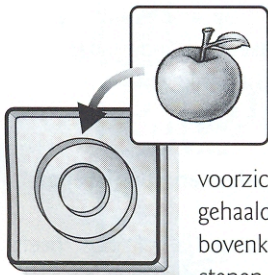


Beste ouders, opvoeders en onderwijzers,

Al voordat een kind naar school gaat en ook tijdens de schooltijd is het belangrijk, dat bij kinderen fundamentele vaardigheden worden bevorderd. Op de eerste plaats staan hierbij concentratie en waarneming. Maar ook het logisch denken en de taalontwikkeling moeten gestimuleerd en verder ontwikkeld worden. Logofix helpt de kinderen erbij, deze belangrijke basisvaardigheden spelenderwijs te leren en ze te blijven stimuleren. Moedigt u de kinderen aan, hun vragen in het spel met veel fantasie te stellen en sta ook ongewone motivaties toe. De spelregels bieden verschillende varianten, waarbij kinderen vanaf 4 jaar ook al mee kunnen doen. Nog meer speelmogelijkheden en suggesties op het gebied van taalontwikkeling vindt u in de "Arbeidshilfe" van Logofix op onze homepage onder: www.ravensburger.com

Voor het eerste spel



Voordat de eerste keer gespeeld wordt, moeten alle schijfjes met afbeeldingen voorzichtig uit het karton gehaald worden en in de bovenkant van de speelstenen worden gedrukt.

De bovenkant herken je aan de twee cirkels in het midden. Je moet het plaatje stevig aandrukken, zodat het goed vast zit. Aan de onderkant van de speelstenen zie je een vraagteken. (Afb.)

Tip voordat je begint

Om het spel sneller te begrijpen, kun je beginnen met een korte inspeelronde: leg daarvoor alle speelstenen in het midden. Er worden drie ronden gespeeld. Ieder van jullie mag om de beurt een speelsteen uit het midden van tafel pakken en open voor zich neerleggen. Zeg daarbij hardop, wat op de speelsteen te zien is. In de tweede en derde ronde kies je speelstenen uit die bij de eerste speelsteen passen. Dan verklaart iedere speler, wat de overeenkomsten zijn tussen zijn speelstenen. Aan het einde van het spel moet iedere speler drie bij elkaar passende speelstenen voor zich hebben liggen.

Voorbeeld: In de eerste ronde pakt Anne de appel, Bram de zaklamp en Clara de maïskolf. De volgende ronde kiest Anne de voetbal, omdat die net zo rond is als de appel. Bram kiest voor de poes, omdat haar ogen net zo'n licht geven als de zaklamp. En Clara kiest de vogelverschrikker, want die staat ook op het veld, net als de maïskolven.



Er zijn veel combinatiemogelijkheden: alles wat je eten kunt, alles wat van hout is, alles waarmee je kunt spelen, alles wat even groot is, alles wat rond is, alles wat met elektriciteit te maken heeft, alles wat groeit... Je kunt vast nog wel meer bedenken. Als een combinatie niet helemaal duidelijk is, moeten alle spelers samen beslissen of het goed is.



LogoFix

voor 3-6 spelers vanaf 6 jaar

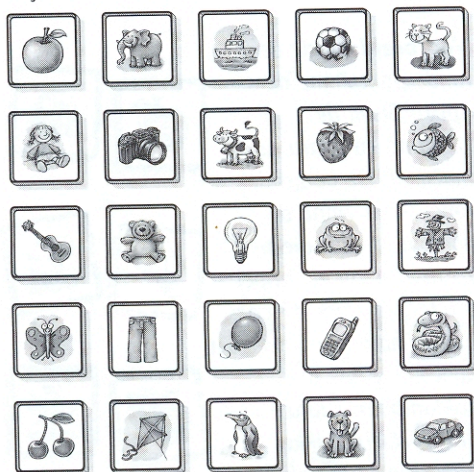
Ravensburger® spel nr. 24 037 I

Doel van het spel

Door handig te vragen en te combineren moet een fiche gevonden worden dat onder een speelsteen verstopt zit

Vorbereiding

De jongste speler mag beginnen. Hij kiest 25 speelstenen en legt ze in rijen van 5 x 5 met de afbeelding naar boven op tafel. (Afb.) Laat tussen de speelstenen een beetje ruimte, zodat je ze tijdens het spel nog goed kunt optillen. De overige speelstenen blijven in de doos.



