

LOVE
EVERY
RY[®]

Part 1

The Reading Skill Set Game Instructions



210-000843_A

Rhyming Leaves Game Instructions

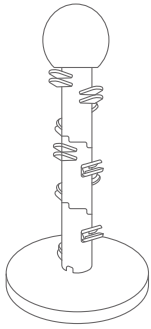
Number of Players : 2

Skill: Isolating Sounds

Game Objective:

Work with a partner to identify or create rhymes through two different variations of the Rhyming Leaves game, progressing from rhyme identification in the Spring Tree version to rhyme creation in the Autumn Tree version.

What's Included:



1 wooden tree structure



mug



brain



chain



bug



eight



shell



nest



four



cake



plug



train



snake



one



pie



crab



ship



lake



rake



rug



rain



rose



bed



moon



three

12 spring coloured leaf tiles

12 fall coloured leaf tiles

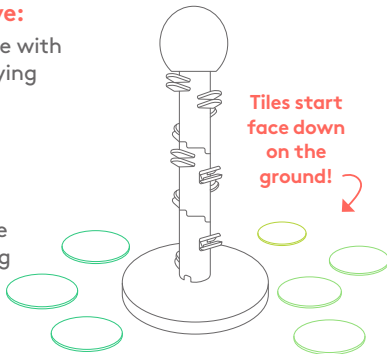
Spring Tree Version

Game Objective:

Fill the spring tree with leaves by identifying rhymes.

Game Setup:

Place all green spring tree tiles face down on the table surrounding the wooden tree base.



How to Play:

- Each player draws 1 tile at the same time and looks at the image.
- Together, each player counts to 3 aloud, then says the name of their image at the same time.

If the two words rhyme, players place the leaf tiles anywhere on the tree.

If the words do not rhyme, players place both tiles back on the table face down.

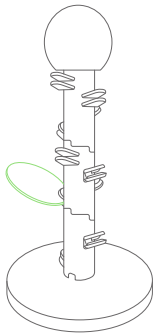
- Mix up the tiles and start another round.

Ending the Game:

The game ends when all tiles have been added to the tree.

Example:

Place leaf tiles anywhere on the tree



Autumn Tree Version

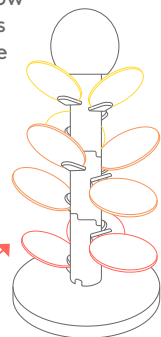
Game Objective:

Create rhymes to remove all the leaves on the autumn tree.

Game Setup:

Place all red, orange, and yellow autumn leaf tiles face down on the tree structure. It holds one tile per slot.

Tiles start in the tree!



How to Play:

The first person to say any two words that rhyme starts the game.

- Player 1 draws any leaf tile from the tree and says the name of the image on the tile out loud.
- Player 2 thinks of a word that rhymes with the word from Player 1's tile and says this new word out loud.
- Take turns thinking of additional words that rhyme with the tile word until you both can't think of any more.

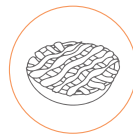
If Player 2 thinks of at least one word that rhymes with your word, the tile can be placed on the table.

If Player 2 does not come up with a rhyming word, return the tile to its place.

- It is now Player 2's turn to draw a tile from the tree and say the word out loud and start another round.

Ending the Game:

The game ends when all leaf tiles have been removed from the tree.



Rhyming word examples:

tie hi buy why

Tips for Success:

- For early practice with rhymes, start with the Spring Tree version. Most children will find identifying rhymes easier than creating rhymes.
- Refer to the word list in the What's Included section if assistance is needed in identifying an image or a rhyming word.
- If a player incorrectly identifies two words as being a rhyming pair, remind them that rhymes happen when two words end with the same sound. Offer them an example. For additional guidance, please refer to the Rhyme section of the Play Guide.
- It's okay to use nonsense words that rhyme with the target word. The goal of the game is to produce rhyming words, even if they aren't real.

Le Jeu des Feuilles qui Riment – Règles du jeu

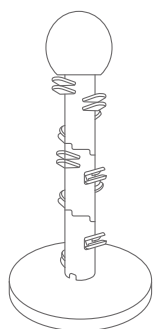
Nombre de joueurs : 2

Compétence : Isoler des sons

But du jeu :

Associez-vous à un partenaire pour identifier ou créer des rimes à travers deux variantes du « Jeu des Feuilles qui Riment », en passant de l'identification des rimes dans la version « Arbre printanier » à la création de rimes dans la version « Arbre automnal ».

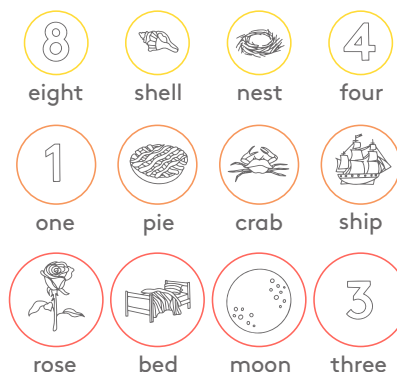
Contenu :



1 structure d'arbre en bois



12 tuiles-feuilles colorées



12 tuiles-feuilles colorées

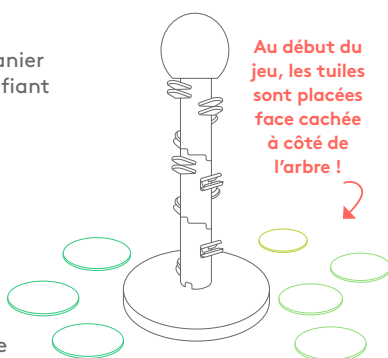
Version Arbre printanier

But du jeu :

Garnir l'arbre printanier de feuilles en identifiant les rimes.

Mise en place du jeu :

Placez toutes les tuiles vertes printanières face cachée sur la table autour de la base de l'arbre en bois.



Au début du jeu, les tuiles sont placées face cachée à côté de l'arbre !

Comment jouer :

- Tous les joueurs piochent chacun une tuile en même temps et regardent leur image.
- Les joueurs comptent ensemble jusqu'à trois à haute voix, puis prononcent en même temps le nom de leur image.

Si les mots riment, les joueurs placent les tuiles-feuilles où ils veulent sur l'arbre.

Si les mots ne riment pas, les joueurs reposent les deux tuiles sur la table, face cachée.

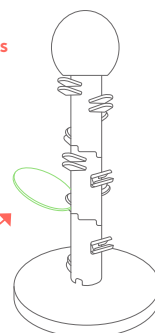
- Mélangez les tuiles et commencez un nouveau tour.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsque toutes les tuiles-feuilles ont été placées dans l'arbre.

Exemple :

Placez les tuiles-feuilles où vous voulez dans l'arbre



Version Arbre automnal

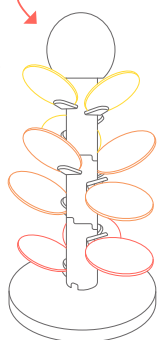
But du jeu :

Créer des rimes pour enlever toutes les feuilles de l'arbre automnal.

Mise en place du jeu :

Placez toutes les tuiles-feuilles automnales rouges, orange et jaunes face cachée sur la structure de l'arbre. Il faut placer une tuile par emplacement.

Au début du jeu, les tuiles sont dans l'arbre !



Comment jouer :

La première personne à dire deux mots qui riment commence.

- Le joueur 1 pioche une tuile-feuille dans l'arbre et prononce à haute voix le nom de l'image sur la tuile.
- Le joueur 2 cherche un mot qui rime avec le mot sur la tuile du joueur 1 et prononce ce mot à haute voix.
- À tour de rôle, cherchez d'autres mots qui riment avec le mot sur la tuile jusqu'à ce que plus personne n'en trouve.

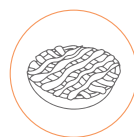
Si le joueur 2 trouve au moins un mot qui rime avec votre mot, la tuile peut être placée sur la table.

Si le joueur 2 ne trouve aucun mot qui rime, il remet la tuile à sa place dans l'arbre.

- C'est maintenant au tour du joueur 2 de piocher une tuile dans l'arbre et de prononcer le mot à haute voix pour commencer un nouveau tour.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsque toutes les tuiles-feuilles ont été retirées de l'arbre.



Exemples de mots qui riment :

tie hi buy why

Astuces :

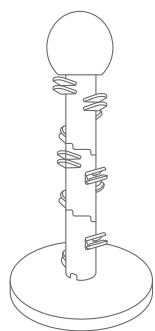
- Pour commencer à s'entraîner avec les rimes, mieux vaut commencer avec la version Arbre printanier. Pour la plupart des enfants, il est plus facile d'identifier des rimes que d'en créer.
- Si vous avez besoin d'aide pour identifier une image ou un mot qui rime, reportez-vous à la liste de mots figurant dans la section Contenu.
- Si un joueur se trompe en associant deux mots qui ne riment pas, rappelez-lui qu'une rime se produit lorsque deux mots se terminent par le même son. Donnez-lui un exemple. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Rimes » du Carnet de Jeu.
- Il est tout à fait possible d'utiliser des mots inventés pas tant qu'ils riment avec le mot cible. L'objectif de ce jeu est de faire des rimes, même si les mots utilisés n'existent pas.

Spielanleitung „Reimblätter“

Ziel des Spiels:

Zwei Spielvarianten: Arbeite im Spiel „Reimblätter“ mit deinem Spielpartner zusammen und bilde Reime – in der Version „Frühlingsbaum“ musst du Reime erkennen und in der „Herbstbaum“ Reime selber bilden.

Inhalt:



1 Holzbaum



mug



brain



chain



bug



eight



shell



nest



four



cake



plug



train



snake



one



pie



crab



ship



lake



rake



rug



rain



rose



bed



moon



three

12 frühlingsfarbene Blattkarten

12 herbstfarbene Blattkarten

Frühlingsbaum-Version

Ziel des Spiels:

Reime erkennen, um den Frühlingsbaum mit Blättern zu füllen.

Spielvorbereitung:

Legen Sie alle grünen Frühlingsbaum-Karten um den Holzbaum herum verdeckt auf dem Tisch ab.



So wird gespielt:

- Alle Spieler ziehen gleichzeitig 1 Karte und sehen sich das Bild an.
- Die Spieler zählen laut bis 3 und sagen dann gleichzeitig den Namen ihres Bildes.

Wenn sich die beiden Wörter reimen, legen die Spieler die Blattkarten an einer beliebigen Stelle des Baumes ab.

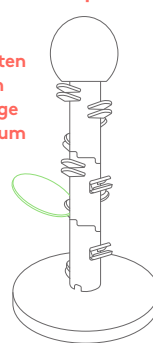
Wenn sich die Wörter nicht reimen, legen die Spieler beide Karten verdeckt auf den Tisch zurück.

- Die Karten werden gemischt und es startet eine neue Runde.

Ziel des Spiels:

Das Spiel endet, wenn alle Karten wieder am Baum stecken.

Beispiel:



Herbstbaum-Version

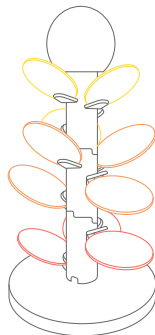
Ziel des Spiels:

Reime bilden, um alle Blätter des Herbstbaums zu entfernen.

Spielvorbereitung:

Stecken Sie alle roten, orangen und gelben Herbstblatt-Karten mit dem Bild nach unten auf den Baum. In jeden Steckplatz passt eine Karte.

Die Karten stecken zu Spielbeginn im Baum!

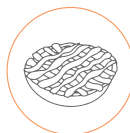


So wird gespielt:

Die erste Person, die zwei beliebige Wörter nennen kann, die sich reimen, beginnt.

- Spieler 1 zieht eine beliebige Blattkarte vom Baum und nennt für alle hörbar den Namen der Abbildung.
- Spieler 2 denkt sich ein Wort aus, das sich auf das Wort von Spieler 1 reimt, und spricht dieses neue Wort aus.
- Überlegt euch abwechselnd weitere Wörter, die sich auf dieses Kartenwort reimen – so lange, bis euch keine mehr einfallen.

Wenn Spieler 2 mindestens ein Wort einfällt, das einen Reim auf dein Wort bildet, darf die Karte auf dem Tisch abgelegt werden.



Beispiele für Reimwörter:

tie hi buy why

Wenn Spieler 2 kein reimendes Wort einfällt, steckst du die Karte wieder an ihren Platz am Baum.

- Nun ist Spieler 2 an der Reihe, eine neue Runde zu beginnen: Er zieht eine Karte vom Baum und nennt das Wort.

Ziel des Spiels:

Das Spiel endet, wenn alle Blattkarten vom Baum gepflückt wurden.

Spieltipps:

- Zum Einstieg in die Reimbildung beginnen Sie am besten mit der Version des Frühlingsbaums. Den meisten Kindern fällt es leichter, Reime zu erkennen, als Reime zu bilden.
- Wenn Hilfe beim Erkennen eines Bildes oder Reimwortes benötigt wird, sehen Sie in der Wortliste im Abschnitt „Inhalt“ nach.
- Wenn ein Spieler zwei nicht zusammenpassende Wörter als Reim benennt, erinnern Sie ihn daran, dass Reime entstehen, wenn zwei Wörter mit demselben Laut enden. Nennen Sie ihm ein Beispiel. Weitere Hinweise finden Sie in der Spielanleitung im Abschnitt „Reime“.
- Es ist in Ordnung, auch Quatschwörter zu verwenden, solange sie sich auf das Zielwort reimen. Ziel des Spiels ist es, Reimwörter zu bilden, selbst, wenn es diese gar nicht gibt.

Rijmende blaadjes Spelregels

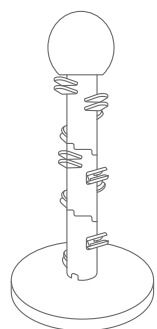
Aantal spelers: 2

Vaardigheid: Klanken onderscheiden

Doel van het spel:

De spelers proberen samen rijmwoorden te herkennen of te bedenken in twee varianten van het Rijmende-blaadjesspel: rijmwoorden herkennen met de Lentebaadjes en rijmwoorden bedenken met de herfstblaadjes.

Inhoud van het spel:



1 houten boom



mug



brain



chain



bug



eight



shell



nest



four



cake



plug



train



snake



one



pie



crab



ship



lake



rake



rug



rain



rose



bed



moon



three

12 Lentebaadjes

12 Herfstblaadjes

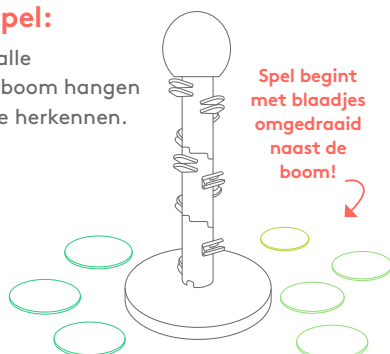
Variant met Lentebaadjes

Doel van het spel:

De spelers moeten alle lentebaadjes in de boom hangen door rijmwoorden te herkennen.

Vorbereiding van het spel:

Leg alle groene lentebaadjes met de afbeelding omlaag op de tafel rond de houten boom.



Verloop van het spel:

- Beide spelers nemen tegelijkertijd elk 1 blaadje en bekijken hun afbeelding.
- Samen tellen ze hardop tot 3, waarna ze tegelijk het woord roepen dat hun afbeelding beschrijft.

Als die twee woorden rijmen, dan mogen beide spelers hun blaadjes ergens in de boom hangen.

Als de woorden niet rijmen, moeten de spelers hun blaadjes terug omgekeerd op de tafel leggen.

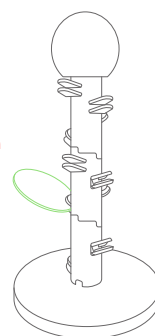
- Meng de blaadjes op de tafel en start een nieuwe ronde.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als alle blaadjes in de boom hangen.

Voorbeeld:

Hang de blaadjes ergens in de boom



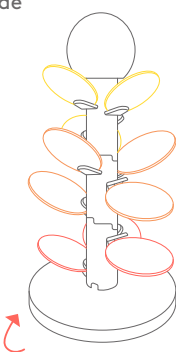
Variant met Herfstblaadjes

Doel van het spel:

De spelers moeten alle herfstblaadjes van de boom plukken door rijmwoorden te zoeken.

Vorbereiding van het spel:

Hang alle rode, oranje en gele herfstbladeren met de afbeelding naar beneden in de boom. In elke gleuf past één blaadje.



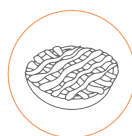
Spel begint met blaadjes in de boom!

Verloop van het spel:

De eerste speler die twee rijmende woorden roept, mag beginnen.

- Speler 1 neemt een willekeurig blaadje uit de boom en benoemt de afbeelding op het blaadje.
- Speler 2 bedenkt een woord dat rijmt op dat woord van Speler 1 en zegt dit nieuwe woord hardop.
- Bedenk om de beurt nog meer woorden die rijmen op het woord van het geplukte blad tot je er geen meer kunt verzinnen.

Als Speler 2 minstens één woord kan noemen dat rijmt op jouw woord, dan mag het blaadje naast de boom gelegd worden.



Als Speler 2 geen enkel rijmwoord vindt, dan moet het blaadje terug in de boom gehangen worden.

- Nu is Speler 2 aan de beurt om een nieuwe ronde te starten door een blad van de boom te plukken en het bijpassende woord te zeggen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als er geen blaadjes meer in de boom hangen.

Voorbeelden van rijmwoorden:

tie hi buy why

Tips voor een geslaagd spel:

- De spelvariant met Lentebaadjes is ideaal voor een eerste kennismaking met rijmwoorden. De meeste kinderen vinden het makkelijker om rijm te herkennen dan zelf te verzinnen.
- Gebruik de woordenlijst in de rubriek "Inhoud van het spel" als je niet goed weet hoe je een afbeelding kunt benoemen of een rijmwoord kunt herkennen.
- Als een speler onterecht zegt dat twee woorden rijmen, herhaal dan nog eens dat twee woorden pas rijmen als ze eindigen op dezelfde klank. Geef ook een voorbeeld. Raadpleeg voor extra hulp het hoofdstuk Rijm in de Speelgids.
- Je kindje mag gerust zelf woorden verzinnen die rijmen op het woord in de opdracht. Dit spel dient om rijmwoorden te zoeken, ook al bestaan die niet.

Hojas que riman Instrucciones de juego

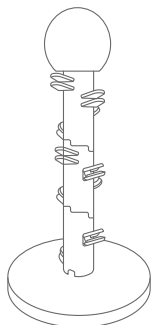
Número de jugadores: 2

Habilidad: aislar los sonidos

Objetivo del juego:

Trabaja con un compañero para identificar o crear rimas a través de dos variaciones diferentes del juego Hojas que riman, pasando de la identificación de rimas en la versión Árbol de primavera a la creación de rimas en la versión Árbol de otoño.

Qué incluye:



1 estructura de árbol de madera



mug



brain



chain



bug



eight



shell



nest



four



cake



plug



train



snake



one



pie



crab



ship



lake



rake



rug



rain



rose



bed



moon



three

12 fichas de hojas de colores primaverales

12 fichas de hojas de colores otoñales

Versión árbol de primavera

Objetivo del juego:

Llena de hojas el árbol de primavera identificando las rimas.

Preparación del juego:

Coloca todas las fichas del árbol de primavera verde boca abajo sobre la mesa rodeando la base de madera del árbol.



Cómo jugar:

- Cada jugador coge 1 ficha al mismo tiempo y mira la imagen.
- Juntos, cada jugador cuenta hasta 3 en voz alta y luego dice el nombre de su imagen al mismo tiempo.

Si las dos palabras riman los jugadores colocan las fichas de hoja en cualquier lugar del árbol.

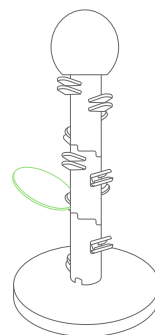
Si las palabras no riman, los jugadores vuelven a colocar boca abajo ambas fichas sobre la mesa.

- Mezcla las fichas y empieza otra ronda.

Fin del juego:

El juego termina cuando se han colocado todas las fichas en el árbol.

Ejemplo:



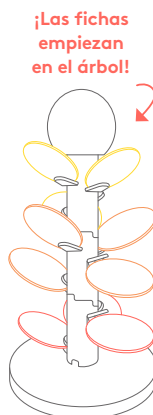
Versión árbol de otoño

Objetivo del juego:

Crea rimas para quitar todas las hojas del árbol de otoño.

Preparación del juego:

Coloca todas las fichas de hojas de otoño rojas, naranjas y amarillas boca abajo en la estructura del árbol. Cabe una ficha por ranura.



Cómo jugar:

La primera persona que diga dos palabras que rimen empieza el juego.

- El jugador 1 saca cualquier ficha del árbol y dice en voz alta el nombre de la imagen de la ficha.
- El jugador 2 piensa en una palabra que rime con la palabra de la ficha del jugador 1 y dice esta nueva palabra en voz alta.
- Haced turnos para pensar otras palabras que rimen con la palabra de la ficha hasta que no se os ocurra ninguna más.

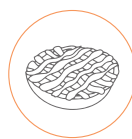
Si el jugador 2 piensa en al menos una palabra que rime con su palabra, la ficha puede colocarse sobre la mesa.

Si al jugador 2 no se le ocurre ninguna palabra que rime, deja la ficha en su sitio.

- Ahora le toca al jugador 2 sacar una ficha del árbol y decir la palabra en voz alta y empezar otra ronda.

Fin del juego:

El juego termina cuando se han colocado todas las fichas de hojas en el árbol.



Ejemplos de palabras que riman:

tie hi buy why

Trucos para ganar:

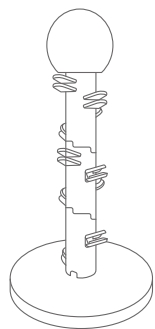
- Para empezar a practicar con las rimas, empieza con la versión Árbol de primavera. A la mayoría de los niños les resultará más fácil identificar las rimas que crearlas.
- Consulta la lista de palabras de la sección Qué incluye si necesitas ayuda para identificar una imagen o una palabra que rime.
- Si un jugador identifica incorrectamente dos palabras como una pareja que rima, recuérdale que las rimas se producen cuando dos palabras terminan con el mismo sonido. Ofrece un ejemplo. Para obtener más información, consulta el apartado Rimas de la Guía de juego.
- Se pueden utilizar palabras sin sentido que rimen con la palabra objetivo. El objetivo del juego es crear palabras que rimen, aunque no sean reales.

Folhas que Rimam Instruções do jogo

Objetivo do jogo:

Trabalhar com um parceiro para identificar ou criar rimas através de duas variações diferentes do jogo Folhas que Rimam, progredindo da identificação de rimas na versão Árvore da Primavera (Spring Tree) para a criação de rimas na versão Árvore do Outono (Fall Tree).

O que está incluído:



mug



brain



chain



bug



eight



shell



nest



four



cake



plug



train



snake



one



pie



crab



ship



lake



rake



rug



rain



rose



bed



moon



three

1 estrutura de árvore em madeira

12 peças-folhas cor de primavera

12 peças-folhas cor de outono

Versão Árvore da Primavera

Objetivo do jogo:

Encher a árvore da primavera com folhas, identificando as rimas.

Preparação do jogo:

Colocar todas as peças-folhas verdes da árvore da primavera viradas para baixo na mesa à volta da base da árvore em madeira.



Como jogar:

- Cada jogador retira 1 peça ao mesmo tempo e olha para a imagem.
- Em conjunto, cada jogador conta até 3 em voz alta e, depois, diz o nome da sua imagem ao mesmo tempo.

Se as duas palavras rimarmos jogadores colocam as peças-folhas em qualquer ponto da árvore.

Se as palavras não rimarem, os jogadores voltam a colocar as duas peças na mesa viradas para baixo.

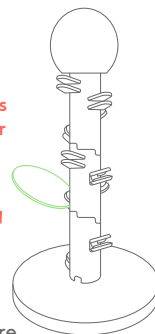
- Misturar as peças e começar outra ronda.

Fim do jogo:

O jogo termina quando todas as peças tiverem sido colocadas na árvore.

Exemplo:

Colocar as peças-folhas em qualquer ponto da árvore



Versão Árvore do Outono

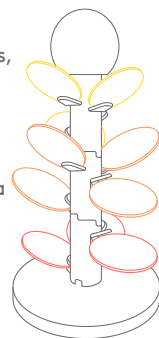
Objetivo do jogo:

Criar rimas para retirar todas as folhas da árvore do outono.

Preparação do jogo:

Colocar todas as peças-folhas de outono vermelhas, cor de laranja e amarelas viradas para baixo na estrutura da árvore. Cabe uma peça em cada ranhura.

As peças começam na árvore!



Como jogar:

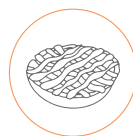
A primeira pessoa a dizer duas palavras que rimem começa o jogo.

- O Jogador 1 tira qualquer peça-folha da árvore e diz o nome da imagem na peça em voz alta.
- O Jogador 2 pensa numa palavra que rima com a palavra da peça do Jogador 1 e diz esta palavra nova em voz alta.
- Pensam à vez em palavras adicionais que rimem com a palavra da peça até não conseguirem lembrar-se de mais nenhuma.

Se o Jogador 2 se lembrar de pelo menos uma palavra que rima com a palavra do Jogador 1, a peça pode ser colocada na mesa.

Se o Jogador 2 não encontrar uma palavra que rima, devolve a peça ao seu lugar.

- Agora é a vez do Jogador 2 tirar uma peça da árvore, dizer a palavra em voz alta e começar outra ronda.



Exemplos de palavras que rimam:

tie hi buy why

Fim do jogo:

O jogo termina quando todas as peças-folhas tiverem sido retiradas da árvore.

Dicas para o sucesso:

- Para praticar rimas desde cedo, comece com a versão da Árvore da Primavera. Para a maioria das crianças, é mais fácil identificar rimas do que criar rimas.
- Consulte a lista de palavras na secção "O que está incluído" se precisar de ajuda para identificar uma imagem ou uma palavra que rima.
- Se um jogador identificar incorretamente duas palavras como sendo um par que rima, lembre-lhe que a rima acontece quando duas palavras terminam com o mesmo som. Dê-lhes um exemplo. Para mais orientações, consulte a secção Rima do Guia do Jogo.
- Não há problema em usar palavras sem sentido que rimem com a palavra-alvo. O objetivo do jogo é produzir palavras que rimam, mesmo que

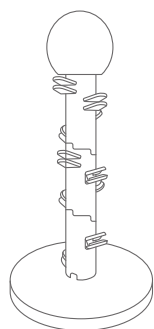
Istruzioni del Gioco foglie in rima

Numero di giocatori: 2
Abilità: Suoni di suddivisione

Scopo del gioco:

Insieme a un compagno trovare o creare rime attraverso due diverse varianti del Foglie in rima, passando dall'identificazione delle rime nella versione Albero in primavera alla creazione di rime nella versione Albero in autunno.

Contenuto:



1 struttura ad albero in legno



12 tessere di foglie colorate primaverili



12 tessere di foglie colorate autunnali

Versione albero in primavera

Scopo del gioco:

Riempire l'albero in primavera di foglie identificando le rime.

Svolgimento:

Posizionare tutte le tessere verdi albero in primavera rivolte verso il basso sul tavolo che circonda la base dell'albero di legno.



Come si gioca:

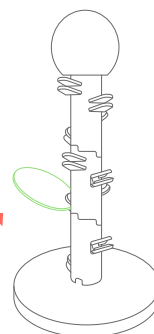
- Ogni giocatore pesca 1 tessera e contemporaneamente guarda l'immagine.
- Insieme, ogni giocatore conta fino a 3 ad alta voce, poi pronuncia contemporaneamente il nome della propria immagine.
- Se le due parole sono in rima tra loro i giocatori posizionano le tessere foglia in qualsiasi punto dell'albero.
- Se le parole non sono in rima, i giocatori rimettono entrambe le tessere sul tavolo rivolte verso il basso.
- Mescolare le tessere e iniziare un altro giro.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando tutte le tessere sono state aggiunte all'albero.

Esempio:

Posizionare le tessere foglia in qualsiasi punto dell'albero



Versione albero in autunno

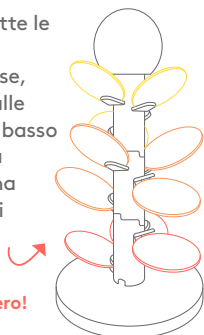
Scopo del gioco:

Creare rime per rimuovere tutte le foglie dall'albero autunnale.

Svolgimento:

Posizionare tutte le tessere foglia autunnale rosse, arancioni e gialle rivolte verso il basso sulla struttura dell'albero. Una tessera in ogni fessura.

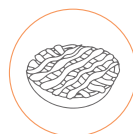
S'inizia con le tessere sull'albero!



Come si gioca:

Il primo giocatore che pronuncia due parole in rima inizia il gioco.

