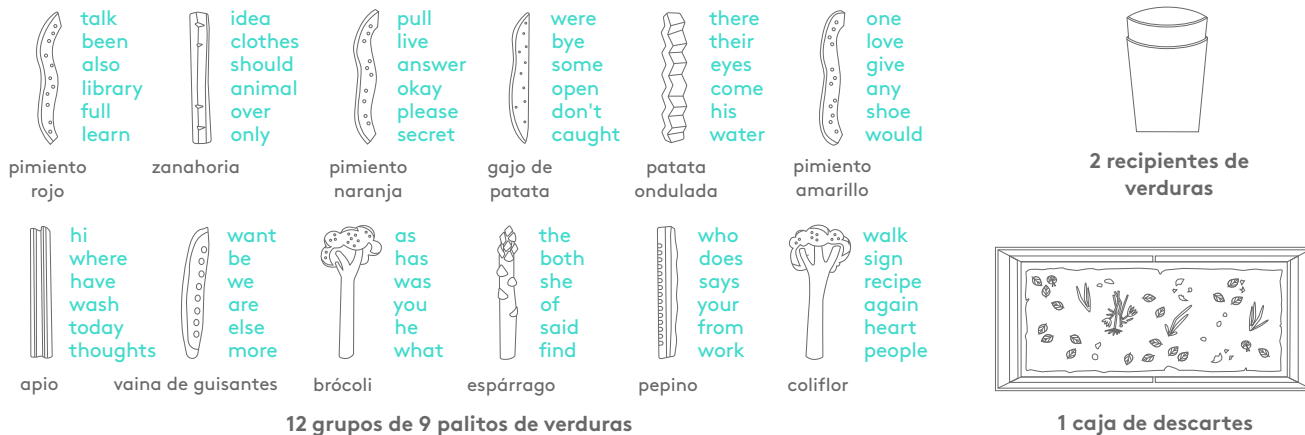
Número de jugadores: 2

Habilidad: Palabras irregulares

Objetivo del juego:

Por turnos, saca palitos de aperitivo del recipiente de tu oponente y lee en voz alta las palabras visuales, que no siguen patrones predecibles de letras y sonidos. ¡Cuidado con los bichos escurridizos! Te pedirán que hagas rimas, practiques la lectura de palabras visuales y las utilices en una frase. El juego termina cuando un jugador haya recogido tres bichos.

Qué incluye:



Preparación del juego:

- Elige un conjunto de 9 palitos de aperitivo para cada jugador (consulta la sección Trucos para ganar para obtener más información sobre la selección de verduras).
- Coloca 1 conjunto de palitos de aperitivo, con la palabra y el bicho hacia abajo, en cada recipiente, de manera que los bichos y las palabras no se vean.

Cómo jugar:

El jugador más joven empieza.

- Saca un palito de aperitivo del recipiente de tu oponente.
- Lee la palabra en voz alta y colócala en la mesa delante de ti.

Si sacas un bicho en lugar de una palabra coloca tu bicho en la caja de descartes y sigue las siguientes instrucciones para cada categoría:



Hormiga: ¡La hormiga no puede plantar pantalones! Elige una de las palabras recogidas y di una palabra que rime con ella.

tree key flea



Mariquita: ¡A la mariquita le encanta escuchar! Di en voz alta todas las palabras que has recogido hasta ahora.

both she find



Oruga: ¡A la oruga le encanta leer! Elige una de las palabras recopiladas y utilízala en una frase.

She wanted to play outside after snack time.



Nota: Si sacas un bicho pero aún no has recogido ninguna verdura con palabra, coloca tu palito de verdura con bicho en la caja de descartes.

- Tu turno ha terminado. Por turnos, los jugadores sacan palitos de verdura del recipiente de su oponente.

Fin del juego:

El juego termina cuando hayas sacado tres bichos. Después de seguir las instrucciones del bicho, ¡ganas! Empieza un nuevo juego de nuevo con los mismos palitos de aperitivo para practicar más: intercambia palitos con tu oponente o selecciona dos nuevos conjuntos de palitos para probar palabras diferentes.

Trucos para ganar:

- Cada palabra visual tiene partes que no siguen los patrones habituales de letra-sonido y deben aprenderse de memoria. Estas partes difíciles están subrayadas en los palitos de aperitivo. Consulta la Guía de juego para obtener más información sobre cómo presentar a tu hijo las palabras visuales y las estrategias para leerlas.
- En las series de libros 1, 3, 4, 5, 6 y 7, se incluye una lista de palabras visuales después de la portada. Juega a este juego con los palitos de aperitivo indicados antes de leer cada libro.
- Si tu hijo va a la escuela, pídele a su profesor una lista de palabras visuales (conocidas en inglés como «sticky words», «sight words» o «heart words») que estén aprendiendo en ese momento. Haz tu propio conjunto de palitos con ellas y asegúrate de incluir tres bichos.
- Cuando saques un palito con hormiga, que pide que se haga rima, recuerda lo siguiente:
 - Las palabras que riman pueden tener diferentes patrones ortográficos.
 - El objetivo del palito con hormiga es producir palabras que rimen, aunque no sean reales. Deja que tu hijo se divierta con palabras sin sentido siempre que rimen con la palabra recogida.

Snackpinde med ord Instruktioner

Antal spillere: 2

Færdighed: Uregelmæssige ord

Spillets formål:

I skal skiftes til at trække snackpinde fra modstanderens holder og læse klæbeordene højt – klæbeord er ord, der ikke følger forudsigelige bogstav-lydmønstre. Hold øje med luskede insekter! De beder dig om at lave rim, øve dig i at læse klæbeord og bruge dem i en sætning. Spillet slutter, når en spiller har indsamlet tre insekter.

Hvad er der i æsken:



rød peber



gulerod



appelsin
peber



kartoffel-
båd



bølgeskårede
fritter



gul
peber



2 grøntsagsholdere



selleri



sukkerærter



broccoli



asparges



agurk



blomkål

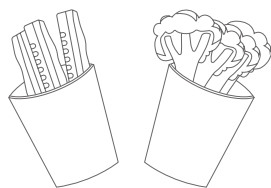


1 kasseringskasse

12 sæt med 9 grøntsagspinde

Spilopsætning:

- Vælg et sæt med 9 snackpinde til hver spiller (se tips til spillesucces for at få yderligere vejledning i valg af grøntsager).
- Placer et sæt snackpinde med ord- og insektenden nedad i hver holder, så insekterne og ordene ikke kan ses.



Sådan spiller du spillet:

Den yngste spiller starter.

- Træk en snackpind fra din modstanders holder.
- Læs ordet højt, og læg det på bordet foran dig.

Hvis du trækker et insekt i stedet for et ord, skal du lægge dit insekt i kasseringsæskeden og følge instruktionerne for hver kategori nedenfor:



Myre: Myren kan ikke plante bukser! Vælg et af dine indsamlede ord, og sig et ord, der rimer på det.

træ nøgle loppe



mariehøne: Mariehønen elsker at lytte! Sig alle de ord højt, du har samlet indtil nu.

både hun finde



Kålorm: Kålormen elsker at læse! Vælg et af dine indsamlede ord, og brug det i en sætning.

Hun ville gerne lege udenfor efter sin snack.



NB: Hvis du trækker et insekt, men ikke har samlet grøntsager med ord endnu, skal du lægge din insektgrøntsagspind i kasseringsæskeden.

- Din tur er nu forbi. Spillerne skiftes til at trække grøntsagspinde fra modstanderens holder.

Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når du har trukket tre insekter. Når du har fulgt insektets instruktioner, vinder du! Start et nyt spil ved at bruge de samme snackpinde igen for at øve dig mere, bytte pinde med din modstander eller vælg to nye sæt pinde for at prøve andre ord.

Tip til spillesucces:

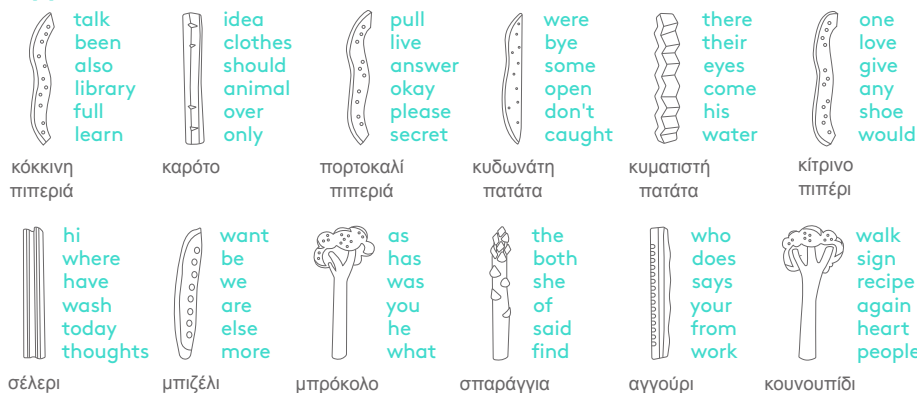
- Hvert klæbeord har dele, der ikke følger almindelige bogstav-lydmønstre, og som skal læres udenad. Disse vanskelige dele er understreget på snackpindene. Se spillevejledningen for at få yderligere vejledning i at introducere klæbeord for dit barn og strategier til at læse dem.
- I bogserie 1, 3, 4, 5, 6 og 7 findes der en liste med klæbeord efter titelbladet. Spil dette spil med de angivne snackpinde, før du læser hver bog.
- Hvis dit barn går i skole, kan du bede læreren om en liste over klæbeord – også kaldet synsord eller hjerteord – som klassen arbejder med i øjeblikket. Lav dit eget sæt pinde med dem, og sørg for at have tre insekter med.
- Når du tegner en myrepind, som giver anledning til et rim, skal du huske på følgende:
 - Ord, der rimer, kan have forskellige stavemønstre.
 - Målet med myrepinden er at producere ord, der rimer, selv om de ikke er rigtige. Lad dit barn have det sjovt med vrøvleord, så længe ordene rimer på det indsamlede ord.

Παιχνίδι με λαχανικά Οδηγίες παιχνιδιού

Στόχος του παιχνιδιού:

Τραβήξτε εναλλάξ λαχανικά από τη θήκη του αντιπάλου σας και διαβάστε φωναχτά τις συνδυαστικές λέξεις - πρόκειται για λέξεις που δεν ακολουθούν προβλέψιμα μοτίβα γραμμάτων-ήχων. Προσέξτε τα πονηρά έντομα! Θα σας ζητήσουν να φτιάξετε ομοιοκαταληξίες, να εξασκηθείτε στην ανάγνωση συνδυαστικών λέξεων και να τις χρησιμοποιήσετε σε μια πρόταση. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης συγκεντρώσει τρία έντομα.

Περιλαμβάνονται



12 σετ των 9 στικ λαχανικών

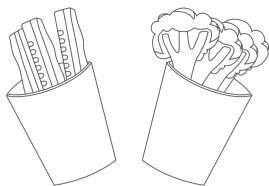
2 θήκες για λαχανικά



1 κουτί απόρριψης

Στήσιμο παιχνιδιού:

- Επιλέξτε ένα σετ από 9 λαχανικά για κάθε παίκτη (δείτε Συμβουλές για επιτυχία για πρόσθετες οδηγίες σχετικά με την επιλογή λαχανικών).
- Τοποθετήστε 1 σετ λαχανικών με τις καταλήξεις των λέξεων και των εντόμων προς τα κάτω, σε κάθε θήκη, έτσι ώστε τα έντομα και οι λέξεις να μην είναι ορατά.



Πώς παίζεται:

Ο νεότερος παίκτης παίζει πρώτος.

- Τραβήξτε ένα λαχανικό από τη θήκη του αντιπάλου σας.
- Διαβάστε δυνατά τη λέξη και τοποθετήστε την στο ταμπλό μπροστά σας.

Αν τραβήξετε ένα έντομο αντί για μια λέξη, τοποθετήστε το έντομο στο κουτί απόρριψης και ακολουθήστε τις οδηγίες για κάθε κατηγορία παρακάτω:



Μυρμύγκι: Ant can't plant pants!
Επιλέξτε μία από τις λέξεις που συλλέξατε και πείτε μια λέξη που κάνει ομοιοκαταληξία με αυτήν.

tree key flea



Πασχαλίτσα: Ladybug loves to listen! Πείτε δυνατά όλες τις λέξεις που έχετε συλλέξει μέχρι τώρα

both she find



Κάμπια: Inchworm loves to read!
Επιλέξτε μία από τις λέξεις που συλλέξατε και χρησιμοποιήστε την σε μια πρόταση.

She wanted to play outside after snack time.



Σημείωση: Αν τραβήξετε ένα έντομο αλλά δεν έχετε συλλέξει ακόμα κανένα λαχανικό με λέξεις, τοποθετήστε το στικ με το έντομο στο κουτί απόρριψης.

- Η σειρά σας τελείωσε. Οι παίκτες τραβούν εναλλάξ στικ λαχανικών από τη θήκη του αντιπάλου τους.

Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν τραβήξετε τρία έντομα. Αφού ακολουθήσετε τις οδηγίες του εντόμου, κερδίζετε! Ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι χρησιμοποιώντας ξανά τα ίδια στικς για περισσότερη εξάσκηση, ανταλλάσσοντας στικς με τον αντίπαλό σας ή επιλέγοντας δύο νέα σετ στικς για να δοκιμάσετε διαφορετικές λέξεις.