Nu gaat het beginnen

De speler die begint pakt een fiche en verstopt hem onder één van de speelstenen. Hij moet goed onthouden waar de fiche ligt, zodat hij de vragen van de andere spelers kan beantwoorden. De andere spelers kijken even de andere kant op. Er wordt vervolgens volgens de wijzers van de klok (linksom) verder gespeeld. De eerstvolgende speler stelt een vraag, die de startspeler met ja of nee moet beantwoorden

Voorbeeldvragen

Kan het vliegen?

Groeit het?

Is het groter dan een poes?

Wordt het door mensen gemaakt?

Komt het in de huishouding voor?

Kun je er sport mee beoefenen?

Is het zacht?



Beantwoordt de startspeler de vraag met "ja", dan mag de speler doorvragen. Luidt het antwoord "nee", dan is de volgende speler aan de beurt.

Heel belangrijk: je mag niet vragen naar afzonderlijke speelstenen (b.v. "Is het de poes?") en niet naar de kleur (b.v. "Is het rood?").

Enige uitzondering, waarbij ook naar een speelsteen gevraagd mag worden: als aan het einde van de speelronde nog maar twee speelstenen op tafel liggen.

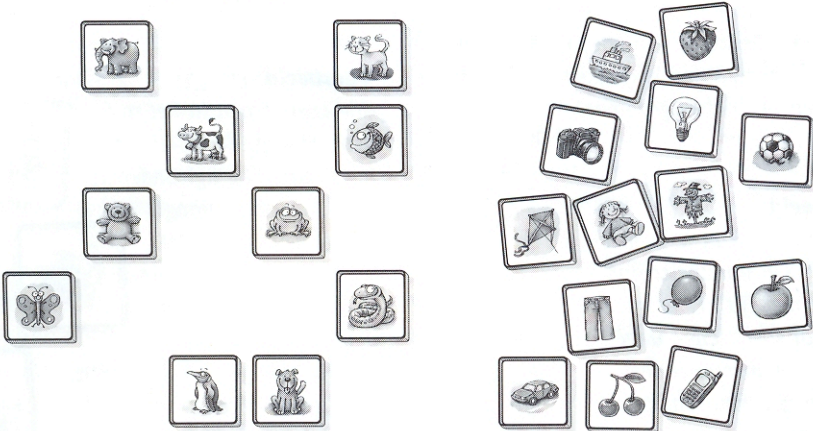
Vragen beantwoorden en speelstenen verwijderen

Nadat de startspeler met "ja" of "nee" heeft geantwoord, legt hij de speelstenen die niet bij het antwoord passen, ter zijde.



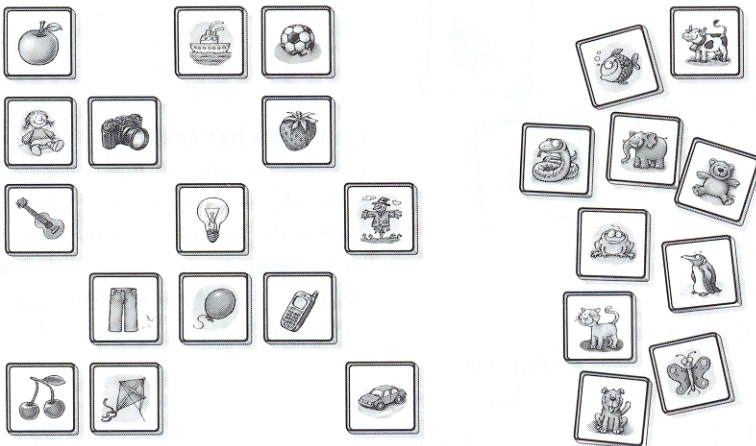
Voorbeeld voor "ja":

de fiche ligt onder de olifant. De speler die aan de beurt is, vraagt: "Is het een dier?" De startspeler antwoordt met "ja, het is een dier". Nu worden alle speelstenen gesorteerd waarop **geen dier** te zien is. Alle speelstenen waarop een dier is afgebeeld, blijven liggen. Dan mag de speler weer verder vragen. (Afb.)



Voorbeeld voor "nee":

de fiche ligt onder de pop. De speler die aan de beurt is, vraagt: "Is het een dier?" Dit keer luidt het antwoord "nee, het is geen dier". Nu blijven alle speelstenen liggen waarop geen dier te zien is. Dan is de volgende speler aan de beurt. (Afb.)



"Er worden dus na ieder antwoord speelstenen uitgesorteerd. Let erop, dat je de stenen bij het uitsorteren niet verschuift, zodat je niet kunt horen waar de fiche ligt."