- Il giocatore 1 pesca una tessera foglia dall'albero e pronuncia ad alta voce il nome dell'immagine sulla tessera.
- Il giocatore 2 pensa a una parola che sia in rima con la parola della tessera del giocatore 1 e dice questa nuova parola ad alta voce.
- A turno, pensate ad altre parole che facciano rima con la parola della tessera, finché non se ne trovano più. Se il giocatore 2 pensa ad almeno una parola che sia in rima con la propria parola, la tessera può essere posizionata sul tavolo.
- Se il giocatore 2 non trova una parola in rima, rimette la tessera al suo posto.
- Ora tocca al giocatore 2 pescare una tessera dall'albero e pronunciare la parola ad alta voce per iniziare un altro turno.



Esempi di parole in rima:

tie hi buy why

Fine del gioco:

Il gioco termina quando tutte le tessere foglia sono state rimosse dall'albero.

Suggerimenti per vincere:

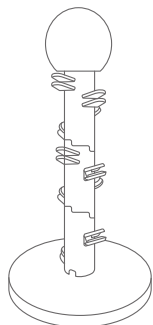
- Per l'esercizio iniziale con le rime, iniziare con la versione Albero in primavera. Per la maggior parte dei bambini è più facile identificare le rime che crearle.
- Se è necessario un aiuto per identificare un'immagine o una parola in rima, consultare l'elenco delle parole nella sezione Contenuto.
- Se un giocatore identifica erroneamente due parole come una coppia in rima, ricordargli che le rime si verificano quando due parole terminano con lo stesso suono. Fare un esempio. Per ulteriori indicazioni, consultare la sezione Rima della Guida al gioco.
- Si possono usare parole senza senso in rima con la parola target. L'obiettivo del gioco è produrre parole in rima, anche se non sono reali.

Instruktioner til spillet Rimende blade

Spillets formål:

Du skal arbejde sammen med en partner om at identificere eller skabe rim med to forskellige variationer af spillet Rimende blade, der går fra identifikation af rim i versionen med forårstræer til skabelse af rim i versionen med efterårstræer.

Hvad er der i æsken:



1 træstruktur af træ



mug



brain



chain



bug



eight



shell



nest



four



cake



plug



train



snake



one



pie



crab



ship



lake



rake



rug



rain



rose



bed



moon



three

12 forårsfarvede bladbrikker

12 efterårsfarvede bladbrikker

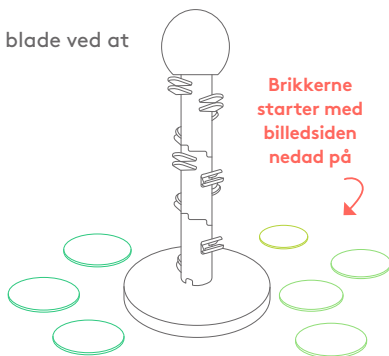
Version med efterårstræ

Spillets formål:

Fyld forårstræet med blade ved at identificere rim.

Spilopsætning:

Læg alle grønne forårstræbrikker med forsiden nedad på bordet omkring træfoden.



Sådan spiller du spillet:

- Hver spiller trækker en brik på samme tid og ser på billedet.
- Sammen tæller hver spiller højt til tre og siger derefter navnet på deres billede samtidig.

Hvis de to ord rimer, placerer spillerne bladbrikkerne hvor som helst på træet.

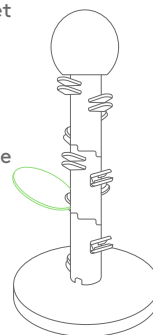
Hvis ordene ikke rimer, lægger spillerne begge brikker tilbage på bordet med billedsiden nedad.

- Bland brikkerne, og start en ny runde.

Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når alle brikker er sat på træet.

Et eksempel:



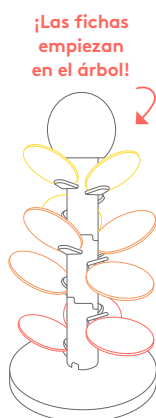
Version med efterårstræ

Spillets formål:

Lav rim og fjern alle bladene på efterårstræet.

Spilopsætning:

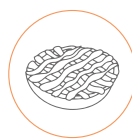
Læg alle røde, orange og gule efterårblade med billedsiden nedad på træstrukturen. Der er plads til en brik pr. rille.



Sådan spiller du spillet:

Den første person, der siger to ord, der rimer, starter spillet.

- Spiller nr. 1 trækker en hvilken som helst bladbrik fra træet og siger navnet på billedet på brikken højt.
- Spiller nr. 2 kommer i tanke om et ord, der rimer på ordet fra spiller nr. 1's brik, og siger det nye ord højt.
- Spillerne skiftes til at finde flere ord, der rimer på ordet på brikken, indtil de begge ikke kan komme i tanke om flere.



Hvis spiller nr. 2 kommer i tanke om mindst ét ord, der rimer på dit ord, kan brikken lægges på bordet.

Hvis spiller nr. 2 ikke finder på et ord, skal brikken lægges tilbage på sin plads.

- Det er nu spiller nr. 2's tur til at trække en brik fra træet og sige ordet højt og starte en ny runde.

Ejemplos de palabras que riman:

tie hi buy why

Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når alle bladbrikker er fjernet fra træet.

Tip til spillesucces:

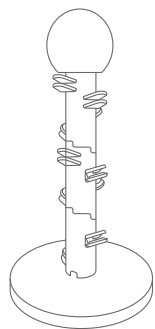
- Hvis du vil hjælpe dit barn med at øve sig i at rime i en tidlig alder, kan du starte med versionen med forårstræer. De fleste børn vil have lettere ved at identificere rim end selv at skabe rim.
- Se ordlisten i afsnittet Hvad er der i æsken, hvis du har brug for hjælp til at identificere et billede eller et ord, der rimer.
- Hvis en spiller fejlagtigt identificerer to ord som et rim, skal du minde spilleren om, at der opstår rim, når to ord slutter med samme lyd. Giv spilleren et eksempel. Du kan finde yderligere vejledning til afsnittet om rim i spillevejledningen.
- Det er okay at bruge vrøvlord, der rimer på målordet. Målet med spillet er at producere ord, der rimer, selv om de ikke er rigtige.

Οδηγίες για το παιχνίδι Φύλλα και ρίμες

Στόχος του παιχνιδιού:

Συνεργαστείτε με έναν άλλον παίκτη για να αναγνωρίσετε ή να δημιουργήσετε ομοιοκαταληξίες μέσα από δύο διαφορετικές παραλλαγές του παιχνιδιού Φύλλα και ρίμες προχωρώντας από την αναγνώριση ομοιοκαταληξιών στην εκδοχή Spring Tree (Ανοιξιάτικο δέντρο) έως τη δημιουργία ομοιοκαταληξιών στην εκδοχή Fall Tree (Φθινοπωρινό δέντρο).

Περιλαμβάνονται:



1 ξύλινο δέντρο



mug



brain



chain



bug



eight



shell



nest



four



cake



plug



train



snake



one



pie



crab



ship



lake



rake



rug



rain



rose



bed



moon



three

12 πλακίδια φύλλων με τα χρώματα

12 πλακίδια φύλλων με τα χρώματα

Έκδοση Spring Tree

Στόχος του παιχνιδιού:

Γεμίστε το ανοιξιάτικο δέντρο με φύλλα αναγνωρίζοντας ομοιοκαταληξίες.

Στήσιμο παιχνιδιού:

Τοποθετήστε όλα τα πράσινα πλακίδια ανοιξιάτικου δέντρου με την όψη προς τα κάτω γύρω από την ξύλινη βάση του δέντρου.



Πώς παίζεται:

- Κάθε παίκτης τραβάει 1 πλακίδιο ταυτόχρονα και κοιτάζει την εικόνα.
- Μαζί, κάθε παίκτης μετράει δυνατά μέχρι το 3 και, στη συνέχεια, λέει ταυτόχρονα το όνομα της εικόνας του.

Αν οι δύο λέξεις ομοιοκαταληκτούν, οι παίκτες τοποθετούν τα πλακίδια φύλλων οπουδήποτε στο δέντρο.

Εάν οι λέξεις δεν έχουν ομοιοκαταληξία, οι παίκτες τοποθετούν και τα δύο πλακίδια ξανά επάνω στη βάση με την όψη προς τα κάτω.

- Ανακατέψτε τα πλακίδια και ξεκινήστε έναν νέο γύρο.

Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα πλακίδια έχουν προστεθεί στο δέντρο.

Παράδειγμα:

Τοποθετήστε πλακίδια φύλλων οπουδήποτε στο δέντρο



Έκδοση Fall Tree

Στόχος του παιχνιδιού:

Δημιουργήστε ρίμες για να αφαιρέσετε όλα τα φύλλα από το

Στήσιμο παιχνιδιού:

Τοποθετήστε όλα τα κόκκινα, πορτοκαλί και κίτρινα πλακίδια φθινοπωρινών φύλλων με την όψη προς τα κάτω στη δομή του δέντρου. Χωράει ένα πλακίδιο ανά υποδοχή.

Τα πλακίδια ξεκινούν στο δέντρο!



Πώς παίζεται:

Ο πρώτος που θα πει δύο λέξεις με ομοιοκαταληξία ξεκινά το παιχνίδι.

- Ο παίκτης 1 τραβάει οποιοδήποτε πλακίδιο φύλλου από το δέντρο και λέει δυνατά το όνομα της εικόνας που βρίσκεται στο πλακίδιο.
- Ο παίκτης 2 σκέφτεται μια λέξη που κάνει ομοιοκαταληξία με τη λέξη από το πλακίδιο του παίκτη 1 και λέει αυτή τη νέα λέξη δυνατά.
- Σκεφτείτε εναλλάξ επιπλέον λέξεις που κάνουν ομοιοκαταληξία με τη λέξη του πλακιδίου, μέχρι να μην μπορείτε να σκεφτείτε άλλες.

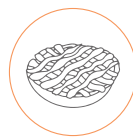
Εάν ο Παίκτης 2 σκέφτεται τουλάχιστον μία λέξη που κάνει ομοιοκαταληξία με τη λέξη σας, το πλακίδιο μπορεί να τοποθετηθεί επάνω στη βάση.

Αν ο Παίκτης 2 δεν βρει μια ομοιοκατάληκτη λέξη, επιστρέφει το πλακίδιο στη θέση του.

- Τώρα είναι η σειρά του Παίκτη 2 να τραβήξει ένα πλακίδιο από το δέντρο και να πει δυνατά τη λέξη και να ξεκινήσει έναν ακόμη γύρο.

Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα πλακίδια φύλλων έχουν αφαιρεθεί από το δέντρο.



Παραδείγματα ομοιοκατάληκτων λέξεων:

tie hi buy why

Συμβουλές για την επιτυχία:

- Για πρώτη φορά εξάσκηση με ομοιοκαταληξίες, ξεκινήστε με την έκδοση Spring Tree. Τα περισσότερα παιδιά θα βρουν ευκολότερο τον εντοπισμό ομοιοκαταληξιών από τη δημιουργία ομοιοκαταληξιών.
- Ανατρέξτε στον κατάλογο λέξεων στην ενότητα «Τι περιλαμβάνεται», αν χρειάζεστε βοήθεια για την αναγνώριση μιας εικόνας ή μιας ομοιοκατάληκτης λέξης.
- Εάν ένας παίκτης αναγνωρίσει λανθασμένα δύο λέξεις ως ομοιοκατάληκτο ζεύγος, υπενθυμίστε του ότι οι ομοιοκαταληξίες συμβαίνουν όταν δύο λέξεις τελειώνουν με τον ίδιο ήχο. Δώστε ένα παράδειγμα. Για πρόσθετες οδηγίες, ανατρέξτε στην ενότητα Ρίμα του Οδηγού παιχνιδιού.
- Δεν πειράζει να χρησιμοποιήσετε λέξεις χωρίς νόημα που κάνουν ομοιοκαταληξία με τη λέξη-στόχο. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να παράγετε ομοιοκατάληκτες λέξεις, ακόμη και αν δεν είναι πραγματικές.

Liściasta rymowanka Instrukcja do gry

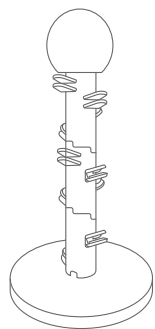
Liczba graczy: 2

Umiejętność: Wyodrębnianie zwięzków

Cel gry:

Rozpoznawanie lub wymyślanie rymujących się słów w zależności od wybranego wariantu gry Liściasta rymowanka – Wiosennego drzewa, które polega na łączeniu rymujących się słów w pary, albo Jesiennego drzewa, w którym gracze tworzą własne rymy.

Zawartość



1 drewniane drzewo



mug



brain



chain



bug



cake



plug



train



snake



lake



rake



rug



rain



eight



shell



nest



four



one



pie



crab



ship



rose



bed



moon



three

12 płytek w kolorze wiosennych liści

12 płytek w kolorze jesiennych liści

Wiosenne drzewo

Cel gry:

Ubranie wiosennego drzewa w liście poprzez rozpoznawanie rymujących się słów.

Przygotowanie gry:

Rozłóż wszystkie zielone płytki obrazkiem w dół na stole wokół drewnianego drzewa.



Zasady gry:

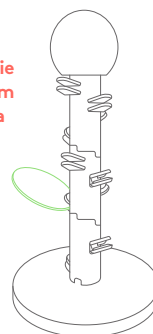
- Oboje graczy losuje równocześnie po jednym liściu i patrzy na obrazek.
- Liczą razem na głos do trzech, a następnie równocześnie wypowiadają nazwę tego, co widzą na obrazku.
- Jeśli oba słowa się rymują**, gracze umieszczają swoje liście w dowolnym miejscu na drzewie.
- Jeśli słowa się nie rymują**, gracze odkładają liście z powrotem na stół obrazkiem w dół.
- Mieszą liście rozłożone na stole i rozpoczynają kolejną rundę.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie liście znajdują się na drzewie.

Przykład:

Umieść liście w dowolnym miejscu na drzewie



Autumn Tree Version

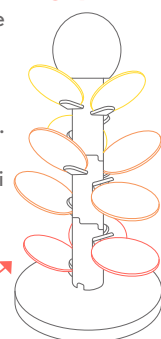
Cel gry:

Zdjęcie wszystkich liści z jesiennego drzewa poprzez dobieranie rymujących się słów.

Przygotowanie gry:

Umieść wszystkie żółte, czerwone i pomarańczowe liście obrazkiem w dół na drzewie. W każdym z uchwytów mieści się jedna płytka.

Na początku gry liście są na drzewie!



Zasady gry:

Grę rozpoczyna osoba, która jako pierwsza wypowie dwa rymujące się słowa.

- Gracz 1 wybiera dowolny liść z drzewa i wypowiada na głos nazwę tego, co widzi na obrazku.
- Gracz 2 wymyśla słowo, które rymuje się ze słowem podanym przez gracza 1, i wypowiada je na głos.
- Gracze na zmianę wymyślają kolejne słowa, które rymują się z tym, co widać na obrazku, dopóki oboje nie będą w stanie wymyślić nic więcej.

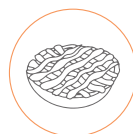
Jeśli gracz 2 wymyśli co najmniej jedno słowo, które rymuje się z Twoim słowem, liść można odłożyć na stół.

Jeśli gracz 2 nie wymyśli rymującego się słowa, liść trzeba umieścić z powrotem na drzewie.

- Następnie gracz 2 rozpoczyna kolejną rundę, ściągając dowolny liść z drzewa i wypowiadając na głos nazwę tego, co widzi na obrazku.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy na drzewie nie pozostaną już żadne liście.



Przykładowe rymujące się słowa:

tie hi buy why

Wskazówki:

- Na początkowych etapach warto zacząć od wersji Wiosenne drzewo. Dla większości dzieci rozpoznawanie rymów jest łatwiejsze niż ich samodzielne tworzenie.
- Wątpliwości co do znaczenia obrazków lub brzmienia słów do rymowania rozwieją informacje w punkcie Zawartość zestawu.
- Jeśli ktoś z graczy nieprawidłowo wskaże dwa słowa jako rymującą się parę, przypomnij, że rymy występują, gdy dwa słowa kończą się takim samym dźwiękiem. Warto podać czytelny przykład. Dodatkowe wskazówki znajdziesz w punkcie Rymowanka w Przewodniku po zabawach.
- Używanie dziwnych słów, o ile rymują się z wylosowanym słowem, jest jak najbardziej w porządku. Celem gry jest dobieranie rymujących się

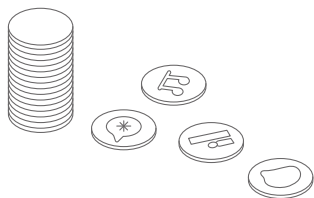
Skill Token Game Instructions

Number of Players: 1-4
Primary Skills Review

Game Objective:

In this collaborative game, players draw tokens and match them to the images on the Sound Blocks. Players review foundational sound isolation skills and explore new types of language through play as they work to fill the board with tokens from various categories.

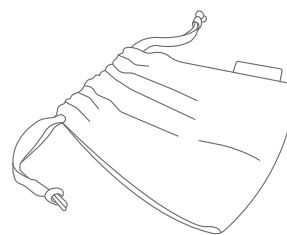
What's Included:



40 Skill Tokens



20 Sound Blocks



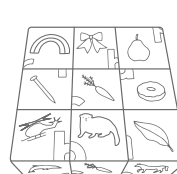
1 drawstring bag

Game Setup:

Create a grid of sound blocks in a square or a rectangle to use as a game board. You may choose to use as many as all 20 blocks for a longer, more challenging game or as few as 4 for a shorter game with less visual discrimination required.

Place all tokens in the bag nearby.

Setup examples:



How to Play:

Decide as a group if you'd like to play Bingo or Blackout. The player whose birthday is next goes first.

For each turn:

- Draw 1 token from the bag and read the direction on the token.
- Look for an image on the top of a Sound Block that corresponds with that direction.
- Place the token face down on the Sound Block with the corresponding image. For example, if the token says "Something with 2 syllables," place it on top of any image that can be identified with a word made up of 2 syllables. Your turn is now over, and play continues clockwise.

If you are not able to match your token to any remaining block, you skip your turn and place the token in a discard pile.

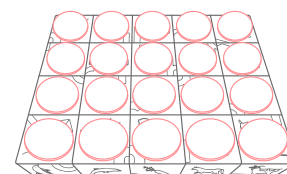
Ending the Game:

This collaborative Skill Token Game is over when all players have placed enough tokens on the blocks for one of the following types of play:

- **Bingo**—the game ends when an entire row, column, or diagonal is covered with tokens.



- **Blackout**—the game ends when all blocks in your setup are covered with tokens.



Additional Ways to Play:

- **Builder**—start with 4 blocks, then when they're covered, add 2 more; keep going until all blocks have been added and covered.
- **Solitaire**—play any of the above versions by yourself.

Tips for Success

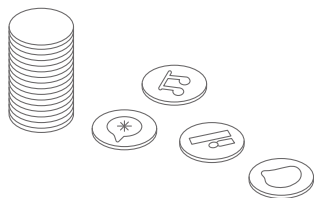
- This game covers early literacy skills like rhyming, syllabification, and sound isolation. Use the tokens for any or all of these categories to practise each skill independently or all skills at once.
- When using a token that prompts a player to make a rhyme, it's okay to use nonsense words, as long as they rhyme with the target word. The goal of this part of the game is to produce rhyming sounds, even if they aren't actual words.
- Encourage players to be creative with image identification. There are multiple ways to categorize or name an image. For example, the arrow image could also represent *up*, or the kangaroo, *animal*.

Compétences Règles du jeu

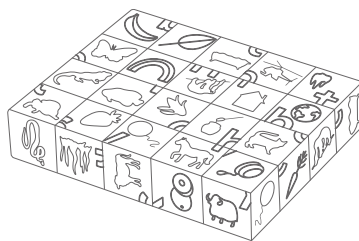
But du jeu :

Dans ce jeu coopératif, les joueurs piochent des jetons et les associent aux images représentées sur les Cubes des Sons. Les joueurs révisent les compétences de base de l'isolement des sons et découvrent de nouvelles compétences linguistiques au fur et à mesure qu'ils remplissent le plateau avec les jetons de chaque catégorie.

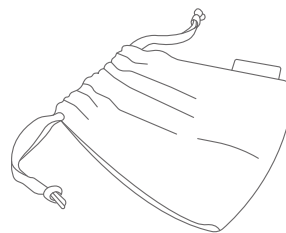
Contenu :



40 Jetons des Compétences



20 Cubes de Sons



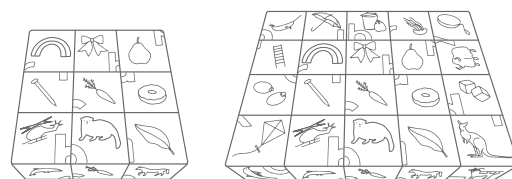
1 sac à cordon

Mise en place du jeu :

Créez une grille de cubes de sons en forme de carré ou de rectangle qui servira de plateau de jeu. Vous pouvez utiliser jusqu'à 20 cubes si vous voulez que la partie dure plus longtemps et soit plus compliquée, et 4 cubes au minimum pour une partie plus courte, qui implique moins de discrimination visuelle.

Placez tous les jetons dans le sac.

Exemples de configuration :



Comment jouer :

Décidez avec les autres joueurs si vous voulez jouer en mode Loto ou Grille Complète. Le prochain joueur à fêter son anniversaire joue en premier.

Pour chaque tour :

- Piochez un jeton dans le sac et lisez l'indication qui se trouve dessus.
- Cherchez sur les Cube des Sons une image qui correspond à cette indication.
- Placez le jeton face cachée sur le Cube des Sons de votre choix. Par exemple, si le jeton indique « Quelque chose avec 2 syllabes », placez-le sur une image qui peut être définie par un mot composé de 2 syllabes. Votre tour est maintenant terminé, continuez de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si vous ne pouvez pas associer votre jeton à l'un des cubes restants, passez votre tour et placez le jeton dans la défausse.

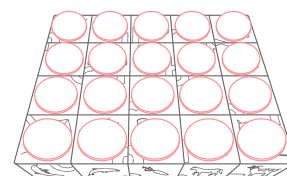
Fin de la partie :

Le jeu coopératif Les Jetons des Compétences est terminé lorsque tous les joueurs ont placé le nombre de jetons correspondant au type de partie choisie :

- **Loto** : la partie se termine lorsqu'un rang, une colonne ou une diagonale est couverte de jetons.



- **Grille Complète** : la partie se termine lorsque tous les cubes sont couverts de jetons.



Variantes :

- **Construction** : commencez avec quatre cubes. Lorsqu'ils sont tous couverts, ajoutez-en deux et continuez jusqu'à ce que tous les cubes aient été ajoutés et recouverts.
- **Solitaire** : jouez seul à la version de votre choix.

Astuces :

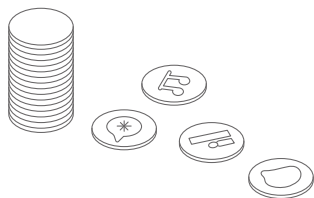
- Ce jeu aborde les bases de l'alphabétisation, comme les rimes, la syllabisation et l'isolement des sons. Vous pouvez choisir de travailler chaque compétence séparément ou toutes à la fois. Pour cela, utilisez les jetons d'une seule catégorie ou ceux des trois catégories.
- Lorsque vous piochez un jeton qui invite le joueur à faire une rime, vous pouvez utiliser des mots qui n'existent pas vraiment tant qu'ils riment avec le mot cible. L'objectif de cette partie du jeu est de faire des rimes, même si les mots utilisés n'existent pas.
- Encouragez les joueurs à faire preuve de créativité lorsqu'ils identifient les images. Il y a plusieurs manières de catégoriser ou de nommer une image. Par exemple, celle de la flèche peut inspirer le mot *haut*, et le kangourou, le mot *animal*.

Merkmal-Spielsteine Spielanleitung

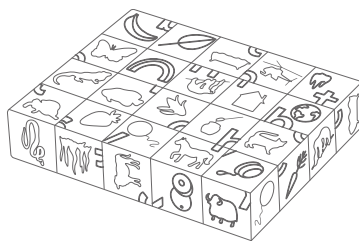
Ziel des Spiels:

Bei diesem Gemeinschaftsspiel müssen Spielsteine gezogen und den Bildern auf den Wortlaut-Klötzen zugeordnet werden. Die Spieler wiederholen ihre Grundkenntnisse in der Lautisolierung und erkunden spielerisch eine neue Art, Sprache zu erkennen. Hierbei versuchen sie, das Spielbrett mit Spielsteinen aus verschiedenen Kategorien zu belegen.

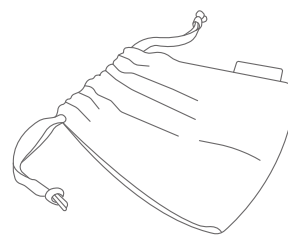
Inhalt:



40 Merkmal-Spielsteine



20 Buchstabenlaut-Klötze



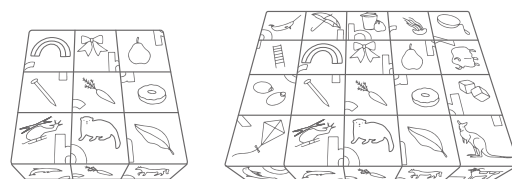
1 Stoffbeutel

Spielvorbereitung:

Ordnen Sie die Buchstabenlaut-Klötze in einem Quadrat oder Rechteck an. Das ist jetzt das Spielbrett. Sie können entweder alle 20 Klötze für ein längeres, anspruchsvolleres Spiel verwenden oder nur 4 für ein kürzeres Spiel, das weniger visuelle Unterscheidung erfordert.

Geben Sie alle Spielsteine in den Beutel, der neben dem Spielfeld liegt.

Beispiele zur Spielvorbereitung:



So wird gespielt:

Entscheidet als Gruppe, ob Bingo oder Blackout gespielt wird. Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt.

Eine Spielrunde:

- Ziehe 1 Spielstein aus dem Beutel und lies den Hinweis auf dem Spielstein vor.
- Suche auf den Buchstabenlaut-Klötzen ein Bild auf der Oberseite, das diesem Hinweis entspricht.
- Lege den Spielstein verdeckt auf den Buchstabenlaut-Klotz mit dem entsprechenden Bild. Wenn auf dem Spielstein zum Beispiel „Etwas mit 2 Silben“ steht, legst du ihn auf ein Bild, das einem Wort mit 2 Silben entspricht. Deine Runde ist damit beendet. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Wenn du deinen Spielstein auf keinem freien Klotz ablegen kannst, lässt du deine Runde ausfallen und legst den Spielstein auf einen Abwurfstapel ab.

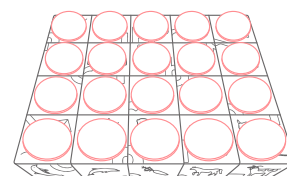
Ziel des Spiels:

Dieses Gemeinschaftsspiel mit Merkmalen ist beendet, sobald die Spieler genügend Spielsteine auf den Klötzen abgelegt haben, sodass eines der folgenden Spielziele erfüllt ist:

- **Bingo:** Das Spiel endet, sobald eine vollständige Reihe, Spalte oder Diagonale mit Spielsteinen belegt ist.



- **Blackout:** Das Spiel endet, sobald alle Klötze des Spielbrettes mit Spielsteinen belegt sind.



Weitere Spielvarianten:

- **Construction** : commencez avec quatre cubes. Lorsqu'ils sont tous couverts, ajoutez-en deux et continuez jusqu'à ce que tous les cubes aient été ajoutés et recouverts.
- **Solitaire** : jouez seul à la version de votre choix.

Spieltipps:

- Dieses Spiel deckt frühe Lese- und Schreibkenntnisse wie die Reimbildung, Silbentrennung und Lautisolierung ab. Verwenden Sie die Spielsteine für bestimmte oder alle Kategorien. Dadurch können Sie einzelne oder alle Kenntnisse gleichzeitig trainieren.
- Wenn ein Spielstein den Spieler auffordert, einen Reim zu bilden, dürfen auch Quatschwörter verwendet werden, solange sie sich auf das Zielwort reimen. Das Ziel dieses Teils des Spiels ist es, Reimklänge zu bilden, selbst, wenn es die Wörter gar nicht gibt.
- Ermuntern Sie die Spieler, beim Bestimmen einer Abbildung kreativ zu sein. Es gibt mehrere Möglichkeiten, ein Bild zu interpretieren oder zu benennen. Das Bild mit dem Pfeil könnte beispielsweise auch die Richtung *oben* darstellen und das Känguru könnte einfach für *Tier* stehen.

Opdrachtschijfjes Spelregels

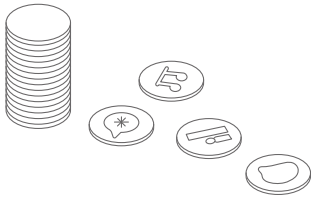
Aantal spelers: 1-4

Overzicht basisvaardigheden

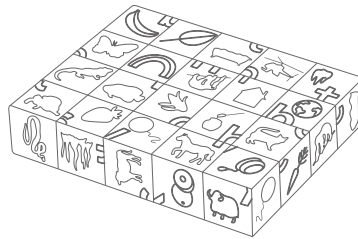
Doel van het spel:

In dit samenwerkingsspel trekken de spelers schijfjes waarvoor ze op de Letterklankblokken een passende afbeelding zoeken. Spelers leren de basisvaardigheden om klanken in woorden te onderscheiden en leren nieuwe vormen van taal kennen terwijl ze het speelveld vullen met schijfjes uit verschillende categorieën.