Συμβουλές για την επιτυχία:

- Κάθε συνδυαστική λέξη αποτελείται από μέρη που δεν ακολουθούν τα συνηθισμένα μοτίβα γραμμάτων-ήχων και πρέπει κανείς να τα γνωρίζει απ' έξω. Αυτά τα δύσκολα σημεία είναι υπογραμμισμένα στα λαχανικά. Ανατρέξτε στον Οδηγό παιχνιδιού για πρόσθετες οδηγίες σχετικά με την παρουσίαση των συνδυαστικών λέξεων στο παιδί σας και τις στρατηγικές για την ανάγνωσή τους.
- Στις σειρές βιβλίων 1, 3, 4, 5, 6 και 7, μετά τη σελίδα του τίτλου περιλαμβάνεται ένας κατάλογος με συνδυαστικές λέξεις. Παίξτε αυτό το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τα λαχανικά που αναφέρονται πριν από την ανάγνωση κάθε βιβλίου.
- Αν το παιδί σας πηγαίνει σχολείο, ζητήστε από τον δάσκαλό του μια λίστα με συνδυαστικές λέξεις - γνωστές και ως λέξεις υψηλής συχνότητας - τις οποίες μαθαίνει τη δεδομένη στιγμή. Φτιάξτε το δικό σας σετ από στικς με αυτές, φροντίζοντας να συμπεριλάβετε τρία έντομα.
- Όταν τραβάτε ένα στικ μυρμηγκιού, το οποίο προκαλεί μια ομοιοκαταληξία, να θυμάστε τα εξής:
 - Οι ομοιοκατάληκτες λέξεις μπορεί να έχουν διαφορετικά ορθογραφικά μοτίβα.
 - Ο στόχος του στικ μυρμηγκιού είναι να παράγει ομοιοκατάληκτες λέξεις, ακόμη και αν αυτές δεν είναι πραγματικές. Αφήστε το παιδί σας να διασκεδάσει με τις λέξεις χωρίς νόημα, αρκεί να κάνουν ομοιοκαταληξία με τη λέξη.

Bastoncini gustosi per parole difficili Istruzioni di gioco

Numero di giocatori: 2
Abilità: Parole irregolari

Scopo del gioco:

A turno, pescare i bastoncini dal contenitore dell'avversario e leggere ad alta voce le parole irregolari: si tratta di parole che non seguono schemi prevedibili di lettere e suoni. Tenere d'occhio gli insetti insidiosi! Vi chiederanno di creare rime, di esercitarvi a leggere le parole irregolari e di usarle in una frase. La partita termina quando un giocatore ha raccolto tre insetti.

Contenuto



peperone rosso



carota



peperone arancione



spicchio di patata



frittura croccante



peperone giallo



2 porta-verdure



sedano



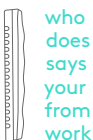
pisello



broccolo



asparago



cetriolo



cavolfiore

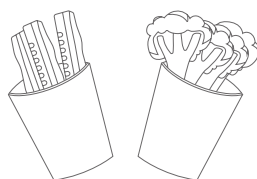


1 scatola per gli scarti

12 set di 9 bastoncini di verdure

Svolgimento:

- Scegliere un set di 9 bastoncini per ogni giocatore (vedere Suggerimenti per vincere per ulteriori indicazioni sulla scelta delle verdure).
- Posizionare 1 set di bastoncini, con l'estremità delle parole e degli insetti rivolta verso il basso, in ogni supporto, in modo che gli insetti e le parole non siano visibili.



Come si gioca:

Il giocatore più giovane inizia per primo.

- Pescare un bastoncino dal contenitore dell'avversario.
- Leggere la parola ad alta voce e metterla sul tavolo di fronte a sé.

Se si pesca un insetto invece di una parola, mettere l'insetto nella scatola degli scarti e seguire le istruzioni riportate di seguito per ogni categoria:



Formica: La formica non pianta le piante! Scegliere una delle parole raccolte e pronunciare una parola che faccia rima con essa.

tree key flea



Coccinella: La coccinella ama ascoltare! Pronuncia ad alta voce tutte le parole raccolte finora.

both she find



Bruco: Il bruco ama leggere! Scegliere una delle parole raccolte e usala in una frase.

She wanted to play outside after snack time.



Note: Se peschi un insetto ma non hai ancora raccolto verdure con parole, mettere il bastoncino di verdure con l'insetto nella scatola per gli scarti.

- Il tuo turno è terminato. I giocatori pescano a turno i bastoncini di verdure dal contenitore dell'avversario.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando si estraggono tre insetti. Dopo aver seguito le istruzioni dell'insetto, si vince! Iniziare una nuova partita utilizzando di nuovo gli stessi bastoncini per fare più pratica, scambiando i bastoncini con l'avversario o scegliendo due nuovi set di bastoncini per provare parole diverse.

Suggerimenti per vincere:

- Ogni parola irregolare ha degli elementi che non seguono gli schemi regolari lettera-suono e devono essere imparate a memoria. Questi elementi difficili sono sottolineati sui bastoncini per la merenda. Per ulteriori indicazioni per introdurre le parole irregolari ai bambini e sulle strategie di lettura, consultare la Guida al gioco.
- Nelle serie di libri 1, 3, 4, 5, 6 e 7, dopo il frontespizio è riportato un elenco di parole irregolari. Giocare usando i bastoncini per la merenda indicati prima di leggere ciascun libro.
- Se il bambino frequenta la scuola, chiedere all'insegnante un elenco di parole irregolari, note anche come sight words (parole a vista) o heart words (parole del cuore), su cui sta lavorando. Creare con i giocatori il proprio set di bastoncini, assicurandosi di includere tre insetti.
- Quando si preleva un bastoncino formica, che suggerisce una rima, ricordare quanto segue:
 - Le parole in rima possono avere schemi di sillabazione diversi.
 - L'obiettivo del bastoncino formica è recitare parole in rima, anche se non sono reali. Lasciare che il bambino si diverta con parole senza senso, purché facciano rima con la parola raccolta.

Słowne warzywa Instrukcja do gry

Cel gry:

Wyciąganie na zmianę warzyw z pojemniczka drugiego gracza i odczytywanie na głos umieszczonych na nich słów, które niekoniecznie wymawia się tak, jak może się wydawać. Trzeba też uważać na podstępne robaczki! Mogą poprosić o utworzenie rymu, odczytanie słów na głos i użycie ich w zdaniach. Gra kończy się po zebraniu trzech robaczek.

Zawartość zestawu:



czerwona papryka

marchew

pomarańczowa papryka

ćwiartka ziemniaka

karbowana frytka

żółta papryka

2 pojemniczki na warzywa



seler

groszek

brokuł

szparag

ogórek

kalafior

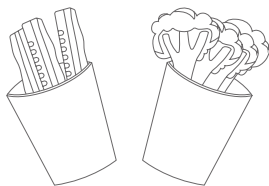
12 zestawów po 9 słupków warzywnych



1 pojemnik na bioodpady

Przygotowanie gry:

- Wybierz po 9 warzywnych słupków dla każdego z graczy (patrz Wskazówki, aby dowiedzieć się, jak je najlepiej dobrać).
- Umieść po jednym zestawie warzyw w każdym z pojemników, tak aby słowa i robaczki były niewidoczne.



Zasady gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy.

- Wyciągnij jeden słupek z pojemniczka drugiego gracza.
- Przeczytaj na głos umieszczone na nim słowo i odłóż słupek na stół przed sobą.

Jeśli wylosujesz słupek z robaczkiem zamiast słowa, wrzuć robaczywe warzywo do pojemnika na bioodpady i postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi opisanych poniżej symboli.



Mrówka: Mrówka to nie boża krówka! Wybierz jedno z zebranych słów i podaj wyraz, który się z nim rymuje.

tree key flea



Biedronka: Biedronki chętnie słuchają! Wypowiedz na głos wszystkie zebrane do tej pory słowa.

both she find



Gąsienica: Gąsienice uwielbiają czytać! Wybierz jedno z zebranych słów i użyj go w zdaniu.

She wanted to play outside after snack time.



Uwaga: Jeśli gracz wylosuje warzywo z robaczkiem, ale nie zebrał jeszcze żadnych warzyw ze słowami, odkłada robaczywe warzywo do pojemnika na bioodpady.

- Tura dobiega końca. Gracze na zmianę losują warzywne słupki z pojemniczka przeciwnika.

Zakończenie gry:

Gra kończy się po zebraniu trzech robaczek.

Po wykonaniu polecenia danego robaczka wygrywasz!

Rozpoczynając nową grę, można ponownie użyć tych samych warzywnych słupków, żeby lepiej przećwiczyć poznany już zestaw słów, zamienić się słupkami z przeciwnikiem lub wybrać dwa nowe zestawy słupków, żeby poznać inne słowa.

Wskazówki:

- Każde ze słów umieszczonych na słupkach zawiera elementy, które są wyjątkami fonetycznymi, a ich wymowy trzeba się nauczyć na pamięć. Te trudniejsze fragmenty słów są podkreślone. Dodatkowe wskazówki dotyczące wprowadzania „przyczepnych” słów i sposobów nauki ich odczytywania znajdziesz w Przewodniku po zabawach.
- W książkach numer 1, 3, 4, 5, 6 i 7, tuż za stroną tytułową, znajduje się lista takich słów. Zagraj w tę grę z wykorzystaniem odpowiednich słupków przed przeczytaniem kolejnych książek.
- Jeśli Twoje dziecko chodzi już do szkoły, poproś nauczyciela o listę tego typu słów, które aktualnie są omawiane na zajęciach. Stwórz z nich własny zestaw słupków, pamiętając, by zawierał trzy robaczki.
- Jeśli wylosujesz słupek z mrówką, co wymaga podania rymującego się słowa, pamiętaj o tym, że:
 - Czasem pisownia rymujących się słów może być zupełnie inna.
 - Celem słupka z mrówką jest podanie słów, które się rymują, nawet jeśli są zmyślone. Pozwól dziecku bawić się cudacznymi słowami, o ile rymują się z wylosowanym słowem.

Lanchinhos de palavras irregulares Instruções do jogo

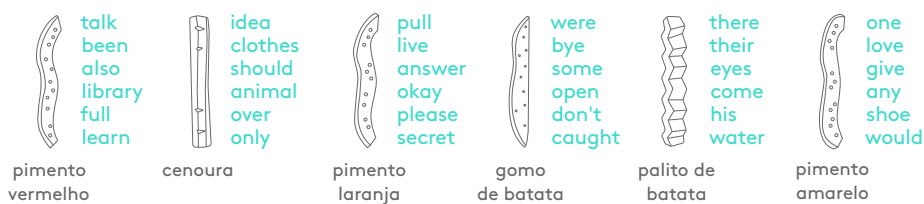
Número de jogadores: 2

Aptidões: Palavras irregulares

Objetivo do jogo:

Jogar à vez para tirar lanchinhos-palitos do suporte do adversário e ler palavras irregulares em voz alta – são palavras que não seguem padrões previsíveis de letras e sons. Cuidado com os insetos sorrateiros! Pedem para fazer rimas, praticar a leitura de palavras irregulares e usá-las numa frase. O jogo termina quando um jogador tiver recolhido três insetos.

O que está incluído:



12 conjuntos de 9 palitos de vegetais

2 suportes para vegetais



1 caixa de descarte

Preparação do jogo:

- Escolher um conjunto de 9 palitos para cada jogador (ver Dicas para o sucesso para mais orientações sobre a seleção de vegetais).
- Colocar 1 conjunto de palitos, com a palavra e o inseto virados para baixo, em cada suporte, para que os insetos e as palavras não fiquem à vista.

Como jogar:

O jogador mais novo é o primeiro.

- Tira um palito do suporte do teu adversário.
- Lê a palavra em voz alta e coloca-a na mesa à tua frente.

Se tirares um inseto em vez de uma palavra, coloca o inseto na caixa de descarte e segue as instruções para cada categoria abaixo:



Formiga: A formiga não enche a barriga! Escolhe uma das palavras que recolheste e diz uma palavra que rime com ela.

tree key flea



Joaninha: A joaninha gosta de ouvir! Diz em voz alta todas as palavras que recolheste até agora.

both she find



Lagarta: A lagarta adora ler! Escolhe uma das palavras recolhidas e utiliza-a numa frase.

She wanted to play outside after snack time.



Nota: Se tirares um inseto mas ainda não tiveres recolhido vegetais com palavras, coloca o teu palito com inseto na caixa de descarte.

- A tua vez acabou. Os jogadores retiram à vez os palitos de vegetais do suporte do adversário.

Fim do jogo:

O jogo termina quando tiveres tirado três insetos. Depois de seguirem as instruções do inseto, ganhaste! Começa um novo jogo utilizando novamente os mesmos palitos para praticar mais, trocando os palitos com o teu adversário ou selecionando dois novos conjuntos de palitos para experimentar palavras diferentes.

Dicas para o sucesso:

- Cada palavra irregular tem partes que não seguem os padrões regulares de letras e sons e têm de ser aprendidas de cor. As partes mais difíceis estão sublinhadas nos palitos. Consulte o Guia do Jogo para obter orientações adicionais sobre a apresentação de palavras irregulares ao seu filho e estratégias para as ler.
- Nas Séries de livros 1, 3, 4, 5, 6 e 7, é incluída uma lista de palavras irregulares após a folha de rosto. Pratique este jogo usando os palitos indicados antes da leitura de cada livro.
- Se o seu filho andar na escola, peça ao professor uma lista de palavras irregulares – também conhecidas como vocabulário visual ou palavras de fonética irregular – com que ele está a trabalhar atualmente. Faça o seu próprio conjunto de palitos com elas, certificando-se de que inclui três insetos.
- Quando sair um palito de formiga, que pede uma rima, lembre-se do seguinte:
 - As palavras que rimam podem ter padrões ortográficos diferentes.
 - O objetivo do palito de formiga é produzir palavras que rimam, mesmo que não sejam reais. Deixe o seu filho divertir-se com palavras sem sentido, desde que rimem com a palavra recolhida.

