

— indien hij deze letter niet kan gebruiken, legt hij ze omgekeerd op tafel en vormt er een tweede pot mee.

- De tweede speler neemt een andere letterfiche en legt ze, naar gelang van het geval, op zijn plaat of in de tweede pot.
- De overige spelers gaan beurtelings zo verder.
- Wanneer de letterfiches van de eerste pot op zijn, worden die van de tweede pot gebruikt en zo verder tot wanneer een van de spelers alle letters van zijn woorden heeft geplaatst.

Hij is de winnaar.

HET GROTE LOTOSPEL

Alle platen en alle letters nemen.

De spelers krijgen een gelijk aantal platen.

De letters liggen omgekeerd op tafel en vormen de pot. **Het aantal letters staat toe te spelen met het geheel van de platen, 2- of 4 kleuren.**

- De volgende partij wordt met de keerzijde van de platen gespeeld.

(Men is niet verplicht alle platen te gebruiken)

Het spel kan beginnen

- De spelleider neemt een letterfiche uit de pot en leest ze luid op. Alle spelers kijken of ze voorkomt in een van hun woorden. De eerste die zegt "ik neem" ontvangt de letter en legt ze op haar plaats. De spelleider kijkt of de cirkeltjes bij elkaar passen. Vervolgens trekt hij een tweede letterfiche, kondigt de letter aan, enz.

Indien een speler een letter vraagt die hij niet nodig heeft, geeft hij ze aan de spelleider terug en staat hij bovendien een van zijn letters af, die al geplaatst zijn. De letters gaan terug in de pot.

Degene die het eerst alle vensters van zijn huis heeft gevuld, is winnaar.

OM ALLEEN TE SPELEN

Neemt men alle platen een na een, en tracht men de woorden samen te stellen. Zo nodig kan men zichzelf wat helpen met de woordenlijst.

Ter attentie van de leerkrachten: het spel is door Belgische leerkrachten aangepast. Het is ook zeer geschikt om in de klas te gebruiken.

la maison des mots



2 ou 4 joueurs, et pour jouer seul, avec 16 planches
3 ou 5 joueurs pour jouer avec 15 planches

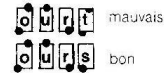
CETTE BOITE CONTIENT

- 16 planches imprimées recto-verso
- 360 jetons

La maison des mots n'est pas une maison ordinaire. Elle cache une très amusante méthode de lecture, d'écriture et d'orthographe, et ceci dans les deux langues nationales.

Un système autocorrecteur permet à chaque joueur de vérifier qu'il ne s'est pas trompé de lettre ou qu'il n'a pas fait de faute d'orthographe: les fenêtres des planches sont ornées de demi-ronds placés de différentes manières. A chaque demi-rond correspond un autre demi-rond que l'on trouve sur les jetons. Les jetons bien placés doivent donc former des ronds complets.

Par exemple: pour le mot



mauvais

bon

L'article est déjà imprimé dans chaque langue et se mémorise sans effort en jouant.

Sur chaque planche, il y a 2 jolis dessins d'un côté et de l'autre.

Découvrir le mot français et néerlandais et les composer avec les jetons.

Ce jeu peut se jouer de plusieurs façons.

LOTO "MAISON DES MOTS"

Distribuer les planches selon le nombre de joueurs. Les jetons sont posés à l'envers sur la table et constituent la pioche. Il ne faut pas que l'on puisse voir les lettres.

Comment jouer

Les joueurs essaient de deviner, d'après les dessins qu'ils ont sur leur maison, quels sont les mots à écrire, et la partie commence.

- Le premier joueur prend un jeton dans la pioche:
 - si la lettre qui figure sur ce jeton fait partie d'un mot de sa maison, il le pose à la bonne place. Les joueurs vérifient qu'il ne s'est pas trompé et que les ronds sont bien formés.
 - s'il ne peut poser ce jeton, il le remet à l'envers sur la table, mais en formant une deuxième pioche.

- Le deuxième joueur tire un autre jeton et, selon le cas, le pose sur sa planche ou dans la deuxième pioche.
- Les autres joueurs, à tour de rôle, jouent de la même façon.
- Quand il n'y a plus de jetons dans la première pioche, prendre dans la deuxième pioche et continuer jusqu'à ce que l'un des joueurs ait posé toutes les lettres de ses mots.
Il est alors le gagnant.

LE GRAND LOTO

Prendre toutes les planches et tous les jetons. Les joueurs reçoivent le même nombre de planches. Les jetons sont posés à l'envers sur la table et constituent la pioche. **Le nombre de lettres permet de jouer avec l'ensemble des planches 2 couleurs ou 4 couleurs.**

- Pour la partie suivante, jouer avec l'autre côté des planches.

(Bien entendu, il n'est pas obligatoire d'utiliser toutes les planches.)

Comment jouer

- Le meneur de jeu prend un jeton dans la pioche et annonce la lettre qui y figure. Chacun regarde si elle fait partie d'un de ses mots. Le premier qui dit "je prends" reçoit le jeton et le pose à sa place. Le meneur de jeu vérifie que les ronds correspondent bien. Puis il tire un deuxième jeton, annonce la lettre et ainsi de suite...