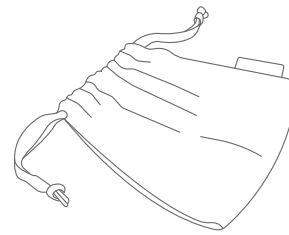
Inhoud van het spel:



40 Opdrachtschijfjes



20 Letterklankblokken



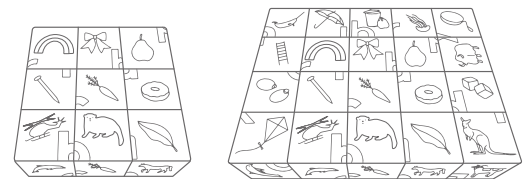
1 zak met trekkoord

Vorbereiding van het spel:

Schik de Letterklankblokken tegen elkaar in een vierkant of rechthoek zodat ze kunnen dienen als speelveld. Je kunt alle 20 blokken gebruiken voor een langer spel met meer uitdaging of slechts 4 blokken voor een korter spel met minder visuele discriminatie.

Gooi alle schijfjes in de zak.

Enkele mogelijke speelvelden:



Verloop van het spel:

Décidez avec les autres joueurs si vous voulez jouer en mode Loto ou Grille Complète. Le prochain joueur à fêter son Beslis samen of jullie Bingo of Volle kaart gaan spelen. De speler die als eerstvolgende verjaart, mag beginnen.

Bij elke beurt:

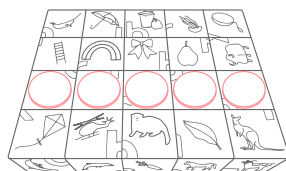
- Trek 1 schijfje uit de zak en lees de opdracht op het schijfje.
- Zoek op de Letterklankblokken naar een afbeelding die overeenkomt met die opdracht.
- Leg het schijfje met de opdracht naar beneden op een blok met een passende afbeelding. Het schijfje met de opdracht "iets met 2 lettergrepen" leg je bijvoorbeeld op een afbeelding die je kunt beschrijven met een woord dat uit 2 lettergrepen bestaat. Jouw beurt is nu voorbij en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je schijfje niet past bij een van de resterende blokken, dan moet je je beurt overslaan en je schijfje op een stapel naast het speelveld leggen.

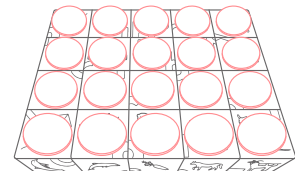
Einde van het spel:

Dit samenwerkingsspel met Opdrachtschijfjes eindigt zodra alle spelers genoeg schijfjes op de blokken hebben gelegd voor een van de volgende varianten van het spel:

- **Bingo** — het spel is afgelopen als met de schijfjes een hele rij, kolom of diagonale lijn is gevuld.



- **Volle kaart** — het spel is afgelopen als op elk blok van het speelveld een schijfje ligt.



Variantes :

- **Bouwer** — start met 4 blokken en voeg er nog 2 toe zodra ze bedekt zijn; ga zo door tot alle blokken zijn toegevoegd en afgedekt met een schijfje.
- **Alleen** — speel in je eentje een van de bovenstaande varianten van het spel.

Tips voor een geslaagd spel:

- Dit spel brengt al enkele vaardigheden bij om te leren lezen en schrijven, zoals rijmen, lettergrepen en het onderscheid tussen klanken. Gebruik de schijfjes voor één of alle van deze categorieën om de vaardigheden elk apart of allemaal tegelijk te oefenen.
- Wanneer een schijfje vraagt om te rijmen, mag de speler ook woorden gebruiken die niet bestaan, zolang ze maar rijmen op het gevraagde woord. Dit deel van het spel dient om rijmende klanken te leren maken, ook al bestaan de woorden niet.
- Moedig de spelers aan om creatief om te gaan met de afbeeldingen. Je kunt een afbeelding immers in verschillende categorieën onderbrengen of op meerdere manieren benoemen. De afbeelding van een pijl kan bijvoorbeeld verwijzen naar *boven* maar ook naar een *dier* (kangoeroe).

Ficha de habilidad Instrucciones del juego

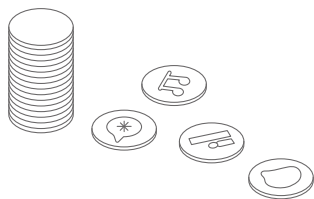
Número de jugadores: 1-4

Revisión de las habilidades primarias

Objetivo del juego:

En este juego colaborativo, los jugadores sacan fichas y las emparejan con las imágenes de los Bloques de sonidos. Los jugadores repasan las habilidades básicas de aislamiento de sonidos y exploran nuevos tipos de lenguaje a través del juego mientras trabajan para llenar el tablero con fichas de diferentes categorías.

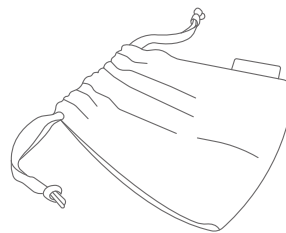
Qué incluye:



40 fichas de habilidades



20 bloques de sonidos



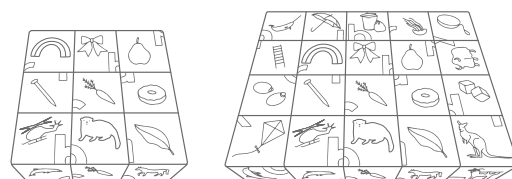
Bolsita con cordón

Preparación del juego:

Crea una cuadrícula de bloques de sonidos en un cuadrado o un rectángulo para utilizarla como tablero de juego. Puedes utilizar hasta 20 bloques si deseas un juego más largo y complicado o tan solo 4 para crear un juego más corto que requiera menos discriminación visual.

Coloca todas las fichas en la bolsita y déjala cerca.

Ejemplos de configuración:



Cómo jugar:

Decidid en grupo si queréis jugar al Bingo o al Blackout. Empieza el jugador que sea el siguiente en celebrar el cumpleaños.

Por cada turno:

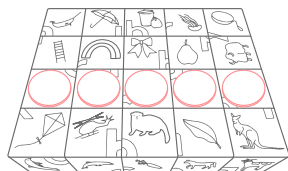
- Saca 1 ficha de la bolsita y lee la dirección en la ficha.
- Busca una imagen en la parte superior de un bloque de sonido que se corresponda con esa dirección.
- Coloca la ficha boca abajo sobre el bloque de sonido con la imagen correspondiente. Por ejemplo, si la ficha dice «Algo con 2 sílabas», colócala encima de cualquier imagen que pueda identificarse con una palabra formada por 2 sílabas. Tu turno ha terminado y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Si no puedes emparejar tu ficha con ningún bloque restante, pierdes tu turno y colocas la ficha en una pila de descarte.

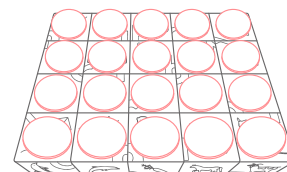
Fin del juego:

Este juego colaborativo de fichas de habilidad termina cuando todos los jugadores han colocado suficientes fichas en los bloques para uno de los siguientes tipos de juego:

- **Bingo:** el juego termina cuando toda una fila, columna o diagonal está cubierta de fichas.



- **Blackout:** el juego termina cuando todos los bloques de tu configuración están cubiertos de fichas.



Otras formas de jugar:

- **Constructor:** empieza con 4 bloques, cuando estén cubiertos, añade 2 más; sigue así hasta que se hayan añadido y cubierto todos los bloques.
- **Solitario:** juega tú solo a cualquiera de las versiones anteriores.

Trucos para ganar:

- Este juego abarca habilidades de alfabetización temprana como la rima, la separación en sílabas y el aislamiento de sonidos. Utiliza las fichas de cualquiera o de todas de estas categorías para practicar cada habilidad de forma independiente o todas las habilidades a la vez.
- Cuando se utiliza una ficha que pide a un jugador que haga una rima, se pueden utilizar palabras sin sentido, siempre que rimen con la palabra objetivo. El objetivo de esta parte del juego es producir sonidos que rimen, aunque no sean palabras reales.
- Anima a los jugadores a ser creativos con la identificación de imágenes. Existen varias formas de clasificar o nombrar una imagen. Por ejemplo, la imagen de la flecha también podría representar *arriba*, o el canguro, *animal*.

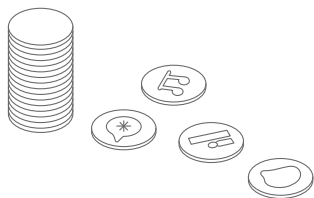
Fichas de aptidões Instruções do jogo

Número de jogadores: 1-4
Revisão de aptidões primárias

Objetivo do jogo:

Neste jogo de colaboração, os jogadores tiram fichas e fazem-nas corresponder às imagens nos Blocos Sonoros. Os jogadores revêem aptidões fundamentais de isolamento de sons e exploram novos tipos de linguagem através do jogo, enquanto trabalham para preencher o tabuleiro com fichas de várias categorias.

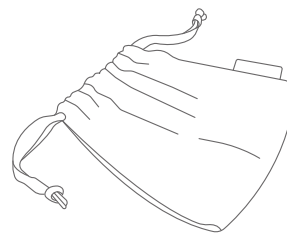
O que está incluído:



40 fichas de aptidões



20 blocos



1 saco com atilhos

Preparação do jogo:

Criar uma grelha de blocos sonoros num quadrado ou retângulo para utilizar como tabuleiro de jogo. Pode-se usar até 20 blocos para um jogo mais longo e estimulante ou apenas 4 blocos para um jogo mais curto com necessidade de menos discriminação visual.

Colocar todas as fichas no saco por perto.

Exemplos de preparação:



Como jogar:

Decidir em grupo se querem jogar Bingo ou Blackout. Começa o jogador que fizer anos primeiro.

Para cada volta:

- Retira 1 ficha do saco e lê a instrução indicada na ficha.
- Procura uma imagem na parte superior de um bloco sonoro que corresponda a essa instrução.
- Coloca a ficha virada para baixo no bloco sonoro com a imagem correspondente. Por exemplo, se a ficha disser "Something with 2 syllables" (Algo com 2 sílabas), coloca-a em cima de qualquer imagem que possa ser identificada com uma palavra composta por 2 sílabas. A tua vez termina e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Se não conseguires fazer corresponder a tua ficha a nenhum bloco restante, passa a tua vez e coloca a ficha num monte de fichas usadas.

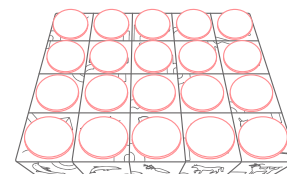
Fim do jogo:

Este jogo de colaboração de fichas de aptidão termina quando todos os jogadores tiverem colocado fichas suficientes nos blocos para um dos seguintes tipos de jogo:

- **Bingo:** o jogo termina quando uma linha, coluna ou diagonal inteira estiver coberta de fichas.



- **Blackout (Apagão):** o jogo termina quando todos os blocos na mesa estiverem cobertos de fichas.



Outras formas de jogar:

- **Builder (Construtor):** começa com 4 blocos e, quando estiverem cobertos, acrescenta mais 2; continua até todos os blocos terem sido acrescentados e cobertos.
- **Solitaire (Paciência):** joga sozinho qualquer uma das versões acima.

Dicas para o sucesso:

- Este jogo abrange aptidões de literacia precoce como a rima, a silabação e o isolamento de sons. Utilizar as fichas para qualquer uma ou todas estas categorias para praticar cada aptidão de forma independente ou todas de uma só vez.
- Ao ser usada uma ficha que pede a um jogador para fazer uma rima, não há problema em usar palavras sem sentido, desde que rimem com a palavra-alvo. O objetivo desta parte do jogo é produzir sons que rimem, mesmo que não sejam palavras reais.
- Incentivar os jogadores a serem criativos na identificação de imagens. Existem várias formas de categorizar ou referir uma imagem. Por exemplo, a imagem da seta também pode representar *up* ou o canguru, *animal*.

Gettone abilità Istruzioni di gioco

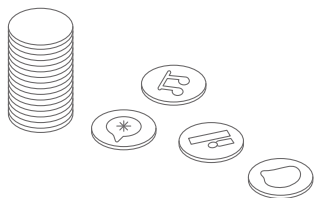
Numero di giocatori: 1/4

Revisione delle competenze primarie

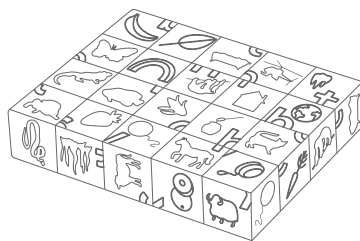
Scopo del gioco:

In questo gioco collaborativo, i giocatori estraggono i gettoni e li abbinano alle immagini sui blocchi sonori. I giocatori ripassano le abilità fondamentali di isolamento dei suoni ed esplorano nuovi tipi di linguaggio attraverso il gioco, mentre lavorano per riempire il tabellone con gettoni di varie categorie.

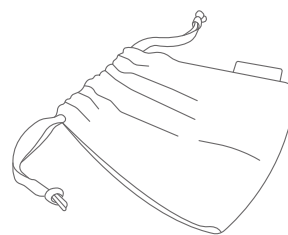
Contenuto:



40 gettoni abilità



20 blocchi sonori



Sacchetto con laccio

Svolgimento:

Creare una griglia di blocchi sonori in un quadrato o in un rettangolo da usare come tabellone del gioco. Si può scegliere di utilizzare anche tutti e 20 i blocchi per un gioco più lungo e impegnativo o soltanto 4 per un gioco più breve che richiede meno discriminazione visiva.

Mettere il sacchetto con tutti i gettoni vicino.

Esempi di configurazione:



Come si gioca:

Decidere in gruppo se giocare a Bingo o a Blackout. Il giocatore la cui data di nascita è la prossima inizia per primo.

Per ogni turno:

- Estrarre 1 gettone dal sacchetto e leggere l'indicazione riportata sul gettone.
- Cercare un'immagine sulla parte superiore di un blocco sonoro che corrisponda all'indicazione.
- Posizionare il gettone a faccia in giù sul blocco sonoro con l'immagine corrispondente. Ad esempio, se il gettone dice "Qualcosa con 2 sillabe", posizionarlo sopra qualsiasi immagine che possa essere identificata con una parola composta da 2 sillabe. Il turno è terminato e il gioco continua in senso orario.

Se non si è in grado di abbinare il gettone a nessun blocco rimanente, si salta il turno e si mette la pedina in una pila di scarto.

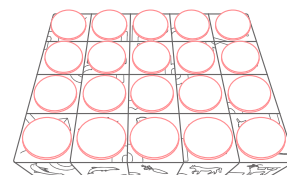
Fine del gioco:

Il gioco collaborativo dei Gettoni abilità termina quando tutti i giocatori hanno piazzato un numero sufficiente di gettoni sui blocchi per uno dei seguenti tipi di gioco:

- **Bingo:** il gioco termina quando un'intera riga, colonna o diagonale è coperta di gettoni.



- **Blackout:** il gioco termina quando tutti i blocchi sono coperti da gettoni.



Ulteriori modi di giocare:

- **Costruttore:** iniziare con 4 blocchi, poi quando sono coperti, aggiungerne altri 2; continuare fino a quando tutti i blocchi sono stati aggiunti e coperti.
- **Solitario:** giocare a una delle versioni precedenti da soli.

Suggerimenti per vincere:

- Questo gioco riguarda le prime abilità di alfabetizzazione come la rima, la sillabazione e l'isolamento dei suoni. Utilizzare i gettoni per una o tutte di queste categorie per esercitare ogni abilità in modo indipendente o tutte le abilità contemporaneamente.
- Quando si usa un gettone che chiede al giocatore di fare una rima, è lecito usare parole senza senso, purché facciano rima con la parola target. L'obiettivo di questa parte del gioco è produrre suoni in rima, anche se non si tratta di parole vere e proprie.
- Incoraggiare i giocatori a essere creativi con l'identificazione delle immagini. Esistono diversi modi per classificare o nominare un'immagine. Ad esempio, l'immagine della freccia potrebbe rappresentare anche la direzione *in alto* o l'animale, il *canguro*.

Færdighedsbrikker Instruktioner

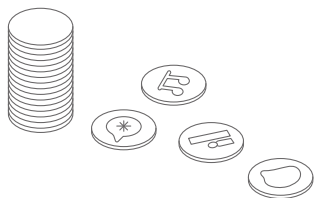
Antal spillere: 1-4

Gennemgang af vigtigste færdigheder

Spillets formål:

I dette samarbejdsspil trækker spillerne brikker og matcher dem med billederne på lydblokkene. Spillerne øver sig i grundlæggende lydisolationsfærdigheder og udforsker nye sprogtyper gennem leg, mens de arbejder på at fylde brættet med brikker fra forskellige kategorier.

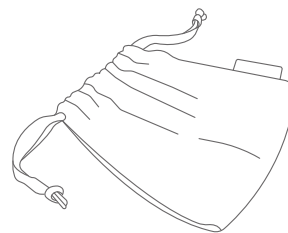
Hvad er der i æsken:



40 færdighedsbrikker



20 lydblokke



1 snørepose

Spilopsætning:

Læg lydblokkene ud i en firkant eller et rektangel, som du kan bruge som spilleplade. Du kan vælge at bruge så mange som alle 20 klodser til et længere, mere udfordrende spil eller så få som fire til et kortere spil med mindre behov for visuel skelnen.

Læg alle brikker i posen i nærheden.

Eksempler på opsætning:



Sådan spiller du spillet:

Beslut i gruppen, om I vil spille bingo eller blackout. Den spiller, der har fødselsdag næste gang, starter.

For hver tur:

- Træk en brik fra posen, og læs retningen på brikken.
- Find et billede øverst på en lydblok, der svarer til den pågældende retning.
- Placer brikken med forsiden nedad på lydblokken med det tilsvarende billede. Hvis der f.eks. står "Noget med to stavelser" på brikken, skal brikken placeres oven på et billede, der kan identificeres med et ord bestående af to stavelser. Din tur er nu forbi, og spillet fortsætter med uret.

Hvis du ikke er i stand til at matche din brik til nogen af de resterende blokke, springer du din tur over og lægger brikken i en kasseringsbunke.

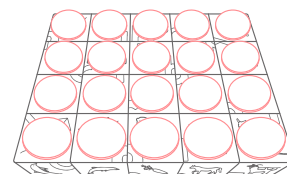
Sådan afsluttes spillet:

Dette spil er slut, når alle spillere har placeret nok brikker på blokkene til en af følgende typer spil:

- **Bingo** – spillet slutter, når en hel række, kolonne eller diagonal er dækket af brikker.



- **Blackout** – spillet slutter, når alle blokke i opstillingen er dækket af brikker.



Yderligere måder at spille på:

- **Bygger** – start med fire blokke, og når de er dækket, tilføjes to mere. Fortsæt, indtil alle blokke er tilføjet og dækket.
- **Kabale** – spil en af de ovenstående versioner alene.

Tip til spillesucces:

- Dette spil dækker tidlige læsefærdigheder som rim, stavelser og lydisolations. Brug symbolerne for en eller alle disse kategorier til at øve hver enkelt færdighed eller alle færdigheder på én gang.
- Når du bruger et symbol, der beder en spiller om at rime, er det okay at bruge vrøvlord, så længe de rimer på målordet. Målet med denne del af spillet er at producere rim, selv om de ikke er egentlige ord.
- Du kan opfordre spillerne til at være kreative med billedidentifikation. Der er flere måder at kategorisere eller navngive et billede på. For eksempel kunne pilebilledet også repræsentere op, eller kænguruen, dyret.

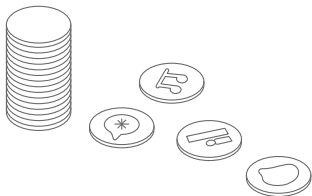
Μάρκα δεξιότητας Οδηγίες παιχνιδιού

Αριθμός παικτών: 1-4
Ανασκόπηση κύριων δεξιοτήτων

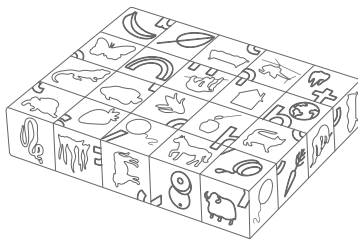
Στόχος του παιχνιδιού:

Σε αυτό το παιχνίδι, οι παίκτες τραβούν μάρκες και τις αντιστοιχούν με τις εικόνες στα κυβάκια ήχων. Οι παίκτες επανεξετάζουν βασικές δεξιότητες απομόνωσης ήχων και εξερευνούν νέους τύπους γλωσσικής επικοινωνίας μέσω του παιχνιδιού, καθώς προσπαθούν να γεμίσουν το ταμπλό με μάρκες από διάφορες κατηγορίες.

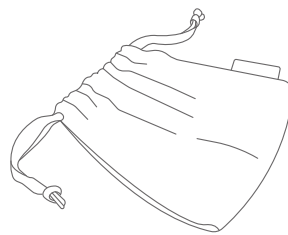
Περιλαμβάνονται ταξής:



40 μάρκες δεξιοτήτων



20 κυβάκια ήχων



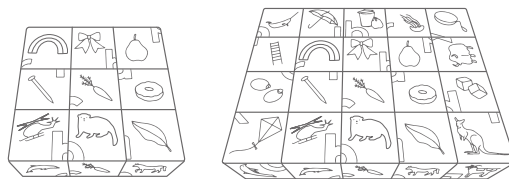
1 σακούλι με κορδόνι

Στήσιμο παιχνιδιού:

Δημιουργήστε ένα πλέγμα από κυβάκια ήχων σε ένα τετράγωνο ή ορθογώνιο για να το χρησιμοποιήσετε ως ταμπλό παιχνιδιού. Μπορείτε να επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε και τα 20 κυβάκια για ένα μεγαλύτερο, πιο απαιτητικό παιχνίδι ή μόνο 4 για ένα μικρότερο παιχνίδι με λιγότερη οπτική διάκριση.

Τοποθετήστε όλες τις μάρκες στο σακούλι.

Παραδείγματα στησίματος:



Πώς παίζεται:

Αποφασίστε ως ομάδα αν θα θέλατε να παίξετε Bingo ή Blackout. Ο παίκτης του οποίου τα γενέθλια είναι τα επόμενα ξεκινά πρώτος.

Κάθε φορά που έρχεται η σειρά ενός παίκτη:

- Τραβήξτε 1 μάρκα από το σακούλι και διαβάστε την κατεύθυνση που αναγράφεται επάνω στη μάρκα.
- Ψάξτε για μια εικόνα επάνω στο κυβάκι ήχου που αντιστοιχεί σε αυτή την κατεύθυνση.
- Τοποθετήστε τη μάρκα με την όψη προς τα κάτω στο κυβάκι ήχου με την αντίστοιχη εικόνα. Για παράδειγμα, αν η μάρκα λέει «Κάτι με 2 συλλαβές», τοποθετήστε την πάνω σε οποιαδήποτε εικόνα που μπορεί να ταυτιστεί με μια λέξη που αποτελείται από 2 συλλαβές. Η σειρά σας τελειώνει και το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα.

Εάν δεν μπορείτε να αντιστοιχίσετε τη μάρκα σας σε οποιοδήποτε κυβάκι έχει απομείνει, παραλείψτε τη σειρά σας και τοποθετείτε τη μάρκα σε μια στοίβα απόρριψης.

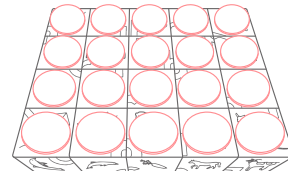
Τέλος του παιχνιδιού:

Αυτό το παιχνίδι με μάρκες δεξιοτήτων τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν τοποθετήσει αρκετές μάρκες στα κυβάκια για έναν από τους ακόλουθους τύπους παιχνιδιού:

- **Bingo**-το παιχνίδι τελειώνει όταν μια ολόκληρη σειρά, στήλη ή διαγώνιος καλυφθεί με μάρκες.



- **Blackout**-το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα τουβλάκια στο στήσιμό σας καλυφθούν με μάρκες.



Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

- **Κατασκευαστής** - ξεκινήστε με 4 κυβάκια, και όταν καλυφθούν, προσθέστε άλλα 2. Συνεχίστε μέχρι να προστεθούν και να καλυφθούν όλα τα κυβάκια.
- **Solitaire** - παίξτε οποιαδήποτε από τις παραπάνω εκδόσεις μόνοι σας.

Συμβουλές για την επιτυχία:

- Αυτό το παιχνίδι καλύπτει δεξιότητες πρώιμου γραμματισμού, όπως η ομοιοκαταληξία, η συλλαβοποίηση και η απομόνωση ήχων. Χρησιμοποιήστε τις μάρκες για οποιαδήποτε ή όλες αυτές τις κατηγορίες για να εξασκήσετε κάθε δεξιότητα ξεχωριστά ή όλες τις δεξιότητες ταυτόχρονα.
- Όταν χρησιμοποιείτε μια μάρκα που προτρέπει σε έναν παίκτη να κάνει μια ομοιοκαταληξία, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λέξεις χωρίς νόημα, αρκεί να κάνουν ομοιοκαταληξία με τη λέξη-στόχο. Ο στόχος αυτού του μέρους του παιχνιδιού είναι να παράγετε ομοιοκαταληκτικούς ήχους, ακόμη και αν δεν είναι πραγματικές λέξεις.
- Ενθαρρύνετε τους παίκτες να είναι δημιουργικοί με την αναγνώριση εικόνων. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να κατηγοριοποιήσετε ή να ονομάσετε μια εικόνα. Για παράδειγμα, η εικόνα με το βέλος θα μπορούσε επίσης να αντιπροσωπεύει το πάνω μέρος ή το καγκουρό, ζώο.

Żetony z umiejętnościami Instrukcja do gry

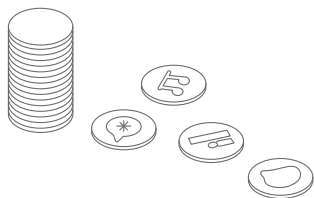
Liczba graczy: 1–4

Ćwiczenie podstawowych umiejętności

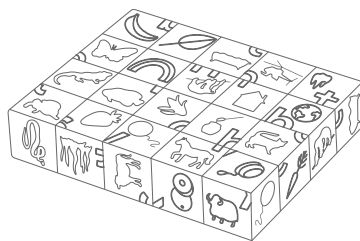
Cel gry:

Gracze losują żetony i dopasowują je do obrazków na klockach z dźwiękami. Gracze ćwiczą podstawowe umiejętności wyodrębniania dźwięków i odkrywają tajemnice języka poprzez wypełnianie planszy żetonami należącymi do różnych kategorii.

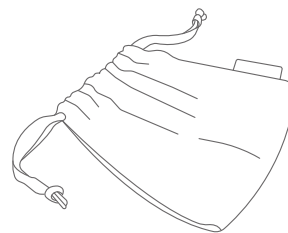
Zawartość zestawu:



40 żetonów



20 klocków z dźwiękami



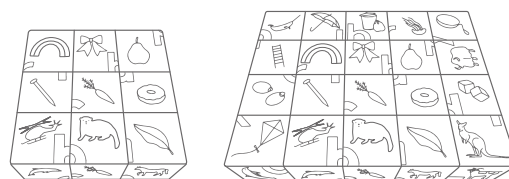
1 wiązany woreczek

Przygotowanie gry:

Ułóż klocki z dźwiękami tak, by utworzyły kwadratową lub prostokątną planszę do gry. Jeśli gra ma być dłuższa i bardziej wymagająca, użyj więcej klocków (nawet wszystkich 20), a jeżeli ma stanowić dla graczy mniejsze wyzwanie, użyj mniej klocków (minimum 4).

Wszystkie żetony włóż do woreczka umieszczonego blisko planszy.

Przykładowe ustawienia:



Zasady gry:

Zdecydujcie jako grupa, czy chcecie zagrać w Bingo, czy Zakrycie. Grę rozpoczyna gracz, którego urodziny są najbliższe.

W każdej turze:

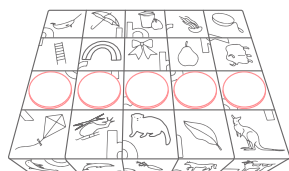
- Wylosuj jeden żeton z woreczka i odczytaj z niego wskazówkę.
- Odszukaj na górnej powierzchni klocków z dźwiękami obrazek, który jej odpowiada.
- Na odpowiednim klocku umieść żeton obrazkiem do dołu. Na przykład jeśli na żetonie znajdziesz hasło „Something with 2 syllables” (Coś z 2 sylabami), połóż go na dowolnym klocku, którego obrazek można powiązać ze słowem składającym się z dwóch sylab. Twoja tura dobiega końca. Gra jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli nie uda Ci się dopasować żetonu do żadnego z pozostałych klocków, tracisz kolejkę i umieszczasz żeton na stosie wykorzystanych żetonów.