Set the Scene Storytelling Stage Activity Guide

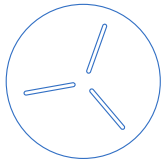
Skill: Storytelling

Objective:

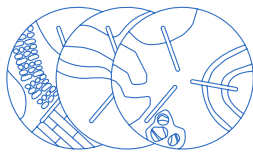
Use props, characters, and scenic elements to bring a story to life. Develop language and storytelling skills by creating any story you can dream up, adding prompts and twists along the way.

Getting Ready:

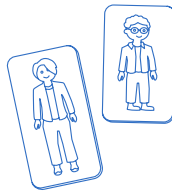
- Place the stage in the center of the playing area.
- Shuffle the **Story Starters** and **Story Twists** cards and set them face down in two separate piles.
- Place the additional story elements—characters, props, and scenes—nearby.



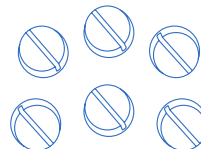
1 stage



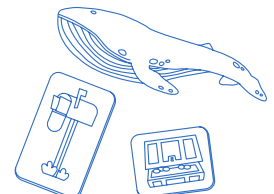
3 ground panels



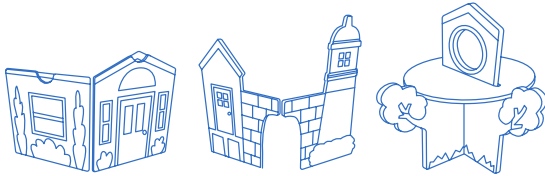
15 characters



6 stands



21 props



3 scenes—home, seaside, and tree fort



20 Story Starters cards



28 Story Twists cards

Ways to Play:

There are many ways to create stories using the Set the Scene Storytelling Stage, each with unique opportunities for developing language, storytelling, and creativity.

Prop play

Your child may want to play with the scenes and elements on their own without prompts or twists. This is a great way for them to get familiar with the tools they can use to tell a story. When they're done, ask them about their play and encourage them to use elements from it the next time they tell a story.

Cards only

Use the cards independently for interactive storytelling as players take turns making up parts of the story. Pick 1 Story Starter and 3 Story Twists. Read the Story Starter aloud and have someone get the story started. Every player adds a little bit more to the story as it develops. Add a Story Twist—or a few—and repeat the process, allowing everyone to contribute as the story builds.

Silent story

Have one person act out a story without talking. After the silent story is over, another player gets to guess the story by telling it themselves. You might also try having one player narrate the silent story as it's happening.

Set the Scene

Combine all the elements for a storytelling adventure that brings stories to life on stage. Refer to the guide on the following pages to get started.

Getting Started:

Use the framework below to help storyteller(s) build a story using as many pieces as desired.

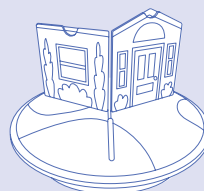
1. Set the scene

Pick a **Story Starters** card and read it aloud.

- Set up a scene to go with the selected Story Starter by placing it into the slots on the stage.
- Select character(s) and additional scenic elements and bring them to the scene.

Example Story Development

Something smelled strange, and I had to get out of there!



Prompts

- Where do you think this happened?
- Who was there?
- What might they have had with them?
- Do you think this happened inside or outside?

2. Jump into the story

Use the **Story Starters** card to jump into the story with your setup.

- Read the Story Starter again aloud to help get the story flowing.
- Use prompts or connecting words (then, until, etc.) to help if needed.

Example Story Development

There was an awful smell coming from the living room.



I grabbed my shirt, pulled it over my nose, and headed for the open window to get some fresh air.

Prompts

- What happened first?
- What happened next?
- And then what?
- It all started one day when...
- One morning/evening/stormy night/etc. ...

3. Add a twist

As the story develops, pick a **Story Twists** card and read it aloud.

- Choose one that works with your story, or for an extra challenge, draw one at random.
- Get creative to work the Story Twist into the story.

Example Story Development



I started to feel sick...

... but I had to find something to stop the smell. I decided to investigate.

... I grabbed my detective kit and began looking around the room for clues.

Prompts

- How did that happen?
- How did that change their plans?
- What did they think?
- How did they feel?
- What was their new plan?

4. What happens in the end?

As the **story** winds down, ask questions about how the storyteller ended the story or talk about how it might end.

Example Story Development

Moments later, my dad walked into the kitchen with a big bag of trash.



"Look what we forgot to take out before vacation," he said, and walked out the door.

Prompts

- How did they solve the problem?
- How did everyone feel in the end?
- What kind of ending do you think this story has (happy, silly, mysterious)?

Things to know:

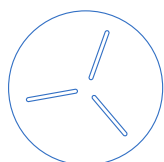
- Storytelling is a skill that builds over time. Early stories your child tells on their own may contain only a few narrative elements, like a main character and a destination. Their stories may be simple sequences of events, one leading to another. As your child becomes more comfortable with the components of a narrative, they'll start to work in elements like conflict, resolution, and narrative structure.
- If storytelling doesn't initially feel natural to your child (or to you), start by working together to build a simple story with the Storytelling Stage. Focus on creating a story with a main character and a simple structure with a beginning, middle, and end.
- Engage with their story. When they pause, try asking: "Wow, how did your characters end up there?" or "Your character's response to that Story Twist was so interesting. I wondered what their solution would be." See the Storytelling section of The Play Guide for additional guidance on how to prompt your child to include even more elements.
- When using the Set the Scene Storytelling Stage, take turns playing the role of audience and storyteller with your child. They benefit from hearing you, and others, model even simple storytelling. It doesn't have to be complex or filled with twists and turns. When your child hears your stories, they start to incorporate more elements into their own.

Objectif :

Utiliser des accessoires, des personnages et des éléments scéniques pour donner vie à une histoire. Développer des compétences langagières et narratives en créant n'importe quelle histoire de son choix, agrémentée de rebondissements en cours de route.

Préparation :

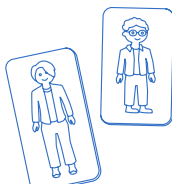
- Placez la scène au centre de la zone de jeu.
- Mélangez les cartes **Story Starters** et **Story Twists**, et placez-les face cachée en deux piles distinctes.
- Placez les autres éléments de l'histoire (personnages, accessoires et décors) à proximité.



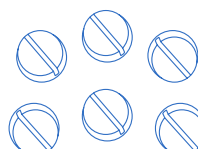
1 scène



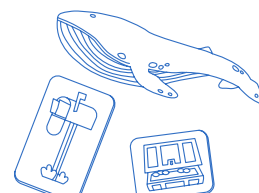
3 panneaux de sol



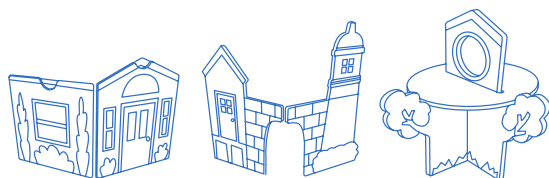
15 personnages



6 supports



21 accessoires



3 décors : maison, bord de mer et cabane dans les arbres



20 cartes Story Starters



28 cartes Story Twists

Comment jouer :

Il existe de nombreuses façons de créer des histoires à l'aide de l'activité Planter le décor – Phase de la narration, chacune offrant des possibilités uniques de développement du langage, de la narration et de la créativité.

Avec des accessoires

Votre enfant peut avoir envie de jouer avec les décors et les éléments par lui-même, sans suggestions ni rebondissements. C'est un excellent moyen pour lui de se familiariser avec les outils qu'il a à sa disposition pour raconter une histoire. Lorsqu'il a terminé, posez-lui des questions sur son histoire et encouragez-le à réutiliser certains éléments pour sa prochaine histoire.

Cartes uniquement

Les cartes peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres pour permettre une narration interactive, les joueurs inventant à tour de rôle des parties de l'histoire. Choisissez 1 Début d'histoire et 3 Rebondissements. Lisez le Début d'histoire à haute voix et demandez à quelqu'un de commencer l'histoire. Chaque joueur contribue à l'histoire à mesure qu'elle se développe. Ajoutez un – ou plusieurs – Rebondissement(s) et répétez le processus en permettant à chacun de contribuer à la construction de l'histoire.

Histoire muette

Demandez à une personne d'interpréter une histoire sans parler. Une fois cette histoire muette terminée, un autre joueur la raconte d'après ce qu'il en a compris. Vous pouvez également demander à un joueur de raconter l'histoire muette et à mesure qu'elle se déroule.

Planter le décor

Associez tous les éléments pour créer une aventure qui donne vie aux histoires sur la scène. Reportez-vous au guide proposé en page suivante pour savoir par où commencer.

Comment débiter :

Utilisez le cadre ci-dessous pour aider le ou les conteurs à construire une histoire en utilisant un nombre illimité d'éléments.

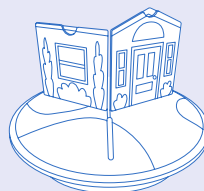
1. Planter le décor

Piochez une carte **Story Starters** et lisez-la à haute voix.

- Installez un décor correspondant au début d'histoire sélectionné en le plaçant dans les emplacements prévus à cet effet sur la scène.
- Sélectionnez le ou les personnages et les éléments scéniques supplémentaires pour les intégrer au décor.

Exemple de développement narratif

Il y avait une drôle d'odeur et il fallait que je sorte de là !

**Suggestions**

- Où cela s'est-il produit, à ton avis ?
- Qui était présent ?
- Qu'est-ce qu'ils pouvaient bien avoir affaire avec ça ?
- À ton avis, est-ce que cela s'est produit à l'intérieur ou à l'extérieur ?

2. Entrer dans l'histoire

Utilisez la carte **Story Starters** pour lancer l'histoire.

- Lisez à nouveau la carte Début d'histoire à voix haute pour faciliter le démarrage.
- Utilisez des suggestions ou des mots de liaison (puis, jusqu'à, etc.) pour aider si besoin.

Exemple de développement narratif

Une odeur nauséabonde se dégageait du salon.



J'ai attrapé ma chemise, je l'ai mise sur mon nez et je me suis dirigé vers la fenêtre ouverte pour respirer un peu d'air frais.

Suggestions

- Que s'est-il passé en premier ?
- Que s'est-il passé ensuite ?
- Et après ?
- Tout a commencé un jour où...
- Un matin/Un soir/Une nuit d'orage/etc. ...

3. Ajouter un rebondissement

Au fil de l'histoire, piochez une carte **Story Twists** et lisez-la à haute voix.

- Choisissez-en une qui correspond à votre histoire ou, pour compliquer un peu les choses, tirez-en une au hasard.
- Faites preuve de créativité pour intégrer le rebondissement à l'histoire.

Exemple de développement narratif



J'ai commencé à me sentir mal...

... mais il fallait que je trouve quelque chose pour arrêter l'odeur. J'ai décidé d'enquêter.

... J'ai pris mon kit de détective et j'ai commencé à chercher des indices dans la pièce.

Suggestions

- Comment cela s'est-il produit ?
- En quoi cela a-t-il changé leurs plans ?
- Qu'en ont-ils pensé ?
- Qu'ont-ils ressenti ?
- Quel est leur nouveau plan ?

4. Que se passe-t-il à la fin ?

À mesure que l'histoire se déroule, posez des questions sur la façon dont le conteur a terminé l'histoire ou dont elle pourrait se terminer.

Exemple de développement narratif

Quelques instants plus tard, mon père est entré dans la cuisine avec un grand sac poubelle.



« Regardez ce que nous avons oublié de sortir avant les vacances », a-t-il dit en passant la porte.

Suggestions

- Comment ont-ils résolu le problème ?
- Comment tout le monde s'est-il senti à la fin ?
- À ton avis, quelle pourrait être la fin de cette histoire (heureuse, ridicule, mystérieuse) ?

Ce qu'il faut savoir :

- La narration est une compétence qui s'acquiert avec le temps. Les premières histoires que votre enfant raconte seul peuvent ne contenir que quelques éléments narratifs, comme un personnage principal et une destination. Leurs histoires peuvent être de simples séquences d'événements, l'un menant à l'autre. À mesure que votre enfant se familiarisera avec les composantes d'un récit, il commencera à travailler sur des éléments tels que la péripétie, la résolution et la structure narrative.
- Si la narration ne semble pas naturelle à votre enfant (ou à vous-même), commencez par construire ensemble une histoire simple à l'aide de la Phase de la narration. Concentrez-vous sur l'invention d'une histoire avec un personnage principal et une structure simple comprenant un début, un milieu et une fin.
- Intéressez-vous à son histoire. Lorsqu'il s'interrompt, posez-lui ce genre de questions : « Comment tes personnages sont-ils arrivés là ? » ou « La réaction de ton personnage à ce rebondissement est très intéressante. Je me demande quelle solution il va trouver. » Consultez la section Raconter une histoire du Carnet de Jeu pour obtenir des conseils supplémentaires sur la manière d'inciter votre enfant à inclure encore plus d'éléments.
- Lorsque vous utilisez l'activité Planter le décor – Phase de la narration, incarnez à tour de rôle le spectateur et le conteur avec votre enfant. Vous entendre, vous et d'autres personnes, raconter des histoires, même simples, lui sera profitable. Elles n'ont pas besoin d'être complexes ou pleines de rebondissements. En entendant vos histoires, il commencera à intégrer davantage d'éléments dans les siennes.