Si un joueur réclame une lettre dont il n'a pas besoin, il la rend au meneur de jeu et, en plus, donne un de ses jetons déjà posés. Les jetons sont remis dans la pioche.

Le gagnant est celui qui, le premier, a rempli toutes les fenêtres de sa maison.

POUR JOUER SEUL

Prendre les planches une par une et essayer de reconstituer tous les mots. Il est possible de s'aider à l'aide de la liste des mots.

A l'attention des enseignants: le jeu a été adapté par des enseignants belges. Il est parfaitement utilisable en classe également.

het woordenhuis



Voor 2 of 4 spelers, of om alleen te spelen, met 16 platen in de moedertaal of in beide landstalen.
Voor 3 of 5 spelers, met 15 platen.

DEZE DOOS BEVAT

- 16 platen, die aan weerszijden bedrukt zijn
 - 360 letterfiches.
- Het woordenhuisje is niet zo maar een huisje. Het herbergt een zeer prettige manier om te leren lezen en schrijven, en dit in de twee landstalen.

Met het **systeem van zelfverbetering** kan elke speler zien of hij zich van letter heeft vergist of een spelfout heeft begaan: op de venstertjes van de platen zijn halve cirkeltjes getekend, die op verschillende wijze zijn aangebracht. Met elk half cirkeltje stemt een ander half cirkeltje op de letterfiche overeen. Als een letter zich op de juiste plaats bevindt, moet er dus een volledig cirkeltje ontstaan.

Bij voorbeeld: voor het woord ...



Op elke plaat staan aan weerskanten 2 mooie tekeningen. Men moet het juiste Nederlandse en Franse woord vinden en ze met de letterfiches vormen. Het lidwoord is reeds gedrukt en wordt zo spelenderwijs mee geleerd.

Het spel kan op verschillende manieren worden gespeeld.

LOTTO "WOORDENHUIS"

De platen uitdelen volgens het aantal spelers. De letterfiches liggen omgekeerd op tafel en vormen de pot. (Men mag de letters niet zien).

Het spel kan beginnen

De spelers trachten de woorden te raden naar de tekeningen, die op hun huisje staan en gaan als volgt te werk:

- De eerste speler neemt een letterfiche uit de pot.
— indien deze letter voorkomt in een woord van zijn huis, legt hij ze op de juiste plaats. De spelers kijken of hij zich niet vergist en of de cirkeltjes mooi rond zijn.

liste des mots

L' OURS
LA POUPÉE
LE TRAIN
LE PUZZLE

LA CAROTTE
LE RADIS
LA TOMATE
LA SALADE

LE CHIEN
LE CHAT
L'OISEAU
LE SINGE

LE MUR
LE TOIT
LA PORTE
LA FENÊTRE

LE CHEVAL
LA VACHE
LE MOUTON
LE LAPIN

LE GÂTEAU
LA TARTE
LA GAUFRE
L' OEUF

LE LAÏT
LE BEURRE
LE PAIN
LE FROMAGE

LA PRUNE
LE RAÏSIN
LA PÊCHE
LA CERISE

LA CHAÎSE
LA TABLE
L'ARMOIRE
LE TAPIS

LE LIVRE
LE CAHIER
LE STYLO
LE CRAYON

LE VERRE
L'ASSIETTE
LA TASSE
LE COUTEAU

LA POULE
L' OÏE
LE CANARD
LE CYGNE

LE BATEAU
LE MÂT
LA MER
LA VOÏLE

LA LUNE
LE SOLEÏL
L'ÉTOÏLE
LE NUAGE

L'ÉCHARPE
LA VESTE
LA JUPE
LE PANTALON

LA MAÏSON
LE CHÂTEAU
LE MOULÏN
LA TENTE

woordenlijst

DE BEER
DE POP
DE TREÏN
DE PUZZEL

DE WORTEL
DE RADÏJS
DE TOMAAT
DE SLA

DE HOND
DE KAT
DE VOGEL
DE AAP

DE MUUR
HET DAK
DE DEUR
HET VENSTER

HET PAARD
DE KOE
HET SCHAAP
HET KONÏJN

HET GEBAK
DE TAART
DE WAFEL
HET EÏ

DE MELK
DE BOTER
HET BROOD
DE KAAS

DE PRUÏM
DE DRUÏF
DE PERZÏK
DE KERS

DE STOEL
DE TAFEL
DE KAST
HET TAPIÏT

HET BOEK
HET SCHRÏFT
DE VULPEN
HET POTLOOD

HET GLAS
HET BORD
HET KOPJE
HET MES

DE KÏP
DE GANS
DE EEND
DE ZWAAN

DE BOOT
DE MAST
DE ZEE
HET ZEÏL

DE MAAN
DE ZON
DE STER
DEWOLK

DE SJERP
HET JASJE
DE ROK
DE BROEK

HET HÏS
HET KASTEEL
DE MOLEN
DE TENT