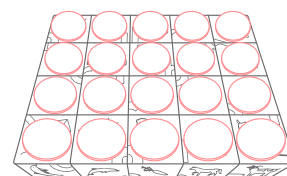
Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze umieszczą wystarczającą liczbę żetonów na klockach, różną dla poszczególnych wariantów gry:

- **Bingo** – Gra kończy się, gdy cały rząd, kolumna lub przekątna zostaną zakryte żetonami.



- **Zakrycie** – Gra kończy się, gdy wszystkie klocki zostaną zakryte żetonami.



Inne warianty gry:

- **Budowniczy** – Zaczynaj od czterech klocków, a gdy zostaną zakryte, dodaj dwa kolejne. Kontynuuj grę, aż wszystkie klocki zostaną dodane, a następnie zakryte.
- **Gra jednoosobowa** – Zagraj samodzielnie w dowolny z powyższych wariantów gry.

Wskazówki:

- Gra ułatwia ćwiczenie umiejętności na wczesnym etapie nauki czytania i pisania, takich jak rymowanie, sylabizowanie i wyodrębnianie dźwięków. Użyj żetonów należących do dowolnej kategorii lub wszystkich z nich, aby ćwiczyć każdą umiejętność niezależnie albo wszystkie jednocześnie.
- W przypadku tworzenia rymów można śmiało używać nieprawdziwych, dziwacznych słów, o ile rymują się ze słowem docelowym. Celem tej części gry jest dobieranie rymujących się dźwięków, nawet jeśli nie są to rzeczywiste słowa.
- Zachęcaj graczy do puszczania wodzów fantazji podczas rozpoznawania obrazków. Można je nazywać i kategorizować na wiele różnych sposobów. Strzałka może równie dobrze przedstawiać *kierunek*, *jak i kangura*.

Syllable Race Game Instructions

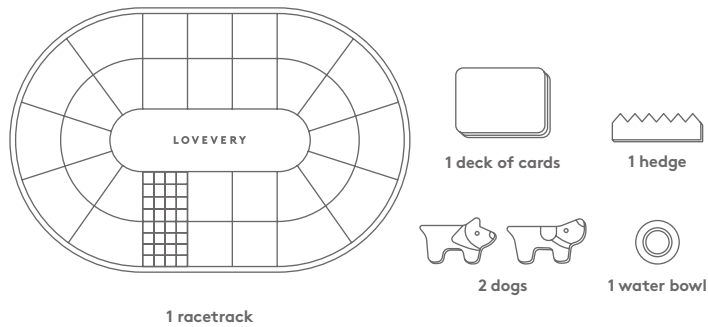
Number of Players: 2

Skill: Isolating Sounds

Game Objective:

Race dogs around the track using the number of syllables in words to progress forward. The Syllable Race Game helps players practise how to break a word down into syllables, a foundational literacy skill.

What's Included:



How to Play:

The player with the most syllables in their name goes first. In the case of a tie, the younger player starts.

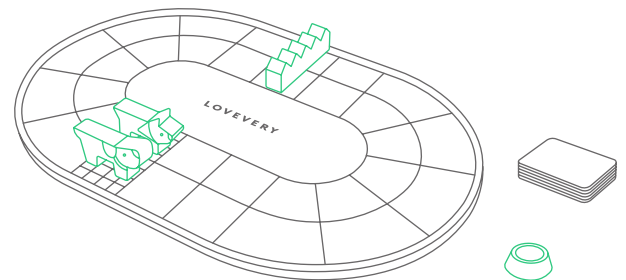
- Draw the top card from the deck.

If you draw the **Water Bowl** card, your dog takes a break to get water and your turn is skipped. Bring the bowl to your dog, so you don't forget your spot on the board.



Game Setup:

- Each player chooses one dog to use as their game piece.
- Place both dogs on the lime green checkered starting line, facing in the same direction, either clockwise or counterclockwise around the board.
- Place the hedge in any space on the board (see graphic below), where it will stay for the duration of one round. Players take turns choosing where the hedge goes at the beginning of each round.
- Place the deck of cards face down near the board, along with the water bowl. Leave space for a discard pile.



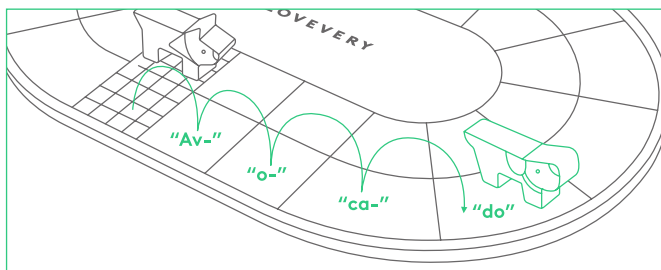
If you draw the **See & Say** card, identify something in the room and break the word for it down into syllables. Hint: try finding a word with lots of syllables, so you can move farther around.



For all other cards, say the name of the image out loud.

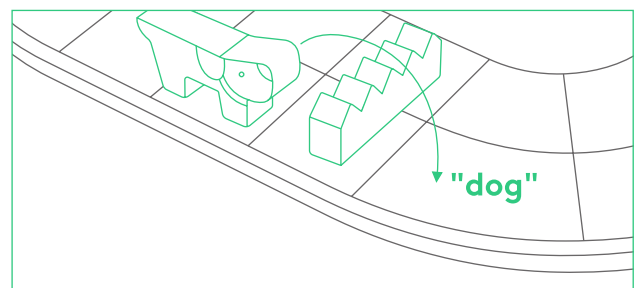
- Move your dog forward, tapping 1 space as you say each syllable of your word.

For example, the word *dog* has 1 syllable, so you would move your dog forward 1 space while tapping and saying *dog*. The word *av-o-ca-do* has 4 syllables, so you would move forward 4 spaces, tapping your dog on the board and saying each syllable as you go.



If your turn takes you to the hedge, instead of tapping in the space containing the hedge, jump over it as you tap out your syllable(s).

- Place your card in the discard pile. It's now the next player's turn.



Winning the Game:

The first dog to cross the finish line wins the game.

Tips for Success:

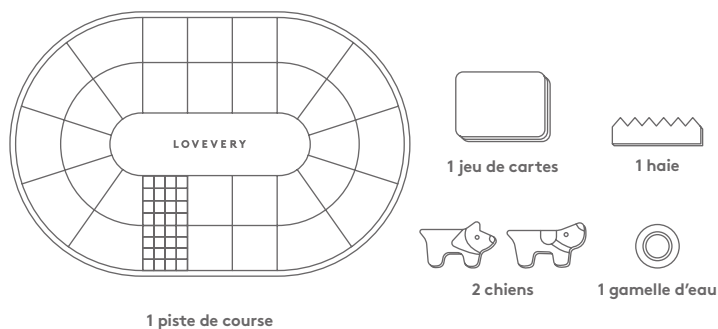
- See the Syllable Race Game section of the Play Guide for guidance about how to introduce the concept of syllables to your child.
- If your child has not yet learned to identify the number of syllables in a word, try a round of collaborative play in which you model breaking up the words.
- If your child uses an unexpected word to label a card, that's okay! This game is about identifying syllables in a word rather than correctly labeling an image.

Règles du jeu La Course aux Syllabes

But du jeu :

Faites courir les chiens autour de la piste en utilisant le nombre de syllabes de chaque mot pour les faire avancer. La Course aux Syllabes permet aux joueurs de s'entraîner à décomposer les syllabes d'un mot, une compétence essentielle pour apprendre à lire et à écrire.

Contenu :



Comment jouer :

Le joueur qui a le plus de syllabes dans son prénom commence. En cas d'égalité, le plus jeune joueur commence.

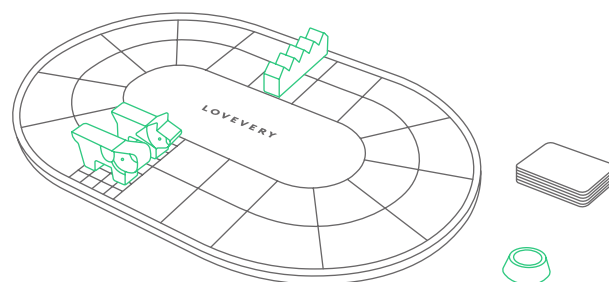
- Piochez la première carte.

Si vous piochez la carte Gamelle d'eau, votre chien fait une pause pour boire et vous passez votre tour. Placez la gamelle à côté de votre chien pour ne pas oublier où vous vous situez sur le plateau.



Mise en place du jeu :

- Chaque joueur choisit un chien qui sera son pion.
- Placez les deux chiens sur la ligne de départ verte à carreaux. Ils doivent être orientés dans la même direction de manière à aller soit dans le sens des aiguilles d'une montre, soit dans le sens contraire.
- Placez la haie sur l'une des cases du plateau (voir le graphique ci-dessous). Laissez-la à cet endroit pendant toute la durée du tour. Chacun à leur tour, les joueurs choisissent au début de chaque partie où placer la haie.
- Placez le jeu de cartes face cachée près du plateau avec la gamelle d'eau. Laissez de la place pour la défausse.



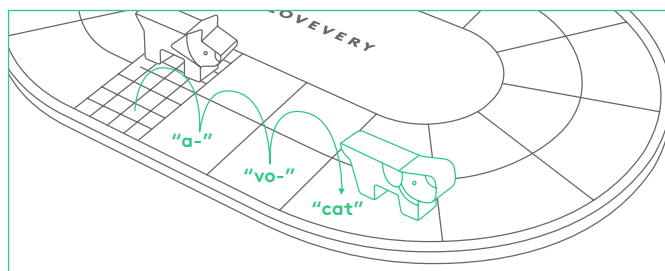
Si vous piochez la carte Voir et Dire, choisissez un objet dans la pièce et décomposez le mot correspondant en syllabes. Conseil : essayez de trouver un mot qui comporte beaucoup de syllabes pour avancer plus vite.



Pour toutes les autres cartes, nommez à voix haute ce que vous voyez sur l'image.

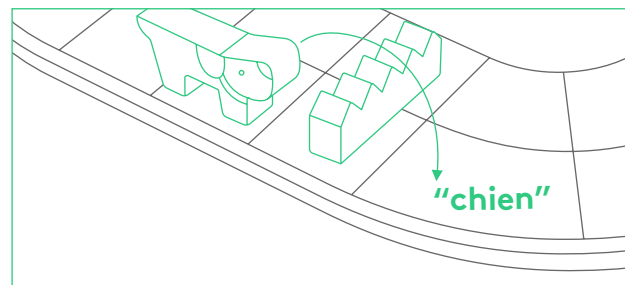
- Faites progresser votre chien en avançant d'une case à chaque fois que vous dites une syllabe.

Par exemple, le mot *chien* comporte une syllabe, vous pouvez donc faire avancer votre chien d'une case tout en prononçant *chien*. Le mot *a-vo-cat* comporte 3 syllabes, vous devez donc faire avancer votre chien de 3 cases tout en prononçant une syllabe à chaque pas.



Si vous arrivez devant la haie, au lieu de passer sur la case où elle se trouve, sautez par-dessus tout en épelant votre/vos syllabe(s).

- Placez votre carte dans la défausse. C'est au joueur suivant de jouer.



Gagner la partie :

Le premier joueur à passer la ligne d'arrivée gagne la partie.

Astuces :

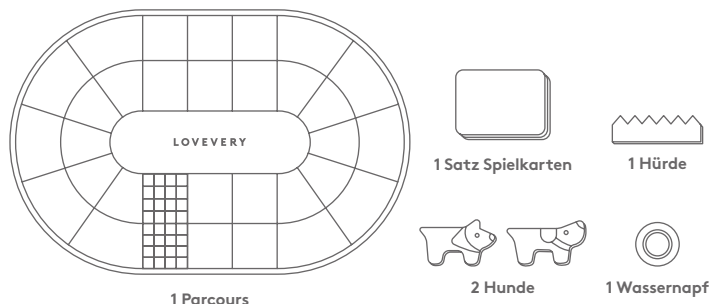
- Pour trouver des conseils sur la manière de faire découvrir les syllabes à votre enfant, reportez-vous à la section La Course aux Syllabes dans le Carnet de jeu.
- S'il n'a pas encore appris à identifier le nombre de syllabes que comporte un mot, commencez par faire un tour de jeu coopératif afin de lui montrer comment décomposer chaque mot.
- Si votre enfant utilise un mot inattendu pour désigner une carte, ce n'est pas grave ! Dans ce jeu, identifier les syllabes est plus important que d'utiliser le bon mot pour définir chaque image.

Silbenwettrennen – Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Ist es, die meisten Wortsilben zu sammeln und damit das Hunderennen im Parcours zu gewinnen. Das Silbenwettrennen unterstützt Kinder auf spielerische Art und Weise dabei, Wörter in Silben aufzuteilen. Damit wird eine der wichtigsten Grundlagen für spätere Lese- und Rechtschreibfertigkeiten gefördert.

Inhalt:



Los geht's:

Die Person, die die meisten Silben in ihrem Namen hat, darf zuerst anfangen. Im Falle eines Gleichstands beginnt der jüngere Spieler.

- Ziehe die oberste Karte vom Stapel.

Wenn du die Karte mit dem Wassernapf ziehst, macht dein Hund eine Pause, um Wasser zu trinken. Das heißt, du musst einmal aussetzen. Platziere den Napf auf dem Spielfeld bei deinem Hund, von wo aus du dann wieder weiterspielst.



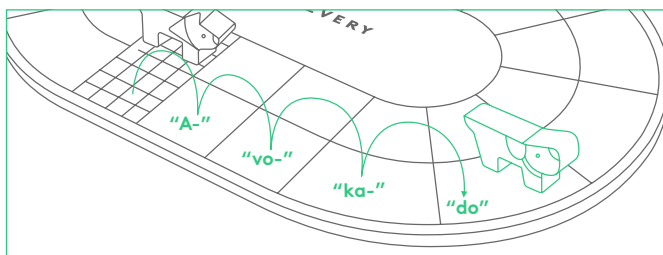
Wenn du die Karte „Sehen & Benennen“ ziehst, darfst du einen beliebigen Gegenstand im Raum benennen und das entsprechende Wort in Silben aufteilen. Tipp: Je länger das Wort, desto mehr Felder darfst du zurücklegen.



Bei allen anderen Karten sagst du laut und deutlich, was du auf der Karte siehst.

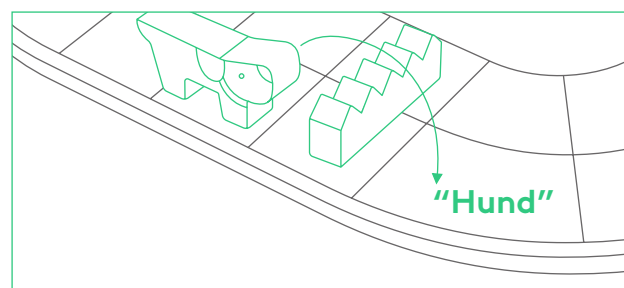
- Mit jeder ausgesprochenen Silbe springst du mit deinem Hund von Feld zu Feld.

Das Wort *Hund* hat zum Beispiel 1 Silbe. Dein Hund darf also 1 Feld weiterspringen, während du laut das Wort *Hund* sagst. Das Wort *A-vo-ka-do* hat 4 Silben. In diesem Fall sprichst du jede Silbe einzeln laut und deutlich aus und springst dabei mit deinem Hund immer 1 Feld nach vorne, bis du 4 Felder zurückgelegt hast.



Wenn du auf das Feld mit der Hürde kommst, springst du mit deinem Hund einfach darüber, während du die Silbe laut aussprichst.

- Danach kannst du die Karte auf dem Ablagestapel ablegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.



Spielende:

Wer als Erster seinen Hund ins Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spieltipps:

- Im Abschnitt „Silbenwettrennen“ der Spielanleitung findet ihr nützliche Tipps, wie Kindern das Konzept der Silbentrennung spielerisch nähergebracht werden kann.
- Wenn dein Kind noch nicht weiß, wie man die Anzahl der Silben in einem Wort erkennen kann, versucht ihr es zunächst einmal gemeinsam: Mache deinem Kind vor, wie man ein Wort in einzelne Silben aufteilt.
- Es ist auch völlig in Ordnung, wenn sich dein Kind bei der Beschreibung einer Karte ein völlig anderes Wort ausdenkt. Bei diesem Spiel geht es darum, die Silben eines Wortes zu erkennen. Von daher ist es gar nicht schlimm, wenn ein Bild nicht richtig benannt wird.

Instructies Racespel met lettergrepen

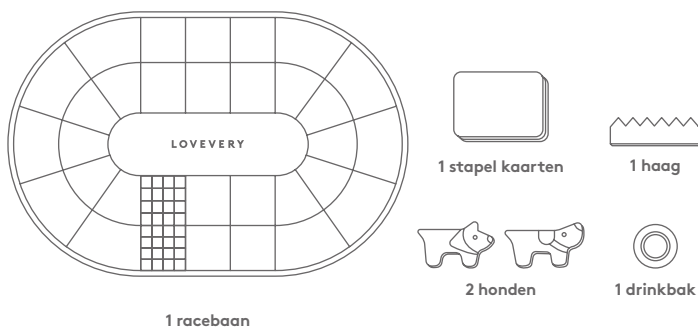
Aantal spelers: 2

Vaardigheid: Klanken onderscheiden

Doel van het spel:

Laat de honden over de baan rennen, waarbij het aantal lettergrepen van woorden bepaalt hoeveel vakjes je vooruit mag. Met het Racespel met lettergrepen oefenen de spelers hoe ze woorden in lettergrepen kunnen verdelen, een essentiële vaardigheid om te leren lezen en schrijven.

Inhoud van het spel:



Verloop van het spel:

De speler wiens naam de meeste lettergrepen bevat, mag beginnen. Bij een gelijk aantal begint de jongste speler.

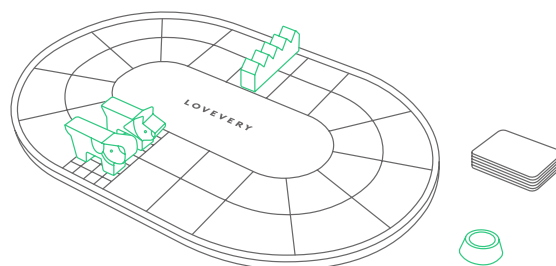
- Neem de bovenste kaart van de stapel.

Heb je de kaart met de Drinkbak genomen, dan moet je hond even pauzeren om te drinken en moet jij een beurt overslaan. Zet het drinkbakje bij je hond zodat je niet vergeet waar je stond op het speelbord.



Voorbereiding van het spel:

- Elke speler kiest een hond om te gebruiken als pion tijdens het spel.
- Zet beide hondjes op het ruitjespatroon aan de start. Zorg dat ze allebei in dezelfde richting staan, met de klok mee of omgekeerd.
- Zet de haag om het even waar op het speelbord (zie onderstaande afbeelding) en laat ze daar één ronde lang staan. Spelers mogen bij het begin van elke ronde om beurten kiezen waar de haag komt te staan.
- Leg de stapel kaarten met de afbeelding naar beneden naast het speelbord en zet het drinkbakje erbij. Voorzie voldoende plaats om een tweede stapel te maken met de gebruikte kaarten.



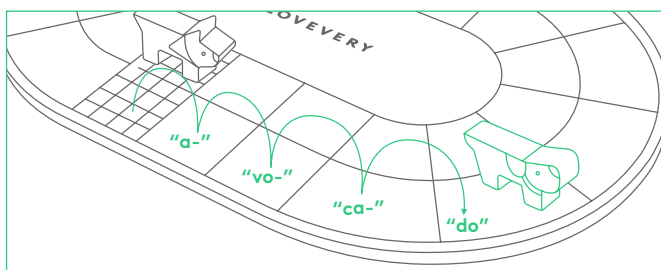
Heb je de kaart Zie & Zeg genomen, benoem dan een voorwerp in de kamer en splits het woord in lettergrepen. Tip: probeer een woord met veel lettergrepen te vinden om veel vakjes vooruit te gaan.



Bij alle andere kaartjes moet je het voorwerp van de afbeelding luidop benoemen.

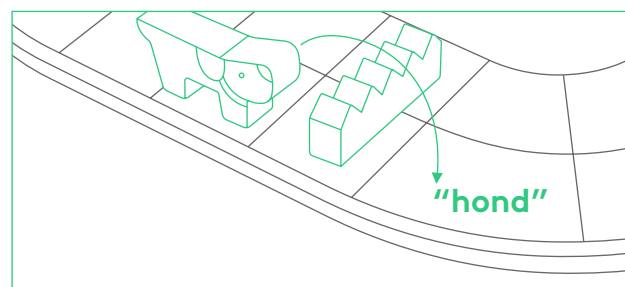
- Zet je hond 1 vakje vooruit per lettergreep van je woord.

Het woord *hond* heeft bijvoorbeeld 1 lettergreep, dus je mag je hond in dat geval 1 vakje vooruitzetten terwijl je *hond* zegt. Het woord *a-vo-ca-do* telt 4 lettergrepen, dus je mag 4 vakjes vooruitgaan door je hond telkens op het volgende vakje van het speelbord te zetten wanneer je een lettergreep zegt.



Kom je tijdens je beurt bij de haag, dan mag je hond het vakje met de haag overslaan: spring gewoon over de haag terwijl je je lettergre(e)p(en) luidop zegt.

- Leg je kaartje daarna op de stapel met gebruikte kaarten. Nu is de volgende speler aan de beurt.



Einde van het spel:

De eerste hond die over de finish gaat, wint het spel.

Tips voor een geslaagd spel:

- Raadpleeg in de Speelgids de rubriek over het Racespel met lettergrepen en ontdek hoe je je kind kunt laten kennismaken met het concept van lettergrepen.
- Als je kind het aantal lettergrepen in woorden nog moet leren tellen, speel het spel dan eens met in plaats van tegen elkaar om te demonstreren hoe je woorden opsplijt.
- Het is helemaal niet erg als je kind een verrassend woord gebruikt om een kaart te benoemen! In dit spel is het belangrijker om lettergrepen in woorden te herkennen dan om afbeeldingen juist te benoemen.

Instrucciones del juego de carrera de sílabas

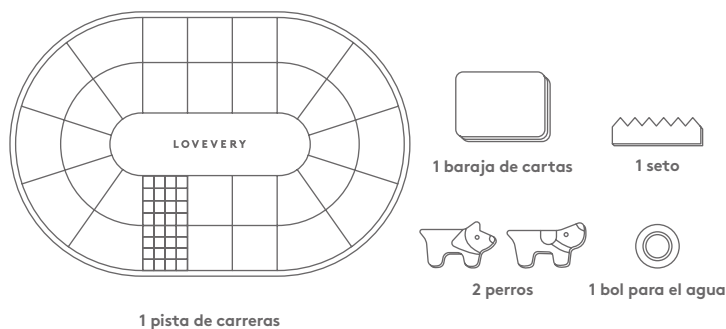
Número de jugadores: 2

Habilidad: aislar los sonidos

Objetivo del juego:

Hacer avanzar a los perros por la pista mediante el número de sílabas de las palabras. Este juego ayuda a los jugadores a practicar cómo descomponer una palabra en sílabas, una habilidad fundamental para la alfabetización.

Qué incluye:

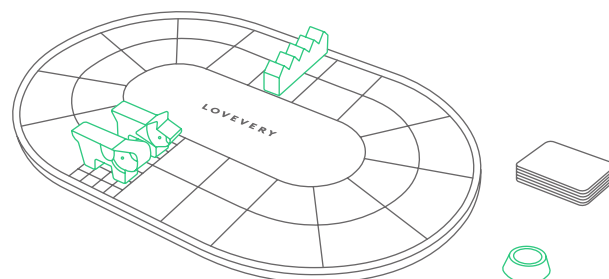


Cómo jugar:

El jugador con más sílabas en su nombre va primero. En caso de empate, empieza el jugador más joven.

Configuración del juego:

- Cada jugador elige un perro como ficha de juego.
- Coloca ambos perros en la línea de salida de cuadros verdes, mirando en la misma dirección, en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario alreedor del tablero.
- Coloca el seto en cualquier espacio del tablero (véase la imagen), donde permanecerá durante una ronda. Los jugadores eligen por turnos dónde colocar el seto al principio de cada ronda.
- Coloca la baraja boca abajo cerca del tablero, junto al bol de agua. Deja espacio para la pila de descartes.



- Roba la carta superior del mazo.

Si sacas la carta del bol de agua, tu perro se toma un descanso para beber agua y se salta el turno. Lleva el bol a tu perro para no olvidar su sitio en el tablero.



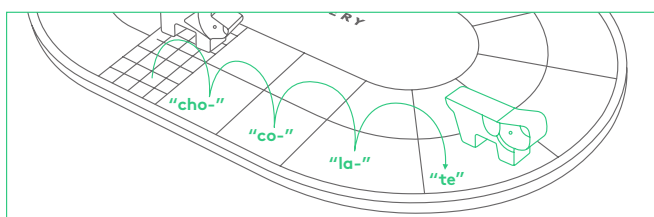
Si sacas la carta «Ver y decir», identifica algún objeto de la habitación y descomponlo en sílabas. Sugerencia: intenta encontrar una palabra con muchas sílabas, para poder desplazarte más lejos.



Para las demás cartas, di el nombre de la imagen en voz alta.

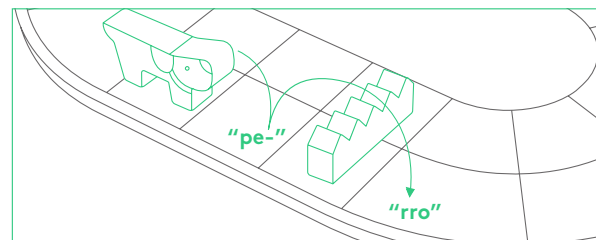
- Mueve el perro hacia adelante y avanza 1 casilla a la vez que dices cada sílaba de la palabra.

Por ejemplo, la palabra «perro» tiene 2 sílabas, así que avanzarías 2 casillas mientras golpeas el tablero y dices «pe-rro». La palabra «cho-co-la-te» tiene 4 sílabas, así que avanzarías 4 casillas, golpearías con tu perro el tablero y dirías cada sílaba a medida que avanzas.



Si llegas al seto durante tu turno, en vez de golpear en la casilla del seto, lo saltas mientras «golpeas» las sílabas.

- Coloca tu carta en la pila de descarte. Ahora es el turno del siguiente jugador.



Cómo ganar:

El primer perro que cruce la línea de meta gana el juego.

Trucos para ganar:

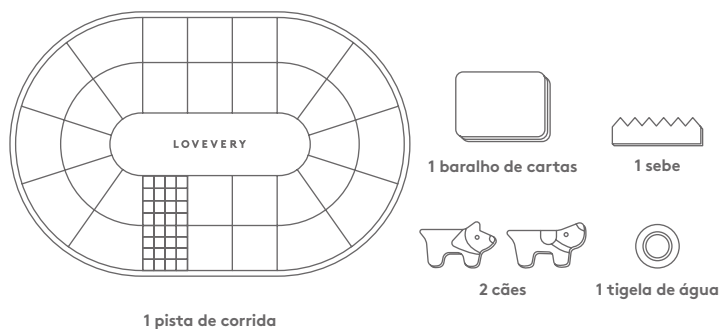
- Consulta la sección «Carrera de sílabas» de la guía para saber cómo introducir el concepto de sílaba a tu hijo.
- Si el niño aún no ha aprendido a identificar el número de sílabas de una palabra, prueba una ronda de juego colaborativa en la que pongas un ejemplo de descomposición de una palabra.
- Si el niño utiliza una palabra inesperada para nombrar una carta, ¡no pasa nada! Este juego consiste en identificar las sílabas de una palabra más que en nombrar correctamente una imagen.

Instruções do jogo da corrida de sílabas

Objetivo do jogo:

Por os cães a correr pela pista usando o número de sílabas das palavras para avançar. O jogo da corrida de sílabas ajuda os jogadores a praticar como dividir uma palavra em sílabas – uma aptidão de literacia basilar.

O que está incluído:



Como jogar:

Começa o jogador cujo nome tenha mais sílabas. Em caso de empate, começa o jogador mais novo.

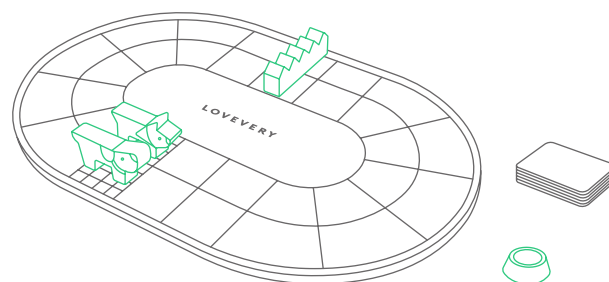
- Tire a carta de cima do baralho.