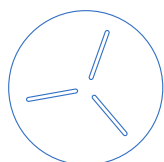
Den Schauplatz festlegen Erzählbühne Anleitung

Zielvorgaben:

Verwenden Sie Requisiten, Figuren und Kulissenelemente, um eine Geschichte zum Leben zu erwecken. Trainieren Sie sprachliches und erzählerisches Geschick: Erfinden Sie eine beliebige Geschichte und fügen Sie beim Erzählen Denkanreize und interessante Wendungen hinzu.

Vorbereiten:

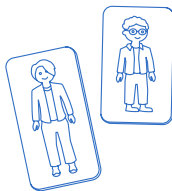
- Stellen Sie die Bühne in die Spielmitte.
- Mischen Sie die Karten „Story Starters“ und „Story Twists“ und legen Sie sie verdeckt in zwei getrennten Stapeln ab.
- Legen Sie die weiteren Geschichtenelemente – Figuren, Requisiten und Kulissen – daneben aus.



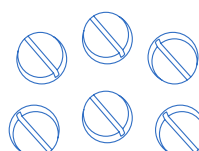
1 Bühne



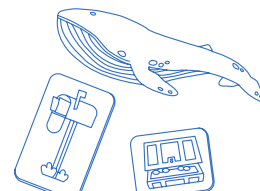
3 Bodenplatten



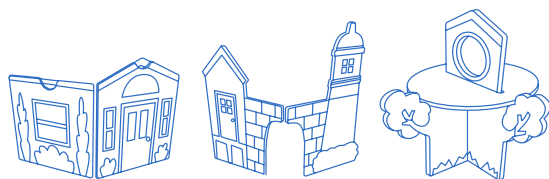
15 Figuren



6 Halter



21 Requisiten



3 Kulissen – zu Hause, am Meer
und im Baumhaus



20 Karten Story Starters



28 Karten Story Twists

Spielvarianten:

Es gibt viele Möglichkeiten, Geschichten mithilfe der Geschichtenerzähler-Bühne zu erfinden. Allen gemeinsam ist die Gelegenheit, den Wortschatz, die Kunst des Geschichtenerzählens und die Kreativität des Kindes zu fördern.

Spiel mit Requisiten

Vielleicht möchte Ihr Kind zunächst nur die Kulissen und Elemente verwenden, ohne Denkanreize oder Wendungen einzusetzen. Auf diese Weise kann es sich mit dem Zubehör vertraut machen, das beim Geschichtenerzählen verwendet werden könnte. Wenn es damit fertig ist, befragen Sie es zu seinem Stück und ermutigen Sie das Kind, Elemente seiner Geschichte auch für eine weitere Geschichte zu verwenden.

Nur mit Karten

Verwenden Sie die Karten als eigenständige, interaktive Möglichkeit, sich Geschichten zu erzählen und lassen Sie die Spieler abwechselnd Teile der Geschichte erfinden. Wählen Sie folgende Karten: 1x Story Starter und 3x Story Twists. Lesen Sie den Inhalt der Karte Story Starter laut vor und lassen Sie jemanden mit der Geschichte beginnen. Jeder Spieler trägt ein kleines Stück zur Geschichte bei, die nach und nach vervollständigt wird. Fügen Sie eine – oder mehrere – Wendungen hinzu und wiederholen Sie das Spielprinzip, damit jeder nach und nach zur Geschichte beitragen kann.

Stille Geschichte

Lassen Sie eine Person eine Geschichte vorspielen, ohne dass sie sprechen darf. Nachdem die stille Geschichte zu Ende ist, darf ein anderer Spieler die Geschichte erraten, indem er sie nacherzählt. Sie können auch versuchen, einen Spieler die stille Geschichte erzählen zu lassen, während sie vorgespielt wird.

Einen Schauplatz festlegen

Verwenden Sie alle Elemente, um auf der Bühne eine abenteuerliche Geschichte lebendig werden zu lassen. Lesen Sie sich zu Beginn die Anleitung auf den folgenden Seiten durch.

Erste Schritte:

Verwenden Sie die nachstehenden Tipps, um dem/den Erzähler(n) zu helfen, eine Geschichte aus so vielen Elementen wie gewünscht aufzubauen.

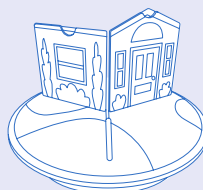
1. Den Schauplatz festlegen

Ziehen Sie eine Karte **Story Starters** und lesen Sie sie laut vor.

- Richten Sie eine Kulisse ein, die zur ausgewählten Story Starter-Karte passt. Die Kulisse wird in den Schlitz an der Bühne befestigt.
- Wählen Sie die Figur(en) und zusätzlichen Elemente aus und setzen Sie sie in Szene.

Beispiel für die Entwicklung einer Geschichte

Irgendetwas roch
seltsam, und ich
musste da raus!



Denkanreize

- Wo könnte das passiert sein?
- Wer war dabei?
- Was könnten sie bei sich gehabt haben?
- Ist dies wohl drinnen oder draußen passiert?

2. Einstieg in die Geschichte

Verwenden Sie Karte **Story Starters**, um mit Ihrer vorbereiteten Bühne in eine Geschichte einzusteigen.

- Lesen Sie den Text auf der Story Starter-Karte noch einmal laut vor, um die Geschichte in Gang zu bringen.
- Verwenden Sie bei Bedarf Denkanreize oder Bindewörter (dann, bis, usw.).

Beispiel für die Entwicklung einer Geschichte

Aus dem Wohnzimmer drang übler Geruch.



Ich griff nach meinem Hemd, hielt es mir vor die Nase und ging zum offenen Fenster, um etwas frische Luft zu schnappen.

Denkanreize

- Was geschah zuerst?
- Was geschah danach?
- Und was dann?
- Es begann alles eines Tages, als ...
- Eines Morgens/Abends/In einer stürmischen Nacht usw. ...

3. Eine Wendung hinzufügen

Ziehen Sie im weiteren Verlauf der Geschichte eine Karte **Story Twists** und lesen Sie sie laut vor.

- Wählen Sie eine aus, die zu Ihrer Geschichte passt, oder ziehen Sie eine zufällige Karte, um eine zusätzliche Herausforderung zu schaffen.
- Werden Sie kreativ, um den Text der Story Twist-Karte in die Geschichte einzubauen.

Beispiel für die Entwicklung einer Geschichte



Mir wurde allmählich schlecht, ...

... aber ich musste etwas finden, um den Geruch zu beseitigen. Ich beschloss, dem nachzugehen.

... Ich schnappte mir meine Detektivausrüstung und begann, den Raum nach Hinweisen zu untersuchen.

Denkanreize

- Wie konnte das passieren?
- Wie hat dies das Vorhaben der Figur geändert?
- Was hat die Figur gedacht?
- Wie hat sich die Figur gefühlt?
- Was war der neue Plan?

4. Was passiert am Schluss?

Wenn die **Geschichte** zu Ende geht, stellen Sie Fragen dazu, wie der Erzähler die Geschichte beendet hat oder besprechen, wie sie enden könnte.

Beispiel für die Entwicklung einer Geschichte

Wenige Augenblicke später kam mein Vater mit einer großen Tüte Müll in die Küche.



„Sieh mal, was wir vor dem Urlaub vergessen haben, mitzunehmen“, sagte er und ging zur Tür hinaus.

Denkanreize

- Wie hat die Figur das Problem gelöst?
- Wie haben sich alle am Ende gefühlt?
- Wie wird die Geschichte deiner Meinung nach enden (glücklich, lustig, geheimnisvoll)?

Wissenswertes:

- Das Erzählen von Geschichten ist eine Fähigkeit, die Kinder während ihrer Entwicklung immer besser beherrschen. Die ersten Geschichten Ihres Kindes enthalten vielleicht nur wenige erzählerische Elemente, beispielsweise eine Hauptfigur und einen Schauplatz. Die Geschichten können einfache Abfolgen von Ereignissen sein, von denen eines das nächste ergibt. Wenn Ihr Kind die Elemente einer Geschichte sicherer zu handhaben weiß, kann es allmählich auch Themen wie Konflikte, die Auflösung derselben und eine Erzählstruktur einbauen.
- Wenn sich Ihr Kind (oder Sie) anfangs mit dem Geschichtenerzählen schwer tut (tun), üben Sie auf der Erzählbühne zunächst eine einfache Geschichte. Konzentrieren Sie sich auf eine Geschichte mit einer Hauptfigur und einer einfachen Struktur mit Anfang, Mitte und Ende.
- Lassen Sie sich auf die Geschichte des Kindes ein. Wenn es eine Pause macht, fragen Sie beispielsweise: „Das ist ja spannend. Wieso sind deine Figuren denn dort?“ oder „Die Reaktion deiner Figur auf diese Wendung der Geschichte war sehr interessant. Ich hatte mich schon gefragt, wie sie die Situation lösen will.“ Im Abschnitt Geschichtenerzählen der Anleitung finden Sie weitere Hinweise dazu, wie Sie Ihr Kind dazu bringen können, weitere Elemente einzubeziehen.
- Wenn Sie die Erzählbühne verwenden, wechseln Sie sich mit Ihrem Kind in der Rolle des Zuhörers und des Erzählers ab. Es kann davon profitieren, Ihnen und anderen Personen beim Erfinden von selbst einfachen Geschichten zuzuhören. Die Geschichte muss nicht kompliziert sein oder viele Wendungen haben. Beim Zuhören lernt Ihr Kind allmählich, mehr Elemente in seine eigenen Erzählungen einzubauen.

Verhalen opbouwen in fases Activiteitengids

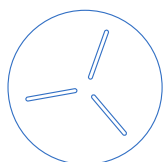
Vaardigheid:
Verhalen vertellen

Doel:

In dit spel brengen kinderen een verhaal tot leven met behulp van rekwisieten, personages en decors. Ze verwerven taalvaardigheden en leren vertellen door om het even welk verhaal te verzinnen en tussendoor extra ideeën en wendingen toe te voegen.

Voorbereiding:

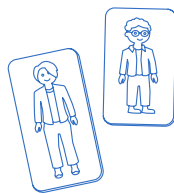
- Zet het toneel op de tafel of op de grond.
- Meng de **Story Starters** en **Story Twists** en maak twee aparte stapels met de afbeelding naar beneden.
- Leg ook de andere verhaalelementen klaar: personages, rekwisieten en decors.



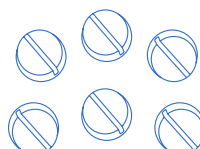
1 toneel



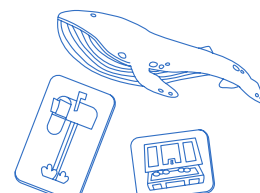
3 ondergronden



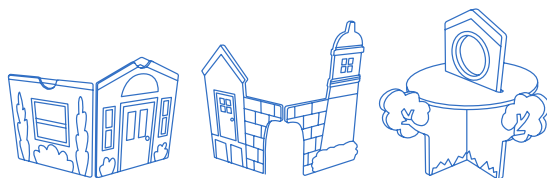
15 personages



6 houders



21 rekwisieten



3 decors — thuis, de kust en een boomhut



20 Story Starters



28 Story Twists

Verloop van het spel:

Met de set Verhalen opbouwen in fases kun je op veel verschillende manieren verhalen tot stand brengen, elk met unieke mogelijkheden om de taalvaardigheden te ontwikkelen, verhalen te leren vertellen en de creativiteit te stimuleren.

Spelen met rekwisieten

Je kind wil misschien zelf met de decors en elementen spelen, zonder extra inspiratie of wendingen. Dit is een geweldige manier om het vertrouwd te maken met de beschikbare middelen om een verhaal te vertellen. Stel achteraf vragen over het gebrachte toneeltje en moedig je kindje aan om bij het volgende verhaal elementen uit het vorige te hergebruiken.

Alleen kaarten

Gebruik losse kaarten voor interactieve verhalen waarbij de spelers om de beurt een deel van het verhaal verzinnen. Neem 1 Startkaart en 3 Wendingskaarten. Lees de Startkaart hardop voor en laat iemand het verhaal beginnen. Elke speler voegt telkens iets toe aan het verhaal naarmate dat wordt opgebouwd. Voeg een of meerdere wendingen toe en ga zo door zodat iedereen kan bijdragen aan het verdere verloop van het verhaal.

Stil verhaal

Laat iemand een verhaal opvoeren zonder te praten. Na afloop van het stille verhaal mag een andere speler proberen het net uitgebeelde verhaal te vertellen. Je kunt ook proberen om één speler het stille verhaal te laten vertellen terwijl het wordt getoond.

Verhalen opbouwen

Combineer alle elementen in een avontuur dat verhalen tot leven brengt op het toneel. Lees de gids op de volgende pagina's om aan de slag te gaan.

Aan de slag:

Aan de hand van onderstaand stappenplan kun je de verteller(s) met accessoires naar keuze op weg helpen met het verhaal.

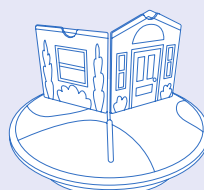
1. Zet het decor op

Kies een **Story Starters** en lees ze hardop voor.

- Kies een decor dat bij de Startkaart past en zet het in de geluim op het toneel.
- Kies je personage(s) en extra decorelementen uit en geef ze een plekje op het toneel.

Voorbeeld opbouw verhaal

Er hing een vreemde geur en ik moest daar weg!



Ideeën

- Waar kan dit volgens jou gebeurd zijn?
- Wie was daar?
- Wat hadden ze misschien bij zich?
- Denk je dat dit zich binnen of buiten afspeelde?

