

Hoe speel je Woord en Beeld?

Voor je begint:

- Print de illustraties.
- Knip de kaartjes uit. -----
- Kies een speler die de *woordkoning(in)* wordt. Hij of zij leest de woorden tijdens het spel hardop. De *woordkoning(in)* speelt zelf niet mee.

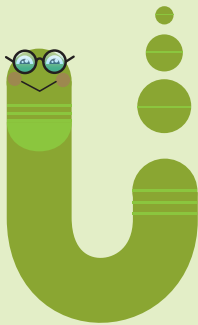
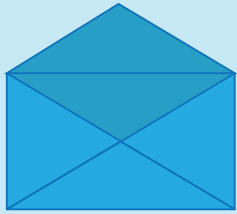
Het spel:

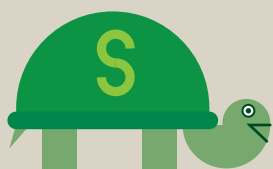
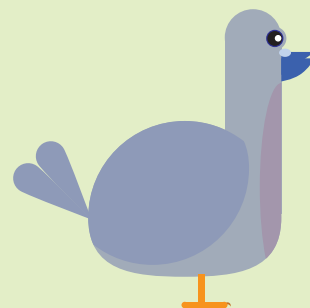
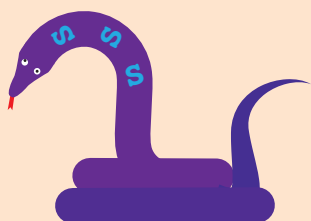
- Leg alle plaatjes met illustraties zichtbaar op tafel. Je kan de illustraties dus zien.
- De jongste speler mag starten.
- De *woordkoning(in)* heeft alle kaartjes met woorden. Hij of zij leest een woord voor en de speler wijst een plaatje aan dat bij het woord past. Is het juist, dan mag de speler het kaartje houden. Is het fout, dan blijft het kaartje op tafel liggen en is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel eindigt als alle woorden zijn voorgelezen.
- De speler met de meeste plaatjes wint.

Variatie:

Je kan ook Memory spelen met deze woorden en illustraties.

WOORD EN BEELD





de envelop

Kiki

het zieke meisje

de meneer

de kabouter

de appel

Olaf

de prinses

de vlinder

de draak

de slang

de vogel

de muis

de schildpad

het boek

de eekhoorn

de kikker

het koekje