Se tirar a carta da tigela de água, o seu cão faz uma pausa para beber água e perde a vez. Leve a tigela ao cão para não se esquecer da sua posição no tabuleiro.



Preparação do jogo:

- Cada jogador escolhe um cão para utilizar como a sua peça de jogo.
- Coloque ambos os cães na linha de partida verde-lima axadrezada, virados para a mesma direção, para a direita ou esquerda em redor do tabuleiro.
- Coloque a sebe em qualquer espaço no tabuleiro (veja a imagem abaixo), onde permanecerá durante uma ronda. No início de cada ronda, os jogadores escolhem, à vez, onde colocar a sebe.
- Coloque o baralho de cartas virado para baixo, perto do tabuleiro, juntamente com a tigela de água. Deixe espaço para um monte de cartas usadas.



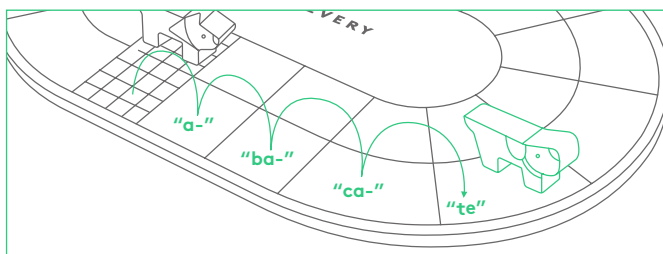
Se tirar a carta de ver e dizer, identifique algo em seu redor e divida a palavra em questão em sílabas. Dica: tente encontrar uma palavras com muitas sílabas para poder avançar mais.



Para todas as outras cartas, diga o nome da imagem em voz alta.

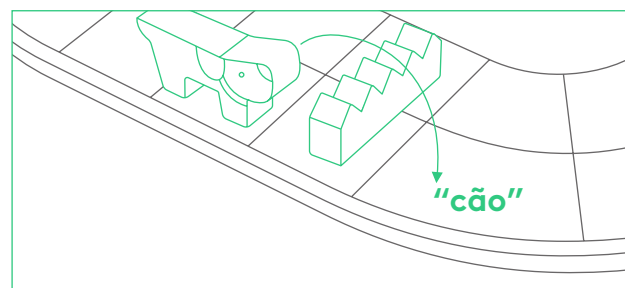
- Avance o seu cão tocando num espaço à medida que diz cada sílaba da palavra.

Por exemplo, a palavra cão tem 1 sílaba, pelo que avançaria o seu cão 1 espaço enquanto tocaria no tabuleiro e diria cão. A palavra a-ba-ca-te tem 4 sílabas, pelo que avançaria 4 espaços enquanto tocaria com o cão no tabuleiro e diria cada sílaba à medida que avançasse.



Se a sua vez o levar para a sebe, em vez de tocar no espaço que contém a sebe, salte por cima desta à medida que toca no tabuleiro e descreve as suas sílabas.

- Coloque a carta no monte de cartas usadas. Agora, é a vez do próximo jogador.



Vencer o jogo:

O primeiro cão a atravessar a linha de chegada vence o jogo.

Dicas para o sucesso:

- Consulte a secção do jogo da corrida de sílabas do guia de brincadeiras para orientação sobre como apresentar o conceito de sílabas à criança.
- Se a criança ainda não tiver aprendido a identificar o número de sílabas numa palavra, experimente uma ronda de jogo colaborativa na qual pode modelar a divisão das palavras.
- Se a criança utilizar uma palavra inesperada para identificar uma carta, não faz mal! Este jogo visa a identificação das sílabas numa palavra, não a identificação correta de uma imagem.

Istruzioni del Gioco corsa alle sillabe

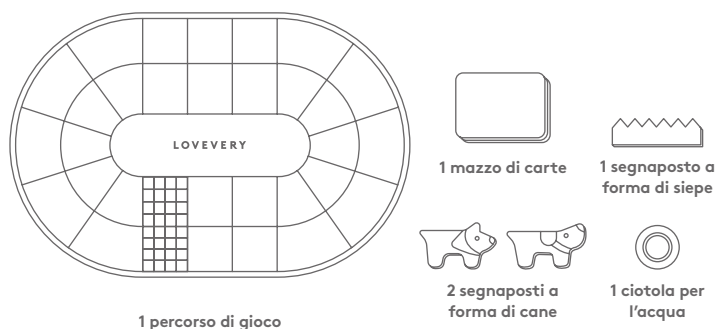
Numero di giocatori: 2

Abilità: Suoni di suddivisione

Scopo del gioco:

Spostare i segnaposto a cagnolino lungo il percorso utilizzando il numero delle sillabe nelle parole per avanzare. Il Gioco corsa alle sillabe aiuta i giocatori a imparare la suddivisione in sillabe delle parole, un'importante abilità di alfabetizzazione.

Contenuto:



Come si gioca:

Il giocatore il cui nome è composto da più sillabe, inizia per primo. In caso di parità, inizia il giocatore più giovane.

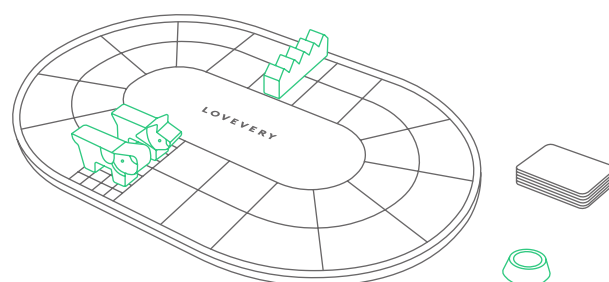
- Pescare la prima carta dal mazzo.

Se peschi la carta della ciotola d'acqua, il tuo cane si riposa per bere e salti il giro. Offri la ciotola al cane per non dimenticare la propria posizione sul tabellone.



Svolgimento:

- Ciascun giocatore sceglie un segnaposto a forma di cane.
- Posizionare i segnaposti a forma di cane sulla linea di partenza a scacchi di colore verde lime. I segnaposti devono essere rivolti nella stessa direzione sul tabellone, in senso orario o antiorario.
- Posizionare il segnaposto a siepe in qualsiasi spazio sul tabellone (guarda la figura che segue) dove rimarrà per la durata di un giro. All'inizio di ogni giro i giocatori decidono a turno la posizione del segnaposto a siepe.
- Posizionare il mazzo di carte rivolto verso il basso insieme alla ciotola dell'acqua. Lasciare lo spazio per impilare le carte giocate.



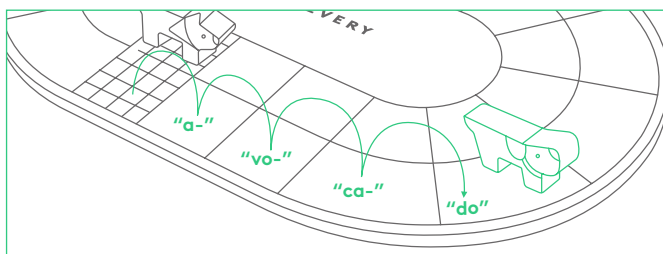
Se peschi la carta Osserva e sillaba, devi trovare un oggetto nella stanza e suddividerne il nome in sillabe. Suggerimento: cerca un oggetto il cui nome è composto da molte sillabe così puoi avanzare più rapidamente.



Per tutte le altre carte, pronuncia il nome dell'immagine ad alta voce.

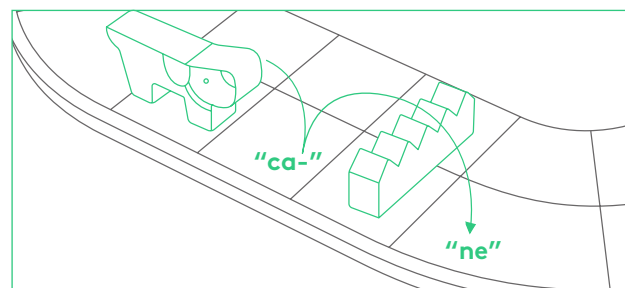
- Sposta il segnaposto a forma di cane di 1 casella per ogni sillaba della parola che pronuncii.

Per esempio, la parola *cane* è composta da 2 sillabe, per cui sposterai il cane in avanti di 2 caselle mentre pronunci *cane*. La parola *a vo-ca-do* è composta da 4 sillabe, per cui avvanzerai di quattro caselle, battendo con il segnaposto a forma di cane sul tabellone mentre pronunci le sillabe.



Se raggiungi il segnaposto a forma di siepe, anziché contare lo spazio, salta sopra la siepe e pronuncia la sillaba.

- Sposta la carta sulla pila di quelle già giocate. Quindi è il turno dell'altro giocatore.



Vittoria:

Il primo cane che attraversa il traguardo vince la partita.

Suggerimenti per vincere:

- Consultare la sezione Gioco corsa alle sillabe della Guida al gioco per ulteriori istruzioni su come insegnare il concetto di sillabazione al tuo bambino.
- Se il tuo bambino non ha ancora compreso come identificare il numero di sillabe che compone una parola, prova questo gioco collaborativo in cui si suddividono le parole.
- Non importa se il bambino pronuncia una parola diversa per identificare una carta! Lo scopo del gioco è di trovare le sillabe di una parola e non di identificare correttamente un'immagine.

Spilleregler til Stavelsesløbet

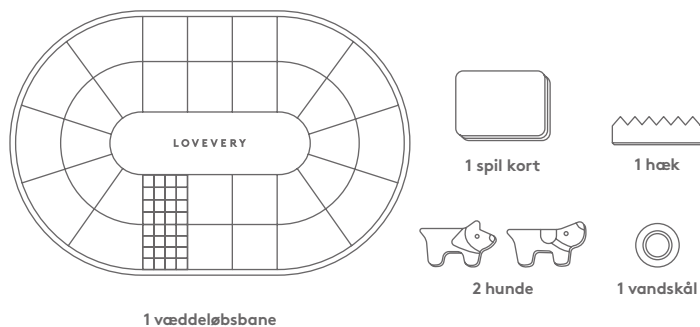
Antal spillere: 2

Færdighed: Identificering af lyde

Spillets formål:

Væddeløbshundene rundt om banen bruger antallet af stavelser i et ord til at bevæge sig fremad. Stavelsesløbet hjælper spillerne med at øve sig i, hvordan man opdeler ord i stavelser. Dette er en grundlæggende læsefærdighed.

Hvad er der i æsken:



Sådan spiller du spillet:

Spilleren med de fleste stavelser i sit navn starter. Hvis to spillere har samme antal stavelser i deres navn, starter den yngste spiller.

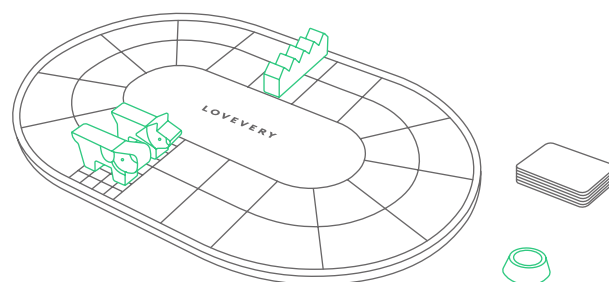
- Træk det øverste kort fra bunken.

Hvis du trækker vandskålkortet, skal din hund tage en pause for at drikke vand, og du bliver sprunget over. Stil skålen foran din hund, så du ikke glemmer, hvor du står på spillebrættet.



Spilopsætning:

- Hver spiller vælger en hund som deres spillebrik.
- Begge hunde placeres på den limegrønne ternede startlinje, så de vender i samme retning, enten med eller mod uret rundt på spillebrættet.
- Placer hækken på et hvilket som helst sted på spillebrættet (se illustrationen nedenfor), hvor den skal blive stående i en runde. I begyndelsen af hver runde skiftes spillerne til at vælge, hvor hækken skal stå.
- Placer kortbunken med billedsiden nedad nær spillebrættet sammen med vandskålen. Sørg for plads til en kasseringsbunke.



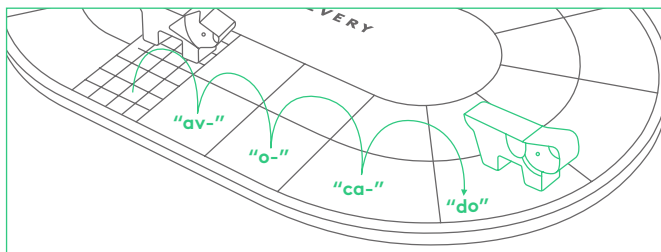
Hvis du trækker "se og sig"-kortet, skal du identificere en genstand i rummet og opdele ordet for det i stavelser. Hint: Prøv at finde et ord med mange stavelser, så du kan bevæge dig hurtigere rundt på spillebrættet.



Med alle andre kort skal du sige navnet på billedet højt.

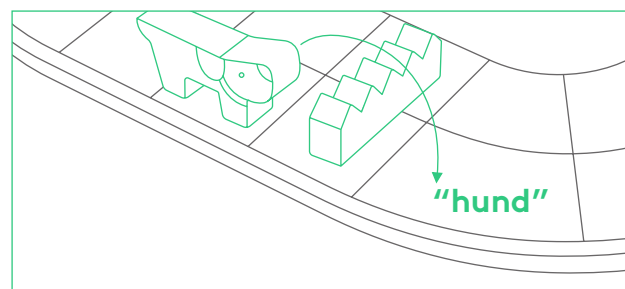
- Bevæg din hund fremad ved at tappe i hvert felt, mens du udtaler hver stavelse i dit ord.

For eksempel har ordet *hund* kun én stavelse. Det betyder, at du bevæger din hund frem ét felt, mens du tapper og udtaler ordet *hund*. Ordet *av-o-ca-do* har fire stavelser. Det betyder, at du bevæger dig fire felter frem, mens du tapper din hund på spillebrættet og udtaler hver stavelse i ordet, mens du bevæger dig frem.



Hvis det er din tur, og du når frem til hækken, skal du i stedet for at tappe i feltet med hækken springe feltet over, mens du tapper din(e) stavelse(r).

- Læg dit kort i kasseringsbunken. Nu er det næste spillers tur.



Sådan vinder du spillet:

Den første hund over målstregen vinder spillet.

Tip til spillesucces:

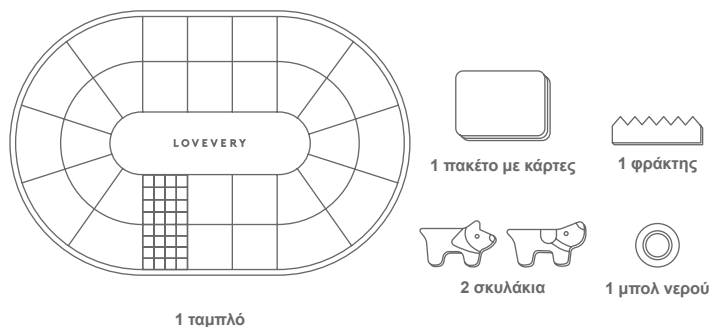
- Se afsnittet om Stavelsesløbet i legevejledningen for at læse mere om, hvordan du præsenterer begrebet stavelser for dit barn.
- Hvis dit barn endnu ikke har lært at identificere antallet af stavelser i et ord, skal du prøve kollaborativ leg, hvor du viser, hvordan man opdeler ord.
- Hvis dit barn bruger et uventet ord til at benævne et kort, er det okay! Dette spil handler om at identificere stavelser i et ord snarere end at benævne et billede korrekt.

Οδηγίες για το παιχνίδι Αγώνας δρόμου με συλλαβές

Στόχος του παιχνιδιού:

Βάλτε τα σκυλάκια να αγωνιστούν στο ταμπλό χρησιμοποιώντας τον αριθμό των συλλαβών λέξεων για να προχωρήσετε. Το παιχνίδι Αγώνας δρόμου με συλλαβές βοηθά τους παίκτες να εξασκηθούν στο πώς να αναλύουν μια λέξη σε συλλαβές, μια βασική δεξιότητα γραμματισμού.

Περιλαμβάνονται:



Πώς παίζεται:

Ο παίκτης με τις περισσότερες συλλαβές στο όνομά του αρχίζει πρώτος. Σε περίπτωση ισοπαλίας ξεκινάει ο νεότερος σε ηλικία παίκτης.

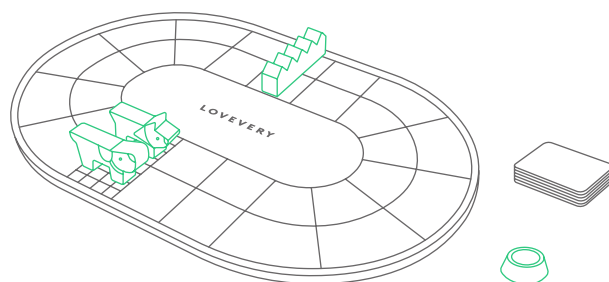
- Τραβήξτε την πρώτη κάρτα από τη στοίβα.

Αν τραβήξετε την κάρτα Μπολ νερού, το σκυλάκι σας κάνει ένα διάλειμμα για να πει νερό και εσείς χάνετε τη σειρά σας. Φέρτε το μπολ κοντά στο σκυλάκι σας έτσι ώστε να μην ξεχάσετε τη θέση σας στο ταμπλό.



Στήσιμο παιχνιδιού:

- Κάθε παίκτης επιλέγει ένα σκυλάκι ως πιόνι.
- Τοποθετήστε και τα δύο σκυλάκια στην πράσινη γραμμή εκκίνησης με τα τετραγώνια, στραμμένα προς την ίδια κατεύθυνση, είτε δεξιόστροφα είτε αριστερόστροφα γύρω από το ταμπλό.
- Τοποθετήστε τον φράκτη σε οποιοδήποτε σημείο στο ταμπλό (δείτε το παρακάτω γράφημα), όπου θα παραμείνει για τη διάρκεια ενός γύρου. Οι παίκτες επιλέγουν εκ περιτροπής πού θα πάει ο φράκτης στην αρχή κάθε γύρου.
- Τοποθετήστε τις κάρτες με την όψη προς τα κάτω κοντά στο ταμπλό, μαζί με το μπολ νερού. Αφήστε χώρο για τις κάρτες που θα χρησιμοποιηθούν.



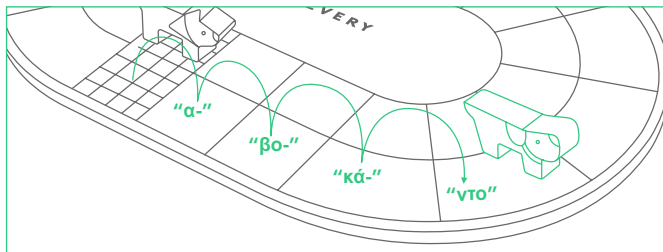
Αν τραβήξετε την κάρτα Δες και Πες, εντοπίστε κάποιο αντικείμενο στο δωμάτιο και χωρίστε τη λέξη για αυτό σε συλλαβές. Συμβουλή: προσπαθήστε να βρείτε μια λέξη με πολλές συλλαβές έτσι ώστε να μπορέσετε να προχωρήσετε παρακάτω.



Για όλες τις άλλες κάρτες, πείτε το όνομα της εικόνας δυνατά.

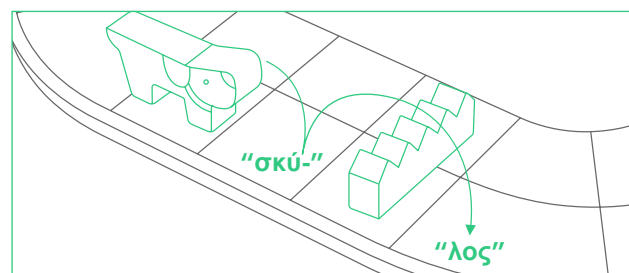
- Μετακινήστε το σκυλάκι σας προς τα εμπρός προχωρώντας 1 θέση καθώς λέτε δυνατά την κάθε συλλαβή της λέξης σας

Για παράδειγμα, η λέξη *σκύλος* έχει 2 συλλαβές, έτσι θα πρέπει να μετακινήσετε το σκυλάκι σας προς τα εμπρός κατά 2 θέσεις ενώ ταυτόχρονα λέτε *σκύλος*. Η λέξη *α-βο-κά-ντο* έχει 4 συλλαβές έτσι θα πρέπει να προχωρήσετε 4 θέσεις μετακινώντας το σκυλάκι σας στο ταμπλό και λέγοντας κάθε συλλαβή ενώ προχωράτε.



Αν φτάσετε στον φράκτη, αντί να μετακινηθείτε στη θέση όπου αυτός βρίσκεται, πηδήξτε από πάνω του καθώς λέτε την(τις) συλλαβή(ές) σας.

- Βάλτε την κάρτα σας στη στοίβα με τις ήδη χρησιμοποιημένες κάρτες. Τώρα είναι η σειρά του άλλου παίκτη.



Ποιος κερδίζει:

Το πρώτο σκυλάκι που θα φτάσει στη γραμμή τερματισμού κερδίζει το παιχνίδι.

Συμβουλές για την επιτυχία:

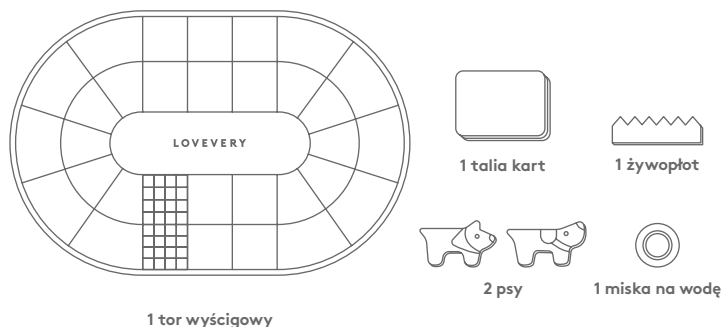
- Δείτε την ενότητα Αγώνας δρόμου με συλλαβές του Οδηγού παιχνιδιού για να λάβετε οδηγίες σχετικά με το πώς να δώσετε στο παιδί σας να καταλάβει την έννοια των συλλαβών.
- Εάν το παιδί σας δεν έχει μάθει ακόμη να αναγνωρίζει τον αριθμό των συλλαβών σε μια λέξη, συνεργαστείτε μαζί του σε έναν γύρο κατά τον οποίο θα μοντελοποιήσετε τον διαχωρισμό των λέξεων.
- Εάν το παιδί σας χρησιμοποιεί μια απροσδόκητη λέξη για να βάλει ετικέτα σε μια κάρτα, δεν πειράζει! Αυτό το παιχνίδι έχει να κάνει με τον προσδιορισμό των συλλαβών σε μια λέξη αντί για τη σωστή επισήμανση μιας εικόνας.

Instrukcja gry „Wyścig sylab”

Cel gry:

Przesuwanie figurek ścigających się ze sobą psów po planszy o tyle pól, z ilu sylab składa się wypowiedziane słowo. Gra pomaga graczom ćwiczyć sylabizowanie, które jest podstawą umiejętności czytania i pisania.

Zawartość zestawu:



Zasady gry:

Grę rozpoczyna gracz, którego imię składa się z największej liczby sylab. W przypadku remisu rozpoczyna młodszy z graczy.

- Wyciągnij pierwszą kartę z talii.

Jeśli trafisz na kartę „Miska z wodą”, Twój pies robi sobie przerwę, żeby się napić, a Ty tracisz kolejkę. Przesuń miskę do swojego psa, żeby nie zapomnieć, na którym polu się zatrzymał.



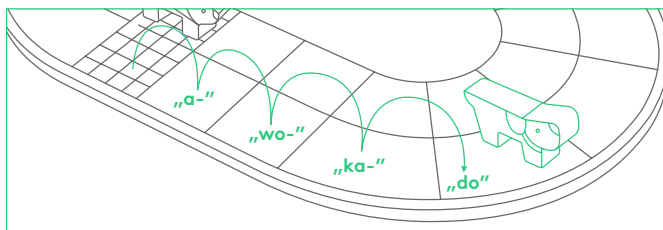
Jeśli trafisz na kartę „Popatrz i nazwij”, wskaż jakiś przedmiot w pokoju i wypowiedz na głos jego nazwę, dzieląc wyraz na sylaby. Wskazówka: spróbuj wypatrzyć przedmiot, którego nazwa ma jak najwięcej sylab, żeby przesunąć się o więcej pól do przodu.



Jeśli trafisz na jakąkolwiek pozostałą kartę, wypowiedz na głos nazwę przedmiotu widocznego na ilustracji.

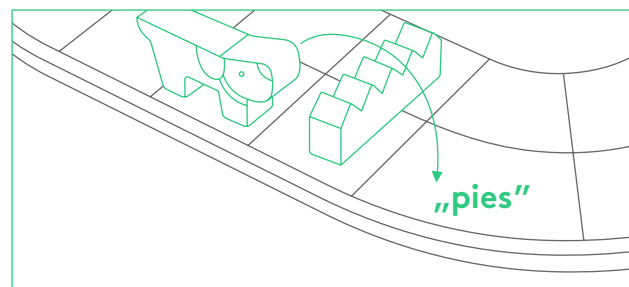
- Przesuń swojego psa o tyle pól, ile sylab ma wypowiedziane słowo, stukając pionkiem o poszczególne pola i głośno sylabizując.

Na przykład słowo „pies” składa się z jednej sylaby, więc przesuwasz swojego psa o jedno pole, wypowiadając przy tym słowo „pies”. Z kolei słowo „a-wo-ka-do” jest czterosylabowe, więc pionek należy przesunąć o cztery pola, stukając pionkiem o poszczególne pola i wypowiadając kolejno sylaby.



Jeśli Twój pies dotrze do żywopłotu, zamiast stuknąć o pole, na którym znajduje się żywopłot, przeskakuje nad nim, podczas gdy Ty wypowiadasz kolejną sylabę.

- Wykorzystaną kartę odłóż na osobny stosik. Teraz kolej drugiego z graczy.



Wygrana:

Wygrywa gracz, którego pies jako pierwszy przekroczy linię mety.

Wskazówki:

- Zajrzyj do rozdziału „Wyścig sylab” w „Przewodniku po zabawach”, żeby dowiedzieć się, jak zaznajomić dziecko z zasadami sylabizowania.
- Jeżeli Twoje dziecko nie potrafi jeszcze sylabizować wyrazów, na początek spróbuj zagrać wspólnie z nim, żeby w trakcie gry wytłumaczyć mu, na czym to polega.
- Jeśli dziecko niewłaściwie nazwie przedmiot widoczny na karcie, nic nie szkodzi! Gra przede wszystkim polega na sylabizowaniu, a w mniejszym stopniu na rozpoznawaniu obrazków.

Letter Case Beehive Game Instructions



Number of Players: 2-4

Skill: Learning Letter Sounds

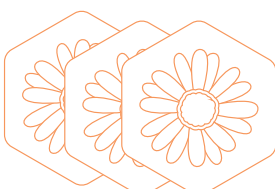
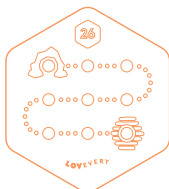
Game Objective:

In this collaborative game, players work together to build a beehive by matching upper and lowercase letters before the hungry bear reaches the beehive.

What's Included:



1 double-sided wooden base



26 flower-letter cards



Movable Alphabet



1 wooden bear



1 die

Game Setup:

- Place the wooden base in the centre of your playing surface.

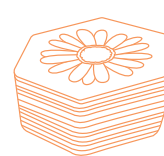
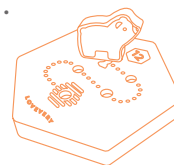


12 side up for a shorter game with fewer letters



26 side up for a longer game with more letters

- Place the bear on the wooden base in its cave, which is its starting position.
- Stack the flower-letter cards, flower side up.
Note: if playing with 12 cards, you may wish to preselect 12 letter cards to use and set the rest aside.
- Place the Movable Alphabet tray near the playing area.



How to Play:

The player whose first name starts with the letter closest to *a* in the alphabet goes first.

- Roll the die and follow the directions indicated for each symbol shown below:



Grow the hive. Draw a flower-letter card, flip it over, then find the corresponding lowercase letter from the Movable Alphabet. Place it on the flower card so that it slides into the groove.

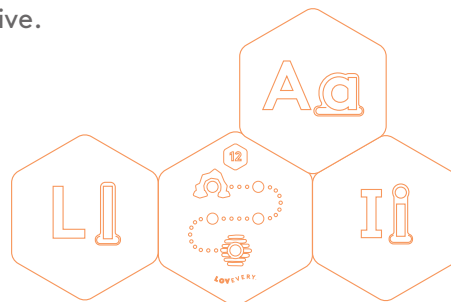


Bear is hungry! Move the bear one space down the path on the wooden base toward the beehive.



Helper Bees work together. You and a teammate of your choice each draw a flower-letter card and find the corresponding lowercase letters.

- Place any completed letter cards next to one another around the wooden base to build the beehive.



- Pass the die to the player on your left, and play continues.

Ending the Game:

The game ends when either all 12 (or 26) letters have been added to the beehive or the bear reaches the hive.