2. Duik in het verhaal

Duik aan de hand van de **Story Starters** en je opgezette decor in het verhaal.

- Lees de Startkaart nog eens hardop om het verhaal op gang te brengen.
- Reik indien nodig wat ideeën of voegwoorden (dan, tot ...) aan om te helpen.

Voorbeeld opbouw verhaal

Er kwam een vreselijke geur uit de woonkamer.



Ik pakte mijn shirt, duwde het tegen mijn neus en liep naar het open raam voor wat frisse lucht.

Ideeën

- Wat gebeurde er eerst?
- Wat gebeurde er daarna?
- En toen?
- Het begon allemaal op een dag toen ...
- Op een ochtend/avond/stormachtige nacht/... ..

3. Geef het verhaal een wending

Neem in de loop van het verhaal een **Story Twists** en lees ze hardop voor.

- Kies er een die bij je verhaal past of trek er willekeurig eentje uit de stapel voor wat extra uitdaging.
- Wees creatief en verwerk de wending in het verhaal.

Voorbeeld opbouw verhaal



Ik voelde me stilaan misselijk ...

... maar ik moest iets vinden om de geur weg te krijgen. Ik besloot op onderzoek uit te gaan.

... Ik pakte mijn detectiveset en begon in de kamer te zoeken naar aanwijzingen.

Ideeën

- Hoe is dat gebeurd?
- Hoe veranderde dat hun plannen?
- Wat dachten ze?
- Hoe voelden ze zich?
- Wat was hun nieuwe plan?

4. Hoe loopt het af?

Naarmate het **verhaal** op zijn einde loopt, kun je vragen stellen over hoe de verteller het verhaal heeft beëindigd of bespreken hoe het zou kunnen eindigen.

Voorbeeld opbouw verhaal

Even later liep mijn vader de keuken in met een grote zak afval.



"Kijk eens wat we vergaten buiten te zetten voordat we op vakantie vertrokken", zei hij terwijl hij naar buiten liep.

Ideeën

- Hoe hebben ze het probleem opgelost?
- Hoe voelde iedereen zich achteraf?
- Wat voor einde denk je dat dit verhaal heeft (gelukkig, gek, mysterieus)?

Nuttig om te weten:

- Het vergt tijd om verhalen te leren vertellen. Misschien zitten er nog niet veel verhaalelementen in de eerste verhalen die je kind zelf vertelt, zoals een hoofdpersoon en een doel. De verhalen kunnen eenvoudige opeenvolgingen van gebeurtenissen zijn, waarbij de ene leidt tot de andere. Naarmate je kind meer vertrouwd raakt met de delen van een verhaal, zal het stilaan elementen zoals conflict, oplossing en opbouw van het verhaal gaan toevoegen.
- Als het vertellen van verhalen in eerste instantie nog wat geforceerd aanvoelt voor je kind (of voor jou), probeer dan eerst samen een simpel verhaal op te bouwen met onze set Verhalen opbouwen in fases. Concentreer je op een verhaal met één hoofdpersoon en een eenvoudige opbouw met een begin, midden en einde.
- Leef je in in het verhaal van je kind. Stel vragen wanneer het even stil is: "Wauw, hoe zijn je personages daar terechtgekomen?" of "Je personage reageerde heel bijzonder op die wending in het verhaal. Ik vraag me af hoe hij dit zou oplossen." Lees ook het hoofdstuk Verhalen vertellen in de Speelgids voor extra tips om je kind aan te moedigen en nog meer elementen toe te voegen.
- Breng afwisseling tijdens het Verhalen opbouwen in fases en speel met je kind om de beurt de rol van publiek en verteller. Zelfs eenvoudige verhalen die worden gebracht door jou of anderen zijn voor je kind heel nuttig. Die hoeven niet eens ingewikkeld te zijn of vol te zitten met verrassende wendingen. Als je kind jouw verhalen heeft gehoord, zal het ook in zijn eigen verhalen meer elementen gaan verwerken.

Prepara la escena Escenario para cuentos Guía de juego

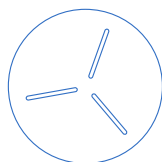
Habilidad:
Contar historias

Objetivo:

Utiliza accesorios, personajes y elementos escénicos para crear una historia. Desarrolla habilidades lingüísticas y narrativas creando cualquier historia que se te ocurra, añadiendo accesorios y giros sobre la marcha.

Preparación:

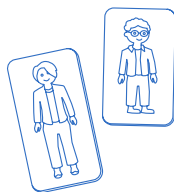
- Coloca el escenario en el centro del área de juego.
- Baraja las cartas de **Story Starters** (introducción de la historia) y **Story Twists** (giro de historia) y colócalas boca abajo en dos montones separados.
- Coloca cerca los elementos adicionales de la historia: personajes, accesorios y escenas.



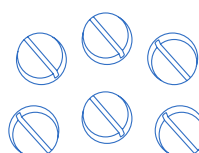
1 escenario



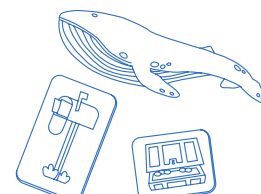
3 paneles de base



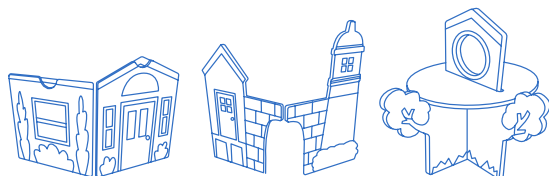
15 personajes



6 soportes



21 accesorios



3 escenas(casa, costa y casa en el árbol)



20 tarjetas Story Starters



28 tarjetas Story Twists

Spielvarianten:

Es gibt viele Möglichkeiten, Geschichten mithilfe der Geschichtenerzähler-Bühne zu erfinden. Allen gemeinsam ist die Gelegenheit, den Wortschatz, die Kunst des Geschichtenerzählens und die Kreativität des Kindes zu fördern.

Spiel mit Requisiten

Vielleicht möchte Ihr Kind zunächst nur die Kulissen und Elemente verwenden, ohne Denkanreize oder Wendungen einzusetzen. Auf diese Weise kann es sich mit dem Zubehör vertraut machen, das beim Geschichtenerzählen verwendet werden könnte. Wenn es damit fertig ist, befragen Sie es zu seinem Stück und ermutigen Sie das Kind, Elemente seiner Geschichte auch für eine weitere Geschichte zu verwenden.

Nur mit Karten

Verwenden Sie die Karten als eigenständige, interaktive Möglichkeit, sich Geschichten zu erzählen und lassen Sie die Spieler abwechselnd Teile der Geschichte erfinden. Wählen Sie folgende Karten: 1x Story Starter und 3x Story Twists. Lesen Sie den Inhalt der Karte Story Starter laut vor und lassen Sie jemanden mit der Geschichte beginnen. Jeder Spieler trägt ein kleines Stück zur Geschichte bei, die nach und nach vervollständigt wird. Fügen Sie eine – oder mehrere – Wendungen hinzu und wiederholen Sie das Spielprinzip, damit jeder nach und nach zur Geschichte beitragen kann.

Stille Geschichte

Lassen Sie eine Person eine Geschichte vorspielen, ohne dass sie sprechen darf. Nachdem die stille Geschichte zu Ende ist, darf ein anderer Spieler die Geschichte erraten, indem er sie nacherzählt. Sie können auch versuchen, einen Spieler die stille Geschichte erzählen zu lassen, während sie vorgespielt wird.

Einen Schauplatz festlegen

Verwenden Sie alle Elemente, um auf der Bühne eine abenteuerliche Geschichte lebendig werden zu lassen. Lesen Sie sich zu Beginn die Anleitung auf den folgenden Seiten durch.

Cómo empezar:

Utiliza el siguiente esquema para ayudar al narrador o narradores a crear una historia con tantas piezas como desees.

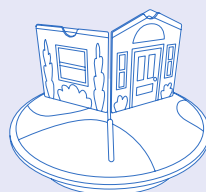
1. Prepara la escena

Elige una tarjeta **Story Starters** y léela en voz alta.

- Crea una escena que encaje con el Story Starter seleccionado colocándola en las ranuras del escenario.
- Selecciona personaje(s) y elementos escénicos adicionales y colócalos en la escena.

Ejemplo de desarrollo de una historia

¡Algo olía raro y yo tenía que salir de ahí!



Preguntas

- ¿Dónde crees que ocurrió?
- ¿Quién estaba allí?
- ¿Qué podrían haber tenido con ellos?
- ¿Crees que esto ocurrió dentro o fuera?

2. Sumérgete en la historia

Utiliza la tarjeta de **Story Starters** para sumergirte en la historia con tu decorado.

- Vuelve a leer el Story Starter en voz alta para que la historia fluya.
- Utiliza indicaciones o palabras de conexión (entonces, hasta, etc.) como ayuda si es necesario.

Ejemplo de desarrollo de una historia

Había un olor horrible que venía del salón.



Me tapé la nariz con la camiseta y fui hacia la ventana abierta para tomar un poco de aire fresco.

Preguntas

- ¿Qué ocurrió primero?
- ¿Qué pasó después?
- ¿Y después qué?
- Todo empezó un día en que...
- Una mañana/tarde/noche de tormenta/etc. ...

3. Añade un giro

A medida que se desarrolla la historia, elige un **Story Twists** y léela en voz alta.

- Elige uno que encaje con tu historia o, si quieres más dificultad, saca uno al azar.
- Usa tu creatividad para introducir el Giro de historia en la historia.

Ejemplo de desarrollo de una historia



Empecé a sentirme mal...

... pero tenía que encontrar algo que detuviera ese olor. Decidí investigar.

... agarré mi kit de detective y empecé a buscar pistas por la habitación.

Preguntas

- ¿Cómo ocurrió?
- ¿Cómo cambió eso sus planes?
- ¿Qué pensaban?
- ¿Cómo se sentían?
- ¿Cuál era su nuevo plan?

4. ¿Qué ocurre al final?

A medida que la **historia** llega a su fin, pregúntale cómo el narrador terminó la historia o habla de cómo podría terminar.

Ejemplo de desarrollo de una historia

Unos momentos después, mi papá entró en la cocina con una gran bolsa de basura.



"Mira lo que olvidamos sacar antes de las vacaciones", dijo, y salió por la puerta.

Preguntas

- ¿Cómo resolvieron el problema?
- ¿Cómo se sintieron todos al final?
- ¿Qué tipo de final crees que tiene esta historia (feliz, absurdo, misterioso)?

Información importante:

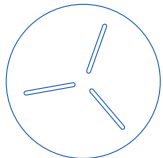
- Contar historias es una habilidad que se desarrolla con el tiempo. Las primeras historias que tu hijo cuenta por sí solo pueden contener unos pocos elementos narrativos, como un personaje principal y un destino. Sus historias pueden ser simples secuencias de acontecimientos, uno que lleva a otro. A medida que tu hijo se siente más cómodo con los componentes de una narración, empezará a trabajar elementos como el conflicto, la resolución y la estructura narrativa.
- Si al principio contar historias no es algo que le surja de manera natural a tu hijo (o a ti), empieza trabajando juntos para crear una historia sencilla con el Escenario para cuentos. Céntrate en crear una historia con un personaje principal y una estructura sencilla con una introducción, nudo y desenlace.
- Participa en su historia. Cuando haga una pausa, prueba a preguntar: «Vaya, ¿cómo han acabado tus personajes ahí?» o «La respuesta de tu personaje a ese giro de la historia ha sido muy interesante. Me preguntaba cuál sería su solución». Consulta el apartado Narración de historias en la Guía de juego para obtener más información sobre cómo animar a tu hijo a incluir más elementos.
- Cuando utilices el Escenario para cuentos, por turnos, tu hijo y tú podéis hacer el papel de público y narrador. Se beneficia de escucharte a ti (y a otros) cómo explicas historias, por muy sencillas que sean. No tiene por qué ser compleja ni estar repleta de idas y vueltas. Cuando tu hijo escucha tus historias, empieza a incorporar más elementos a las suyas.

Målsætning:

Brug rekvisitter, figurer og sceneelementer til at bringe en historie til live. Du kan udvikle sprog- og fortællefærdigheder ved at skabe en hvilken som helst historie og tilføje stikord og uventede drejninger undervejs.

Opsætning:

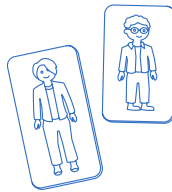
- Placer scenen i midten af spilleområdet.
- Bland **Story Starters**- og **Story Twists**-kortene, og læg dem med billedsiden nedad i to separate bunker.
- Placer de andre historieelementer – karakterer, rekvisitter og scener – i nærheden.



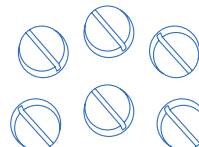
1 stadie



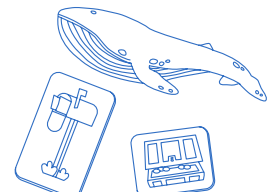
3 grundpaneler



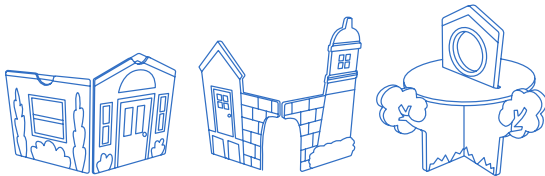
15 karakterer



6 holdere



21 rekvisitter



3 scener – derhjemme, ved havet og træfortet



20 Story Starters-kort



28 Story Twists-kort

Måder at spille på:

Der er mange måder at skabe historier på ved hjælp af isenesættelsesstadiet. Historierne giver jer enestående muligheder for at udvikle sprog, fortælle en historie og bruge jeres kreativitet.