Je mag rustig met veel fantasie vragen! Veel, wat op het eerste gezicht niet bij elkaar hoort, heeft misschien toch iets gemeen, als je een beetje nadenkt. En met een goede motivatie kun je de andere spelers zeker overtuigen. Is het niet duidelijk, of een vraag van toepassing is op een speelsteen, dan beslissen de spelers gezamenlijk.

Voorbeeld:

Paul vraagt: "kun je er mee spelen?" De startspeler antwoordt met "ja". Er worden allemaal speelstenen uitgesorteerd, waarmee je niet kunt spelen. Paul vindt, dat je ook met de hond en de poes en de piano en de trommel kunt spelen. Die wil de startspeler er echter uitsorteren. Nu wordt gezamenlijk besloten, of de vraag van toepassing is op deze speelstenen of dat ze worden uitgesorteerd.



Luidt het antwoord op zijn vraag "nee", en is er na het uitsorteren nog maar één speelsteen over, dan krijgt hij de fiche eveneens.

Voorbeeld: Er liggen nog maar drie speelstenen in het midden: de pop, de vis en de hond. De fiche ligt onder de pop. De speler vraagt: "is het een dier?". Het antwoord luidt "nee" en de vis en de hond worden uitgesorteerd.

Daarmee blijft alleen de juiste speelsteen, de pop, over en de speler krijgt de fiche.



De linker buurman van de startspeler mag voor de volgende ronde 25 nieuwe speelstenen neerleggen en een fiche verstoppen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, nadat iedere speler twee maal een fiche heeft verstoppt. Daarna worden de gewonnen fiches geteld. Winnaar is, de speler die de meeste fiches heeft. Hebben meer spelers hetzelfde aantal fiches, dan zijn er meer winnaars

Einde van de speelronde

De speelronde is afgelopen, als een speler geraden heeft, onder welke steen de fiche ligt. De fiche krijgt hij als winst.



LogoFix Duo

voor 2 spelers vanaf 6 jaar



Wat hoort bij elkaar?

voor 3-6 kinderen vanaf 4 jaar.

Doel van het spel:

met zo weinig mogelijk "nee - antwoorden" de verstopte fiche zoeken.

Er gelden dezelfde regels als bij Logofix voor 3-6 spelers. Er is één uitzondering: ook als de startspeler met "nee" antwoordt, mag de speler doorvragen. Voor iedere "nee" krijgt hij echter een rode fiche als strafpunt. Hij mag dus net zo lang doorvragen, tot hij de verstopte fiche heeft gevonden.

De oudste speler mag beginnen en is startspeler. Hij kiest 25 speelstenen en legt ze in rijen van 5 x 5 op tafel. Dan verstopt hij een fiche onder een speelsteen. De andere speler mag nu vragen stellen, tot hij de verstopte fiche heeft gevonden. Dan wordt hij startspeler, legt weer 25 speelstenen neer, verstopt de fiche en de andere speler mag vragen stellen.

Winnaar van een ronde is, de speler die de minste rode fiches heeft gekregen. Als winstpunt voor deze ronde mag hij een speelsteen uitkiezen en voor zich neerleggen. De speler, die na vijf ronden de meeste speelstenen heeft gewonnen, is Logofix-kampioen.

Tip: de volgende spelvariant is speciaal voor jonge kinderen of voor groep 1 of 2 bedoeld. In het begin moet er een spelleider bij zijn.



Doel van het spel

Ieder kind moet bij een van te voren bepaalde speelsteen twee passende speelstenen zoeken en zijn keus motiveren.

Alle speelstenen worden met de afbeelding naar boven in het midden gelegd. De spelleider pakt een speelsteen en laat de kinderen zien wat erop te zien is. Ieder kind kiest nu een speelsteen uit, waarop een overeenkomst staat met de getoonde speelsteen.

Voorbeeld: *de spelleider houdt de appel omhoog. Julia kiest de bal uit, omdat die ook rond is. Max heeft gekozen voor de zwemband, omdat die even glad is. En Lisa kiest de boom, omdat die ook bladeren heeft.*

Heeft iedere speler een speelsteen gekozen, dan begint het jongste kind en laat iedereen zijn speelsteen zien. Hij zegt, wat erop te zien is en legt uit waarom zijn speelsteen past bij de speelsteen van de spelleider. Alle spelers overleggen, of het klopt. Past de speelsteen, dan mag het kind hem houden. Past de steen niet, dan wordt hij weer in het midden op tafel gelegd. Zo wordt om de beurt volgens de wijzers van de klok (linksom) gespeeld. En de volgende ronde begint.

Het spel is afgelopen, als één of meer kinderen twee passende speelstenen hebben gevonden. Je kunt het aantal passende speelstenen natuurlijk ook verhogen.