Tips for Success:

- For players just learning to match upper and lowercase letters, start with the 12-letter game side of the wooden base. You may wish to preselect which letters to focus on and set the rest aside.
- Sets of 6 flower-letter cards are colour-coded to match the progression of letters introduced with the Wooden Letter Sound Blocks. Start with pink, then continue with orange, yellow, and green. Practice each set of sound blocks before using them in Letter Case Beehive. Introduce additional sets after your child becomes comfortable with each set of letters and their sounds.
- See the Learning Letter Sounds section of the Play Guide for additional guidance on uppercase letter introduction.



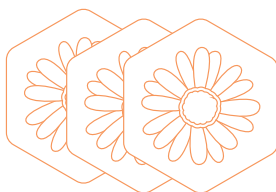
But du jeu :

Dans ce jeu collaboratif, les joueurs collaborent pour construire une ruche en associant les lettres majuscules et minuscules avant que l'ours affamé ne l'atteigne.

Contenu :



1 socle en bois double face



26 cartes-lettres à fleurs



L'Alphabet mobile



1 ours en bois



1 dé

Mise en place du jeu :

- Placez le socle en bois au centre de votre zone de jeu.

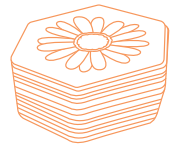
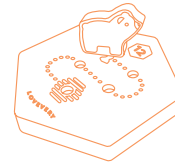


12 cartes face vers le haut pour une partie plus courte avec moins de lettres



26 cartes face vers le haut pour une partie plus longue avec plus de lettres

- Placez l'ours sur le socle en bois dans sa grotte, qui représente sa position de départ.
- Empilez les cartes-lettres à fleurs, côté fleur vers le haut.
Remarque : si vous jouez avec 12 cartes, vous pouvez présélectionner 12 cartes-lettres et mettre les autres de côté.
- Placez le plateau de l'Alphabet mobile à proximité de la zone de jeu.



Comment jouer :

Le joueur dont le prénom commence par la lettre la plus proche de *a* dans l'alphabet commence.

- Lancez le dé et suivez les instructions pour chaque symbole indiqué ci-dessus :



Construire la ruche. Piochez une carte-lettre à fleur, retournez-la, puis trouvez la lettre minuscule correspondante dans l'Alphabet mobile. Placez-la sur la carte-lettre à fleur de manière à ce qu'elle s'insère dans la rainure.

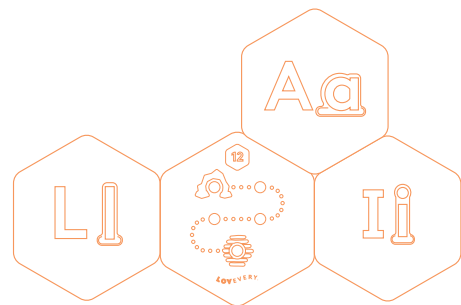


L'ours a faim ! Déplacez l'ours d'une case sur le chemin du socle en bois en direction de la ruche.



Les abeilles ouvrières travaillent ensemble. Vous et un coéquipier de votre choix piochez chacun une carte-lettre à fleur et trouvez les lettres minuscules correspondantes.

- Placez les cartes-lettres terminées les unes à côté des autres autour du socle en bois pour construire la ruche.



- Passez le dé au joueur qui se trouve sur votre gauche ; le jeu se poursuit.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsque les 12 (ou 26) lettres ont été ajoutées à la ruche ou lorsque l'ours a atteint la ruche.

Astuces :

- Pour les joueurs qui apprennent seulement à associer majuscules et minuscules, commencez par le côté à 12 lettres du socle en bois. Vous pouvez sélectionner les lettres sur lesquelles vous souhaitez vous concentrer et mettre les autres de côté.
- Des ensembles de 6 cartes-lettres à fleurs sont codés par couleur pour correspondre à la progression des lettres introduites avec les Cubes de Lettres en Bois. Commencez par le rose, puis continuez avec l'orange, le jaune et le vert. Entraînez-vous à utiliser chaque ensemble de cubes de lettres avant de les utiliser dans le jeu La Ruche des Minuscules et des Majuscules. Introduisez d'autres ensembles à mesure que votre enfant se familiarise avec chaque ensemble de lettres et leurs sons.
- Reportez-vous à la section Apprendre les sons des lettres du Carnet de Jeu pour obtenir des conseils supplémentaires sur l'introduction des lettres majuscules.

Ziel des Spiels:

In diesem Gemeinschaftsspiel ziehen alle an einem Strang: Baut einen Bienenstock, indem ihr Groß- und Kleinbuchstaben richtig zuordnet, bevor der hungrige Bär den Bienenstock erreicht.

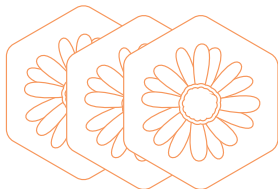
Inhalt:



1 doppelseitiges Spielbrett aus Holz



26 Blumen-Buchstabenkarten



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Die Buchstaben des Alphabets



1 Holzbär



1 Würfel

Spielvorbereitung:

- Legen Sie das Holzbrett in die Spielmitte.

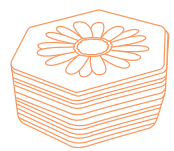
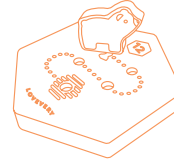


12er-Seite nach oben für ein kürzeres Spiel mit weniger Buchstaben



26er-Seite nach oben für ein längeres Spiel mit mehr Buchstaben

- Der Bär wird auf dem Holzbrett in seine Höhle gestellt, die seine Ausgangsposition ist.
- Legen Sie den Stapel mit den Blumen-Buchstabenkarten mit der Blumenseite nach oben aus.
Hinweis: Wenn Sie mit 12 Karten spielen, können Sie 12 Buchstabenkarten auswählen und den Rest beiseitelegen.
- Legen Sie die Buchstaben des Alphabets in der Nähe des Spielfelds ab.



So wird gespielt:

Der Spieler, dessen Vorname dem Buchstaben *a* des Alphabets am nächsten liegt, beginnt.

- Der Würfel weist Symbole auf, die Folgendes bedeuten:



Den Bienenstock erweitern. Ziehe eine Blumen-Buchstabenkarte, drehe sie um und suche in den Buchstaben des Alphabets den passenden Kleinbuchstaben. Lege ihn so auf die Blumenkarte, dass er in der Kerbe sitzt.

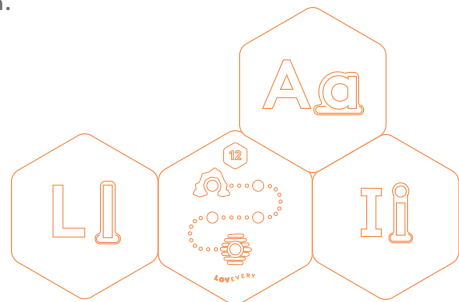


Der Bär ist hungrig! Schiebe den Bären auf dem Holzbrett ein Feld vorwärts in Richtung Bienenstock.



Arbeitsbienen helfen sich. Du und ein Mitspieler deiner Wahl ziehen jeweils eine Blumen-Buchstabenkarte und suchen die passenden Kleinbuchstaben.

- Alle fertiggestellten Karten reihst ihr nebeneinander um das Holzbrett herum aneinander, um den Bienenstock zu bauen.



- Der Würfel wird an den nächsten Spieler zur Linken weitergereicht, und das Spiel geht weiter.

Ziel des Spiels:

Das Spiel endet, wenn entweder alle 12 (bzw. 26) Buchstaben an den Bienenstock angelegt wurden oder der Bär den Bienenstock erreicht hat.

Spieltipps:

- Spieler, die gerade erst mit dem Erlernen von Groß- und Kleinbuchstaben begonnen haben, spielen zunächst auf der Spielbrettseite für 12 Buchstaben. Sie können beliebige Buchstaben auswählen, die trainiert werden sollen, und den Rest beiseitelegen.
- Die Sets mit 6 Blumen-Buchstabenkarten sind farblich auf die Schwierigkeitsgrade des Spielsets Buchstabenlaute mit Holzklötzen abgestimmt. Beginnen Sie mit Rosa und fahren Sie dann mit Orange, Gelb und Grün fort. Üben Sie mit jedem Set der Buchstabenlaut-Klötze separat, bevor Sie sie im Set Groß- und Kleinbuchstaben-Bienenwaben verwenden. Führen Sie weitere Sets ein, sobald Ihr Kind mit den einzelnen Buchstaben und deren Lauten vertraut ist.
- Weitere Hinweise zur Einführung von Großbuchstaben finden Sie in der Spielanleitung im Abschnitt „Buchstabenlaute erlernen“.

Bijenkorf met hoofdletters en kleine letters Spelregels



Aantal spelers: 2-4

Vaardigheid: Letterklanken leren

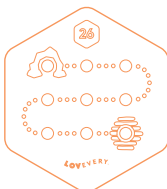
Doel van het spel:

In dit samenwerkingsspel bouwen de spelers samen een bijenkorf door bij alle hoofdletters de juiste kleiner letter te vinden voordat de hongerige beer de bijenkorf bereikt.

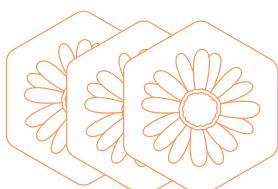
Inhoud van het spel:



1 dubbelzijdige houten basis



26 letterkaarten



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Verplaatsbaar alfabet



1 houten beer



1 dobbelsteen

Vorbereiding van het spel:

- Leg de houten basis tussen de spelers in.

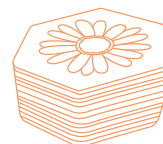


Zijde met 12 vakjes naar boven voor een korter spel met minder letters



Zijde met 26 vakjes naar boven voor een langer spel met meer letters

- Zet de beer in zijn grot op de houten basis, waar hij altijd moet starten.
- Leg de letterkaarten op een stapel met de afbeelding van de bloem naar boven.
Opmerking: als je met 12 kaarten speelt, kun je eerst 12 letterkaarten uitkiezen om te gebruiken en de rest wegleggen.
- Leg de houder met het Verplaatsbare alfabet in de buurt van de houten basis.



Verloop van het spel:

De speler wiens voornaam begint met de letter die het dichtst bij de letter *a* ligt, mag beginnen.

- Gooi de dobbelsteen en volg de stappen die bij het gegooide symbool horen:



Vergroot de bijenkorf. Neem een letterkaart met bloem, draai ze om en zoek in de houder met het Verplaatsbare alfabet naar de overeenkomstige kleine letter. Laat ze in de uitgesneden vorm van de letterkaart vallen.

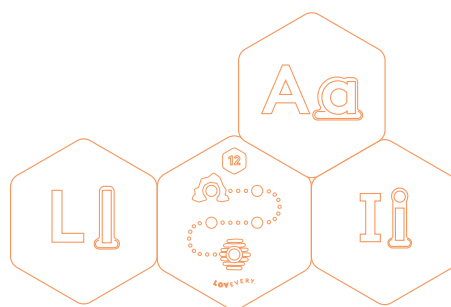


De beer heeft honger! Zet de beer een vakje vooruit op de houten basis zodat hij het pad richting de bijenkorf volgt.



Hulpbijtjes werken samen. Neem samen met een speler naar keuze elk een letterkaart en zoek de overeenkomstige kleine letters.

- Leg alle volle letterkaarten tegen elkaar rond de houten basis om een bijenkorf te bouwen.



- Geef de dobbelsteen aan de speler links van je om verder te spelen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als alle 12 (of 26) letters aan de bijenkorf zijn toegevoegd of als de beer de bijenkorf bereikt.

Tips voor een geslaagd spel:

- Spelers die nog maar pas de hoofdletters en kleine letters met elkaar leren vergelijken, starten met de speelzijde met 12 letters van de houten basis. Eventueel kun je vooraf enkele letters uitkiezen om mee te spelen en de rest wegleggen.
- De kleurcode van de sets met telkens 6 letterkaarten komt overeen met het niveau van de nieuwe letters die op de Houten Letterklankblokken worden geïntroduceerd. Begin met roze en ga dan verder met oranje, geel en groen. Oefen elke set van de letterklankblokken voordat je ermee aan de slag gaat in de Bijenkorf met hoofdletters en kleine letters. Laat je kindje telkens met een volgende set kennismaken zodra het vertrouwd is met de vorige letters en hun klanken.
- Lees ook de rubriek "Letterklanken leren" in de Speelgids voor meer informatie over de introductie van hoofdletters.

Colmena de mayúsculas y minúsculas Instrucciones de juego



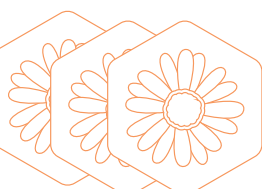
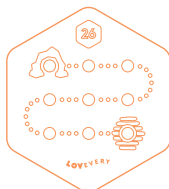
Objetivo del juego:

En este juego colaborativo, los jugadores trabajan juntos para construir una colmena emparejando letras mayúsculas y minúsculas antes de que el oso hambriento llegue a la colmena.

Qué incluye:



1 base de madera de doble cara



26 cartas de flor-letra



Alfabeto móvil



1 oso de madera



1 dado

Preparación del juego:

- Coloca la base de madera en el centro de la superficie de juego.

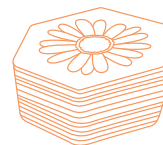
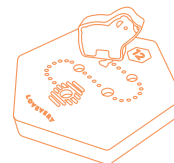


12 hacia arriba para un juego más corto con menos letras



26 hacia arriba para un juego más corto con menos letras

- Coloca el oso sobre la base de madera en su cueva, que es su posición inicial.
- Coloca las tarjetas de flor-letra, con la flor hacia arriba.
Nota: Si juegas con 12 cartas, puedes seleccionar previamente 12 cartas de letras para utilizarlas y dejar el resto a un lado.
- Coloca la bandeja del Abecedario móvil cerca de la zona de juego.



Cómo jugar:

Empieza el jugador cuyo nombre empiece por la letra más cercana a la *a* en el alfabeto.

- Tira el dado y sigue las instrucciones indicadas para cada símbolo que se muestra a continuación:



Haz crecer la colmena. Coge una tarjeta de flor-letra, dale la vuelta y busca la letra minúscula correspondiente en el Alfabeto móvil. Colócala sobre la tarjeta de flor de modo que se deslice en la ranura.

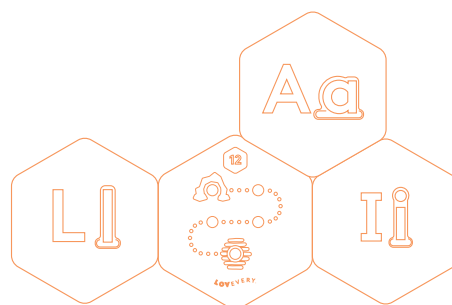


¡El oso tiene hambre! Mueve el oso un espacio por el camino de la base de madera hacia la colmena.



Las abejas ayudantes trabajan juntas. Un compañero de equipo de tu elección y tú sacáis cada uno una carta de flor-letra y encontráis las letras minúsculas correspondientes.

- Coloca las tarjetas de letras completadas unas junto a otras alrededor de la base de madera para construir la colmena.



- Pasa el dado al jugador de tu izquierda, y el juego continúa.

Fin del juego:

El juego termina cuando se han añadido las 12 (o 26) letras a la colmena o cuando el oso llega a la colmena.

Trucos para ganar:

- Para los jugadores que estén aprendiendo a emparejar letras mayúsculas y minúsculas, empieza por el lado de juego de 12 letras de la base de madera. Si lo deseas, puedes seleccionar previamente las letras en las que deseas centrarte y dejar el resto a un lado.
- Los grupos de 6 tarjetas de flor-letra están codificados por colores para que coincidan con la progresión de las letras introducidas con los bloques de sonido de letras de madera. Empieza por el rosa y continúa con el naranja, el amarillo y el verde. Practica cada grupo de bloques de sonidos antes de utilizarlos en la colmena de mayúsculas y minúsculas. Introduce más grupos cuando tu hijo se sienta cómodo con cada grupo de letras y sus sonidos.
- Consulta la sección Aprender los sonidos de las letras de la Guía de juego para obtener más información sobre la introducción de las letras mayúsculas.

Colmeia de maiúsculas e minúsculas Instruções do jogo



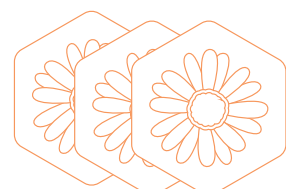
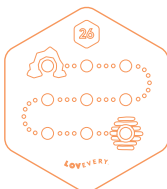
Objetivo do jogo:

Neste jogo de colaboração, os jogadores trabalham em conjunto para construir uma colmeia fazendo corresponder letras maiúsculas e minúsculas antes que o urso esfomeado chegue à colmeia.

O que está incluído:



1 base de madeira de dupla face



26 cartas com flores-letras



Alfabeto móvel



1 urso de madeira



1 dado

Cómo jogar:

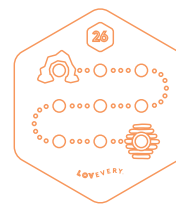
O jogador cujo primeiro nome começa com a letra mais próxima de *a* no alfabeto é o primeiro.

Preparação do jogo:

- Colocar a base de madeira no centro da superfície de jogo.

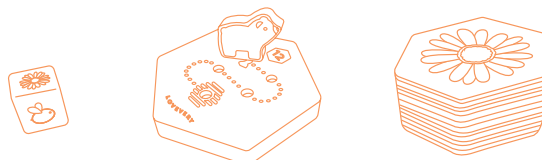


12 viradas para cima para um jogo mais curto com menos letras



26 viradas para cima para um jogo mais longo com mais letras

- Colocar o urso sobre a base de madeira na sua caverna, que é a posição inicial dele.
- Empilhar as cartas com flores-letras, com a flor virada para cima.
Nota: se jogar com 12 cartas, pode querer seleccionar previamente 12 cartas de letras para utilizar e deixar as restantes de lado.
- Colocar o tabuleiro do Alfabeto Móvel perto da área de jogo.



- Lançar o dado e seguir as instruções indicadas para cada símbolo apresentado abaixo:



Faz crescer a colmeia. Tira uma carta com flores-letras, vira-a e encontra a letra minúscula correspondente no Alfabeto Móvel. Coloca-a na carta com flores-letras de modo a que deslize para dentro da ranhura.

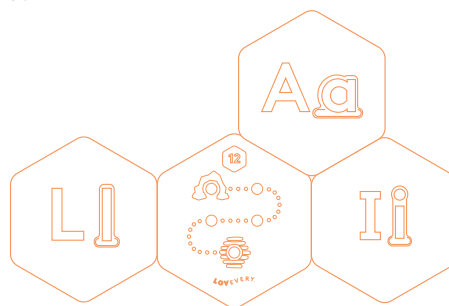


O urso tem fome! Desloca o urso uma casa no caminho da base de madeira em direção à colmeia.



As abelhas ajudantes trabalham em conjunto. Tu e um parceiro à tua escolha tiram uma carta com flores-letras e encontram as letras minúsculas correspondentes.

- Coloca as cartas com letras preenchidas umas ao lado das outras à volta da base de madeira para construir a colmeia.



- Passa o dado ao jogador à esquerda e continua o jogo.

Fim do jogo:

O jogo termina quando todas as 12 (ou 26) letras tiverem sido acrescentadas à colmeia ou quando o urso chegar à colmeia.

Dicas para o sucesso:

- Para jogadores que estão a aprender a combinar letras maiúsculas e minúsculas, comece com o lado do jogo de 12 letras da base de madeira. Pode seleccionar as letras em que se vai concentrar e deixar as restantes de lado.
- Conjuntos de 6 cartas com flores-letras são codificados por cores para corresponder à progressão das letras apresentadas com os Blocos Sonoros de Letras de Madeira. Comece com o cor-de-rosa, depois continue com o cor de laranja, o amarelo e o verde. Pratique cada conjunto de blocos sonoros antes de os utilizar na Colmeia de maiúsculas e minúsculas. Introduza conjuntos adicionais depois de o seu filho se sentir à vontade com cada conjunto de letras e respetivos sons.
- Consulte a secção Aprender os sons das letras do Guia do Jogo para obter orientações adicionais sobre a apresentação de letras maiúsculas.

Alveare di lettere Istruzioni di gioco



Numero di giocatori: 2/4

Abilità: Imparare i suoni delle lettere

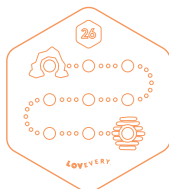
Scopo del gioco:

In questo gioco collaborativo, i giocatori collaborano per costruire un alveare abbinando lettere maiuscole e minuscole prima che l'orso affamato raggiunga l'alveare.

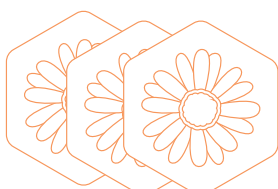
O que está incluído:



1 base in legno reversibile



26 schede con lettere floreali



Alfabeto in movimento



1 orso di legno



1 dado

Come si gioca:

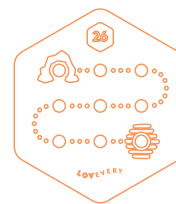
Il giocatore il cui nome inizia con la lettera più vicina alla a nell'alfabeto è il primo.

Svolgimento:

- Posizionare la base di legno al centro della superficie di gioco.

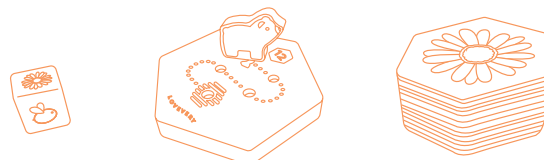


Lato con 12 lettere verso l'alto per un gioco più breve con meno lettere



Lato con 26 lettere in alto per un gioco più lungo con più lettere

- Posizionare l'orso sulla base di legno nella sua tana, che corrisponde alla sua posizione di partenza.
- Impilare le schede con le lettere floreali, con il lato del fiore rivolto verso l'alto.
Nota: se si gioca con 12 schede, si consiglia di selezionare in anticipo 12 schede di lettere da utilizzare e di mettere da parte le altre.
- Posizionare il vassoio dell'alfabeto in movimento vicino all'area di gioco.



- Tirare il dado e seguire le indicazioni per ogni simbolo riportato di seguito:



Ingrandire l'alveare. Prelevare una scheda con lettera floreale, capovolgerla e trovare la lettera minuscola corrispondente dell'Alfabeto in movimento. Posizionarla sulla scheda floreale in modo che scivoli nella scanalatura.

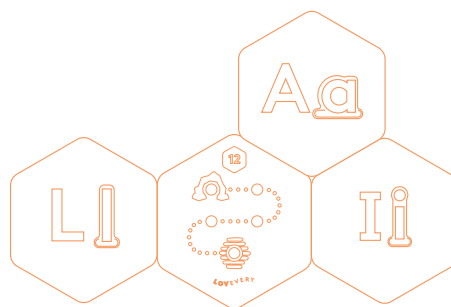


L'orso ha fame! Spostare l'orso di uno spazio lungo il percorso sulla base di legno verso l'alveare.



Le api operaie collaborano. Insieme a un compagno di squadra a scelta, ognuno pesca una scheda con lettera floreale e trova le lettere minuscole corrispondenti.

- Sistemare le schede delle lettere completate una accanto all'altra intorno alla base di legno per costruire l'alveare.



- Passare il dado al giocatore alla sinistra e proseguire il gioco.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando tutte le 12 (o 26) lettere sono state aggiunte all'alveare o l'orso raggiunge l'alveare.

Suggerimenti per vincere:

- Per i giocatori che imparano solo ad abbinare le lettere maiuscole e minuscole, iniziare con il lato della base di legno del gioco con 12 lettere. È possibile selezionare in anticipo le lettere su cui concentrarsi e mettere da parte le altre.
- Le serie di 6 schede di lettere floreali sono codificate a colori in modo da corrispondere alla progressione delle lettere introdotte con i Blocchi sonori di lettere in legno. Iniziare con il rosa, poi proseguire con l'arancione, il giallo e il verde. Esercitarsi con ogni serie di blocchi sonori prima di utilizzarli nell'Alveare di lettere. Introdurre altre serie dopo che il bambino ha acquisito familiarità con ogni serie di lettere e i relativi suoni.
- Per ulteriori indicazioni sull'introduzione delle lettere maiuscole, consultare la sezione Imparare i suoni delle lettere della Guida al gioco.

Bogstavbikube Instruktioner



Antal spillere: 2-4

Færdighed: Bogstavlyde

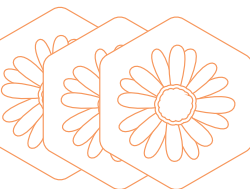
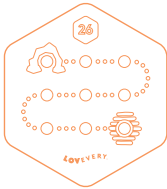
Spillets formål:

I dette samarbejdsspil arbejder spillerne sammen om at bygge en bikube ved at matche store og små bogstaver, før den sultne bjørn når frem til bikuben.

Hvad er der i æsken:



1 dobbeltsidet træfod



26 blomsterbrevkort

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Bevægeligt alfabet



1 træbjørn



1 terning

Sådan spiller du spillet:

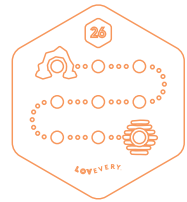
Den spiller, hvis fornavn starter med det bogstav, der er tættest på i alfabetet, starter.

Spilopsætning:

- Sæt træfoden i midten af dit spilleområde.

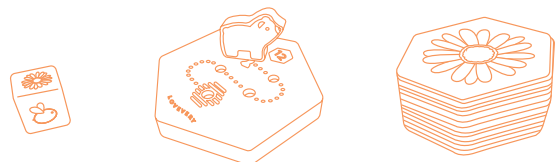


12 kort opad giver et kortere spil med færre bogstaver



26 kort opad giver et længere spil med flere bogstaver

- Placer bjørnen på træfoden i dens hule, som er bjørnens startposition.
- Derefter skal du stable blomsterbogstavkortene med blomstersiden opad.
Bemærk: Hvis du spiller med 12 kort, kan du vælge at bruge 12 bogstavkort på forhånd og lægge resten til side.
- Placer den bevægelige alfabetbakke i nærheden af spilleområdet.



- Kast terningen, og følg anvisningerne for hvert symbol, der vises nedenfor:



Få bikuben til at vokse. Tegn et kort med et blomsterbogstav, vend det om, og find så det tilsvarende lille bogstav fra det bevægelige alfabet. Placer bogstavet på blomsterkortet, så det glider ind i rillen.

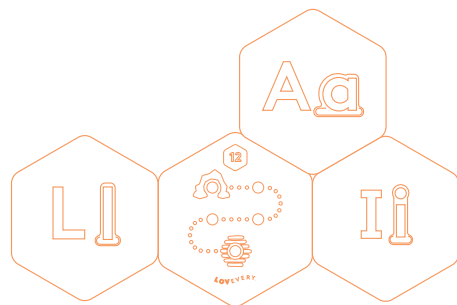


Bjørnen er sulten! Flyt bjørnen en plads ned ad stien på træfoden mod bikuben.



Hjælpebier arbejder sammen. Du og en holdkammerat trækker efter eget valg hver et kort med blomsterbogstaver og finder de tilsvarende små bogstaver.

- Læg de færdige bogstavkort ved siden af hinanden rundt om træfoden for at bygge bikuben.



- Giv terningen videre til spilleren til venstre for dig, og spillet fortsætter.

Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når enten alle 12 (eller 26) bogstaver er lagt i bikuben, eller bjørnen når bikuben.

Tip til spillesucces:

- Spillere, der lige har lært at matche store og små bogstaver, kan starte med den side af træfoden, der indeholder 12 bogstaver. Du kan vælge på forhånd, hvilke bogstaver du vil fokusere på, og lægge resten til side.
- Sæt med seks blomsterbogstavkort er farvekodede, så de passer til de bogstaver, der introduceres med bogstavlydblokkene i træ. Start med lyserød, og fortsæt så med orange, gul og grøn. Øv dig på hvert sæt lydblokke, før du bruger dem i bogstavbikuben. Du kan introducere flere sæt, når dit barn er blevet fortrolig med hvert sæt bogstaver og deres lyde.
- Se afsnittet om at lære bogstavlyde i spillevejledningen for at få yderligere vejledning om introduktion af store bogstaver.

Η κυψέλη με τα γράμματα Οδηγίες παιχνιδιού



Αριθμός παικτών: 2-4

Δεξιότητα: Εκμάθηση ήχων γραμμάτων

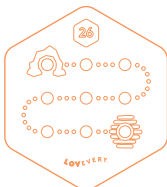
Στόχος του παιχνιδιού:

Σε αυτό το παιχνίδι, οι παίκτες συνεργάζονται για να χτίσουν μια κυψέλη, αντιστοιχίζοντας κεφαλαία και πεζά γράμματα προτού η πεινασμένη αρκούδα φτάσει στην κυψέλη.