Spil med rekvisitter

Dit barn har måske lyst til at lege med scenerne og elementerne på egen hånd uden hjælp eller drejninger. Det er en god måde for dit barn at blive fortrolig med de værktøjer, der kan bruges til at fortælle en historie på. Når dit barn er færdig, kan du stille spørgsmål om spillet og opfordre dit barn til at bruge elementer fra det, når I skal fortælle en historie næste gang.

Kun kort

Brug kortene uafhængigt af hinanden til interaktiv fortælling, hvor spillerne skiftes til at finde på dele af historien. Vælg 1 Story Starter og 3 Story Twists. Læs Story Starter-kortet op og få en spiller til at starte historien. Hver spiller tilføjer en lille smule mere til historien, efterhånden som den udvikler sig. Tilføj et Story Twist-kort- eller et par stykker – til historien og gentag processen, så alle får mulighed for at bidrage, efterhånden som historien bygges op.

Tavs historie

Få en person til at spille en historie uden at tale. Når den tavse historie er slut, får næste spiller lov til at gætte historien ved selv at fortælle den. Du kan også prøve at få en spiller til at fortælle den tavse historie, mens den foregår.

Isenesættelse

Kombiner alle elementerne i et eventyr, der bringer historierne til live på scenen. Se vejledningen på de følgende sider for at komme godt i gang.

Kom godt i gang:

Brug nedenstående fremgangsmåde til at hjælpe fortællerne med at opbygge en historie med så mange brikker, som de ønsker at bruge.

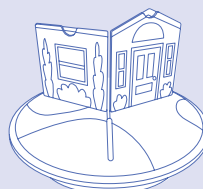
1. Isenesættelse

Vælg et **Story Starters**-kort og læs det højt.

- Skab en scene, der passer til det valgte Story Starter-kort, ved at placere den i rillerne på scenen.
- Vælg karakter(er) og yderligere sceneelementer, og tilføj dem til scenen.

Eksempel på historieudvikling

Der var noget, der lugtede mærkeligt, og jeg måtte bare væk derfra!

**Spørgsmål**

- Hvor tror du, det skete?
- Hvem var der?
- Hvad kan de have haft med sig?
- Tror du, det skete indenfor eller udenfor?

2. Spring ind i historien

Brug **Story Starters**-kortet til at springe ind i historien med din iscenesættelse.

- Læs Story Starter-kortet højt igen for at få historien til at flyde.
- Brug stikord eller forbindelsesord (så, indtil osv.), hvis du har brug for hjælp.

Eksempel på historieudvikling

Der kom en forfærdelig lugt fra stuen.



Jeg tog min skjorte, trak den over næsen og gik hen til det åbne vindue for at få lidt frisk luft.

Spørgsmål

- Hvad skete der først?
- Hvad skete der derefter?
- Og hvad så?
- Det hele begyndte en dag, da ...
- En morgen/aften/stormfuld nat/ etc. ...

3. Tilføj en komplikation til historien

Som historien udvikler sig, skal du vælge et **Story Twists**-kort og læse det højt.

- Vælg et kort, der passer til din historie, eller træk et tilfældigt kort, hvis du har lyst til en ekstra udfordring.
- Vær kreativ med at indbefatte Story Twist-kortet i historien.

Eksempel på historieudvikling



Jeg begyndte at få det dårligt ...

... men jeg var nødt til at finde noget, der kunne stoppe lugten. Jeg besluttede mig for at undersøge det.

... Jeg tog mit detektivsæt og begyndte at lede efter spor i rummet.

Spørgsmål

- Hvordan skete det?
- Hvordan ændrede det deres planer?
- Hvad tænkte de?
- Hvordan havde de det?
- Hvad var deres nye plan?

4. Hvad sker der til sidst?

Som **historien** slutter, skal du stille spørgsmål om, hvordan fortælleren afsluttede historien, eller tale om, hvordan den måske kunne ende.

Eksempel på historieudvikling

Lidt senere kom min far ind i køkkenet med en stor sæk affald.



"Se, hvad vi glemte at smide ud før ferien," sagde han og gik ud af døren.

Spørgsmål

- Hvordan løste de problemet?
- Hvordan havde alle det til sidst?
- Hvilken slags slutning tror du, denne historie har (lykkelig, fjollet, mystisk)?

Det skal du vide:

- Fortælling af en historie er en færdighed, der opbygges over tid. De første historier, dit barn fortæller på egen hånd, indeholder måske kun nogle få komponenter, som f.eks. en hovedperson og en destination. Barnets historier kan være simple hændelsesforløb, hvor den ene hændelse fører til den næste. Efterhånden som dit barn bliver mere fortrolig med komponenterne i en fortælling, begynder han eller hun at arbejde med elementer som konflikt, løsning og fortællestruktur.
- Hvis fortælling ikke i første omgang føles naturligt for dit barn (eller for dig), kan I starte med at arbejde sammen om at opbygge en simpel historie med fortællestadiet. I kan fokusere på at skabe en historie med en hovedperson og en enkel struktur med en begyndelse, midte og slutning.
- Du skal engagere dig i dit barns historie. Når dit barn tøver, kan du prøve at spørge: "Wauw, hvordan endte dine karakterer der?" eller "Din karakters reaktion på, hvad der skete i historien var så interessant. Jeg undrede mig over, hvad løsningen kunne være." Se afsnittet om fortælling i spillevejledningen for at få yderligere vejledning i, hvordan du kan få dit barn til at inddrage endnu flere elementer.
- Når du bruger iscenesættelsesstadiet, skal du og dit barn skiftes til at spille rollen som publikum og fortæller. Dit barn har godt af at høre dig og andre iscenesætte selv en simpel fortælling. Det behøver ikke at være kompliceret eller fyldt med krumspring. Når dit barn hører dine historier, begynder han eller hun at inddrage flere elementer i sine egne.

Δημιουργήστε το σκηνικό Στάδιο αφήγησης

Οδηγός ραστηριοτήτων

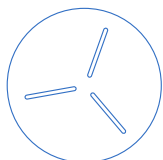
Δεξιότητα: Αφήγηση ιστοριών

Στόχος:

Χρησιμοποιήστε σκηνικά αντικείμενα, χαρακτήρες και σκηνικά στοιχεία για να ζωντανέψετε μια ιστορία. Αναπτύξτε γλωσσικές και αφηγηματικές δεξιότητες δημιουργώντας οποιαδήποτε ιστορία μπορείτε να ονειρευτείτε, προσθέτοντας υποδείξεις και ανατροπές στην πορεία.

Προετοιμασία:

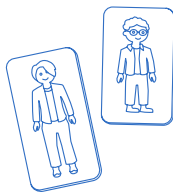
- Τοποθετήστε τη σκηνή στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού.
- Ανακατέψτε τις κάρτες **Story Starters** και **Story Twists** και βάλτε τις με την όψη προς τα κάτω σε δύο ξεχωριστές στοίβες.
- Τοποθετήστε τα πρόσθετα στοιχεία της ιστορίας - χαρακτήρες, σκηνικά αντικείμενα και σκηνικά στοιχεία - σε κοντινή απόσταση.



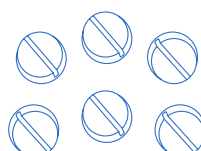
1 στάδιο



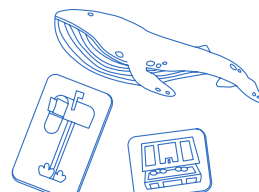
3 πίνακες εδάφους



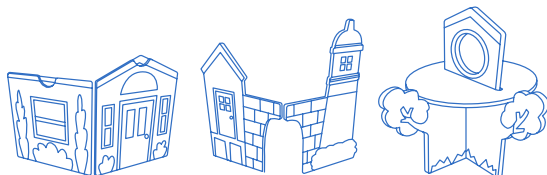
15 χαρακτήρες



6 stand



21 σκηνικά αντικείμενα



3 σκηνές-σπίτι, παραλία και φρούριο με δέντρα



20 κάρτες Story Starters



28 κάρτες Story Twists

Τρόποι παιχνιδιού:

Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να δημιουργήσετε ιστορίες χρησιμοποιώντας το Στάδιο Αφήγησης «Δημιουργήστε το σκηνικό», ο καθένας με μοναδικές ευκαιρίες για την ανάπτυξη της γλώσσας, της αφήγησης και της δημιουργικότητας.

Παιχνίδι με σκηνικά αντικείμενα

Το παιδί σας μπορεί να θέλει να παίξει μόνο του με τα σκηνικά στοιχεία χωρίς προτροπές ή ανατροπές. Αυτός είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να εξοικειωθεί με τα εργαλεία που μπορεί να χρησιμοποιήσει για να αφηγηθεί μια ιστορία. Όταν τελειώσει, ρωτήστε το για το έργο του και ενθαρρύνετε το να χρησιμοποιήσει στοιχεία από αυτό την επόμενη φορά που θα αφηγηθεί μια ιστορία.

Μόνο κάρτες

Χρησιμοποιήστε τις κάρτες ανεξάρτητα για διαδραστική αφήγηση, καθώς οι παίκτες εναλλάσσονται και επινοούν μέρη της ιστορίας. Διαλέξτε 1 Story Starter και 3 Story Twists. Διαβάστε δυνατά το Story Starter και βάλτε κάποιον να ξεκινήσει την ιστορία. Κάθε παίκτης προσθέτει λίγο περισσότερο στην ιστορία καθώς αυτή εξελίσσεται. Προσθέστε μια ανατροπή στην ιστορία-ή μερικά-και επαναλάβετε τη διαδικασία, επιτρέποντας σε όλους να συνεισφέρουν καθώς η ιστορία χτίζεται.

Σιωπηλή ιστορία

Βάλτε ένα άτομο να παίξει μια ιστορία χωρίς να μιλάει. Αφού τελειώσει η σιωπηλή ιστορία, ένας άλλος παίκτης μπορεί να μαντέψει την ιστορία λέγοντάς την ο ίδιος. Μπορείτε επίσης να δοκιμάσετε να βάλετε έναν παίκτη να αφηγηθεί τη σιωπηλή ιστορία την ώρα που συμβαίνει.

Δημιουργήστε το σκηνικό

Συνδυάστε όλα τα στοιχεία για μια περιπέτεια αφήγησης που ζωντανεύει ιστορίες στη σκηνή. Ανατρέξτε στον οδηγό στις επόμενες σελίδες για να ξεκινήσετε.

Ξεκινώντας:

Χρησιμοποιήστε το παρακάτω πλαίσιο για να βοηθήσετε τον/τους αφηγητή/ες να χτίσουν μια ιστορία χρησιμοποιώντας όσα κομμάτια επιθυμείτε.

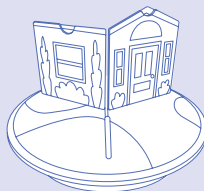
1 Ορίστε το σκηνικό

Διαλέξτε μια **Story Starters** κάρτα και διαβάστε την φωναχτά.

- Δημιουργήστε μια σκηνή που να ταιριάζει με το επιλεγμένο Story Starter, τοποθετώντας το στις υποδοχές της σκηνής.
- Επιλέξτε τον ή τους χαρακτήρες και πρόσθετα σκηνικά στοιχεία και φέρτε τα στη σκηνή.

Παράδειγμα ανάπτυξης ιστορίας

Κάτι μύριζε περίεργα και έπρεπε να φύγω από εκεί!



Προτροπές

- Πού νομίζετε ότι συνέβη αυτό;
- Ποιος ήταν εκεί;
- Τι μπορεί να είχε μαζί του;
- Πιστεύετε ότι αυτό συνέβη σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο;

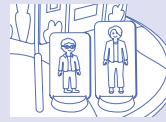
2 Μπείτε στην ιστορία

Χρησιμοποιήστε την **Story Starters** κάρτα για να ξεκινήσετε την ιστορία με το στήσιμό σας.

- Διαβάστε ξανά δυνατά το Story Starter για να βοηθήσετε να ξεκινήσει η ιστορία.
- Χρησιμοποιήστε προτροπές ή συνδυαστικές λέξεις (τότε, μέχρι, κ.λπ.) για να βοηθήσετε αν χρειαστεί.

Παράδειγμα ανάπτυξης ιστορίας

Μια απαίσια μυρωδιά έβγαине από το σαλόνι.



Πήρα το πουκάμισό μου, το έβαλα στη μύτη μου και κατευθύνθηκα προς το ανοιχτό παράθυρο για να πάρω λίγο καθαρό αέρα.

Προτροπές

- Τι συνέβη πρώτα;
- Τι συνέβη στη συνέχεια;
- Και μετά τι;
- Όλα ξεκίνησαν μια μέρα όταν...
- Ένα πρωί/βράδυ/νύχτα με καταιγίδα/κ.λπ. ...

3 Προσθέστε ένα twist

Καθώς η ιστορία εξελίσσεται, επιλέξτε μια κάρτα **Story Twists** και διαβάστε την φωναχτά.

- Επιλέξτε μία που ταιριάζει με την ιστορία σας ή, για μια επιπλέον πρόκληση, τραβήξτε μία στην τύχη.
- Γίνετε δημιουργικοί για να ενσωματώσετε την ανατροπή της ιστορίας στην ιστορία.

Παράδειγμα ανάπτυξης ιστορίας



Άρχισα να αισθάνομαι άρρωστος...

... αλλά έπρεπε να βρω κάτι για να σταματήσει η μυρωδιά. Αποφάσισα να το ερευνήσω.

... Πήρα το κιτ ντετέκτιβ μου και άρχισα να ψάχνω στο δωμάτιο για στοιχεία

Προτροπές

- Πώς συνέβη αυτό;
- Πώς άλλαξε αυτό τα σχέδιά τους;
- Τι σκέφτηκαν;
- Πώς αισθάνονταν;
- Ποιο ήταν το νέο τους σχέδιο;

4 Τι συμβαίνει στο τέλος

Καθώς η ιστορία τελειώνει, κάντε ερωτήσεις σχετικά με το πώς ο αφηγητής τελείωσε την ιστορία ή μιλήστε για το πώς θα μπορούσε να τελειώσει.

Παράδειγμα ανάπτυξης ιστορίας

Λίγο αργότερα, ο πατέρας μου μπήκε στην κουζίνα με μια μεγάλη σακούλα σκουπιδιών.



«Κοίτα τι ξεχάσαμε να βγάλουμε έξω πριν από τις διακοπές», είπε και βγήκε από την πόρτα.

Προτροπές

- Πώς έλυσαν το πρόβλημα;
- Πώς αισθάνθηκαν όλοι στο τέλος;
- Τι είδους τέλος πιστεύετε ότι έχει αυτή η ιστορία (ευτυχισμένο, ανόητο, μυστηριώδες);

Πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε:

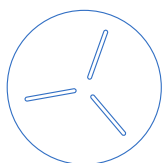
- Η αφήγηση ιστοριών είναι μια δεξιότητα που αναπτύσσεται με την πάροδο του χρόνου. Οι πρώτες ιστορίες που το παιδί σας αφηγείται μόνο του μπορεί να περιέχουν μόνο λίγα αφηγηματικά στοιχεία, όπως έναν κύριο χαρακτήρα και έναν προορισμό. Οι ιστορίες του μπορεί να είναι απλές ακολουθίες γεγονότων, που το ένα οδηγεί στο άλλο. Καθώς το παιδί σας εξοικειώνεται με τα στοιχεία μιας αφήγησης, θα αρχίσει να επεξεργάζεται και άλλα στοιχεία όπως η σύγκρουση, η επίλυση και η αφηγηματική δομή.
- Αν η αφήγηση ιστοριών δεν φαίνεται αρχικά φυσική στο παιδί σας (ή σε εσάς), ξεκινήστε δουλεύοντας μαζί για να φτιάξετε μια απλή ιστορία με το Στάδιο Αφήγησης. Επικεντρωθείτε στη δημιουργία μιας ιστορίας με έναν κύριο χαρακτήρα και μια απλή δομή με αρχή, μέση και τέλος.
- Ασχοληθείτε με την ιστορία του. Όταν κάνει παύση, δοκιμάστε να ρωτήσετε: «Ουάου, πώς κατέληξαν οι χαρακτήρες σου εκεί;» ή «Η αντίδραση του χαρακτήρα σου σε αυτή την Ανατροπή της Ιστορίας ήταν τόσο ενδιαφέρουσα. Αναρωτήθηκα ποια θα ήταν η λύση» Ανατρέξτε στην ενότητα Αφήγηση ιστοριών του Οδηγού παιχνιδιού για πρόσθετες οδηγίες σχετικά με το πώς να προτρέψετε το παιδί σας να συμπεριλάβει ακόμη περισσότερα στοιχεία.
- Όταν χρησιμοποιείτε το Στάδιο αφήγησης «Δημιουργήστε το σκηνικό», παίξτε εναλλάξ το ρόλο του ακροατή και του ατόμου που αφηγείται την ιστορία μαζί με το παιδί σας. Ωφελείται από το να ακούει εσάς και τους άλλους να μοντελοποιούν ακόμη και απλές ιστορίες. Δεν χρειάζεται να είναι πολύπλοκη ή γεμάτη με ανατροπές η ιστορία σας. Όταν το παιδί σας ακούει τις ιστορίες σας, αρχίζει να ενσωματώνει περισσότερα στοιχεία στις δικές του ιστορίες.

Obiettivo:

Utilizzare oggetti di scena, personaggi ed elementi scenici per dare vita a una storia. Sviluppare le abilità linguistiche e narrative creando qualsiasi storia immaginabile, aggiungendo suggerimenti e colpi di scena lungo il percorso.

Preparazione:

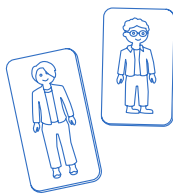
- Posizionare il palco al centro dell'area di gioco.
- Mescolate le carte **Story Starters** e **Story Twists** e posizzionarle rivolte verso il basso in due pile separate.
- Collocare gli altri elementi della storia - personaggi, oggetti di scena e scene - nelle vicinanze.



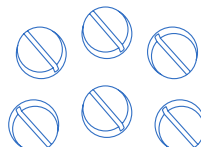
1 palco



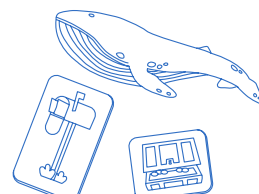
3 pannelli per la base



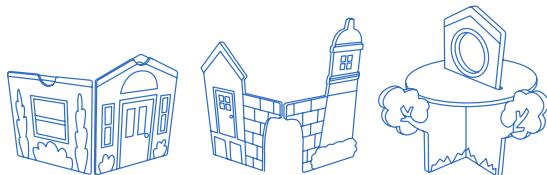
15 personaggi



6 supporti



21 oggetti



3 scene-casa, litorale e fortino sull'albero



20 carte Story Starters



28 carte Story Twists

Modalità di gioco:

Ci sono molti modi per creare storie usando il Palco per storie "Crea la scena", ognuno dei quali offre opportunità uniche per sviluppare il linguaggio, la narrazione e la creatività.

Recitazione con oggetti

Il bambino potrebbe voler giocare da solo con le scene e gli elementi senza bisogno di suggerimenti o colpi di scena. Questo è un ottimo modo per familiarizzare con gli strumenti che possono essere usati per raccontare una storia. Quando i partecipanti hanno finito, chiedere loro di parlare del gioco e incoraggiarli a usarne gli elementi la prossima volta che racconteranno una storia.

Solo carte

Utilizzare le carte in modo indipendente per una narrazione interattiva, mentre i giocatori si alternano per inventare parti della storia. Scegliere 1 carta Story Starter e 3 Story Twist. Leggere la carta Story Starter ad alta voce e chiedere a qualcuno di iniziare la storia. Ogni giocatore aggiunge qualcosa in più alla storia, man mano che questa si sviluppa. Aggiungere una carta Story Twist-o qualcos'altro-e ripetere il processo, permettendo a tutti di contribuire alla realizzazione della storia.

Mimo

Chiedere a una persona di recitare una storia senza parlare. Una volta terminato il mimo, un altro giocatore può indovinare la storia raccontandola a sua volta. Si può anche provare a far narrare a un giocatore il mimo mentre si svolge.

Crea la scena

Combinare tutti gli elementi per un'avventura narrativa che anima le storie sul palco. Per iniziare, consultare la guida nelle pagine seguenti.

Come iniziare:

Utilizzare la struttura sottostante per aiutare i narratori a costruire una storia utilizzando tutti gli elementi desiderati.

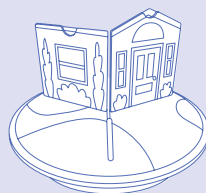
1. Crea la scena

Scegliere una carta **Story Starters** e leggerla ad alta voce.

- Creare una scena da abbinare alla Story Starter selezionata, usando le scanalature sul palco.
- Selezionare i personaggi e gli elementi scenici aggiuntivi e inserirli nella scena.

Esempio di sviluppo della storia

C'era un odore strano e sentivo di dover uscire fuori!

**Suggerimenti**

- Dove pensi che sia successo?
- Chi c'era?
- Cosa avranno avuto con sé?
- Pensi che sia successo all'interno o all'esterno?

2. Entrare nel vivo della storia

Utilizzare la carta **Story Starters** per entrare nel vivo della storia con la propria ambientazione.

- Leggere di nuovo la carta Story Starter ad alta voce per far progredire la storia.
- Se necessario, utilizzare dei suggerimenti o delle parole di collegamento (poi, finché, ecc.) come aiuto.

Esempio di sviluppo della storia

Dal soggiorno proveniva un odore terribile.



Afferrai la maglietta, la misi sul naso e mi diressi verso la finestra aperta per prendere un po' d'aria fresca.

Suggerimenti

- Cosa è successo prima?
- Cosa è successo dopo?
- E poi?
- Tutto è iniziato un giorno quando...
- Una mattina/sera/notte tempestosa/ecc. ...

3. Aggiungi un tocco

Man mano che la storia si sviluppa, scegliere una carta **Story Twists** e leggerla ad alta voce.

- Sceglierne una che si adatti alla storia o, per una sfida in più, estrarne una a caso.
- Usare la creatività per inserire la carta Story Twist nella storia.

Esempio di sviluppo della storia



Ho iniziato a sentirmi male...

... ma dovevo trovare qualcosa per fermare il cattivo odore. Ho deciso di indagare.

... Ho preso il mio kit da detective e ho cominciato a cercare indizi nella stanza.

Suggerimenti

- Come è successo?
- Come ha cambiato i loro piani?
- Cosa pensavano?
- Come si sono sentiti?
- Qual era il loro nuovo piano?

4. Cosa succede alla fine?

Quando la **storia** volge al termine chiedere al narratore come pensa di concludere la storia o parlare di come potrebbe concludersi.

Esempio di sviluppo della storia

Qualche istante dopo, mio padre entrò in cucina con un grosso sacco di spazzatura.



"Guarda cosa abbiamo dimenticato di portare fuori prima delle vacanze", disse, e uscì dalla porta.

Suggerimenti

- Come hanno risolto il problema?
- Come si sono sentiti tutti alla fine?
- Che tipo di finale pensate che abbia questa storia (felice, sciocco, misterioso)?

Cose da sapere:

- La narrazione è un'abilità che si acquisisce nel tempo. Le prime storie che il bambino racconta da solo possono contenere solo pochi elementi narrativi, come un personaggio principale e una destinazione. Le storie dei bambini possono essere semplici sequenze di eventi, direttamente collegate tra loro. Man mano che il bambino si trova a suo agio con le componenti di una narrazione, inizierà a lavorare su elementi come il conflitto, la risoluzione e la struttura narrativa.
- Se inizialmente la narrazione non è percepita in modo naturale dal bambino (o da te), iniziare collaborando per inventare una storia semplice con il Palco per storie. Concentrarsi sulla creazione di una storia con un personaggio principale e una struttura semplice con un inizio, una parte centrale e una fine.
- Lasciarsi coinvolgere dalla storia dei giocatori. Quando fanno una pausa, provare a chiedere: "Fantastico ma, come hanno fatto i personaggi a finire lì?" o "La risposta del tuo personaggio a quel colpo di scena è stata proprio interessante". Mi chiedevo quale sarebbe stata la loro soluzione". Per ulteriori indicazioni su come spingere il bambino a includere ancora più elementi, consultare la sezione Narrazione della Guida al gioco.
- Quando si usa il Palco per storie "Crea la scena", alternarsi nel ruolo di pubblico e di narratore. I giocatori infatti possono beneficiare dall'ascolto della tua narrazione e di quella di altri, anche se di tipo semplice. La storia non deve essere necessariamente complessa o piena di colpi di scena. Quando il bambino ascolta le storie, inizia a incorporare più elementi nelle proprie.

Budowanie scenografii Opowiadanie historii Przewodnik po aktywnościach

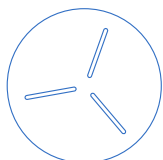
Umiejętność: Opowiadanie historii

Cel:

Ożywianie snutych historii za pomocą rekwizytów, figurek postaci i elementów scenografii. Rozwijanie zdolności językowych i umiejętności opowiadania historii poprzez tworzenie dowolnych opowieści, uzupełnianych zwrotami akcji i podpowiedziami.

Przygotowanie:

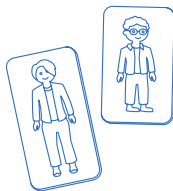
- Umieścić scenę na środku miejsca przeznaczonego na zabawę.
- Potasuj karty **Story Starters** i **Story Twists** i połącz je treścią do dołu w dwóch oddzielnych stosach.
- Umieścić w pobliżu dodatkowe elementy narracji: postacie, rekwizyty i scenki.



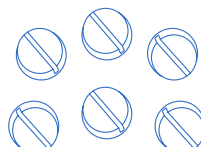
1 scena



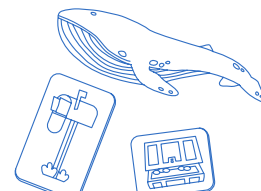
3 podłoża



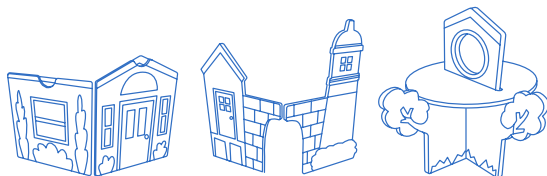
15 postaci



6 podstawek



21 rekwizytów



3 scenki (dom, morze i domek na drzewie)



20 kart Story Starters



28 kart Story Twists

Sposoby gry:

Istnieje wiele sposobów na zabawę z zestawem do opowiadania historii, a każdy z nich oferuje wyjątkowe możliwości rozwijania zdolności językowych, kreatywności i umiejętności opowiadania historii.

Zabawa rekwizytami

Dziecko może bawić się elementami zestawu samodzielnie, bez podpowiedzi rodzica. Jest to świetny sposób na zapoznanie się z elementami, których można potem użyć do snucia własnych historii. Gdy dziecko skończy się bawić, zapytaj je o przebieg tej zabawy i zachęć do wykorzystania jej elementów, gdy następnym razem będzie opowiadając jakąś historię.