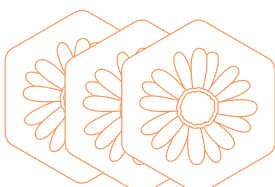
Περιλαμβάνονται:



1 ξύλινη βάση διπλής όψης



26 κάρτες με λουλούδια-γράμματα



a b c d e f
g h i j k l m
n o p q r s t
u v w x y z

Κινητό αλφάβητο



1 ξύλινη αρκούδα



1 ζάρι

Πώς παίζεται:

Ο παίκτης του οποίου το όνομα αρχίζει με γράμμα που είναι πιο κοντά στο α του αλφαβήτου ξεκινά πρώτος.

Στήσιμο παιχνιδιού:

- Τοποθετήστε την ξύλινη βάση στο κέντρο της επιφάνειας του παιχνιδιού σας.

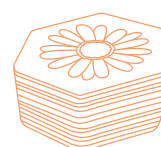
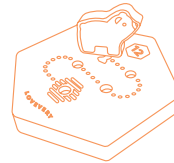


12 με την πλευρά προς τα πάνω για ένα συντομότερο παιχνίδι με λιγότερα γράμματα



26 με την πλευρά προς τα πάνω για μεγαλύτερης διάρκειας παιχνίδι με περισσότερα γράμματα

- Βάλτε την αρκούδα στην ξύλινη βάση στη σπηλιά της που είναι η αρχική της θέση.
- Στοιβάξτε τις κάρτες με λουλούδια-γράμματα με την πλευρά του λουλουδιού προς τα πάνω.
Σημείωση: αν παίζετε με 12 κάρτες, ίσως θελήσετε να προεπιλέξετε 12 κάρτες γραμμάτων για να χρησιμοποιήσετε και να αφήσετε τις υπόλοιπες στην άκρη.
- Βάλτε τον δίσκο με το κινητό αλφάβητο κοντά στην περιοχή παιχνιδιού.



- Ρίξτε το ζάρι και ακολουθήστε τις οδηγίες που υποδεικνύονται για κάθε σύμβολο που παρουσιάζεται παρακάτω:



Αναπτύξτε την κυψέλη. Ζωγραφίστε μια κάρτα με λουλούδι-γράμμα, γυρίστε την ανάποδα και βρείτε το αντίστοιχο μικρό γράμμα από το Κινητό Αλφάβητο. Τοποθετήστε το πάνω στην κάρτα με λουλούδι έτσι ώστε να γλιστρήσει μέσα στην εγκοπή.

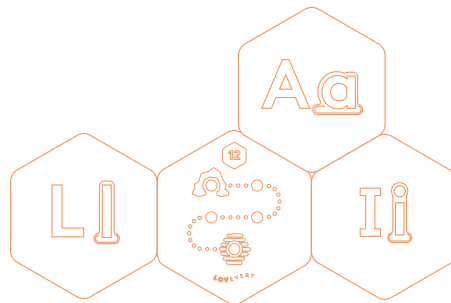


Η αρκούδα πεινάει! Μετακινήστε την αρκούδα ένα διάστημα προς τα κάτω στη διαδρομή της ξύλινης βάσης προς την κυψέλη.



Οι βοηθητικές μέλισσες συνεργάζονται. Εσείς και ένας συμπαίκτης της επιλογής σας τραβάτε από μια κάρτα με λουλούδι-γράμματα και βρίσκετε τα αντίστοιχα πεζά γράμματα.

- Βάλτε τις συμπληρωμένες κάρτες γραμμάτων τη μία δίπλα στην άλλη γύρω από την ξύλινη βάση για να φτιάξετε την κυψέλη.



- Δώστε το ζάρι στον παίκτη στα αριστερά σας για να συνεχιστεί το παιχνίδι.

Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν προστεθούν και τα 12 (ή 26) γράμματα στην κυψέλη ή όταν η αρκούδα φτάσει στην κυψέλη.

Συμβουλές για την επιτυχία:

- Για τους παίκτες που μόλις μαθαίνουν να αντιστοιχούν τα κεφαλαία και τα πεζά γράμματα, ξεκινήστε με την πλευρά 12 γραμμάτων του παιχνιδιού στην ξύλινη βάση. Μπορεί να θέλετε να προεπιλέξετε τα γράμματα στα οποία θα επικεντρωθείτε και να αφήσετε τα υπόλοιπα στην άκρη.
- Τα σετ των 6 καρτών λουλουδιών-γραμμάτων έχουν χρωματική κωδικοποίηση για να ταιριάζουν με την εξέλιξη των γραμμάτων που εισάγονται με τα ξύλινα κυβάρια ήχου γραμμάτων. Ξεκινήστε με το ροζ και συνεχίστε με το πορτοκαλί, το κίτρινο και το πράσινο. Εξασκηθείτε σε κάθε σετ από κυβάρια ήχου πριν τα χρησιμοποιήσετε στην κυψέλη με τα γράμματα. Εισαγάγετε επιπλέον σετ αφού το παιδί σας εξοικειωθεί με κάθε σετ γραμμάτων και τους ήχους τους.
- Ανατρέξτε στην ενότητα Μαθαίνοντας τους ήχους των γραμμάτων του Οδηγού παιχνιδιού για πρόσθετες οδηγίες σχετικά με την εισαγωγή των κεφαλαίων γραμμάτων.

Bogstavbikube Instruktioner



Antal spillere: 2-4

Færdighed: Bogstavlyde

(PL)

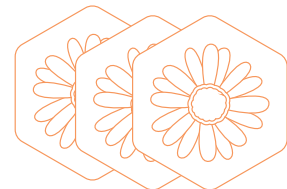
Cel gry:

Gracze współpracują ze sobą, aby zbudować ul, dopasowując do siebie duże i małe litery, zanim głodny niedźwiedź dotrze do ula.

Zawartość zestawu:



1 dwustronna drewniana plansza



26 kart-kwiatów z literami

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Literki alfabetu



1 drewniany niedźwiedź



1 kostka do gry

Zasady gry:

Grę rozpoczyna gracz, którego imię zaczyna się na literę najbliższą literze A w alfabecie.

Przygotowanie gry:

- Położ drewnianą planszę na środku miejsca przeznaczonego na grę.

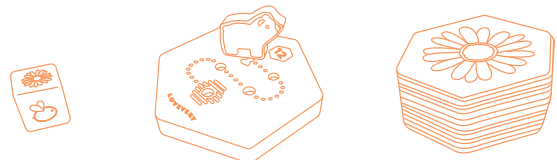


12 kort opad giver et kortere spil med færre bogstaver



26 kort opad giver et længere spil med flere bogstaver

- Ustaw figurkę niedźwiedzia na planszy w jaskini, która jest jego pozycją startową.
- Ułóż karty-kwiaty w stos stroną z kwiatami skierowaną do góry.
Uwaga: jeśli grasz 12 kartami, możesz wybrać 12 kart, których chcesz użyć, a resztę odłożyć na bok.
- Umieść tacę z literkami w pobliżu planszy.



- Wykonuje rzut kostką i postępuje zgodnie z instrukcjami dotyczącymi poniższych symboli:



Budowa ula. Weź kartę-kwiat z literą ze stosu, odwróć ją i znajdź wśród literek odpowiadającą jej małą literę. Umieść ją na karcie tak, aby wsunęła się w rowek.

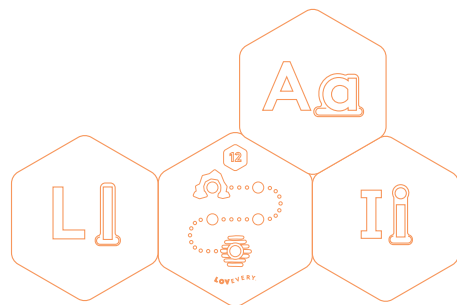


Głodny niedźwiedź. Przesuń figurkę niedźwiedzia na drewnianej planszy o jedno pole wzdłuż ścieżki prowadzącej do ula.



Pracowite pszczołki. Razem ze wskazanym przez siebie innym graczem wylosujcie karty-kwiaty i odnajdźcie odpowiadające im małe litery.

- Karty uzupełnione literami układa się obok siebie wokół drewnianej planszy, budując z nich ul.



- Gracz przekazuje kostkę osobie po swojej lewej stronie i gra toczy się dalej.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie 12 (lub 26) liter zostanie dodanych do budowanego ula lub gdy dotrze do niego niedźwiedź.

Wskazówki:

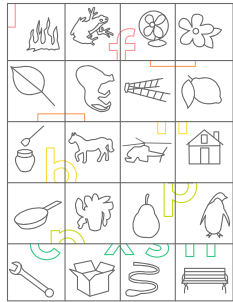
- Gracze, którzy dopiero uczą się dopasowywać duże i małe litery, powinni zacząć od wariantu gry z 12 parami liter. Przed grą możesz wybrać litery, na których chcesz się skupić, a resztę odłożyć na bok.
- Karty dzielą się na 6 zestawów oznaczonych różnymi kolorami, które odpowiadają grupom liter wprowadzanych za pomocą Literowych drewnianych klocków. Zaczynij od kart różowych, a następnie przechodź kolejno do kart pomarańczowych, żółtych i zielonych. Przećwicz litery z każdego z zestawów klocków przed użyciem ich w Literkowym ulu. Kolejne zestawy kart wprowadzaj dopiero, gdy dziecko opanuje poszczególne litery oraz ich brzmienie.
- Dodatkowe wskazówki dotyczące wprowadzania wielkich liter znajdziesz w punkcie Nauka brzmienia liter w Przewodniku po zabawach.

Wooden Letter Sound Block Game Instructions

Number of Players: 1+

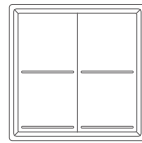
Skill: Learning Letter Sounds

What's Included:



20 Sound Blocks grouped by colour

- ① Words that start with:
a f i m s t
- ② Words that start with:
b e l n r v
- ③ Words that start with:
d g h k o u
- ④ Words that start with:
c j p w y z
- ⑤ Words that start with:
qu
Words that end with:
x ch ck sh th



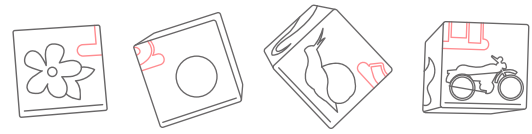
puzzle base

Game Objective:

Identify images that all start with the same letter sound and put them together to reveal the shape of the associated letter.

Game Setup:

- Place a set of 4 blocks with the same coloured letter pieces in front of you. We recommend starting with set 1.



How to do it:

- Pick any image on one of the 4 blocks and place it face up, showing the image and the small coloured section of the associated letter.

- Say the name of the image out loud.



flower!

- Identify the beginning sound of the selected image.

Note: Set 5 has both beginning and ending sounds.

What's the first sound you hear in the word *flower*? Yes, /f/!

This will be the sound you are trying to identify on the three remaining blocks.

- Pick another block and find the image that corresponds with the same sound as your first block.

What's the first sound you hear in the word *ten*? /t/, yes! Is /t/ the same as /f/?

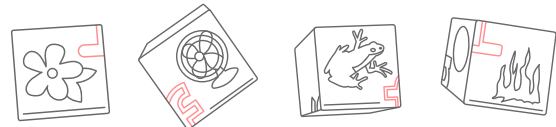
If the sounds match, place the block with the matching sound face up.

Yes, /f/ in *flower* is the same as /f/ in *fire*.

If the sounds do not match, turn the block to another image to find a matching sound.

You're right. /t/ in *ten* is not the same as /f/ in *flower*. Let's try another one!

- Repeat until you find the image on each block that matches your sound.



- Once you've found all 4 images with your letter sound, use the base to complete the puzzle. Arrange the blocks into a square so that the corresponding letter(s) appears.

Note: Each block has a small white line at the bottom to show the image's correct orientation.

Before moving on:

- Say the name of each image aloud along with the sound the letter makes, then the name of the letter.

Look, *flower*, *frog*, *fire*, and *fan* all start with /f/. This is the letter *f*, it makes the /f/ sound!

- To extend play

- Use the Skill Tokens to review other skills like rhyme, initial sounds, and syllables.
- Use the Lovevery Movable Alphabet to find the corresponding letter tile and place it on top.

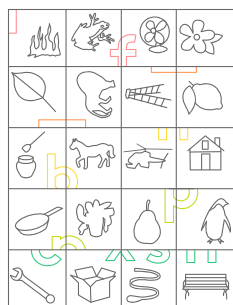


Tips for Success:

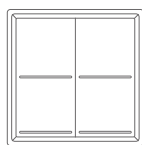
- Block sets are numbered in the order we recommend introducing them. Each set covers 6 letters and their most common sounds. Start with set 1. As your child gains confidence with the sounds and corresponding letters in each set, move on to the next one.
- If your child gets stuck, help them find the correct side of a block through the process of elimination: "I know that *tree* doesn't start with /i/, so I will keep turning the block. Same with *motorcycle*, *snake*, *fish*, and *apple*. I only have one side left — it must start with the /i/ sound. Let's check it to be sure."
- After spending time with single letters in sets 1-4, explain to your child what a digraph is: "A digraph is when two letters — like *s* and *h* — combine to make one sound. Those letters make their own sounds when they're by themselves, but when they're together, they make one sound — /sh/." Introduce set 5 after you've introduced digraphs to your child.

Les Cubes de Lettres en Bois Règles du jeu

Contenu :



20 Cubes de Sons regroupés par couleur

① Words that start with:
a f i m s t② Words that start with:
b e l n r v③ Words that start with:
d g h k o u④ Words that start with:
c j p w y z⑤ Words that start with:
qu
x ch ck sh th

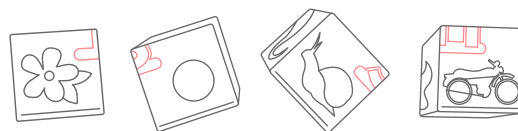
Socle du puzzle

But du jeu :

Identifier les images qui commencent toutes par le même son et les assembler pour révéler la forme de la lettre associée.

Mise en place du jeu :

- Placez devant vous une série de 4 cubes avec des morceaux de lettres de la même couleur. Nous recommandons de commencer par la série 1.



Fonctionnement :

- Choisissez une image sur l'un des 4 cubes et placez-la face vers le haut, en montrant l'image et le petit morceau coloré de la lettre associée.

- Nommez l'image à haute voix.



flower !

- Identifiez le son initial de l'image sélectionnée.

Remarque : la série de cubes 5 comporte des sons initiaux et finaux.

Quel est le son initial dans le mot *flower* ? Oui, /f/ !

Versucht nun, den Anfangslaut auf den drei anderen Blöcken zu finden.

- Choisissez un autre cube et trouvez l'image qui correspond au même son que sur le premier cube.

Quel est le son initial dans le mot *ten* ? /t/, oui ! Est-ce que /t/ est la même chose que /f/ ?

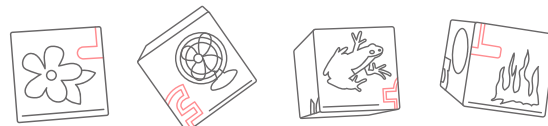
Si les sons correspondent, placez le cube avec le son correspondant face vers le haut.

Oui, /f/ dans *flower* est la même chose que /f/ dans *fire*.

Si les sons ne correspondent pas, faites pivoter le cube vers une autre image pour trouver un son correspondant.

Tu as raison. /t/ dans *ten* n'est pas la même chose que /f/ dans *flower*. Essayons un autre son !

- Répétez l'opération jusqu'à ce que vous trouviez sur chaque cube l'image qui correspond à votre son.



- Une fois que vous avez trouvé les 4 images correspondant au son de votre lettre, utilisez le socle pour compléter le puzzle. Disposez les cubes en carré de manière à ce que la ou les lettres correspondantes apparaissent.

Remarque : chaque cube possède une petite ligne blanche en bas pour indiquer la bonne orientation de l'image.

Avant de poursuivre :

- Nommez chaque image à haute voix et faites entendre le son de la lettre, puis nommez la lettre.

Écoute, *flower*, *frog*, *fire* et *fan* commencent tous par /f/. C'est la lettre *f*, elle fait le son /f/ !

- Pour agrémenter le jeu

- Utilisez les Jetons des Compétences pour revoir d'autres compétences comme les rimes, les sons initiaux et les syllabes.
- Utilisez l'Alphabet mobile Lovevery pour trouver le jeton de lettre correspondante et placez-le par-dessus.

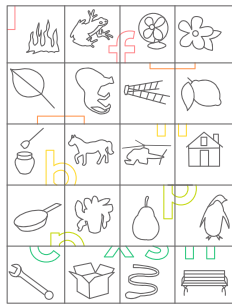


Astuces :

- Les séries de cubes sont numérotées dans l'ordre dans lequel nous recommandons de les introduire. Chaque série couvre 6 lettres et leurs sons les plus courants. Commencez par la série 1. Une fois que votre enfant s'est familiarisé avec les sons et les lettres correspondantes d'une série, passez à la suivante.
- Si votre enfant est coincé, aidez-le à trouver la bonne face d'un cube en procédant par élimination : « Je sais que *tree* ne commence pas par /i/, alors je vais continuer à tourner le cube. Même chose pour *motorcycle*, *snake*, *fish* et *apple*. Il ne me reste qu'une seule face ; elle doit commencer par le son /i/. Vérifions pour être sûr. »
- Après avoir passé du temps avec les lettres uniques des séries 1 à 4, expliquez à votre enfant ce qu'est un digramme : « Un digramme, c'est l'association de deux lettres, comme *s* et *h*, pour former un seul son. Chacune de ces lettres produit son propre son lorsqu'elles sont isolées, mais lorsqu'elles sont réunies, elles produisent un seul son : /sh/. » Introduisez la série 5 après avoir expliqué la notion de digramme à votre enfant.

Buchstabenlaut-Klötze aus Holz Spielanleitung

Inhalt:



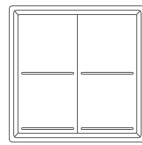
① Words that start with:
a f i m s t

② Words that start with:
b e l n r v

③ Words that start with:
d g h k o u

④ Words that start with:
c j p w y z

⑤ Words that end with:
qu
Words that end with:
x ch ck sh th



Puzzlebasis

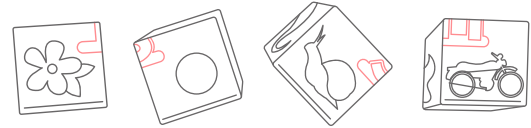
20 nach Farben gruppierte Buchstabenlaut-Klötze

Ziel des Spiels:

Alle Bilder identifizieren, die mit demselben Buchstabenlaut beginnen, und sie so zusammensetzen, dass die Form des zugehörigen Buchstabens sichtbar wird.

Spielvorbereitung:

- Lege ein Set von 4 Blöcken mit Buchstaben in derselben Farbe vor euch hin. Wir empfehlen, mit Set 1 zu beginnen.



Wie?

- Wähle ein beliebiges Bild auf einem der 4 Blöcke aus und lege es so hin, dass das Bild und der kleine farbige Teil des zugehörigen Buchstabens oben sind.

- Sage, was du auf dem Bild siehst.



Flower!

- Benenne den Anfangslaut des Wortes.

Hinweis: Set 5 enthält Anfangs- und Endlaute.

Was ist der erste Laut, den du im Wort *flower* hörst? Richtig, /f/!

Versucht nun, den Anfangslaut auf den drei anderen Blöcken zu finden.

- Wählt einen anderen Block aus und findet das Bild, dessen Wort denselben Anfangslaut hat wie das auf eurem ersten Block.

Was ist der erste Laut, den du im Wort *ten* hörst? Ja, /t/! Ist /t/ das Gleiche wie /f/?

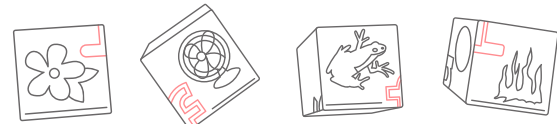
Wenn die Laute übereinstimmen, legt den Block mit dem entsprechenden Bild nach oben hin.

Ja, das /f/ in *flower* ist das gleiche wie das /f/ in *fire*.

Wenn die Laute nicht übereinstimmen, dreht den Block, um ein Bild mit dem passenden Laut zu finden.

Du hast Recht! Das /t/ in *ten* ist nicht das Gleiche wie das /f/ in *flower*. Versuchen wir es mit einem anderen Block!

- Wiederholt dies, bis ihr auf jedem Block das Bild gefunden habt, das zu eurem Laut passt.



- Wenn ihr alle 4 Bilder mit eurem Buchstabenlaut gefunden habt, setzt die Blöcke auf der Puzzlebasis zusammen. Ordnet die Blöcke so an, dass der entsprechende Buchstabe (bzw. die Buchstabenkombination) sichtbar wird.

Hinweis: Jeder Block hat am unteren Rand eine kleine weiße Linie, die die richtige Ausrichtung des Bildes anzeigt.

Bevor ihr weitermacht:

- Sage zu jedem Bild das Wort mit dem Laut, der zu diesem Buchstaben gehört, und dann den Namen des Buchstabens.

Sieh mal, *flower*, *frog*, *fire* und *fan* beginnen alle mit /f/. Das ist der Buchstabe *f*, er gehört zum Laut /f/!

- Erweiterungsideen

- Verwendet die Merkmal-Spielsteine, um andere Fähigkeiten wie Reime, Anfangslaute und Silben zu wiederholen.
- Sucht das passende Buchstabenplättchen aus den Buchstaben des Alphabets von Lovevery und legt es auf das Puzzle.



Spieltipps:

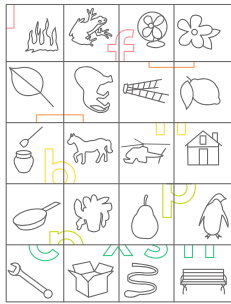
- Die Blocksets sind in der Reihenfolge nummeriert, die wir für die Einführung empfehlen. Jedes Set enthält Bilder zu 6 Buchstaben und ihren häufigsten Lauten. Beginnt mit Set 1. Wenn dein Kind mit den Lauten und den entsprechenden Buchstaben in einem Set vertraut ist, könnt ihr zum nächsten Set weitergehen.
- Wenn dein Kind nicht weiterkommt, hilf ihm, die richtige Seite eines Blocks durch Eliminieren zu finden: „Ich weiß, dass *tree* nicht mit /i/ anfängt, also werde ich den Block weiterdrehen. Das gilt auch für *motorcycle*, *snake*, *fish* und *apple*. Es ist nur noch eine Seite übrig – dieses Bild muss also mit dem Laut /i/ beginnen. Aber lass es uns sicherheitshalber überprüfen.“
- Nachdem ihr euch einige Zeit mit den einzelnen Buchstaben aus den Sets 1–4 beschäftigt habt, erkläre deinem Kind, was ein Digraph ist: „Ein Digraph ist, wenn zwei Buchstaben – wie *s* und *h* – kombiniert werden, um einen Laut wiederzugeben. Diese Buchstaben ergeben ihre eigenen Laute, wenn sie allein stehen, aber wenn sie zusammen verwendet werden, ergeben sie den Laut /sh/.“ Führe Set 5 ein, nachdem du deinem Kind die Digraphen erklärt hast.

Houten Letter-klankblokken Spelregels

Aantal spelers: 1+

Vaardigheid: Letterklanken leren

Inhalt:

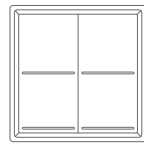


① Words that start with: a f i m s t

② Words that start with: b e l n r v

③ Words that start with: d g h k o u

④ Words that start with: c j p w y z

⑤ Words that start with: qu
Words that end with: x ch ck sh th

puzzelhouter

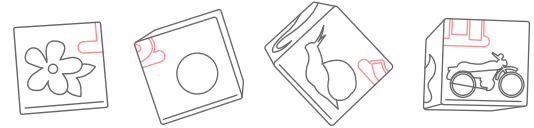
20 Letterklankblokken, gegroepeerd per kleur

Doel van het spel:

De spelers moeten afbeeldingen zoeken die allemaal met dezelfde letterklank beginnen en ze samenvoegen om de bijbehorende letter te vormen.

Voorbereiding van het spel:

- Leg een set van 4 blokken met letterstukken in dezelfde kleur voor jou neer. Begin best met set 1.



Verloop van het spel:

- Kies een afbeelding op een van de 4 blokken en leg het blok met die afbeelding naar boven zodat je ze samen met het gekleurde deel van de bijbehorende letter kunt zien.

- Benoem de afbeelding hardop.



flower!

- Probeer te herkennen met welke klank het woord van de gekozen afbeelding begint.

Opmerking: Set 5 werkt met zowel begin- als eindklanken.

Met welke klank begint het woord flower? Ja, /f/!

Die klank zul je ook moeten herkennen bij de overige drie blokken.

- Neem een ander blok en zoek welke afbeelding hetzelfde klinkt als je eerste blok.

Met welke klank begint het woord ten? /t/, inderdaad! Is /t/ hetzelfde als /f/?

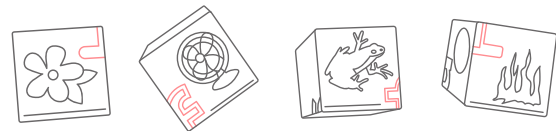
Als de klanken overeenkomen, leg het blok met diezelfde klank dan met de afbeelding naar boven neer.

Ja, /f/ van flower is hetzelfde als /f/ van fire.

Als de geluiden niet overeenkomen, draai het blok dan naar een andere afbeelding om de juiste klank te vinden.

Inderdaad, /t/ van ten is niet hetzelfde als /f/ van flower. Probeer de volgende maar!

- Ga zo door tot je op alle blokken de afbeelding hebt gevonden die bij je eerste klank past.



- Neem de houder om de puzzel te maken zodra je de afbeeldingen met jouw letterklank alle 4 hebt gevonden. Schik de blokken in een vierkant zodat de volledige letter verschijnt die bij de afbeeldingen past.

Opmerking: Op elk blok staat onderaan een wit lijntje om aan te geven in welke richting je de afbeelding moet draaien.

Voordat je verder speelt:

- Zeg de naam van elke afbeelding hardop, samen met de klank en ook de naam van de letter.

Kijk, flower, frog, fire en fan beginnen allemaal met /f/. Dit is de letter f, die klinkt als /f/!

- Voor nog meer speelplezier

- Gebruik ook de Opdrachtschijfjes om andere vaardigheden te oefenen, zoals rijm, beginklanken en lettergrepen.
- Gebruik ook het Verplaatsbaar alfabet van Lovevery om op elk blok de juiste letter te leggen.

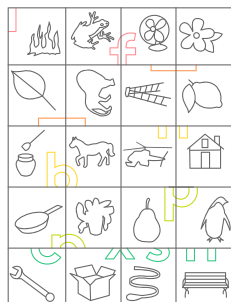


Tips voor een geslaagd spel:

- De blokken zijn genummerd en we raden aan om ze ook in die volgorde te gebruiken. Elke set omvat 6 letters en hoe die het vaakst worden uitgesproken. Begin met set 1. Zodra je kind de klanken en de bijbehorende letters in elke set onder de knie heeft, kun je verder naar de volgende.
- Zit je kindje vast? Help dan even om de juiste kant van een blok te vinden door afbeeldingen uit te sluiten: "Ik weet dat tree niet begint met /i/, dus moet ik het blok naar een andere afbeelding draaien. Hetzelfde geldt voor motorcycle, snake, fish en apple. Nu heb ik nog maar één kant over, dus moet dat woord wel beginnen met de klank /i/. We zullen het voor de zekerheid eens controleren."
- Als je lang genoeg hebt geoefend met de losse letters van de sets 1-4, dan is het tijd om je kindje te laten kennismaken met een digraaf. Leg uit: "Een digraaf is een combinatie van twee letters die samen één klank vormen, zoals s en h. Apart worden die letters op hun eigen manier uitgesproken en samen vormen ze één klank, dus /sh/ in ons voorbeeld." Start met set 5 zodra je kindje weet wat digrafen zijn.

Bloques de madera para aprender los sonidos Instrucciones del juego

Qué incluye:



20 bloques de sonidos agrupados por colores

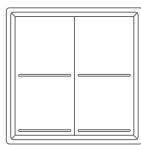
① Words that start with:
a f i m s t

② Words that start with:
b e l n r v

③ Words that start with:
d g h k o u

④ Words that start with:
c j p w y z

⑤ Words that start with:
qu
Words that end with:
x ch ck sh th



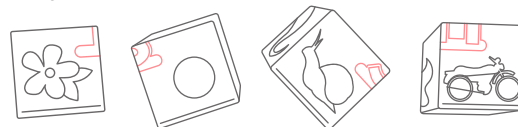
Base del rompecabezas

Objetivo del juego:

Identificar todas las imágenes que empiecen con el mismo sonido y juntarlas para revelar la forma de la letra correspondiente.

Preparación del juego:

- Coloca frente a ti un conjunto de cuatro bloques con los fragmentos de letra del mismo color. Recomendamos empezar por el conjunto 1.



Cómo se hace:

- Elige cualquier imagen de uno de los cuatro bloques y colócala boca arriba de forma que se vean la imagen y el fragmento de letra.