Gra tylko z kartami

Przy pomocy samych kart stwórzcie historię, której kolejne fragmenty dopowiadają na zmianę poszczególni gracze. Wybierz jedną kartę Story Starter i trzy karty Story Twist. Przeczytaj na głos kartę Story Starter i poproś kogoś o rozpoczęcie opowieści. Każdy z graczy dodaje coś od siebie do rozwijającej się historii. Dodaj zwrot fabularny z karty Story Twist (lub kilka) i powtórz wcześniejsze czynności, pozwalając każdemu z graczy wnieść swój wkład w tworzoną historię.

Niema opowieść

Niech jedna osoba odegra historię bez wypowiadania ani jednego słowa. Gdy skończy, inny z graczy może spróbować odgadnąć historię, opowiadając ją samodzielnie. Jeden z graczy może też relacjonować historię opowiadaną bez słów w trakcie jej przedstawiania.

Budowanie scenografii

Połącz wszystkie elementy, aby przeżyć niesamowitą przygodę! Na dobry początek zapoznaj się z przewodnikiem na kolejnej stronie.

Pierwsze kroki:

Skorzystaj z poniższego schematu, aby pomóc narratorowi (lub narratorom) zbudować historię przy użyciu dowolnej liczby elementów.

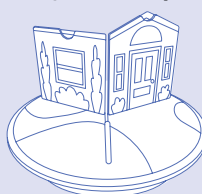
1. Budowanie scenografii

Wybierz kartę **Story Starters** i przeczytaj ją na głos.

- Przygotuj scenografię, która będzie pasować do treści wylosowanej karty Story Starter, umieszczając ją w szczelinach na scenie.
- Wybierz postacie i dodatkowe elementy scenerii i także umieść je na scenie.

Przykład rozwinięcia fabuły

Czułem dziwny zapach i musiałem się stamtąd wydostać!



Podpowiedzi

- Jak myślisz, gdzie to się stało?
- Kto tam był?
- Co mogli mieć ze sobą?
- Myślisz, że stało się to we wnętrzu czy na zewnątrz?

2. Historia

Wykorzystaj kartę **Story Starters**, aby rozpocząć nową opowieść.

- Ponownie odczytaj na głos treść karty Story Starter.
- W razie potrzeby użyj podpowiedzi lub łączników (wtedy, dopóki itp.), żeby popchnąć historię do przodu.

Przykład rozwinięcia fabuły

Z salonu dolatywał okropny zapach.



Naciągnąłem koszulę na nos i podszedłem do otwartego okna, żeby zaczerpnąć świeżego powietrza.

Podpowiedzi

- Co stało się najpierw?
- Co stało się później?
- I co wtedy?
- Wszystko zaczęło się pewnego dnia, gdy...
- Pewnego poranka/wieczoru/burzliwej nocy ...

3. Zwrot akcji

W miarę rozwoju historii wybierz jedną z kart **Story Twists** i przeczytaj ją na głos.

- Wybierz taką, która pasuje do opowiadanej historii, lub wylosuj którąś, żeby wyzwanie było większe.
- Wykaż się kreatywnością, aby wprowadzić wybrany/wylosowany zwrot fabularny do historii.

Przykład rozwinięcia fabuły



Zrobiło mi się niedobrze...

...ale musiałem znaleźć coś, co powstrzyma ten zapach. Postanowiłem sprawdzić, co tak śmierdzi.

...Sięgnąłem po swój zestaw detektywistyczny i zacząłem rozglądać się po pokoju w poszukiwaniu wskazówek.

Podpowiedzi

- Jak to się stało?
- Jak to wpłynęło na ich plany?
- Co sobie pomyśleli?
- Jak się wtedy poczuli?
- Co postanowili zrobić?

4. Zakończenie

Gdy **opowieść** dobiegnie końca, zapytaj narratora o to, jak zakończył historię, lub porozmawiaj o tym, jak mogłaby się zakończyć.

Przykład rozwinięcia fabuły

Chwilę później mój tata wszedł do kuchni z wielkim workiem śmieci.



– Zobacz, co zapomnieliśmy wyrzucić przed wyjazdem na wakacje – powiedział i wyszedł na zewnątrz.

Podpowiedzi

- Jak rozwiązyli ten problem?
- Jak wszyscy się poczuli na koniec?
- Jak myślisz, jak kończy się ta historia (szczęśliwie, śmiesznie, tajemniczo)?

Warto wiedzieć:

- Opowiadanie historii to umiejętność, którą zdobywa się i szlifuje z czasem. Historie, które dziecko opowiada samodzielnie na wczesnym etapie rozwoju, mogą zawierać zaledwie kilka elementów narracji, takich jak główny bohater i cel jego podróży. Takie opowieści mogą być prostymi sekwencjami wydarzeń, z których jedno prowadzi do drugiego. W miarę jak dziecko będzie coraz lepiej radzić sobie z opowiadaniem, zacznie uwzględniać w nim dodatkowe elementy, jak konflikty, rozwiązywanie problemów i ustrukturyzowana narracja.
- Jeśli snucie historii nie przychodzi dziecku (albo Tobie) naturalnie, zacznijcie od wspólnej pracy nad stworzeniem prostej opowieści. Skupcie się na głównym bohaterze i przejrzystej konstrukcji ze wstępem, rozwinięciem i zakończeniem.
- Ważne, żeby angażować się w historię opowiadaną przez dziecko. Gdy będzie miało trudności z wymyśleniem ciągu dalszego, spróbuj zapytać: „O rany, ale jak oni się tam znaleźli?” albo „Twoja postać ciekawie zareagowała na to, co się stało. Zastanawiam się, co teraz wykombinuje”. Dodatkowe wskazówki dotyczące tego, jak zachęcić dziecko do rozbudowywania opowieści, znajdziesz w punkcie Opowiadanie historii w Przewodniku po zabawach.
- Snując historie z użyciem scenografii, na zmianę odgrywajcie role słuchacza i narratora. Dziecko wiele się uczy, słuchając historii tworzonych przez Ciebie lub kogoś innego, nawet jeśli są bardzo proste. Nie muszą być złożone ani pełne zwrotów akcji. Gdy dziecko słyszy opowiadaną przez Ciebie historię, chętniej włącza kolejne elementy do własnych opowieści.

Fase de preparação do cenário para contar histórias

Guia de atividade

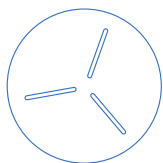
Aptidões: Contar histórias

Objetivo:

Utilizar adereços, personagens e elementos cénicos para dar vida a uma história. Desenvolver competências linguísticas e de narração de histórias criando qualquer história que possa imaginar, acrescentando sugestões e reviravoltas ao longo do processo.

Preparação:

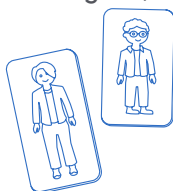
- Colocar o palco no centro da área de jogo.
- Baralhar as cartas **Story Starters** (Iniciador de história) e **Story Twists** (Reviravolta na história) e colocá-las viradas para baixo em dois montes separados.
- Colocar os elementos adicionais da história – personagens, adereços e cenários – por perto.



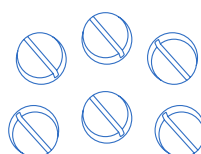
1 palco



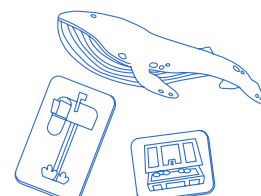
3 painéis de chão



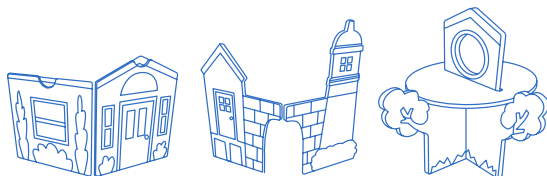
15 personagens



6 suportes



21 adereços



3 cenários: casa, beira-mar e forte na árvore



20 cartas Story Starters



28 cartas Story Twists

Formas de jogar:

Há muitas formas de criar histórias utilizando a Fase de preparação do cenário para contar histórias, cada uma com oportunidades únicas para desenvolver a linguagem, a narração e a criatividade.

Jogo de adereços

O seu filho pode querer jogar sozinho com os cenários e os elementos, sem sugestões ou reviravoltas. Esta é uma ótima maneira de se familiarizar com as ferramentas que pode usar para contar uma história. Quando terminar, faça perguntas sobre a peça dele e incentive-o a usar elementos da mesma na próxima vez que contar uma história.

Apenas cartas

Utilizar as cartas de forma independente para contar histórias de modo interativo, enquanto os jogadores inventam partes da história à vez. Escolher 1 Story Starter e 3 Story Twist. Ler o Story Starter em voz alta e pedir a alguém para começar a história. Cada jogador acrescenta um pouco mais à história à medida que esta se desenvolve. Adicionar uma – ou algumas – Story Twists e repetir o processo, permitindo que todos contribuam à medida que a história se desenvolve.

História silenciosa

Pedir a uma pessoa para representar uma história sem falar. Depois do fim da história silenciosa, outro jogador pode adivinhar a história contando-a ele próprio. Também se pode experimentar com um jogador a contar a história silenciosa enquanto esta acontece.

Preparação do cenário

Combinar todos os elementos para uma aventura narrativa que dá vida às histórias no palco. Para começar, consulte o Guia nas páginas seguintes.

Começar:

Utilizar a estrutura abaixo para ajudar o(s) narrador(es) a criar uma história usando todas as peças necessárias.

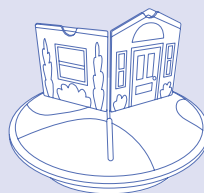
1. Preparação do cenário

Escolher um **Story Starters** e lê-lo em voz alta.

- Criar uma cena para combinar com o Story Starter selecionado, colocando-a nas ranhuras do palco.
- Selecionar o(s) personagem(ns) e os elementos cénicos adicionais e colocá-los no cenário.

Exemplo de desenvolvimento de história

Algo cheirava mal e eu tinha de sair dali!



Sugestões

- Onde é que achas que isto aconteceu?
- Quem estava lá?
- O que é que podiam ter com eles?
- Achas que isto aconteceu no interior ou no exterior?

2. Entrar na história

Utilizar o **Story Starters** para entrar na história definida.

- Ler novamente o Story Starter em voz alta para ajudar a fazer fluir a história.
- Se necessário, usar sugestões ou palavras de ligação (depois, até, etc.) para ajudar.

Exemplo de desenvolvimento de história

Havia um cheiro horrível vindo da sala de estar.



Puxei a minha camisola, tapei o nariz e dirigi-me para a janela aberta para apanhar ar fresco.

Sugestões

- O que é que aconteceu primeiro?
- O que é que aconteceu a seguir?
- E depois?
- Tudo começou num dia em que...
- Uma manhã/tarde/noite tempestuosa/etc. ...

3. Acrescentar uma reviravolta

À medida que a história se desenvolve, escolher uma **Story Twists** e lê-la em voz alta.

- Escolher uma que se enquadre na história ou, para um desafio extra, tirar uma ao acaso.
- Ser criativo para introduzir a Story Twist na história.

Exemplo de desenvolvimento de história



Comecei a sentir-me mal...

... mas tinha de encontrar algo para parar o cheiro. Decidi investigar.

... Peguei no meu estojo de detetive e comecei a procurar pistas na sala.

Sugestões

- Como é que isso aconteceu?
- Como é que isso alterou os planos deles?
- O que é que pensaram?
- Como é que se sentiram?
- Qual era o novo plano deles?

4. O que é que acontece no final?

À medida que a história termina, faça perguntas sobre a forma como o narrador terminou a história ou fale sobre o modo como poderia terminar.

Exemplo de desenvolvimento de história

Momentos depois, o meu pai entrou na cozinha com um grande saco de lixo.



"Olha o que nos esquecemos de pôr no lixo antes das férias", disse ele, e saiu pela porta.

Sugestões

- Como é que resolveram o problema?
- Como é que todos se sentiram no final?
- Que tipo de final achas que esta história tem (feliz, disparatado, misterioso)?

O que é preciso saber:

- Contar histórias é uma competência que se desenvolve com o tempo. As primeiras histórias que o seu filho conta sozinho podem conter apenas alguns elementos narrativos, como um personagem principal e um destino. As histórias dele podem ser simples sequências de acontecimentos, uns a seguir aos outros. À medida que o seu filho se sente mais à vontade com os componentes de uma narrativa, começará a trabalhar elementos como conflito, resolução e estrutura narrativa.
- Se inicialmente contar histórias não parecer natural para o seu filho (ou para si), comece por trabalhar em conjunto para criar uma história simples com a Fase de contar histórias. Concentre-se na criação de uma história com um personagem principal e uma estrutura simples com princípio, meio e fim.
- Envolver-se na história dele. Quando fizer uma pausa, experimente perguntar: "Uau, como é que os personagens acabaram ali?" ou "A reação do personagem àquela Story Twist (Reviravolta na história) foi muito interessante. Pensei qual seria a solução dele." Consulte a secção Contar histórias do Guia do Jogo para obter orientações adicionais sobre como incentivar o seu filho a incluir ainda mais elementos.
- Quando utilizar a Fase de preparação do cenário para contar histórias, assuma à vez com o seu filho o papel de público e de narrador. Ele beneficia ao ouvir, a si e a outras pessoas, definirem até mesmo uma história simples. Não tem de ser complexa ou cheia de reviravoltas. Quando o seu filho ouve as suas histórias, começa a incorporar mais elementos nas histórias dele.