- Di el nombre de la imagen en voz alta.



¡Flower!

- Identifica el sonido inicial de la imagen.

Nota: El conjunto 5 tiene sonidos tanto iniciales como finales.

¿Cuál es el primer sonido de la palabra *flower*? ¡Sí, /f/!

Este será el sonido que tendrás que identificar en los tres bloques restantes.

- Elige otro bloque y busca la imagen que corresponda con el mismo sonido del primer bloque.

¿Cuál es el primer sonido que se oye en la palabra *den*? /t/, ¡sí! ¿/t/ suena igual que /f/?

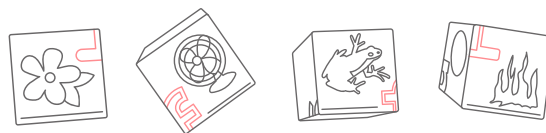
Si los sonidos coinciden, coloca el bloque con el sonido correspondiente boca arriba.

Sí, la /f/ de *flower* suena igual que la /f/ de *fire*.

Si los sonidos no coinciden, gira el bloque hasta encontrar la imagen con el sonido correspondiente.

Tienes razón. La /t/ de *ten* no suena igual que la /f/ de *flower*. ¡Vamos a probar con otra!

- Repite estos pasos hasta que encuentres la imagen de cada bloque que coincida con el sonido correspondiente.



- Una vez hayas encontrado las cuatro imágenes con el sonido de correspondiente, utiliza la base para resolver el rompecabezas. Coloca los bloques en forma de cuadrado de manera que aparezca la letra o letras correspondientes.

Nota: Cada bloque tiene una pequeña línea blanca en la parte inferior que indica la orientación correcta de la imagen.

Antes de seguir jugando:

- Di el nombre de cada imagen en voz alta junto con el sonido de la letra inicial y el nombre de la letra.

Mira, *flower*, *frog*, *firey fan* empiezan por /f/.
¡Esta es la letra *f* y hace el sonido /f/!

- Para prolongar el juego

- Utiliza las fichas de habilidad para repasar otras habilidades como las rimas, los sonidos iniciales y las sílabas.
- Utiliza el Alfabeto móvil de Lovevery para encontrar la ficha con la letra correspondiente y colócala encima.



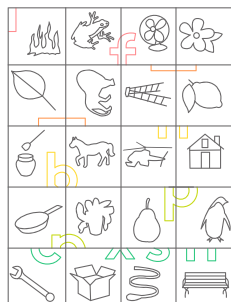
Trucos para ganar:

- Los conjuntos de bloques están numerados en el orden en que recomendamos introducirlos. Cada uno abarca seis letras y sus sonidos más comunes. Empieza por el conjunto 1. A medida que tu hijo vaya cogiendo confianza con los sonidos y las letras de cada conjunto, pasa al siguiente.
- Si tu hijo se atasca, ayúdalo a encontrar el lado correcto del bloque por eliminación: «Sé que *tree* no empieza por /i/, así que voy a seguir girando el bloque. Lo mismo con *motorcycle*, *snake*, *fish* y *apple*. Solo me queda un lado: debe de empezar por el sonido /i/. Vamos a comprobarlo».
- Después de dedicar tiempo a las letras sueltas de los conjuntos 1-4, explícale a tu hijo qué es un dígrafo: «Un dígrafo es cuando dos letras, como la *s* y la *h*, se combinan para formar un sonido. Estas letras emiten sus propios sonidos cuando están solas, pero, cuando están juntas, emiten un solo sonido: /sh/». Introduce el conjunto 5 después de haberle explicado los dígrafos a tu hijo.

Instruktioner til Lydklodsspillet

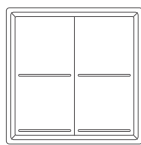
Antal spillere: 1+
Færdighed: Bogstavlyde

Hvad er der i æsken:



20 lydklodser i farvegrupper

- ① Words that start with:
a f i m s t
- ② Words that start with:
b e l n r v
- ③ Words that start with:
d g h k o u
- ④ Words that start with:
c j p w y z
- ⑤ Words that start with:
q u



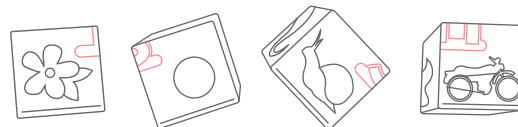
spilleplade

Spillets formål:

At identificere billeder, der alle starter med samme bogstavlyd, og sætte dem sammen for at finde det tilhørende bogstav.

Spilopsætning:

- Placer et sæt på fire klodser med samme farve bogstavdele foran dig. Vi anbefaler at starte med sæt 1.



Sådan foregår spillet:

- Vælg et billede på én af de fire klodser, og vend klodsen, så billedet vender opad og så du kan se billedet og området med det farvede bogstav.

- Sig navnet på billedet højt.



flower!

- Identificer den begyndende lyd for det valgte billede.

NB: Sæt 5 indeholder både begyndende og afsluttende lyde.

Hvad er den første lyd, du hører, i ordet flower? Ja, /f/!

Dette er lyden, som du skal prøve at identificere på de andre tre klodser.

- Vælg endnu en klods og find det billede, der svarer til samme lyd som din første klods.

Hvad er den første lyd, du hører, i ordet ten? /t/, ja! Er /t/ det samme som /f/?

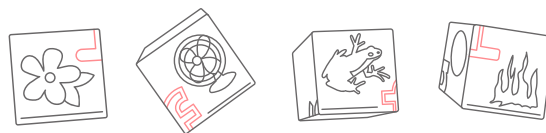
Hvis lydene matcher, skal du placere klodsen med den matchende lyd med billedet opad.

Ja, /f/ i flower er det samme som /f/ i fire.

Hvis lydende ikke matcher, skal du vende klodsen til et andet billede for at finde en matchende lyd.

Du har ret. /t/ i ten er ikke det samme som /f/ i flower. Lad os forsøge med en til!

- Gentag, indtil du finder det billede på hver klods, der svarer til din lyd.



- Når du har fundet alle fire billeder med din bogstavlyd, skal du anvende spillepladen til at afslutte spillet. Læg klodserne i en firkant, så de (t) tilsvarende bogstav(er) vises.

NB: Hver klods har en lille hvid linje nederst, der viser billedets korrekte orientering.

Før du går videre:

- Sig navnet på hvert billede højt sammen med lyden, bogstavet laver – og derefter bogstavets navn.

Se, flower, frog, fire og fan begynder alle med /f/. Her er bogstavet f. F siger lyden /f/!

- Sådan udvides spillet

- Brug færdighedsbrikker til at gennemgå andre færdigheder som f.eks. rim, begyndende lyde og stavelser.
- Brug Loveverys bevægelige alfabet til at finde den tilsvarende bogstavbrik og placer den oven på.

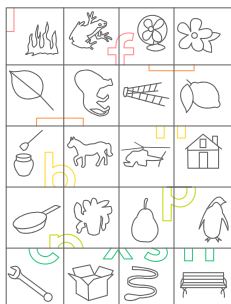


Tip til spillesucces:

- Spillets klodssæt er nummereret i den rækkefølge, vi anbefaler, at du introducerer dem for dit barn. Hvert sæt har seks bogstaver og deres mest almindelige lyde. Start med sæt 1. Efterhånden som dit barn bliver mere fortrolig med lydene og de tilsvarende bogstaver i hvert sæt, kan du gå videre til det næste sæt.
- Hvis dit barn kører fast, kan du hjælpe ham eller hende med at finde den rigtige side af en klods ved hjælp af udelukkelsesmetoden: "Jeg ved, at tree ikke starter med /i/, så derfor bliver jeg ved med at vende klodsen. Det samme gælder motorcycle, snake, fish og apple. Der er kun en side tilbage – derfor må ordet starte med lyden /i/. Lad os tjekke det, så vi kan være sikre."
- Efter at du har brugt tid på enkeltbogstaver i sæt 1-4, skal du fortælle dit barn, hvad en digraf er: "En digraf er to bogstaver – som f.eks. s og h – der kan kombineres til at lave én lyd. De bogstaver laver deres egne lyde, når de står alene, men når de står sammen, laver de én lyd, nemlig /sh/." Anvend sæt 5, efter at du har forklaret digrafer for dit barn.

Οδηγίες παιχνιδιού ήχων γραμμάτων με ξύλινα κυβάρια

Περιλαμβάνονται:



① Words that start with: a f i m s t

② Words that start with: b e l n r v

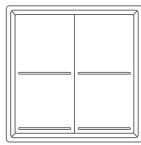
③ Words that start with: d g h k o u

④ Words that start with: c j p w y z

Words that start with: qu

⑤ Words that end with: x ch ck sh th

20 κυβάρια ήχων ομαδοποιημένα κατά χρώμα



βάση παζλ

Στόχος του παιχνιδιού:

Αναγνωρίστε τις εικόνες που αρχίζουν όλες από τον ίδιο ήχο γράμματος και ενώστε τις για να αποκαλυφθεί το σχήμα του σχετικού γράμματος.

Στήσιμο παιχνιδιού:

- Τοποθετήστε ένα σετ 4 κύβων που έχουν το ίδιο χρωματιστό γράμμα μπροστά σας. Σας προτείνουμε να ξεκινήσετε με το σύνολο 1.



Πώς παίζεται:

- Διαλέξτε οποιαδήποτε εικόνα από τα 4 κυβάρια και τοποθετήστε την με την όψη προς τα πάνω έτσι ώστε να φαίνεται η εικόνα και το μικρό χρωματιστό τμήμα του σχετικού γράμματος.

- Πείτε το όνομα της εικόνας.



flower!

- Αναγνωρίστε τον αρχικό ήχο της επιλεγμένης εικόνας.

Σημείωση: Το σετ 5 έχει ήχους αρχής και κατάληξης.

Ποιος είναι ο πρώτος ήχος που ακούγεται στη λέξη *flower*; Ναι, είναι το /f/!

Αυτός θα είναι ο ήχος που προσπαθείτε να αναγνωρίσετε στα υπόλοιπα τρία κυβάρια.

- Διαλέξτε ένα άλλο κυβάρια και βρείτε την εικόνα που αντιστοιχεί στον ίδιο ήχο με το πρώτο σας κυβάρια.

Ποιος είναι ο πρώτος ήχος που ακούγεται στη λέξη *ten*; /t/, σωστά! Το /t/ είναι ίδιο με το /f/!

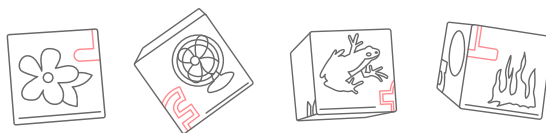
Αν ο ήχος ταιριάζει, τοποθετήστε το κυβάρια με τον αντίστοιχο ήχο με την όψη προς τα πάνω.

Ναι, το /f/ στη λέξη *flower* είναι το ίδιο με το /f/ στη λέξη *fire*.

Αν ο ήχος δεν ταιριάζει, γυρίστε το κυβάρια σε μια άλλη εικόνα για να βρείτε τον ήχο που αντιστοιχεί.

Σωστά. Το /t/ στη λέξη *ten* δεν είναι το ίδιο με το /f/ στη λέξη *flower*. Ας δοκιμάσουμε άλλο ένα!

- Επαναλάβετε μέχρι να βρείτε σε κάθε κυβάρια την εικόνα που ταιριάζει με τον ήχο σας.



- Μόλις βρείτε και τις 4 εικόνες με τον ήχο του γράμματος σας, χρησιμοποιήστε τη βάση για να ολοκληρώσετε το παζλ. Τοποθετήστε τα κυβάρια σε τετράγωνο έτσι ώστε να εμφανίζονται τα αντίστοιχα γράμματα.

Σημείωση: Κάθε κυβάρια έχει μια μικρή λευκή γραμμή στο κάτω μέρος που υποδεικνύει τον σωστό προσανατολισμό της εικόνας.

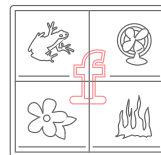
Προτού συνεχίσετε:

- Πείτε δυνατά το όνομα κάθε εικόνας μαζί με τον ήχο που παράγει το γράμμα και στη συνέχεια το όνομα του γράμματος.

Άκου, οι λέξεις *flower*, *frog*, *fire* και *fan* αρχίζουν όλες από /f/. Είναι το γράμμα *f*, και παράγει τον ήχο /f/!

- Για να επεκτείνετε το παιχνίδι

- Χρησιμοποιήστε τις Μάρκες Δεξιοτήτων για να εξετάσετε άλλες δεξιότητες όπως είναι η ομοιοκαταληξία, οι αρχικοί ήχοι και οι συλλαβές.
- Χρησιμοποιήστε το Κινητό Αλφάβητο Lovevery για να βρείτε το αντίστοιχο πλακίδιο γράμματος και να το τοποθετήσετε από πάνω.



Συμβουλές για την επιτυχία:

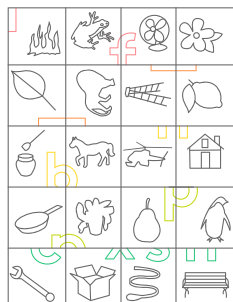
- Τα σετ κύβων φέρουν αρίθμηση με τη σειρά που προτείνουμε να τα παρουσιάσετε. Κάθε σετ καλύπτει 6 γράμματα και τους πιο συνηθισμένους ήχους τους. Ξεκινήστε με το σετ 1. Μόλις το παιδί αποκτήσει αυτοτετοποίηση με τους ήχους και τα αντίστοιχα γράμματα σε κάθε σετ, προχωρήστε στο επόμενο.
- Αν το παιδί σας δυσκολευτεί, βοηθήστε το να βρει τη σωστή πλευρά ενός κύβου με τη μέθοδο του αποκλεισμού: «Ξέρω ότι η λέξη *tree* δεν αρχίζει από /i/, οπότε θα συνεχίσω να γυρίζω το κυβάρια. Το ίδιο ισχύει και για τα *motorcycle*, *snake*, *fish*, και *apple*. Μου έχει μείνει μόνο μία πλευρά — πρέπει να ξεκινά με τον ήχο /i/. Ας το ελέγξουμε για να είμαστε σίγουροι».
- Αφού αφιερώσετε χρόνο σε μεμονωμένα γράμματα στα σετ 1-4, εξηγήστε στο παιδί σας τι είναι ο φθόγγος: «Φθόγγος είναι όταν δύο γράμματα — όπως το *s* και το *h* — συνδυάζονται για να παράγουν έναν ήχο. Αυτά τα γράμματα παράγουν τους δικούς τους ήχους όταν είναι μόνο τους, αλλά όταν είναι μαζί, παράγουν έναν ήχο — το /sh/». Παρουσιάστε το σετ 5 αφού έχετε εξηγήσει τους φθόγγους στο παιδί σας.

Istruzioni di gioco per blocchi di legno con suoni delle lettere

Antal spillere: 1+

Færdighed: Bogstavlyde

Contenuto:



20 blocchi sonori raggruppati per colore

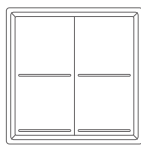
① Words that start with:
a f i m s t

② Words that start with:
b e l n r v

③ Words that start with:
d g h k o u

④ Words that start with:
c j p w y z

⑤ Words that start with:
qu
Words that end with:
x ch ck sh th



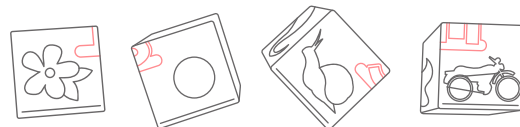
base per composizione

Scopo del gioco:

Identificare le immagini che iniziano con lettere aventi lo stesso suono e sistamarle insieme per creare la forma della lettera associata.

Svolgimento:

- Posizionare davanti al giocatore 4 blocchi con la stessa lettera colorata. Si consiglia di iniziare con il set 1.



Come funziona:

- Prendi una delle immagini dei 4 blocchi e posizionala rivolta verso l'alto in modo da mostrare l'immagine e la piccola sezione colorata con la lettera associata.

- Pronuncia il nome dell'immagine ad alta voce.



flower!

- Identifica il suono iniziale dell'immagine selezionata.

Note: Il set 5 si riferisce ai suoni iniziali e finali di una parola.

Qual è il primo suono che senti nella parola *flower*? Sì, /f/!

Questo è il suono che devi tentare di identificare nei tre blocchi rimanenti.

- Prendi un altro blocco e trova l'immagine che corrisponde allo stesso suono del primo blocco.

Qual è il primo suono che senti nella parola *ten*? /t/, sì /t/ ha lo stesso suono di /f/?

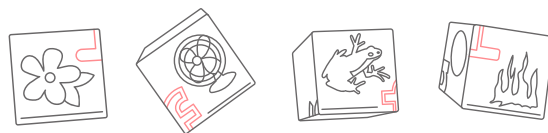
Se i suoni corrispondono, posiziona il blocco con il lato su cui è riportato il suono corrispondente.

Sì, /f/ in *flower* è lo stesso suono di /f/ in *fire*.

Se i suoni non corrispondono, ruota il blocco per trovare un'altra immagine il cui suono corrisponde.

Giusto. /t/ in *ten* non ha lo stesso suono di /f/ in *flower*. Prova di nuovo!

- Ripeti l'operazione finché non trovi sui blocchi l'immagine che corrisponde al suono.



- Dopo aver trovato tutte e 4 le immagini con il suono corrispondente utilizza la base per completare il gioco. Disponi i blocchi in un quadrato in modo che appaia la lettera corrispondente (le lettere corrispondenti).

Note: su ogni blocco è riportata una piccola riga bianca in basso che mostra il corretto orientamento dell'immagine.

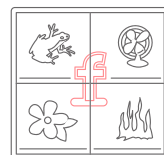
Prima di proseguire:

- Pronuncia ad alta voce il nome di ogni immagine con il suono della lettera che la compone e il nome della lettera.

Guarda *flower*, *frog*, *fire* e *fan* iniziano tutte con /f/. Questa è la f e il suono di questa lettera è /f/.

- Per ampliare il gioco

- Utilizza i Gettoni per abilità per rivedere altre abilità quali le rime, i suoni iniziali, le sillabe.
- Utilizza l'Alfabeto in movimento di Lovevery per trovare la tessera con la lettera corrispondente e posizionala sopra.



Suggerimenti per vincere:

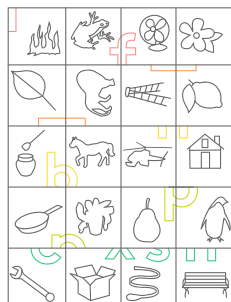
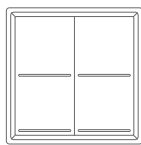
- I set di blocchi sono numerati nell'ordine in cui consigliamo di iniziare. Ogni set riporta 6 lettere e i suoni più comuni. Iniziare con il set 1. Quando il bambino ha acquisito familiarità con i suoni e le lettere corrispondenti di ciascun set, proseguire con il successivo.
- Se il bambino si blocca, aiutalo a trovare il lato corretto del blocco per eliminazione: "Sappiamo che *tree* non inizia con /i/, per cui continuo a ruotare il blocco. Lo stesso per *motorcycle*, *snake*, *fish*, e *apple*. Manca soltanto un lato che dovrà iniziare con il suono /i/. Controlliamo per essere sicuri."
- Dopo aver esercitato le lettere singole nei set 1-4, spiega al bambino cos'è un digramma: "Si ha un digramma combinando due lettere come s ed h per formare un solo suono. Queste lettere da sole hanno un suono ma quando sono insieme producono il suono /sh/." Proseguire con il set 5 dopo aver spiegato i digrammi ai bambini.

Instrukcja gry drewnianymi klockami do nauki głosek i liter

Liczba graczy: 1+

Umiejętność: Nauka głosek

Zawartość zestawu:

① Words that start with:
a f i m s t② Words that start with:
b e l n r v③ Words that start with:
d g h k o u④ Words that start with:
c j p w y z⑤ Words that end with:
qu
x ch ck sh th

20 klocków z głoskami pogrupowanych według koloru

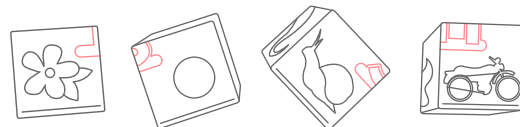
podstawa pod klocki

Cel gry:

Znalezienie ilustracji z przedmiotami, których nazwy zaczynają się na tę samą głoskę oraz złożenie ich razem w celu odkrycia kształtu powiązanej litery.

Przygotowanie gry:

- Umieść zestaw 4 klocków z literą w tym samym kolorze przed sobą. Zalecamy rozpoczęcie gry od zestawu nr 1.



Jak to zrobić:

- Wybierz dowolną ilustrację na jednym z 4 klocków i umieść go wierzchem do góry, tak aby widoczna była ilustracja i mała, kolorowa część litery.

- Wypowiedz na głos nazwę przedmiotu widocznego na ilustracji.



flower!

- Zidentyfikuj głoskę rozpoczynającą nazwę przedmiotu na wybranej ilustracji.

Uwaga: w przypadku zestawu nr 5 ważna jest zarówno głoska rozpoczynająca, jak i kończąca wyraz.

Jaka jest pierwsza głoska słowa *flower*?
Tak, to /f/!

Jest to głoska, którą należy spróbować zidentyfikować na pozostałych klockach.

- Wybierz kolejny klocek i znajdź ilustrację, na której nazwa przedmiotu rozpoczyna się od tej samej głoski, co nazwa przedmiotu na pierwszym klocku.

Jaki jest pierwsza głoska słowa *ten*? /t/, zgadza się!
Czy /t/ brzmi tak samo, jak /f/?

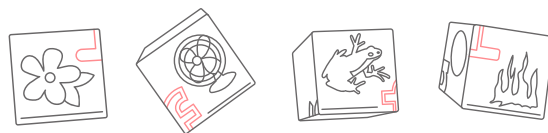
Jeśli są to te same głoski, połóż klocek z tą samą głoską wierzchem do góry.

Tak, litera /f/ w wyrazie *flower* brzmi tak samo, jak litera /f/ w wyrazie *fire*.

Jeśli nie są to te same głoski, odwróć klocek tak, aby zobaczyć kolejną ilustrację w celu znalezienia pasującej głoski.

Zgadza się. /t/ w wyrazie *ten* nie brzmi tak samo, jak /f/ w wyrazie *flower*. Spróbujmy z kolejną ilustracją!

- Powtarzaj, aż znajdziesz ilustrację, na której przedmiot rozpoczyna się od pasującej głoski.



- Gdy znajdziesz 4 ilustracje z tą samą głoską, użyj podstawki, aby ułożyć układankę. Ułóż klocki w kwadrat w taki sposób, aby tworzyły odpowiadającą im literę (litery).

Uwaga: na dole każdego klocka znajduje się cienka biała linia wskazująca prawidłową orientację ilustracji.

Zanim przejdiesz dalej:

- Wypowiedz nazwę przedmiotu na każdej ilustracji na głos, wraz z głoską danej litery, a następnie podaj nazwę litery.

Spójrz: *flower*, *frog*, *fire* i *fan* – wszystkie te słowa zaczynają się od /f/. To jest litera f, którą czytamy jako głoskę /f/!

- Aby przedłużyć grę

- Wykorzystaj Żetony umiejętności, aby premiować inne umiejętności, takie jak rymowanie, dźwięki rozpoczynające i sylaby.
- Wykorzystaj Przesuwany alfabet Lovevery, aby znaleźć płytkę z odpowiednią literą i umieścić ją u góry.



Wskazówki:

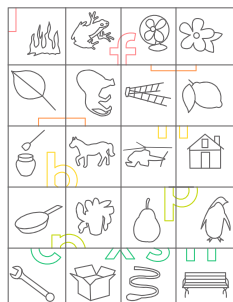
- Zestawy są ponumerowane w sugerowanej kolejności wprowadzania. Każdy zestaw obejmuje 6 liter wraz z najczęściej występującymi głoskami. Rozpocznij grę od zestawu nr 1. Gdy Twoje dziecko zyska pewność w posługiwaniu się głoskami i odpowiadającymi im literami w danym zestawie, przejdź do kolejnego.
- Jeśli dziecko utknie w jednym miejscu, drogą eliminacji pomóż mu znaleźć prawidłową stronę klocka. „Wiem, że słowo *tree* nie zaczyna się od /i/, dlatego też będę obracać klocek. To samo dotyczy wyrazów *motorcycle*, *snake*, *fish* oraz *apple*. Została tylko jedna strona – musi zaczynać się od głoski /i/. Sprawdźmy, aby się upewnić”.
- Po przećwiczeniu pojedynczych liter w zestawach 1–4 wyjaśnij dziecku, czym jest dwuznak: „Dwuznak to połączenie dwóch liter – na przykład *s* i *h* – które tworzą jedną głoskę. Litery te są innymi głoskami osobno, a innymi, gdy są zestawione razem – /sh/. Zestaw nr 5 wprowadź po objaśnieniu dwuznaków swojemu dziecku.

Instruções relativas ao Jogo de blocos de madeira para aprender os sons das letras

Número de jogadores: 1+
Aptidões: Aprender os sons das letras

(PT)

O que está incluído:



20 blocos de sons agrupados por cor

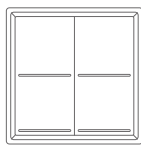
1 Words that start with:
a f i m s t

2 Words that start with:
b e l n r v

3 Words that start with:
d g h k o u

4 Words that start with:
c j p w y z

5 Words that end with:
qu
x ch ck sh th



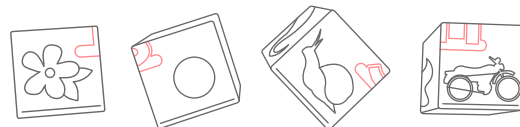
base do puzzle

Objetivo do jogo:

Identificar imagens que comecem com o mesmo som e juntá-las para revelar a forma da letra que lhe está associada.

Preparação do jogo:

- Coloque diante de si um conjunto de 4 blocos com fragmentos de letra da mesma cor. Recomendamos que comece com o conjunto 1.



Como o fazer:

- Escolha uma imagem de um dos quatro blocos e vire-a para cima, mostrando a imagem e a pequena secção colorida da letra que lhe está associada.

- Diga o nome da imagem em voz alta.



flower!

- Identifique o som inicial da imagem selecionada.

Nota: o conjunto 5 tem sonos iniciais e finais.

Qual o primeiro som que se ouve na palavra flower? Sim, /f/!

Será este o som que está a tentar identificar nos três blocos restantes.

- Escolha outro bloco e encontre a imagem que corresponde ao som do seu primeiro bloco.

Qual o primeiro som que se ouve na palavra ten?
/t/, sim! /t/ é igual a /f/?

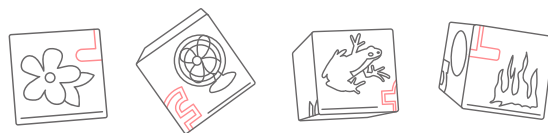
Se os sons corresponderem, vire para cima o bloco com o som correspondente.

Sim, /f/ de flower é o mesmo que /f/ de fire.

Se os sons não corresponderem, vire o bloco para outra imagem para encontrar um som correspondente.

Certíssimo. /t/ de ten não é igual a /f/ de flower.
Vamos tentar outro!

- Repita até encontrar a imagem em cada bloco que corresponde ao seu som.



- Assim que tiver encontrado as 4 imagens com o som das suas letras, use a base para resolver o puzzle. Disponha os blocos num quadrado, de forma a mostrar a(s) letra(s) correspondente(s).

Nota: Cada bloco tem um pequeno traço branco no fundo para mostrar o posicionamento correto da imagem.

Antes de avançar:

- Diga em voz alta o nome de cada imagem, juntamente com o som da letra, e depois o nome da letra.

Olha, flower, frog, fire e fan começam todos por /f/.
Esta é a letra f e faz o som /f/ !

- Para prolongar a brincadeira

- Use as fichas de aptidões para rever outras competências, como rimas, sons iniciais e sílabas.
- Use o Alfabeto Móvel da Lovevery para encontrar a peça da letra correspondente e colocá-la por cima.



Dicas para o sucesso:

- Os conjuntos estão numerados pela ordem recomendada para a sua introdução. Cada conjunto aborda 6 letras e os seus sons mais comuns. Comece pelo conjunto 1. À medida que a criança ganha confiança com os sons e as letras correspondentes em cada conjunto, avance para o seguinte.
- Se a criança bloquear, ajude-a e encontrar o lado certo de um bloco por exclusão de partes: "Eu sei que tree não começa por /i/, então vou continuar a virar o bloco. O mesmo se aplica a motorcycle, snake, fish e apple. Só me resta um lado — tem de começar com o som /i/. Vamos verificar."
- Depois de passar tempo com letras soltas dos conjuntos 1-4, explique à criança o que é um dígrafo: "Um dígrafo existe quando duas letras — como s e h — são combinadas para fazerem um som. Essas letras têm os seus próprios sons quando estão sozinhas, mas fazem um som diferente quando estão juntas — /sh/." Introduza o conjunto 5 depois de explicar os dígrafos à criança.